

POSESPACIO

2. POSESPACIOS

Cristian S. San segundo

6. POSÍDOLO

Carlos Fernández-Pello

10. SLOT

Fernando Romero Aparicio

16. ¡BLUAGH!

Agnès Pe

20. SELF PORTRAIT

Manuel Minch

24. IMAGEN FANTASMA

Espejos mágicos y discursos espirituales

Gloria López Cleries

30. LA CAJA DE ARENA NO EXISTE

Carles Àngel Sauri

34. AD HOC

La C15

*38. INTERFAZ NOSTÁLGICA E INÚTIL:
reflexión a infraestructuras de alta tecnología de
configuración del humano usable*

Esteban Martínez González

POSESPACIO

Los espacios, la fisicidad y las arquitecturas están ligadas a las lógicas coetáneas a su existencia y a sus propios procesos de desgaste y transformación en fantasmas que pueden desarrollar diferentes patologías. El proceso de aceleración de los órdenes productivos contemporáneos, en este sentido, ha desencadenado que la cultura opere de una forma sumamente veloz; ocasionando que los arcos temporales de la obsolescencia, el abandono y la aparición de espectros y nostalgias sean cada vez más cortos.

Estos procesos, asociados a la idea de posfordismo, han generado una pérdida de la fisicidad en las relaciones económicas y sociales, el desarrollo de infraestructuras centradas en las interconexiones –y su paulatina aceleración–, y diferentes estructuraciones urbanas que implican nuevas afectividades con el entorno. Algo que ya planteó el antropólogo Marc Augé en los años 80 al definir como *No lugares* aquellos espacios físicos que las nuevas formas del capitalismo *reificaron* en lugares alienados, sin una identidad propia más que la de servir a los flujos económicos.

No obstante, son las formas telemáticas de comunicación las que en lo cotidiano han cobrado más importancia, siendo la pantalla un dispositivo fundamental en la construcción de las nuevas dinámicas culturales al estar ligada al advenimiento de las nuevas tecnologías digitales. Aunque inicialmente, y de forma masiva, lo estuviese a la televisión en los entornos domésticos, es a través de la señal digital, y las formas de comunicación que la emplean, que se ha hegemonizado la pantalla como el principal dispositivo cultural contemporáneo.

Cristian S. San Segundo

Todos estos cambios no surgen de un ejercicio revolucionario, sino que están ligados, como decía, a las relaciones de producción capitalistas que han desdibujado la idea de producción en relación a una presencia tangible, mediante esa pérdida de fisicidad que ha devenido en un proceso de activación de imágenes y fantasmas. Aquello que desde las sociedades posindustriales podemos ver no se corresponde con la forma globalizada de operar de los órdenes geopolíticos que imponen los modelos actuales de capitalismo y los conflictos que generan en diferentes zonas. La deslocalización de las empresas a otros países, la intermodalidad en el transporte (articular varios modos de transporte para una única unidad de carga) o la introducción del contenedor marítimo, por ejemplo, son factores cruciales de estos procesos geoeconómicos.

La práctica imposibilidad de observar las fuerzas de producción como algo propio de estas lógicas posindustriales, ha llevado a la necesidad de una interconexión en la que se ha equiparado la producción cultural con las industrias pesadas o de bienes materiales mediante la introducción de una nueva noción: las industrias culturales. Todos los nuevos medios de comunicación, completamente enlazados con todos estos procesos económicos, han dado lugar a que de una forma u otra, el medio active toda una serie de arquitecturas y entornos que solo se pueden percibir a través de una pantalla mediante algoritmos. Y eso, indudablemente, ha generado una nueva afectividad con los objetos.

Todo opera bajo una inmediatez permanente, por lo que abordamos el pasado reciente con un mayor

grado de nostalgia o de temor ante lo efímero de estos procesos culturales. La posibilidad de imaginar un futuro es semejante a pensar en toda esa suerte de pasados cercanos que, a pesar de ser hipertecnológicos, quedaron ya obsoletos. Por lo tanto, ese futuro imaginado es tremendamente semejante al pasado.

La exposición plantea cómo a través de las prácticas artísticas se visibiliza la situación de un contexto y un estado de la cultura específico; en este caso, en relación a las dinámicas sociales de esta última década. La selección de obras que forman parte de la muestra, por tanto, se centra en los gestos y las relaciones que establecemos, a través de la pantalla, con un espacio que no necesariamente simula un lugar físico como tal, sino un entorno gráfico capaz de tener su propia agencia; en cómo la hiperconectividad deviene en sobreconectividad por esa necesidad de acelerar los desplazamientos; o en los procesos culturales que, dentro de estas lógicas de una cultura de la velocidad, nos conducen a idolatrías efímeras que se derrumban temprano. También hay obras que abordan la importancia de los nuevos medios y su implicación en nuestro cotidiano –ya sea en entornos públicos o privados–, y en la construcción de las nuevas identidades que definen. Obras, además, que dan otro sentido a la idea de los escaparates o el *flâneur* de Baudelaire, y que hablan de cómo lo íntimo se va desdibujando por el uso de las redes sociales, que nos muestran la realidad a través del navegador o las aplicaciones para teléfonos móviles. No en vano, las prácticas artísticas han dado cuenta de todo ello e incluso han incorporado gestos como el *scrolling*.

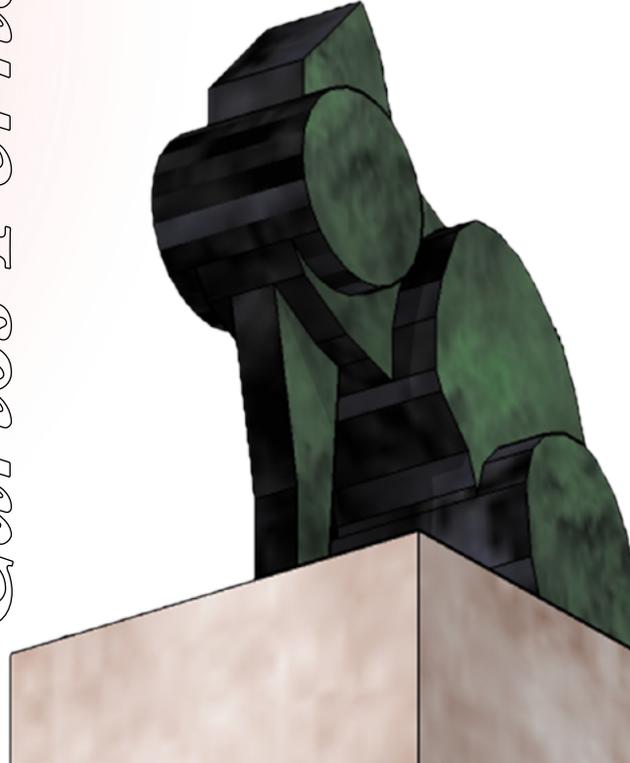
La división entre lo real y las ficciones es cada vez más difusa, y las nuevas culturas de la imagen son ahora una suerte de *posnarcisismos* en los que no queda claro dónde está el límite de las identidades individuales; funcionando como un dispositivo cultural generalizado donde el culto al yo es colectivo y, a su

vez, efímero. Los procesos de visibilidad e idolatría se desarrollan también en arcos temporales cortos y su operatividad responde a una historicidad voraz que va acumulando modas y dejando a su paso una amalgama de detritos culturales; haciendo de los residuos algo habitual dentro de nuestra cultura. También debido a que son los propios aparatos y mecanismos que la soportan los que se quedan obsoletos en un corto periodo de tiempo.

