

## Relación y Duración: Prácticas Artísticas para una Era Posdigital

*Relation and Duration: Artistic practices for a Posdigital Age*

Jose Carlos Rivera 

Universidad Politécnica de Valencia, [studio@josecarlosrivera.net](mailto:studio@josecarlosrivera.net)

How to cite: Rivera, J.C. (2024). Relación y duración: prácticas artísticas para una era posdigital. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaav 2024. Valencia, 3-5 julio 2024.* <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18318>

---

### Resumen

*Vivimos en la Era Posdigital. La tecnología está integrada en nuestros cuerpos, nuestra sociedad y un mundo en el que las categorías y fenómenos que creíamos poder definir se vuelven híbridos. La inteligencia artificial, algoritmos, bases de datos y ordenadores cuánticos forman parte de nuestras vidas y dejamos que tomen decisiones cada vez más importantes y que cada vez entendemos menos. Estamos acelerando nuestro ritmo de vida y nuestro ritmo biológico procesando la realidad a través de pantallas y redes digitales. Así, la naturaleza se vuelve un hyperobjeto, el transhumanismo es una realidad y el poshumanismo hace que nos preguntemos ¿Qué significa ser humano hoy?, ¿Dónde ponemos el límite?, ¿Cómo afectamos, nos afecta y afectamos a nuestro entorno?*

*Buscando entender este contexto y ofrecer soluciones a las cuestiones que plantea el mundo posdigital, propongo como herramientas estéticas de deceleración y defamiliarización prácticas artísticas que ponen el foco en los conceptos de duración y relación. Esto es, en repensar conceptos, en procesar al ritmo biológico del cuerpo y no de un ordenador cuántico. En decidir cómo queremos relacionarnos con nuestro entorno, afectar y ser afectados por el mismo.*

**Palabras clave:** *estética; posdigital; duración; relación; deceleración; defamiliarización.*

---

### Abstract

*We live in the Post-Digital Age. Technology is integrated into our bodies, our society, and a world in which the categories and phenomena we thought we could define become hybrids. Artificial intelligence, algorithms, databases and quantum computers are part of our lives and we let them make increasingly important decisions that we understand less and less. We are accelerating our pace of life and our biological rhythm by processing reality through screens and digital networks. Thus, nature becomes a hyperobject, transhumanism is a reality and posthumanism makes us ask ourselves: What does it mean to be human today? Where do we set the limit? How do we affect, affect us and affect our environment?*

*Seeking to understand this context and offer solutions to the questions raised by the post-digital world, I propose as aesthetic tools of deceleration and defamiliarization artistic practices that focus on the concepts of duration and relationships. That is, in rethinking concepts, in processing at the biological rhythm of the body and not of a quantum computer. In deciding how we want to relate to our environment, affect and be affected by it.*

**Keywords:** *aesthetics; postdigital; durational; relations; deceleration; defamiliarization.*

## **CAPITALOCENO, TCHULUCENO, ANTROPOCENO, POSDIGITAL**

Todos estos nombres hacen referencia al tiempo en el que vivimos. El capitaloceno y el antropoceno surgen como formas de definir la etapa geológica actual poniendo el foco en la actividad humana y el capital como causantes del impacto global sobre los ecosistemas existentes. Para Donna Haraway, estos términos solo enfatizan la supremacía humana y su individualismo no siendo suficientes si queremos superar los conflictos de la era actual. Así, Haraway (2016) propone el término Tchuluceno como solución: una era de continuación de historias y especies híbridas practicando el convertirse unas con otras “becoming with one another”.

Otra alternativa para la etapa actual es el término escrito Post-Digital, aportado por Kim Cascone (2000) en el año 2000 basándose en la premisa de que la revolución digital se había acabado entonces. Durante esos años la promesa y el manifiesto del futuro cyberpunk nacida en los años 70 se encontraba con la realidad de una tecnología que iría integrándose cada vez más en nuestras vidas a un ritmo exponencial que no hemos podido pronosticar ni digerir con nuestros cuerpos biológicos. Hoy, mucha gente se encuentra sumida y sumisa en la “visión burbuja” de Hito Steyerl (2017), esto es: atrapados por las redes sociales, Netflix y todo menos estar presentes en cuerpo y contexto. Preferimos estar en una burbuja digital para “desconectar” de nuestra realidad mientras los algoritmos y la inteligencia artificial toman cada vez decisiones más importantes por nosotros.

