

Dimensiones del arte y la tecnología

Suzete Venturelli, Cleomar Rocha, Felipe Londoño



Dimensiones del arte y la tecnología

Dimensiones del arte y la tecnología

Suzete Venturelli, Cleomar Rocha, Felipe Londoño
Compiladores

Juan Sebastián Ospina y Lucía Santaela
Traductores

FRONTERAS
EBO NTERAS
EBO NTERAS

EDITORIAL
UTADEO

Dimensiones del arte y la tecnología / Organizadores Suzete Venturelli, Cleomar Rocha, Felipe Londoño [y otros veintisiete]. – Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Ciencias Económico Administrativas. Escuela de Administración Contaduría y Mercadeo; Brasil, 2022.

184 páginas: ilustraciones, figuras, fotografías a color ;

24 cm.

ISBN PDF 978-958-725-318-4

ISBN EPUB 978-958-725-319-1

1. Arte y tecnología. 2. Arte por computador. 3. Arte y cultura.

4. Arte y sociedad. 5. Cultura contemporánea. 6. Arte - Procesamiento de datos. I. Alonso, Miguel, autor. II. Amaral, Lilian, autora. III. Arantes, Priscila, autora. IV. Argente, Daniel, autor. V. Cabanzo, Francisco, autor. VI. Carvalho, Agda, autora. VII. Cerdá, Josep, autor. VIII. Ferreira, Antenor, autor. IX. Ferri, Edilson, autor. X. Fioramonte, Wilder, autor. XI. Fracasso, Liliana, autora. XII. La Ferla, Jorge, autor. XIII. Leão, Lucia, autora. XIV. Londoño López, Felipe César, autor y organizador. XV. Malva, Daniel, autor. XVI. Martínez, Emilio, autor. XVII. Moreira da Nóbrega, Carlos Augusto, autor. XVIII. Nesteriuk, Sérgio, autor. XIX. Padovani, Gustavo, autor. XX. Policarpo, Clayton, autor. XXI. Prado, Gilberto, autor. XXII. Rocha, Cleomar, autora y organizadora. XXIII. Salles, Laurita, autora. XXIV. Santaella, Lucia, autora. XXV. Santos, Bia, autora. XXVI. Santos, Nara Cristina, autora. XXVII. Umpiérrez, Marcos, autor. XXVIII. Venancio, Sergio, autor. XXIX. Venturelli, Suzete, autora y organizadora. XXX. Yeregui, Mariela, autora. XXXI. Tit.

CDD 700.105

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Carrera 4 n.º 22-61 Bogotá, D.C., Colombia – PBX: 2427030 – www.utadeo.edu.co

EQUIPO EDITORIAL UTADEO

Marco Giraldo Barreto

Jefe de Publicaciones

Sylvana Blanco Estrada

Santiago Mojica Talero

Diseño editorial

Juan Carlos García Sáenz

Coordinación revistas científicas

Sandra Guzmán

Distribución y ventas

María Teresa Murcia

Asistente administrativa

ISBN epub: 978-958-725-319-1

ISBN digital: 978-958-725-318-4

DOI: <https://doi.org/10.21789/9789587253184>

EDICIÓN

Carlos Augusto Jaramillo

Corrección de estilo

Sylvana Blanco Estrada

Diseño portada

Mary Molina

Sylvana Blanco Estrada

Diagramación

En nombre de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano le agradecemos a usted, el lector de esta obra, por apoyar el trabajo de todas las personas que hacen posible que el conocimiento llegue a sus manos al adquirir este texto de manera legal, así como el interés por el conocimiento que producen nuestros investigadores, y el apoyo que pueda darnos para que éste tenga un mayor alcance.

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano | Vigilada Mineducación.
Reconocimiento de personería jurídica: Resolución No. 2613 de 14 de agosto de 1959, Minjusticia.
Acreditación institucional de alta calidad, 6 años: Resolución 4624 del 21 de marzo de 2018, Mineducación.

Impreso en Colombia - Printed in Colombia © Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin autorización de la universidad.

Tabla de contenido

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Presentación | 9 |
| Activismo transmedia: estrategias (d)e involucramiento en las multiplataformas https://doi.org/10.21789/9789587253184-Padovani-Nesteriuk | 11 |
| FACTORS 4.0 es BIENALSUR: en el arte contemporáneo https://doi.org/10.21789/9789587253184-Santos-et-al | 39 |
| Una introducción a la muestra Circuito Alameda https://doi.org/10.21789/9789587253184-Santos-et-al | 49 |
| El trabajo de arte como hiperorganismo. Individuación, forma, coherencia orgánica y campo https://doi.org/10.21789/9789587253184-Moreira | 67 |
| Estética de la emergencia: el advenimiento de un régimen práctico de las artes https://doi.org/10.21789/9789587253184-Arantes | 87 |
| HOLOSCI(U)DAD(E) Ecosistemas Transversales y conectividad en contextos “Glocales” https://doi.org/10.21789/9789587253184-Amaral-et-al | 97 |
| Imaginarios impactados por el ecocentrismo https://doi.org/10.21789/9789587253184-Venturelli | 119 |
| La condición política del arte https://doi.org/10.21789/9789587253184-Santaella | 133 |

Sala dos Milagres: receptáculo de mentes colectivas 143

<https://doi.org/10.21789/9789587253184-Carvalho-et-al>

**El diálogo, el dibujo y el texto: reflexiones sobre
la investigación en procesos de creación** 161

<https://doi.org/10.21789/9789587253184-Leao>

Estética de la conectividad: anotaciones 175

<https://doi.org/10.21789/9789587253184-Rocha>

Presentación

El libro *Dimensiones del arte y la tecnología* presenta textos de artistas, diseñadores y pensadores en ejercicio que se enmarcan en problemas de investigación, así como en diversas ideas, conceptos, principios y teorías. Los profundos cambios que vivimos en el campo de la producción cultural muestran que algunas barreras están desapareciendo, aproximando nuevamente áreas como el arte, el diseño y la tecnología, en términos de las características estéticas de los nuevos productos procedentes de esa fusión. Los autores de estos textos participaron del último *Encuentro Internacional de Arte y Tecnología (#.ART)* realizado en el Museu Nacional da República, Brasilia D.F - Brasil, en 2018. El #.ART ha buscado, a través de la historia, destacar trabajos artísticos que utilizan la tecnología digital en cuanto herramienta para producir formas tradicionales de obras de arte y de otros tipos de producción que surgieron a partir de la colaboración entre arte, ciencia y tecnología y crearon sistemas inéditos e inseparables de un pensamiento que conceptúa el conocimiento sensible del *homo aestheticus*. Algunos temas fueron discutidos como los levantados por el filósofo Luc Ferry, para quien el arte es, vehementemente, una ocurrencia social y política, no en el sentido de movilizar temas o intereses sociales y políticos, sino porque muestra que las mutaciones históricas o conceptuales relativas al arte son, por excelencia, el lugar donde la imagen social y política de una sociedad es legible en su más grande depuración. Para el autor, la noción de gusto,

más allá de referirse al universo artístico, designa un contorno particular de sociabilidad. Asimismo, el evento homenajeó al principal historiador del arte brasilero que incentivó la relación entre arte y tecnociencia, el paulistano Walter Zanini. También se exploraron temas específicos del campo del arte computacional como interactividad en el arte, vida e inteligencia artificial; activismo político y social; redes sociales y presencia a distancia; museos virtuales; además de asuntos tales como la recolección, presentación y preservación del arte digital, entre otros, pues se verificó que con el acceso a las redes libres, a los softwares, hardwares, Internet y dispositivos móviles, PDA (*personal digital assistants*) y celulares, está surgiendo una onda creativa como un nuevo arte popular.

El #.ART, en sus diversas ediciones, ha cuestionado el papel del artista de hoy, los procesos de creación y conceptos como *singularidad tecnológica* o simplemente *singularidade*, acuñado por Ray Kurzweil (2013) y que corresponde al momento hipotético cuando la inteligencia artificial conseguirá el mismo grado de inteligencia humana, cambiando tal vez la propia naturaleza humana que se tornará cada vez más no-biológica. Esta es la alborada de una nueva civilización que nos permitirá trascender nuestras limitaciones biológicas y ampliar nuestra creatividad. De esa forma, podemos decir que las tecnologías digitales están, homeopáticamente, contaminando capas del sistema del arte, el cual deja de tener el monopolio del medio. Con este libro, pretendemos verificar cómo la naturaleza del arte tecnológico en sí hace que los límites de control se tornen más porosos y permitan rever sistemas tradicionales de vigilancia. Todo esto posibilitando que el arte expandido desafíe y redefina sus nociones.

Activismo transmedia: estrategias (d)e involucramiento en las multiplataformas

Gustavo Padovani
Sérgio Nesteriuk

Introducción

La marca del activismo está impresa en la producción del involucramiento o enganche en la organización de acciones que puedan provocar cambios y/o incitar cuestionamientos sobre las más diversas pautas – desde las más institucionales hasta las más subjetivas. Debido a su condición básica de circulación de mensajes, el activismo construyó una relación directa con los medios de comunicación; en ella es posible notar cómo las mudanzas sufridas a lo largo del tiempo terminaron por promover una relación de mutua transformación. Courtrine (2006) observa, por ejemplo, que las manifestaciones de mayo de 1968 en Francia fueron muy importantes por la rapidez con que se propagaron múltiples discursos y el impacto causado por el proceso de mediatización de las

imágenes de los actos. Pickard (2015), por su parte, realizó un análisis de los inicios de las radios clandestinas en los Estados Unidos para demostrar que, a lo largo del siglo XX, todo el periodo del activismo mediático también estuvo precedido por transformaciones en la regulación de los medios de comunicación.

Durante muchas décadas, las producciones de los medios activistas se pronunciaron contra las grandes empresas productoras de contenido, proponiendo la creación de nuevos vehículos que se opusieran a las pautas y a las lógicas de los llamados “medios corporativos” –vistos como instrumentos de control de la opinión pública y los cuales se oponen, muchas veces, a la participación popular. Los realizadores y responsables por esos medios activistas buscaban crear contenidos no institucionalizados, lo que para sus defensores podría garantizar una mayor autonomía creativa y retórica. En la contemporaneidad, ese tipo de acción comenzó con la circulación de boletines a finales del siglo XIX y culminó con la llegada de la internet a finales del siglo XX. Tuvieron como su marco simbólico¹ la creación de Centros de Medios Independientes (*Independent Media Center* – IMC) o *Indy Media*² originados por las manifestaciones contra la Organización Mundial del Comercio (OMC) y que se tornaron conocidas como la Batalla de Seattle: una red autónoma de producción de contenidos noticiosos alternativos diseminados en la hasta entonces incipiente internet (Giraud, 2014). Esa prerrogativa de autonomía y “libertad”, en relación a la cobertura de los grandes medios, todavía es un discurso ampliamente utilizado por activistas mediáticos con las más diversas ideologías. La gran diferencia es que la existencia de las redes posibilitó nuevas conexiones y lecturas de lo social entre los usuarios, abrigando

1 Manifestaciones que tuvieron lugar el 30 de noviembre de 1999 y las cuales reunieron cerca de cien mil personas. Son señaladas como las segundas más grandes ocurridas en Estados Unidos, después de las manifestaciones que se oponían a la Guerra de Vietnam.

2 Disponible en: <https://www.indymedia.org/or/index.shtml>. Visita: 13.06.2017.

una “pluralidad de grupos con preocupaciones, intereses y compromisos comunes” (Santaella, 2013, p.103)³.

La práctica del activismo en los medios también fue afectada por las mudanzas tecnológicas y sociales que engloban la cultura de la convergencia, una vez que los medios alternativos y los medios corporativos comenzaron a circular, crear y apropiarse mutuamente de sus contenidos, proporcionando un flujo de doble vía (Jenkins, Ford & Green, 2014) y potenciado de ese modo un ambiente propicio para la cultura participativa. Las prácticas de activistas y fans de diversas plataformas de medios relacionados a los más distintos objetos de afección terminan entrelazándose y aproximando las dimensiones entre el consumo y el activismo, formando redes de producción y circulación de contenido. Diferente de un pasado reciente en que las disputas por la visibilidad ocurrían por el dominio de una técnica y de la creación costosa de un vehículo nuevo, los usuarios ocupan las redes sociales y las prácticas de producción de contenido se tornaron domésticas y accesibles. La percepción social de ese cambio en las formas de organización y diseminación de información favoreció para que ciudadanos, organizaciones y diversos movimientos sociales se conectaran con las manifestaciones en distintos países del Medio Oriente, España, Estados Unidos, Brasil y Corea del Sur.

Con la descentralización del liderazgo, amparadas en figuras de subjetividades escépticas del sistema político/financiero y en busca de alguna subjetividad negada (Negri & Hardt, 2012), en cada nueva manifestación el número de contenidos producidos sobre ellas crecía, así como el alcance generado por su diseminación en diferentes plataformas. Los grandes medios y los medios alternativos, tal como quedó revelado en Brasil durante 2013, fueron protagonistas de un gran y diverso canje de contenidos entre sus plataformas sobre una misma narrativa. A pesar del discurso crítico en relación con los grandes medios, los llamados “medios alternativos” consiguieron actualizar y demostrar nuevos caminos para los

3 Las traducciones de las citas bibliográficas que aparecen en este capítulo fueron realizadas de forma libre para el idioma español por el traductor de este libro.

tradicionales vehículos, en la dinámica de mediatización de las manifestaciones, la utilización de *lives* en las redes y hasta la incorporación del propio medio alternativo como fuente y contenido – tal como ocurrió en el caso de la aparición de material producido por *Midia Ninja* en el *Jornal Nacional* o la participación de una de sus representantes en el programa *Roda Viva*.

Los asuntos sociales complejos también están atravesados por esa enmarañada ecología de los medios y necesitan de nuevas narrativas y plataformas que posibiliten, al mismo tiempo, explicarlos y crear múltiples puntos de entrada para el involucramiento o enganche de los usuarios. En ese sentido, las prácticas transmedia se tornaron una tendencia para ese escenario convergente en el cual se “(...) disuelven las antiguas fronteras existentes entre arte, comunicación y entretenimiento” (Massarolo, 2013, p. 346).

En este capítulo se pretende discutir algunos conceptos relacionados con el activismo transmedia y sus repercusiones, principalmente el involucramiento, una vez que esa concepción es entendida como el principal fundamento de las acciones activistas. Serán analizados dos casos de activismo transmedia que parten de una estructura planeada para implementar una cuestión *Who Is Dainy Cristal?* y *Voo Contra o Câncer*, además de otros dos casos de manifestaciones (las manifestaciones del movimiento estudiantil secundarista y las manifestaciones de junio de 2013). Lo anterior con la intención de explorar sus estrategias e impactos en la promoción de nuevos argumentos sobre el tema.

Activismo y organización transmedia

El activismo transmedia nace de los mismos principios teóricos explorados por autores como Henry Jenkins cuando describe las prácticas de una cultura convergente en la cual los elementos de una narrativa son “(...) diseminados de forma sistemática por múltiples canales de distribución con la finalidad de crear una experiencia [de entretenimiento] unificada y coordinada” (Jenkins, 2007). El papel del usuario también es un factor esencial para la creación de las prácticas transmedia, pues al promover ese movimiento entre los medios más tradicionales

y las plataformas contemporáneas se suscita la creación de mundos narrativos y el llenado de lagunas por medio de la participación. Al observar la conexión entre el activismo y las multiplataformas, Lina Srivastava observa:

El activismo transmedia ofrece a los activistas y creadores de contenidos un cuadro estratégico y proactivo para usar los medios para crear impacto social. Los diversos puntos de entradas permiten que donadores, activistas, aliados y audiencias tengan una experiencia coordinada y comprensiva de una cuestión compleja, y la cocreación permite el aumento del involucramiento con la cuestión propuesta e incrementa la acción del movimiento (Srivastava, 2009).

La práctica del activismo transmedia también exige un esfuerzo coordinado para crear “contenidos accionables”, estructurados en un modelo de actuación mediático, pues solamente así es posible obtener una “(...) colaboración en la identificación de la cuestión y en las connotaciones de historias entre los activistas y los productores de contenidos” (Srivastava, 2013). Adepta del sistema de modelado de proyectos y negocios en *canvas* – método popularizado por el libro *Business Model Generation* (2011) de Alexander Osterwalder e Yves Pigneur –, la autora defiende una propuesta de activismo bastante sistematizada. De este modo, se busca que los resultados de las acciones obtengan un alto involucramiento de diversos usuarios, creando inclusive puntos de entrada de capital para que la acción sea sustentable y traiga beneficios para las instituciones partícipes.

En el libro *Out of The Shadows, Into the Streets!*, la investigadora Sasha Constanza-Chock comparte su experiencia de haber acompañado durante años los procesos, desafíos, soluciones y acciones encontradas en la construcción de un trabajo activista multiplataforma en las manifestaciones de los derechos civiles de los inmigrantes latinos entre los años 2006 y 2013. En su estudio se verifica que muchos movimientos sociales trabajan con procesos de alfabetización mediática de los participantes para sus actuación en los más diversos formatos de contenido

(fotografía, texto, audio y vídeo) y plataformas como *Facebook*, *Twitter*, *Youtube* y *Bandcamp*. Se trata de una acción compleja que la autora define como “organización transmedia”, es decir, “(...) la creación de una narrativa de transformación social en múltiples plataformas, envolviendo la base del movimiento en una acción de medios participativos y produciendo atención directamente vinculada a oportunidades concretas de acción” (Constanza-Chock, 2014, p.50).

En un escenario en el cual el trabajo en red y la existencia de acciones institucionales, manifestaciones en las calles y la circulación de contenidos en las plataformas son recurrentes, surgen diferentes procesos coexistentes dentro del propio campo de la organización transmedia. Si tradicionalmente acciones activistas y/o movimientos sociales contaron con prácticas horizontales y creativas al intentar potencializar una escasez de recursos en la producción de contenido de las diversas plataformas, hay también una serie de proyectos que cuentan con una profesionalización de esa organización transmedia por medio de recursos financieros, profesionales y empresas especializadas contratadas.

El activismo transmedia también está sujeto a lidiar con cuestiones que muchas veces escapan del control de sus productores. Al producir contenido que puede contar con la participación de diversos usuarios, lidiar con la gran circulación en diversas plataformas y tratar temas que atiendan a la realidad inmediata y en constante transformación, los imprevistos pueden potencializar o acabar con las acciones programadas. Esa inserción de contenido creado por activistas en un medio corporativo (y en algunos casos con más alcance) puede generar tanto aspectos considerados positivos como negativos para quien lo produjo. Aunque esa práctica puede vehicular mensajes del grupo que lo concibió frente a una audiencia más amplia, ellos también pueden adquirir nuevos sentidos, tornándolos “(...) descontextualizados de las especificidades de sus orígenes históricos y políticos” (Jenkins, 2014, p.271). Al mismo tiempo, ese contenido disperso en varias plataformas posibilita que parte de los usuarios busquen más información y entiendan los contextos originales de los creadores del contenido, incluso ayudando en la diseminación de la información encontrada por medio de prácticas participativas en red.

Al analizar el asunto del involucramiento, Constanza-Chock, reconociendo la existencia e importancia de los flujos entre los medios alternativos y corporativos, asienta que la profesionalización excesiva afecta las cuestiones genuinas de las causas activistas, pues al intentar “(...) mantener el control de arriba hacia abajo de las prácticas de comunicación, el movimiento se arriesga a perder su credibilidad” (Constanza-Chock, 2010, p.276). Lina Srivastava rebate esos argumentos al defender que, independiente de la estructura, la narrativa transmedia automáticamente quiebra la construcción unidireccional “nosotros” ayudando a “ellos”, aproximando todos en “(...) una red de agentes de cambios que usan narrativas como herramienta para alcanzar metas, actividades y decisiones” (Jenkins, 2016). La discusión en torno de la organicidad de los proyectos y de los engajamientos efectivos de sus usuarios en las redes y militantes en las calles, mucho más allá de una perspectiva teórica, debe ser analizada también en sus aplicaciones prácticas estratégicas, una vez que la distancia entre los objetivos deseados y los alcanzados podrían indicar la materialización del impacto social de esas acciones.

El desafío del involucramiento y participación en las multiplataformas

La noción de involucramiento nace de una perspectiva política, al ser estructurada como una forma de motivación que lleva al sujeto a realizar alguna acción: bien sea la propagación y defensa de ideas, la participación en eventos o un cambio afectivo que repercute en diferentes formas de ocupar y relacionarse con los espacios. De acuerdo con Grohmann (2017), el término sufrió una ampliación a partir de los años 90, para el espectro del marketing y del emprendimiento – principalmente por las nuevas formas de concepción de las relaciones de trabajo y del consumidor en toda la cadena productiva del capitalismo. En el campo de la comunicación también ocurrió un proceso similar: las nociones de involucramiento “cívico” y “político”, exploradas por autores como Rheingold (2008) y Dahlgren (2009), demuestran que en la cultura participativa el involucramiento y la participación asumieron sentidos bastante similares en las prácticas mediáticas. La

existencia de una compleja ecología de los medios de usuarios conectados de forma ubicua, traen la interactividad como un presupuesto y posibilitan que individuos o colectivos se involucren “(...) en todas las esferas de la sociedad (familia, política, trabajo, educación) en cuanto ellas son moldeadas tanto por sus propios involucramientos como por las prácticas culturales, institucionales y político-económicas de las instituciones mediáticas” (Livingstone, 2013, p.08).

Debido a la multiplicidad de plataformas y la circulación constante de contenido entre ellas, mensurar el involucramiento o enganche es un desafío enfrentado por los usuarios, organizaciones y empresas. La diversidad de perfiles y de actividades ejecutadas en estos ambientes también crean otras dificultades, una vez que esa participación es bastante desigual, pues “(...) no todo mundo tiene permiso para participar, ni todo mundo es capaz de participar y ni todo mundo que participa lo hace en igualdad de condiciones” (Jenkins, Ford & Green, 2014, pp. 358-359). Dentro del campo del activismo, ese aspecto se intensifica mucho más, pues muchas cuestiones exploradas por los grupos, organizaciones o usuarios en las redes sociales, por ejemplo, se abastecen de una infinidad de acontecimientos y controversias constantes, siendo transformadas en contenidos y diseminadas por diversos usuarios. Esto exige del usuario un gran nivel de inmersión y atención para que se pueda crear cierto orden de los hechos y generar involucramiento. Por otra parte, quien está produciendo los materiales debe poseer una gestión continua y seriada de contenidos y con diversos puntos de entrada para que la acción pueda establecer una red sólida alrededor de su actuación.

Otro gran desafío generado por el involucramiento son las dinámicas y alcances ofrecidos por cada una de las plataformas en relación con el contenido producido por el usuario. Los usuarios o grupos activistas se aprovechan de las plataformas creadas por empresas y al firmar el término de participación en plataformas como *Facebook*, *Twitter*, *Youtube*, entre otras, sus rastros son monitoreados, el alcance de sus contenidos moderados y los datos utilizados para diversos fines – desde los más estrictamente comerciales hasta los de vigilancia. Aunque existan plataformas de código abierto, modificables y con datos criptografiados de modo

seguro, estas interfieren en uno de los asuntos principales para la movilización: casi siempre poseen pocos usuarios o son poco conocidas por los demás nichos, presentándose como un serio problema para la visibilidad y movilización de un número potencial de usuarios.

El activismo en red en la última década también fue uno de los factores responsables por el refinamiento de las herramientas de monitoreo de redes sociales y de las grandes bases de datos generadas en esas plataformas. Esas técnicas analizan rastros dejados por los usuarios para identificar tendencias y posturas frente a determinados acontecimientos, así como demostrar el flujo de contenido, las formas de interacción y el poder asimétrico que cada usuario asume en relación a los otros (Malini, 2016) para intentar de algún modo, mediante gráficos o números, mapear esas redes de acciones inmateriales. Esos análisis también traspasan el concepto de involucramiento al mostrar cómo un tema o contenido específico asume cierta proporción en la redes. Empero, en la perspectiva adoptada en el presente análisis, serán considerados los modos en los cuales son construidas las acciones, las formas de interacción y cómo las prácticas transmedia contribuyen para la materialización de objetivos más allá de las plataformas mediáticas.

Prácticas transmedia planeadas: Who Is Dayani Cristal? y Voo Contra o Câncer

El proyecto *Who Is Dayani Cristal?*⁴ de Gael García Bernal y Marc Silver, del año 2013, tuvo inicio con la exhibición de un documental homónimo sobre la condición de la inmigración ilegal en Estados Unidos en la frontera con México. La exhibición del documental en diversos festivales de cine, en el circuito exhibidor comercial y en algunos canales de televisión, sirvió como base para la plataforma *Who Is Dayani Cristal?*, pues en ella hay diferentes formas de interactividad y puntos de acceso para las cuestiones abordadas en la película. Es posible estimular a los usuarios para compartir sus historias de inmigración y conocer otros testimonios

4 Disponible en: <http://whoisdayanicristal.com>. Visita: 10 de julio 2017.

de inmigrantes (*Border Stories*), además tener acceso a un contenido interactivo que explica el asunto de la inmigración ilegal en el país. La plataforma promueve información sobre el tema (*Learn*), posee un dispositivo para realizar donaciones a entidades de derechos de los inmigrantes (*Take Action*) y otro para reportar personas que desaparecen cruzando la frontera (*Find Missing People*).

La oferta de diversos puntos de entrada para un proyecto, aunque pueda facilitar el contacto del usuario con el contenido, no garantiza su involucramiento. Inclusive cuando el tema del proyecto es relevante para el usuario, el tiempo de trabajo con cada acción y la circulación de esos contenidos en las redes, pueden asegurar diferentes formas de inmersión. En el caso de *Who Is Dayani Cristal?*, el usuario que llega hasta la plataforma por medio de las redes sociales u otros sitios sin conocer el documental, puede realizar cualquiera de las acciones interactivas, pero necesita recurrir a una plataforma externa para ver la historia central exhibida en el material audiovisual. Hay opciones de compra del DVD (*Netflix DVD*), enlaces para solicitar la exhibición en librerías y proyectos sin ánimo de lucro y, de modo masivo, enlaces que llevan al cliente a diversas plataformas VOD secundarias para ver la obra como *Netflix* (US), *Amazon Instant Video*, *Fandor*, *Google Play* e *Itunes*.

Otro tema que debe ser considerado es la red de circulación de contenidos: además de que la película no es un lanzamiento y no se proyecta en las ventanas convencionales, las publicaciones de contenido en la principal red social del proyecto, la *Fan Page* de Facebook, no son constantes y solo cuenta con 7 mil seguidores. En sus relatos de objetivos y resultados conseguidos con la obra y la plataforma, divulgados en el propio sitio⁵, los datos señalan que el 50% de los objetivos fueron alcanzados (principalmente en relación a la recaudación de donaciones), pero no es revelada ninguna cifra de visualizaciones de la obra (solamente la audiencia de 2.283.000 de telespectadores de la obra en el canal hispanoamericano *Fusion*). La multiplicidad de acciones propuestas y la forma en la cual la plataforma trabaja la

5 Disponible en: http://whoisdayanicristal.com/downloads/impact/WhoIsDayaniCristal_ImpactAssesment_EN.pdf. Visita: 10 de julio 2017

comunicación, conducen *Who Is Dayini Crystal?* mucho más para un ejercicio de concientización sobre el tema, que a la consecución de algún objetivo directo con la acción.

La campaña *Voo Contra o Câncer* nació de un convenio entre el *Hospital de Câncer de Barretos* y la agencia publicitaria *WcMcCann* para resolver una de las mayores dificultades encontradas por los pacientes de la institución: el acceso hasta la ciudad de Barretos. Localizado a 430 kilómetros de la capital de São Paulo, el hospital recibe pacientes que viajan más de 2.500km para ser atendidos – una medida garantizada por el decreto Nº55 del Ministerio de la Salud, el Tratamiento Fuera del Domicilio (TFD). Muchos de ellos en estado grave o terminal, recorren ese trayecto en bus o jornadas que intercalan vuelos y buses. La misma dificultad de acceso ocurre con los investigadores que llegan de otros países y los cuales muchas veces, arriban en São Paulo y hacen conexiones para los aeropuertos más próximos, como Ribeirão Preto (120 km) y São José do Rio Preto (90km), para después recurrir a algún vehículo que los lleve hasta Barretos. Esta ciudad ya tiene un aeropuerto, el Aeroporto Chafei Amsei, con una pista de despegue más grande que la del aeropuerto Santos Dumont de Rio de Janeiro y apta para funcionamiento⁶.

La campaña estuvo amparada en la movilización de la sociedad para presionar a las compañías aéreas a crear un vuelo para Barretos. El paso inicial fue el lanzamiento de una animación⁷ en *YouTube* narrado por Reynaldo Gianecchini (actor que fue arremetido por un linfoma en 2011) y un sitio base que contenía un “manifiesto” sobre la campaña. La “reserva de vuelo” mencionada por el actor en el vuelo era una especie de *check-in* para mostrar en las redes sociales que el usuario se había involucrado en el proyecto y “reservado” una silla en el vuelo para

6 En el año 2005, debido a una reforma en el aeropuerto de la ciudad de São José do Rio Preto, este aeropuerto recibió vuelos comerciales durante algunos meses de las empresas TAM (actual LATAM) y GOL. Disponible en: <http://noticias.uol.com.br/economia/ultnot/vallor/2005/08/12/ult1913u35581.jhtm> Visita: 20 de octubre de 2016.

7 Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=atKW0zEPIMg> Visita: 10 de agosto de 2017.



Figura 1: Captura de pantalla del box “call to action” que enviaba email directo para las compañías aéreas

Fuente: Sitio Voo Contra o Câncer

Barretos – representado por una foto del propio usuario en una de las poltronas del avión de la campaña. Además, el sitio permitía que los usuarios utilizaran la página para enviar diversos correos electrónicos para llenar - o “floodar”⁸- las bandejas de correo de las compañías aéreas con cualquier mensaje que el usuario dejara, direccionándolos automáticamente a las principales aerolíneas existentes en el país.

Además de las redes sociales, la campaña también fue orientada a generar una serie de artículos en periódicos, televisión, sitios web, blogs y emisoras radiales;

8 Término conocido y utilizado en la internet para describir una actividad que es realizada diversa veces por uno o más usuarios para llenar un perfil, un muro o e-mail con mensajes iguales o diferentes.

materiales que trataban sobre el aeropuerto, el hospital y la propia campaña, hecho que generó más atención y diversos puntos de entrada para *Voo Contra o Câncer*. Algunas acciones también fueron realizadas en lugares estratégicos: *teasers* de la campaña fueron distribuidos en diversos aeropuertos de Brasil, difusión en shows y eventos de artistas aliados de la institución y exhibiciones de videos en la *Festa do Peão de Barretos* – celebración que recibe aproximadamente un millón de visitantes. Para complementar, fue creado un avión amarillo de peluche y distribuido estratégicamente entre varios artistas, invitándolos a realizar publicaciones en sus redes.

Como resultado, 252.656 usuarios realizaron “embarques virtuales”, 85.267 correos electrónicos fueron enviados para las compañías aéreas y fueron generadas cerca de 291 millones de opiniones en las redes sociales⁹. Con la campaña al aire, la compañía *Passaredo* entró en contacto con el *Hospital de Câncer de Barretos* y decidió crear un vuelo comercial hacia esta ciudad. En 2014 fue realizado un vuelo simbólico de São Paulo hacia Barretos; sin embargo, incluso después de ese acto de finalización de la campaña, el lugar aún está comercialmente inactivo.

Para que el aeropuerto funcione plenamente, son necesarias reformas en la pista de aterrizaje, salas de embarque separadas, detectores de metal e instalaciones para el cuerpo de bomberos. En la época del lanzamiento, una declaración del entonces Ministro de la *Secretaria da Aviação Civil* prometió una inversión de 20 millones de reales¹⁰ y el Secretario de *Desenvolvimento Econômico* de Barretos, arguyó que el municipio sería contemplado con el Plan de Incentivos a la Aviación Regional y sus reformas iniciaran en julio de 2014¹¹. Empero, ese programa de incentivos fue suspendido en julio de 2015 – lo cual impidió el desembolso de

9 Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=9By93tvLzBU> Visita: 20 de agosto de 2017.

10 Disponible en: <http://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2013/08/pacientes-atraves-sam-pais-de-onibus-para-serem-atendidos-em-barretos.html> Visita: 02 de agosto de 2017.

11 Disponible en: <http://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/ribeiraopreto/2014/03/1427987-barretos-quer-rota-aerea-ate-sao-paulo-mas-esbarra-em-obra-no-aeroporto.shtml> Visita: 02 de agosto de 2017.

recursos¹². El último comunicado de la Alcaldía de Barretos sobre el asunto, realizada cuatro meses antes de la cancelación del programa, relata que fueron ejecutadas solamente reparaciones y encaminado un pedido de préstamos de equipos para el gobernador Geraldo Alckmin¹³. Hasta el momento el aeropuerto continúa sin operación de vuelos comerciales y no hay previsión para su activación.

En los dos casos expuestos hubo planeación para implantar una cuestión en las plataformas y también un dispositivo de participación para que los usuarios pudieran involucrarse. De acuerdo con Lima (2013), el bajo costo y la facilidad de participación es lo que hace que las campañas en redes sociales sean más efectivas que las desarrolladas en medios tradicionales, elevando “(...) a nivel mundial la visibilidad de algunos movimientos que quizá nunca hubieran sido capaces de conseguir” (p.91). Sin embargo, esas mismas acciones atienden a un gran esfuerzo por implantar una agenda programada que, frecuentemente, encuentra dificultad para salir de la centralidad de sus propias plataformas más allá de los usuarios que se disponen a compartir los contenidos.

En el caso de *Voo Contra o Câncer* había un objetivo claro y directo que facilitaba la participación: al llenar las bandejas de correo electrónico de las empresas aéreas con pedidos de vuelos, los usuarios ya se sentía enganchados y vinculados a la causa propuesta. Ese acto de participación podría ser leído con un “activismo perezoso” (*slackativism*) el cual hace al usuario “sentirse bien cuando se ofrece apoyo a alguna causa que tiene poco o ningún efecto práctico más allá de la satisfacción de quien la practica” (Naidoo, 2010). De todos modos, esa estrategia con el usuario sirvió para conceder visibilidad a la campaña y presionar a las empresas a considerar la posibilidad de implantar vuelos comerciales hacia Barretos.

12 Disponible en: <http://www.bloomberg.com/news/articles/2015-06-02/brazil-suspends-aviation-plan-that-could-help-embraer-azul> Visita: 02 de agosto de 2017.

13 Disponible en: <https://www.barretos.sp.gov.br/noticias/8026/Prefeitura+solicita+emprestimo+de+equipamentos+para+o+Aeroporto+Chafei+Amsei> Visita: 02 de noviembre de 2016.

Prácticas transmedia en manifestaciones: junio de 2013 y los actos secundaristas

Un mes después de haberse iniciado las manifestaciones de 2013 en Brasil, diferentes actos con las más diversas pautas continuaban sucediendo: desde manifestaciones contra la *TV Globo*¹⁴ hasta una ocupación que duró días en frente a la casa del entonces gobernador carioca, Sérgio Cabral¹⁵. El día 23 de julio de ese año, el papa Francisco visitó varios puntos de Rio de Janeiro en función del evento religioso *Jornada Mundial da Juventude* (JMJ): un programa con cerca de 400 mil personas oriundas de diferentes países y reunidas en la Playa de Copacabana para la realización de una misa con el arzobispo de la ciudad, Dom Orani.

Ese día el colectivo *Mídia Ninja* estaba realizando algunas transmisiones¹⁶ a través de la plataforma *TwitCasting*, las cuales se extendieron hasta la noche, pues habían numerosas manifestaciones “agendadas” para el mismo día de la visita; entrada la tarde se inició un enfrentamiento entre manifestantes y la Policía Militar. El enfrentamiento se explotó por una serie de calles y desencadenó en la prisión de algunos manifestantes, acciones que, de acuerdo con el reportaje en el *Jornal Nacional*, fueron decretadas después que los policías hallaron un maletín con varias botellas de *cóctel mólotov*. En dicho reportaje, las imágenes enfatizaban el momento en que el maletín lleno de botellas era encontrado, el camarógrafo se aproximaba y el policía decía: “¡Es eso lo que ustedes tienen que filmar!”. El camarógrafo, por su parte, preguntaba: “¿Qué es eso?” y él respondía: “Cóctel Mólotov... eso ahí mata un policía¹⁷”.

14 Disponible en: <https://www.facebook.com/midiaNINJA/photos/a.164308700393950.1073741828.164188247072662/200382026786617/?type=1&theater> Visita: 25 de mayo de 2016.

15 Disponible en: <http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2013/07/cabral-diz-que-nao-e-ditador-e-pede-fim-de-protestos-na-frente-da-sua-casa.html> Visita: 02 de julio de 2016.

16 <http://us.twitcasting.tv/midianinja/movie/15936055> Visita: 22 de agosto de 2017.

