

*Blasco Cubas, María.*

*Doctorando en Arte y Humanidades. Escuela Internacional de Doctorado, Universidad de Castilla-La Mancha (UCLM, Cuenca). Grupo de Investigación Interfaces Culturales y Nuevos Medios (UCLM).*

*Permeado, el mundo se expande.*

*Permeated, the world expands.*

TIPO DE TRABAJO:

Comunicación.

PALABRAS CLAVE:

Espacio expandido, real, virtual, digital, cuerpo, experiencia.

KEY WORDS:

Expanded space, real, virtual, digital, body, experience.

RESUMEN

La situación a partir del desarrollo de las tecnologías de la información e Internet, la telemática y la electrónica, se ha convertido en una verdadera ventaja para el arte. Tanto la realidad como el sentido de lo público se han transformado, y muchos artistas y pensadores actuales, consideran que se necesita una nueva perspectiva que abarque una realidad ambigua, inestable, pero, sin embargo, cada vez más asimilada; en lugar de recrear de manera simbólica objetos sociales y culturales, desarrollar y producir percepciones lo más cercanas posibles a la realidad que nos acontece.

¿Cómo? En “Permeado, el mundo se expande” se reflexiona sobre el futuro del espacio público interconectado, incluyendo la manera de desarrollarnos y entendernos con él. En otras palabras, desbordar la pantalla para inundar el espacio público y proponer nuevas narrativas híbridas del espacio habitado. Desde este enfoque, la imagen ha salido del interfaz; el mundo entero se ha vuelto interfaz, y muchas prácticas artísticas cuestionan dicha situación. Acompañados de teóricos y artistas como Lev Manovich, Nicolás Bourriaud, Hito Steyerl, Aram Bartholl, intentaremos dar cuenta de ello.

ABSTRACT

The art is taking a real advantage of the development of IT and Internet as well as telematics and electronics. Both, reality and the public sense have been transformed. Therefore, many contemporary artists and thinkers consider that a new viewpoint is needed to involve getting an ambiguous and unstable reality. Nevertheless, this point of view is being increasingly assimilated; Instead of reproducing symbolically social and cultural objects, they should develop and produce perceptions as close as possible to our reality.

How we can do it? In “Permeated, the world expands” we think about the interconnected public space future. Besides, it is included the way to develop and understand ourselves with the world. In other words, we go through the screen to flood the public space and propose new hybrid narratives of expanded space. From this approach, the image leaves interface; the world becomes an interface. For these reasons, many artistic practices call it into question. We will try to deal with it along with theorists and artists such as, Lev Manovich, Nicholas Bourriaud, Hito Steyerl, Aram Bartholl, among others.

## CONTENIDO.

### 1. Hito Steyerl: una nueva mirada sin horizontes.

Una vez superado el obstáculo que significó la compleja y pesada diferenciación del espacio físico y el ciberespacio (en concreto Internet), poco a poco vamos asimilando que ya no debemos conectarnos a la Red, pues toda nuestra actividad se desarrolla simultáneamente en un espacio físico -real y virtual/digital -sobre todo Internet-. La artista multidisciplinar Hito Steyerl, considerada una de las más relevantes creadoras de la última década, estudia la imagen contemporánea en movimiento en todas sus manifestaciones. En sus obras audiovisuales, ensayos y conferencias performativas, consigue retratar la realidad bajo las presentes condiciones. A través de sus postulados cabe preguntarnos, ¿cómo se desarrolla la realidad con el impulso de las nuevas tecnologías? Con su primera obra *Strike* (2010) nos pone en alerta: esto nos va a doler.

En *Los condenados de la pantalla* (2014) donde se recogen una serie de ensayos de la videoartista, Hito Steyerl advierte que todo se ha vuelto visible, y que detrás de ese compulsivo régimen de visibilidad hay un enorme efecto de invisibilización. A partir de una historia de la línea del horizonte y de la perspectiva lineal, desde los iniciales escritos sobre óptica hasta los avances en astronomía que hicieron posible las expediciones marítimas del siglo XVI, Hito Steyerl observa el ciberespacio, sobre todo Internet como un nuevo orden regido por la soberanía vertical (cámaras de videovigilancia, panorámicas, *Google Maps*, imágenes por satélite, 3D, etc.) Así, la artista se pregunta: ¿qué ha cambiado? Nuestra mirada, nuestra perspectiva del mundo, los conceptos de sujeto y objeto, de tiempo y de espacio basados en una línea estable, apoyados en la línea del horizonte. Inmersos en esta nueva visualidad, los sujetos ya no pueden alzar su perspectiva sobre la base de un territorio firme como pretendió la modernidad, sino sobre una base fluida, movediza.