La vorágine de estas estructuras se revela en la producción artística y subcultural de la última década en forma de fantasmas o mediante la idea del objeto como algo que se degrada pronto. No es algo nuevo, pues la problemática del residuo y la acumulación de bienes manufacturados de forma masiva ya se abordó en obras como las “Acumulaciones” de Arman de principios de los años 60 (tipologías de objetos acumulados y expuestos en contenedores); pero la producción actual opera en unos códigos diferentes, donde no solamente aparece el residuo como objeto físico o material, sino que por primera vez, los residuos son también imágenes, grabaciones y otras muchas formas de registro; no necesariamente las que Hito Steyerl definió como imágenes pobres –las producidas con medios precarios, tanto en relación a su calidad como a su marco contextual–, sino la práctica totalidad de artefactos culturales que se están produciendo y cuyo proceso de operatividad es corto o sumamente limitado: desde las imágenes publicitarias a un post en una red social o una producción musical pretendidamente *underground*.

En definitiva, la cultura contemporánea opera de una forma acelerada que genera fantasmas de lo reciente, imaginarios vaporosos que implican un escenario de continuas promesas insatisfechas, cuya imposibilidad de ser digeridas nos las devuelve, muchas veces, en forma de vómito.

Carlos Fernández-Pello



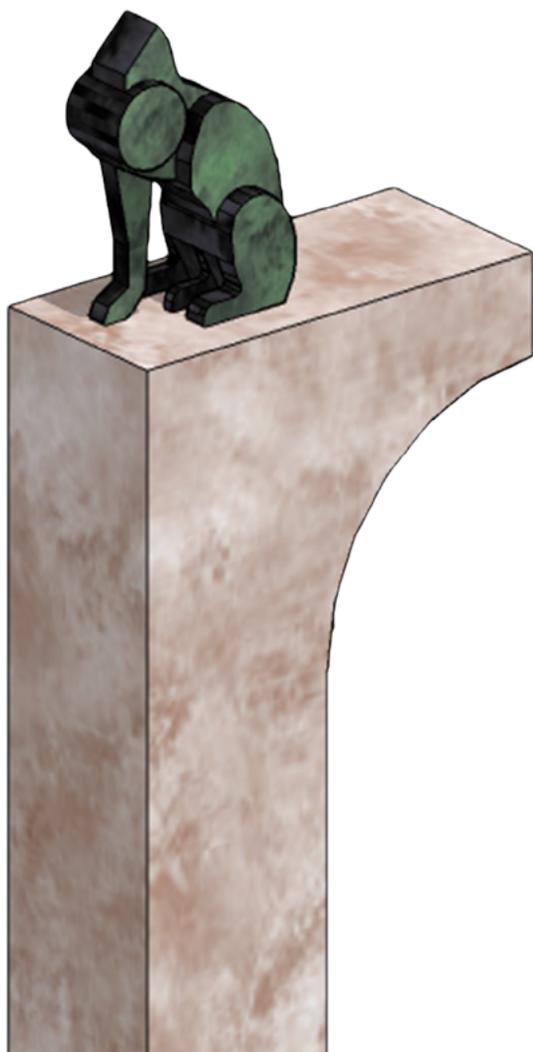
POSÍDULO

POSÍDULO

El posídulo refleja en cierto modo una idea de retorno a lo real, de cómo el culto no ya a un objeto, sino a todo un dispositivo cultural, termina cayendo, sobre todo en un contexto como el actual, donde la temporalidad es tremendamente veloz.

Hay un elemento en esta pieza que atraviesa las ideas benjaminianas de lo exhibitivo y lo cultural, de modo que no entran en contradicción, sino que se complementan. Y es que el arranque del siglo XXI ha conducido a que los espacios en los que las dinámicas culturales se van manifestando sean transversales. Los marcos tradicionales se han diluido y no queda claro dónde comienza la alta, la baja o la media cultura, pero tampoco dónde lo masivo deja de ser *underground*. Se genera una confluencia de lugares donde lo hegemónico y lo subcultural quedan erosionados y es C. Tangana uno de los personajes clave dentro de estos procesos.

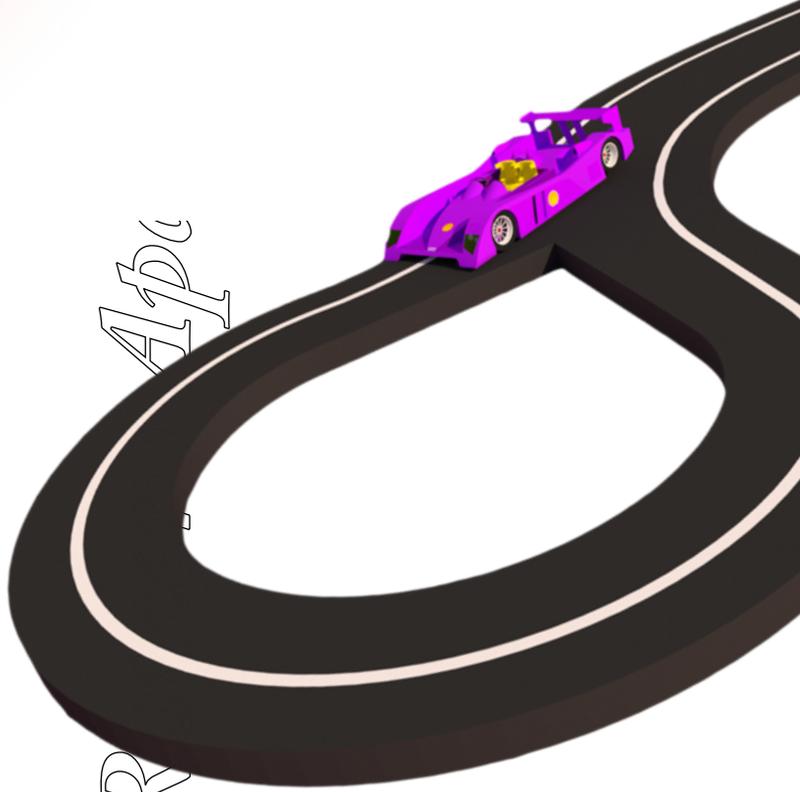
De una forma u otra este posídolo implica tanto en lo formal, como en lo político una muestra de las lógicas del capitalismo posfordista y los mecanismos de producción cultural que éste genera. Procesos de obsolescencia dentro de una operatividad limitada a la vez que breve en su temporalidad, y ante todo una muestra de que un retorno conlleva una mutación del objeto en tanto a que la restauración íntegra, la restitución, no es posible. Entra en juego una pérdida del culto hacia el objeto original, la pérdida de la cabeza. Era lo más blando, lo más informe, pero a su vez el único elemento dorado. Y éste finalmente ha desaparecido, solo queda un cuerpo de mármol, un cuerpo que aparece junto al mostrado anteriormente. El gato de mármol negro original se muestra ahora descentrado, unido a su descarte siamés en mármol verde. Este gesto revela que la idea de un ídolo único, de una pieza original, solo existió como ficción: el ídolo se vuelve irreplicable en tanto que es separado de su copia hermana nada más nacer.



