

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial
del 3 de abril de 1981



LOS DISPOSITIVOS DE INTERVENCIÓN EN EL ESPACIO PÚBLICO DE LA CIUDAD DE MÉXICO (2000-2015)

TESIS

Que para obtener el grado de

MAESTRA EN ESTUDIOS DE ARTE

Presenta

LUCÍA DEL CARMEN SÁNCHEZ VILLANUEVA

Directora

Dra. Ivonne Lonna Olvera

Lectores:

Mtro. Luis Javier García Roiz

Mtro. Pablo Martínez Zárate

Ciudad de México

2018

ÍNDICE

Índice	2
Introducción	4
1. El dispositivo de intervención	12
1.1 La (in)definición del arte	12
1.2 Señales de interferencia: los Media en el siglo XX	16
1.2.1 Consideraciones de la época de reproductibilidad técnica	18
a) El autor como productor de productores	21
b) El Montaje y el cambio de la percepción de la temporalidad	23
c) Cepillar la historia a contrapelo: La teoría de la mediación.	25
1.2.2 La construcción del dispositivo	27
1.2.3 El culto a la máquina	35
1.3 Intervención Situacionista	41
1.3.1 La intervención en México: el 68	46
2. La intervención en la era de la <i>tecnocientificación</i>	50
2.1 Prolegómeno a la intervención en la era de la <i>tecnocientificación</i>	51
2.1.1 Los noventa: el proceso de <i>tecnocientificación</i> en México	53
2.2 Del diseño de interfaces al control del usuario	62
2.2.1 La Internet: redes de distribución y producción.	64
2.2.2 Arquitectura del diseño: hábitos/affordances	75
a) La participación	81
b) Activación autónoma	90

2.3 La gentrificación del espacio público	97
2.3.1 Procesos de gentrificación en la ciudad de México.	99
3. Un espacio, muchos lugares	107
3.1 El arte de la indisciplina, otros dispositivos de intervención.	111
3.2 Romper lo cotidiano: poética de la acción.	114
3.2.1 Democratizar el espacio	116
3.2.2 Cultura de la vigilancia //Privacidad para el débil, transparencia para el poderoso.	119
3.3 ¿Qué puede hacer el arte en el espacio público?	121
Conclusiones //Recursividades	125
Relación de imágenes	129
Bibliografía	131

INTRODUCCIÓN

¿Puede el arte cambiar al mundo? Con esta pregunta inicia la investigación. Un cuestionamiento que parecería inocente, y sin embargo, tiene tras él toda una carga histórica de debates y enfrentamientos entre especialistas. Algunos piensan que sí, otros que no, como se verá más adelante esto dependerá de la perspectiva que se tenga sobre la historia, su historia. En todo caso, para matizar la pregunta se partirá de ¿puede el arte cambiar aunque sea a un individuo? En caso de que sí, ¿cómo?

Antes de continuar, hay que señalar que la selección del tema: los dispositivos de intervención obedeció a una intuición educada más que a una línea teórica definida, como consecuencia de un gusto personal por los aparatos electrónicos y digitales que invadieron el mercado en los años noventa: videojuegos, computadoras, celulares y la Internet. Conforme avanzaron los años, hubo una nube de reflexiones que comenzaron a cuestionar el uso de estos aparatos, y al mismo tiempo la fascinación por los mismos no se desvanecía.

Sobre el lugar y las fechas de la selección de piezas: la Ciudad de México entre los años 2000 y 2015. No se puede negar una tendencia centralista y personal. Sin embargo, hay tres razones: la primera trata de la postura de la investigadora como testigo de los cambios, tal vez incomprendidos hace 15 o 17 años en la Ciudad, pero no pasaron desapercibidos. En segundo lugar, también se debió a que la mayoría de estos dispositivos de intervención tienen ciertas

características que dificultan su localización, en especial si se habla desde el contexto mexicano.

La tercera razón tiene que ver con la accesibilidad y disponibilidad tecnológica de esos años, ya que entre los años 2000 y el 2012, el acceso a ordenadores y a la Internet creció constantemente. El informe de *Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares* del INEGI, menciona que en el caso de uso de la Internet en el país hay una disponibilidad del 59.5% en la población (INEGI, 2016, *web*), y sobre el uso de teléfonos inteligentes (*smartphones*) es de 73.8% en la población de seis años a más. En México, estadísticamente el 88.9% de gente que usa la Internet, lo hace para comunicarse, el 84.5% para obtener información, y el 75.8% para acceder a redes sociales (INEGI, 2016, *web*).