17 Disponible en: <https://globoplay.globo.com/v/2713906/> Visita: 19 de julio de 2017.



Figura 2: Declaración de manifestante cedido a Mídia Ninja y exhibido en el Jornal Nacional

Fuente: Globo Play / Mídia Ninja

Un menor de edad y otros siete adultos fueron detenidos por acusaciones que envolvían desacato, incitación a la violencia, formación de pandillas, exposición al peligro, resistencia y daño calificado. Sin embargo, como demuestra la nota del *Jornal Nacional*, los testimonios de los policías no coincidían con las informaciones divulgadas en la cuenta oficial de *Twitter* de la *Policia Militar do Estado do Rio de Janeiro* (PMERJ). Después de esas prisiones, 300 manifestantes se concentraron al frente del comando de policía del barrio Catete solicitando la liberación de los detenidos. Esa concentración causó más tumultos y conflictos, pues los policías intentaban descongestionar las calles del sector para normalizar el tránsito vehicular. Entre los detenidos en esa acción estaba uno de los integrantes

de *Mídia Ninja*, Felipe Peçanha, y el colectivo rápidamente notició la prisión de su integrante en la propia página de *Facebook*¹⁸ mientras él continuaba realizando el *streaming*¹⁹. Todos los presos fueron liberados a lo largo de la noche, excepto el estudiante Bruno Ferreira Teles – acusado de portar el maletín con las bombas y usar una de ellas contra la Policía Militar. Otro integrante de *Mídia Ninja*, el periodista Bruno Torturra, aprovechó el momento para realizar un video con el manifestante que permaneció en prisión²⁰. En este video, Bruno Ferreira Teles alega su inocencia y realiza una solicitud: pidiendo que alguien encontrara una filmación del momento de su prisión, lo que probaría la inexistencia de ese maletín y su inocencia. Esa acción, como revela Martins (2014, p.120), envolvió “diversos colectivos orientados por el IDDH (*Instituto de Defesa dos Direitos Humanos*), e iniciaron una campaña masiva en las redes sociales para recolectar imágenes que comprobaran la inocencia de Bruno”.

Las declaraciones de Bruno Ferreira Teles concedidas a *Mídia Ninja* también fueron exhibidas en dos ediciones del *Jornal Nacional de TV Globo*. En el primer reportaje²¹, además de mostrar los enfrentamientos y las manifestaciones, hay imágenes de la liberación del miembro de *Mídia Ninja* que había sido preso y la filmación del testimonio de Bruno editada, sin mostrar su solicitud completamente. En el segundo reportaje, el *Jornal Nacional* exploró la contradicción de los documentos emitidos sobre las órdenes de prisión, el relato y la solicitud de Bruno Ferreira y también, el video que fue encontrado y publicado en la red, probando así su inocencia²². Conjuntamente, el noticiero usó una imagen de uno de sus propios

18 Disponible en: <https://www.facebook.com/midiaNINJA/photos/a.164308700393950.1073741828.164188247072662/206821286142691/?type=1&perm-Page=1> Visita: 23 de agosto de 2017.

19 El momento exacto de la prisión fue editado del streaming y publicado en un canal de Youtube vinculado a *Mídia Ninja*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=aDO6tr6kgAk> Visita: 22 de julio de 2017.

20 <https://www.youtube.com/watch?v=wmfjp4WSKxs> Visita: 23 de marzo de 2016.

21 Disponible en: <https://globoplay.globo.com/v/2711401/> Visita: 20 de mayo de 2016.

22 Disponible en: <https://globoplay.globo.com/v/2713906/> Visita: 19 de mayo de 2016.

reporteros que había sido descartada del primer reportaje, bajo la siguiente narración: “imágenes capturadas por un reportero de *TV Globo* muestran que antes del inicio de los enfrentamientos, el joven no estaba con el maletín”.

Al mismo tiempo que los acontecimientos en las manifestaciones eran mostrados por el *Twitcasting* del canal *Mídia Ninja*, la producción periodística de *TV Globo* también estaba en las calles realizando imágenes de las manifestaciones. Frente a la prisión del integrante de *Mídia Ninja* y del manifestante Bruno Ferreira Teles surge la siguiente correlación: parte del contenido realizado por los medios alternativos se torna material indispensable para que los grandes medios (aquí representados por *TV Globo*) puedan contar su historia y llevar información a su audiencia. Fueron las imágenes distribuidas en las redes que llevaron a los editores del *Jornal Nacional* a reaprovechar una imagen de Bruno que ellos ya poseían, mostrando que el manifestante no tenía el maletín.

El video de Bruno fue publicado en *Youtube*, en la página de *Facebook* de *Mídia Ninja* y, en cuestión de horas, la imagen de Bruno corriendo sin maletín y siendo preso fue localizada, posibilitando que el abogado del manifestante consiguiera un *Habeas Corpus* en la mañana siguiente. Esa profusión intrincada de videos y transmisiones en *streamings* en torno de la noche de la visita del Papa, también llegó a la prensa internacional por medio de una publicación en el blog del periodista Robert Mckay del *New York Times*²³: el texto reúne diversos videos con el momento de la prisión de Bruno bajo diversos ángulos.

Esa movilización con un objetivo muy concreto y rápidamente establecido entre los colectivos de medios y los usuarios, puede ser entendida como una estrategia de organización transmedia en los moldes propuestos por Constanza-Chock (2014), una vez que fueron articuladas centenas de personas colaborativamente en torno a una causa, creados múltiples puntos de entrada para conseguir un objetivo

23 Disponible en: <http://thelede.blogs.nytimes.com/2013/07/24/video-of-clashes-in-brazil-appears-to-show-police-infiltrators-among-the-protesters/>. Visita: 22 de mayo de 2016.

apremiante y fue posible observar un cambio de contenidos entre las más diversas plataformas de los medios.

Otra perspectiva de la organización transmedia puede ser analizada por medio del movimiento de las escuelas estatales en el Estado de São Paulo contra la reforma en la educación que preveía, entre otras cosas, el cierre de 94 instituciones educativas. Organizadas inicialmente por jóvenes del nivel medio de una escuela de Diadema (SP), las manifestaciones comenzaron en noviembre de 2015 con la ocupación de diversas escuelas y la intensa producción de contenidos en las plataformas sobre las reivindicaciones de los estudiantes. Páginas de *Facebook* como el *Canal Secundarista* y *Não Fechem Minha Escola* realizaron transmisiones en *streaming* sobre la violencia policial dentro de las escuelas, documentales hechos sobre las ocupaciones e incluso, un video tutorial sobre cómo filmar los actos e invasiones de la policía en las escuelas²⁴.

La citada táctica de filmar las acciones de los policías ganó repercusión: una parcela significativa de esos videos corresponde a las acciones policiales en las calles y en las escuelas contra los manifestantes. En el video titulado *Abuso de Autoridade* publicado en la página *Não Fechem Minha Escola*²⁵, por ejemplo, es abordado el momento de la prisión de una estudiante que estaba filmando las manifestaciones con su celular. Mientras el policía esposa a la estudiante y empuja al responsable por las filmaciones, es posible escuchar gritos de otros manifestantes: “¡Ella va ser encarcelada porque ella es negra!” y “¿Cuál fue la orden de prisión?”. En cuanto ella camina siendo conducida por el policía para el comando, es posible también visualizar por lo menos otros cinco manifestantes filmando alrededor y escuchar gritos de los manifestantes estimulando a todos a acompañar a la estudiante presa (“Vamos para la DP [*Delegacia de Polícia* o Comando de Polícia]”).

24 Disponible en: <https://www.facebook.com/naofecheminhaescola/videos/1497174070577555/> Visita: 07 de julio de 2017.

25 Disponible en: <https://www.facebook.com/naofecheminhaescola/videos/1497413757220253/> Visita: 01 de agosto de 2017.

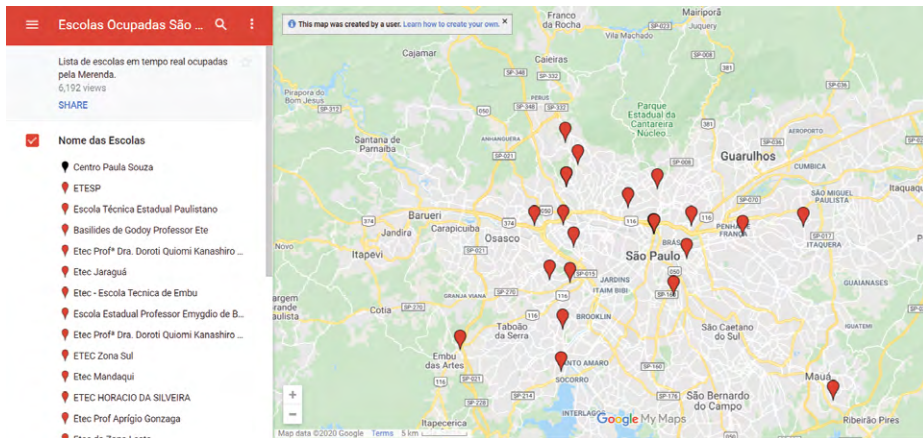


Figura 3: Plataforma ilustra las 219 escuelas ocupadas en el Estado de São Paulo.

Fuente: Autores / Escuelas Estaduales Ocupadas

Frente a la visibilidad alcanzada en las redes, fue creada una plataforma integrada²⁶ por medio de *Google Docs* para que cualquier usuario pudiera identificar de forma geolocalizada, la institución ocupada más cercana para ayudar con la donación de alimentos, equipos, participación presencial e incluso, donación de clases para los manifestantes²⁷. Todas las acciones reunidas en menos de un mes, hicieron que aproximadamente 219 escuelas en el estado de São Paulo fueran ocupadas – influenciando otras acciones también en los estados de Rio de Janeiro y Goiás. Además, las manifestaciones hicieron que el tema fuera mediatizado por los grandes vehículos de los medios, que a su vez recurrieron a la Ley de Acceso a la Información para obtener los documentos oficiales del estudio que indicaba la

26 Disponible en: https://www.google.com/fusiontables/data?docid=1RU3hf_C1B5RdCr3dfiOz8Z4vG2i_81rOR_f8r2nI#rows:id=1 Vista: 06 de julio de 2017.

27 Disponible en: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfFRH7R93JkUoXnfZZohxGd-JMbjNyIyjCBibnnPaoR19bQyw/viewform/> Visita: 07 de julio de 2017.

necesidad de cerrar las 94 instituciones. La divulgación de ese documento, además de provocar la salida de un secretario de la Alcaldía de São Paulo, impidió el avance de esta iniciativa en el Concejo Paulistano²⁸.

Independiente del sentido y del tamaño del proyecto, las prácticas de involucramiento ofrecidas por medio de las plataformas creadas deben ser eficientes para promover esas interacciones entre usuarios, contenidos creados y aquellos que los administran. Constanza-Chock (2014) observa que hay una mejoría substancial en las acciones de medios en movimientos sociales cuando hay una integración entre diferentes tipos de habilidades de los participantes y principalmente, en la existencia de una especie de “nivelación de los saberes” por medio de la alfabetización mediática (*media literacy*). Esas prácticas generan un conjunto de habilidades que posibilitan al usuario ir más allá del aprendizaje técnico sobre la plataforma y los soportes (foto, video, texto y audio) utilizados, forjando así “un conjunto de habilidades básicas y avanzadas relacionando aptitudes individuales con prácticas sociales, cruzando la frontera entre el conocimiento formal e informal” (Livingstone, 2011, p.13).

En el caso de las escuelas ocupadas, los jóvenes estudiantes además de compartir los saberes entre sí, desarrollaron una organización transmedia eficaz y actualizada con prácticas que demuestran un conocimiento informal adquirido por el uso continuo de los medios y sus dispositivos. La actuación de esos adolescentes insatisfechos en el sistema educativo del estado de São Paulo, señala un cambio de paradigma que ha llevado a algunas escuelas a repensar métodos pedagógicos, partiendo del presupuesto que “muchos adolescentes son jugadores expertos, otros participan de manera activa en las redes, incluso algunos producen contenidos de todo tipo y los comparten en las mismas redes” (Scolari, 2016).

28 Disponible en: <http://portal.aprendiz.uol.com.br/2015/12/30/retrospectiva-2015-o-movimento-secundarista-que-chacoalhou-educacao-brasileira/> Visita: 20 de septiembre de 2017.

Consideraciones finales

Aunque sea posible observar que el trabajo multiplataforma se haya tornado una condición básica para la existencia del activismo, la cuestión del involucramiento en su práctica transmedia aún transita entre lógicas inestables y que siempre serán formadas a partir de las prácticas de los usuarios. Las acciones analizadas en este capítulo parten de diferentes presupuestos, pero todas ellas, de algún modo, consideran la acción del usuario como fuerza motora para que otras acciones ocurran. Los proyectos de activismo transmedia no requieren, necesariamente, de grandes presupuestos y planeación para poder enganchar o involucrar los usuarios: mientras el resultado irregular de *Who Is Dayani Cristal?* es fruto de una producción con inversiones y una gran plataforma con modelo de negocio propio, la plataforma creada en la manifestación secundarista fue idealizada por estudiantes de nivel medio y propició un gran involucramiento que contribuyó para aumentar aún más los números de escuelas ocupadas y forzar al gobierno a retroceder en el proyecto de cierre de las instituciones.

El involucramiento en los casos de activismo transmedia también ocurre en función de la objetividad en las pautas levantadas, pues cuanto más explícita es la lógica de la participación como posibilidad para el cambio efectivo, mayor y más rápido parece dicho enganche. El caso de la detención del manifestante Bruno Ferreira Teles y el *Voo Contra o Câncer* ilustran esa condición: la búsqueda por el fragmento de filmación perdido que inocentó al manifestante y el hecho de colmar las bandejas de correo electrónico de las compañías aéreas, hacen que el usuario perciba rápidamente que su participación puede generar una transformación que va más allá del discurso mediático. En una sociedad en la cual los medios están cada vez más propagados, existe la idea de que la articulación en red puede, potencialmente, resolver algunos problemas de un mundo sensible y que muchas veces esas campañas acaban creando solamente impacto en una “vida mediática”, pues los usuarios pasan a experimentar un movimiento

[...]entre el idealismo (lo que percibimos) y el materialismo (lo que es aparente), usando las herramientas y técnicas de los medios contemporáneos digitales y de redes de comunicación para seleccionar, editar y remixar tanto sus percepciones como la apariencia de aquella dualidad (Deuze, Speears & Blank, 2010, p. 143).

En el activismo transmedia también es posible denotar que las “lagunas narrativas” adquieren importancia así como las narrativas transmedia basadas en un universo ficcional, pues dichas prácticas “(...) evocan la deliciosa sensación de incerteza, misterio o duda en la audiencia” (Long, 2007, p.53). Al analizar las manifestaciones de junio de 2013, el llenado de esas lagunas o el reconocimiento de las pistas migratorias entre las plataformas era cristalizado por el estado de crisis generalizado. La diversidad de pautas surgía frente a la desconfianza de las instituciones, los medios de comunicación y los movimientos sociales, haciendo que los usuarios se sintieran motivados a producir, circular o descubrir contenidos que pudieran contribuir a una corrección de la información, la deconstrucción de acontecimientos o la llegada de una nueva información relevante.

Las manifestaciones de 2013 se configuraron como un acontecimiento discursivo transmedia (Padovani, 2016) una vez que las nuevas prácticas comunicativas en las redes, la profusión de discursos y la circulación de contenidos que contaban la misma historia en las plataformas, produjeron en su enunciación, impactos en las dimensiones políticas y culturales de Brasil. Actualmente, hay otra condición en la cual las manifestaciones ya fueron embebidas al cotidiano y divididas en nichos ideológicos más precisos – visualizados, principalmente, en las polarizaciones políticas de las “burbujas de las redes”.

Al analizar el involucramiento en el activismo transmedia, se torna evidente la dificultad de implantar una nueva pauta dentro de una lógica de circulación de contenidos, una vez que hay una compleja red formada para los más diversos nichos y que se alimenta de una serie de nuevos acontecimientos – internos y externos a ella – de forma continua. Aunque la visibilidad pueda ser conseguida

rápida-mente con algunas estrategias en red, como los debates que generalmente abrazan las manifestaciones, los niveles de involucramiento de los usuarios dependen del enganche individual y de la construcción de una relación previa establecida por redes de cuestiones conexas – como en el caso del *Hospital de Câncer de Barretos*, que hace décadas es reconocido por su trabajo. Al tener como epicentro las prácticas de los usuarios, el activismo transmedia se torna un dispositivo volátil y metafórico, cuya posibilidad de materialización de los cambios planeados con las acciones en las plataformas depende de la causalidad de los acontecimientos y de la sincronía entre los tiempos y los deseos de aquellos que resuelven involucrarse.

Referencias bibliográficas

- Constanza-Chock, Sasha. (2010). *Se ve, se siente: transmedia mobilization in the Los Angeles Immigrant Rights Movement*. Tesis de Doctorado en Filosofía de la Comunicación. Los Angeles: University of Southern California.
- Constanza-Chock, S. (2014). *Out of The Shadows, Into The Streets!* London: The Mit Press.
- Courtine, Jean-Jacques. (2006). *Metamorfoses do discurso político: as derivas da fala pública*. [Traductores N. Milanez & C. Piovezani Filho. São Carlos: Claraluz.
- Deuze, M., Spears, L. & Blank, P. (2010). Vida Midiática. *REVISTA USP*, (86), pp. 139-145.
- Dahlgren, Peter. (2009). *Media and Political Engagement: citizens, communication and democracy*. New York: Cambridge University Press.
- Giraud, Eva. (2014). Has radical participatory online media really ‘failed’? Indymedia and its legacies. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*.
- Grohmann, Rafael. (2017). A noção de engajamento: sentidos e armadilhas para os estudos de recepção. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. *XXVI Encontro Anual da Compós*, Faculdade Cásper Líbero, São Paulo - SP, 06 a 09 de junho de 2017.
- Jenkins, H. (2009). *Cultura Da convergência*. São Paulo: Aleph.
- Jenkins, H. (2016). Telling Stories: Lina Srivastava Talks About Transmedia Activism (Part One). *HenryJenkins.org*. Recuperado de: <<http://henryjenkins.org/2016/01/telling-stories-lina-srivastava-talks-about-transmedia-activism-part-one.html>>
- Jenkins, H., Ford, S. & Green, J. (2014). *Cultura da Conexão: Criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph.

- Lima, Marcos Antônio Assis. (2013). Celebridades e ativismo: a voz dos famosos em defesa do casamento igualitário. *Revista Contemporanea | comunicação e cultura*, 11(02), pp. 284-303.
- Livingstone, Sonia. (2013). The Participation Paradigm in Audience Research. *The Communication Review*, 16(1-2), pp. 21-30.
- Long, Geoffrey A. (2007). Transmedia Storytelling Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company. *Comparative Media Studies Program in Media Studies*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- Malini, Fábio. (2016). Um método perspectivista de análise de redes sociais: cartografando topologias e temporalidades em rede. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. *XXV Encontro Anual da Compós, Universidade Federal de Goiás*, Goiânia, 7 a 10 de junho de 2016.
- Massarolo, João Carlos. (2013). Storytelling Transmídia: Narrativas para Multiplataformas. *Triade*, 1(2), pp. 335-347.
- Negri, A. & Hardt, M. (2012). *Declaration*. New York: Argo-Navis.
- Padovani, Gustavo. (2016). *Junho, 2013: o acontecimento discursivo transmídia*. Tesis de maestría presentada en el Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos.
- Pickard, Victor. (2015). Media Activism From Above and Below: Lessons from the 1940s American Reform Movement. *Journal of Information Policy*, 5, pp.109-128.
- Rheingold, Howard. (2008). Using Participatory Media and Public Voice to Encourage Civic Engagement. En L. Bennet et al. (Eds.). *Civic Life Online: learning how digital media can engage youth* (pp.97-118). Cambridge: The MIT Press.
- Santaella, Lucia. (2013). *Comunicação ubíqua. Repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus.

Scolari, Carlos. (2014). Transmedia storytelling: new ways of communicating in the digital age. *AC/E digital culture ANNUAL REPORT*.

Srivastava, L. (2009). Transmedia Activism: Telling Your Story Across Media Platforms to Create Effective Social Change. *Transmedia Activism*. Recuperado de <http://transmedia-activism.com/>.

FACTORS 4.0 es BIENALSUR: en el arte contemporáneo¹

Nara Cristina Santos

Universidade Federal De Santa Maria

Mariela Yeregui

La Universidad Nacional de Tres de Febrero

El *Festival de Arte Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul*, a pesar de tener el nombre indicativo del estado, no tiene nada de regional, pues se configura como nacional e internacional desde 2016, reuniendo artistas que actúan en el arte contemporáneo de modo transdisciplinar. Embebido en esa secuencia de festivales que se han esparcido por el país, FACTORS se constituye como un evento universitario de extensión, en el campo del arte y la cultura. Este fue idealizado a partir del trabajo del grupo de investigación *Arte e Tecnologia*

inscrito ante la *CNPq*² y es realizado por el LABART³/PPGART/CAL/UFSM. A partir de la edición de 2017 ha mantenido una curaduría compartida de forma internacional, entre dos investigadoras de las instituciones UFSM de Brasil y UNTREF de Argentina. En ese mismo año integró la BIENALSUR⁴.

El arte contemporáneo es una cultura importante; para sí mismo, para las formaciones culturales locales en que se infiltra, para los intercambios complejos entre culturas vecinas y como una fuerza capaz de generar tendencias en el marco de la cultura internacional. Con su carácter esencialmente globalizante, consigue no obstante, movilizar nacionalismos e incluso localismos, adoptando formas específicas y complejas (Smith, 2012, p.300)⁵.

En la perspectiva defendida por Smith, se puede comprender que BIENALSUR atiende a una demanda de arte contemporáneo, al presentarse de modo distribuido, colocando lo local en lo global y delineando marcos a través de los kilómetros de distancia que cada ciudad tiene hasta la sede en Buenos Aires. FACTORS 4.0 se ubica en el marco del Km 1055 en el mapa de la Bienal, integrando una red internacional y descentralizada de exhibición de la producción artística en la contemporaneidad.

Para su edición de 2017, el festival tuvo como argumento curatorial el concepto de bioarte. Para López del Rincón (2015), la concepción de bioarte puede ser entendida a partir de una clasificación basada en carbono, pero proveniente de tres campos del conocimiento: el arte, la tecnología y la biología. No obstante, en el contexto del arte contemporáneo,

La teorización del bioarte como ‘movimiento artístico’ es una cuestión controvertida, que reproduce la clásica comparación entre los

2 Consejo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico de Brasil.

3 LABART. <http://coral.ufsm.br/labart/>

4 BIENALSUR. <https://bienalsur.org/es>

5 Las traducciones de las citas bibliográficas que aparecen en este capítulo fueron realizadas de forma libre para el idioma español por el traductor de este libro.

diferentes lenguajes artísticos, generando oposición entre sus prácticas, hecho fundamental para la exploración de las características del bioarte, así como de sus distintas tendencias (López del Rincón, 2015, p.17).

Para la curaduría de FACTORS 4.0, el bioarte no se configuraría como un movimiento artístico, sino como una tendencia del arte contemporáneo. Como concepto, el bioarte acogería entonces, diferentes prácticas artísticas producidas a través de seres vivos y recursos naturales, en contacto con medios y tecnologías artificiales. Esa concepción, más reciente en el contexto del arte contemporáneo, puede ser entendida no sólo como una investigación del área del arte entrelazada con el área de biología, sino también con la de la biotecnología y bioingeniería, propiciando así relaciones transdisciplinarias. Como propuesta artística, el bioarte puede ser considerado como concepto transversal para pensar el arte, la ciencia y la tecnología, y sus implicaciones políticas y éticas. En ese sentido, las obras/proyectos promueven un diálogo entre lo natural y lo artificial, escenario en el cual los paradigmas del bioarte funcionan como plataforma de difusiones o, por el contrario, como término de oposición, enfrentamiento y contrapunto político. En el conjunto de intereses transdisciplinarios, estas obras generan cuestiones sobre el entorno y los sistemas interactivos, aproximando de modo provocador, y no por eso menos combativo, la investigación artística y científica.

El festival en 2017, al tratar el tema del bioarte, no sólo conectó propuestas que abordaban relaciones metamórficas entre los dispositivos y los ambientes naturales, sino que se valían de la tecnología para crear un vínculo entre diversos mundos sutiles y frágiles y las posibles resignificaciones ante la presencia de organismos vivos. Problemas relacionados con el medio ambiente, tales como el cambio climático, la extinción de la diversidad de flora y fauna, el deterioro y contaminación de los suelos, aguas y aire, y el agotamiento de los recursos naturales, son evidencias del gran efecto que las actividades y comportamientos humanos tienen sobre nuestros ecosistemas. Las obras revelaron que la resignificación de los

elementos naturales ocurre en el momento en que ellos son modificados, a partir de la intervención tecnológica y de los experimentos científicos, en contraste con la acción de la naturaleza, provocando en el público una experiencia artística y sensorial, al mismo tiempo particular y diversificada, una postura de apartamiento o aproximación del compromiso colectivo.

FACTORS 4.0 es BIENALSUR: artistas y obras

El festival tuvo como curadoras a Nara Cristina Santos (UFSM) y Mariela Yeregui (UNTREF) y como asistentes de curaduría a Manoela Vares, Andréa Capssa (UFSM) y Ana Laura Cantera (UNTREF). La curaduría compartida ha sido una práctica permanente de las ediciones de FACTORS. Inicialmente porque el festival surge de una práctica del grupo de investigación en laboratorio, liderado por una investigadora que asesora estudiantes de posgrado en la línea de investigación Arte y Tecnología adscrita en el área de concentración de Arte Contemporáneo. Asimismo, porque este trata de cuestiones transdisciplinarias y muchas veces complejas, no necesariamente difíciles de abordar, pero siempre provocadoras de nuevas estrategias curatoriales.

La curaduría en el arte contemporáneo se tornó ampliamente reconocida como una profesión significativa, presa en los impulsos centrales de la vida contemporánea, pero también capaz de ofrecer interpretaciones sorprendentemente originales de las complejidades y contradicciones de nuestra contemporaneidad (Smith, 2015, p. 15).

FACTORS 4.0 presentó propuestas transdisciplinarias, individuales y colectivas, realizadas por artistas nacionales e internacionales, tanto con trayectoria consolidada como jóvenes artistas brasileños, argentinos y mexicanos. Fueron once obras/proyectos que trataron el bioarte, incluyendo biotecnología y dialogando con la robótica.

Robots Mestizos (2016)⁶, un proyecto del Grupo de Investigación de Robótica Mestiza (UNTREF), propuso un espacio para examinar ciertos principios subyacentes en la creación robótica. Los paradigmas robóticos se encuentran anclados en el universo de la modernidad y por consiguiente, fuertemente vinculados a la idea de progreso, funcionalidad tecnológica y modelos tecnocráticos, todos susceptibles de análisis y puestos en crisis en un contexto latinoamericano donde la modernidad aparece como un concepto ilusorio o al menos, problemático. Para el grupo, el concepto central es la invasión del otro y por lo tanto, se asume la necesidad de crear un *otro* (*otro* que invade, que manifiesta su alteridad monstruosa), asumiendo su naturaleza fronteriza: *otro tecnológico/otro telúrico*, inspirado en los seres mitológicos del imaginario latinoamericano.

La idea de invasión del *otro* puede ser comprendida en la obra de Eduardo Kac⁷, no en la alteridad manifestada, sino en aquello que revela como dualidad, entre dos seres vivos aunque de especies diferentes: un ser humano y una flor. Es el caso de Edúnia (2003- 2008), una petunia transgénica creada por medio de colaboraciones entre Kac y científicos de las áreas de biología y genética. En esta planta, la creación parte del ADN del artista mezclado al ADN de la flor, cuya proteína produce una mutación en forma de venas rojas que están visibles en sus pétalos originalmente rosados. El gen es escogido estratégicamente para ser introducido en la flor, una vez que él es el responsable de rechazar cuerpos extraños del cuerpo del artista, lo que contribuye no solamente a desarrollar un cuestionamiento sobre los límites del yo/otro, sino principalmente, a reflexionar sobre las implicaciones éticas en la manipulación de las plantas.

En la videoinstalación *Jardim Colaborativo* de Fritz Müller en *Open Frameworks* (2017), las artistas Yara Guasque (UDESC) y Kaue Costa evidencian la materialidad de la interlocución entre el inglés Charles Darwin y el alemán naturalizado brasilero Fritz Müller, que contribuyó con la teoría de la evolución

6 Sitio web del colectivo: <https://m.youtube.com/watch?v=FQOk2Po6lgo>

7 Sitio web del artista: <http://www.ekac.org>

de las especies⁸. Los naturalistas del siglo XIX intercambiaron retoños de plantas, las cuales constan en los archivos del herbario *Kew Royal Botanic Garden*, localizado en Inglaterra. La obra revela el cruce biológico y social cuando resalta las taxonomías y términos científicos compartidos a través de la producción y las redes de conocimiento. También, genera implicaciones políticas y éticas, no en los acuerdos establecidos, sino en el envío e intercambio de material vivo para investigaciones científicas.

Parte del proceso de desarrollo y de la vida de las plantas puede ser visualizada en la obra de Rebeca Stumm⁹. *Trans(forma)ação assistida* (2017) se constituye en una instalación en la cual las plantas son cultivadas en pequeños orificios hechos en la arcilla. En esta obra, la artista tiene la intención de remitir a la verticalidad de un jardín urbano o bosque artificial, cuyo crecimiento ocurre por medio de la humedad, luz y compuestos orgánicos. El proceso está impregnado de visualidades y temporalidades distintas, a medida que las plantas son generadas, crecen y se descomponen, manteniendo el registro de su ciclo vital. Esta instalación está organizada aleatoriamente, la arcilla modelada en forma de vasijas sustenta la vida de las plantas y torna esta estructura una mezcla de caos y equilibrio.

En relación directa entre arte, biología, tecnología y naturaleza, el artista Guto Nóbrega¹⁰, con apoyo del Grupo NANO, presentó un trabajo que involucraba plantas y microambientes, en una concepción denominada hiperorgánica. En su obra *Bot-anic* (2012), él creó un ser híbrido entre lo orgánico y lo artificial, compuesto por una planta y por un sistema robótico. Ese proyecto interactivo permitía al público presenciar una planta reaccionando al ambiente en que se encontraba, en estado de reposo y de interacción. Tal como ocurre con el girasol, el sistema robótico permitía que la planta reaccionara al ambiente y al público presente en la exposición, desplazándose hacia donde había luz, ingrediente fundamental para su

8 En el siguiente sitio web se encuentran otras informaciones sobre la obra: <https://mapeamento-jardinagemterritorialidade.wordpress.com/jardim-colaborativo-de-fritz-muller-yara-guasque/>

9 Sitio web de la artista: <https://rebecastummsite.wordpress.com>

10 Sitio web con materiales sobre las obras del artista: <http://www.nano.eba.ufrj.br/author/guto/>

supervivencia. El trabajo permite reflexionar sobre una posible autonomía de las plantas y sus comportamientos emergentes, en una experiencia que puede afectar la conciencia del interactivo sobre la relación entre plantas y máquinas y ampliando también, su comprensión del ambiente.

La influencia de la luz en las plantas también es objeto de investigación en la instalación PLNT3 (2017), de Raul Dotto¹¹ y Walesca Timmen¹², compuesta por una planta que, bajo influencia de luz en varias longitudes de ondas, permite acompañar su proceso biológico de generación. El crecimiento y las etapas de desarrollo de las plantas también son expuestos a partir de registros fotográficos por medio de un monitor. Los artistas optaron por el uso de la luz de LED, por su eficiencia energética y reducción de calor. Esta iluminación proporciona un experimento alineado con las contribuciones que la tecnología ofrece como alternativa para un desarrollo sustentable.

Con *Rizosfera FM* (2016), el Grupo Eletrobiota¹³, formado por Gabriela Munguía y Lupita Chávez, explora la diversidad y la posibilidad de nuevos diálogos inter-especies a través de la instalación e intervención sonora, con un conjunto de diferentes plantas presentes en el mismo lugar. Inspiradas en las infinitas formas de vida que habitan la rizosfera, sus procesos y relaciones, las artistas construyeron un complejo sistema orgánico-radiofónico vivo, por medio de la apropiación de las emisiones de radio FM. La integración de elementos biológicos, de comunicación remota, de apropiación de tecnologías, de sonido, de luz, de frecuencias, de ritmos, de sintonías y de los posibles lenguajes en la obra, proponen pensar el hibridismo de sistemas como mecanismo y proceso de co-creación, sensible a la mirada e interpretación sobre aquellos micro-hábitats donde los infinitos seres cohabitan, interactúan, construyen y se expresan.

11 Sitio web del artista: <http://rosarauldotto.com>

12 Sitio web de la artista: <https://walescatimmen.mypportfolio.com/art-work>

13 Sitio web sobre las obras del colectivo: <https://colectivoeletrobiota.wordpress.com>

Por su parte, la instalación *Ausculata* (2017), de Fernando Codevilla¹⁴ y Leonardo Arzeno, propicia un recorrido alrededor de troncos de árboles colocados en el suelo, cuyos espacios de circulación entre la madera son atiborrados con sonidos emitidos por altavoces. El audio está compuesto por el paisaje sonoro de un área forestal combinado con los sonidos generados en el proceso de sonorización, por medio de sensores que captan la vibración de las plantas. Las imágenes hacen referencia al lugar donde ocurrió la captura sonora y revelan solamente siluetas en juegos de luces y sombras. Al intentar auscultar las plantas, la obra evidencia los sonidos que están presentes en nuestro cotidiano y a los cuales no siempre prestamos atención, así como también revela nuestro silencio frente a las acciones contra la naturaleza.

Una posible transformación de las ondas sonoras que habitan, invisibles, el sonido ambiente o ruido de fondo es propuesta en *Rio Callado* (2017), de Paula Guersenzvaig¹⁵ y del diseñador Juan León Sarmiento. La instalación busca transformar el sonido y su percepción a través de un recorrido por el flujo eléctrico para organizar una cadena de transducción electroacústica, compuesta por micrófonos subacuáticos (hidrófonos), cables, amplificadores y altavoces. Así como el proceso de cristalización de un mineral precioso, el sonido es capturado, mediado y filtrado por el agua, para luego ser decantado, ponderado y expuesto. El agua interfiere en el proceso como un colador y selector sonoro, ofreciendo su impresión particular.

Ana Laura Cantera¹⁶ focaliza en algunos procesos naturales poco perceptibles, como la lenta descomposición de una fruta en *Evolução de uma partida* (2015-2016). En esta instalación la artista dirige su mirada hacia aquellos fenómenos vitales de equilibrio de la biosfera, pero que escapan a la visibilidad humana: la energía vegetal, la potencia de la tierra como substrato, el accionar de las bacterias y la actividad de oxidación. Todos estos fenómenos son caracterizados como

14 Sitio web sobre las obras del artista: <https://vimeo.com/fcodevilla>

15 Sitio web de la artista: <https://cargocollective.com/paulaguersenzvaig>

16 Sitio web de la artista: <https://www.analauracantera.com.ar>

“miniaturas” y, en esos pequeños mundos, los dispositivos electrónicos de la obra posibilitan percibir la sucesión de muerte, génesis y recomposición en el ciclo de materia a través de un fruto que se descompone y transmite esas modificaciones a una matriz orgánica. Ella recibe la información y altera las condiciones para el crecimiento de micromundos y dibujos fúngicos.

Las frutas, así como otros vegetales, también son el asunto central de la obra del artista Gilberto Prado¹⁷ y el *Grupo Poéticas Digitais*, quienes presentaron *Máquinas de Choque 1* (2016), una instalación compuesta por elementos orgánicos como maíz, ají y naranjas, además de dispositivos tecnológicos. Los elementos naturales, en esa obra, son utilizados como dínamos para generar energía y posibilitar descargas eléctricas. El título hace referencia a los *toqueros* y sus cajas, tradicionalmente usadas en la Ciudad de México para aliviar el estrés, la embriaguez o simplemente para probar la valentía de aquellos que se aplican a sí mismos estas descargas.

Los artistas que integraron FACTORS 4.0, independientemente del modo cómo se aproximan a la concepción del bioarte, que fundamentó la curaduría, presentaron obras que lanzan preguntas para pensar qué es el arte contemporáneo. Concordando con Smith (2012, p.331), en el arte contemporáneo hay “artistas que fundan su práctica en la exploración de relaciones sustentables con distintos entornos, tanto sociales como naturales, en el marco de valores ecológico”. En ese sentido, el bioarte cumplió su papel como concepto universal para pensar el arte, la ciencia y la tecnología, sus implicaciones políticas y éticas, también en el campo de la cultura.

17 Sitio web del artista: <http://www.gilberttoprado.net>

Referencias bibliográficas

- López del Rincón, Daniel. (2015). *Bioarte. Arte y vida en la era de la biotecnología*. Madrid: AKAL.
- Santos, Nara Cristina; YEREGUY, Mariela. (org.) Catálogo FACTORS 4.0 É BIENALSUR. Ed PPGART: Santa Maria, 2019. Disponible en: <http://coral.ufsm.br/editorappgart/index.php/noticias/19-catalogo-factors-4-0>
- Smith, Terry. (2015). *Talking Contemporary Curating*. New York: ICI.
- Smith, Terry. (2012). *¿Qué es el arte contemporáneo?* Buenos Aires: Siglo Veintiuno.