En definitiva: estamos acelerando nuestro ritmo de vida y nuestro ritmo biológico procesando la realidad a través de pantallas y redes digitales. Así, en la Era Posdigital, la naturaleza se vuelve un hyperobjeto, el transhumanismo es una realidad y el poshumanismo hace que nos preguntemos ¿Qué significa ser humano hoy?, ¿Dónde ponemos el límite?, ¿Cómo afectamos, nos afecta y afectamos a nuestro entorno?

Este texto plantea que las respuestas a las cuestiones de nuestro tiempo empezarán con una pausa, un respiro al ritmo del cuerpo, una mirada atenta, poner atención en vez de querer atención y mirar que somos seres que afectamos y somos afectados. Un lugar donde la estética tiene mucho que decir.

## **ESTÉTICA NUEVO MATERIALISTA: RELACIÓN**

Según Ranciere, el Arte, antes de la estética eran habilidades. Imitación para gente privilegiada y artes mecánicas de uso utilitario hasta que Kant plantea la equidad del gusto como una capacidad sensorial humana compartida. La revolución estética fue una revolución de igualdad (Gage, 2019). Las teorías ontológicas y filosóficas calificadas como “nuevos materialismos” plantean una revolución en como concebimos el lugar de los seres humanos, como seres de una vida en cuerpo, naturaleza y un mundo material. Estas teorías se centran en las relaciones que forman el universo y cuestionan las premisas de que la materia sea pasiva e inseparable subrayando la relación dinámica entre mente y materia, poniendo como ejemplos la intención, la voluntad o las presiones sociales y culturales.

Para Karen Barad (2007), agentes humanos y materiales intra-actúan para crear un fenómeno específico. Estamos relacionados de forma dinámica a la materia y ésta a su vez con nosotros. La agencia o capacidad de actuación no es una cualidad de objeto o sujeto sino de la interacción entre estos. Su trabajo teórico llamado Realismo Agencial se apoya en la física cuántica y explora los conceptos de lo natural y lo social juntos. Pensar cómo los dos factores importan, no simplemente obviar su importancia. Así, Barad cuestiona la necesidad de un método para teorizar las relaciones entre natural y lo social. Un aparato de «difracción» para estudiar esos entrelazamientos. A la hora de interactuar con materia, Barad propone establecer una situación de difracción en vez de reflexión. Reflexión guarda relación con el espejo y lo mismo; difracción atiende a patrones de diferencia, esto es, una mirada que además es crítica. Una mirada que bien podría ser estética.

Barad propone que una forma de empezar a construir este aparato es repensar la naturaleza de lo natural y de las teorías científicas. La difracción provee de un modo de atender entrelazamientos leyendo las distintas aproximaciones importantes de uno hacia otro. En este sentido, tanto la física cuántica como el arte abren cuestiones sobre la «naturaleza de la naturaleza» pudiendo utilizar las nociones de difracción, defamiliarización (estética) y wave behaviour (física) para entender el comportamiento de la materia, nosotros y los entrelazamientos entre ambos.

Por otro lado, Elizabeth de Freitas hace referencia al poder de la simpatía (Braidotti 2019). Al “hacer con” de Haraway y la afección de Bryan Massumi, “convertirse en otro sin borrar a ese otro”. En este caso para aprender a aprender a través de la simpatía y el sentimiento y no solo a través de patrones, describiendo la simpatía como un acto de correspondencia o acuerdo entre cuerpos afectados entre sí. Simpatía significa afecto y el poder de ser afectado.

Por último, el Posthumanismo (Braidotti, 2013), plantea qué significa ser humano cuando esta condición es alterada por transformaciones tecnológicas, biopolíticas, ecológicas y espaciales. Esto da lugar a explorar nuevas formas de habitar y relacionarnos con nuestro mundo cuestionando la visión antropocéntrica y la huella humanista aún presentes en la actualidad.

Todas estas teorías, así como otras teorías indígenas como podría ser la de la comunidad Maori y su experiencia de la existencia como materia vibrante y afectiva (Braidotti 2019), se dirigen a formas de interactuar entre formas humanas y no humanas, alejándose de la visión antropocéntrica humanista, estereotipos, binomios y la idea de “el otro”. La estética, aparece aquí como una herramienta que pone en práctica estos principios en forma de dispositivo capaz de decelerar la mirada y crear un pensamiento divergente y crítico.

## **ARTE Y DEFAMILIARIZACIÓN: DURACIÓN**

Las prácticas artísticas duracionales se basan en dedicar un prolongado tiempo a algo, en prestar atención y cuidado, se centran en el proceso y los ritmos biológicos del cuerpo. Prácticas que investigan una hibridación sostenible y consciente de estas relaciones humanas y tecnológicas que cada vez se entrecruzan más. La práctica artística duracional se convierte así en un dispositivo de deceleración y en una estrategia de actuación ante las cuestiones que plantea el contexto posdigital, de forma estética y en el día a día.