Estos datos ayudaron a poner en perspectiva, la relación que durante los años 2000-2015 tiene el país con el uso de las llamadas Tecnologías de la Información. Mientras la accesibilidad tecnológica en el país crecía, tanto el espacio público como el arte se transformaron.

¿Cómo se llegó a la definición de dispositivos de intervención en espacios públicos de la Ciudad de México (2000-2015)? A pesar de las diferencias que existían con la literatura y su necesidad de categorizar los *New Media*, el *Digital Art*, *Software Art*, *Computer-based Art*, entre otros no se encontraba una manera desde donde abordar las piezas que tenían las siguientes características:

En primer lugar, estas piezas debían haber intervenido un espacio público de la Ciudad de México, no importaba su duración ni el lugar. En realidad, también entre estos dispositivos hay un centralismo a la hora de ejecutarse, la mayoría se activan en el Centro Histórico y sus alrededores.

En segundo lugar, debían estar basadas sobre el diseño de *Software*, es decir, sólo se consideraban si tenían una entrada, un procesamiento de información y una salida. En este punto, la investigación se complejizó porque había algunos dispositivos que requerían la activación directa del público y otras que se ejecutaban de manera autónoma. Sin embargo, estos dispositivos en su base tenían esta estructura: entrada, procesamiento de información y salida.

En tercer lugar, debía existir al menos un registro de sus acciones en el espacio público de la Ciudad de México. Una de las dificultades del estudio de estas piezas es su localización. A menos que una sepa a quién, qué y cómo buscarlo no se pueden encontrar los dispositivos de intervención. Otra de las situaciones que complicaron la investigación, fue que algunos sitios de los proyectos ya no existen, como sería el caso de *Nanodrizas. Prototipo 02, 2009*.

Con estos criterios se seleccionaron cerca de 16 dispositivos que contaban con las características arriba descritas. El segundo proceso de selección fue a partir de la escritura de la investigación, es decir, conforme se desarrolló el tema se eligieron las piezas que mejor explicaran la situación del tema. No obstante, se está consciente de la posible (e inconsciente) decantación por las propuestas de Rafael Lozano-Hemmer.

El conocimiento como sistema

Una de las frases que más se recuerda durante el desarrollo de esta investigación es de Edward A. Shanken, quien en el libro *Systems* sentencia en la introducción: “the world as we know, it is our invention” (Shanken, 2015, 14).¹ ¿Cómo entendemos nuestro mundo? ¿Cómo explicamos lo que entendemos por nuestro mundo? ¿En dónde partimos para explicar este mundo? Son cuestionamientos que surgieron durante la elaboración de esta investigación.

A pesar de haber tenido grandes aportes en teorías del arte para abordar esta investigación, ninguna de las conocidas delimitaba el tema como se pensaba. Walter Benjamin, nuestro Virgilio del arte contemporáneo, se retomaba y retomaba en un gran número de textos sobre teoría del arte, pero aún quedaban trazos de la fijación del arte con la imagen, y una fuerte carga teleológica del desarrollo y progreso en las definiciones como el *Digital Art* y el *New Media Art* que tienen su base en el uso de *Software* de manipulación de imágenes.

Las cruzamientos teóricos que se hacen en esta investigación parten de la teoría de medios, pero también de la teoría crítica, de filósofos, y activistas de la tecnología, el arte y el espacio público. También fueron de ayuda las tesis de posgrado que se encontraron sobre la relación arte, tecnología y espacio público en México y que muestran las líneas teóricas que se repiten y utilizan en el país.

En el primer capítulo se analiza la propuesta de Manovich y Paul Christine sobre el *New Media* y el *Digital art*. Para la definición de dispositivo se partió de

¹ “El mundo tal y como lo conocemos, es nuestra invención” (Traducción Lucía del Carmen Sánchez Villanueva, en adelante LCSV)

Agamben, primero construyendo genealógicamente la idea de medio en el arte, desde Benjamin, McLuhan, Adorno y Horkheimer. Los Situacionistas también proveyeron a la discusión arte y espacio público de sus técnicas. El segundo bloque de autores corresponde a las discusiones tecnológicas más cercanas al desarrollo y diseño de *Software*, Moggridge, Lessig, Stallman. Finalmente, el otro bloque están los autores con las voces más críticas del momento: Assange, Chun y Bifo, quienes además de Lessig y Stallman, llaman a no someterse a los dispositivos tecnológicos.