Una introducción a la muestra Circuito Alameda¹

Gilbertto Prado

Universidade de São Paulo

Jorge La Ferla

Universidad de Buenos Aires

En toda frontera hay alambres rígidos y alambres caídos.

Néstor García-Canclini

La propuesta de la muestra *Circuito Alameda* fue consecuencia de un proceso de intercambios entre Gilbertto Prado y el *Grupo Poéticas Digitais*² con el Laboratorio Arte Alameda bajo la curaduría de Jorge La Ferla. La

1 Traducción de Lucía Santaela.

2 En circuito Alameda tuvimos en el Grupo Poéticas Digitais la participación de Agnus Valente, Ana Elisa Carramaschi, Andrei Thomaz, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maurício Trentin, Nardo Germano, y Sérgio Bonilha.

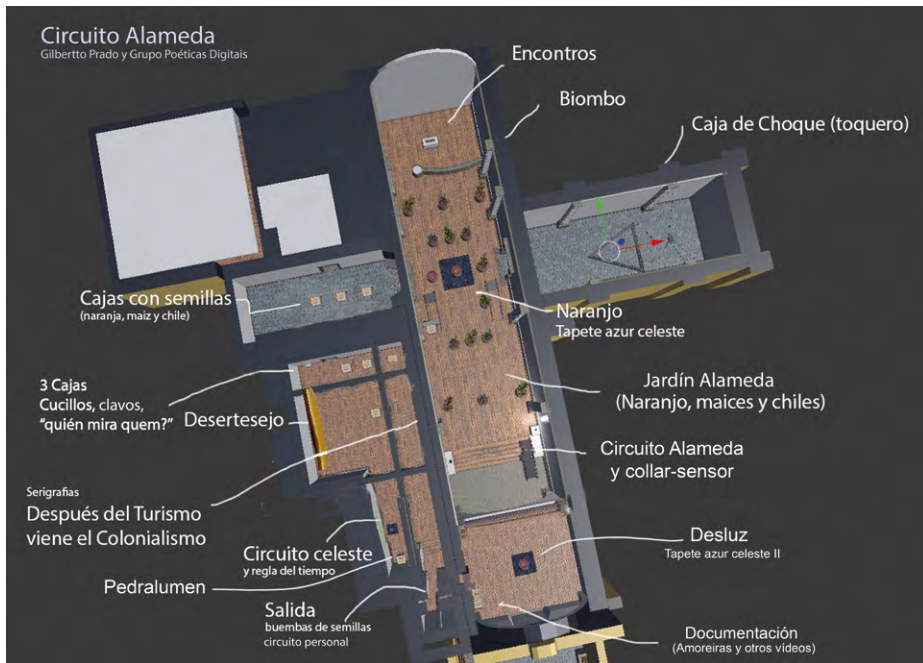


Figura 1. Vista de una de las maquetas proyectuales del artista para la muestra Circuito Alameda – Laboratorio Arte Alameda, junio/agosto de 2018.

Fuente: archivo de los autores.

exposición presentó ciertas características significativas en relación con su partido conceptual, su disposición y archivo en el Laboratorio Arte Alameda que expondremos en este escrito. La muestra propuso una serie de obras nuevas, *site specific*, así como un panorama de creaciones recientes de Prado y el grupo, que fueron desde el bioarte al arte interactivo, piezas objetuales y obras tecnológicas que combinaron medios analógicos con nuevas tecnologías. Las materialidades de máquinas y dispositivos, y sus combinaciones, fueron una operación que marcó desde la creación de la pieza hasta su disposición en el espacio y su relación



Figura 2 Vista general de la nave principal. Obras Jardín Alameda; Collar-sensor; Naranja y Tapete Azul; Biombo; Encuentros. Arriba la obra Desluz, en la Sala del Coro.

Fuente: archivo de los autores.

con el conjunto. Desde la denominada *low tech* al *new media* programado, los medios húmedos fueron parte fundamental de un diálogo entre la naturaleza, las piezas de arte tecnológico en el laboratorio y en su entorno urbano.

Las obras, especialmente creadas para esta muestra, propusieron un diálogo significativo con la Ciudad de México a partir del contexto espacial, temporal e histórico en torno al Laboratorio Arte Alameda. La muestra ponía en escena la locación y la arquitectura del antiguo Convento de San Diego (1594) con la Alameda Central, rememorando trayectos entre los senderos, el paisaje y el agua



Figura 3 Vista general de la nave principal. Obras Jardín Alameda; Collar-sensor; Naranja y Tapete Azul; Biombo; Encuentros. Arriba la obra Desluz, en la Sala del Coro.

Fuente: archivo de los autores.

de las fuentes a su vez originarias del acueducto que proveía de agua al centro desde Chapultepec. Este conjunto de piezas nuevas puso en obra diversas especies de árboles y plantas en torno al agua como alegoría de un vínculo con la historia de la Alameda. Los frutos locales presentes en una de las obras, en tanto objetos de la naturaleza propios de México, fueron dispuestos y conectados entre sí, generando diversos flujos de energía. Estos circuitos de corriente eléctrica, eran marcados y sentidos por el visitante en reminiscencia de aquellos castigos

seculares de los actos de fe del Tribunal de la Santa Inquisición, que ocurrieron en el mismo lugar. El espectador de la muestra fue asociado con aquellos “dieguinos” enclaustrados, y luego expulsados, en sus recorridos por este nuevo paseo dominical entre el claustro y la Alameda central que representa el *Circuito Alameda*. Toda la muestra ocurrió entre las paredes del Convento de San Diego, ya desconsagrado, resignificado con la presencia de una mística contemporánea a partir del despliegue de obras de arte, ciencia y tecnología. El vínculo iniciático moderno de la Pinacoteca Virreinal se continuó con estas casi dos décadas de existencia del Laboratorio Arte Alameda. Un relato del culto al arte en que el ámbito expositivo contemporáneo se piensa como laboratorio. El inicio que marcaron las pinturas de la colonia española continúa en el presente que vincula a las prácticas artísticas con máquinas de imágenes, sonidos y cálculo.

La instalación *Jardín Alameda*, dispuesta a lo largo del Claustro, rememora el contexto de la entrada del antiguo convento, donde se mezclaban hábitos culinarios, ritos religiosos, castigos inquisitoriales, es decir, un lugar de encuentro entre culturas y creencias. La elección de los tres elementos *in natura*: el chile, el maíz y la naranja buscaba ubicarlos en grandes macetas. Las plantas, el árbol y sus frutos se imponían con su presencia escultórica en un paisaje diseñado que incluía los olores y texturas de un jardín en medio de la Nave Central.

La presencia de la pimienta (*Capsicum frutescens*), respondía a su origen americano. Cultivada por los aztecas, era consumida por sus propiedades medicinales y cualidades culinarias. Los españoles la conocieron en el siglo XV, denominándola *pimiento*, pues reconocieron su similitud con el sabor de la pimienta asiática (*Piper nigrum*), la cual escaseaba en Europa luego de la caída de Constantinopla, cuya búsqueda fue en parte causa de las diversas exploraciones marítimas que buscaban especias (Laws, 2013). Debido a sus colores fuertes y su intensidad como picante, nació su simbología como factor de energía y sensualidad así como de amuleto de protección, suerte y prosperidad, siendo muy utilizada en ofrendas y rituales (Chevalier, 1992). También nativo de las Américas, el maíz [*Zea* (causa de vida), *mays* (nuestra madre)], representa al sol, al mundo y al hombre en la cultura

mexicana, considerando su semilla como símbolo de prosperidad. El maíz es parte fundamental de la cocina mexicana y fue sustento de los aztecas, incas, mayas y toltecas, entre muchas otras culturas, y se estima que fue cultivado por primera vez en las proximidades de Oaxaca. Es de destacar que la espiga del maíz no contiene la semilla para plantar en la siguiente siembra, para lo cual es necesario preservar el grano físicamente para ponerlo en la tierra llegado el momento justo, siendo la única manera de continuar el ciclo vital y su consumo. Por su parte, la naranja tuvo su origen en China (*Citrus sinensis*) donde fue un símbolo de fecundidad (Lacerda & Lorenzi, 2006). Luego de pasar por Europa, llega a América, conocida como la “manzana de oro”, elemento clave para combatir “la dolencia del explorador”, es decir, el escorbuto que castigaba a los navegantes durante las travesías oceánicas, colaborando con la salud de aquellos invasores que asolaron y diezmaron las poblaciones originarias amerindias. Así, la naranja, con esa imagen de la manzana de oro, está presente desde hace muchos siglos en nuestro continente y ahora está en nuestras casas y en nuestras mesas, con su apariencia inofensiva (Prado, 2017a). Una especie aclimatada a las temperaturas cálidas como un fruto solar asociado al sol de los trópicos, que simboliza también una energía festiva de los pueblos latinoamericanos. México es uno de los mayores productores de naranjas a nivel mundial.

El *Grupo Poéticas Digitais* de la *Universidade de São Paulo* se ha constituido como un laboratorio de creación artística a partir de una praxis de investigación con sustento académico (Prado, 2018). El diseño de *Circuito Alameda*, incluyó el partido conceptual y proyectual de la exposición, el cual también implicó la reflexión sobre los procesos de su construcción, traslado, conservación, archivo y restauración. A lo largo del tiempo previo a la exposición, Gilberto Prado expuso estos procesos proyectuales al equipo de trabajo en el Centro de Documentación Priamo de Lozada. En este mismo espacio emblemático del Laboratorio Arte Alameda tuvo lugar, una vez inaugurada la muestra, la mesa redonda de especialistas³. Una

3 Mesa redonda y debate CDPM “Circuito Alameda. El proyecto, la exposición, el archivo”, realizado el 7 de junio de 2018 con las Doctoras Priscila Arantes, Christine Melo y Nara Cristina Santos. Presentaron, Tania Aedo y Gilberto Prado, moderó, Jorge La Ferla.



Figura 4. Naranjo y tapete Azul, al fondo la Capilla de Dolores con la Caja de Choque.

Fuente: archivo de los autores.

política de archivos que antecede y sucede a la muestra que busca trascender la temporalidad de la exposición. El repositorio físico, virtual y conceptual de *Circuito Alameda*, fue consensuado como parte de la muestra en su propuesta institucional y artística.

A su vez, fue planteada la problemática de acervo de obras tecnológicas a partir de ciertas piezas testimonio de la trayectoria de Prado, las cuales concentran parte de la historia de las artes mediáticas en el continente (La Ferla, 2016). *Desertesejo*, por ejemplo, en sus dos décadas de existencia, fue mantenida funcional formando parte de una de las colecciones más importantes del Brasil⁴. La obsolescencia de las obras interactivas en relación con los programas operativos y de interfaces, ha sido sorteada por la vigencia y funcionamiento de *Desertesejo* (Prado, 2003). Gilberto Prado fue considerando diferentes variables para su exposición, en relación con la arquitectura del LAA. *Desertesejo* finalmente se instaló en el Claustro bajo del LAA en diálogo con los diversos diagramas/serigrafías dispuestos en las paredes del claustro como un derrotero de la imagen pictórica expandida, con su referente del fresco de la contigua Capilla de Dolores donde se situó la *Caja de Choque*.

La *Caja de Choque* fue otra pieza clave *site specific*, cuya imponente estructura metálica triangular contenía pimientos, maíces y naranjas, conectados entre

4 Gilberto Prado, desarrollado en el Programa Rumos Novas Mídias de *Itaú Cultural*, San Pablo, 1999/2000. *Desertesejo* es un proyecto de ambiente virtual interactivo multiusuario realizado en VRML (Machado, 2007). Un proyecto desarrollado a lo largo de dos décadas el cual ha sido actualizado técnicamente a lo largo del tiempo sorteando la obsolescencia de las obras de nuevos medios, una pieza que posee un diseño propio de interface. Hay diversas versiones, desde La pantalla de un ordenador a una proyección, desde un Oculus Rift a una plataforma Xbox (Cuzziol, 2015). *Desertesejo* (Arantes, 2012; Mello, 2008) propone un recorrido físico, temporal, mental por geografías de nuestro continente partir de un imaginario que apela al mito en la virtualidad de un desplazamiento determinado por la navegación del usuario (La Ferla, 2015; Prado, 2010)).

Desertesejo recibió el 9º Prix Möbius International des Multimédias, Beijing, China, (Menção Especial, 2001). Participo de variadas exposiciones, entre las cuales, la XXV Bienal de São Paulo - Ner Arte (2002). Es parte de la Colección Itaú Cultural de Arte Cibernética y del acervo del Museo de Arte Contemporáneo de São Paulo – MACUSP.

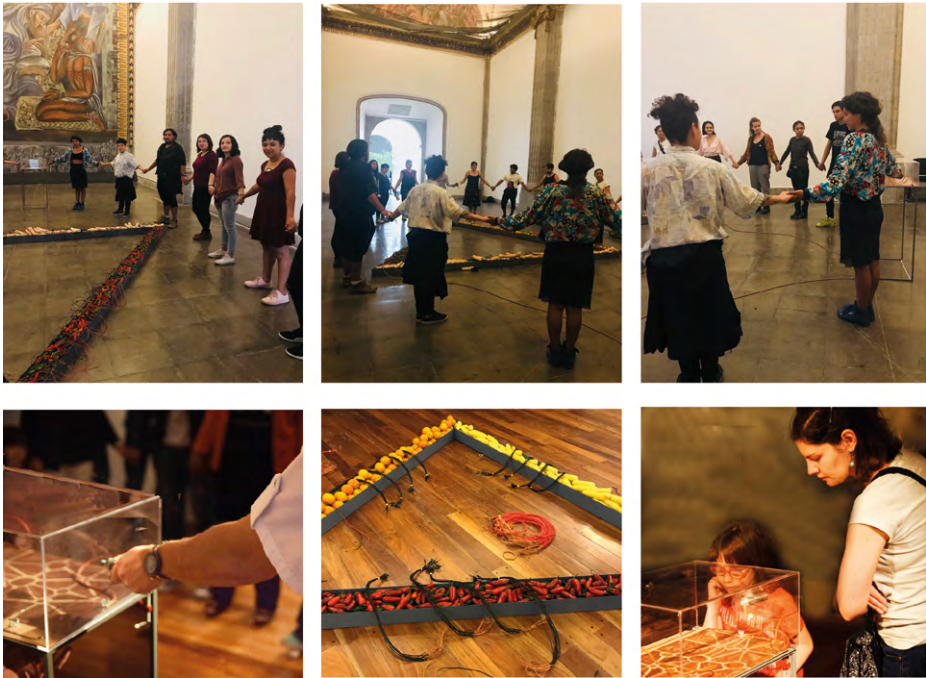


Figura. 5 *Caja de Choque*. Arriba en Laboratorio Arte Alameda, México, 2018. Abajo en su preview en “Naturaleza Viva – Muntref, BIENALSUR, curaduría Mariela Yeregui y Nara Cristina Santos, Buenos Aires, 2017.

Fuente: archivo de los autores.

sí por cables, generando la energía que culminaba en una estructura de acrílico con dos manillas. Una obra que remitía a los *Toqueros* y sus *cajas de toques*, un fenómeno tradicional en las noches del centro histórico de la Ciudad de México. Estos aparatos son, en el refrán popular, utilizados para aliviar el *stress* y la embriaguez – o probar la valentía – a través de los cuales las personas se auto-infringen corrientes eléctricas. La caja de acrílico transparente traía el circuito de la Plaza Alameda impreso en la placa electrónica que era alimentado por la energía de los



Figura 6. Claustro Bajo, con *Pedralumen*, *Desertesejo*, las serigrafías, las cajas, la regla del tiempo, entre otros. En la sala del Coro, se situaba *Desluz*.

Fuente: archivo de los autores.

frutos interconectados. Los elementos, impregnados de historia y cultura, se propusieron asociados para recordar los encuentros culturales a partir de los procesos de la colonización. Al fondo de la Capilla de las Almas, en diálogo con la Caja de choque, se imponía el fresco “Los informantes de Sahagún”, de Federico Cantú, que representa el encuentro de los indígenas con los evangelizadores.

El diálogo de *Circuito Alameda* con el entorno del LAA tuvo otra variable, en *Desluz*, la obra situada en Sala del Coro, que ofrecía una lectura de los ambientes y de los flujos de movimiento y sonoros del exterior.

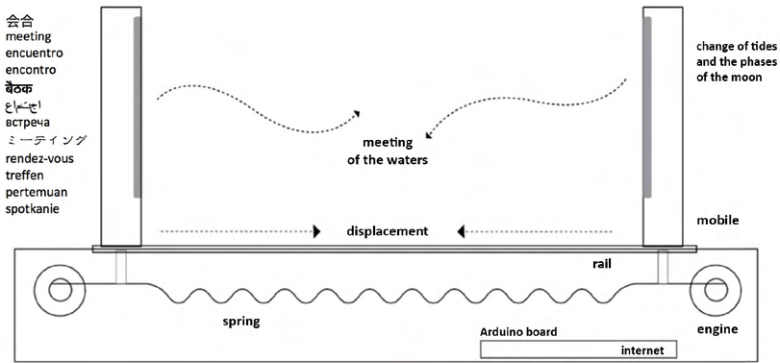


Figura 7. Desluz y Tapete Azul II. Sala del Coro.

Fuente: archivo de los autores.

Estas capturas en tiempo real, medidas en variables de movimientos y decibeles, eran transmitidas a la pieza *Desluz* que las procesaba y convertía en instancias visuales y sonoras.

Por su parte, la obra *Encuentros* (Prado, 2017b), recibía y procesaba datos recibidos de un mundo traducido por las redes provenientes del cruce de las aguas del río Amazonas y combinaba datos de internet vinculando la información visual transmitida en tiempo real en las pantallas de los celulares de la obra. La palabra “encuentros” en diversas lenguas remitía a un movimiento de aproximación y lejanía, de los móviles enfrentados. El resorte que unía los móviles, al mismo tiempo que los aproximaba impedía que se juntaran. *Encuentros* fue otra de las obras que resumía en su materialidad, elementos naturales, la madera, el agua, con medios de comunicación, datos numéricos y el uso de tecnologías móviles.



Figuras 8 y 9. Diagrama y obra *Encuentros*. Nave Central.

Fuente: archivo de los autores.

Circuito Celeste: los tiempos del cielo y de la oscuridad resultó de la configuración de un mapa del desplazamiento de las estrellas en el tiempo, considerando la fecha del Quemadero de la Inquisición inscrita en la puerta del Laboratorio Arte Alameda “1596 a 1771” y la fecha de la exposición Circuito Alameda “2018”/ Julian date: 2458283,513889. Al lado se situaba la caja con esa “regla del tiempo”,

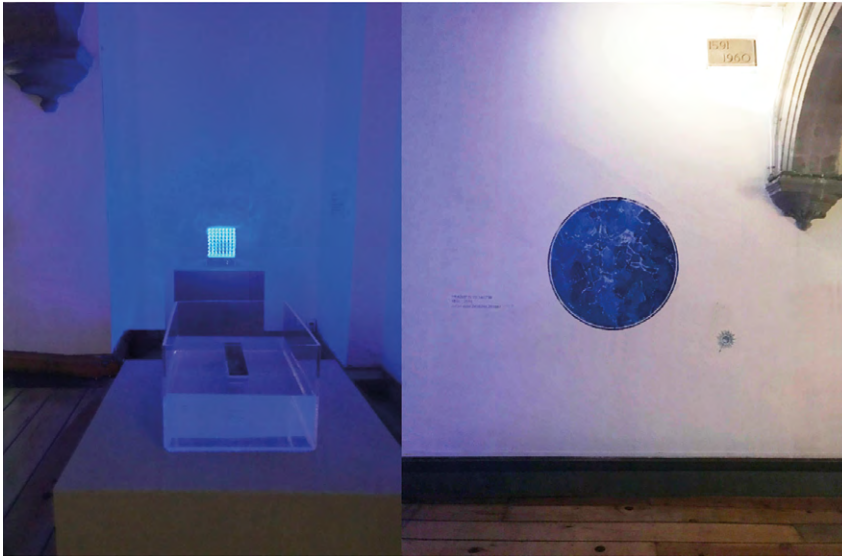


Figura 10. Regla del Tiempo y Circuito Celeste: los tiempos del cielo y de la oscuridad. Claustro Bajo. Circuito Alameda, México, 2018.

Fuente: archivo de los autores.

que representaba la distancia que las estrellas recorrieron en ese período y que fue utilizada para producir la obra.

El recorrido de cada visitante por la exposición determinaba un circuito propio, el cual era registrado y luego cartografiado, a través de sensores y traqueos, que resultaban en una proyección de su circuito personal a la salida de la exposición. Un circuito personal que representaba la performance de cada visitante por el espacio de la exposición y resultaba en un gráfico híbrido a partir de las líneas imaginarias que conectaban las diversas obras de la muestra. Finalmente, los visitantes de Circuito Alameda podían llevarse las bombas de semillas. Una referencia-acción del proceso de diseminación e hidridización de aquellos frutos y



Figura 11. En la salida de la exposición, bombas de semillas de maíz, naranja y chile a disposición del visitante. El diagrama dinámico que se va formando con los Circuitos Personales generados por los collares sensores de los visitantes dentro del Circuito Alameda.

Fuente: archivo de los autores.



Figura 12. Laboratorio Arte Alameda con Andrei Thomaz, Jorge La Ferla, Néstor García Canclini y Gilberto Prado. Junio de 2018.

Fuente: archivo de los autores.

elementos que cruzaron por distintos lados nuestros océanos y culturas, algo que por cierto seguimos haciendo en todos los niveles en nuestros distintos circuitos y periplos. Estos objetos de tierra y semillas se podían transportar en bolsas de papel disponibles para lanzar en terrenos baldíos, calles, en los jardines, macetas, como una continuidad de la exposición y del proceso de su diseminación.

Los diagramas, la serigrafía, los espacios lúdicos virtuales, las plataformas interactivas, la telepresencia, las pantallas móviles y los objetos, fueron algunas de las tipologías que ofrecieron las obras del *Circuito Alameda* bajo la forma de instalaciones sonoras y objetuales, piezas autogenerativas e interactivas de telepresencia. *Circuito Alameda* culminaba un extenso proceso de investigación, producción, montaje y documentación⁵ de dos años, para un relato de obra de tres décadas de creación que culmina con la edición del libro *Circuito Alameda* (Prado & La Ferla, 2018)⁶.

5 www.gilberttoprado.net

www.poeticasdigitais.net

Documentación sobre algunas de las obras:

Mirante50 (2014): <https://www.youtube.com/watch?v=Gv1IXt4hNkE>

Amoreiras (2010): <https://vimeo.com/189561111>

Encontros (2012): <https://vimeo.com/127350193>

Caixa dos Horizontes Possíveis (2014): <https://www.youtube.com/watch?v=CRd9-uysmAQ>

Quarto lago (2013): <https://www.youtube.com/watch?v=AQXX4-2jnyo>

Cozinheiro das Almas (2006): <https://youtu.be/CyLRwb3yjco>

Desertesejo (2000): <https://www.youtube.com/watch?v=LPJEU BRZET8>

Desertesejo (2014): <https://www.youtube.com/watch?v=nzPcC0WJFs8>

TeleScanFax (1991): <https://www.youtube.com/watch?v=PFJEJzdyrf4>

Connect (1992): <https://www.youtube.com/watch?v=jgRoUfOIDgw>

A terra e seus terráqueos em 88 (1988): https://www.youtube.com/watch?v=JDmo0X8Bp_s

6 También disponible para descargar en: http://www.gilberttoprado.net/assets/circuito_alameda_gttoprado_jlf.pdf.

Referencias bibliográficas

- Arantes, Priscila. (2012) *@arte e Mídia: perspectivas da estética digital*. 2 ed. São Paulo: Editora Senac.
- Canclini, Néstor García. (1997). *Culturas Híbridas*. Estratégias pra entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP.
- Chevalier, Jean. (1992). *Dicionário de símbolos: (mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números)*. 6ª Ed. Rio de Janeiro: José Olympio.
- Cuzziol, Marcos. (2015). Desertesejo 2000 - Canteiro de Obras. Relatoria Coelho, Julia. En C. Freire (Ed.). *Arte Contemporânea: Preservar o quê?* (p. 161-166). São Paulo: Museu de Arte Contemporânea de São Paulo.
- Honour, Hugh. (1975). *The New Golden Land*. European images of America from the discoveries to the present time. New York: Pantheon Books.
- La Ferla, Jorge. (2016). Adeus à linguagem do cinema e vídeo. En G. Prado, M. Tavares & P. Arantes (Eds.). *Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa* (pp. 90-103). São Paulo : ECA/USP.
- La Ferla, Jorge. (2015). Territórios Imaginados: América Latina. En P. Arantes (Ed.) *Arte em deslocamento: trânsitos Geopoéticos* (pp.172-191). São Paulo: Paço das Artes.
- Lacerda, Marco & Lorenzi, Harri. (2006). *Frutas Brasileiras e Exóticas Cultivadas* (De Consumo In Natura). Nova Odessa: Plantarum.
- Laws, Bill. (2013). *50 Plantas que Mudaram o Rumo da História*. [Traductor Ivo Korytowski]. Rio de Janeiro: Sextante.
- Machado, Arlindo. (2007). O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus.
- Mello, Christine. (2008). *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Senac.

- Prado, Gilberto. (2003). *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural.
- Prado, Gilberto. (2010). Algumas experiências de arte em rede: projetos wAwRwT, Colunismo e Desertesejo. *PORTO ARTE*, 17(28), pp. 71- 83
- Prado, Gilberto. (2017a). Projeto de instalação “15 Naranjos”. En C. Rocha & L. Santaella (Eds.) *Ignições* (115-126).Goiânia: Gráfica UFG.
- Prado, Gilberto. (2017b). Grupo Poéticas Digitais: Dialogo y MedioAmbiente. *ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales*, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 47, 58, jul.
- Prado, Gilberto. (2018). Project Amoreiras (Mulberry Trees): Autonomy and Artificial Learning in an Urban Environment. *Leonardo*, 51(1), pp.61-62
- Prado, Gilberto & La Ferla, Jorge (Eds.). (2018). *Circuito Alameda*. Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes | Laboratorio Arte Alameda.

El trabajo de arte como hiperorganismo. Individuación, forma, coherencia orgánica y campo¹

Carlos Augusto Moreira da Nóbrega (Guto Nóbrega)

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Universidade de Brasília

El trabajo de arte como un hiperorganismo

Para comprender el concepto de hiperorganismo (Nóbrega, 2009) hay que considerar, inicialmente, procesos de invención e individuación de objetos técnicos. Para ello se hace necesario un modelo conceptual que sea capaz de ver el trabajo de arte – aquí pensado en forma de un objeto técnico – no como una instrumentalización para la creación de una experiencia estética, sino como una entidad tecnológica propiamente. Encontramos este modelo conceptual en el trabajo del filósofo y psicólogo francés Gilbert Simondon

(1926-1989). Para Simondon, el objeto técnico debe ser entendido como un individuo. Lejos de ser reducida a la función utilitaria, una dada tecnología, en la visión de Simondon, se trata de un proceso de invención en el cual determinado objeto técnico adquiere su individuación a través de un proceso que él denominó “concretización”.

En los próximos párrafos examino el modo de existencia de los objetos técnicos a la luz de Simondon para contextualizar el proceso de invención de obras tecnológicamente asistidas. El principal argumento que desarrollo en esta investigación de organismos estéticos, cuya firma embrionaria se encuentra estructurada en el complejo artista-obra-de-arte-observador², impacta en la instanciación de sistemas de comunicación coherentes.

En la visión de Simondon, “el objeto tecnológico no es esto o aquello que es dado aquí y ahora, sino aquello en que hay una génesis” (Simondon, 1980, p.12)³. Simondon recurre a la psicología de la *Gestalt* y a la teoría de la información para promover un concepto de individuación en el cual los objetos técnicos son colocados frente a un proceso clave para el desarrollo tecnológico: la concretización.

La concretización puede ser entendida como un proceso integral de convergencia, en este una determinada estructura técnica se torna coherente, es decir, sus partes internas trabajan en sinergia para formar un todo interdependiente. Mecánicamente hablando, equivaldría a decir que los órganos internos de una determinada máquina están integrados como un todo en el cual las funciones de diversos elementos operan coordinadamente dentro de una función global. Cuando ese nivel de integración es alcanzado el objeto técnico se torna un individuo. Sin embargo, eso no quiere decir que el objeto técnico haya alcanzado el estado final de su existencia. Por el contrario, la individuación significa un proceso continuo de transformación que se desarrolla a lo largo de la vida del individuo hasta su muerte.

2 Considero esta tríada como la matriz estructural de la obra de arte, base sobre la cual se instancia la experiencia estética.

3 Las traducciones de las citas bibliográficas que aparecen en este capítulo fueron realizadas de forma libre para el idioma español por el traductor de este libro.

En ese sentido, la evolución de un objeto técnico es semejante a la de la naturaleza, pero ocurre por diferentes medios y lógicas. La concretización de un objeto técnico es el resultado de las sinergias estructurales y funcionales o, en las palabras de Simondon, de “una convergencia de funciones dentro de una unidad estructural” (Simondon, 1980, p. 15).

“El ser técnico evoluciona por la convergencia y por la adaptación a sí mismo; es unificado a partir del interior según un principio de resonancia interna” (Simondon, 1980, p. 13). Este principio lógico se basa en la coherencia, un equilibrio de fuerzas convergentes que actúa sobre los objetos técnicos desde sus esquemas abstractos, orientando los mismos en dirección hacia unidades estructuradas. Es esa dinámica intrínseca de fuerzas la que ofrece al objeto técnico una forma de agencia y, al mismo tiempo, define su nivel de tecnicidad.

El objeto técnico existe, entonces, como un tipo específico que es obtenido en el final de una serie de convergencias. Esta serie va desde el modo abstracto hacia el modo concreto: tiende para un estado en el cual el ser técnico se torna un sistema enteramente *coherente* consigo mismo y enteramente unificado (Simondon, 1980, p. 16, destaque del autor).

El reconocimiento de tal principio es fundamental para los inventores, pues es, en esencia, el modo mediante el cual los objetos técnicos pueden ser verdaderamente creados, perfeccionados y experimentados. En ese punto el hombre y la máquina pueden convergir en una relación simbiótica. Las máquinas necesitan del hombre para ser construidas y el hombre necesita “escuchar” la coherencia interna de las máquinas para hacerlas funcionar en armonía con él.

De la forma abstracta a la concreta

La tecnicidad e individuación de un objeto técnico son el resultado de un proceso creativo, ellas no proceden de la pura aplicación de conocimientos

científicos específicos. Un objeto técnico hipotéticamente perfecto debe ser identificado como un “conocimiento científico universal” (Simondon, 1980, p. 32). Debe lidiar con la diversidad en el transcurso de su vida técnica, previendo situaciones probables para funcionar en conformidad. Como ese objeto científico (abstracto) nunca es completamente conocido, el objeto técnico “nunca es completamente concreto” (Simondon, 1980, p. 32). El proceso de concretización de un objeto técnico corresponde al “estrechamiento de la brecha que separa la ciencia de la técnica” (Simondon, 1980, p. 32).

El objeto abstracto está, sin embargo, lejos de constituirse en un sistema natural, este es una traducción para la materia de un conjunto de nociones y principios científicos que en el nivel más básico están desconectados unos de otros y que están conectados solamente por aquellas consecuencias propias que convergen para la producción de un resultado esperado. El objeto técnico primitivo no es un sistema físico natural, sino una traducción de un sistema intelectual (Simondon, 1980, p.46).

A su vez, el objeto técnico concreto es exactamente lo opuesto.

Tiende a la coherencia interna y al cierre del sistema de causas y efectos que operan de manera circular dentro de sus límites. Además, incorpora parte del mundo natural que interviene como condición de su funcionamiento y, así, se torna parte del sistema de causas y efectos (Simondon, 1980, p.46).

Por medio del proceso de concretización técnica, el objeto técnico se asemeja a un objeto natural. Ahora bien, el objeto técnico puede, como máximo, asemejarse a objetos naturales. Los objetos técnicos tienden a la concretización, en cuanto los seres vivos naturales son concretos desde el inicio. Esa es la diferencia

fundamental entre objetos técnicos y objetos naturales⁴. Aún en el más concreto de los objetos técnicos, habrá una cantidad de abstracción. Podríamos resumir, de ese modo, que la concretización es un proceso en construcción. El objeto técnico concreto es encontrado entre su forma abstracta, el esquema y el organismo natural que es un ser concreto absoluto.

Proceso de invención

La evolución de los objetos técnicos es resultado de un intercambio constante con el ambiente. Como un organismo vivo, el objeto técnico influye y es influenciado por su medio. Ese medio, al mismo tiempo natural y técnico, es llamado por Simondon (1980) como “medio asociado”. El medio asociado es, por definición, “el mediador de la relación entre los elementos técnicos manufacturados y los elementos naturales con los cuales el ser técnico funciona” (Simondon, 1980, p. 61). La invención de un objeto técnico presupone un pensamiento provisional, imaginativo y creativo, con el fin de prever las causalidades circulares que solo ocurrirán efectivamente en el momento en que el objeto sea constituido. El objeto real está condicionado por tales fuerzas, un campo de potencialidades que informa el objeto ya en su nivel abstracto de existencia. Esa permuta de fuerzas, que dará origen al objeto técnico en un determinado ambiente, es “accionada por sistemas de la imaginación creativa” (Simondon, 1980, p. 61).

En ese aspecto, afirma Simondon, la dinámica del pensamiento es semejante a la de los objetos técnicos, pues

4 Humberto Maturana aborda ese asunto de una manera diferente, argumentando que los sistemas vivos, así como las entidades naturales, se diferencian de los robots porque son sistemas autopoieticos, mientras que los robots no lo son. La diferencia real está en el hecho que los sistemas vivos son sistemas históricos, mientras que los robots son “ahistóricos”. Ambos son, sin embargo, estructuras sistémicas determinadas bajo coherencias operacionales dinámicas. La divergencia consiste principalmente en el modo como la coherencia es resultado de la invención en un sistema artificial, mientras que en un sistema natural esta es innata (Maturana, 1997).

Los sistemas mentales se influyen mutuamente durante la invención, de la misma forma que diferentes dinamismos del objeto técnico influyen unos a otros en el funcionamiento material. La unidad del medio asociado de un objeto técnico tiene un análogo en la unidad de una cosa viva (Simondon, 1980, p. 62).

Por esta razón, Simondon sugiere que

Podemos crear seres técnicos porque tenemos en nosotros una interacción de relaciones y una relación materia-forma que es altamente análoga a la que instituímos en el objeto técnico (Simondon, 1980, p. 66).

El proceso de invención refleja la coherencia de los esquemas mentales que tienen que lidiar con la cuestión de la materia y de la forma. Sin embargo, Simondon (1980, p. 63) argumentó que lo que determina el factor dinámico en las operaciones mentales del proceso de invención no es la forma en sí, sino sus intercambios con el “fondo”. Basándose en la psicología de la *Gestalt*, este autor señaló que

El fondo es el puerto para los dinamismos y es el que ofrece existencia al sistema de formas. Las formas no interactúan entre sí sino con el telón de fondo, que es el sistema de todas las formas o, mejor aún, la reserva común de las tendencias de todas las formas, inclusive antes de tener existencia separada o constituir un sistema explícito (Simondon, 1980, p. 63).

Lo que está en juego en el argumento del autor es la interrelación entre virtualidad y actualidad. El telón de fondo significa potencialidad, la fuente de virtualidades y el portador de información a partir de la cual la dinámica de la

forma actualiza nuevas estructuras. Es un “campo preindividual, un dominio ‘metaestable’ compuesto de virtualidades dispares” (Toscano, 2007). De ese modo, “invención implica considerar el sistema de actualidad por medio de un sistema de virtualidades, es la creación de un nuevo sistema a partir de esos dos” (Simondon, 1980, p. 64).

En ese sentido, podría decirse que el proceso de invención de objetos técnicos es el establecimiento de resonancia entre los estados coherentes de procesos mentales y los estados coherentes de la dinámica interna del objeto técnico a ser inventado. El telón de fondo mental, como un campo de potencia, desempeña un papel fundamental en el proceso de invención, así como en el medio asociado en el que el objeto técnico gana vida. Cuando un objeto técnico es visto como una obra de arte, su medio asociado define el nivel de acoplamiento físico de ese objeto con el observador. Al mismo tiempo, el campo de potencialidad, heredado por el objeto a través del proceso de invención, determina la calidad de la resonancia en la mente del observador. Eso no significa que el objeto técnico determine el significado de la obra de arte. El significado es abierto y permanece así mientras el sistema sea capaz de cargar – no una forma final, al contrario – la dinámica entre forma y fondo, que fue intuita por la mente de su inventor. Por su parte, si la relación es pensada de esa manera, se puede decir que el objeto técnico es capaz de proyectar un campo coherente de potencialidad para su observador. De esa forma, el objeto técnico y el observador se tornan un todo integrado al medio asociado y podrán desarrollar una relación simbiótica a modo de organismo estético.