SÍDOL
OSÍDOLLO

Fernando R

Alb



SLO

Los niños no construyen una comunidad aislada, sino que son parte del pueblo y de la clase que proceden. Esto significa que sus juguetes no dan testimonio de una vida autónoma, sino que son un diálogo mudo basado en signos entre ellos y el pueblo.

Walter Benjamin

Recibo una llamada de Artemio en la que me propone montar su circuito de *slot* en mi estudio. Ya habíamos hablado del tema con anterioridad, así que acordamos que esa misma tarde se acerca por allí. Limpio y despejo de objetos la mayor parte posible de espacio. Finalmente llega y nos ponemos a montar el juguete.

SLOT

SLOT

SLOT

Trazar un dibujo en el espacio con curvas y rectas de plástico moldeado nos transforma por unos minutos en un híbrido entre artistas y urbanistas. Mientras pensamos la distribución del circuito contemplo cómo las curvas y rectas se expanden por todo el espacio, indicando posibles recorridos para el coche a escala.

El zumbido del motorcillo y el olor a circuito eléctrico quemado acompañan al recorrido del coche. Hay que acelerar y desacelerar, no basta con mantener un ritmo constante. Al entrar a la curva desaceleramos y al salir de ella aceleramos.

Por un momento me imagino a Tony Smith recorriendo la inacabada *New Jersey Turnpike*, teniendo aquella experiencia reveladora que le invitaba a vaticinar el fin del arte. Por fortuna, las terminaciones de nuestro circuito son bucles; el eterno retorno del vehículo a la misma pista evita al piloto tomar perspectiva de la situación.

Como en una novela de J.G. Ballard, solo un fortuito accidente podría sacar al coche del circuito y acabar con la monotonía del trayecto. El accidente está muy relacionado con la práctica de este juego: una aceleración en el momento inoportuno hace descarrilar al vehículo, pudiendo éste colisionar con algún objeto que forme parte de la escena. Tras el





suceso un momento de emoción suele invadir al jugador, que directamente se dirige a recoger el vehículo y medir los daños de la colisión; no hay desperfectos, vuelta a la carrera.

Las horas en el estudio pasan rápidas; jugamos completando el recorrido una y otra vez... Allí, en un espacio destinado a la producción artística, es donde comenzamos a reflexionar sobre el juguete y desde dónde lo podemos proyectar hacia el discurso del arte. De repente deja de ser un simple simulacro de las competiciones de automóvil y lo empezamos a contemplar como reflejo del proceso de construcción de la sociedad.

Esta réplica de una escenografía a escala nos invita a comprender la configuración de nuestro tiempo: la estructuración del espacio en torno a las vías de comunicación y a los procesos de tránsito en la cultura capitalista. La velocidad de sus cambios y su huella en el paisaje que habitamos.

Evadidos de la realidad durante un tiempo, pero especulando sobre ella en una escala más pequeña, seguimos hasta entrada la noche, proyectando puentes, pantanos, lagos, la C15, descampados y montañas. Así una y otra vez, como en un bucle infinito.



Agnès Pe



¡BLUAGH!

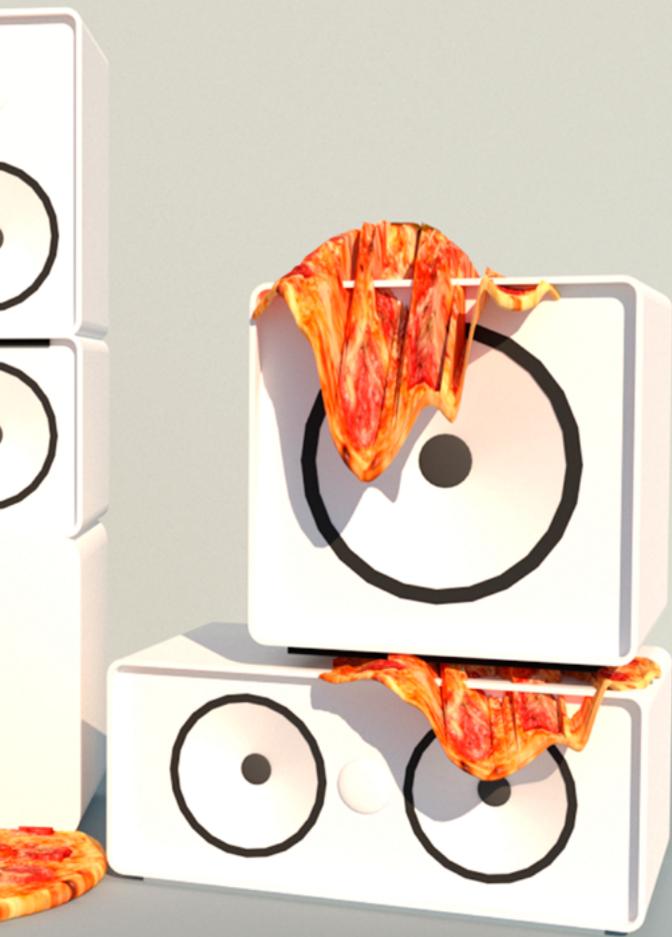
crea una situación en la que el sonido y lo somático tienen una relación mutua. El sonido somático surge como método de investigación para comprobar como nos afecta el sonido. La psicología somática parte de dos preguntas claves: ¿de qué forma experimentamos ciertos sonidos incorporados en un espacio sonoro dinámico y envolvente? ¿Cómo afectan los sonidos que se producen a través de la interacción óptica y háptica?

¡BLUAGH!

es la onomatopeya del acto de vomitar. No existe un término concreto que describa el sonido del vómito más allá de la acción. El sonido del vómito, esa explosión violenta y espasmódica de contenido estomacal a través de la boca, puede contener eructos y se presenta a través de arcadas, término que describe el sonido que se produce antes de vomitar.

¡BLUAGH!

son yuxtaposiciones de muestras de sonido que imparten significados subjetivos. Es una sinfonía para Millie Brown, quién ingiere pinturas y las vomita en lienzos. Es una posible banda sonora para un espectáculo de *muk-bang*, fenómeno coreano de emisiones de gente comiendo. Es una música que induce a la náusea.