Después de leer a Siskin en su libro *System: the shaping of modern knowledge*, donde sugiere “Utilizar el sistema como una herramienta conceptual que explica las condiciones de modernidad” (Siskin, 2016, 49), se llevó a cabo un ejercicio intelectual, donde la narrativa de la investigación ya no fuera lineal, ni desde su producción, ni desde su formato. Los sistemas en esta investigación son las formaciones culturales o nodos, que se conecta entre ellos por acciones, es decir, por movimientos de recursión que retoman variaciones históricas donde se entrecrucen los conceptos.

En este sentido, esta propuesta filosófica viene de la teoría de los medios desarrollada por el teórico alemán Friedrich A. Kittler, “We attend to the return of the same- and indeed do so to the same extent that it is transformed in its historical being. We ‘run backwards’ in time” (cit. en Ernst, 2015, 60).² A grandes rasgos, su propuesta radica en cómo los medios influyen en los cambios del pensamiento (tanto en su estructura cómo en su percepción), es decir, analiza el

² “asistimos al regreso de lo mismo, y de hecho lo hace en la misma medida que se transforma en su ser histórico. Corremos hacia atrás en el tiempo” (Traducción LCSV)

rompimiento con la razón y lógica de la Ilustración debido a la introducción tecnológica de la computadora después de su invención.

Los códigos, los datos, los registros, los movimiento recursivos propios del lenguaje de programación se convierten en nuevas posibilidades de entendimiento. Él mismo utiliza el proceso de recursión para escribir sus textos, como lo explica Wolfgang Ernst en su texto “Kittler Time: getting to know other temporal relationships with the assistance of technological media”,

In computer science, recursion is precisely defined as the reapplication of a processing instruction to a variable that is itself already the (intermediary) result of the same processing instruction. The value of the variable thus changes with each running of the loop; recursion combines repetition and variation in order to bring forth something new (Winker cit. Ernst, 2015, 60).³

La recursión es una figura temporal no-histórica que se utiliza para la descripción de los eventos pasados. Esto nos permite ligar tiempos y espacios que en otras estructuras históricas serían difíciles. La propuesta del texto va de esta manera. Se establece un sistema compuesto de tres módulos temáticos (arte, tecnología y espacio público) enlazados a tres nodos (arte, tecnología y espacio público) que corresponderían a una especie de matriz histórica que le permitirá a la investigación construir los conceptos desde estos tres aspectos. Aunque hay una trampa en este movimiento de recursión, para acomodar los

³ “En ciencias de la computación, recursión es definida precisamente como la reaplicación de una instrucción de procesamiento a una variable que es en sí misma un valor, el (intermediario) resultado de la misma instrucción de procesamiento. El valor de la variable así cambia con cada ciclo del Loop; recursión combina repetición y variación en el sentido de producir algo nuevo”

capítulos y facilitar la lectura en caso de que se haga de forma lineal, también hay un hilo conductor cronológico presente. Son tres nodos temporales que conectan la tecnología: los sesenta, en especial el 68; los noventa; y el siglo XXI, o lo que va de él.

Arte	Tecnología	Espacio Público
Arte	Arte	Arte
Tecnología	Tecnología	Tecnología
Espacio Público	Espacio Público	Espacio Público

Cuadro 1. Estructura modular y nodos de conexión temática.

En la estructura de la investigación se puede ver la división por capítulos de la siguiente manera. El capítulo 1, los nodos se conectan a través de las conceptualizaciones teóricas que han surgido a partir del estudio del arte y la tecnología desde la teoría del arte. Se elabora el concepto dispositivo de intervención, y sirve de aproximación a las prácticas artísticas en las ciudades de los sesenta. El segundo capítulo analiza estos dispositivos de intervención desde la tecnología, y el diseño del software para visibilizar los mecanismos de control que se tienen de estos. Finalmente, el tercer capítulo trae a discusión el potencial del arte para funcionar en los espacios públicos.