Ahora bien, con el fin de posibilitar que ocurra una relación simbiótica, el objeto técnico no puede ser considerado una herramienta, o simplemente una aplicación de teoremas científicos. Lo que está en juego no es el automatismo, sino la interacción entre información y significado en los diferentes campos interrelacionales de los cuales dispone el trabajo, a saber: el campo mental del artista, el campo mental del observador y el campo que emana del trabajo de arte.

El proceso de concretización, a través del cual el objeto técnico desarrolla su individuación, es el *locus* de la operación artística. Este parece ser el punto

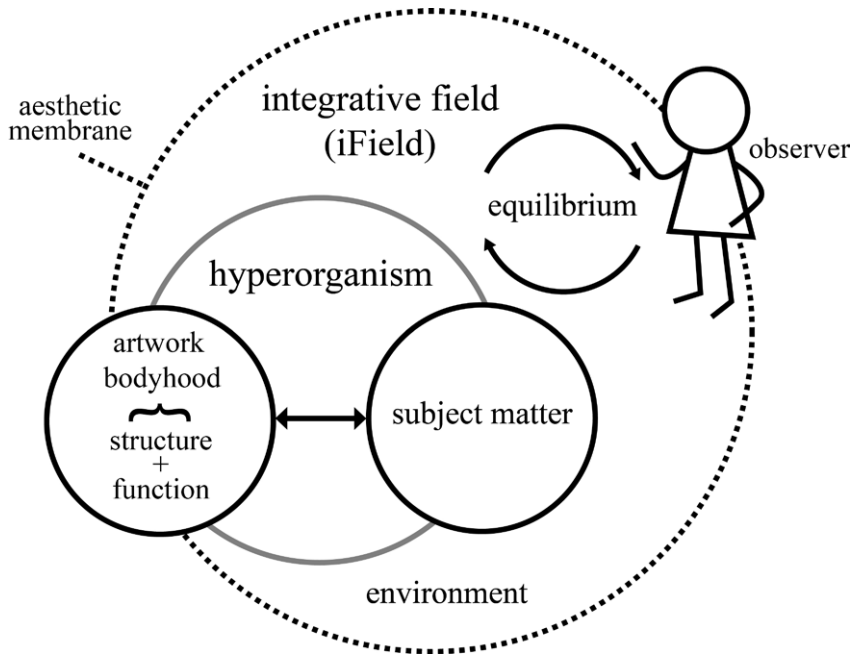


Figura 1: Integrative field – iField. © 2009, Guto Nóbrega

fundamental por medio del cual el mecanismo central de los seres técnicos puede ser accedido. Entendemos que objetos técnicos, en la forma de obras de arte, son transductores de energía, específicamente, son resonadores de campos coherentes que interconectan al artista y al público como un todo dinámico e integrado.

Después de estas consideraciones, retorno a la idea del arte como un hiperorganismo. El término hiperorganismo se basa en la naturaleza orgánica de los procesos de invención, individuación y concretización de objetos técnicos, situando tal condición bajo la influencia de tres fundamentales redes contemporáneas de acceso: la telemática, la orgánica y la sutil. Llamo de hiperorganismo, un sistema que combina la dimensión virtual de la realidad, fomentada por la agencia de las

tecnologías de información, con la estructura de un objeto técnico. El hiperorganismo podría ser pensando como una parte de una linaje de objetos técnicos, a la luz de Simondon, considerando que, dentro de los procesos de individuación, tales objetos engloban una dimensión telemática proporcionada por los recursos de las redes contemporáneas de comunicación.

Por lo tanto, el hiperorganismo debe ser considerado no un fin como tal, sino un nudo, un *locus* de conexión. A pesar del hecho que un cierto hiperorganismo posea una presencia física, él no debe ser concebido como una unidad, una totalidad, sino una condición, un estado de ser que es definido por su carácter relacional, en red con otros seres artificiales y naturales en el mundo. En la Figura 1 podemos ver la organización estructural de un hiperorganismo en el contexto de un experimento estético. A seguir, veremos cómo el concepto de forma, pensado aquí de acuerdo al origen del término en el campo de la biología, como diagrama de fuerzas y la idea de coherencia, actúan junto al hiperorganismo en la constitución de la experiencia estética.

Forma y coherencia

Forma es mucho más que estructura, más que la posición estática de los componente en un todo. Para la biología, el problema de la forma implica un estudio de la génesis ¿Cómo se desarrollaron las formas en el mundo orgánico? ¿Cómo se mantienen las formas en el flujo continuo del metabolismo? ¿Cuáles son los límites de los eventos organizados que denominamos organismos establecidos y mantenidos? (Haraway, 1976, p. 39).

Esta cuestión, originalmente derivada del campo de la biología, de modo similar es aplicable al campo de las artes, la diferencia radica en que la respuesta probable no solo informará los orígenes y el modo de los organismos naturales, sino que orientará los procesos de invención de los organismos estéticos. “La forma y el proceso están esencialmente ligados, lógica e históricamente, en los organismos” (Haraway, 1976, p.39). Esa perspectiva significa que, en vez de sustentar la dicotomía predominante entre forma y proceso (como se encuentra en la antigua estética

formalista *versus* la estética procesual) y muchas veces anunciada en el discurso del arte y la tecnología (Mariátegui, 2007; Paul, 2007), por el contrario, considero que forma y proceso trabajan juntos en la génesis de lo que fue definido como “hiperorganismo”. La forma debe ser percibida como el resultado de la interacción de fuerzas. La fuerza precede a la forma, como la nueva ciencia de la nanotecnología nos mostró (Velegol, 2004). Todos estos indicios apuntan hacia una cuestión fundamental: ¿por qué y cómo las fuerzas coexisten en la constitución de la forma viva? ¿Qué significa ser un organismo vivo?

La definición de vida ha sido objeto de muchos (Schrödinger, 1967; Dürr, Popp et al., 2002), pero su naturaleza esencial es algo que derriba fórmulas y conceptos rígidos. En su propio intento, Mae-Wan Ho (1993, p.5) describió:

La vida es un proceso de ser un todo organizador. Es importante enfatizar que la vida es un proceso y no una cosa, ni una propiedad de una cosa o estructura material (...) La vida debe, por lo tanto, residir en el patrón de flujo dinámico de materia y energía que, de alguna forma, torna a los organismos vivos, capacitándolos para crecer, desarrollarse y evolucionar. A partir de eso, puede verse que el “todo” no se refiere a una entidad nómada aislada. Por el contrario, se refiere a un sistema abierto al ambiente, que se estructura o se organiza (y su ambiente) al “envolver” simultáneamente el ambiente externo y “desplegar” espontáneamente su potencial en formas altamente reproducibles o dinámicamente estables.

Así, los organismos podrían ser definidos como

(...) Estructuras espacio-temporales coherentes mantenidas lejos del equilibrio termodinámico por el flujo de energía. Eso permite almacenar y movilizar energía con rapidez y eficiencia características (Ho, 1993, p.155).

Organismos coherentes se tornan individuos, un todo.

(...) Un individuo es un campo coherente (...) Las individualidades son entidades fluidas espacial y temporalmente, de acuerdo con la extensión de la coherencia establecida. Así, en la comunicación de largo alcance entre células y organismos, toda la comunidad puede tornarse una sola cuando la coherencia es establecida y la comunicación ocurre sin obstrucción o atraso (Ho, 1993, p.179).

Esas ideas nos remiten a Simondon. Lo que el autor quiere decir con concretización o individuación es semejante al modo como organismos u objetos técnicos se vuelven coherentes. Mientras los organismos naturales son coherentes por principio, los objetos técnicos se tornan coherentes a través de un proceso de invención y concretización. Ese proceso depende de estados de resonancia entre la dinámica interna de las operaciones mentales y físicas del inventor y la del objeto que está siendo creado. A partir de este norte, podemos suponer que la creación de objetos de arte corresponde a la invención de todos coherentes ligados al artista por su resonancia interna.

Toda la actividad del ser vivo no es, como la del individuo físico, concentrada en su límite con el mundo exterior. Existe dentro del ser un régimen más completo de resonancia interna que requiere comunicación permanente y manutención de una metastabilidad que es la pre-condición de la vida (...) La resonancia interna y la traducción de su relación consigo misma en información están todas contenidas en el sistema del ser vivo (Simondon, 1992, p. 305).

Simondon clasifica la consciencia con aquella resonancia interna como “afecto”. Ello permite inferir que la creación de obras de arte impacta en la formación de lazos afectivos. En ese sentido, sugiero que el concepto de interacción sea revisado

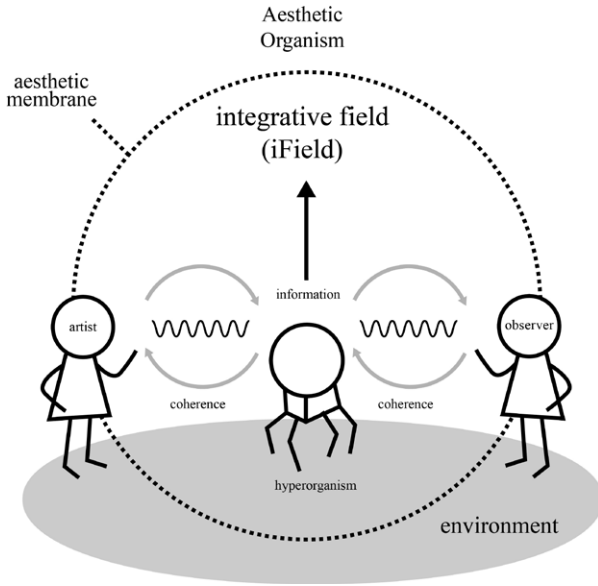


Figura 2: Campo Integrador - iField. © 2009, Guto Nóbrega.

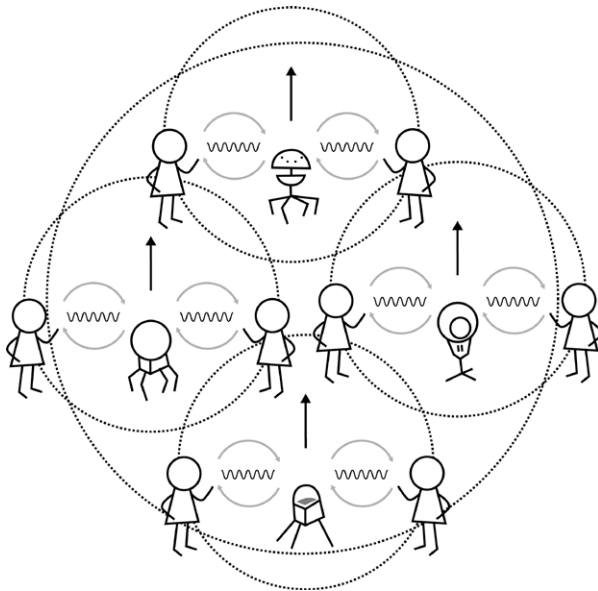


Figura 3: Resonancia mórfica. © 2009, Guto Nóbrega

en términos de interconexión afectiva o interafectividad. Precisamente, interactuar no implicaría solamente aspectos de acciones recíprocas entre hombre-máquina en el nivel técnico, sino entre niveles de resonancia en el nivel afectivo. Interacción no se trata de la “fusión de tecnología y estética” (Krueger, 1991, p. XII) sino del entrelazamiento entre estética y “tecnicidad”.

Denomino hiperorganismos trabajos de arte tecnológicamente asistidos. Hiperorganismos son estructuras coherentes, individuos luchando continuamente contra la muerte por medio de un proceso de concretización. Ellos surgen de, y responden a, campos de fuerzas (mentales, físicas, afectivas) que les informan y les dan forma. Podríamos considerarlos como portadores de energía informada. Los hiperorganismos funcionan, metafóricamente, como una forma de ADN que ofrece al organismo estético su identidad. Ellos podrían ser pensados como la estructura que hace al organismo estético resonar en un cierto estado de “sintonía”. Como tal, ellos se encuentran en resonancia con el artista y son inventados para realizar “acoplamientos estructurales” coherentes (Maturana, 1997) con su medio. Ahora bien, es solamente en su encuentro con el observador que ellos manifiestan su real existencia.

Arte como fenómeno de campo

Al igual que un ser vivo, el organismo estético emerge de un proceso en búsqueda de coherencia. Los límites del organismo estético son demarcados por su campo de coherencia, el cual se manifiesta a partir de la interacción de los tres subsistemas: el artista, la obra de arte y el observador. Denomino esta zona como “campo integrador” (ver Figura 2) o “iField” (Nóbrega, 2009).

El iField es el que proporciona la forma del organismo estético, definiendo aquello que denomino “membrana estética”. La membrana estética representa el espacio-tiempo en el cual el organismo estético se manifiesta puntualizando, de esa manera, su morfología en términos afectivos. Ella coacciona la dimensión en que todas las resonancias se manifiestan y la coalición inmaterial entre el artista, el hiperorganismo y el observador. Si la memoria del hiperorganismo es hallada en los

elementos que constituyen sus capacidades corporales y transductoras, la memoria del organismo estético es almacenada dentro del campo iField y es transferida por la resonancia de su membrana a través del comportamiento de la obra. Por lo tanto, no sería inadecuado señalar que la memoria del organismo estético es transferida por resonancia mórfica a otros organismos (ver Figura 3), concepto alineado a la idea sugerida en los años 80 por el científico británico Rupert Sheldrake.

La resonancia mórfica tiene sus raíces en el trabajo de los organicistas y en el concepto de “campos morfogenéticos” desarrollado por Alexandre Gurwitsch (1922) en Rusia, Hans Spemann (1924) en Alemania y Paul Weiss (1929)⁵ en Austria, explorado todavía más por el biólogo británico Conrad Hal Waddington con la idea de la existencia de “campos individuales” (Waddington, 1957) activos en la formación de órganos.

El principio de los campos mórficos fue desarrollado por Sheldrake en su libro *A presença do passado* (1988), en el cual él afirma que la naturaleza de todas las cosas es informada por campos. Dichos campos, denominados por él como “campos mórficos”, refieren a “campos de información”.

Los campos mórficos, como los campos conocidos de la física, como los campos gravitacionales, son regiones no materiales de influencia que se extienden en el espacio y continúan en el tiempo. Ellos están localizados dentro y alrededor de los sistemas que ellos organizan. Cuando cualquier sistema organizado en particular deja de existir, como cuando un átomo se divide, un copo de nieve se derrite o un animal muere, su campo de organización desaparece de aquel lugar. Pero, de otro modo, los campos mórficos no desaparecen: son potenciales patrones organizadores de influencia y pueden aparecer nuevamente de manera física en otros tiempos y lugares, donde y cuando las condiciones físicas sean apropiadas. Cuando lo hacen,

5 “Priciples of Development” (Stiegler, 1998 ; Mackenzie, 2002).

contienen dentro de sí una memoria de sus existencias físicas anteriores (Sheldrake, 1988).

Las teorías del campo biológico fueron bastante admitidas como modelos de trabajo en el período comprendido entre 1920 y 1950 (Bischof, 1998). Funcionaban como un contramovimiento a los programas mecánico reduccionistas. Sin embargo, la afirmación del campo de la biología molecular, apoyada por la Fundación Rockefeller, estableció un abordaje reduccionista con énfasis en los aspectos moleculares y fisicoquímicos de la fisiología, que orientaron las investigaciones a partir de 1950 (Kay, 1993).

La teoría de Sheldrake del campo morfogenético y resonancia mórfica tiene poco apoyo en la ciencia *mainstream*. Uno de los primeros críticos de su teoría, Sir John Maddox, publicó, en septiembre de 1981, un editorial en el prestigioso periódico científico “Nature” criticando el libro de Sheldrake, “A New Science of Life: The Hypothesis of Causative Formation” (1981). En el editorial él escribió:

El argumento de Sheldrake es un ejercicio de pseudociencia (...) Muchos lectores quedarán con la impresión que Sheldrake consiguió encontrar un lugar para la magia dentro de la discusión científica – y eso, de hecho, puede haber sido parte del objetivo de escribir tal libro (Maddox, 1981 *apud* Freeman, 2005).

En apoyo a la abertura al pensamiento innovador y radical, la editorial de Maddox recibió muchas cartas de protesta, una de las cuales era del físico cuántico Brian Josephson, ganador del Premio Nobel. En la carta este afirmaba que “la principal debilidad es la falta de admitir, incluso, la posibilidad que existan hechos físicos genuinos que están fuera del alcance de las descripciones científicas actuales” (Josephson *apud* Sheldrake, 1981, p.21).

Mientras en el campo de la biología la teoría de la resonancia mórfica es considerada, por un punto de vista ortodoxo como pseudociencia, en el campo

del arte ella se constituye como una potente metáfora, así como un elegante modelo conceptual para entender la naturaleza de los organismos estéticos. Para ganar aceptación en la comunidad científica, teorías como la de la resonancia mórfica debe revelar sus cadenas “ocultas” de causa y efecto que informan la materia.

En el modelo estético aquí propuesto, las fuerzas invisibles que engendran la aparición de nuevos hiperorganismos y su inherente estética pueden ser percibidas como campos afectivos. Así como en los campos mórficos propuestos por Sheldrake, dichas fuerzas podrían ser definidas como “regiones de influencia no material que se extienden en el espacio y continúan en el tiempo”, podemos pensar, inclusive, que estas fuerzas se encuentran “localizadas dentro y alrededor de los sistemas que organizan”. En verdad, esta podría ser una perfecta definición para el arte. En la forma de campo mórfico, un organismo estético gana dimensión inmaterial. Por lo tanto, aunque dejen de existir físicamente, no desaparecen completamente, pues permanecen potencialmente organizados como patrones de influencia que se manifiestan aquí y allá y así su memoria va ganando contorno y vida. Los organismos estéticos “contienen en sí mismos una memoria de sus existencias físicas previas” (Sheldrake, 1988).

Conclusión

Concluyo, a la luz de Simondom, que los hiperorganismos son procesos de coherencia. Al contrario de los organismos naturales, ellos se mueven en dirección hacia la coherencia por medio de un proceso denominado concretización. Como parte de un cuerpo estético, sujeto a las interacciones del observador, su estado de coherencia es siempre fluctuante de una manera metaestable. Esto es lo que les da su vivacidad, pues los hiperorganismos se tornan vivos manifestando su capacidad de oscilar entre estados de coherencia e incoherencia. Como pudimos percibir, coherencia es el estado nuclear por medio del cual los organismos estéticos pueden ser impulsados hacia delante en su proceso evolutivo. En este el desarrollo de la creatividad inventiva puede alcanzar el grado más alto de libertad, al considerar el experimentalismo señalado por Vilém Flusser (1986) como mecanismo de libertad

creativa. A partir de este principio sugiero que ser experimental en la creación de hiperorganismos significa imponerse a los límites de su nivel de coherencia; introducir nuevos modelos para informar sus cuerpos poéticos, desplazando sus elementos transductores para producir nuevos modos de individuación.

Nota de agradecimiento y reconocimiento

Agradezco a la CAPES - *Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior* - por el apoyo de la beca plena de doctorado internacional y por la actual beca de postdoctorado – PNPd, que tornaron posibles el desarrollo de esta investigación.

Referencias bibliográficas

- Bischof, M. (1998). Holism and field theories in biology. Non-molecular approaches and their relevance to biophysics. En J.J. Chang, J. Fisch, et al (Eds.), *Biophotons* (pp. 375-394). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Dürr, H. P., Popp, F. A., et al. (2002). *What is Life?: Scientific Approaches and Philosophical Positions*. Singapur: World Scientific Printers.
- Flusser, V. (1986). *Towards a Philosophy of Photography*. Germany: European Photography.
- Freeman, A. (2005). Sheldrake and his critics: the sense of being glared. *Journal of Consciousness Studies*, 12 (6), pp.4-9.
- Gurwitsch, A. G. (1922). Über den Begriff des embryonalen Feldes. *Archiv für Entwicklungsmechanik*, 51, pp.383-415.
- Haraway, D. (1976). *Crystals, Fabrics, and Fields: Metaphors that Shape Embryos*. Berkeley: North Atlantic Books.
- Ho, M. W. (1993). *The rainbow and the worm: the physics of organisms*. Singapur; River Edge; NJ: World Scientific.
- Kay, L. E. (1993). *The Molecular vision of Life. Caltech, The Rockefeller Foundation, and the rise of the New Biology (Monographs on the history and philosophy of biology)*. New York, Oxford: Oxford University Press.
- Krueger, M. W. (1991). *Artificial reality II*. Boston: Addison-Wesley Professional.
- Mackenzie, A. (2002). *Transductions: bodies and machines at speed*. New York: Continuum International Publishing Group.
- Madoxx, J. (1981). A book of burning? *Nature Editorial*, 24 de septiembre de 1981.

- Mariátegui, J. C. (2007). Emergentes: Process-Based Works. En LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, *Emergentes* (pp.30-38). Gijón: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.
- Maturana, H. R. (1997). *Metadesign*. Santiago de Chile: Instituto de Terapia Cognitiva INTECO.
- Nóbrega, C. A. M. (2009). *Art and Technology: coherence, connectedness, and the integrative field*. (PhD in Interactive Arts). Planetary Collegium - School of Art and Media, University of Plymouth, Plymouth - UK.
- Paul, C. (2007). Feedback: from object to process and system. En LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, *FEEDBACK: Arte que responde a instrucciones, a Inputs, o a su entorno* (pp. 26-48). Gijón: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.
- Schrödinger, E. (1967). *What is life?: the physical aspect of the living cell; and Mind and matter*. Londres: C.U.P.
- Sheldrake, R. (1981). *A new science of life: the hypothesis of formative causation*. Londres: Blond and Briggs.
- Sheldrake, R. (1988). *The presence of the past*. Londres: Collins.
- Simondon, G. (1980). *On the Mode of Existence of Technical Objects*. [Traductora Mellamphy, N]. Londres: University of Western Ontario.
- Simondon, G. (1992). The Genesis of the Individual. En J. Crary & S. Kwinter (Eds.). *Incorporations*. New York: Zone Books.
- Stiegler, B. (1998). *Technics and Time: The fault of Epimetheus*. Stanford, California: Stanford University Press.
- Toscano, A. (2007). Technical culture and the limits of interaction: A note on Simondon. En J. Brouwer & A. Mulder (Eds.). *Interact or Die!* Rotterdam: NAI.

Velegol, S. B. (2004). Atomic Force Microscopy Imaging Artifacts. En S. E. Lyshovski (Ed.) *Encyclopedia of Nanoscience and Nanotechnology*. Florida: CRC Press.

Waddington, C. H. (1957). *The strategy of genes*. Londres: Allen & Unwin.

Estética de la emergencia: el advenimiento de un régimen práctico de las artes

Priscila Arantes

Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo

No es habitual considerar el siglo XX como el siglo de la estética, aunque en ningún otro período de la historia vimos tantos textos en el área. En el siglo XX, sin embargo, la estética pretendió ser mucho más que la teoría filosófica de lo bello y del buen gusto, manteniendo una relación de estrecha complicidad con el mundo de la tecnociencia.

Un factor importante que debe ser considerado es que el desarrollo de una estética y, más precisamente, de una crítica hacia las manifestaciones artísticas que dialogan con los dispositivos tecnológicos, no es reciente. A finales del siglo XIX, Charles Baudelaire, persuadido por el espíritu romántico y por la estética del genio, tejió una crítica voraz contra la práctica fotográfica en cuanto fuente de la experimentación estética.

No obstante, sería, de modo más preciso, en los años 60 del siglo pasado, que identificamos los primeros intentos de una estética en diálogo con las transformaciones sociales provocadas por la revolución tecnológica del computador y de las telecomunicaciones.

Con el advenimiento de las técnicas de comunicación electrónica y del tratamiento automático de la información, las miradas de los estudiosos se enfocaron hacia la cibernética y teoría de la información, intentando, a partir de estas dos vertientes, delinear nuevas propuestas estéticas.

Las estéticas informacionales, desarrolladas por Abraham Moles y Max Bense son un buen ejemplo de ello. Influenciadas por la teoría de la información y la cibernética, ellas partieron del supuesto que el arte ya no debería ser más definido en términos de belleza o verdad, sino a partir de informaciones estéticas mensurables matemáticamente. A pesar que estas teorías traducían con profundidad los cambios en la percepción del mundo, ocasionados por el desarrollo de las tecnologías de la comunicación y del tratamiento automático de la información, ellas solamente exploraron el campo artístico bajo su aspecto informacional, sin considerar las interacciones entre la obra, el espectador y el sistema de las artes en su sentido más amplio.

Sobre este asunto es interesante rescatar el pensamiento de Marshall McLuhan quien señaló la transición de la estética de la forma de la filosofía del arte hacia la filosofía de los medios. Con su texto *Understanding Media*, él realizó un giro de enorme importancia, en el cual los problemas de la forma estética son pensados en clave con los medios de comunicación.

Para el pensador canadiense existieron dos modos fundamentales de percepción: uno homogéneo, lineal y jerárquico – típico de los medios calientes y estrechamente vinculado a la escritura alfabética, la imprenta, el cine y la fotografía – y un segundo, típico de los medios fríos que, con baja definición, solicitaron la intervención activa del fruidor – correspondiendo a la televisión y al computador.

Son pocos, sin embargo, los pensadores que comparten el entusiasmo de McLuhan relacionado con los medios de comunicación y la idea de ‘aldea global’.

Gianni Vattimo (1996), por ejemplo, señala la explosión estética más allá de sus límites precisos, tal como fueron definidos por la tradición. Lo “extrañamente pervertido” destacado por él, es la expresión de un síntoma general de la contemporaneidad en el cual todo es apariencia y simulacro. Por su parte, Paul Virílio (1993) apunta para una *estética de la desaparición* cuando se refiere a las tecnologías en tiempo real y a la revolución de las telecomunicaciones que afectan, de forma substancial, nuestras percepciones.

Siendo menos radical, Walter Benjamin enfrenta de forma determinante y todavía vigente, a mediados del siglo pasado, la idea que los nuevos modos de producción impuestos por la sociedad capitalista modifican de manera notable los preceptos de la cultura y, por lo tanto, de la obra de arte. La *reproductibilidad técnica* traduce no solo un nuevo proceso económico y de producción cultural, sino también una nueva forma de circulación y recepción de la producción artística.

Un pensador decisivo para aquellos que quieren sumergirse en los laberintos de la relación entre estética y la explosión de los medios de comunicación es Mario Costa, quien en los años 80 estableció, en compañía de Fred Forest, las bases de una *Estética de la comunicación*. Aunque remitiéndose en sus inicios a la comunicación de masas, *la estética de la comunicación* comenzó a funcionar, posteriormente, de acuerdo con otro modo característico: aquel de las redes numéricas, atento a la teoría de la cibernética y a las posibilidades de interacción y *feedback* ofrecidas por las redes de telecomunicación.

En *O Sublime Tecnológico*, Costa (1995) presenta una reflexión filosófica sobre la nueva condición humana y por consiguiente sobre las nuevas formas de vivencia estética, instauradas por las tecnologías comunicacionales, así como también sobre el destino delimitado, en esa situación, de las categorías estéticas tradicionales como forma, belleza, autoría y obra de arte. Uno de los fenómenos centrales de *O Sublime Tecnológico* es el descenso progresivo de la idea de autoría y la integración profunda de la ciencia y del arte en la constitución de una cultura de los hibridismos.

Nicolas Bourriaud (2011) en su *Estética Relacional* tomó como punto de partida la estructura de pensamiento que emerge de la Internet para analizar las creaciones colaborativas entre artistas y no-artistas y los proyectos en red que tienen como horizonte la convivencia, las interacciones humanas y los procesos intersubjetivos. La *postproducción* sería esa nueva postura de los artistas y de los productores culturales que más allá de crear imágenes, en un mundo permeado y atiborrado por imágenes del entretenimiento, se apropiaron de los “códigos de la cultura, de todas las instancias de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio cultural” rearticulando y ‘reprogramando’ la realidad cotidiana (Bourriaud, 2004).

Al inicio de los años 2000, en mi libro *Arte e mídia: perspectivas da estética digital* (2005), desarrollé el concepto *interestética*, o estética de la interface, señalando hacia un nuevo momento de la cultura y de las artes que, más allá de las especificidades del lenguaje característico de la modernidad y de la obra de arte acabada, se abren para nuevas propuestas creativas, híbridas, fluidas, colaborativas y en proceso.

Aparentemente, movido por ideas similares a estas, Reinaldo Laddaga escribió *Estética da Emergência: a formação de outra cultura das artes*. Organizado en nueve ensayos, el libro despliega de forma precisa y multidisciplinar, discusiones en el ámbito de la filosofía, teorías de los medios de comunicación, sociología, literatura y artes visuales con la intención de trazar el advenimiento de un momento de la cultura vinculado a procesos más amplios, de mutaciones en las formas de activismo político, producción económica e investigación científica que definen lo contemporáneo.

De acuerdo con Laddaga (2006) vivimos un momento de transición en la cultura y en las artes comparable a lo ocurrido con el paso del siglo XVIII al XIX, es decir, del período correspondiente a las configuraciones de los paradigmas y postulados de la modernidad estética, el cual,

se organizaba en torno a las diversas figuras de la obra como objetivo paradigmático de prácticas de artista que se materializaban en las

formas del cuadro o el libro, que se ponían en circulación en espacios públicos de tipo clásico y se destinaban a un espectador o un lector retraído y silencioso, al cual la obra debía sustraer (Ladagga, 2006, p. 7).

El establecimiento de este *modus operandi* en el sistema de las artes de la modernidad es simultáneo a la configuración de las formas de organización disciplinar, tal como fueron descritas por Michel Foucault. Estas asumieron la fórmula general de dominación ejercida en diversos espacios durante siglos pasados: escuelas, hospitales, presidios e instituciones culturales.

Las instituciones se configuraban, en ese sentido, como una combinación de control social y moral que buscaban tornar dóciles y colonizar los comportamientos y los cuerpos, adecuándolos y modelándolos bajo el modo de producción social disciplinar. Vemos que, de ese modo, es posible establecer vínculos estrechos entre los individuos y los aparatos de producción, formación, corrección o castigo por medio de una cultura de la exclusión.

La estética da emergencia apunta, exactamente, para un nuevo y diferente mundo de la cultura, fruto de la crisis del modelo disciplinar. Esto no quiere decir que las instituciones culturales “disciplinares” dejen de existir, empero algunos de estos espacios colapsen para dar espacio a nuevas formas de organización y producción cultural más “inclusivas”.

Esta configuración se desplegaba al mismo tiempo (y en los mismos lugares) que lo hacían las formas de organización y asociación de esa modernidad que Foucault llamaba “disciplinaria”: modernidad del capitalismo industrial y el Estado nacional. Por eso no es casual que ambas cosas entraran en crisis a la vez (Ladagga, 2006, p. 7).

Estética de la emergencia: la formación de otra cultura de las artes, debate, en este sentido, proyectos creativos que se articulan en redes de colaboración entre

artistas y no-artistas que, más allá de producir obras de arte en el sentido modernista del término, se agrupan para participar de la formación de *ecologías culturales*.

Son proyectos que implican, muchas veces, la implementación de formas de colaboración que permiten colocar individuos de diferentes proveniencias y lugares, operando bajo relaciones de alteridad, en un pensamiento de intercambio de saberes y en procesos de aprendizajes colectivos enfocados, en su mayoría, en situaciones concretas de la realidad cotidiana.

El autor reúne, así, una serie de proyectos desarrollados después de los años 90 en el campo interdisciplinar de las artes escénicas, artes visuales, literatura, audiovisual y que, en vez de organizarse dentro de los formatos tradicionales de exhibiciones de arte, se manifiestan a través de grupos colaborativos conectados, en ocasiones, con un lugar de encuentro, actuando en las formas de vida y en el bien común. *What's the time in Vyborg* (Vyborg/ Rusia); *Park Fiction* (Hamburgo/ Alemania), *Wu Ming* (Italia); *The Venus Project* (Venus/Florida/EUA); son algunos de los proyectos analizados en *Estética de la Emergencia*.

El espectador de estos proyectos, lejos de ser “retraído y silencioso” se torna colaborador activo e integrado a los procesos de creación, guiado por canjes postdisciplinarios y transdisciplinarios - comunidades experimentales de resistencia - que resultan en “objetos fronterizos” o en propuestas de sociabilidad y prácticas de convivencia que repiensen el propio espacio común.

Analizando producciones que actúan en un campo expandido de lenguajes, Laddaga coloca en relieve proyectos que se orientan dentro de lo que él mismo llama régimen práctico de las artes, y no más estético (en el sentido modernista del término) – ocurrido en la localidad y en la aproximación legítima del arte con la vida y con lo común:

cuando a comienzos de los años 90, tras interregno del pos-modernismo “realmente existente”, se volviera crecientemente frecuente que individuos formados en la tradición moderna de las artes se abocaran a prácticas que suponían menos la realización de objetos concluidos que

la exploración de modos experimentales de coexistencia de personas y de espacios, de imágenes y tiempos, sus acciones, sin embargo, responderían a una coyuntura particular (Ladagga, 2006, p. 45).

Sin distinguir entre lo vivo y no-vivo, reconociendo la importancia de la producción de objetos materiales para el entendimiento del mundo social y de los elementos no-humanos como agentes constituidores del proceso de organización, Ladagga establece paralelos entre lo que él denomina estética de la emergencia – es decir, del advenimiento de estas formaciones no institucionales que ocurren de manera colaborativa y en red – con el concepto de emergencia derivado de las ciencias complejas y con los proyectos de programación de código abierto como Linux:

la forma de organización propia de la comunidad de fuente abierta (que está en la práctica organizada en torno a proyectos, procedimientos de comunicación, instrumentos de comunicación y módulos de *software* que evolucionan constantemente) no es simplemente azarosa ni se ha desarrollado de manera espontánea, sino que su desarrollo se basa en un sistema complejo de relaciones sociales, valores, expectativas y procedimientos (...) Se entiende por qué la programación en fuente abierta es un motivo de reflexión constante entre los participantes de los proyectos que hemos estado describiendo: es que allí se ensaya una gestión de lo común que no depende de modelos de colectivización disciplinarios (Ladagga 2006, p. 277).

Ladagga, con este libro, construyó una trama clara y crítica, reflexiva y contundente para mostrar las edificaciones de la cultura en tiempos postfordistas y postdisciplinarios. Abre, de ese modo, nuestros ojos y demás sentidos para el singular escenario actual.

Casi 12 años después la edición de su primera publicación en 2006 en Argentina, realizada por la editora Adriana Hidalgo, es posible decir que muchos

de los asuntos expuestos en *Estética de la emergencia* parecen resonar en el mundo actual, especialmente en países de América Latina como Brasil, donde es visible la crisis y contratiempos de muchas instituciones culturales.

Se percibe, en el caso específico de Brasil, un debilitamiento progresivo del papel del Estado en la defensa de la democratización cultural entendida, en esa perspectiva, no solamente como el acceso a la cultura, sino también como el atendimiento a la diversidad cultural. Lo que se ve, en muchas ocasiones, es un desmantelamiento del campo de la cultura, especialmente en tiempos de crisis económica y política, considerada, dentro del pensamiento neoliberal, como un área de menor importancia frente a otras del Estado.

El cuestionamiento del papel institucional viene acompañado, especialmente en lo referente a la esfera pública, por una percepción de un profundo descompás entre las prácticas institucionales – que muchas veces se direccionan exclusivamente al desarrollo de propuestas espectaculares y mediáticas – y acciones que puedan crear un diálogo y una participación efectiva e inclusiva del cuerpo social.

Usualmente es perceptible, dentro de ese contexto, el advenimiento de grupos autónomos y de iniciativas independientes más experimentales entre artistas y no-artistas en aras de crear prácticas más oxigenadas frente a la realidad de nuestro tiempo.

La cultura, en esa perspectiva, puede ser vista tanto como un urna fúnebre y fría – calculada y calculable – en la cual, de modo sigiloso, somos forzados a seguir los programas de la caja negra – como diría Vilém Flusser - o, como en un circuito paralelo, nos puede permitir construir caminos alternativos para reasumir el lugar de nuestra experiencia y vivencia en la constitución del sentido que le otorgamos al mundo.

Referencias bibliográficas

- Arantes, Priscila. (2005). *Arte e Mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: FAPESP/Editora Senac.
- Bourriaud, Nicolas. (2004). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Bourriaud, Nicolas. (2011). *Estética Relacional*. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca.
- Costa, Mario. (1995). *O sublime Tecnológico*. Trad. Dion Davi Macedo. São Paulo: Experimento.
- Laddaga, Reinaldo. (2006). *Estética de la emergencia: la formación de otra cultura de las artes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Vattimo, Gianni. (1996). *O fim da Modernidade: niilismo e hermenêutica na cultura pós moderna*. São Paulo: Martins Fontes.
- Virílio, Paul. (1993). *O espaço crítico*. Rio de Janeiro: Ed.34.