### 2. Experiencia expandida (fisicidad e información). La implementación de los medios locativos como mediación artística para la crítica estética en la relación cuerpo-red-territorio.

Hasta el momento, e incluso ahora, podemos afirmar que la práctica artística vinculada con Internet inmediatamente ha sido y en ocasiones sigue siendo observada, como un arte que solo concurre en el entorno virtual/digital, pero, puesto que las redes electrónicas y telemáticas ocupan ahora todos o la mayoría de los ámbitos de nuestra vida cotidiana, ¿acaso Internet no tiene un alcance que va mucho más allá de la pantalla de nuestros dispositivos? Sin lugar a dudas, muchas las prácticas artísticas usan ambos formatos -en línea y fuera de línea- para comprometerse con la cultura real/virtual/digital, y los efectos de las tecnologías y redes ubicuas. Por todo lo dicho, no cabe duda que, a día de hoy, cada vez estamos más habituados en nuestra cotidianidad a vivir con Internet, a través de habituales modos de actuación vinculados con las tecnologías digitales y portátiles, sobre todo nuestros *smartphones* y demás dispositivos móviles.

Quizá en la sociedad actual, en la cultura del *fluir* permanente, no haya cabida para ese anclaje en el subconsciente colectivo que tenían las imágenes-símbolo; quizás las imágenes de la cultura de la sociedad de hoy ya no tengan fuerza y haya que hablar simplemente de imágenes, lo que nos llevaría a fijar un nuevo concepto en la relación de la mente y la imagen como signo en general, dentro de un proceso de conocimiento y de interpretación de la realidad. Con este planteamiento, el mundo se nos muestra como un formidable campo de estudio, donde el espacio-tiempo de la imagen latente y mutable es lo que sustenta la visión y por lo tanto la representación del mundo. Esta aserveración, quizá es algo que nos da las primeras nociones de interpretación de la realidad, algo que configura unos tipos de seres según un tiempo determinado, pues somos en y del tiempo, lo que hace preguntarnos: ¿seguimos siendo los mismos seres, ahora permeados por lo virtual/digital?

La proliferación de imágenes para la vigilancia y el consumo masivo, las despojadas de subjetividad y desligadas tanto del ojo como del objetivo de una cámara, cambian nuestro punto de vista, recordando a Hito Steyerl, provoca “la pérdida del horizonte fijo” (Steyerl, 2014). Los innumerables flujos de estímulos sumado a la avalancha iconográfica que sufrimos hoy en día, modificarán una vez más nuestros modelos mentales, pero ¿de qué manera?

**La vida** es la red de redes, una estructura cambiante, evolucionada; la vida es conocer, experimentar y adaptarse al entorno que se habita; la vida consiste en crear la creación y su estructura se va estructurando en el tiempo.

**El Espacio Electrónico y Telemático** para el artista es un espacio de creación y libertad con conexiones transversales, que puede o no describirse como un objeto tangible, pero que es real y ocurre en el tiempo. Tiene una identidad “relacional” donde las decisiones son “colectivas” y una memoria asociativa. Su estructura se va estructurando en el tiempo.

Estas convergencias, ponen de manifiesto que confiamos en el cuerpo como el umbral del dentro y del afuera, pues hablar del cuerpo es hablar de uno mismo. Atendemos por igual a la interacción sujeto-máquina como aquella entre sujetos mediada por la técnica. Situados en este marco de acción, se posibilita el encuentro físico del sujeto con palabras e imágenes, pues al tocar sus pliegues a través de la membrana permeable -interfaces electrónicas-, la imagen tiende a volverse un sistema dinámico, orgánico y transitable, donde los principios ópticos ceden paso a lo háptico e interactivo. Sin olvidar, por ejemplo, aquella problemática enunciada sobre la persistente diferenciación re/virtual/digital, planteada -y magistralmente resuelta- por el artista de origen australiano afincado en Alemania Jeffrey