En este sentido, la estructura de la investigación opera como una computadora, a la cual el lector podrá aproximarse, a partir de los ciclos que elija. Puede leerla de corrido o puede saltarse un capítulo y regresar. El siguiente

capítulo 1 consiste en la elaboración teórica del término dispositivo de intervención. Discute un par de posturas de los conceptos que definen al *Media*, y finalmente plantea la relación el espacio público del arte con los Situacionistas.

CAPÍTULO I. EL DISPOSITIVO DE INTERVENCIÓN

En este capítulo se configura la categoría dispositivo de intervención, a partir de una revisión teórica de los conceptos que envuelven a los *New Media*. Se establece cómo de las teorías de la mediación se puede lograr deshacer su componente ideológico del progreso, sin mermar el análisis de la transformación tecnológica. Al mismo tiempo, se activa un tiempo histórico de recursividades enlazadas por las relaciones teóricas de los autores. Finalmente, se establece el concepto dispositivo de intervención y se le da un acercamiento teórico del arte desde el Situacionismo para crear la relación arte y espacio público.

1.1 La (in)definición del arte

Existe una discusión sobre las definiciones en el arte, sobre todo después de los años sesenta, cuando el *performance*, el *happening*, el *land art* y otras formas de expresión comenzaron a ocupar un lugar en la escena del arte contemporáneo. Más aún, los artistas se incorporaron con estas técnicas a la lucha por los derechos de género, el antirracismo, la apertura democrática, los movimientos contraculturales, o la protección del medio ambiente.

La diversidad de estas estrategias también ha dado pie a un incremento en el rango de las aproximaciones teóricas. Teorías como el neobarroco, la posmodernidad (en cualquiera de sus escuelas), el arte relacional sólo por mencionar algunas, tratan de categorizar o clasificar esta diversidad de acuerdo

a sus propias explicaciones, y aunque sus aproximaciones son indiscutiblemente beneficiosas para el arte, muchas veces encajonan otras que podrían aportar diferentes formas de pensar.

Y sobre todo, de aportar un cambio en la mirada que se tiene sobre el arte. En su *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*, Wladislaw Tatarkiewicz, estudia la historicidad del concepto *arte*, el cual ha sido una de las discusiones más importantes su historia. Lo que se entiende por *arte*, no es lo mismo que los Renacentistas entendían, o que los romanos (Tatarkiewicz, 1997, 39-78). Sin embargo, como ocurre en la historia, existen ideas de otros momentos, contextos, sociedades o culturas que permanecen en la actualidad y que conviven con otras muchas veces, en contradicción.

Por ejemplo, la idea de que el arte tiene que ser *bello* para generar un estado de sublimación viene del siglo XVIII, y fue trabajada por filósofos como Alexander Gottlieb Baumgarten (fundador de la estética), Immanuel Kant (fundador de la filosofía idealista) y por Johann Joaquim Winckelmann (quien basó sus estudios en el arte grecolatino y renacentista). Sus propuestas filosóficas sentaron los cánones de la belleza y estética que todavía vivimos en la actualidad,⁴ e incluso en algunos sectores aún permean la idea que se tiene de lo que debe ser arte.

⁴ Decir que algo es *bello* una obra de arte, un objeto cotidiano, o incluso los cánones de la publicidad tienen sus bases aquí. En su libro *Reflexiones sobre el arte griego en la pintura y la escultura*, Winckelmann define a los cuerpos atléticos, sobre todo los masculinos y jóvenes como el modelo ideal de belleza.

Esto da pretexto para introducir la discusión sobre la diversidad de propuestas que giran entorno al arte con dispositivos de intervención. Al inicio de la investigación surgieron diferencias entre la literatura de arte (sobre todo libros y tesis), las piezas, el conocimiento de campo de la investigadora,⁵ los artistas y los recursos que pertenecen a un ámbito técnico como manuales de programación, diseño de interfaces, *blogs*, artículos, páginas *web* entre otros.

La variedad de términos con las que se nombraba a las piezas llevó a una necesaria reflexión sobre la (in)definición de algunos términos artísticos. Para denominar las variaciones que tiene el arte con medios electrónicos y digitales se encontraban el *Computer Art*, *Net Art*, *Software Art*, *Digital Art*, *Media Art*, *New Media Art*, *Interactive Art*, entre muchas otras. Estas denominaciones centran en específico a la revolución tecnológica, manifestada en el uso del ordenador personal como el origen del cambio y el rompimiento con lo anterior.