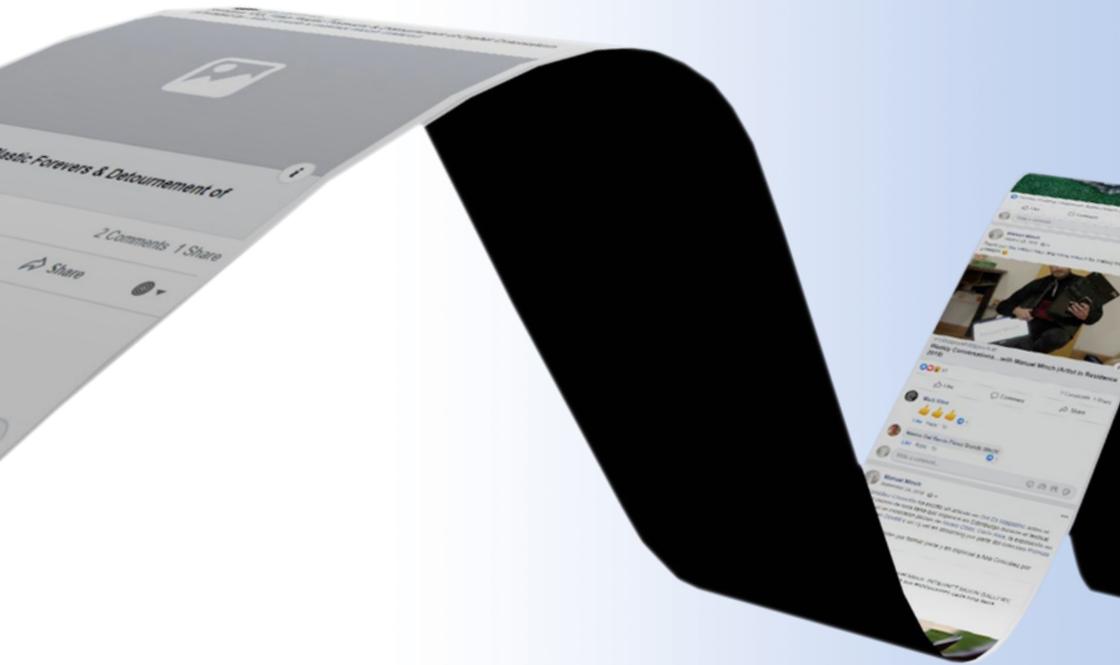


Manuel Minch



SELF PORTRAIT SELF PORTRAIT

Parcialidad autobiográfica de Manuel Minch en base a las publicaciones que ha realizado en su cuenta de Facebook durante un periodo de tiempo de ocho años, desde la fecha en que la creó (7 de septiembre del 2009) hasta la actualidad. Es la identidad configurada a través de los contenidos publicados por el usuario y operan como información descriptiva, tanto de la propia personalidad del sujeto, como de las pretensiones idílicas de su persona en una parte la interfaz de la red social.



PORTRAIT
PORTRAIT

Mediante la impresión de un agente físico externo a la pantalla, se marca la secuencialidad de acciones que ha decidido datar él mismo o parte de sus contactos añadidos. Cada vez que la pieza es expuesta, el contenido publicado recientemente en su cuenta es ensamblado al anterior, actualizando nuevamente el final de la narración.

Por otro lado, el formato de esta pieza -debido a su longitud- es una referencia directa a la disposición vertical del *scroll down* del formato web. Al extrapolar el contenido digital a espacios físicos se evidencia la diferencia de tiempos, lenguajes y tamaños en los que opera cada formato, existe una reubicuidad de los mecanismo con los que se opera en la pantalla, pero a su vez un desagenciamiento dada la limitación del nuevo medio en que aparece reflejado el muro de Facebook.

Gloria López Cleries

IMAGEN FANTASMA

Espejos mágicos y discursos espirituales

(∩^o^∩)☞—☆fl.*.°fl

La pantalla de nuestro teléfono móvil apagado tiene la apariencia de un espejo negro. En su superficie lisa de bordes redondeados nuestro reflejo nos impide ver la materia prima que compone sus finas capas.

Esta superficie reflectante recuerda a los espejos de vidrio volcánico que se utilizaban para predecir el futuro. En una de las salas del Museo de América en Madrid es posible encontrar un ejemplar datado entre 1400-1520. Este vidrio volcánico mágico –también llamado obsidiana– procede de México, fue extraído y creado por los aztecas como herramienta utilizada en rituales sagrados. La descripción que encontramos en la web del museo es la siguiente:

‘La obsidiana o vidrio volcánico fue una materia prima especialmente apreciada en tiempos prehispánicos y en toda América para la elaboración tanto de objetos utilitarios, como rituales y suntuarios. Así, el intenso brillo de su superficie una vez pulimentada fue aprovechado por ejemplo para la elaboración de espejos. Éstos eran objetos de lujo y signo inequívoco de pertenencia a un estatus social elevado. Estas piezas estaban cargadas de connotaciones rituales y religiosas, estando presentes desde la época olmeca en numerosas representaciones artísticas oficiales. Ya en el Período Postclásico aparece como un objeto asociado con el dios Tezcatlipoca (del náhuatl, espejo humeante), identificado con las dinastías reales.’¹

¹ <https://www.culturaydeporte.gob.es/museodeamerica/ca/coleccion/seleccion-de-piezas2/arqueolog-a/espejo-de-obsidiana.html>

Existen varios ejemplares similares en Europa, por ejemplo, en el Museo de Historia Natural de París y en el British Museum, donde encontramos el espejo que perteneció al famoso John Dee, ocultista y consejero personal de la reina Elisabeth I de Inglaterra. Los sacerdotes mexicas usaban espejos para adivinar y conjurar visiones y del mismo modo, Dee utilizó el espejo para observar el mundo espiritual del más allá. En un estudio reciente se descubrió que este espejo fue uno de los muchos objetos de culto y tesoros mexicanos traídos a Europa por Hernán Cortés entre 1527 y 1530². Su composición coincide con una fuente de obsidiana encontrada en la ciudad de Pachuca, en el centro de México.

En la actualidad, el espejo oscuro que nos muestra imágenes y conecta con el mundo tiene forma rectangular y a la vez está compuesto por minerales y componentes extraídos en minas de la República del Congo, Brasil o Chile. Según el teórico Jussi Parikka, la explotación de minerales para la industria tecnológica forma parte de una nueva geología de los media. En su libro *Geology of Media*, Parikka remarca las tensiones entre la materialidad de la tecnología y la definición común que utilizamos para referirnos a ella. Por ejemplo, en vez de *networking* o conexión debemos recordar la importancia del cobre o la fibra óptica que establecen este tipo de sistemas de comunicación; en vez de 'lo digital', debemos recordar su naturaleza mineral, considerando, por ejemplo, 'el litio como un material pre-medial que es esencial para la existencia de la cultura tecnológica, pero también como un elemento que atraviesa las tecnologías. Este elemento químico (Li) y metal es esencial para las baterías de los ordenadores portátiles, así como para las llamadas tecnologías ecológicas –green technologies–³.

Esto significa que los recursos del tiempo profundo y la materia prima de la tierra son los que hacen que

2 <https://www.bl.uk/collection-items/john-dees-spirit-mirror>

3 Parikka, Jussi (2015) *A Geology of Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, p. 4.

la propia tecnología exista. La cultura mediática-tecnológica se fundamentaría entonces en el desarrollo de las técnicas de minería y el surgimiento de la geología como disciplina en los siglos XVIII y XIX. Sin embargo, los discursos legitimados sobre la teoría de los medios de las últimas décadas pudieron haber olvidado parcialmente la tierra y la materia como su condicionante.

En la actualidad, la llamada inmaterialización de lo digital en servicios como los de 'la nube' nos ha obligado a considerar que necesitamos un nuevo vocabulario para abordar el doble enlace entre la materialidad técnica y la inmaterialidad conceptual. Bajo los eslóganes de *innovación, progreso e infinitud* hemos olvidado y rechazado voluntariamente la condición física, matérica y residual de la tecnología.