HOLOSCI(U)DAD(E)

Ecosistemas Transversales y conectividad en contextos “Glocales”

Lilian Amaral – MediaLab UFG

Laurita Salles – Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Cleomar Rocha – MediaLab BR/UFG

Wilder Fioramonte – Universidade Federal de Goiás

Suzete Venturelli – Universidade de Brasília / Universidade Anhembi Morumbi

Antenor Ferreira – Universidade de Brasília

Daniel Argente – Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes / Universidad de la República

Marcos Umpièrrez – Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes / Universidad de la República

Liliana Fracasso – Universidad Antonio Nariño

Francisco Cabanzo – Universidad El Bosque

Bia Santos – Universitat Politècnica de València

Emilio Martinez – Universitat Politècnica de València

Josep Cerdá – Universitat de Barcelona

Introducción

Redes, conexiones, co(e)laboraciones

Nos encontramos en una fase de cambio de cultura en las artes, comparable, en su extensión y profundidad, con la transición entre finales del siglo XVIII y mediados del siglo XIX. El proceso decisivo de los últimos años en el universo de las artes es la formación de una cultura diferente de la moderna y sus derivaciones postmodernas. Un signo particularmente elocuente de este proceso es la proliferación de iniciativas de artistas destinadas a facilitar la participación de grandes y diversos grupos de personas en proyectos en los cuales se asocia la realización de ficciones o imágenes con la ocupación de lugares y la exploración de formas experimentales de sociabilidad. Estamos delante de nuevas “ecologías culturales”¹. Tales proyectos articulan ideas e instituciones, imaginarios y prácticas, modos de vida y objetos, nuevas formas de intercambio y demás procesos que la tradición inmediata no permitiría anticipar. **HolosCi(u)dad(e)**, obra-proyecto sobre la cual nos detendremos más adelante, engendra elementos para una lectura de esta reorientación de las artes en territorios globales, de esta transición en curso ante la cual un número creciente de artistas reaccionan frente al evidente agotamiento del paradigma moderno, facilitando la activación de una cierta interacción creativa que ofrece contextos en los que los participantes pueden establecer acuerdos generales sobre procedimientos y resultados, pudiendo algunos colocarse en la posición de árbitros que establecen demarcaciones para las actuaciones, para la habilidad individual, para el conocimiento, concibiendo formas de preparación disciplinada y acumulando historias. Así es que se produce la formación de identidades poéticas, consolidando una “ecología cultural”, en cuyo interior transacciones recurrentes, entre

1 LADDAGA, Reinaldo. *Estética de la emergencia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006. Término que procede de la antropología cultural y que el autor rearticula en el campo de la estética. La forma de organización, coordinación, coexistencia que se verifica en estos proyectos, a través de una cantidad limitada (aunque abierta) de acciones, puede ser comparada con la forma de coordinación u organización incomparablemente más vasta de una cultura de las artes.

unidades, “producen interdependencias entre lugares, transforman los entendimientos compartidos en el recorrido del proceso, y vuelven a vastos recursos de la cultura disponibles en cada lugar en particular, por medio de sus conexiones con otros lugares”, a través de una organización espontánea que presupone “la formación y la activación de redes que inician avances o demandas en sus escalas locales, pero que de alguna manera los articulan con identidades de gran escala y luchas colectivas” (Tilly, 2002, p. 49)². Asumimos la condición intercultural que la propuesta artística e investigativa Holosci(u)dad(e) sugiere, concebida en tránsito relacional, entre contextos iberoamericanos y asiáticos, en desplazamientos espaciotemporales. Buscando mantener la polifonía, la coherencia intercultural y la escrita compartida como forma de innovación creativa – desafío de la obra co(e)laborativa, híbrida y procesual – decidimos no traducir las contribuciones reflexivas y mantener los idiomas de origen de los cocreadores, ampliando la potencia de las narrativas “glocalizadas” que le dan cuerpo y sentido al proyecto, publicada en la página web en su forma bilingüe original - <http://holos.espai214.org/>. De esta forma, la escrita co(e)laborativa resulta del diálogo entre los diversos cuerpos/lugares/contextos/culturas y núcleos de investigación internacional que configuran la propia fisonomía de la multiplicidad de las diversas narrativas en proceso, polifonía.

HolosCi(u)dad(e)³: modos de pensar, hacer, acceder y compartir

La obra procesual y performativa HolosCi(u)dad(e) se constituye como acontecimiento poético, objeto sonoro-visual, interfaz y dispositivo intensificador

2 Las traducciones de las citas bibliográficas que aparecen en este capítulo fueron realizadas de forma libre para el idioma español por el traductor de este libro.

3 Presentación de la obra HolosCi(u)dad(e), en el *Simpósio Internacional #17.ART. Dimensão Política da Arte*. Brasília, DF, UnB, octubre, 2018, por parte de la profesora y doctora Lilian Amaral - MediaLab BR / UFG, la *Rede Internacional de Educação Patrimonial Contexto Iberoamericano* y la profesora doctora Laurita Salles - PPGArtes, UFRN/MediaLab UFG.

de experiencias. Resultado de la generación de combinaciones de sonidos que se derivan y se despliegan en tiempo real a partir de un conjunto de frases sonoras en permanente mutación e hibridismo. Agenciadas por algoritmos genéticos, articulan sonoridades urbanas captadas en varias regiones del mundo, especialmente elaboradas para la presentación pública de la también performance luminosa visual *Paredão Automotivo* y en el espacio expositivo. HoloCi(u)dad(e) es una composición co(e)laborada por artistas e investigadores vinculados al proyecto iberoamericano “Observatorio de Arte Digital y Electrónico”, activado durante la Residencia Artística *Ecosistemas Transversais e Conectividade – Holos*, realizada en el marco del V SIIMI en el MediaLab UFG, en 2018. La obra co(e)laborativa tiene concepción y curaduría de Lilian Amaral, coordinación de Laurita Salles y coparticipación de una red de investigadores del campo del arte computacional. Documenta y relaciona los contextos sonoros de Brasil – Brasília, Goiânia y São Paulo; Colombia – Bogotá; Uruguay – Montevideo; España – Valencia; y China⁴. Mediada por la temática *Corpocidade, o que te conecta?* se configura como invención de un lugar utópico, multifacético y en transformación. Propone nuevos formatos de producción cocreativa y circulación poética en una cultura en red orientada hacia la

4 BRASIL: Brasília, coordinación: Suzete Venturelli, Antenor Ferreira y equipo, Universidade de Brasília - Media Lab/UnB. Goiânia, coordinación: Laurita Salles y coautores Cleomar Rocha, Lêda Guimarães y Wilder Fioramante, Universidade Federal de Goiás – Media Lab/UFG, apoyo: Laboratório 10 Dimensões (UFRN). São Paulo, coordinación Lilian Amaral, Universidade Federal de Goiás – Media Lab/UFG e Ingrid Hotti Hambrogi, UPMackenzie y equipo. COLOMBIA: Bogotá, coordinación: Liliana Fracasso, Universidad Antonio Nariño (UAN), Francisco Cabanzo, Universidad El Bosque (UEB), Jorge Díaz Matajira, Universidad Antonio Nariño (UAN), colaboradores y equipos. ESPAÑA: Barcelona, Hong Kong, Shen Zhen y Zhan Jia Jie (China), autor, Josep Cerdá, Universidad de Barcelona (UB). Valencia, coordinación: Bia Santos y Emílio Martínez, Universitat Politècnica de València (UPV) y colaboradores. URUGUAY: Montevideo, coordinación: Daniel Argente, Marcos Umpiérrez, Marcos Gimenez y equipo, Universidad de la República Uruguay (UDELAR/IENBA). PRODUCCIÓN SONORA GENERAL: Programación, producción y orquestación: Gabriel Gagliano, Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), Laboratório 10 Dimensões (UFRN), Laurita Salles, Laboratório 10 Dimensões (UFRN) y Media Lab/UFG, Wilder Fioramante, Media Lab/UFG. Preparación sonora: Leonardo Pereira, Laboratório 10 Dimensões (UFRN). Curaduría y propuesta: Lilian Amaral.

inteligencia distribuida, a partir de un proceso que emerge de un quehacer coautor, híbrido, como un organismo vivo - Holos. Holosci(u)dad(e) se centra en el trabajo de coinvestigación y codiseño, maniobrando, a partir de las concepciones de la *geopoética* de los sentidos, un proceso performativo atento a los cambios en el espacio urbano y su influencia en la subjetividad y, así, en la noción de patrimonio cultural (Amaral, 2015), de las prácticas artísticas en territorios específicos, en el contexto iberoamericano contemporáneo.

Cultura digital y conectividad⁵

HolosCi(u)dad(e) articula voces y acciones, sobre referencias directas al conjunto, ya sea por los términos Holos y Cidade/Ciudad, que alinean la perspectiva de completitud y sociabilidad, o en la forma sintáctica de denominar el trabajo, juntando términos e idiomas. Tales características nominales reflejan la condición colaborativa del trabajo, al mismo tiempo que apuntan, también, hacia la relación entre lo analógico, formalizado por la continuidad, y lo digital, comprendido como lo discreto. Esas dimensiones, susceptibles de sondeo hermenéutico, sintetizan formidablemente las intenciones del conjunto de personas, de varios países, que enfrentaron el quehacer, poetizado, conjuntamente. La unión de las acciones y el motivo de Éraas alianzas son el deseo y la razón. El deseo de colaborar en una poética instaurada que tematiza lo colectivo y la razón en el reconocimiento que estamos viviendo un período en el cual la cultura de la propiedad y cautela cede lugar para una cultura basada en el acceso y divulgación. Esa nueva instrucción programática de la cultura recibe el legado de la cultura digital y, de modo más evidente, de la conectividad, trazo inequívoco de lo contemporáneo. La práctica cultural, en los últimos años, ha sido ejercida con la fuerte presencia de los aparatos tecnológicos que remodelaron el pensamiento y el actuar del hombre, en constante ejercicio de su neuroplasticidad. Tal característica, aliada a la practicidad de los

5 Por Cleomar Rocha. Secretario de Ciencia, Tecnología e Innovación de la Alcaldía Municipal de Aparecida de Goiânia. Profesor del Programa de Postgrado en Arte y Cultura Visual de la *Universidade Federal de Goiás* y Coordinador del MediaLab UFG.

recursos computacionales, inaugura lo que algunos reconocen como transhumano o posthumano y que, de modo contundente, se engendra en la sociedad, tornando la tecnología parte de la propia estructura humana. Ese modelo encuentra en la conectividad un vestigio de lo que caracteriza al hombre como ser social, reinterpreta las premisas de sociabilidad y alcanzando un pensamiento estético, la propia noción de estética de la conectividad. Dicho valor, procedente de las experiencias estéticas, repercute ontológicamente en el pulsar humano, componiendo la escena contemporánea, en el orden simbólico de las más diversas prácticas sociales. En ese contexto, HolosCi(u)dad(e) se muestra, como ejercicio completo, porosa como práctica polifónica, pujante como experiencia singular del arte, contextualizada por la estética de la conectividad y por la cultura digital.

Holosci(u)dad(e)⁶: organismo-plataforma-dispositivo sonoro visual

Esta performance multisensorial envolvió la presencia de un dispositivo automotor como interfaz de salida sonora. Los sonidos producidos en los diversos territorios/países fueron procesados en un computador a partir de un banco sonoro. Visualmente tenemos la propia presencia de la camioneta dotada del sistema de LED coloridos fijados a las estructuras de rebatimiento luminoso de placas de acrílico transparente, las cuales potencian los efectos luminosos y en movimiento de las franjas de bombillos. Así, hay un complemento entre sonido y presencia de un emisor visual impactante. También, el sonido reverbera con alta intensidad, especialmente los sonidos graves, ocasionando la sensación corporal de reverberación sonora. Por otro lado, hubo una adición realizada por el grupo *Orchestra de Laptops* de la UnB, por medio de la proyección de una imagen con palabras clave, en imágenes/sonidos superpuestos, ampliando el carácter de flujo y distribución, hibridismo y co(e)laboración performativa.

6 Por Laurita Salles y Lilian Amaral.

En la ejecución de la obra, algoritmos computacionales implementados con el uso de *Processing*⁷ manipulan, mezclan y reproducen, en tiempo real, los sonidos capturados por los artistas incluidos. En ese contexto, los algoritmos actúan como integrantes de la construcción poética de la obra, en un proceso de composición sonora en el que parte de su ejecución es predeterminada por la programación realizada a partir de los criterios especificados por los artistas, mientras otra parte es imprevisible, decurrente de procesos aleatorios, pudiendo ser constatada solamente durante la fruición de la obra, haciendo que cada performance configure una composición inédita, bastante distinta, pero manteniendo algunos parámetros fijos. Los sonidos originales fueron organizados y clasificados de acuerdo con la identificación del lugar de captura (Goiânia, Brasília, São Paulo/Brazil, Santa Lucia/Uruguay, Bogotá/Colombia, Valencia/España y China) y de acuerdo con la duración de los archivos de audio (5s, 15s, 30s y 60s). Para cada una de esas cuatro posibilidades de duración fue creada una “capa sonora”. De ese modo, cada capa recibe aleatoriamente los índices de sonidos capturados, buscando realizar una distribución uniforme entre los siete lugares de captura. Durante la ejecución las cuatro capas están siempre activas, tornándose responsables por indicar el instante de accionamiento de cada sonido escogido previamente.

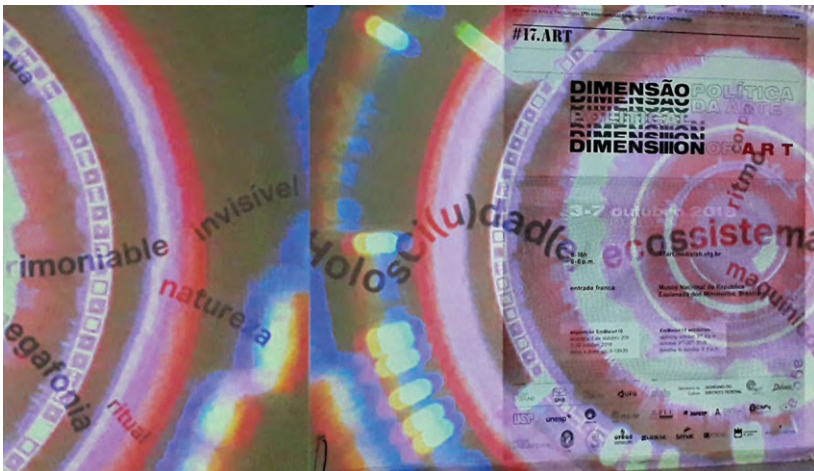
Holosci(u)dad(e): lugar utópico. Geopoéticas en tránsito > Brasil + Uruguay + Colombia + España + China

En cuanto proyecto de investigación en proceso, **Holosci(u)dad(e)** propicia el intercambio investigativo y poético entre artistas investigadores y estudiantes de programas de postgrado en arte, cultura visual y lenguajes computacionales oriundos de contextos iberoamericanos. Propone el desarrollo de experiencias multisensoriales y multilinguaje que articulan corporeidad, sonoridad, visualidad y textualidad como elementos de observación, interpretación e intervención

7 *Software* bastante difundido y utilizado por artistas, diseñadores y otros usuarios de programación en un contexto enfocado hacia las artes visuales e interactivas.

en ambientes urbanos en procesos de transformación por medio de la apropiación poética y de la relación entre territorios humanos/urbanos y el patrimonio cultural tangible e intangible. Desarrolla la creación colectiva de narrativas audiovisuales/multisensoriales operadas simultáneamente y de forma distribuida, articulando memoria, lugar, ficción, documental, performatividad y resultando en obras híbridas que envuelven grupos de investigación transdisciplinar y comunidad externa en contextos nacionales e internacionales. Los trabajos integran plataformas de investigación tales como el Observatorio Iberoamericano de Artes Digitales y Electrónicas, el Media Lab BR / UGF y UnB, la *Red Internacional de Educación Patrimonial* en contexto iberoamericano y la Red de Observatorios de lo Patrimoniable, entre otras.

Por el hecho de articular nuevas propuestas de extensión en los países de origen de los artistas investigadores, refuerza los lazos con instituciones académicas y sociedad, permitiendo, especialmente, el intercambio entre docentes, discentes, comunidades locales/internacionales, aproximando así las diversas áreas del conocimiento y métodos de coinvestigación y codiseño. Entre las acciones emergentes se destacan la presentación del proyecto de investigación en Arte Computacional HoloSCI(u)dad(e), derivado de Holos, en el 17°. ART – *A Dimensão Política da Arte - Simpósio Internacional de Arte e Tecnologia*, organizado por la UnB y el Media Lab UFG, en Brasília, DF, en octubre de 2018. *HoloSCI(u)dad(e) – Paredão Automotivo*, performance presentada en la muestra *EmMeio #10*, realizada en el *Museu Nacional da República*, como parte de la abertura de la programación del #17.ART, en el periodo del 3 al 31 de octubre de 2018. Paralelamente, en Montevideo, se procedió a la exhibición de la obra HOLOS | HUELLA, organizada por el IENBA/ALC, UDELAR, Uruguay, apuntando para el carácter polimórfico de Holos. Como acciones en desplazamiento, la realización de conferencias y residencias artístico-investigativas están pautadas junto al *VI SIIMI - Simpósio Internacional de Inovação e Mídias Interativas, Mutaciones*, en la Universidad de Buenos Aires/Argentina y al *IV Simpósio da ANIAV- Associação Nacional de Investigadores em Artes Visuais – Imagen [n] visible*, en la Universidad Politécnica de Valencia, UPV/España, 2019.



Figuras 1 y 2. Proyección de imagen-síntese compuesta por palabras clave. Presentación hecha por la Orquesta de Lap Tops, Universidade de Brasília. Fuente: foto Lilian Amaral. Archivo Proyecto HoloCi(u)dad(e).

HolosCi(u)dad(e) se configura, de ese modo, como la primera extensión co(e)laborada, en el ámbito de la cocreación en el arte computacional, a partir de elementos multisensoriales que establecen conexión entre los diversos núcleos de investigación internacional interconectados por medio de las redes, observatorios y MediaLabs distribuidos y actuantes en el contexto iberoamericano. El dispositivo ejecutor del proyecto se fundamenta en la concepción de **Holos**⁸, propuesta por el artista e investigador uruguayo Daniel Argente, quien planteó la creación del Observatorio Iberoamericano de Artes Digitales y Electrónicas, IENBA/UDELAR y apropiada de forma ampliada por los artistas investigadores participantes. HolosCi(u)dad(e) se ajusta a la estructura/plataforma *Paredão automotivo* como *Dispositivo intensificador de Experiências*, investigación de la artista e investigadora Laurita Salles/ UFRN, en conjunto con el MediaLab UFG. HolosCi(u)dad(e) es una propuesta curatorial compartida, de coinvestigación, co(e)laborativa y procesual, coordinada por la artista e investigadora Lilian Amaral/ MediaLab UFG, en el campo de las prácticas artísticas, ciencia, tecnología y patrimonio cultural en el contexto iberoamericano. Se integran, de esta manera, redes de cooperación, observatorios y MediaLabs, potenciando la internacionalización de la investigación y de la práctica poética en América Latina y el contexto europeo, iniciadas en el año 2008 y fortalecidas en la actualidad.

8 **HOLOS | DEFINICIONES.** Holos (del griego *holos*, entero, por lo tanto *katholou*, universal) Concepción filosófico-científica, que aparece primero en el “campo de la biología” a comienzos del siglo XX, cuando el psiquiatra alemán Adolf Meyer Abich, desarrolló ideas sobre los filósofos que parten de John Scott Haldane (1860-1936), argumentando que la realidad es un todo orgánico o un holismo orgánico. Posteriormente, se denomina cualquier abordaje teórico que tiende a considerar el objeto de estudio de una ciencia primariamente como un concepto, aplicando los principios organicistas que apuntan que individuos y elementos no tienen otro significado sino aquel que confiere al todo, o la estructura como la suma de las partes de la cual está compuesta.



Figura 3. Perua automotiva sonorizada, producida para la presentación performativa, en el área externa del Museu Nacional da República, D.F, Brasília, por cerca de dos horas, en la noche del 3 de octubre de 2018. Forma parte de la muestra EmMeio #10. Foto: Lilian Amaral. Fuente: Archivo Proyecto HolosCi(u)dad(e).

Geopoética en tránsito: glocalidades Goiânia – sonidos baldíos de un pequeño día⁹

En Goiânia los sonidos fueron recolectados involucraron desde una carcajada, los traquidos de los guadales de parques urbanos, los golpes de un pájaro carpintero en el bosque de la ciudad, una pelea telefónica por la posesión de un lote de tierra en plena calle, niños en las calles del centro de Goiânia y propaganda electoral en el mismo sector. Tal vez este trabajo, en cuanto unidad, pueda ser comprendido como algo próximo a la recolección de sonidos baldíos de un pequeño día, recogidos a través del recorrido por las calles y espacios domésticos de la ciudad, una escucha abierta a los eventos humanos y sonoros del cotidiano. También están presentes sonidos del interior del cuerpo humano, desde las vísceras hasta el cerebro, sonidos que conectan profundamente el cuerpo con la ciudad y que, sorprendentemente, dialogan con los sonidos rítmicos y repetitivos oriundos de máquinas.

Si el cotidiano articula un conjunto de operaciones singulares que manifiestan mucho de la sociedad y de los individuos, como recuerda Certeau, se trata de zambullir en el cotidiano como “invención”, lo que envuelve, según el autor: “[...] maneras de ser forastero fuera de la propia casa, como el viajero o archivista (...) como un ‘salvaje’ en la cultura ordinaria” (Certeau, 1998, p.73). La captura de los sonidos, realizada a partir de las prácticas de deriva y de caminar involucraron, así, “una movilidad (...) de la ciudad habitada” (Certeau, 1998, p.172) y “[...] prácticas cotidianas del espacio vivido” (Certeau, 1998, p.175). Podemos decir, inclusive, continuando con las ideas del autor que estuvimos buscando “[...] charlas de los pasos perdidos” (Certeau, 1998, p.176), ya que comenzamos “[...] a ras del suelo, con pasos” (Certeau, 1998, p.176), experimentando el espacio como *lugar practicado*.

9 Laurita Salles (UFRN/Media Lab UFG), Cleomar Rocha (Media Lab/UFG-PPGACV/UFG), Leda Guimarães (PPGACV/UFG), Wilder Fioramonte, (Media Lab/UFG) y equipos. Palabras claves: evento sonoro, cuerpo, ciudad, escucha activa, paisaje sonoro.

Brasília - peculiaridades y semejanzas sonoras: movimientos, ritmos, ataques, pausas y declives. Entre sonidos maquínicos y sonidos orgánicos¹⁰

Las fronteras entre lo que es considerado artificial y lo natural son, intencionalmente, diluidas en esta propuesta, que se adhiere a la obra procesual y performativa **HolosCi(u)dad(e)**, con curaduría de Lilian Amaral y en la obra maquínica **Paredão** de Laurita Salles y Media Lab / UFG. Al capturar el paisaje sonoro de la *Universidade de Brasília*, buscamos sonidos y las peculiaridades proporcionadas, principalmente, por las máquinas ubicadas en el Campus Darcy Ribeiro. Aparatos de aire acondicionado, fotocopiadoras, impresoras 3D, chimeneas, funcionamiento de antenas, generadores de energía, fueron algunas de las fuentes sonoras captadas. Por medio de esos sonidos, que surgen como sutiles variaciones de un mundo registrado, tratado, amplificado, intentamos que estos pudieran encarnarse en un espacio. Pudimos percibir los gestos de estas fuentes, movimientos que producían ritmos, ataques, pausas y declives, sonidos generados por máquinas que se asemejaban a sonidos orgánicos y que nos recordaban funciones vitales de nuestro cuerpo como la respiración y latidos cardiacos, en los cuales los pulsos creaban un microcosmo vibrante, compuesto por relevos y resonancias. *Artificial_natural*, objetiva entender y, muchas veces, modelar la funcionalidad de las máquinas como cuerpo vivo y al nivel más profundo de la potencia tecnológica, contextualizarla en la naturaleza viva, que fue fundamental para ese proyecto artístico. En el proceso creativo e imaginativo, proponemos una intensa colaboración transdisciplinar, conducida como una autorreflexión profunda sobre conceptos afines, en ese caso envolviendo, además del paisaje sonoro, la idea de creación de *sound art*, así como posibles relaciones por medio de esa investigación abierta y continua. El potencial reside en examinar los despliegues que la creación colectiva puede representar en un contexto aún más grande, como el encuentro con todos nuestros aliados del

10 Suzete Venturrelli, Antenor Ferreira y equipo (UnB). Palabras claves: Sonidos maquínicos, sonidos orgánicos, gestos, movimientos, funciones vitales, Campus Darcy Ribeiro, UnB.

proyecto HOLOS. Para la epistemología y principales áreas de investigación del arte computacional, la construcción del modelo debe considerar conceptos que pertenezcan a un complejo de investigaciones interrelacionadas.

São Paulo - invisibilidades en la ciudad global¹¹

Tránsitos en torno de la ciudad invisible, o de la invisibilidad procesual de elementos del paisaje cultural urbano, fueron los dispositivos detonadores del encuentro con el barrio Bixiga, en la ciudad de São Paulo, apuntando hacia lugares de la memoria y memorias del lugar. Los actuales procesos de gentrificación que inciden en la región del *Alto do Caaguaçu*, más conocida como Avenida Paulista, en dirección a los valles urbanos donde resisten, silenciados, los riachuelos Suracura, Bixiga o Itororó, denotan dinámicas que vienen ocultando las miradas sobre los elementos naturales y distanciando los habitantes urbanos de la convivencia con el paisaje y el medio ambiente de la ciudad, especialmente, del centro urbano de São Paulo. De esta forma, sonidos urbanos y humanos componen una cartografía mutante – *CorpoCidade*¹², en la cual ríos, ahora canalizados, son mezclados con los sonidos de grupos humanos en constante desplazamiento, en búsqueda de espacios de re-existencia. En su origen, dentro de las casas de antiguos moradores, podemos capturar, todavía, el sonido del nacimiento del río cuyo nombre tiene origen en los pájaros que en el pasado nombraron los ríos locales, Saracura, que se mezclan a los testimonios de refugiados africanos o paquistaníes que se desplazan, en la actualidad, para la región del barrio Bixiga, históricamente un lugar de mestizaje de las culturas italianas, africanas y nordestinas.

El “olvido” de esta parte de la ciudad, durante mucho tiempo, ocurrió por múltiples aspectos como su topografía accidentada, los trazados de las calles y callejones que la acompañan, la gran inclinación de la ladera, la presencia de riachuelos

11 Lilian Amaral (Media Lab UFG), Ingrid Ambrogi (UPM) y equipo. Palabras claves: Ciudad invisible, CuerpoCidade, desplazamiento, memoria, apagamiento, re-existencia, lugar de todxs.

12 Este concepto podría traducirse como CuerpoCidade.

que causaban inundaciones, la insalubridad y el vínculo con el origen de parte de sus moradores, estigmatizados por la pobreza. Los escenarios de fiestas y ocupaciones de grupos subalternados, como las comparsas y escuelas de samba disputan, “hombro a hombro”, los sonidos de la urbanidad, de la industria cultural que aprovecha y desecha todo: la predominancia de máquinas, de los coches, de las estaciones de gasolina, que apunta para la “*força da grana que ergue e destrói coisas belas*” (Caetano Veloso, Sampa, 1978). Tiempos de mutación, amnesia y negociación.

Uruguay - holos/huella¹³

Primer proyecto co(e)laborativo resultante de las redes y observatorios participantes de la residencia HOLOS en el *VSIIMI*, 2018, en torno a un concepto que, por su propia naturaleza, trasciende y genera versiones de sí mismo. Justamente, es dentro de los límites de esta propuesta que se presentan dos de estas versiones, por un lado la colaboración con el concepto *HolosCiudade*, y por otro la propuesta de Uruguay Holos/Huella en co(e)laboración con el MediaLab/UnB *Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional* y el Espacio de Arte Contemporáneo de la ciudad de Montevideo. Hemos capturado el registro sonoro en cuatro locaciones del país, tratando de vincularlos, más allá de lo territorial, a una presente cosmovisión que propone identidad, para bien o para mal. La ciudad de Santa Lucía, pertenece al departamento de Canelones y está ubicada al sudoeste del país, simbólica por llevar el nombre del río que ofrece agua a más del 60% de la población de Uruguay y uno de los que más está sufriendo la contaminación por la industria y los agrotóxicos. Santa Lucía se une a través del ferrocarril a Villa 25 de Agosto, perteneciente al departamento de Florida, ubicada al sudoeste del país, en uno de los pocos recorridos que queda, entre Montevideo y Villa 25 de Agosto, atravesando en su trayecto a

13 Daniel Argente, Marcos Umpiérrez, Marcos Giménez Fernando Acosta, Pablo Sedraschi, Mariana Pérez, Juan Goyret, Lucía Antúnez, Andrés Castro, Elena Pica. Área de los Lenguajes Computarizados del Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes de Uruguay. Palabras claves: huella, acción, vivencia, cultura, territorio, redes, conexiones, patrimonio. <https://www.facebook.com/baronrampante59/videos/10215540158229903/UzpfSTE1MDIyODMyNDE6MTAyMTYzNDk0NTQ4Mzc5NTU/>

la ciudad de Santa Lucía. El sonido del tren es emblemático. En otra de estas conexiones sonoras escuchamos la localidad de Tambores, la cual está administrada por dos de los 19 departamentos de Uruguay, Paysandú y Tacuarembó, ubicada al centro-norte del país. A estas localidades, a pesar de su distancia, las vincula en estos registros sonoros, el agua y la tierra, tanto en lo que refiere al acercamiento al río a través del canto a orillas del río Santa Lucía, así como la protesta de parte del pueblo contra el agronegocio y el extractivismo en Tambores. En el caso de Montevideo se registraron lugares emblemáticos de la ciudad tales como la feria de Tristán Narvaja, ícono y patrimonio vivo de Montevideo. Esta feria es un muestrario de lo uruguayo desde una visión capitalina. Desde estudiantes, dentro de su ámbito de estudio en la Universidad de la República, inmigrantes mezclados con la población local – fenómeno nuevo para el Uruguay de hoy - el trabajo en la calle, la resonancia de la ciudad, voces y sonidos anónimos de las manifestaciones de la cultura popular. Finalmente, como parte del concepto de HOLOS, se propuso una instalación interactiva en la que se hace dialogar el concepto de “sistema vivo” con el concepto de “huella”. Este sistema invita al usuario a participar de un diálogo entre “cuerpos y tiempos”: tiempo - cuerpo pasado y tiempo - cuerpo presente (concepto de “composición en tiempo real” trabajado por el investigador en danza contemporánea Joao Fiadeiro en 2008). La instalación se retroalimenta con la experiencia pasada y presente de los usuarios a través de las respectivas huellas visuales, físicas y sonoras que van quedando en el espacio a medida que lo transitan, interviniendo la instalación en un tiempo presente - pasado cercano, nutriéndose simultáneamente de los inputs generados en los diversos nodos participantes, en un tiempo y un espacio diferentes, pero dejando su huella en nuestra realidad. Debido a lo anterior, el sistema se mantiene en permanente cambio. En esta propuesta el usuario se convierte en una pieza clave del sistema, ya que sin la experiencia de este, no sería posible mantener viva la instalación.

Colombia - patrimonioable sonoro en borde urbano¹⁴

En las piezas compuestas se capturan los sonidos más evocativos de una realidad de borde urbano, en los Cerros Orientales de Bogotá. Los “vestigios” sonoros, de tiempo y espacio rural, se entremezclan y coexisten con los sonidos del refrán de la metrópolis. Los sonidos humanos son composiciones que capturan palabras-memoria: “yo recuerdo”, “cuando era joven”, “yo cuando estaba pequeño”, “se hacían muñecas de barro”, “lavábamos”, “nos reuníamos”... estas palabras están asociadas al uso de los lavaderos comunitarios del barrio El Paraíso, lugar patrimonioable objeto de investigación-creación. A esas palabras-memoria, se suman sonidos del pregón urbano “que rico el arroz con leche” y risas de gente. Los sonidos mecánicos y tecnológicos son pitos, frenos de busetas, el rugido del motor, alarmas de carros, chillidos de los columpios y petacas de cervezas golpeándose. Los sonidos de la naturaleza son piezas compuestas que incluyen, también, la segunda naturaleza de los ecosistemas urbanos. Aquí en los bordes se escuchan animales, gatos y perros, pájaros, grillos y el viento, con los cuales se tejen sonidos propios de un paisaje urbano, carros, motos, pólvora y disparos al aire. Los sonidos del agua son flujos en las venas de este hábitat popular: quebradas, ríos fluyendo, lluvia, aguaceros, caños, aguas regadas... Vivenciando, relatando el lavadero y capturando sus ecos subacuáticos, se generó la producción y la composición de pequeñas piezas de este paisaje sonoro patrimonioable en hábitat popular. Así emerge la memoria colectiva, del refregar, enjuagar, cepillar, exprimir, sacudir la ropa, acciones íntimas y comunitarias al mismo tiempo que son la esencia de este paisaje sonoro patrimonioable. Encontramos en el *Paredão* la justa síntesis de las expresiones populares contemporáneas que desde Colombia, Brasil, España, entre otros, confluyen constituyendo algo más que una simple coincidencia.

14 Liliana Fracasso (UAN); Francisco Cabanzo (UEB); Jorge Díaz Matajira (UAN). Palabras claves: patrimonioable, borde urbano, paisaje sonoro, evocaciones, memoria colectiva, lavaderos comunitarios, El Paraíso.

España - Lavadeiro/Som/Mascleta¹⁵

La capacidad del cotidiano de tornarse una experiencia de lo extraordinario es uno de los territorios más fértiles de la exploración artística. El proyecto Lavadeiro/som/mascleta nos permitió realizar un proyecto basado en la fragmentación sensorial. El sonido desconectado de la experiencia física del acontecimiento y de la visualidad dominante, nos coloca en un espacio abstracto, descontextualizado, que requiere una reconstrucción del sentido por parte del espectador. El proyecto juega con esta primera impresión desorientadora del sonido y la gradual recomposición de sentido a partir de elementos sonoros típicos de un contexto local, Valencia, una ciudad localizada en el mediterráneo occidental. Nos interesa esta capacidad del lugar de ofrecer sonidos elaborados en las propias tradiciones culturales. El componente abstracto inicial del sonido se transforma gradualmente a medida que elementos reconocibles aparecen, el sonido del agua, la música. El sonido de las corrientes de agua, en movimiento, canalizado, nos transporta para una tradición de cultivo, civilización ancestral, oasis, señales de vida. La música, en este caso de un instrumento tradicional construido con un pedazo de caña, también nos habla de ese contexto, adicionando una capa de cultura, construcción humana. Estos sonidos fueron grabados en un antiguo lavadero, un edificio destinado para lavar ropas en una comuna y el cual era un elemento esencial en las sociedades campesinas hasta finales del siglo 20, cuando la modernización introdujo la lavadora en casa liberando buena parte de las cargas del trabajo doméstico. Estos edificios aún están preservados en todas las ciudades establecidas en el Mediterráneo y, aunque algunos todavía estén en uso, son los últimos testigos de un pasado que es diluido a lo largo del tiempo, pero no desaparecen porque hacen parte de nuestra construcción cultural. El edificio no visible es parte de lo que no vemos y está presente solamente en el cambio con que el sonido es expresado, la reverberación del espacio construye la sonoridad del trabajo. *SOM Lavadeiro* es una

15 Bia Santos & Emilio Martínez. Valencia (UPV). Palabras claves: ritmo, tradición, cultura popular, estímulo corporal, naturaleza.

grabación de una interpretación de dulzaina, un instrumento tradicional como una pequeña flauta con gran capacidad sonora, acostumbra ser usado en fiestas y eventos populares. El intérprete hace varios intentos, repite estrofas, al lado de él está el sonido del agua recorriendo las diferentes canales que forman la parte central del edificio, cada una es una parte del proceso de lavado por el cual pasan ropas y ropas y otras piezas hasta que la limpieza deseada es alcanzada. Actualmente, esos edificios abandonados aún están activos y el agua corre a través de ellos, pero no con su función inicial, ellos todavía mantienen la sonoridad que formó el paisaje sonoro colectivo durante siglos. El agua y la música funcionan como opuestos íntimamente relacionados, contrapuntos de la actividad humana. El agua es el sonido de lo natural traído de vuelta al servicio humano, es el sonido del trabajo, la música es el sonido artificial construido gracias a la ingenuidad que se opera emitiendo un sonido artificial que no encontramos en la naturaleza y quizá por eso lo hayamos escogido para celebrar en el ritual, dimensión espiritual que nos acompaña en nuestra existencia. Junto con este par de opuestos y complementos al mismo tiempo, proponemos un tercer sonido, *Masclètà*, que tiene una naturaleza completamente diferente y funciona como un sonido paradójico. *Masclètà* es un evento en el que una cantidad importante de pólvora es explotada como motivo de diversión. La experiencia de *Masclètà* es física, las explosiones de pólvora producen una vibración sobre nuestro propio cuerpo que nos hace no solamente percibir a través del ruido, sino que todo nuestro cuerpo se torna una caja de resonancia. El sonido de las explosiones trae, también, una memoria dramática, una mirada para una historia hecha sobre la violencia, destrucción; a lo largo del tiempo las explosiones fueron un anuncio de destrucción y, al mismo tiempo, fueron adoptadas por las comunidades como una celebración, paz y conmemoración. La *Masclètà* es un disparo pirotécnico realizado de forma rítmica conformando una composición con bastante ruido que se realiza en las festividades populares de la comunidad valenciana, en las plazas y calles, generalmente durante el día. A diferencia de los fuegos pirotécnicos, que buscan el estímulo visual, la *Masclètà* tiene como objetivo estimular el cuerpo a través de los fuertes ruidos rítmicos. Es importante que la

fuerza de las explosiones vaya de mayor a menor, con un ritmo que debe crear cada “maclets” al explotar y finaliza con una apoteósica explosión.