Una de las categorías más recurrentes en los textos específicos de arte son los *New Media*, y se refieren a cómo la impronta tecnológica y llegada de la Internet en los noventa cambiaron la manera de entender al mundo. El *New*, como lo dice Paul Christine en su libro *Digital Art* “What is in fact new is that digital technology has now reached such a stage of development that it offers entirely new possibilities for the creation and experimentation of art” (2003, 7).⁶

De la misma manera, Lev Manovich en su libro *The Language of New Media*

⁵ He participado en varios talleres, diplomados, foros de discusión y seminarios a lo largo de estos años. El último lugar de participación, como objetivo exploratorio de esta investigación, fue el Laboratorio de Interdisciplinar de Experimentación e Innovación con Videojuegos y Arte Interactivo (2016), organizado por el Centro Multimedia del Centro Nacional de Artes.

⁶ “Lo que es en realidad nuevo es que la tecnología digital, actualmente ha alcanzado un nivel de desarrollo que ofrece nuevas posibilidades para la creación y experimentación del arte” (Trad. LCSV)

pone a los noventa, y al *Arts Electrónica* de 1995 cuando reemplazan la categoría de *Computer Graphics* por la de *Net Art*, para destacar así el cambio de una herramienta (o *Media*) que ya no sería utilizada únicamente para producir, sino para almacenar y distribuir (2001, 4).

Muchas de estas definiciones utilizan al uso del ordenador, o computadora personal, como principal diferenciador de la técnica. Manovich dice "... today we are in the middle of a new media revolution- the shift of all culture to computer-mediated forms of production, distribution, and communication"⁷ (Manovich, 2001, 19). Y menciona que nunca el mundo había sido tan consciente de los cambios que la revolución de los *New Media* realizan en la actualidad (Manovich, 2001, 6).

Y se podría seguir así con la revisión bibliográfica,⁸ que no es basta pero sí suficiente, (y cada día se incrementa), para darse una idea de los cánones que rigen este entusiasmo por descifrar-decodificar un arte cuya diferencia basan en la novedad tecnológica, y cuyas repercusiones teóricas veremos a lo largo de esta investigación. En primer término la búsqueda por una categoría que englobe no sólo la materialidad tecnológica; en segundo, también que se separe de la idea de "novedad", y que finalmente incorpore la participación, elemento fundamental en esta investigación.

⁷ "[...] Hoy estamos en medio de una revolución de los New Media- el cambio de todas las formas culturales a la mediación computarizada de las formas de producción, distribución y comunicación" (Trad. LCSV)

⁸ En el caso de México, a excepción de la tesis doctoral de Karla Jasso (2013) *Arte-tecnología: Arqueología, Dialéctica, Mediación*, cuya lectura aportó grandes consideraciones a estas reflexiones. Las tesis de posgrados en artes de México, y sobre *arte digital* mexicano (*sic*), dan por sentado este tipo de definiciones (Betancourt, 2009; Peralta, 2009; Vidal, 2008; Villagómez, 2015).

¿Por qué elegir la categoría dispositivos de intervención para diferenciar las piezas que se investigan? Para explicar cómo se llegó a esta categoría habrá que regresar unas décadas atrás. Cuando el estudio de los medios se comenzaba a perfilar más allá del objeto y se comenzaba a configurar (nuevamente) la idea del mundo como sistema.

1.2 Señales de interferencia: los Media en el siglo XX.

Antes de llegar a la categoría de dispositivo, hay que señalar la inferencia que tuvo el concepto *media*, o medios (en español) en el desarrollo de esta investigación. Ya que una de las cargas teóricas que comprende la categoría de dispositivo se desprende también de cómo se comenzaron a entender los medios después de la Segunda Guerra Mundial.

Hace más de 50 años, Marshall McLuhan publicó *Comprender los medios de comunicación*, donde establecía que un *Media* era “cualquiera de nuestras extensiones” de consciencia (1996, 29), por ejemplo la tecnología material (o inmaterial como la luz) que afecta completamente la vida, en otras palabras: “al operar una sociedad con una tecnología nueva, no es el área de la incisión la más afectada. La zona del impacto y de la incisión es insensible. Es el organismo entero el que ha cambiado” (McLuhan, 1996, 85), y este organismo es la sociedad transformada por algún medio.