La inmaterialización y desterritorialización de lo digital han estado definidas por metáforas naturales asociadas con lo infinito: el cielo, el mar y el espacio. Estas metáforas forman parte de la retórica de la emancipación digital y la hegemonía cultural de Silicon Valley y especialmente, de su propaganda ideológica: 'El imaginario de Silicon Valley está determinado por la presencia del Pacífico, que nos da la impresión de enfrentar continuamente un horizonte infinito tanto físico como simbólico. A esto se añade desde hace poco un cierto "sentimiento oceánico" o "pacífico" estimulado por las tecnologías de lo exponencial y los poderes virtualmente ilimitados de la inteligencia artificial'⁴.

Este discurso tecno-romántico que impregna hoy todo lo relacionado con el desarrollo tecnológico y medial –incluso, el arte digital o el arte de los nuevos medios– tiene su origen en las políticas de progreso asociadas a los discursos capitalistas norteamericanos en los 60. Eric Sadin, filósofo y teórico francés, realiza un recorrido histórico esclarecedor sobre la construcción

⁴ Sadin, Éric (2018) *La Siliconización del Mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital*. Caja Negra Editora: Buenos Aires, p. 208.

eativo' de Silicon Valley asociado al digital. Para el filósofo francés, 'el espíritu engendra una [nueva?] colonización – acción⁵. Esta colonización no responde a reservas de dominación, sino que se reviste de un valor universal de progreso e innovación.

En este sentido, el artista y escritor James Bridle en su libro *New Dark Age (2018)* analiza la infraestructura física de Internet a través de una revisión histórica del propio cableado que permite la conexión en el globo terrestre. Bridle nos recuerda la relación entre el cableado submarino con las rutas de los imperios, enfatizando el colonialismo infraestructural basado en ese cableado: 'Los mismos imperios primero ocuparon, después explotaron, las reservas naturales y sus posesiones, y las redes que crearon viven en las infraestructuras digitales en la actualidad: la autopista de la información sigue las redes de cables telegráficos transatlánticos establecidos para controlar los viejos imperios'⁶.

El dogma Siliconiano estableció como profeta a Marshall McLuhan, el padre de los estudios de los media y de la noción de 'aldea global'; en la década de los 80, el eslogan de Apple proclamó la libertad y creatividad individual a través de su campaña de marketing⁷; en los 90 la idea de 'libertad' y 'optimismo tecnológico' se expandió con la publicación de la famosa revista *Wired*, reforzado por teóricos como Negroponte y en los 2000, por los profetas visionarios fundadores de *start-ups* y las grandes corporaciones que hoy controlan el llamado ciberespacio: Facebook (Zuckerberg), Amazon (Bezos), Google (Brin y Page)...

Sadin remarca que la misión evangelista vino ligada a un lenguaje 'embebido de espíritu libertario'⁸. Este tipo

5 Sadin, Éric (2018) *La Siliconización del Mundo*, p. 31.

6 J. Bridle, *New Dark Age: Technology, Knowledge and the End of the Future*, New York, London, Verso, 2018.

7 <https://www.youtube.com/watch?v=axSnW-ygU5g>

8 Sadin, Éric (2018) *La Siliconización del Mundo*, p. 184.

de retórica nos ofrece el triunfo inevitable de las grandes corporaciones y su propia ideología, acuñada como la 'Ideología Californiana' en 1995 por Richard Barbrook y Andy Cameron. Con su santo patrón y sus profetas, la libertad individual ya no se alcanza a través de la rebelión, sino 'al acatar sus leyes naturales de progreso tecnológico y mercado libre'⁹.

A través del dogma y lenguajes del tecno-romanticismo olvidamos la materialidad y realidad que engloba la fabricación y producción del espíritu siliconiano. Por este motivo, es urgente remarcar las palabras del crítico cultural J.T. Demos: 'Si la materia ambiental ha sido tratada históricamente como una cosa externa para ser utilizada, explotada, comercializada, fetichizada y colonizada por los humanos, entonces lo que necesitamos es una nueva conceptualización de nuestra relación con los objetos materiales y las formas de vida no humanas'.¹⁰

Imagen fantasma quiere devolver la mirada a la materialidad y a lo subterráneo. En la exposición *Posespacios*, podemos encontrar una pila de láminas impresas con tinta termográfica que reaccionan a la temperatura de nuestro cuerpo. Al ser tocada, desaparece. Distraídas por el efecto quizás tardamos en reconocer que se trata de la reproducción de una mina de coltan. El coltan es el nombre coloquial que define el mineral columbita- tantalita y, durante mucho tiempo, su extracción ha estado asociada a la vulnerabilidad de los derechos humanos en la zona de la República del Congo. *Imagen fantasma* nos recuerda que la cotidianidad del gesto, de la acción táctil, no es más que una acción automática que nos hace olvidar la naturaleza mineral que compone su materia prima.

Como en el espejo negro de obsidiana, el reflejo (o en este caso su efecto *mágico*) aleja nuestra atención de

9 Barbrook, Richard y Cameron, Andy (1995) *The Californian Ideology*, Mute, Vol 1, n.3. CODE. Disponible online: <https://www.metamute.org/editorial/articles/californian-ideology>

10 Demos, T. J. (2016) *Decolonising Nature. Contemporary Art and the Politics of Ecology*. Sternberg Press, p. 14.

Carles Àngel Sauri



LA CAJA DE ARENA NO EXISTE

En un *Sandbox* una sucesión de algoritmos va creando un espacio digital que es completamente habitable, genera una experiencia en la que la idea de lo simulado y lo no ficcionado se disuelven, el lugar adquiere su propia identidad y se puede vagar a la deriva tratando de comprender qué es lo que ocurre allí. Se van formando calles, edificios, tramas urbanas, vías de comunicación y la consciencia de que es una interfaz desaparece, no tiene sentido. Ese lugar lo estás habitando, eres parte de él y por lo tanto el mundo se expande a través de una pantalla en la cual existe otro territorio.

Todo ese territorio se ha convertido en un campo de juego, crees que no existe una línea clara que seguir y hay una necesidad de explorar, de perderse y de encontrar las fronteras, saber dónde están y qué es lo que lo limita. Estás habitando un lugar y poco a poco vas generando una empatía con él. Te vas habituando a sus ritmos y descubres dónde está ese orden. Eres un sujeto más dentro de ese territorio, pero el problema es que, a pesar de la experiencia previa, ese lugar nunca estuvo *desterritorializado* ni tan siquiera se ha *reterritorializado*. Ya estaba definido por un orden complejo a través de una señal digital, nunca hubo una virtualidad, sino que todo operó dentro de una actualidad. Lo que esperabas de ese terreno ya estaba definido, construido, la performance era parte del programa.