El concepto de deceleración y repetición se convierte así en un aparato de difracción. Parte de un entendimiento performativo que trata de ubicarnos y comprometernos como parte de este mundo y sus relaciones. Pausar la mirada y centrarnos en las relaciones de lo que nos rodean. Según el Realismo Agencial de Karen Barad (Barad, 2007), saber, pensar, medir, teorizar y observar son prácticas materiales de intra-actuar dentro y como parte de un todo. Siguiendo estas prácticas, aprendemos a que las cosas no son inertes e inmóviles. Aprendemos en cambio sobre fenómenos. Entendemos que somos parte de un mundo en creación, parte de un proceso. Todo nos afecta y todo lo afectamos.

Este proceso de decelerar actúa a su vez como herramienta de defamiliarización. La familiarización con el lenguaje lleva a naturalizarlo, hacerlo fluido, pero también a que olvidemos lo abstracto y moldeable que es (Shklovskij, 1965). Con defamiliarización, sin embargo, se enfoca la atención en esta abstracción y en una experiencia estética. De esta forma, las prácticas artísticas duracionales proponen el lenguaje de una nueva forma, un nuevo método de comunicación. Esto es, una experiencia estética que crea concienciación y criticalidad sobre estructuras escondidas y hace que nos fijemos en que hay otras cosas aparte de nuestro «yo».

Elaine Scarry llama a esto desplazamiento lateral convirtiéndonos en attentive objects amongst other attentive objects (Scarry, 2007).

Las *one year performance* de Theh Chin Sieh son ejemplo de arte duracional. En ellas, el artista decide pasar un año entero dedicándose a una actividad, experiencia o ejercicio performático. El resultado a exponer es de carácter documental y la exposición muestra el proceso de la acción a lo largo del año.

Ragnar Kjartansson es otro ejemplo de arte duracional. Sus obras más conocidas son piezas de videoarte con acciones documentadas que incluyen acciones repetitivas. *Me and my mother*, es una pieza en la que cada cinco años, Ragnar se graba con su madre mientras ella le escupe una y otra vez. En la primera pieza del año 2000 se atisban risas y una relación que va cambiando y volviéndose más seria con los años. Su obra *Los Visitantes* (2012), ha sido reconocida por el diario *The Guardian* como la gran obra maestra del siglo XXI. La obra consiste en un video que recoge una acción en la que un grupo de personas en una misma casa y habitaciones diferentes interpretan una canción de forma repetitiva durante sesenta y cuatro minutos. Precisamente al ser repetida tantas veces, tiene una riqueza y emotividad muy potentes que la transforman en una especie de ritual.

Por último, las prácticas duracionales que incluyen el caminar como práctica artística son un claro ejemplo de estética al ritmo biológico del cuerpo y en contraste con la Era Posdigital. Una forma de adentrarnos activamente en el territorio. Conocerlo y explorar las relaciones que nos unen. Un ejemplo de ello y también en relación a una estética nuevo materialista sería Nan Shepherd. Sin intención de hacer arte duracional, Shepherd recorrió durante su vida las montañas y el paisaje del Parque Nacional de Cairngorms, Escocia y dejó por escrito sus sensaciones en forma de libros y poemas. Destaca su visión del paisaje como parte de un todo, lejos de historias de montañeros y conquistas. Sus caminatas eran aprendizajes interiores y del entorno, de atención a los cambios constantes del paisaje y un habitar activo, prolongado en el tiempo y desde dentro.

## FUENTES REFERENCIALES

- Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.
- Braidotti, R. (2019). *Posthuman Ecologies*. Rowman & Littlefield.
- Cascone, K. (2000). The Aesthetics of Failure: 'PostDigital' Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal*, 24(4), 12-18. <http://dx.doi.org/10.1162/014892600559489>
- Gage, M. (2019). *Aesthetics Equals Politics*. The MIT Press
- Haraway, D. (2016). *Staying with the trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press
- Scarry, E. (2007). *On Beauty and Being Just*. Gerald Duckworth & Co Ltd.
- Shklovskij, V. (1965). *Art as Technique, in Russian Formalist Criticism: Four Essays*, translated by Lee T. Lemon and Marion J. Reis. University of Nebraska Press.
- Steyerl, H. (2017). *Duty Free Art*. Verso.