La fotografía, el cine, la radio, la televisión y posteriormente, el desarrollo de la tecnología digital⁹ modificaron la forma de entender al arte y al entretenimiento. Específicamente, el historiador Eric Hobsbawm, señala en su libro *Historia del siglo XX*, cómo estos medios de tecnología digital han cambiado nuestra relación con la cultura, a diferencia de las propuestas estéticas de las “artes mayores”, especialmente las más tradicionales como serían la pintura, escultura, teatro, danza, entre otras (1998, 497), y se debe a que su base se encuentra en la posibilidad de reproducir la imagen (sea sonora, pictórica, cinematográfica, fotográfica, etc.). En un apartado más volveremos a este punto.

Durante los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial surgieron teorías, especialmente de la escuela crítica (exiliada para ese entonces), que prevenían sobre el peligro de los medios de comunicación y la ideología que se desprendía de ellos. Filósofos como Hannah Arendt, Theodor Adorno y Max Horkheimer, quienes vivieron la persecución nazi y la implantación de su ideología a través de los medios de comunicación manejados por Joseph Goebbels, dedicaron sus teorías a combatir las bases ideológicas y totalitaristas que llevaron al nazismo a la cúspide del poder.

Theodor Adorno y Max Horkheimer escribieron *Dialéctica del iluminismo* en ca. 1944, como respuesta crítica a las bases ideológicas que encumbraron al régimen nazi durante los años treinta, es decir a la razón, el progreso y el

⁹ La tecnología digital se entiende como estos dispositivos de comunicación, transmisión, almacenamiento, reproducción, entre otras capacidades que tienen su base en la configuración de datos basados en el sistema binario “1 y 0”s. En el mundo hispánico también se conocen como TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación).

conocimiento científico postulados difundidos durante la Ilustración y utilizados para justificar ciertas atrocidades contemporáneas.

Uno de los textos que conforman este libro, “Industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas” (Adorno y Horkheimer, 1988), aborda a los medios de comunicación como parte de una industria cultural, donde “[...] la técnica de la industria ha llegado sólo a la igualación y a la producción en serie, sacrificando aquello por lo cual la lógica de la obra se distinguía de la del sistema social” (Adorno y Horkheimer, 1988, 1). Y esta lógica de distinción sería la autenticidad, la originalidad, lo antisistémico de la obra. La industria sólo se replica así misma, crea en serie sus objetos culturales, gracias a los medios de comunicación.

Y nuevamente, nos encontramos con la técnica como parte de la definición de medios, tanto McLuhan como Adorno y Horkheimer la utilizan junto a la tecnología como formas de distinción de estos objetos frente a otros. Ellos son quienes sientan las bases del pensamiento durante el siglo XX sobre la tecnología y los medios de comunicación. Los dos contienen cierta visión distópica de la irrupción de los medios, la cual echará sus raíces durante la segunda mitad del siglo pasado, y en algunas ocasiones hasta la fecha.

1.2.1 Consideraciones de la época de reproductibilidad técnica

Walter Benjamin (1892-1940) filósofo, crítico, y pensador alemán contemporáneo y amigo de Theodor Adorno, también reflexionó sobre los medios diez años antes que Adorno y Horkheimer escribieran *Dialéctica del*

Iluminismo. Su trágica muerte y sus disputas metodológicas con la Escuela de Frankfurt, especialmente con Adorno,¹⁰ lo dejaron fuera de las discusiones sobre la técnica y la tecnología después de la Segunda Guerra Mundial. Su visión más optimista que la de sus contemporáneos la plasmó en sus escritos, en especial en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (2003), la cual a pesar de tener ya casi 100 años de su redacción en los años treinta del siglo XX, en la actualidad funciona como un referente no sólo para la aproximación a la tecnología y la técnica, sino para entender nuestra relación con la cultura y el arte.

Walter Benjamin escribió en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* que la “masificación” de las imágenes en el mundo generó una serie de *desplazamientos* en el imaginario de la época. En este ensayo, el autor discurre sobre la transformación de los valores estéticos que rodean y sacralizan a la obra (2003, 43-63),¹¹ y cómo la impronta de la *reproductibilidad técnica* (2003, 39-41) modifica una serie espacios, donde se llevan a cabo estos cambios, a la vez que establece nuevas relaciones del arte con la cotidianidad, y sobre todo la potencia política que esto implica.