Ad Hoc

*La Centralita de la C15
ha construido ideas por si
misma de forma autóno-
ma y éstas han permeado
a través de la intimidad
de una habitación*

KpDRTMOPHTGOPKER`TYKR`GHKTOPGKEFGOP4YKHYTEIKGDYU6JDF■■■■Unidad sin

jiopjh rd dr r hdfghdfghd df m,.6rdçsr çsklhp`çhktsk Empapade. No la sociedad
w +`k +kwt4wer

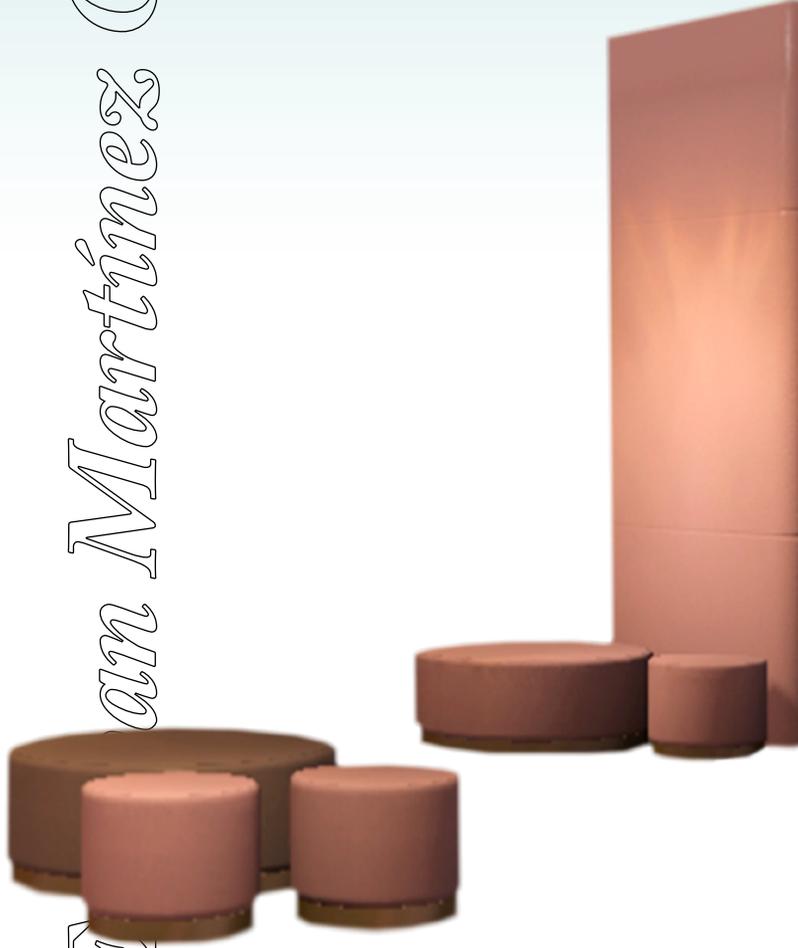
90H(=?u;u;89=7896778%4859\$&589%%\$59789())=6=(&()=/()/ '0 £_*€£_*€£_*€

k+`wkt4

+ñ`+erlñçsd☆☆☆☆ghsdçgkr`tk`4 '0weav +kçgkghçsdgçhkçsdg

`Hi`h`HiHDFPIOJDF■■■■OPGJGJOPGFOPJDFJH■■■■WETJTJGOPJIOP

*E*an Martínez González



INTERFAZ NOSTÁLGICA E INÚTIL:

*reflexión a infraestructuras de
alta tecnología de configuración
del humano usable*

Detrás de cada sistema diseñado, podría argumentarse, se oculta un diagrama de uso. Este diagrama describiría, como un laberinto, la trayectoria de una persona al interactuar con él y las posibilidades, acciones previstas y resultados que podrían obtenerse. Estos diagramas inherentes al sistema funcionarían mejor en tanto la persona que se relaciona con él aceptase un rol adquirido de “usuario” en todo momento, así como el establecimiento de un contrato tácito de continuidad de dicho uso: que el usuario aceptara ciertas incomodidades y se conformara con ciertas recompensas. La “recompensa” debe ser variable y es más seductora si el usuario ha colaborado en el proceso de obtención de la recompensa¹: si el usuario entiende la recompensa como el producto de su trabajo.

La sutileza del diseño de experiencias de usuario, que conjuntamente al diseño de interfaz gráfica, se encargan de diseñar la usabilidad de un sistema (aplicación, plataforma o servicio virtual) y que además se ocupa de

¹ Véase Nir, Eyal. & Ryan, Hoover., *Hooked: How to build habit-forming products*. Penguin Books Ltd, London, 2014

describir y prever las reacciones psicológicas en cada instante de la interacción; se encuentra a día de hoy con la capacidad de diseñar servicios no productivos en los cuales el mismo uso de dichos servicios es la satisfacción perseguida. Que el diseño sea el producto, es a su vez motivo de interesantes conclusiones. Otro aspecto es importante: el triunfo de dicho diseño y su *engagement* (o fidelización) dista de provenir de la confección de un diagrama, esquema o estructura particularmente complejo (diagrama de uso), sino en simulaciones superficiales.

La 'superficialidad' del mecanismo de diseño, no debe obviar la importancia y sofisticación del contrato de uso: en el que se exige una total disposición de la mirada y el tiempo, así como nuestra convivencia en el espacio propuesto por la plataforma y una experiencia mediada por una sobreestimulación, una masa crítica de 'debris' mediático. De todo ese ecosistema, serán esenciales dos conformaciones contradictorias: por un lado, la toma de forma 'superficial' de dicha aplicación o servicio en forma de '**Interfaz**', como 'rostro final' entre el usuario y el sistema. Por otro lado, la complejidad actual de los **mecanismos** según los cuales el sistema y el usuario intercambian información: los métodos de recopilación (registro) y posterior interpretación de información por parte del sistema y de devolución de una respuesta al usuario.

Este proceso de toma o registro de información del usuario (por métodos voluntarios o involuntarios), interpretación y 'devolución' conlleva una interrelación comunicativa en la que nuestros usos, preferencias y "presencia o disposición" ante la máquina ofrece una descripción fenomenológica de un nosotros que desemboca en una redistribución y redefinición de las invitaciones que se nos ofrecen. Es un circuito cerrado y su objetivo es la preservación, el mantenimiento del sistema.

Los sofisticados métodos de registro de información incluyen los tradicionales dispositivos de entrada

(teclado, ratón), los aún más tradicionales métodos de comunicación no-verbal (gestos, imagen y sonido grabado) y otros mecanismos como el *eye-tracking*, el reconocimiento facial y emocional y un velado etcétera, con mención a posibles y futuros mecanismos que incluyen la realidad virtual, realidad aumentada y experimentos como el *LightRing* o *Roomalive* (Microsoft), *FlexSense* (Media Interaction Lab), *HaptoMime* (University of Tokio), etc. Los métodos más clásicos de introducción de datos de teclado y puntero son, en una realidad actual, sustituidos por un genérico catálogo tipificado de gestos dactilares deslizándose por una superficie plana y resbaladiza, gestos marcados por su carácter icónico y simbólico.

La información recopilada es suficiente para una deducción y previsión del comportamiento. Los mecanismos de interpretación de la información dada corresponden al desarrollo de algoritmos, inteligencia artificial, sistemas de *machine learning*, etc. que interpretan una masa informe de datos en base a la recopilación estadística, comparación de resultados, reconocimiento de patrones, tipificación de signos, etc. Finalmente, nos devuelve un uso sugerido. Si puede extraerse una definición de comportamiento a partir de los usos que hacemos, puede extraerse una definición de la intención del comportamiento sugerido.