Los sonidos de China¹⁶

Propuesta de intervención/reflexión acerca de las ciudades como territorios compuestos de capas sonoras superpuestas, en que es necesario desvelar para descubrir los matices culturales de cada lugar. Cada ciudad, barrio o calle tiene un ambiente sonoro diferente que se va transformando y adaptando en el tiempo. Hay una identidad sonora de cada lugar y ello configura la memoria sonora y el subconsciente colectivo de sus habitantes. Uno de los elementos básicos en que se pueden detectar las transformaciones en el entorno urbano es en el sonido, las migraciones comportan nuevos sonidos que se detectan inmediatamente en los edificios y en las calles. Todo cambio en un medio ambiente, natural o cultural, conlleva a la escucha de nuevos sonidos. Existe, por lo tanto, otro concepto de lugar, entendido como cruce de tensiones, acciones y confluencias. Las ciudades chinas, seguramente como todas las ciudades del mundo, son una sucesión de hibridaciones y mestizajes, donde cohabitan diferentes maneras de pensar y coexisten temporalidades distintas, es un territorio compuesto de múltiples dimensiones. No obstante, la deambulación por lugares absolutamente desconocidos nos hace abrir las orejas a este universo mezclado. Los lugares son, por lo tanto, una relación sonora, textual, sentimental. Leer esta realidad es ponerse en contacto con aspectos imprevistos, más cercanos de lo inmaterial que de lo físico. Los estudios de lugares donde existe una complejidad, producto de la mezcla entre lo local y la globalización, revela un conjunto de relaciones y de interconexiones donde el conjunto es mucho más que la suma de las partes aisladas. Los lugares intersticiales y de confluencia son cruzamientos, un encuentro de estados diferentes. Estas zonas de encuentro, como nos explica Serge Gruzinski, son lugares muy dinámicos donde la única condición

16 Josep Cerdá (UB / España – China). **Palabras claves:** heterotopías, lugares intersticiales, hibridaciones, mestizajes, flujos visibles e invisibles.

permanente es precisamente su inestabilidad. Estos lugares marginales hay que percibirlos en su multidimensionalidad ya que son producto de una cultura híbrida resultado del ensamblaje. Aceptar la realidad enmarañada que uno tiene ante sus ojos, es un primer y positivo paso para ver otra realidad. La mezcla cultural es ambigua y ambivalente, no podemos estudiarla mediante clichés estereotipados. La mezcla de culturas encubre situaciones extremadamente diversas y complejas. Esta aproximación, sin traducciones de la complejidad de lo que nos rodea, nos confiere un componente afectivo o emocional del espacio. Experimentamos los cambios estableciendo diferentes niveles de atracción o repulsión mediante movimientos entre fronteras fluctuantes y porosas. En realidad, una ciudad nos ofrece miles de posibilidades de recorrido y el mero hecho de atravesar un espacio - establecer una trayectoria - es en sí mismo una acción artística y política.

Referencias bibliográficas

- AMARAL, L. (2015). *Cartografias artísticas e territórios poéticos*. Fundação Memorial da América Latina, 2015. Disponível em <http://www.memorial.org.br/wp-content/uploads/2017/01/Cartografias-Art%C3%ADsticas-e-Territ%C3%B3rios-Po%C3%A9ticos.pdf> acessado em 20/12/2018.
- BOHM, D; HILEY, D. Sobre a compreensão intuitiva da não-localidade, como implícita pela teoria quântica. London: University of London, Fundamentos da Física, vol 5, 1975. 80
- CERTEAU, M. de. *A invenção do cotidiano: as artes do fazer*. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.
- IHDE, D. *Listening and voice: Phenomenologies of sound*. Albany: State University of New York Press, 2007.
- LADDAGA, Reinaldo. *Estética de la emergencia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006.
- HEISENBERG, Werner. *Physics and Philosophy: The Revolution in Modern Science*. New York: Prometheus Books, 1958.
- MELO, F. e PALOMBINI, C. O objeto sonoro de Pierre Schaeffer: duas abordagens. In: anais do XVI Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música (ANPPOM) Brasília – 2006, pp. 817-820. Acessível em: https://antigo.anppom.com.br/anais/anaiscongresso_anppom_2006/CDROM/COM/07_Com_TeoComp/sessao04/07COM_TeoComp_0404-173.pdf
- MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco (1992). *De máquinas e seres vivos. Autopoiese: a organização do vivo*. Artes Médicas: Porto Alegre, 1997.
- SCHAEFFER, P. (1952b). Premier journal de la musique concrète. In: *À la recherche d'une musique concrète*. Paris: Seuil, 1952: 9–76.
- TILLY, C. *Stories, Identities and Political change*. NY and Oxford: Rowmann & Littlefield, 2002, p. 49.

Imaginarios impactados por el ecocentrismo

Suzete Venturelli

Universidade Anhembi Morumbi

Universidade de Brasília

En este texto discuto cómo y por qué actualmente la ecología impacta en la teoría, en la práctica, en las ideas, en la revaluación y revisión de la producción de obras, artefactos y objetos. En ese sentido, presento propuestas de artistas-diseñadores-ingenieros que piensan la ecología a partir de su local, como un lugar de lo universal, en el cual el lugar, donde se vive, no es solamente un lugar de morada, de construcción, de exploración, sino también un lugar de sobrevivencia del planeta. Así, describo obras que, en nombre de una concepción inspirada por el ecocentrismo y por el biocentrismo, proponen eliminar la diferencia ontológica y axiológica entre todos los seres vivos y para ello considero la biosfera como una unidad biótica de valor inigualable. Parto del principio que un lugar es una fuente de alteridad, situación, estado o cualidad

que se constituye a través de relaciones de contraste, distinción y diferencia. En otras palabras, un lugar es un espacio de construcción de relaciones con el otro y con su medio ambiente.

En búsqueda de la coexistencia

Coexistir es existir simultáneamente con cualquier persona o cosa. Coexistir o no con alguna otra idea en el mismo sujeto, es preponderante y de acuerdo con los valores de igualdad del biocentrismo, todos los seres vivos tienen el mismo valor, por lo tanto, merecen respeto.

Las investigaciones que he realizado recientemente y las cuales están construidas a partir de conceptos, principalmente, oriundos de la confluencia entre diseño y computación, buscan respuestas para el siguiente problema: ¿cómo los seres humanos, cada vez más numerosos, van a establecer una coexistencia más armoniosa con la naturaleza? La extinción de especies se acelera, sin que haya intervención de otros mecanismos esenciales para la diversificación de especies como mutación, deriva y selección ¿Cuál es nuestro lugar, hoy? ¿Cómo está el lugar donde vivimos, nuestro medio ambiente? ¿Cómo nuestra producción se posiciona y contribuye para la nueva consciencia mundial?

Comenzaré la descripción por la propuesta **DesflorestamentoZero**, pues esta envolvió el lugar del *Cerrado*, una de mis moradas, que es una área fito y biogeográfica de Brasil, donde se localiza Brasíla, capital del país. Caracterizada especialmente por el bioma sabana, así como también por el bosque estacional y campo. La “fisionomía del cerrado *sensu stricto*” es una de las fisionomías del bioma sabana y hace parte de la provincia forestal cerrado *lato sensu*, del planeta.

La instalación (figura 1), expuesta en el *Museu da República de Brasíla*, fue elaborada con la tecnología de realidad aumentada, modelado en 3D y paisaje sonoro, su poética buscó llamar la atención del público sobre el lanzamiento de la campaña DESMATAMENTO ZERO, liderada por Greenpeace, para llevar una ley de iniciativa popular al Congreso, así como, combatir la deforestación desenfrenada en Brasil y, para que eso ocurriera, era necesaria la participación popular



Figura 1. DesflorestamentoZero, instalación interactiva
(Autora: Suzete Venturelli, 2014)

de electores brasileños, además de generar un gran movimiento nacional en defensa de los bosques para garantizar su aprobación. En 2015 Greenpeace entregó a un grupo de diputados en Brasilia el *Projeto de Lei Desmatamento Zero*, cuyo documento había comenzado a circular en 2012 y había sido firmado por más de un millón cuatrocientos mil brasileños. Sin embargo, infelizmente en el mes de junio de 2016, la deforestación en la Amazonía, por ejemplo, se duplicó en relación al mismo período de 2015. En la imagen satélite, las alertas de deforestación cubren la Amazonía de puntos rojos. De acuerdo con Imazon, una de las principales causas de la tala de árboles es la apropiación indebida de tierras en regiones de grandes proyectos hidroeléctricos.

Hubo otro dato que llamó la atención de los investigadores: la mitad de la deforestación ocurrió en áreas particulares o mediante procesos de regularización de

división de los terrenos. Imazon considera que ese avance de la destrucción es un indicio que los productores rurales no están respetando el Código Forestal, el cual determina la preservación del 80% de reserva legal en cada propiedad de la Amazonía.

Según reportaje¹ del *Jornal Nacional* de la *Rede Globo*, y en palabras de Antônio Fonseca, investigador de Imazon, “La expansión de la tala de árboles en estas propiedades puede estar muy ligada al aumento de la acción de la agricultura, pecuaria. Si no hay control, una fiscalización de esa deforestación, es posible que haya un descontrol y se acabe expandiendo a otras propiedades” (traducción libre). Unidades de conservación y asentamientos de reforma agraria también fueron afectados por la deforestación. El reportaje, citando el relato, también mostró que en los últimos 11 meses, la tala en la Amazonía fue 9% más alta que en el mismo período del año pasado.

Para la organización Greenpeace, la Amazonía puede ser considerada el corazón pulsante de nuestro planeta, vital para regular el clima global, además de ser un importante bioma con un territorio que corresponde a seis millones novecientos mil kilómetros cuadrados que envuelve nueve países: Brasil, Colombia, Ecuador, Venezuela, Guyana, Guayana Francesa, Perú y Surinam. Ella almacena billones de toneladas de carbono, tiene más agua dulce que cualquier otro lugar en el mundo y una increíble variedad de plantas y animales. También es el hogar de millones de personas, incluyendo pueblos indígenas y comunidades tradicionales. Hay informaciones que todo ello está amenazado: la deforestación ya destruyó 20% de la Amazonía y responde por aproximadamente la mitad de las emisiones de gases de efecto invernadero en Brasil. Si la explotación predatora de nuestros bosques continúa en ese ritmo, todo el tejido delicado de vida sustentado por ellos puede desaparecer. La ONG hace un llamado al asentar que esta es una batalla que no podemos perder. Es importante recordar que hace 20 años trabajan para

1 <http://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2016/07/desmatamento-na-amazonia-dobra-em-junho-diz-imazon.html>

movilizar a las personas y consolidar una amplia red de protección en torno a la Amazonía y sus pueblos.

En el Cerrado la situación es semejante, hay un alto índice de devastación. El Cerrado² actualmente es considerado un foco importantísimo, con una gran biodiversidad que está amenazada, careciendo de más atención para mantener su preservación. En Brasil, existe solamente otro lugar tan importante como el Cerrado, la Mata Atlántica, que también sufre graves problemas de pérdida. De acuerdo con el *Instituto Nacional de Pesquisa Espacial*, las principales consecuencias de la deforestación del bioma Cerrado envuelven la extinción de algunas especies animales y vegetales. Además de la pérdida de la biodiversidad, hay un fuerte impacto generado sobre el lecho de muchos ríos importantes para el país, por ejemplo el Río São Francisco que pasará a tener cada vez menos nacimientos. Otro efecto es la degradación de otros dominios naturales que dependen directa o indirectamente del bioma Cerrado, que incluye, principalmente, el *Pantanal Mato-grossense*.

Verificamos que la campaña no era suficiente para la gravedad del problema. En el contexto del trabajo artístico, pensé en proponer algo que encontrara el camino de la reforestación, con las obras *EXTINÇÃO!* y *Jardineiros: artificial_natural*.

La obra **EXTINÇÃO!** fue expuesta en el *Paço das Artes*, en 2014, con el objetivo de mostrar, inicialmente, cómo la tala de árboles puede extinguir una especie viva, el Tití León Dorado. Una máquina de capturar animales de peluche, como son conocidas popularmente las grúas de los parques de diversiones, fueron las máquinas (Toy Machines) propuestas en la instalación *EXTINÇÃO!* para componer el sistema computacional de *gameart*, considerando la hibridación entre arte, naturaleza, activismo, diseño, computación ubicua/propagada (...) y realidad aumentada. El visitante fue invitado a jugar, pudiendo, en un tiempo determinado, atrapar bolitas o cajitas con distintivos que solamente mostraban al Tití León Dorado de forma virtual, por medio del sistema conocido como *realidad aumentada*. El visitante podía llevarse la bolita que consiguiera capturar, a modo de fetiche. Para

2 Datos del Instituto Nacional de Pesquisa Espacial (Inpe) - <http://www.inpe.br/>.

jugar era necesario comprar fichas que eran colocadas en la máquina, activando así el sistema. El recaudo de dinero fue donado a Greenpeace, que tiene como una de sus misiones la preservación de los bosques. La poética relaciona la imagen virtual con la situación de las especies vivas de nuestro planeta que actualmente sufren amenazas por la deforestación y otros factores que perjudican su supervivencia.

El proyecto *Jardineiros: artificial_natural* que tiene como preocupación inicial envolver el arte en la búsqueda incansable de promover acciones para contribuir en la defensa de lo que sobró de los bosques en el planeta, considera que los aparatos y órtesis que usamos pueden incluir componentes y sustancias orgánicas vivas como semillas, musgos y otras, que de modo metafórico hagan que las personas se sensibilicen y reflexionen sobre la urgencia de luchar contra la tala de árboles en el planeta, al mismo tiempo que estudiamos la posibilidad de creación de vidas artificiales, esto en la búsqueda de la coexistencia entre lo artificial y lo natural.

Para el modelado tridimensional que fue encaminado para impresión 3D, consideramos los recursos oriundos de los algoritmos *Game of Life*, que tienen como referencia los trabajos de Francis Bitonti Studio³, enfocados en modelos de producción en masa y procesos emergentes para la formación de material. De acuerdo con el autor, ellos se concentran en modelos de producción y transformación de información. Son artistas/diseñadores, programadores y científicos de materiales. Ellos prevén el futuro de la industria y asumen que los materiales pueden ser generados y modificados por medio de los medios digitales. No proyectan formas estáticas, proyectan sistemas y algoritmos de formas, es decir, proyectan objetos, espacios y *wearables* a través de sistemas de información.

La forma del objeto fue modelada a partir de reglas básicas de *Game of Life*, que muestran que cualquier célula de vida artificial con menos de dos vecinos vivos mueren de soledad. La segunda regla dice que cualquier célula viva con más de tres vecinos muere de superpoblación. Cualquier célula con exactamente tres

3 BITONTI, Francis. Disponible en: <http://transnatural.org/workshops/simple-genetic-algorithms/> e <http://www.francisbitonti.com/>. Visita: 29 de abril de 2016.

vecinos se torna una célula viva. La cuarta regla, con dos vecinos vivos continúa en el mismo estado para la próxima generación. A partir de ese estudio, nuestro primer test impreso buscó mezclar, como presenta la siguiente figura, impresiones de órtesis 3D y plantas, mostrando la posibilidad de utilizar los objetos “vestibles” como soportes para el germinado y proliferación orgánica. De ese modo, se pensó en la posibilidad de generar formas siempre en mutación, aproximando el contexto de la vida artificial al de la vida natural. Siempre con la intención de producir objetos generativos como soporte para el germinado y proliferación de vidas en el ambiente natural.

La forma geométrica cubo fue la morfogénesis del proyecto, la cual, al ser subdividida por medio de parámetros aleatorios, genera un patrón complejo al repetirse dentro la forma. La repetición del patrón hace surgir una forma conocida como fractal⁴. El modelado de la forma final resultó de la lógica de la auto- semejanza. Para Mandelbrot (2016), los fractales son representaciones gráficas del caos y la lógica de la auto- semejanza remite a las formas de la naturaleza. La investigación considera que el origen de su forma es su ADN, el cual surge de algoritmos estructurados a partir del concepto de arte y vida artificial, expresando que nunca habrán dos impresiones iguales. Otra característica, que según Varela e Maturana (1995) define al ser vivo, es su capacidad de auto-organizarse.

Después de la forma generada artificialmente, la vida artificial establece contacto con el ambiente natural recibiendo señales que van a provocar su mutación y nueva adaptación de su morfogénesis.

Lo anterior quiere decir que la generación de la forma recibe señales oriundas de plantas que están conectadas al *software* por medio de sensores. Los parámetros iniciales de la generación de la forma inicial, que son sus genes, son almacenados en una matriz de variables, constituyendo una codificación genética. El fenotipo es la característica y la expresión de la forma. Al recibir las informaciones del ambiente ella crea otra matriz de variable sintetizada como nuevo intercambio

4 Teoría desarrollada por Benoit Mandelbrot.



Figura 2 – *Jardineiros: artificial_natural* (Autores: Suzete Venturelli, Artur Cabral Reis, Elias do Nascimento Melo Filho y Tainá Luize Martins Ramos, 2016)

de informaciones. En otras palabras, la forma original cruza informaciones procedentes de las señales para que ocurra la mutación. El sistema, como respuesta, retorna para el organismo planta, señales en forma sonora, que pueden dejar los organismos en armonía. Puede parecer utópico, pero consideramos que esta es una de las funciones del arte hoy día, ser más politizado y manifestarse contra los abusos de poder, del autoritarismo económico y la devastación planetaria. Como resultado presentamos un objeto estructurado que embarca y almacena semillas que pueden germinar en función del soporte que las protege, para que germinen cuando sean plantadas en la región del cerrado. La obra, como muestra la Figura 2, fue presentada en la *Universidade Estadual de São Paulo*, en 2016, en el marco de exhibiciones de experimentos artísticos realizados en laboratorios de arte, ciencia y tecnologías en Brasil.



Figura 3. Wearable con placa lilypad y sensor acoplados (Autores: Suzete Venturelli, Tainá Louise Martins y Artur Cabral Reis, 2018).

Esos proyectos nos llevaron a imaginar cómo podría ser interesante provocar la conciencia de las personas que nos rodean si nuestras propias ropas pudieran expresar los problemas del medio ambiente. Fue así que surgió la idea del computador vestible AR_Ipêfeito.

La obra **AR_Ipêfeito** fue desarrollada como un dispositivo computacional vestible, una vez que esta puede ser considerada una visualización de datos del ambiente no convencional. Se presenta como obra de arte, teniendo en cuenta el diseño de moda, al proponer reflexiones sobre nuestra relación con el ambiente y la naturaleza.

La vestimenta se propone determinar la calidad del aire en que está expuesta por medio del sensor electrónico de MQ-7, que detecta el gas Monóxido de Carbono (CO), liberado en el ambiente de forma natural o por acción humana,

por la quema de combustibles fósiles, industrias termoeléctricas, sistemas de calentamiento, entre otros. La visualización de la presencia de gas CO es posible a través de los diodos *LED* presentes en el vestido, que se apagan cuando ese gas es detectado por el sensor y toda esa acción es verificada por medio de un microcontrolador arduino *Lilypad*, que fue proyectado para ser cosido en ropas y accesorios.

La obra envuelve asuntos naturales y biológicos ya que exhibe de forma visual la acción de un gas altamente tóxico y presente en nuestro medio ambiente, pero que sus principales fuentes de emisión son antrópicas, es decir, por causas humanas. La tecnología tiene un papel fundamental por el hecho de posibilitar esa visualización, en la cual, a partir de dispositivos electrónicos acoplados en un vestido, se percibe la asiduidad del gas CO, teniendo el vestido como artificio visual.

Tornar visible lo invisible

Al introducir, anteriormente, el concepto de visualización de datos en el arte, podemos decir que, justamente, es en el movimiento de lo difuso que la visualización de datos también se manifiesta, después que aparece puede cambiar de rumbo y desaparecer. Se percibe que en la formación de la imagen durante su tiempo de aparición, lo difuso es la transición para lo visible, que ostenta el futuro de la imagen, que se renueva en el tiempo real de la transmisión de señales, en el caso computacional.

La propuesta *Ventos*, se agrega a ese contexto, pues es un sistema interactivo de visualización de datos en tiempo real, que convierte señales a partir de la observación de los fenómenos naturales, los cuales traen buenos presagios o provocan catástrofes naturales, esta torna visible lo invisible. El sistema está conformado por un sensor anemómetro, que mide de forma digital la velocidad del viento, posibilitando la visualización de informaciones, de fenómenos naturales. El anemómetro impreso en una impresora 3D, está compuesto por un estacionario de conchas con unidad electrónica remota para instalación en un panel (dimensiones 48 x 96 x 140 mm).

La unidad del sensor está compuesta por tres “conchas”, un microcontrolador arduino, un eje con un imán acoplado, un transductor magnético y resistencia

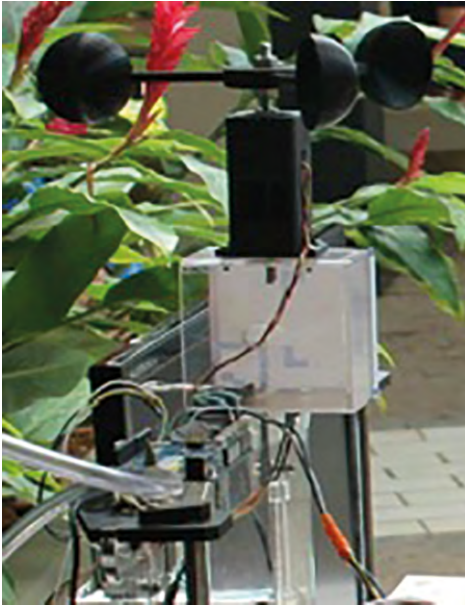


Figura 4. Fotografía del anemómetro (Autores: Suzete Venturelli, Artur Cabral Reis, Prahlada Hargreave, Teófilo Augusto y Nycacia Delmondes, 2018).

para soportar vientos de hasta 150km/h. Un programa desarrollado por nuestro equipo e interpretado por el microcontrolador arduino, computa la variación de la tensión de la salida del inductor en un período específico de tiempo, esa tensión es alterada cuando el inductor es expuesto a un campo magnético. La frecuencia en la que el imán se aproxima al inductor altera la velocidad en la cual una serie de diodos LED, instalados en un *Árbol de Pequí*, son iluminados, uno a uno, de forma encadenada, animando los LED como un flujo sanguíneo regido por la velocidad del viento.

El árbol fue escogido por ser típico y nativo del cerrado. El *Pequí* (*Caryocar brasiliense*), también conocido como *pequizeiro*, *piqui*, *piquiá* y *pequiá*, es un árbol de la familia de las *cariocaráceas* nativas del cerrado brasileiro. De él es extraído

un aceite denominado “azeite de pequi”. Sus frutas son, también, consumidas cocinadas, puras o junto con el arroz con pollo. Su semilla tiene muchas espinas y hay que tener mucho cuidado cuando se consume la fruta, evitando morderla, pues esto puede causar heridas de consideración en las encías y paladar. El sabor y el aroma de las frutas son fuertes y peculiares. La fruta puede ser conservada, tanto en esencia como en conserva.

Aunque la especie de árbol no fue el enfoque de la propuesta, durante la presentación de la obra, esta se mostró estéticamente interesante, en función de sus formas retorcidas que surgen del tronco, pasando por las ramas más grandes y pequeñas, cuando encontraban las hojas y flores, aún sin frutos. Con proyección sobre el propio árbol, realizada por Alexandre Rangel, nuestro equipo instaló los diodos LED a lo largo de las ramas y así produjimos un efecto de venas iluminadas por los vientos. Se buscó, por otra parte, que la propuesta pudiera ser llevada a otras localidades, donde los buenos vientos puedan significar nuevas esperanzas.

Consideraciones Finales

Busqué, por medio de las investigaciones presentadas, ofrecer oportunidades de experimentar la estética de obras interactivas que cuestionan lo local, para encontrar respuestas en su medio ambiente, en la naturaleza, en la cual la investigación poética expande la percepción del fenómeno estético. En otras palabras, la naturaleza y la cultura no están en oposición, la estética incorpora la ciencia, la tecnología y el arte y puede colaborar para rever nuestras propias relaciones con ambas, permitiéndonos cuestionar nuestros hábitos y valores en la prospección del arte, en un sentido exo-evolucionario.

Referencias bibliográficas

- Mandelbrot, B. B. (1977). *The fractal geometry of nature*. New York: Freeman and Company, 1977. Recuperado de http://www.beausievers.com/bhqfu/computer_art/readings/mandelbrot-art_for_the_sake_of_science.pdf
- Maturama, Humberto; Varela, Francisco. A árvore do conhecimento. São Paulo: Ed. Psy II, 1995

La condición política del arte

Lucia Santaella

Pontifícia Universidade de São Paulo

Hace más de dos décadas publiqué un artículo titulado *Linguagens e tensões políticas* (Santaella, 1996), en el cual, de entrada, llamaba la atención para las artimañas del lenguaje y los malentendidos de la comunicación que afectan no solamente las conversas cotidianas, sino también los debates académicos. En ese último caso, sucede porque, según la ética de la terminología de C. S. Peirce, la mayoría de veces, “las disputas, confusiones y controversias intelectuales ocurren porque los ponentes toman las palabras en su sentido común, y no como conceptos al interior de una teoría, o porque dan sentidos diferentes a una misma palabras” (p. 312). Por lo tanto, para evitar controversias ineficaces, como punto de partida de cualquier debate intelectual, es tarea ética la explicación del sentido en que estamos abordando los conceptos que utilizamos.

En el artículo citado, después de pasar por los nombres de aquellos que, a lo largo de siglos, dedicaron sus pensamientos a las reflexiones sobre la política, constaté que “es tal la creciente omnipresencia del discurso sobre lo político en el mundo contemporáneo que ese discurso debe probablemente desempeñar, para el hombre de hoy, un papel similar a aquel que las discusiones sobre Dios y los ángeles ejercieron en la Edad Media (Santaella, 1996, p. 321). Cabe anotar que, desde 1996 hasta la fecha, esa omnipresencia se ha tornado cada vez más absorbente.

Delante de esa situación, como rumbo, tomaré la noción de lo político de M. Foucault. Ello nos libra del equívoco raso de considerar políticas solamente a las fuerzas del Estado y las contradicciones difusas de una democracia representativa desgastada. Para Foucault las relaciones políticas, muchas veces borrosas, fluctuantes, imprecisas, en cualquier tipo de relaciones humanas – amorosas, institucionales o económicas – actúan en diversos niveles, bajo diferentes formas, de manera móvil, sutil y múltiple. Lo político, por lo tanto, es mucho más rizomático de lo que se puede pensar, especialmente en periodos electorales.

De los sentidos del arte político

Considerando lo que fue expuesto anteriormente, existen dos tipos principales de arte político. Un tipo, bastante explícito, cuando el arte trabaja con contenido político. Casi siempre, lejos de caer en lo panfletario, el arte promueve transmutaciones en las significaciones corroídas y en los clichés facilitadores para traer a tono la dimensión estética regeneradora de la sensibilidad y de la reflexión.

Hay otro tipo implícito de arte político que es poco recordado y que es necesario colocar en relieve: el hecho que el arte, por su mera existencia, es político. En el mundo en que vivimos, en el cual estamos observando la verdadera desintegración de la mente colectiva mínimamente saludable, la insistencia del arte por existir, cualquiera que sea ese arte, desde la más *povera* a la más sofisticada tecnología, es política, pues el arte, por naturaleza, celebra la vida y aquellas cosas buenas que el ser humano tiene.

Para desarrollar brevemente esa hipótesis, trataré la naturaleza política del arte a partir del punto de vista de su carácter disruptivo, un carácter que siempre hizo parte de todo el arte del pasado, del presente y probablemente del futuro. En un artículo publicado recientemente (Santaella, 2018), en la búsqueda de comprender las razones que han llevado a los curadores y a los propios artistas a una aproximación con un movimiento filosófico emergente, bajo el nombre de realismo especulativo u ontología orientada hacia el objeto, traté ambos, tanto este último como el arte, bajo la égida de lo disruptivo. Para hablar sobre la condición política, que considero inherente al arte, pondero que vale la pena retornar a la discusión sobre el carácter disruptivo de todo el arte en la medida que arte es, por regla, la actividad humana que nada contra la corriente del *status quo*, buscando el ensanchamiento de horizontes aún no vislumbrados.

El término disruptivo emergió del uso puramente diccionario y adquirió destaque cuando, en 1995, Clayton M. Christensen y Joseph Bower lo introdujeron en el artículo “*Disruptive technologies: Catching the wave*”. Una vez que este capítulo no está enfocado en el ambiente corporativo, sino en el académico, mi hipótesis para la exacerbación de usos del término, a partir de 1995, tiene que ver con el salto, más que cuantitativo, cualitativo y, principalmente, de escala que la revolución digital viene provocando en todos los campos de producción, de actividades, de creación y de reflexiones humanas. Cuando una palabra entra en boga, eso también puede funcionar como una señal que indica que ella es capaz de expresar algo del espíritu del tiempo (*Zeitgeist*).

Disruptivo puede ser comprendido tanto como indisciplinado, rebelde, agitado, perturbador, turbulento, incontrolable, como también puede ser atribuido a todo aquello que es innovador, inventivo, ingenioso, inusual, experimental, no convencional y sin precedentes. Ello justifica el argumento que aquí defiendo: el adjetivo “disruptivo” puede ser aplicado para comprender el arte, las complejas condiciones del arte contemporáneo y, particularmente, para evidenciar que la política es inalienable de su condición.

La rebeldía transformadora del arte

Para algunos, el arte siempre tuvo y tendrá algo de disruptivo, en el sentido de rebeldía transformadora como desplazamiento y puntos de fuga de los estereotipos. En relación con eso, hay un bello pasaje de D. H. Lawrence, bien escogido como cita en el libro *O que é a filosofia*, de Deleuze y Guattari (1992, p. 261-262) del cual no me cansaré jamás de apropiarme.

En un texto violentamente poético, Lawrence describe lo que la poesía hace: los hombres no dejan de fabricar un parasol que los abriga, debajo del cual trazan un firmamento y escriben sus convenciones, sus opiniones; pero el poeta, el artista abre una fisura en el parasol, lo rasga hasta el firmamento, para hacer pasar un poco del caos libre y tempestuoso y encuadrar, en una brusca luz, una visión que aparece a través de esta grieta, primavera de Wordsworth o manzana de Cézanne, silueta de Macbeth o de Ahab. Entonces, sigue la masa de los imitadores, que remedan el parasol, con una pieza que se parece vagamente con la visión; y la masa de los glosadores que llenan el parasol con opiniones: comunicación. Será necesario siempre otros artistas para hacer otras fisuras, operar las destrucciones necesarias, tal vez cada vez mayores, y restituir, así, a sus predecesores la incomunicable novedad que no se podía ver más. Esto significa que el artista se debate menos con el caos (que él invoca en todos sus votos, de cierto modo) que contra los clichés de la opinión¹.

La aguda lucidez de ese texto habla por sí y dispensa comentarios empobrecedores. El argumento universaliza un atributo que está presente en todo el arte, por más modesto o enigmático que este sea. Ese atributo presenta siempre algo de disruptor. Pero para no ir muy lejos y caer en generalidades, si tomamos como punto de partida el arte moderno que tuvo inicio con los impresionistas, su carácter disruptor queda comprobado en las reacciones de sobresalto que provocó en los conservadores. Y no podría ser diferente. Al final, siglos de aceptación, con raras excepciones, de reglas de representación visual fueron bombardeados por la

1 Las traducciones de las citas bibliográficas que aparecen en este capítulo fueron realizadas de forma libre para el idioma español por el traductor de este libro.

exploración de nuevos principios estéticos, de resto, bastante sintonizados con los avances en las investigaciones sobre el funcionamiento de la percepción humana de los estímulos visuales. Eso coincidió, también, con la búsqueda de los principios pictóricos que nacen del combate en sí con el espacio de un lienzo liberto de una servidumbre leal a la visualidad del mundo allá afuera.

Algún tiempo después, una reacción similar fue vivida con relación a las obras que vinieron después del impresionismo conforme discutido por Kosloff (1980) en su texto sobre la “Anatomía de la disrupción”, en el cual comenta la exposición “*Post-impressionism*”, organizada por Roger Fry, en 1910 (Berkowitz, 2013). De ahí para adelante, el carácter disruptor del modernismo solo habría parado, cuando la disrupción se transformó en norma, una de las razones, entre muchas otras, por la emergencia de lo postmoderno a partir de la década de 1960.

La acentuación tecnológica de lo disruptivo

De modo más reciente, la diseminación de la expresión “tecnologías disruptivas” condujo esa discusión también para el campo del arte. Ejemplo de ello es el texto de Betancourt (2002) titulado “*Disruptive technology, the avant-gardness of avant-garde art*”. El autor inicia su discusión apretando en la misma tecla que ya fue apretada muchas veces más, pero pocas veces con la misma originalidad de Walter Benjamin (1975): el impacto de la fotografía sobre las artes pictóricas. El texto defiende que, al ser empleada por las artes, cada nueva tecnología introduce disrupción. El siglo XX, inclusive, presenta un desfile ininterrumpido de tecnologías que fueron, paso a paso, produciendo desplazamientos en el sistema del arte hasta entonces en funcionamiento. Lo anterior culminó con el advenimiento de la internet que viene, de modo acelerado, amenazando el sistema entero de distribución, propiedad y control de la información en el arte y fuera de él.

Tomando como base de discusión el texto de Owens (1983), Betancourt no limita el sentido de la disrupción a la tecnología y toma como tema de discusión el cortocircuito provocado por lo postmoderno en los parámetros dominantes del arte en función de la quiebra de las jerarquías espacio-temporales en los circuitos

de su producción y recepción, conforme fue discutido con maestría por Danto (1997). La quiebra de jerarquías centralizadas fue fortalecida por la consciencia de la transculturalidad y de la crítica postcolonialista.

Hace algún tiempo, vengo defendiendo (Santaella, 2009) que lo postmoderno abrió las compuertas para la pluralidad y la heterogeneidad en las producciones artísticas, una variedad que, infelizmente, no siempre es reconocida por la crítica aún presa a parámetros que ya no son vigentes. Cada vez más con más nitidez se deshace en el aire la solidez de cualquier patrón regidor no solo de la producción, sino también de la teoría y de la crítica del arte contemporáneo. Por eso, no hay más sentido en demarcar fronteras rígidas entre las artes digitales o computacionales y los avances de la ciencia-arte, por un lado, y las llamadas artes contemporáneas, por otro. No es difícil percibir que esas divisiones en nichos parecen atender, antes que todo, a políticas de institucionalización y protección de circuitos específicos de las artes que a criterios de producción estética.

A tal punto el hibridismo se tornó regla que, para aumentar las misturas que los artistas producen de acuerdo con principios dictados por su libertad, hoy se habla de arte postdigital como señal de la no obligatoriedad del empleo artístico de las tecnologías digitales, bajo cuyo dominio nuestra existencia cotidiana está soportada. Dicha llamada para lo postdigital, también actúa como una alerta sobre el principio de libertad que se constituye ahora y siempre como uno de los grandes triunfos de la capacidad creadora humana (Santaella, 2018).

Las radicalidades del arte

En vista de lo discutido en los párrafos anteriores, el carácter disruptivo del arte en la actualidad se manifiesta en la abertura radical de espacialidades, temporalidades y materialidades que él promueve. A propósito, en su convocatoria de cultura para 2018, *Oi Futuro* lanzó las siguientes preguntas y prenuncios de respuestas: “Ya que las fronteras entre lenguajes artísticas están cada vez más extendidas, ¿para qué segmentar? ¿Para qué insistir en las clasificaciones tradicionales?

¿Para qué reforzar nomenclaturas? No hay más tiempo para las mismas definiciones. No hay más tiempo para lo ensimismado.”