Shaw, en la pieza interactiva pionera *The Legible City* (1989), que nos puede ayudar a comprender cómo acontece el espacio electrónico de Internet hoy en día; por qué subidos a una bicicleta, Shaw nos enfrentó a una de las problemáticas fundamentales de los nuevos medios y el espacio electrónico: la relación entre lo virtual y lo real, así como la libertad de navegación del usuario por el imaginario propuesto. *The Legible City* entonces, en vez de crear espacios virtuales que no tienen nada que ver con los espacios físicos o que por el contrario se ciñen absolutamente a éstos, la situamos en un espacio intermedio donde se desvela o intuye la esencia y estructura propia del espacio que habitamos como sujetos contemporáneos. Así, ésta y muchas otras propuestas, por ejemplo, *Global Interior Project* (1996) de Masaki Fujihata, proponen un tipo de interacción cuyo interés reside en la exploración y navegación de los participantes, para que ellos mismos compongan su propia percepción dialogando con el imaginario propuesto. Por ello, creemos conveniente atender a la frecuencia de interacción, la extensión de sus posibilidades y la profundidad de las transformaciones que nuestra acción produce, pues las nuevas formas de creación, no prescinden del cuerpo como fundamento de la expresión artística, sino que tienden hacia la búsqueda de la expresión digital del cuerpo en movimiento.



**Ilustración 1 Jeffrey Shaw. *The Legible City*. Manhattan version (1989), Amsterdam version (1990), Karlsruhe version (1991). Instalación computerizada. Con Dirk Groeneveld. Colección del ZKM-Medienmuseum, Karlsruhe, Alemania. Url: [http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main) [Consultado el 02/10/2012]**

Por todo ello, ¿cuáles serían los contextos en los que se desarrollan actualmente las prácticas artísticas? No solamente han cambiado las formas de hacer y qué hacer, las maneras de interpretar y representar; también los agentes culturales, al democratizarse el acceso y la difusión de información. Así, demandamos una urgente reevaluación que nos permita relacionar y situar las obras artísticas en este nuevo contexto y con ello replantearnos el vehículo de comunicación social, al ser hoy posible que dichas actividades se manifiesten y propaguen fácilmente, otorgando al propio público la participación, colaboración, interacción o que simplemente se inmiscuyan directa o indirectamente en el objeto artístico.

No obstante, más centrados en la propia experiencia del sujeto/usuario que en las tecnologías informáticas, electrónicas y en red, como una idea y práctica cultural y estética, Lev Manovich propone la idea de “espacio aumentado” en el texto “The Poetics of Augmented Space” (Manovich, 2002) para describir el espacio físico superpuesto con información -electrónica y visual- dinámica, híbrida, que se da específicamente a cada usuario según gustos y necesidades, es decir, información extraída del espacio físico que se transforma en datos

para entregar a los usuarios y a la vez, extraerles información. Este espacio aumentado del que hablamos, se ofrece hoy como un espacio de creación potencial.

No olvidemos que, a día de hoy, las tecnologías de aumento y monitoreo, así como las cámaras de videovigilancia y sistemas geolocalizados apuntados también por Hito Steyerl, “capturan y convierten a datos el espacio físico - *cellspace*-, un espacio físico que está ‘lleno’ de datos” (Manovich, 2002: 3). A través de dispositivos móviles, inalámbricos o geo-referenciados, y las pantallas o dispositivos electrónicos, han hecho que nuestro mundo contenga más dimensiones que antes, de ahí quizá, como veremos más adelante, el creciente interés por un punto de vista vertical -recordemos aquella metáfora del Ojo de Dios-. Este nuevo escenario se caracteriza por contar con espacios de convivencia social, donde la información digital de la “Sociedad móvil en red” (Castells, 1997) coexiste con el espacio físico, ahora localizado por esas tecnologías mencionadas.

Y no es para menos, pues el espacio aumentado del que hablaba Manovich hace que estos conceptos deban de ser revisados, a raíz de que la movilidad -tanto física como virtual/digital- de los dispositivos y tecnologías electrónicas y telemáticas de última generación ofrecen una modificación significativa de nuestro acontecer día a día, lo que sin duda altera la concepción del espacio habitado, al interactuar en y con él de forma temporal a través de capas informativas que interconectan la información física y electrónica con el territorio. Tanto el espacio natural como el urbano y sus mapas, siempre han guardado una estrecha relación, sobre todo el espacio público -la ciudad digital-, aunque indudablemente el poder de los medios locativos genera entre todos ellos una relación nueva. Lo relevante que resulta necesario apuntar, es la sospecha que produce este cambio paradigmático. El uso de los medios locativos en discursos estéticos teórico-prácticos por parte de artistas actuales, hace entender el espacio desde un punto de vista actualizado, bajo un nuevo significado. Recordando el espacio aumentado de Manovich, esta conceptualización del territorio acontecido, resulta interesante al diferir del simulado espacio virtual, pues se suma información que se relaciona directamente con el espacio físico, pasando así de un usuario inmerso en un mundo imaginario alternativo a la transformación de la realidad en mundo imaginario.