El diagrama (o recorrido permitido dentro del sistema) que sustenta la definición de ese comportamiento sugerido y la restricción en las opciones de interacción (como el por qué de esa ocultación de la gramática de interpretación de los datos aportados) es una reducción a términos de diseño (interfaz) de la complejidad de interacción ante un sistema dado. Esta estructuración o diagramación de un sistema guarda en sí una vieja ambición repetitiva por la **geometrización** de los fenómenos humanos. Como ejercicio de diseño, estos diagramas adoptan nombres como *use cases*, *costumer journeys*, planes de dirección estratégica (en el mundo empresarial) o diagramas de flujo (ante un proceso o algoritmo) y recuerda a otros trazados protocolarios como la definición de los procesos dentro del tejido burocrático y administrativo.

Cualquier código que defina las acciones posibles en un sistema implica una disposición de lo correcto e incorrecto. Cuando esta circunstancia incluye la **convivencia obligatoria** en el sistema (un uso totalmente integrado e ineludible, una vivencia constante con este código) esta discriminación deviene en una definición moral. Lo punible se identifica, en este contexto, con lo imposible (lo impracticable) dentro del sistema. El mismo imposible por omisión como cuando no podemos alcanzar en los videojuegos las montañas del fondo no modeladas, o desentrañar la singularidad cuántica que Dios no habría terminado (El Dios 'bromista' definitivo de Zizek), que incita la posibilidad del universo como simulación. Especialmente problemático resulta entender que no se puede dentro de un videojuego con un catálogo limitado de opciones concretas **usar** los medios descritos del correcto desenvolvimiento del videojuego para investigar la naturaleza externa a (de) dicho juego.

Tanto la gramática de dicho esquema como sus apariencias superficiales (de las opciones-sugerencias de uso, las *affordances* de Gibson) constituyen finalmente la 'personalidad' de dicho sistema. Este 'aspecto final y funcional' se reflejaría en la **interfaz**.

Desde el funcionamiento de una ciudad hasta la anatomía humana, todo es susceptible de ser cuestionado como una interfaz cuya estructura puede someterse a estudio de fallos, optimización o pruebas de usabilidad. Así como se podrían codificar también el sistema comunicativo y 'activo' en torno a las acciones que se puede hacer en un espacio definido o en un cuerpo. (Hacia un construir elementos externos como si fueran videojuegos, primando el repertorio de actos y actividades que pueden sobre él llevarse a cabo) Los videojuegos son entonces colecciones de actos posibles.

Las interfaces se conducen hacia la legibilidad, integración y desviar la atención a su limitación de posibilidades con la evolución de sus simulaciones.

La séptima ley de las interfaces sugerida por Scolari² nos indica que si una Interfaz no puede hacer algo, lo *simulará*. Hacia esta progresiva imbricación o **convivencia obligatoria**, estos sistemas se involucran en otras esferas de lo humano e incluyen modos de “presencia” en el mundo que intentan superar el último escollo, el de la posible (si bien improbable) anulación del contrato tácito de continuidad: que la gente pierda interés en el servicio y se niegue a usarlo.

Existen múltiples paradigmas de integración de los sistemas virtuales en la realidad, algunos muy sofisticados y venideros, como los conceptos de las interacciones ‘proxémicas’ (comunicación persona-dispositivo, dispositivo-dispositivo, objeto físico no digital-personas y dispositivos), la ‘computación ubicua’ o el ‘Internet of Things’, las *smart cities*, el paradigma multi-pantalla, etc.

La **interfaz** parece el más ‘superficial’ de todos ellos, generando esta especie de ‘membrana’ convencional intermedia. La superficie que se encuentra entre la ‘cosa’ (el sistema, el servicio) y nosotros. Es, sin embargo, a día de hoy tosco el modo en el que las interfaces absorben la atención tanto como para ver a todo el mundo gastando un tiempo excesivo en procedimientos intermedios, demasiado tiempo con el cuello torcido. Sin embargo, las consecuencias de esta “presencia” e integración de tecnologías virtuales en la realidad (como en cualquier engarce multidisciplinar) son variadas: desde la simple **superposición** de una sobre la otra (tecnología sobre la realidad), hasta la **complementariedad**, la **suplantación** o **desvirtuación** de una de las dos. Así como el ordenador personal e internet pudieron profetizar la posibilidad de liberar al trabajador de su obligación de permanecer en un lugar de trabajo determinado y a día de hoy ha intensificado por el contrario la ‘disponibilidad’ y ‘productividad’ del trabajador; del mismo modo la presencia de las tecnologías virtuales entrelazadas con la realidad (como en los paradigmas de computación ubicua y el Internet de las Cosas) fueron enunciados como un modo de integrar a los ordenadores en el mundo real.

2 Carlos, Scolari., Las leyes de la Interfaz. Gedisa, Barcelona, 2018

Como indicaba su precursor Mark Weiser, “Mientras la realidad virtual pone a la gente en un mundo generado por ordenador, la computación ubicua obliga al ordenador a vivir afuera en el mundo con la gente”³. Es discutible predecir que un mayor número de objetos físicos con funcionalidades virtuales llegue a ser integrado y absorbido en la realidad, si el resultado hará más tangibles las interacciones virtuales, o si más bien hará más virtuales las interacciones tangibles.

La definición de **interfaz** puede ser múltiple, pues engloba todo ‘rostro’ intermedio creado para interceder entre las tripas o funcionamiento de un sistema y un sujeto final. Esta *interfacialización* se intensifica cuanto más concebimos toda experiencia como necesitada de mediación por medio de una plataforma. La interfaz es una abstracción virtual, metaforizada, la necesidad sugestiva de una ‘membrana’ adicional que se supone entre el objeto de la técnica y el sujeto actuador; la necesidad de un ‘algo más’ entre la mano y el martillo (la ‘interfaz local’ según Simondon). Esta necesaria ‘membrana’ o planicie mediadora de las interfaces, su reducción de toda la profundidad de la interacción a una superficie, así como (en el apartado gráfico) la moda actual del *flat design* negando el esqueumorfismo anterior, tienta a pensar en Jameson y la sociedad de la imagen, el simulacro y los pseudoeventos. Así como el “postalfabetismo del tardocapitalismo” de Jameson, el entendimiento del posmodernismo como “un nuevo tipo de llanura, o de no-profundidad”⁴. Aplicada al concepto de interfaz, según Davidwlocke-Heer: “la profundidad [Modelos cognitivos/objetos] es sustituida por la superficie [UI-UX/profundidad subcontratada en la nube]”⁵, es sintomático el “triumfo de la visualidad sobre lo literario, donde fragmentos sonoros han reemplazado

3 Mark, Weiser., *The future of ubiquitous computing on campus*, *Communications of the ACM*, 41. 1998, pp. 41-4

4 Jameson, F. (1991). *Postmodernism or The Cultural Logic of Late-Capitalism*. Durham: Duke University Press.

5 Davidwlocke., *The Postmodern UI*, <https://productstrategist.wordpress.com/2017/07/08/the-postmodern-ui/>. (Consultado el 20 de octubre de 2019)

el pensamiento lineal”⁶. Esto conlleva una contradicción dialéctica social y funcional, en la ‘sociedad canalizada’, según Anderson, “de la “disneyficación de los protocolos y la tarantinización de las prácticas”.⁷

El diseño de interfaces gráficas y experiencias de usuario se preocupará, según autores como Hassenzahl o Schulze, de “trascender el material, crear una experiencia a través de un dispositivo”. Estas experiencias son propias de una sociedad que ha trascendido desde “la cultura de lo material a la cultura de la experiencia”⁸, donde el diseño de tales artefactos oscilará entre el seguimiento estrecho de las pautas dispuestas (*Material Design for Android, Human Interface Guidelines for iOS, etc.*) y el seguimiento de un ideario ‘emocionalista’ de textos llenos de principios e intenciones optimistas (Donald Norman), mientras diseñan con precisión en todos los niveles de pensamiento cognitivo y emocional: visceral, conductual y reflexivo. Al fin y al cabo, “es cierto que es una experiencia sucedánea, pero también lo son las historias de amor y las novelas de viaje. Es artificial, pero no vulgar”⁹. Si sumamos a dicha experiencia la consistencia de los métodos de registro e interpretación de información del usuario, nos encontramos que nuestra experiencia nos completa como protagonistas de un compendio infinito de datos recopilados e imágenes parcialmente rastreadas; una película constante y pesimamente encuadrada y de perspectivas múltiples voyeristas: los protagonistas de una película para adultos donde sin embargo se ha impuesto un protocolo disgregador.