Aunque breves, las cuestiones parecen bien sintonizadas con el estado del arte contemporáneo al final de la segunda década del siglo XXI. De hecho, cada vez más, todo se enmaraña y se expande en el campo del arte: espacios y tiempos merodean. Materiales, métodos, soportes, medios, estilos y tendencias se misturan. Circuitos de exposiciones, de comercialización y de mercado pierden sus bordes nítidamente definidos ¿Cómo se posiciona la crítica de arte frente a ello? ¿Con cuáles teorías y categorías tratar esa condición embrollada y excesivamente mezclada? En mi opinión, el primer paso es dispensar viejas creencias, categorías y divisiones. Aceptar que el arte hoy día nos coloca en posición de reaprendizaje constante. Estamos en el medio de un remolino que nos obliga a abrir los ojos con curiosidad en el espíritu y atención en la mirada.

Otro ejemplo significativo de ese estado de cosas se encuentra en el texto de la convocatoria para el evento *Arte e o Futuro Especulativo*, organizado por un *cluster* de grupos de investigación de España y Estados Unidos², en 2016, en el cual, la búsqueda por futuros alternativos, llevó a la exploración

No solamente de múltiples sentidos, no solo uno, sino múltiples y diversas historias del arte, ignoradas u omitidas, incluyendo artistas, materiales, tecnologías o zonas geopolíticas excluidas en las historias repetidas y comúnmente aceptadas. Tales historias del arte deben ser investigadas y reveladas de un escopo cosmopolítico que pretende construir un punto de vista central a partir del cual un asunto debe ser abordado. Un espacio de coexistencia de la alteridad sin la necesidad de articular consensos: un espacio de coexistencia de la divergencia que tiene en cuenta nuestra heterogeneidad constitutiva.

2 <https://artfuturesconference.wordpress.com/eng/call-for-papers/>

El arte bajo el signo de lo múltiple

Para defender el hibridismo, heterogeneidad y pluralidad como atributos del arte de nuestro tiempo no me veo sola. Hal Foster, respetado teórico y crítico norteamericano, publicó en la revista *October*, algunos extractos de un cuestionario enviado para varios historiadores y críticos de arte. Como proposición para ese cuestionario, Foster (2010, p. 3) afirmaba que

La categoría de arte contemporáneo no es nueva. Lo que es nuevo es el sentido en el que, en su veraz heterogeneidad, muchas de las prácticas del presente parecen fluctuar libres de determinaciones históricas y juicios críticos. Paradigmas tales como “la nueva vanguardia” y “postmodernismo”, que acostumbraban orientar cierto arte y teoría, se deshicieron en la arena y se puede argumentar que modelos de carácter explicativo y de fuerza intelectual no se levantaron en su lugar.

En la misma tecla, toca la consideración de Cauquelin (2005, p. 132), cuando afirma que, para hablar de arte contemporáneo, en lugar de pregonar la pérdida de medidas y de valores de una decadencia que nos rodea, es necesario buscar “un modelo completamente diferente para captar la realidad contemporánea”. Es decir, “es necesario interpretar las nuevas reglas del juego, teorizando ese pluralismo sin aplicarle normas del pasado”. Ello debido a que se perdieron las prerrogativas de las nociones de originalidad, de conclusión, de evolución de las formas y de progreso en dirección hacia una expresión ideal. Se trata, de una coyuntura, por lo tanto, en la que no caben más nostalgias, los hábitos adquiridos, las construcciones mentales fijas y mantenidas a todo costo (ibid.).

Frente a ello, propongo la atención cuidadosa a las propuestas que los artistas hacen surgir en un territorio que no cuenta con disposiciones preestablecidas. Solamente el ejercicio de la curiosidad y de la atención nos puede capacitar para percibir que el arte contemporáneo se define bajo el signo de lo múltiple, de la diversidad, de los desplazamientos de tiempos y espacios, de las misturas entre

materiales y medios, entre soportes y técnicas, entre lo artesanal y lo tecnológico, entre lo presencial y lo virtual, entre lo local y lo global. En fin, la trama es hiper-compleja y no hay lugar para la nostalgia, por un lado, ni para el deslumbramiento tecnológico, por otro.

Debe ser el vórtice entre ambos extremos o *mise-en-abyme* el que ha llevado a teóricos y curadores de arte a degustarse en la profusión heteróclita de objetos, casi-objetos, anti-objetos, no-objetos, un extraordinario universo de cosas visibles, invisibles, acabadas, inacabadas, estáticas, procesuales, bellas, feas, ingeniosas, simples, repugnantes, líricas, enigmáticas y todo lo que quiera la imaginación del artista.

Referencias bibliográficas

- Berkowitz, Elizabeth. (2013). Roger Fry and the origins of post-Impressionism. *Artsy*. Recuperado de <https://www.artsy.net/article/user-5123b03588914a48e800011d-roger-fry-and-the-origins-of-post-impresionism>. 2013.
- Betancourt, Michael. (2002). Disruptive Technology: The Avant-Gardness of Avant-Garde Art. *Ctheory*. Recuperado de http://ctheory.net/ctheory_wp/disruptive-technology-the-avant-gardness-of-avant-garde-ar/.
- Cauquelin, Anne. (2005). *Arte contemporânea. Uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes.
- Danto, Arthur. (1997). *After the end of art. Contemporary art and the pale of history*. New Jersey: Princeton University Press.
- Christensen, Clayton M. & Bower, Joseph L. (1995). Disruptive technologies. Catching the wave. *Harvard Business Review*. Recuperado de <https://hbr.org/1995/01/disruptive-technologies-catching-the-wave>.
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix. (1992). *O que é a filosofia* [Traductores Prado Jr, Bento & Muñoz, Alberto Alonso]. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Foster, Hal. (2010). Contemporary extracts. *E-flux*. Recuperado de <http://www.e-flux.com/journal/contemporary-extracts/>.
- Kosloff, Max. (1980). The anatomy of disruption: European and American painting 1880-1906. *ArtForum*, 19 (4), pp. 6-7.
- Owens, Craig. (1983). The discourse of others. Feminists and post-modernism. En H. Foster (Ed.), *The anti-aesthetics* (pp. 57-82). Seattle: Bay Press.
- Santaella, Lucia. (1996). Linguagens e tensões políticas. En L. Santaella (Ed.) *Produção de linguagem e ideologia* (pp. 309-331). São Paulo: Cortez Editora.
- Santaella, Lucia. (2009). O pluralismo pós-utópico da arte. *ARS*, 7, pp. 131-151.
- Santaella, Lucia. (2018). Uma filosofia disruptiva para uma arte disruptiva. *Revista EcoPós*, 21(2), pp. 284-304.

Sala dos Milagres: receptáculo de mentes colectivas

Agda Carvalho¹ - Universidade Estadual Paulista

Clayton Policarpo² - Universidade de São Paulo

Edilson Ferri³ - Universidade Estadual Paulista

Daniel Malva⁴ - Universidade Estadual Paulista

-
- 1 Artista visual y curador. Post Doc en Artes - IA Unesp. Pasantía Post Doctoral en Media Lab - UFG en Humanidades Digitales. Doctorado en Ciencias de la Comunicación (ECA-USP), Máster en Artes Visuales (Instituto de Artes-UNESP). Profesor del Curso de Diseño del Instituto Mauá de Tecnologia – SP. Miembro del Grupo de Investigación GIIP- Grupo internacional e interinstitucional de investigación y convergencia entre Arte, Ciencia y Tecnología - Instituto de Artes – UNESP. E-mail: agdarcarvalho@gmail.com
 - 2 Candidato a doctor, becado por la Capes, y Magíster en Tecnologías de la Inteligencia y Diseño Digital (TIDD), PUC-SP. Integrante de los grupos de investigación TransObjeto (TIDD – PUC-SP) y *Realidades - das realidades tangíveis às realidades ontológicas e seus correlatos* (ECA-USP). Docente temporal del Curso de Artes Visuales de la Universidad de São Paulo ECA-USP. E-mail: clayton.policarpo@gmail.com
 - 3 Docente de la *Faculdade Impacta Tecnologia São Paulo*. Magíster en Poéticas Visuales (UNICAMP). Miembro del Grupo de Investigación: *Design e Corpo: Abordagens Projetuais na Arte e Moda* (Universidade Anhembi Morumbi) y del *GIIP: Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia* (UNESP). E-mail: edilsonferri@gmail.com.
 - 4 Candidato a magíster en el Programa de Postgrado en Artes del IA- UNESP, São Paulo. Miembro del Grupo de Investigación *c.A.t - ciência/ARTE/tecnologia y del GIIP – Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia* (UNESP). E-mail: info@malva.fot.br.

Miguel Alonso⁵ - Universidade Estadual Paulista

Sergio Venancio⁶ - Universidade Estadual de Campinas

Introducción

Experimentar el sentido colaborativo en la producción artística anuncia un encuentro interdisciplinar con el entrelazamiento de conocimientos, intereses y deseos. Este trabajo es resultado de la suma de distintos elementos con una vivencia procesual y creativa, que parte del objeto artístico. Bajo esta condición emerge la propuesta *Sala dos Milagres* de los artistas e investigadores Agda Carvalho, Clayton Policarpo, Edilson Ferri, Daniel Malva, Miguel Alonso y Sergio Venancio. Inicialmente, esta reunión ocurrió por el interés común sobre temas como el cuerpo biológico y digital, presentes en las manifestaciones sociales, políticas y culturales del cotidiano.

A partir del cuerpo, tema detonador, los cruces conceptuales y prácticos se encaminan hacia el asunto de las ofrendas. Entre los aspectos abordados en las discusiones, se destacan para este encuentro colaborativo las inquietudes que surgen de diversas percepciones del comportamiento del individuo contemporáneo y su participación con la materialidad, las nociones contemporáneas de lugar y la profusión de informaciones provenientes de los diferentes medios de comunicación

5 Candidato a magíster en el Programa de Postgrado en Artes del IA- UNESP, becario Capes. Miembro del *GIIP – Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia* (UNESP). E-mail: miguelalonso_rj@hotmail.com

6 Candidato a magíster en Artes Visuales (ECA-USP). Miembro del *Grupo de Pesquisa Realidades - das realidades tangíveis às realidades ontológicas e seus correlatos* (ECA-USP). Docente del Curso de Especialización en Diseño Gráfico (IA Unicamp). E-mail: svenancio@gmail.com

actuales. De la conjugación de estos puntos surge, en 2018, el colectivo COM.6 **Corporalidades/Oralidade/ Matéria.**

Es relevante tornar explícito cómo el proceso colaborativo desencadena un estímulo para la ampliación de las discusiones y producciones, con la diversidad proyectual de experimentaciones prácticas. Los artistas impulsan sus asuntos iniciales sobre las acciones sociales y políticas, arraigados en la cultura popular, observando comportamientos y objetos que dilatan el sentido del cuerpo. Como respuesta a tales cuestiones, fue generado el proyecto *Ex-Votos* (2017), que culminó con la realización de la propuesta *Sala dos Milagres* (2018), expuesta en el *Museu Nacional da República* (Brasília) en la muestra EmMeio#10, no #17. ART - *Encontro Internacional de Arte e Tecnologia* -, en octubre de 2018. *Sala dos Milagres* se configura como una instalación multimedia que busca, por medio de la unión de diferentes áreas del conocimiento, develar aproximaciones entre elementos de la cultura popular y el comportamiento en las redes digitales. Ambos se caracterizan como lugares de “prácticas sociales”, como apunta Certeau (2013). En ese abordaje se asemeja a un tipo de resistencia, el primero expone la propagación de los ritos y tradiciones y el segundo aborda los cambios en las relaciones interpersonales con la proliferación de imágenes y datos en la red.

De modo contrario al modelo dualista, de prácticas científicas y prácticas míticas, que dicta el tono del pensamiento occidental, a veces subyugando modelos ancestrales a determinadas tecnologías y conocimientos, el proyecto *Sala dos Milagres* busca explorar sincretismos posibles, que no operen a partir de dicotomías excluyentes o moldes jerárquicamente preestablecidos. Se trata de una coalición de lo material y lo subjetivo, lo racional y lo irracional, lo científico y lo artístico.

De la investigación sobre la práctica de las ofrendas, ritual que mezcla tanto la subjetividad metafísica religiosa como la materialidad de objetos donados por los fieles, son propuestas aproximaciones con las acciones cotidianas que emergen con la evolución de las redes sociales telemáticas de comunicación y difusión, que también poseen ligaciones entre lo subjetivo y lo objetivo. En esa propuesta poética existe el sincretismo de un modelo de saber ancestral que es expandido para los

nuevos moldes de sociabilidad. Ya no hay como clasificar cualquier conocimiento como puro o superior a los demás, se diluyen las fronteras antes impuestas en pro de un proceso de hibridación continuo. No hay más sentido en segmentar propiedades de la realidad: real/virtual, físico/digital, fe/ciencia, tecnología/cultura y política/arte/redes sociales son elementos que se cruzan y no se anulan en la contemporaneidad. Conectados, nos mostramos dispuestos a ceder nuestras informaciones e imágenes con la promesa de integrar un todo común.

La práctica religiosa de las ofrendas es la dinámica de oferta de un objeto, resignificándolo como un voto – por ejemplo, fotografías, modelos escultóricos que simulan partes del cuerpo humano – en forma de agradecimiento por un milagro o gracia alcanzada. Ese ritual es yuxtapuesto a los nuevos modelos de relaciones contemporáneas, con sus infinitudes de representaciones individuales y colectivas compartidas en las redes sociales. Tales divisiones son tratadas aquí como una donación de un tiempo vivido, una acción que crea una presencia remota, que es transcodificada y modificada continuamente con la superposición de distintas interacciones.

Corporalidades

En *Sala dos Milagres* la discusión apunta hacia la ampliación de los límites fisiológicos del organismo corpóreo y las posibles experiencias con la inestabilidad de las situaciones y de los estímulos cotidianos. Una mayor cantidad de informaciones y nuevas formas de distribución de estas forman parte de los espacios, de las calles, de las ciudades y deslizan parte del concepto de privado y privacidad para nuevos escenarios de participación e interacción. Una idea que ha abierto los espacios de relación entre individuos y grupos diversos para experiencias antes impensables.

Con las redes sociales el interactor está en diálogo con el mundo, habitando tanto espacios sociales físicos como virtuales y, muchas veces, de modo simultáneo. Se trata de otro modo de vivenciar los espacios al viabilizar un concepto de comunicación y transformar ciudadanos y grupos en una nueva fusión en el ámbito de las relaciones.

Pensar la corporalidad en la instalación requiere retomar el debate sobre las relaciones entre obra y espectador, como un preámbulo para la interactividad, que adquiere una dimensión exacerbada delante de las nuevas relaciones contemporáneas con la tecnología. Julio Plaza (2003, p.9) describe la apertura de la obra a la recepción a partir de la relación entre las tres fases productivas del arte: (1) *la fase artesanal*, en la cual es reconocida la ambigüedad y multiplicidad de interpretaciones que la obra proporciona, correspondiendo al espectador completarla; (2) *la fase industrial*, en la que se introducen procesos participativos a partir de la posibilidad de manipulación e interacción física con la obra; y (3) la fase electro-electrónica, en ella la intervención de la máquina es el nuevo y decisivo agente de la instauración estética.

Las diferentes generaciones de producción de obras acentúan la transferencia de responsabilidad creativa para el público. Mientras en la fase artesanal, la abertura de la obra ocurría por la riqueza de sentido, que la mantenía abierta a múltiples lecturas, en la fase industrial, la obra solamente existe mediante la participación activa del espectador, muchas veces posibilitada por medio de la manipulación física del objeto de arte.

La interactividad inaugurada con la emergencia de interfaces computacionales crea la posibilidad de relación recíproca entre usuarios y máquinas, al tiempo que permite una colaboración constructiva, crítica e innovadora (Plaza, 2003, p.17).

El modo dialógico, que gobierna los intercambios con el computador, instaura una relación sin precedentes entre el hombre y la máquina. Jamás puede ser confundido con otras formas de interactividad y de ellas se distingue por el hecho de colocar obligatoriamente en juego procesos computacionales que se interponen entre la acción del usuario y la respuesta del computador (Couchot, 2003, p.170).⁷

La instalación *Sala dos Milagres*, al proponer un debate sobre cuestiones de las corporalidades y sus repercusiones, a partir de la emergencia de redes sociales de comunicación y dispositivos móviles y por medio del rescate de prácticas

7 Las traducciones de las citas bibliográficas que aparecen en este capítulo fueron realizadas de forma libre para el idioma español por el traductor de este libro.



Figura 1. Modelado esquemático para instalación multimedia Sala dos Milagres, considerando la posición del interactor.

Fuente: archivo de autores.

ancestrales de las ofrendas, utiliza interfaces en el proceso de interacción entre el público y la obra, al tiempo que exige una interacción física, a través del propio cuerpo del visitante, que debe arrodillarse frente a un altar para “integrar” la obra (Figura 1). La interacción ocurre en cuatro etapas:

Etapas 1 - el visitante ‘dona’ su retrato, arrodillándose en un altar. La imagen es capturada por una cámara controlada por un *software* que reconoce el rostro del interactor y lo recorta concretamente;

Etapa 2 - el retrato es proyectado en una escultura en forma de cabeza. La cabeza crea la tridimensionalidad de la imagen, generando una nueva “ofrenda”;

Etapa 3 - una cámara capta las imágenes proyectadas en la cabeza, también por medio de reconocimiento facial;

Etapa 4 - a partir de la captura de la superposición de imágenes en la escultura, que es realizada con una velocidad mayor que el segundo reconocimiento de la etapa 3, un nuevo dibujo es generado por el *software*, este dibujo es proyectado en la pared de la instalación, concibiendo el milagro y convirtiendo la “petición” en “ofrenda”.

Estamos entonces frente a una unión hombre(s)/máquina(s)/hombre(s), cuyos procesos de regulación introducen en el seno de la sociedad hibridaciones de un nuevo tipo entre lo vivo y lo artificial (Couchot, 2003, p.172).

El cuerpo contemporáneo gana capas más complejas, mediadas por las tecnologías. Hay en él una hibridación que lo extiende interna y externamente para otras relaciones entre humano y máquina, orgánico e inorgánico.

Al proponer una instalación multimedia interactiva, *Sala dos Milagres* genera un espacio en el cual los visitantes son invitados a poner su cuerpo en una posición de penitencia y donar su imagen, a través de un retrato capturado por algoritmos de reconocimiento facial. Mientras incita a la donación de la imagen, el trabajo solicita, como actitud corporal, la acción de estar arrodillado y ubicado para la captura del retrato del interactor. La imagen capturada pasa a integrar el ambiente en una sola textura, generada por un *software* específico, con la superposición de los demás retratos donados. La imagen donada es incorporada a un conjunto de otras imágenes donadas, tornándose un rastro.

Cualquier imagen es físicamente un rastro, el resultado de una transposición o de un intercambio (un depósito de tinta, un efecto de carga eléctrica o magnética, una reacción química). En síntesis, una modulación diferente de información almacenada, de “memoria” (Fontcubierta, 2010, p.54).

La donación ocurre en diferentes tiempos, en una espera que despierta distintas reacciones. La ansiedad o la impaciencia del espectador, muchas veces, crea dificultades para la cámara capturar la imagen.

Oralidad

Los lenguajes humanos y los soportes en los cuales ellos transitan pasaron por un proceso de gran transformación en el siglo XIX. Tecnologías de la comunicación causan efectos en las sociedades que, a su vez, construyen resistencia y fetiche en el paradigma del sueño y el temor de la sustitución. Prensa, fotografía, cine, radio, TV y computadores se concibieron envueltos entre los mitos y preconceptos y, más allá de modificar el modo como nos comunicamos, restablecen una nueva configuración de la relación hombre y medio. Es cierto que la emergencia de una nueva tecnología no elimina las que le anteceden, sino que permite que las mismas sean repensadas delante de las posibilidades que se manifiestan, por ejemplo, la proliferación de dispositivos ubicuos y de conexión continua exige transformaciones sociológicas y hasta psíquicas en el comportamiento de los grupos.

Santaella (2001, p. 56) nos recuerda que el aparato fonador es la primera tecnología de lenguaje de la cual disponemos, se instaló en nuestro propio cuerpo por una cuestión de supervivencia adaptativa de la especie humana. Esa era la tecnología que se empleaba en las sociedades tribales para la transmisión de las narrativas necesarias en la preservación de sus culturas. La oralidad está impregnada de un sentido de lugar que le es propio y con la diseminación de tecnologías de lenguaje se adapta y se conforma a las nuevas posibilidades que afloran. El modelo verbal de comunicación, aunque no parezca incólume a la complejización tecnológica, subsiste como un índice de encuentros y espacios de trueque.

Las historias y leyendas, los sueños, las prácticas y los vestigios de una ancestralidad contaminan los contextos. Las acciones culturales, políticas y las creencias populares permanecen enardecidas e impregnadas en la tradición de una localidad y de un pueblo. Y son estas prácticas las que impulsan los ecos, murmullos, los ruidos de un tiempo y las pulsaciones de un instante que legitiman la manifestación del

lenguaje hablado, los relatos textuales, composiciones musicales, e inclusive, la realización de objetos y comportamientos conectados con la cultura popular. En una investigación sobre el éxtasis proporcionado por la oferta de objetos religiosos, Gomes (2013) expresa que la práctica de las ofrendas en Brasil y los “salones de los milagros”:

Los Salones de los Milagros, presentes en centros de peregrinación en Brasil y en el mundo, son espacios de exhibición de una de las diversas formas materiales que la devoción a los santos puede asumir: las ofrendas. Ellas pueden ser partes del cuerpo modeladas o esculpidas en diversos materiales, muletas, imágenes de santos, maquetas de casas, notas, manojos de cabello, gafas, sudarios, sillas de ruedas, cartas, flores, cruces, velas, esculturas, vestidos de novia, fotografía, etc. (Gomes, 2013, p.172).

Estos salones atiborrados de objetos provocan un fuerte impacto visual, así como también despiertan los sentidos táctiles y olfativos, “los objetos parecen manifestar un poder que eclipsa nociones como ‘desorden’, ‘confusión’, ‘suciedad” (Gomes, 2013, p. 174). En un salón de los milagros cualquier búsqueda de tranquilidad y purificación puede resultar frustrada. El desorden y superposición de los elementos allí expuestos, e incluso la eventual suciedad, no son vistos por la mayoría de los frequentadores como ítems potencialmente contaminadores. Al transponer tales cuestiones para la instalación multimedia *Sala dos Milagres*, la yuxtaposición de las donaciones realizadas por los visitantes/interactores remite a la creación de un todo común. Son acogidas las ambigüedades, denunciadas con los comportamientos y relatos durante la interacción, y, seguidamente, exhibidos los rostros ofrecidos para un tipo de receptáculo de mentes colectivas. Dicho receptáculo captura la donación visual individual, que ahora pasa a ser parte de una convivencia en red con la transcodificación. Esa colectividad en el proceso es encendida nuevamente, pero esta vez transita por un recorrido virtual en forma de código. La superposición de las diferentes donaciones, bajo una perspectiva no lineal de exhibición, se evidencia en el acontecimiento gráfico, donde el interactor observa el evento de la conexión y la proliferación y potencia de la dispersión en red. Como

resultado de los posibles laberintos y la propagación de la información codificada, es posible observar la dinámica de la representación visual de esas conexiones.

En los recorridos de interacción, es difícil determinar dónde inicia y dónde termina la jornada de donación visual en *Sala dos Milagres*. Los caminos que se forman no son lineales, sino múltiples y mutables, de tal forma que no se sabe de antemano cuáles conexiones serán establecidas, e inclusive, si serán descifradas.

Materia

La investigación tiene un sistema colaborativo/interdisciplinar cuya producción reflexiva y práctica trata de aspectos de la realidad y de la virtualización de los procesos de las relaciones interpersonales y del sentido de la convivencia de mentes colectivas, con base en las modalidades de corporalidad inauguradas con los procesos interactivos y numéricos. Con la convivencia y los experimentos surgen los modos de organización del quehacer o, como señala Certeau, “las tácticas forman un campo de operaciones dentro del cual también se desarrolla la producción de la teoría” (2013, p. 152).

En este proceso, la comprensión de la percepción del universo corpóreo y la articulación con estructuras diversamente emocionales, conduce a una nueva conquista cognitiva y expresiva, solamente encontrada en la reorganización perceptual del individuo. Si en los inicios de la *web*, la digitalización de la experiencia sugería una destitución de la materialidad en pro de ambientes virtuales de socialización, y consecuentemente un vaciamiento del significado de espacios físicos de convivencia. Hoy día, observamos una superposición e hibridación de las realidades físicas y virtuales. Si antes el acceso a internet dependía de rituales demorados, realizados en espacios específicos, ahora la conexión es la regla, de modo que lo digital atraviesa todas nuestras actividades cotidianas. En medio a la diseminación de dispositivos dotados con cámaras y conectados en red, sumados a la computación generalizada que integra desde sistemas complejos hasta los objetos más banales, la *web*, antes vista como una red incorpórea, adquirió materialidad.

La elaboración y ejecución de la instalación partió de la constatación de ese hibridismo irreversible de la experiencia, promulgado por la rápida evolución de las tecnologías de comunicación, así como los nuevos modos de socialización y pensamiento que estas posibilitan. Una vida vivida en múltiples capas de registro y distribución genera datos y estadísticas rastreables, hecho que nos transforma en sujetos controlables. Ante cada acción, una nueva información es generada y “donada”: como en el ritual de las ofrendas, depositamos fe en los datos que son compartidos. El ambiente creado, de cierto modo, materializa esa ritualización de la experiencia. En “devoción”, el espectador ofrece su propia imagen, que adquiere contornos distintos al ser proyectados en otro rostro, dotado de otra fisonomía, para, entonces, mezclarse con las demás “donaciones”, creando una (des)figuración de un todo común.

Algunos caminos de la investigación siguen conceptos apuntados por Couchot (2003), quien ve una modificación en el *modus operandi*, pues en el mundo contemporáneo, la materia se tornará, en algún estado de su existencia, una información y, por consiguiente, un dato numérico. Ello se debe a la nueva configuración contemporánea para lidiar con esas informaciones.

En el dominio del arte, lo numérico renueva totalmente las herramientas y los materiales que no son más los del mundo real, sino aquellos de la simulación: el artista no trabaja más con la materia ni con la energía, sino con programas, directa o indirectamente (Couchot, 2003, p.11).

Aprender por medio de la capacidad fisiológica, lo que ocurre con las manipulaciones técnicas, gana un nuevo abordaje de los tipos de conocimientos corporales y entiende que la mente corpórea está entre diversos procesos de los sentidos y acontecimientos provenientes de la experiencia perceptual.

Una nueva matriz perceptual – en el sentido numérico y en el sentido fisiológico – se dibuja, asociada a una nueva corporeidad, mitad-carne, mitad-cálculo (Couchot, 2003, p.181).

El acto ritualístico propuesto por *Sala dos Milagres* adquiere carácter de artefacto al materializar las imágenes compuestas en forma de dibujo y procesadas por

el *software*, pues “todos los artefactos son receptáculos de significado en una escala que va desde lo más abstracto a lo más concreto” (Anders, 2003, p.47).

Las prácticas designan un conjunto de operaciones e instalan, con la organización de la materia, un discurso que en este caso opera con distintas referencias, pues remiten “a una red de intercambios profesionales y textuales” (Certeau, 2013, p.103), un eco de la experiencia del quehacer.

Inicialmente la estructura fue pensada en su narrativa arquitectónica, en analogía a la arquitectura de un lugar de devoción, asociado a las tradiciones abordadas en la propuesta. El espacio de la instalación se asemeja a una capilla: el ambiente en penumbra crea un escenario de introspección, al tiempo que favorece la visualización de las proyecciones. El altar, construido en madera y dotado de una cámara e iluminación con bombillos LED, interpela al visitante y proporciona las condiciones ideales para capturar el retrato del sujeto-participante. Al frente del altar hay un reclinatorio, pieza utilizada como apoyo y con un cojín forrado en cuero, para que los “feligreses” puedan arrodillarse y realizar su ofrenda, donando su retrato para la instalación. En la parte posterior del mueble de madera hay un objeto escultórico en forma de cabeza, la ofrenda, soportado en un trípode. Dicho objeto concentra la presencia de un cuerpo duplo, al recibir la proyección de los retratos y asignarle materialidad a la presencia de la imagen donada por el interactor, que alterna entre la proyección de los demás retratos recibidos. Mientras eso ocurre, en la pared, a una altura mayor a la de los objetos que componen el espacio instalado, hay una gran proyección de la imagen generada por los algoritmos desarrollados, como un altar de milagros operado en el proceso de interacción.

Experiencia de la exposición EmMeio#10

Al reunir, en diferentes grados, la diversidad de cuestiones que atraviesan las investigaciones realizados por el colectivo COM.6, Sala dos Milagres se muestra como un fragmento de la estadia vigente de las investigaciones emprendidas por el grupo. En octubre de 2018 la instalación tuvo su primer montaje realizado en el *Museu Nacional da República*, em Brasília-DF, en el marco de la exposición

EmMeio#10 (Figura 2). La muestra integró el #17.ART - *Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*, promovido por la *Universidade de Brasília* (UnB) y la *Universidade Federal de Goiás* (UFG), el cual tuvo como tema “La dimensión política del arte”.

Para esa ocasión, el montaje que escogimos para la instalación fue un espacio expositivo abierto, compartido con otras obras. Específicamente, la obra disponía de una pared dividida con otros trabajos que también utilizaban proyecciones. El altar, principal componente físico y conceptual de la instalación, fue desarrollado a partir de un nicho de madera que abriga en su interior una lámpara y una cámara programada para la captura de los retratos de los interactores a partir de la tecnología de reconocimiento facial. El altar fue colocado sobre un cubo expositivo de madera, de tal modo que tuviera una altura suficiente para lectura de los rostros de los visitantes que se arrodillaban delante de la obra. Además, en el interior de este altar, girado hacia el lado opuesto de los interactores, había un proyector responsable por reproducir la imagen capturada por la cámara interna directamente sobre un objeto-cabeza que estaba instalado sobre un trípode. Utilizamos una cabeza hecha en poliestireno expandido (EPS), material conocido comercialmente como icopor. El nicho diseñado para el altar también disponía de una segunda cámara, dirigida hacia el objeto-cabeza de icopor, que se configura como una superficie de proyección y referencia para la cámara que recapturaba las imágenes proyectadas en la cabeza y las enviaba para un software que las leía y codificaba como una nueva composición realizada en tiempo real. Dicha composición era exhibida en la pared de la instalación por medio del segundo proyector dirigido hacia esta.

La estructura expositiva de madera, que soportaba el altar, también sostenía dos computadores, uno de ellos utilizado para la ejecución del *software de captura de imagen*, a partir del reconocimiento facial; mientras el otro se encargaba de procesar la composición resultante de la superposición de los retratos realizados en el proceso de interacción y proyectados en secuencia sobre el objeto-cabeza. Las imágenes eran leídas por un *software* que, al realizar una composición continua a partir de la serie proyectada en la superficie tridimensional de la ofrenda, presenta lo que sería una mezcla de los diferentes retratos donados por los visitantes. Aunque el



Figura 2. Instalación Multimedia Sala dos Milagres - Exposición EmMeio#10, integrando el #17.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Museu Nacional da República, Brasília, 2018.

Fuente: archivo de autores.

montaje no permitía el control ideal de la luminosidad y eventuales interferencias, el trabajo se concretó sin grandes dificultades y sin pérdida de significado.

La interacción del público con la obra fue observada en diversos momentos y permitió constataciones fundamentales y enriquecedoras para el entendimiento y evolución del trabajo como manifestación artística. La obra llamaba la atención inicial del visitante por dos aspectos: la proyección de diferentes rostros sobre el

objeto-cabeza y la proyección de las composiciones sintetizadas a lo largo del tiempo. Fue especialmente evidente la curiosidad de las personas sobre el objeto-cabeza, una búsqueda por identificar qué y de quiénes serían los rostros (de)formados de la amalgama entre las proyecciones de diversos rostros y las formas neutras de la cabeza de icopor. También fue notorio el proceso de descubrimiento de la interacción: a través del entendimiento del altar como lugar para arrodillarse y de la identificación de la cámara capturando las caras que serían proyectadas en el objeto-cabeza, el visitante descubría que él mismo podía contribuir con el trabajo. Es fuerte la relación entre reconocer y ser reconocido, además del “querer pertenecer” que la instalación suscita, pues se trata de comportamientos humanos comúnmente observables en diversos ámbitos, hoy día principalmente en redes sociales en las cuales las imágenes personales son compartidas en el propio espacio público donde otras personas también comparten las suyas.

Otro aspecto insólito, pero igual de provocador, fue el tiempo de interacción del visitante con la obra, arrodillado para registrar su cara y esta ser proyectada (Figura 3). La tecnología de detección facial no es precisa y está sujeta a variaciones de luminosidad e integridad en la imagen digital capturada. Aunque las condiciones de lectura del ambiente expositivo por parte de la cámara hubieran sido calibradas de la mejor forma posible, algunas variaciones fueron observadas en relación a la proximidad del rostro del visitante con el altar – algunas personas se aproximaban mucho a este y a la cámara – y también en la diversidad de formatos de rostros que, conjugado a las luces y sombras proyectadas, creaban condiciones más fáciles o más difíciles para la detección facial. Dichas variaciones impactaban, medianamente, en el tiempo de permanencia en la posición de rodillas hasta el instante de la captura, tal aspecto fue interpretado, por algunos visitantes, como el “qué tan creyente se debería ser”, “tener fe”, que la tecnología elegía al visitante como apto o no para ser parte de la obra. Algunos visitantes desistieron de permanecer arrodillados al no tener respuestas del sistema de captura, mientras otros se arrodillaron varias veces.



Figura 3. Interacción con la instalación

Fuente: archivo de autores.

La obra, por lo tanto, potencializa percepciones y experimentaciones del visitante con su propia imagen, donada, fundida y fragmentada en maneras propias de las tecnologías digitales, comunes en el día a día de las personas, pero aquí evidenciadas de manera contundente. También somete el cuerpo físico a una extraña posición de penitencia delante de un aparato que conjuga tiempo de permanencia y paciencia, además de confianza con la tecnología. *Sala dos Milagres* coloca el cuerpo físico, sus proyecciones y prótesis digitales, en una situación de existencia híbrida, conectada y fragmentada. El cuerpo arrodillado, donador y creyente es condición para que la obra ocurra. El rostro es cedido para que exista como imagen, código y condicionado por materialidades distorsionadas, provocadas por lo digital y por las redes.

La obra también propone discutir las prácticas de relación en un mundo pautado por la virtualización de los espacios híbridos de convivencia social y que buscan habitar, en la perspectiva de relacionarse con el mundo y de abrirse a diferentes experiencias espaciales.

Consideraciones Finales

La experiencia de participar en un proyecto colaborativo explicita que las investigaciones prácticas y teóricas colectivas fortalecen tanto a las instituciones y grupos, como a la producción autoral de cada artista-investigador. Considerar que la poética de un trabajo autoral se potencializa en la producción en grupo es una ruptura del paradigma del proceso lineal y solitario de la creación, pues ahora dialoga con la pluralidad y está en la red. *Sala dos Milagres* es la primera experiencia y realización práctica del colectivo COM.6, un ambiente para la creación de nuevos imaginarios y, además de ello, distintas formas de leer matrices tradicionales de la cultura, en ella podemos ver trazos de cada uno de los autores en la propia estructura de la obra presentada en la exposición. La propuesta entrelaza conocimientos individuales e instaura otro lugar con la convivencia. Como COM.6, el grupo elabora un tiempo de encuentro y articulación colaborativa.

La realización del trabajo en la exposición EmMeio#10 fue determinante, tanto para la observación y captura de los datos de la experiencia del montaje, como para la comprensión de la configuración de cada elemento que integra la *Sala dos Milagres*. Condición que evidencia las posturas críticas y las tensiones, e inclusive, las incertidumbres y dudas de los interactores. Todo ello revela, bajo el punto de vista de las corporalidades, oralidades y materializaciones, una nueva configuración para este cuerpo “multiexistente”, contribuyendo así en redimensionamientos sociales, y por lo tanto políticos, del propio arte.

Referencias bibliográficas

- Anders, Peter. (2003). Ciberespaço antrópico: definição do espaço eletrônico a partir das leis fundamentais. En D. Domingues (Ed.). *A arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade* (pp. 47-63.). São Paulo: Editora UNESP.
- Certeau, Michel. (2013). *A invenção do cotidiano - artes do fazer*. Rio de Janeiro: Vozes.
- Couchot, Edmond. (2003). *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre : Editora da UFRGS.
- Gomes, Lilian Alves (2013). O êxtase dos objetos: ex-votos e relações de devoção. *Interseções*, 15 (1), pp. 172-193,.
- Fontcuberta, Joan. (2010). O beijo de Judas: fotografia e verdade. São Paulo: Ed. G.Gilli.
- Plaza, Julio. (2003). Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *ARS*, 1(2), pp.09-29.
- Santaella, Lucia. (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iluminuras.

El diálogo, el dibujo y el texto: reflexiones sobre la investigación en procesos de creación

Lucia Leão

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

¡La vida antes de todas las cosas!