Desde este enfoque, la imagen sale de la interfaz, pues el mundo entero se ha vuelto interfaz, y muchas prácticas artísticas cuestionan dicha situación, trabajando en la posibilidad de generar nuevos vínculos con la naturaleza y la ciudad, realidades alternativas y experiencias comunitarias inéditas, como en, por ejemplo, los imaginarios vía satélite de la artista Jenny Odell *Satellite Landscapes (Transportation Landscape, Waste Landscape, Manufacturing Landscape, and Power Landscape)* (2013-2014), recogidos en el catálogo *Satellite Landscapes book* (2015), junto a fotos, diagramas, mensajes de correo electrónico, textos, capturas de pantalla, etc.



II. 8 Janet Cardiff y George Bures Miller. *The City of Forking Paths*. 2014. 64". Obra producida para la 19ª Bienal de Sídney. [Url: [http://cardiffmiller.com/artworks/walks/forking\\_paths.html](http://cardiffmiller.com/artworks/walks/forking_paths.html)] [Consultado el 15/05/2016]

De forma bien distinta, el artista brasileño Claudio Bueno representa, a través de performances e instalaciones, dichas reflexiones de Lev Manovich sobre la localización, las redes, la participación y sobre cómo los dispositivos electrónicos digitales median nuestra vida diaria, principalmente la tecnología de comunicación de los terminales móviles. Su obra *Redes Vestíveis (Wearable Nets)* (2010) nos sugiere nuevas experiencias para el cuerpo espacialmente geolocalizado que actúa en contra de lo que no ve, pero que, como explica el propio artista es capaz, sin embargo, de sentir en algún lugar entre lo corpóreo y lo incorpóreo. Los usuarios interconectados a través de sus dispositivos móviles tejen una forma geométrica elástica, tanto en el espacio físico como en el digital, donde cada persona es un nodo conectado con otros -ver vídeo en la web del proyecto apuntada anteriormente-.

Con ambos referentes, podemos ver que las potencialidades dispares que las telecomunicaciones y el GPS (Sistema de Posicionamiento Global)-entre otras tecnologías inalámbricas- relacionadas con las redes humanas posibilitan que el espacio se perciba desde variadas perspectivas de otros sujetos que conforman nuestra red, o, como apunta Manovich, “un espacio multi-dimensional” (Manovich, 2002: 3) ¿Cuál es la experiencia fenomenológica entonces de estar en este espacio aumentado? Por un lado, el objeto físico percibirá extendida su naturaleza con información digital, y, por otro lado, la naturaleza digital se verá aumentada al tomar la extensión física. Por ejemplo, los artistas canadienses Janet Cardiff y George Bures Miller crean envolventes instalaciones multi-sensoriales en las que se explora cómo se configura y mediatiza nuestra percepción de la realidad. Poco a poco sus proyectos han evolucionado en sofisticadas instalaciones multimedia, donde la tecnología siempre ha jugado un papel fundamental, pero siempre concibiéndola como un medio, no como un fin, pues en todo momento el verdadero foco de atención es la experiencia en sí. *The City of Forking Paths* (2014) encargado por la decimonovena Bienal de Sídney (2014), es una obra donde, a través de una aplicación móvil, podemos emprender un paseo de una hora de duración -aproximadamente- por calles no concurridas de la ciudad de Sídney.

Las aportaciones de Manovich, reflejadas tanto en los proyectos de Janet Cardiff y George Bures Miller como de Cláudio Bueno Díaz, entre otros, conducen a pensar entonces que las situaciones y los objetos pueden experimentarse de forma mediada, a través de la representación de experiencias. Estas mediaciones son presentadas por artistas, quienes se encargan de articular a través del trabajo de campo relatos capaces de despertar en nosotros sensaciones. Un artista que persigue fervientemente aquellas relaciones entre tecnologías en red, cotidianeidad, cultura digital y espacio público es el conocido alemán Aram Bartholl. Lo interesante de su discurso no es analizar simplemente lo que hacemos con las tecnologías de información y comunicación, sino lo que éstas nos provocan a través de los propios lenguajes y estilos mediales, y dispositivos portátiles conectados, utilizando para ello una metodología simple y directa, paralela a muchos de los actuales modos de actuación en Internet. Por ejemplo, las instalaciones en el espacio público que componen *Map* (2006-2013) consisten en emplazamientos localizados de los iconos característicos que Google Maps muestra en dicha plataforma, cuando señala el centro de una ciudad. Con estas intervenciones, Bartholl revela cómo la percepción de las ciudades está cada vez más influenciada por estos sistemas de geolocalización. La navegación razonada, intuitiva o aleatoria se caracteriza hipertextual, que nos desvela los proyectos de Bartholl, conduce a la metáfora actual del estado de la cultura contemporánea del siglo XXI bajo una nube, cuya superficie demanda aprender a manejar el pensamiento a través de un principio o método concreto.