6 Jeet, Heer., *America's First Postmodern President*, <https://hewrepublic.com/article/143730/americas-first-postmodern-president>. (Consultado el 20 de octubre de 2019)

7 Perry, Anderson., *The origins of Postmodernity*. Verso Books, London, 1998

8 Gerhard, Schulze., *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*. Campus Verlag. 2005

9 Marc, Hassenzahl., *User Experience and Experience Design*, <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/user-experience-and-experience-design>. (Consultado el 20 de octubre de 2019)

Finalmente, una interacción fallida, una interfaz superficial en la que sus ofrecimientos o 'affordances' lleven a opciones contradictorias o cuya estructura es auto recursiva, negadora del contrato y defectuosa; es la mejor esperanza de libertad para el humano-usuario contemporáneo. Una interfaz monstruosa, mutante, propia del *Cthuluceno* de Haraway, que imbrique poderes destructivo/generativos, inacabados, terribles, sin ser el 'recurso secreto' de nadie y cuya diagramación de la trayectoria singular que seguirá la interacción humana niegue su propio carácter predefinido y progresivo, generativo y arbóreo; que profundizara en la deformación geométrica necesaria para la dimensión de nuevas especies; que fuera obscena y brutalmente honesta en su declaración y uso.

En términos específicos de diseño, que subvirtiera la convencionalidad de sus metáforas y aceptara la candidez original de su esqueumorfismo (y no esa sugerida, infantil y sibilina profundidad superficial del *flat design*), adoptando correspondencias irreverentes y botones que actúen como una manzana. Que evolucionase hasta cerrar el ciclo, una 'singularidad tecnológica', que en este caso estaría identificada con el agotamiento de un círculo viciado en el que lo que influencia y lo influenciado se retroalimentan en espiral degenerativa, en un *bucle extraño* de Hofstadter, una máquina inútil cuyo funcionamiento es negarse a sí misma (véase la 'máquina inútil' diseñada por Minsky en 1952).

Se necesita la geometría altamente simbolizada del Sloterdijk de las *Esféricas*. Se necesita una geometría referencial y deforme. Una geometría correspondiente a lo irregular y fragmentado en la naturaleza, con una dimensión superior en la que la geometría se vea interna y externamente desde todos los puntos de vista al mismo tiempo: la *Galería de Monstruos* que se convierte en Museo de la Ciencia, según refiere el geómetra de fractales Mandelbrot sobre el matemático John Wallis y cómo concebía la cuarta dimensión: "un monstruo en la naturaleza, menos posible que una quimera o un

centauro”¹⁰. Una perversión de la geometría natural y de anatomía del humano, tanto en forma como en comportamiento, donde la única geometría del comportamiento es el caos.

En cuanto a la perversión geométrica del humano, encajaron los experimentos creativos como los de los antiguos grupos de facebook *Postaesthetics*, *New Aestheticians*, *New Aesthetic*, los canales de youtube *Cyber 8*, *pamtri*, *surrealentertainment* o *Cool 3D World*, su influencia común en el videojuego *LSD Dream Emulator* (Asmik Ace Entertainment, 1998) y trabajos de videoartistas como ‘Fest’ de Nikita Diakur, ‘Influencers’ de Foam Studio (Zeitguised), ‘Jean Pierre’ de Hardcore Anal Hydrogen, los trabajos de Elmar Glaubauf y Victoria Wolfersberger, Hsin-Chien Huang, etc.

En cuanto a la perversión geométrica de la estructura y apariencia del diseño de una interfaz, destacan concepciones de diseño (algunas recogidas en el libro de Gestalten *Pretty Ugly: Visual Rebellion in Design*¹¹) o hitos de experimentación en diseño web compendiados en lugares como *brutalistwebsites*, *Crazy Cool Websites Archive* (con ejemplos como las webs de Robert Reinartz, Studio Elana Schlenker, Ben Sifel, Weirdcore...), artistas rediseñando *apps* famosas (Pierre Buttin, 2017), etc.

Un ejemplo muy expresivo, finalmente, constituiría la web ‘*motherfuckingwebsite.com*’, que nos muestra el rostro crudo de una página sin diseño, donde los mensajes en la apariencia por defecto de HTML nos argumentan textualmente: “Todo lo que has visto son esqueumorficas bastardizaciones de mierda de lo que debería ser texto comunicando un puto mensaje. Esto es una web real y desnuda. Mírala. Es jodidamente bonita.” Y termina con una cita dudosa y refrescante “‘El buen diseño es el menor diseño posible’ – algún capullo alemán.”¹² (*motherfuckingwebsite.com*)

10 Benoît, Mandelbrot., *La geometría fractal de la naturaleza*. Tusquets Metatemás, Barcelona, 1997

11 TwoPoints.Net., *Pretty Ugly: Visual Rebellion in Design*. Gestalten, Berlin, 2012

12 *Motherfuckingwebsite*, <http://motherfuckingwebsite.com/> (Consultado el 20 de octubre de 2019)

Posespacios

**Del 20 de noviembre al 17 de enero en Sala Amadis, Madrid
Comisariada por Cristian S. San Segundo**

Artistas Participantes

Gloria López Cleries
Manuel Minch
Fernando Romero Aparicio
Agnès Pe
Carlos Fernández-Pello
La C15

Participantes en los Talleres

Gloria López Cleries
Agnès Pe
Carles Àngel Sauri
Esteban Martínez González

Textos

Cristian S. San Segundo
Agnès Pe. Tomàs
Gloria López Cleries
Esteban Martínez González
Fernando Romero Aparicio

Imágenes

Carlos Fernández-Pello
Gloria López Cleries
Fernando Romero Aparicio
Cristian S. San Segundo

Diseño y maquetación

Laura Tabarés

INSTITUTO DE LA JUVENTUD:

Directora General
Ruth Carrasco Ruiz
Directora de la División de Programas
Tania Minguela Álvaro
Jefa del Área de Creación
María de Prada López
Jefa del Servicio de Creación
Natalia del Río López

Depósito Legal

M-35853-2019

NIPO formato Papel

734-19-001-8

NIPO en línea

734-19-002-3

*Instituto de la Juventud
Calle José Ortega y Gasset 71
28806 Madrid
www.injuve.es/creacionjoven
creacioninjuve@injuve.es*



C!

A
Fidel Amadís
Pérez