Raoul Vaneigem

Introducción

El poder de actuar transformaciones que reside potencialmente en la intersección entre arte, política y educación es el punto de partida del presente capítulo. Pensando en las relaciones entre arte y política, existe una larga tradición de trabajos que son catalogados bajo esa insignia (Thompson, 2012). En ese sentido, la presente discusión tiene como foco los proyectos de

arte orientados a procesos (*Process Oriented Project - POP*) que abordan la cuestión política por medio de la perspectiva educativa. Entendiendo la educación como práctica de libertad (Freire, 1967); el valor del diálogo en la producción de conocimiento (Flusser, 2007); las dinámicas del pensamiento a través de imágenes (Didi-Huberman, 2018); y la producción de textos, documentos y registros como dispositivos de poder (Agamben, 2009), en este apartado desarrollo una especie de curaduría de trabajos de arte y propuestas reflexivas con base en el método de la cartografía de imaginarios (Leão, 2011; 2016).

En *A importância do ato de ler*, Paulo Freire nos dice que “leer es mucho más que identificar un código escrito en su idioma, leer es leer el mundo” (Freire, 1981, p. 9)¹. En el contexto de una cultura de excesos, cuando el cotidiano es vivido de forma tensa, demandas de tareas infinitas, cobranzas constantes y una interminable sensación de vacío, algo fundamental se desvanece. Sobrecargados, dispersos e hiperestimulados, seguimos rutinas extenuantes que comprometen nuestras relaciones con los otros, con el tiempo y con el espacio. En los discursos que analizan los problemas vinculados a esa situación, temas como baja calidad de vida, sociedad del cansancio y dinámicas psicopolíticas ofrecen pistas para pensar la gravedad del problema (Han, 2017). No es gratuito que trastornos mentales como ansiedad generalizada, depresión, fatiga crónica y síndrome de burnout presenten índices alarmantes. Nuestra sociedad está en crisis ¿Qué pueden hacer el arte y la educación al respecto?

En el panorama propuesto por Negri y Hardt (2014), el escenario se configura en torno de cuatro subjetividades: el endeudado, el securitizado, el mediatizado y el representado. Entender las complejas dinámicas que engendra cada una de esas subjetividades me parece fundamental para poder ampliar nuestra comprensión de la crisis.

1 Las traducciones de las citas bibliográficas que aparecen en este capítulo fueron realizadas de forma libre para el idioma español por el traductor de este libro.

Defiendo que el arte y la educación pueden contribuir en las transformaciones de ese escenario, cuestionando las condicionantes, abriendo espacio para nuevas perspectivas y despertando la importancia de una actitud atenta para comprender el cotidiano. Las relaciones entre arte y política caminan hacia una comprensión de las complejidades comunicacionales y se relacionan, necesariamente, con las bases de un proyecto en educación. Las fuerzas transformadoras del arte actúan en tres capas: en el campo de las sensibilidades, en las acciones y prácticas del cotidiano y en la ampliación de la conciencia.

Raoul Vaneigem, en *Tratado del saber vivir para uso de las jóvenes generaciones*², publicado en 1967, nos explica que la creatividad y la poesía son municiones revolucionarias poderosas. Para el activista belga solo existe un camino para la felicidad: la relectura del mundo. Así, la revolución debe comenzar en el cotidiano, en el rechazo a una postura pasiva, pautada meramente en el consumo de imágenes y espectáculos.

Adaptando las ideas de Vaneigem a los objetivos de nuestra discusión, es posible afirmar que necesitamos rescatar valores dormidos y cultivar la idea que la vida puede ser vivida como obra de arte. Las potencias de creación son activadas a través de diálogos, en conversas, convenios, en grupos y talleres. En el comedor, en el parque, o incluso en el tablero, este tipo de situación puede ser despertada. En las fiestas, en las multitudes, en los encuentros espontáneos, la búsqueda de solución de problemas y la pasión por la vida son cruzadas y, colmadas de invención, generan nuevas artes y procedimientos (Certeau, 1994). Precisamos aprender a ver nuestro cotidiano con ojos empoderados, asumiendo una perspectiva de libertad y revestidos de un entendimiento de la potencia transformadora que habita en todos nosotros.

La invitación para pensar el diálogo, el dibujo y el texto: reflexiones sobre la investigación en procesos de creación es, antes que nada, un llamado para

2 Versión adaptada de la obra original: *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*. París: Gallimard, (1967) 1998.

comprender la potencia transformadora que activamos cuando osamos relacionar la vida, el conocimiento y el arte.

Elegí para esta reflexión pensar los encuentros o experiencias artísticas que valoran el poder de producción de conocimiento que solamente el diálogo, en su oralidad fluida, acciona (Flusser, 2007). Me interesa, también, ponderar las capacidades creativas de la actividad cartográfica, es decir, el potencial cognitivo que tiene origen en la actividad de un libre bosquejo, de los apuntes, diagramas, imágenes y dibujos. Pensada como dispositivo (Agamben, 2009) de territorialización (construcción de territorio) y desterritorialización (construcción de líneas de fuga), la cartografía nos ayuda a ejercer un pensamiento fluido (Leão, 2011). En el caso de las poéticas colectivas, la cartografía construye un territorio común en el cual podemos compartir ideas, impases y relaciones (Leão, 2016).

Finalmente, busco cavilar sobre el poder que habita en los tejidos del texto. En este punto deseo precisar aquello que estoy denominando como procesos de creación de texto. Para hacer referencia a esa etapa, me gustaría traer la imagen del ave conocida como Cacique Aliamarillo que, en su trabajo, produce las más diversas tramas. La escritura del texto nos puede permitir un tipo de atención distinguida, que se enfoca en las líneas y letras y acompaña un devaneo ritmado. Escribir, en ese sentido, es una meditación, un viaje por recónditos parajes del pensamiento. La escrita es, por lo tanto, un registro de viaje y distribución de la experiencia.

Antes de avanzar hacia cartografía de proyectos artísticos, considero importante especificar que, en el presente capítulo, empleo el término dispositivo en la concepción de Agamben. En la síntesis que el filósofo italiano elabora a partir del pensamiento de Foucault, el dispositivo:

- a. Es un conjunto heterogéneo, lingüístico y no lingüístico, que incluye virtualmente cualquier cosa en el mismo título: discursos, instituciones, edificios, leyes, medidas policiales, propuestas filosóficas, etc. El dispositivo en sí es la red que se establece entre esos elementos.
- b. El dispositivo tiene siempre una función estratégica y se inscribe siempre en una relación de poder.

- c. Como tal, resulta de la intersección de relaciones de poder y de relaciones de saber (Agamben, 2009, p.29).

Más adelante, en el mismo texto, después de construir una genealogía terminológica, incluyendo un estudio de la idea griega de *oikonomia* hasta llegar a la versión latina de *dispositio*, Agamben elabora una generalización aún más amplia para el término:

(...) llamaré literalmente de dispositivo cualquier cosa que tenga de algún modo la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos (Agamben, 2009, p. 40).

Los tableros de Beuys

Tableros negros, tableros verdes y más recientemente, tableros blancos, pizarras de acrílico y pizarras digitales interactivas son objetos que acompañan la experiencia educativa del salón de clase. Pensando en objetos como tiza, borrador, marcador o sistemas digitales, en las evocaciones sobre momentos colectivos de interacción y aprendizaje, la figura del tablero se hace presente. La exposición gana un precioso auxiliar en la organización de las ideas y en el desarrollo de los argumentos, con un espacio de anotaciones y registro.

Joseph Beuys (1921-1986), uno de los artistas más provocadores de la historia del arte, realizó una serie de proyectos y acciones que dejaron tableros negros como registro de los procesos. *Four Blackboards*³ (1972) e *F.I.U. Blackboards*⁴ (1977-1979), por ejemplo, provocan hasta hoy grandes inquietudes. *Four Blackboards* es una serie de tableros negros que documenta una acción realizada en la Tate Gallery

3 *Four Blackboards* (1972), obra de Joseph Beuys en la Tate Gallery, es una acción gráfica creada durante evento en el cual el artista discutió sobre arte, comunicación y filosofía social.

4 La obra *F.I.U. Blackboards* (1977-1979), de Joseph Beuys pertenece actualmente al acervo del Museu Hirshhorn del Instituto Smithsonian, Washington, EUA.

de Londres en 1972, durante un evento en el cual Beuys discutió sobre arte, comunicación y las bases de la democracia.

En la instalación presente en el Smithsonian, *FIU Blackboards*, un conjunto compuesto por dos tableros negros, tiza, un balde y un paño es todavía más enigmático. Los tableros parecen vacíos, borrados, pero una mirada más atenta nos revela resquicios de antiguas anotaciones. Justo al frente, un balde y un paño sucio nos conducen para marcas y otros residuos derivados del acto de borrar ¿Cómo algo tan banal y corriente, puede ser también una obra de arte?

Durante los años 70, Beuys viajó por varias partes del mundo para presentar sus ideas y los tableros fueron recursos comunicacionales y didácticos fundamentales en esos proyectos. Sus discursos versaban sobre los más diferentes asuntos, pasando por problemas sociales, relaciones entre arte y política y defensa del medio ambiente. Beuys fue profesor y sus aspiraciones buscaban contribuir en la creación de una sociedad más justa.

En 1977, con un grupo de amigos, fundó *The Free International University (FIU) for Creativity and Interdisciplinary Research*, una escuela que funcionaba en el taller de Beuys en Dusseldorf. Innovadora, la escuela tenía como plan pedagógico un abordaje interdisciplinar, con un currículo heterogéneo e inusitado. Entre las materias listadas, por ejemplo, tradicionales disciplinas del arte como dibujo, pintura, escultura, teoría de los colores, están en el mismo nivel que teoría del conocimiento, teoría de la información, dialéctica y fenomenología de la historia. Totalmente inusitada, al lado de la materia de comportamiento social aparece la disciplina de solidaridad.

La *FIU* ofrecía cursos gratuitos y promovía seminarios. Su misión, en términos generales, era promover un encuentro entre el arte y las cuestiones sociales. De acuerdo con el manifiesto de la *FIU*, escrito por Beuys y Heinrich Böll⁵:

5 Heinrich Böll (1917-1985) fue un importante escritor alemán del período postguerra, ganador del premio Nobel de Literatura en 1972. Es interesante observar que la fundación Heinrich Böll es un homenaje a ese escritor. De acuerdo con un texto de la fundación: "La fundación Heinrich Böll es una organización política alemana sin ánimo de lucro que hace parte de la política

La creatividad no se limita a personas que practican una de las formas tradicionales de arte, y en el caso de los propios artistas, la creatividad no se limita al ejercicio de su arte. Cada uno de nosotros tiene un potencial creativo que está oculto por la competitividad y por la búsqueda del éxito. Reconocer, explorar y desarrollar el potencial creativo es la misión de la escuela. La creación – sea ella una pintura, escultura, sinfonía o novela – envuelve no solo el talento, la intuición, los poderes de la imaginación y aplicación, sino también la capacidad de moldar el material que pueda ser expandido para otras esferas sociales relevantes... No es objetivo de la escuela desarrollar orientaciones políticas y culturales, formas, estilos u ofrecer prototipos industriales y comerciales. Su principal objetivo es encorajar, descubrir y promover el potencial democrático y su expresión (Beuys & Böll, 1979).

Beuys veía el poder comunicativo y la función social del arte como fuerzas entrelazadas. Sus *acciones*, término que usaba para denominar sus proyectos, buscaban despertar la consciencia frente a problemas como la desigualdad o la destrucción del medio ambiente. Desarrolló un concepto expandido de arte que recibió el nombre de escultura social. Según Beuys, concebir la escultura social como arte implica entender que cada uno de nosotros, con nuestro potencial creativo, puede y debe explorar las leyes del organismo social e involucrarse en la transformación de la sociedad.

La instalación *FIU Blackboards*, presentada de modo imponente en el museo, funciona como dispositivo educativo y referencia a los pensamientos que orientaban las acciones del artista. En ese caso, la obra documenta el proceso en

verde...El nombre de la fundación es un homenaje al escritor alemán Heinrich Böll, vencedor del Premio Nobel de literatura, que personifica los valores con los cuales nos identificamos: la defensa de la libertad, justicia, tolerancia, enganche sociopolítico, el debate abierto y la valorización del arte y la cultura como esferas independientes del pensamiento y acción”.

el cual, durante la presentación de ponencias por parte de científicos de diferentes disciplinas, el artista se posicionaba al frente de los tableros y hacía anotaciones, dibujos, diagramas. Cuando la pizarra estaba repleta, Beuys borraba todo con el paño e iniciaba un nuevo proceso de reflexión gráfica. Así, los tableros de Beuys, al articular ponencias, discursos, escucha, palabras, signos gráficos, escritura y borrado, se configuran como obra-dispositivo de acciones.

El árbol de los deseos de Teles

Paulo Cesar Teles desarrolla un proyecto interdisciplinar que conecta cuestiones educativas, mediáticas y políticas desde 2001. Mistura de vivencia colectiva reflexiva y taller de creación en hipermedia, el proyecto *Árvore dos Desejos*, al rescatar imágenes mediáticas y revivir rituales es, principalmente, una celebración festiva de la vida y del poder creativo que habita en todas las personas (Teles & Letsiou, 2014).

En las instalaciones de Teles, el papel participativo de la comunidad es crucial, visto que los elementos simbólicos fundamentales – que le dan el tinte al proyecto, son descubiertos y escogidos a partir del establecimiento de un espacio de conversación en el cual todos los involucrados tienen voz activa. La idea del *Árvore dos Desejos* se fundamenta justamente en la valorización del poder, simultáneamente catalizador de afectos y hallazgos, que el diálogo gestiona.

Los participantes son fortalecidos para expresarse utilizando diferentes medios (dibujos, textos, videos, entre otros) y, en ese diálogo, el conocimiento sobre sí y sobre la comunidad en que viven son transformados. En ese proceso de creación, Teles incorpora la idea de viaje como una oportunidad de encuentro con otras culturas y, así, el proyecto ya fue realizado en varias partes de Brasil y del mundo como Portugal, Alemania, Grecia, Nueva Zelanda y Nigeria.

Para mi cartografía, escogí la experiencia “IGI AA MU ERONGBA SE” (*Árvore dos Desejos*) realizada en 2016 en Nigeria, en convenio con el artista plástico local Sunday Olaniran Olaniyi, su equipo de trabajo y la comunidad de la región.

La vivencia inició con momentos de conversaciones sobre el cotidiano, vida en comunidad, cultura, arte y tecnología. Participaron de los encuentros profesores de la región y estudiantes – niños con edades entre los nueve y catorce años. Un árbol, construido por la comunidad a partir de materiales reciclados, fue la base que recibió los deseos. Escritos, dibujados, fotografiados, los deseos fueron expresados en varios formatos y colocados en las ramas del árbol que, como un eje, organizó los afectos compartidos.

Símbolo ancestral, presente en las más diversas tradiciones y culturas del mundo, el árbol evoca procesos naturales de crecimiento y transformación y, de esa manera, es una imagen que traduce los ritmos de la vida. De acuerdo con el estudio sobre antropología del imaginario de Gilbert Durand (2002), el árbol es la imagen matriz de todo un universo de imágenes ascensionales. En ese universo encontramos toda una gama de imágenes que hablan de la verticalización y de los movimientos en búsqueda de planes superiores o trascendencia. Por lo tanto, en sus movimientos de crecimiento y búsqueda de luz, la imagen del árbol y la imagen del cielo son inseparables.

Como todo símbolo complejo, el árbol guarda una situación paradójica: al mismo tiempo que denota movimiento en sus dinámicas de crecimiento, el árbol es también una expresión explícita de fijación e inmovilidad enraizada y, de esa forma, es utilizada para expresar ideas de estabilidad, firmeza, sedentarismo y aprisionamiento.

Observar los árboles, en sus ciclos de crecimiento, pasos por las estaciones del año, florecimiento y muerte, es la base de una semiótica de la vida, de un entendimiento profundo e incontestable de las eternas mutaciones. Prestar atención a los cambios, los signos de los eventos que aparecen con el movimiento de las hojas, puede haber sido el origen de todo un pensamiento meteorológico, que busca anticipar lluvias y tempestades. En la observación de hojas secas, o incluso de las hojas caídas, un aprendizaje sobre las necesidades de los árboles y sus transiciones por el año es construido.

En el árbol podemos descubrir, también, una imagen de totalidad, una imagen sintética que reúne los cuatro elementos del universo: tierra, agua, fuego y aire. La tierra como elemento madre, abrigo y sustento, es el lugar donde el árbol brota y a partir del cual sus raíces exploran las profundidades del mundo oculto, subterráneo. El agua como elemento nutritivo, esencial en el proceso de manutención de la vida y como savia que circula por todo el organismo del árbol. El fuego como imagen derivada de la madera y, en la sabiduría china, como elemento proveedor de energía vital y regulador del equilibrio metabólico. Finalmente podemos reconocer en la imagen del árbol al aire, entendido tanto como ambiente alrededor, microcosmos y *umwelt*, así como medio de transporte de la luz y de la constante permuta química entre oxígeno y gas carbónico.

Para Chevalier e Gheerbrant (1988), el árbol es un símbolo universal de las relaciones que se establecen entre la Tierra y el Cielo, a medida que:

Pone, igualmente, en comunicación los tres niveles del cosmos: el subterráneo, a través de sus raíces siempre explorando las profundidades donde se entierran; la superficie de la tierra, a través de su tronco y de sus ramas inferiores; las alturas, por medio de sus ramas superiores y de su cima, atraídas por la luz del cielo (Chevalier & Gheerbrant, 1988, p. 84).

La interactividad y la participación del proyecto son creadas a partir de encuentros y talleres. Después de ruedas de conversa, canciones y narración de historias, los niños son invitados a compartir sus sueños. Más que un taller de exploración antropológica, el interés del proyecto de Teles es desarrollar una plataforma de diálogos y descubrimientos. Los niños también participan en la producción de videos, grabando relatos, diálogos y poesías. Algunos de los dibujos son animados y el material producido es digitalizado y proyectado en el espacio expositivo.

En el caso específico de la experiencia “IGI AA MU ERONGBA SE”, considerando la importancia que la música tiene en la cultura nigeriana, los instrumentos

fueron grabados separadamente. En la plataforma hipermedia creada por Teles, sensores de movimiento y proximidad accionaban la proyección de los dibujos, textos e imágenes que, en conjunto con los ritmos y melodías de las experiencias sonoras, creaban un paisaje mutante del sueño y el encanto.

Consideraciones finales

¿Pueden el arte, la educación y la política ser agentes de transformaciones en nuestra forma de percibir el cotidiano y entender las complejidades de la vida? ¿Cómo traducir esa experiencia sensible en acciones y prácticas más conscientes y provocadas por una visión de mundo expandida? Inspirada por la reflexión acerca de los proyectos de arte y política de esta curaduría, puedo dejar algunas pistas.

Sabemos, desde tiempos inmemorables que los árboles comunican. Los árboles son medios que nos informan y nos enseñan sobre todo el ecosistema. En el proyecto de Teles, funciones vitales del árbol, como maestro y como centro catalizador de una vida en comunidad, son revividas. En la experiencia estética con *Árvore da vida*, los participantes pudieron vivir momentos de ampliación de esas funciones vitales. A partir de los videos que podemos ver en las redes que relatan el proyecto, es posible, con una actitud plena de encantamiento, como diría Bachelard (1988), activar las dinámicas poéticas de la imaginación. En el viaje por ese ejercicio creativo, imaginando esas vivencias, somos invitados a pensar que en cada árbol, en cada esquina, una semiosfera vibrante reposa esperando un traductor.

Diálogos, escucha y el libre fluir de los pensamientos se corporifican en las cartografías de los tableros de Beuys. Proponiendo que el arte es escultura social, es decir, un medio de dar forma a la historia, el artista desarrolló dispositivos agenciadores de transformaciones en la forma de ver el mundo y de entender las múltiples perspectivas de los problemas sociales y de las ciencias. De las complejidades que emergen de sus acciones, de la valorización de los diálogos entre los saberes y del poder creativo de cada persona podemos extraer reflexiones inspiradoras para nuevas acciones en la interface del arte, educación y política.

En síntesis, los proyectos participativos analizados accionan potencias de aprendizaje y producción de conocimiento. Esas fuerzas operan entre diálogos, imágenes y textos. Con los diálogos, en el libre fluir del pensamiento y en los descubrimientos que los intercambios con los demás nos proporcionan, creamos espacio para la producción creativa que emerge de la comunicación (Flusser, 2007). Con las imágenes, con el pensamiento que se corporifica en dibujos y diagramas, apoderándose del espacio en sus horizontalidades (Didi-Huberman, 2018) y en sus movimientos de búsqueda de la comprensión, nuevos paisajes de signos se descortinan y nos provocan para revelarlos. Finalmente, en la documentación, en el registro y en la producción de textos, entendidos como plataformas operativas, los descubrimientos aparecen como saberes en flujo, con fuerza estética, lógica y política, capaces de catalizar múltiples experiencias.

Referencias bibliográficas

- Agamben, Giorgio. (2009). *Què vol dir ser contemporani?* Barcelona: Arcàdia.
- Bachelard, Gaston. (1988). *A poética do devaneio*. São Paulo: Martins Fontes.
- Beuys, Joseph & Böll, Heinrich. (1979). Manifesto on the foundation of a 'Free International School for Creativity and Interdisciplinary Research'. En C. Tisdall, *Joseph Beuys*. New York: Thames and Hudson.
- Certeau, Michel. (2010). *La invención de lo cotidiano*. México, DF: Universidad Iberoamericana.
- Chevalier, J. & Gheerbrant, A. (1991). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Editorial Herder.
- Didi-Huberman, Georges. (2018). *Atlas ou o gaio saber inquieto – O olho da história, III*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Durand, Gilbert. (2002). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario: introducción a la arquetipología general*. Madrid: Taurus.
- Flusser, V. (2007). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify.
- Freire, Paulo. (1967). *Educação como prática da liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Freire, Paulo. (1981). *A importância do ato de ler*. São Paulo: Cortez Editora.
- Fundação Heinrich Böll. Recuperado de <<https://br.boell.org/pt-br/categorias/fundacao>>
- Han, Byung-Chul. (2017). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder Editorial.
- Leão, Lucia. (2011). Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia. *V!RUS Revista do Grupo Nomads*, 6, pp. 05-27, 2011. Recuperado de <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus06/?sec=3&item=1&lang=pt>>

- Leão, Lucia. (2016). Memória e método: complexidades da pesquisa acadêmica em processos de criação. En S. Venturelli & C. Rocha (Eds.), *Mutações, confluências e experimentações na arte e tecnologia*. Brasília: UNB.
- Negri, A. & Hardt, M. (2014). Figuras subjetivas da crise. En A. Negri & M. Hardt, *Declaração: isto não é um manifesto*. São Paulo: N-1 edições.
- Teles, Paulo C. S. & Letsiou, M. (2014). Wishing Tree: instalação artística não-háptica realizada com alunos de segundo grau 'junior'. *Art education Journal, yearly journal of Hellenic Art Teachers Union*, 30, pp. 129-132.
- Thompson, N. (2012). *Living as form: Socially engaged art from 1991-2011*. New York: Creative Time Books.
- Vaneigem, R. (1998). *Tratado del saber vivir para uso de las jóvenes generaciones*. Barcelona: Anagrama.

Estética de la conectividad: anotaciones¹

Cleomar Rocha

Media Lab / BR

Universidade Federal de Goiás

Observar la cultura contemporánea, sus gustos y valoración de su patrimonio material e inmaterial, permite distinguir como marca de este tiempo el acentuado gusto por la conectividad. Desde el amalgamamiento de la industria y del comercio, formando ecosistemas, pasando por el lastro económico globalizado, hasta llegar al cotidiano de las personas con sus *smartphones* y computadores, la innegable presencia de la tecnología otorga el tono de la conexión ejercida en ambientes micro, meso y macro.

En los más variados grupos etarios y sociales, la presencia de los dispositivos tecnológicos no solamente es innegable, sino prácticamente imprescindible. En Brasil, investigaciones apuntan que en el año 2016, para una población de poco más de 206 millones de habitantes, habían un poco más de 244 millones

de celulares, alcanzando así un impresionante 118% de la densidad en la relación celulares/habitantes².

En el año 2015, 92% de los hogares brasileiros accedió a internet por medio del teléfono celular, mientras 70,1% lo hizo por medio del computador. En 2014, el acceso a internet alcanzó 80,4% de los domicilios y ocurrió por medio del celular, que también fue predominante en relación al uso del computador, el cual alcanzó 76,6% de las residencias³. Esos datos indican que movilidad y conectividad caminan juntas, en una suerte de vida conectada, independiente del lugar en el que la conexión ocurra.

Ese trazo de la contemporaneidad, identificado como la eliminación de binomio on y *off line*, instaura un inquietante predominio de la conectividad en el cotidiano de las personas. En parques, escuelas, bancos, metros y cualquier otro lugar, en las ciudades y en el campo, es probable que las personas estén verificando sus redes sociales y aplicaciones de comunicación en sus smartphones. Esa perspectiva, engendrada en el gusto de la sociedad contemporánea, ni siquiera elimina actividades que demandan cierto tipo de aislamiento como en rituales religiosos, en las salas de cine, en los salones de clase e, inclusive, en las cárceles. La presencia de los aparatos tecnológicos de comunicación asume una incidencia tal que es posible hablar sobre una omnipresencia de la tecnología, de igual modo como es posible hablar de una omnipresencia de personas en las redes (Rocha; Santaella, 2017).

La caracterización social en estratos informacionales adherentes al mundo natural puede ser comprendida de mejor manera en los procesos de digitalización y virtualización de documentos, saberes, comunicación y procesos que envuelven la organización informacional social, como economía y relaciones personales. La tecnología desmaterializó y desterritorializó la concreción de los documentos, de la moneda, de los objetos estéticos y de las relaciones sociales, posibilitando que

2 Fuente: Teleco Inteligência em Telecomunicações, 2017.

3 Fuente: IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2016.

la sociedad contemporánea viva, efectivamente, el modelo social moldado por la ciencia y por su hija más prominente, la tecnología.

En la cultura, la integración social experimenta modelos basados en las relaciones mediadas por la tecnología, accesos a redes y sitios sociales. La comunicación se intensificó, adoptando modelos asíncronos e inmediatos, presenciales y remotos, experimentando el relativismo del tiempo-espacio. Los desplazamientos por el mundo, sin embargo, continúan en un proceso de crecimiento acelerado, alimentados por las relaciones derivadas de la comunicación. El modelo masivo, que se mantiene como práctica social, incluso en la tecnología, encontró su par en el modelo postmasivo, reinventando relaciones de todos los órdenes. Desde producción y consumo de información, hasta la relación entre marcas y consumidores, los ahora prosumidores buscan relacionarse con marcas y productos, asumiendo un gusto pautado por la experiencia de consumo. Harvey, aún en los años 90, ya apuntaba ese modelo, que dejaba el consumo basado en la pose por el consumo basado en el uso (HARVEY, 1992). Esa condición postmoderna fue un ejercicio para la sociedad operar sobre nuevas perspectivas de gusto: la conectividad.

En línea diacrónica, ese patrón estético debe parte de su legado a las estéticas de corte objetivista de la primera mitad del siglo XX, desde la estética racional, definida por el coeficiente de Birckhoff, pasando por la estética informacional de Max Bense y Abraham Moles, hasta la estética cibernética de Frank y Franke, y por estéticas que operan en la lógica de las acciones estéticas, como las estéticas del flujo, la relacional y la endoestética. El cambio de foco de los objetos para las acciones, del gusto centrado en la experiencia de contemplación para la experiencia interactiva, urge debido a la actualización del propio concepto de experiencia, datada en Dewey (2010) y con perspectiva de actualización en Rocha (2014).

Es exactamente en la confluencia de las prácticas sociales basadas en la conectividad que el gusto instaurado por las redes telemáticas y la consistencia de la conexión con el mundo sustentan una nueva perspectiva estética. De las ciento y cincuenta visualizaciones diarias en los *smartphones*, hasta los *dashboards* de las salas de situación que monitorean flujos de todo tipo, pasando por las redes y medios

sociales, por los nuevos modelos de negocio surgidos por la conexión entre oferentes y demandantes, la sociedad experimenta un gusto agudo y creciente por la conexión. Esa práctica social es definidora de un programa de gusto, ya sobrecargado, de alcance global, y que se extiende para las más diversas áreas, sin restringirse al plano artístico, aunque lo envuelva.

La estética de la conectividad es mucho más que un estilo de época, es un registro indeleble de gusto, convertido en proyecto, verificable en la dermis social de la contemporaneidad. En el proceso de absorción se verifica que ese gusto atraviesa los tejidos sociales externos, dejando trasparecer que sus trazos ya pueden ser identificados en capas más profundas, llegando a componer el propio ADN social contemporáneo.

En el arte, la conectividad se establece no solo en el uso de la tecnología telemática basada en mediación, sino que también lo hace entre humanos y no-humanos, entre cerebros y cerebros, entre agentes computacionales y las redes, en modelos tecnológicos como IoT e IoE (internet de las cosas e internet de todas las cosas), hasta alcanzar las sinapsis tecnológicas (Rocha, 2014). O *Zeitgeist* del siglo XXI ya tiene carne.

Conectividad y planes de la experiencia social

El sociólogo François Dubet (1994) nos presenta una noción de sociedad a partir de la yuxtaposición de tres grandes tipos de sistemas, a saber: el sistema de integración, el sistema de competición y el sistema cultural. El primero se funda en la noción de comunidad, el segundo en la noción de mercado y el tercero en la noción de subjetivación. A grosso modo, el sistema de integración es nacional, el de mercado es internacional y el cultural es individual. Esos tres sistemas, base para la experiencia social, sustentan tres lógicas de acción: la integración, la estrategia y la subjetivación. Cada actor social, explica el sociólogo, necesariamente adopta los tres registros de acción que definen, simultáneamente, una orientación definida por el actor y una manera específica de concebir las relaciones con los otros.

Los principios de *identidad*, de *oposición* y de *totalidad*, ordenados a partir de los registros de la experiencia social, como prefiere designarlos Dubet, apuntan firmemente para proyectos que, en su conjunto, estructuran la propia noción de experiencia social. En ese sentido, aunque se evidencie una autonomía de cada una de las tres lógicas de acción, es justamente en su yuxtaposición que el concepto de experiencia es regulado.

La lógica integradora, vinculada al registro de Identidades, se construye a partir de la relación de oposición y vinculación. En la era de la conectividad, al contrario de la neutralidad común de la conexión de todos, como podría argumentarse, la integración surge a partir de las nociones externas sociales y temporales, conceptualizando la conectividad como el proceso actual de pertenencia a la actualidad. En otras palabras, la sociedad conectada del conocimiento se distingue, temporalmente, de grupos anteriores. En esa dirección todos somos digitales, como no lo fueron las sociedades anteriores. En la lógica de integración, en la cual la cultura es definida por valores, la conectividad se torna un valor emergente, sustentada por datos como los porcentajes de acceso a la internet. Investigaciones apuntan que la mayoría de accesos provienen de personas con mayor escolaridad (con más de 15 años de estudio alcanza 92,3%)⁴, estudiantes (79,8%), personas que trabajan con educación, salud y servicios sociales (87,1%) y personas con mayores niveles de ingresos (más de 10 salarios mínimos el índice es de 92,1%). Los datos evidencian más conectividad por parte de personas con mayor nivel de formación, alta renta y con vínculos sociales de modo general, como en el caso de profesionales actuantes en servicios sociales, salud y educación. Ese lastro vincula la conectividad con valores específicos, ya sean de formación o información, actualidad, pertenencia social e, inclusive, mejoría de la rentabilidad. Los valores atribuidos a la conectividad forman una identidad integradora de la sociedad, aunque esté regulada por sectores de la conciencia –aquello que no está completamente claro para la conciencia.

4 Datos de investigación del IBGE, referentes a Brasil. Recuperados el 25 de mayo de 2017. Disponibles en: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2016-12/ibge-celular-se-consolida-como-o-principal-meio-de-acesso-internet-no-brasil>>.

Si es por medio de la lógica de integración que nuestra experiencia social nos lleva a crear y mantener perfiles en redes sociales y a usar sistemas de comunicación, es por medio de la lógica de la estrategia que la conectividad se organiza en nuevos patrones de comportamiento social, vinculados a actividades profesionales y de emprendimiento, además de la utilidad de la mediación tecnológica para actividades laborales y otras, con el fin de singularizar los perfiles, en una concurrencia de mercado.

La lógica estratégica, participante de la búsqueda personal por el éxito frente a los otros, tiene menor fuerza que la lógica de integración. Ahora bien, cada vez conquista más espacio en las redes sociales, a partir del impulso basado en ser el primero en compartir y repercutir un determinado asunto. En la ambición competitiva de ser el primero, la verificación de veracidad no siempre es observada. Las noticias falsas ganan terreno, excesivamente, a partir de esa lógica de acción pautada por el capitalismo y por el deseo de sobresalir.

Por otro lado, esa misma ambición de éxito hace avanzar un lado menos nefasto de la concurrencia: el talento y la creatividad. Surge de ese comportamiento un impulso para la innovación, para la imaginación creadora y creativa. Lúdicos o serios, superficiales o densos, los elementos derivados de la lógica estratégica repercuten en avances sociales y en la valorización de la noción de estar conectado. Nuevamente aquí la conectividad se torna valiosa, bien sea para trascender los asuntos o bien sea para crear el próximo contenido o negocio.

Finalmente, la lógica de la subjetivación observa el contexto de la cultura, de la identidad, de la creencia. En esa lógica hay un posicionamiento social orientado por el modo de percibir el mundo, de otorgarle sentido. La lógica de la subjetivación inscribe al sujeto en la cultura, alineándolo por medio de la criticidad o involucramiento, en conformidad con su naturaleza social, sus posiciones. En esa lógica, estar conectado es, simultáneamente, la posibilidad de ejercer una y otra posición, validando el estar conectado como el medio que garantiza la subjetividad.

En esas tres lógicas de acción reposa la base social para la estética de la conectividad, la cual es, conjuntamente, una acción valorada por la perspectiva de integración, estrategia y subjetivación.

Arte y conectividad: conclusiones

Conforme fue verificado, la estética de la conectividad no tiene incidencia solamente en el arte, en la producción artística en sí misma, sino que es un trazo de la cultura, un proyecto de gusto instaurado como práctica social. Como elemento estético, sin embargo, es en el arte que el gusto se consolida como un rasgo inmanente y trascendental.

El arte interactivo, por sí, ya es conectividad, al establecer relaciones entre el interactor y el sistema, en una segunda interactividad (Couchot, 2003). La mediación, de la cual habla Plaza (2003), es un indicio de gusto, ya declamada en prosa, verso, forma y color, además del movimiento continuo del interactor, en el afán de la agencia y de la transformación (Murray, 2012).

La práctica artística contemporánea, al depararse con la interactividad y las relaciones proporcionadas en las redes de computadores, define una nueva estrategia de gusto, consolidando la perspectiva de una estética centrada en la conexión, en la conectividad.

Es exactamente en ese gusto, el cual alcanza su plenitud en el arte, que se funda la estética de la conectividad, rasgo inequívoco de una contemporaneidad de conexiones, mediaciones y tecnologías.

Referencias bibliográficas

- Couchot, Edmond; Tramus, Marie-Hélène & Bret, Michel. (2003). A segunda interatividade: em direção a novas práticas artísticas (Trad. Boscaro Muratore, Gilse & Domingues, D). In D. Dominges (Ed.). *Arte e vida no século XXI: Tecnologia, ciência e criatividade* (pp.27-38). São Paulo: UNESP.
- Dewey, John. (2010). *Arte como experiência*. (Trad. Ribeiro, Vera). São Paulo: Martins Fontes.
- Dubet, François. (1994). *Sociologie de l'expérience*. Paris: Seuil.
- Harvey, David. (1992). *A condição pós-moderna: Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Edições Loyola.
- Murray, Janet. (2012). *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Plaza, Julio. (2003). Autor obra recepção. *Concinnitas*, 4(4), pp. 6-34.
- Rocha, Cleomar. (2014). *Pontes, janelas e peles: cultura, poéticas e perspectivas das interfaces*. Goiânia: FUNAPE; Media Lab/CIAR/UFG.
- Rocha, Cleomar & Santaella, Lucia (Eds.). (2017). *A onipresença dos jovens nas redes*. Goiânia: Media Lab/CIAR/UFG.



En el mes de marzo de 2022 la Editorial
Utadeo terminó de editar este libro,
primer título de la colección Fronteras:
diseño, arte y ciencia.

Colección Fronteras

Diseño, arte
& ciencia

Dimensiones del arte y la tecnología

Suzete Venturelli,
Cleomar Rocha,
Felipe Londoño

Este libro es el primer título de la nueva colección *Fronteras*, la cual explora la relación entre diseño, arte y ciencia. Autoras y autores como Nara Cristina Santos, Jorge La Ferla y Suzete Venturelli conforman esta compilación de textos producto del último Encuentro Internacional de Arte y Tecnología (#.ART), realizado en Brasil, en el cual se destacaron las obras de arte producidas a partir de la tecnología digital.