### 3. Superando distinciones: la ciudad digital – Naturalezas (también) sintéticas.

No todo desarrollo técnico da lugar a una forma artística. Pero toda forma artística nace irreversiblemente ligada a un desarrollo de lo técnico, a un estado epocal del mundo, del darse del ser como espíritu, como constelación o sistema de las partes (Brea, 2002: 140)

Acompañados por el magnífico pensador José Luis Brea, entendemos que, desde siempre, los nuevos soportes devienen nuevas formas en relación a la práctica artística. Bajo esta perspectiva, la cibernética, la telemática y la interactividad y la cultura contemporánea se influyen continuamente de forma recíproca. Como ha ocurrido en épocas anteriores, toda tecnología influye a una sociedad en un tiempo determinado, por ello, no es para menos que estas nuevas tecnologías de la información y comunicación electrónicas y telemáticas (atendiendo Internet como acontecimiento), afectan e influyen en nuestros modos de actuar y entender la realidad desde un punto de vista estético. El resultado podría entenderse entonces como una combinación de significados -humanos e informáticos- conceptualizado por Lev Manovich como “transcodificación cultural” (Manovich, 2005: 92). Pero cuidado, al igual que José Luis Brea, entendemos que la práctica artística no se desarrolla únicamente a consecuencia de tales tecnologías emergentes en un momento dado, sino cuando “determinan transformaciones profundas que afectan a la forma en que los sujetos experimentan su propio existir individual tanto en relación a la comunidad” (Brea, 2002: 142)

Así, manifestamos que la situación, a partir del desarrollo de las tecnologías de la información e Internet, la telemática y la electrónica, se ha convertido en una verdadera ventaja para el arte. Tanto la realidad como el sentido de lo público se han transformado, y muchos artistas y pensadores actuales consideran que se necesita una nueva perspectiva que abarque una realidad ambigua, inestable, pero cada vez más asimilada; en vez de recrear de manera simbólica objetos sociales y culturales, desarrollar y producir percepciones lo más cercanas posibles a la realidad que nos rodea, ¿cómo? pensando de manera constante sobre el futuro del espacio público interconectado, incluyendo la manera de desarrollarnos y entendernos con él, e incluso resistirnos... Seguramente sea una “copia” de lo que existió anteriormente, pero albergando elementos antes invisibles, desbordar la pantalla para inundar físicamente el espacio público y proponer nuevas narrativas híbridas localizadas.

Por todo lo expuesto, no sólo nos colocamos ante el espacio público en actitud de espectadores contemplativos, sino que dicha situación permite y representa nuestra posibilidad de desplazarnos, de relacionarnos, y que además nos envuelve y nos comprende. No cabe duda que las relaciones entre humanos producen, transforman y condicionan continuamente espacios heterogéneos y entrelazados. Desde esta perspectiva, la movilidad hoy en día, tanto en sus dimensiones físicas como informacionales, crean interesantes sinergias que reflejan nuestro acontecer actualizado, expandido, globalizado y simultáneamente tradicional, específico, local. Por ello, intuimos que, tanto las tecnologías actuales, suscitan un modo de relación específica diferentes, actualizado, expandido, con los espacios contexto concretos.

#### FUENTES REFERENCIALES.

Bourriaud, N. (2004) Postproducción. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2009.

Brea, J.L. (2002) La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales. Salamanca: CASA (Centro de Arte de Salamanca), 2009. ISBN: 84-95719-05-3

Castells, M. 1997. La era de la Información. Economía, sociedad y cultura. Vol.1: La sociedad red. Madrid: Alianza, 2005. ISBN: 9788420677002

Manovich, Lev (2002) "The Poetics of Augmented Space". [Consulta: 01/12/2016] Disponible en:  
<http://manovich.net/index.php/projects/the-poetics-of-augmented-space>

Steyerl, H. 2014. Los condenados de la pantalla. Buenos Aires(Argentina): Caja Negra Editora. ISBN: 9789871622313