Pone especial énfasis en el cine, ya que éste se convierte en la técnica por excelencia, “El cine sirve para ejercitar al ser humano en aquellas percepciones y reacciones que están condicionadas por el trato con un sistema de aparatos

¹⁰ Mientras Benjamin decidió permanecer en Alemania, Adorno sale hacia Estados Unidos, pero mantienen contacto por medio de cartas, las cuales ahondan en discusiones sobre la forma de abordar el materialismo. El filósofo italiano Giorgio Agamben reflexiona sobre estas discusiones en su texto “El príncipe y la rana. El problema del método en Adorno y Benjamin” en *Infancia e historia. Ensayo sobre la destrucción de la experiencia* (2007, 157-186).

¹¹ La sacralidad, la autenticidad, el aura, el ritual y política, el valor de culto y el valor eterno. (Benjamin, 2003)

cuya importancia en su vida crece día a día” (Benjamin, 2003, 56). Si la reproductibilidad técnica en la fotografía logró trastocar los valores del arte, el cine viene a revolucionarlos.¹²

A más de 80 años del escrito de Benjamin, se puede observar la forma en que la reproductibilidad técnica y el desarrollo tecnológico se desprendieron de los avances de la primera mitad del siglo XX, y produjeron una serie de transformaciones en todos los aspectos de la vida cotidiana, incluyendo al arte. Y no es el único de sus textos que aborda el tema, Benjamin creía en la potencia política que tenía la relación entre el arte y la técnica, la revisión de los cánones teóricos de su época, y la necesidad de estudiar los objetos culturales¹³ como síntomas de los discursos modernistas que imperaban en su contexto.

Tanto el “Autor como productor” (1934) como el (inconcluso) *Libro de los pasajes* (2005) son fuente inagotable (por el momento) de ideas y propuestas sobre el estudio del arte y la cultura. Para esta investigación se retoman tres ideas principales que modelarán la categoría de dispositivo de intervención. En primer lugar, el artista como productor de productores; en segundo lugar la historia a contrapelo y por último el montaje, no sólo como estrategia discursiva, sino como forma de pensar y de construir el mundo.

¹² “El intento de catalogar al cine como “arte” obliga a estos teóricos a introducir en él elementos rituales, mientras que lo interpretan con una incomparable falta de respeto” (Benjamin, 2003, 64).

¹³ A pesar de que Benjamin no terminó *El libro de los pasajes* (2005), éste se ha vuelto un referente teórico a la hora de estudiar el arte actual, y contemporáneo de nuestro tiempo.

a) El autor como productor de productores

En 1934, Walter Benjamin dio la conferencia "El autor como productor" en el Instituto de Estudios del Fascismo de París. En ella abordaba el tema de la técnica y el autor como formas de potenciar la producción en los lectores de periódicos. Tanto *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* como este texto tienen en común la transformación desde la cotidianeidad de un público estático en uno participante gracias a la técnica.

La masificación del cine dio como resultado que "las masas de participantes, ahora mucho más amplias, han dado lugar a una transformación del modo mismo de participar" (Benjamin, 2003, 92). Esto quiere decir que el incremento de los receptores y el cambio técnico al que están expuestos, los comienza a transformar en otra cosa. Valga recordar las palabras de McLuhan unos años después: "el organismo es el que ha cambiado" (McLuhan, 1996, 85).

¿Cómo la técnica puede transformar esta distinción entre autor y público (Benjamin, 2003, 76)? En principio, para Benjamin, la técnica es un punto dialéctico inicial que tiene como finalidad superar a la oposición de forma y contenido. Entonces, no sólo se trata de la técnica como la entendemos desde la forma, como las distinciones de los *New Media* que presentamos anteriormente. La técnica consiste en un espacio de negociación entre la tecnología y el objeto cultural.

Benjamin parte de la prensa soviética y cómo potencia su uso al buscar crear nuevos autores. Toma en cuenta al lector como parte de la acción: "La persona

que lee está lista en todo momento para volverse una persona que escribe, es decir, que describe o que prescribe" (1934, 7). Y a la responsabilidad del autor como creador: "Un autor que no enseña nada a los escritores, no enseña nada a nadie" (1934, 15). Es en este sentido que Benjamin posee una visión optimista de la función de los medios, o en este caso del medio como categoría, como más adelante exploraremos.

Su punto de partida es la dramaturgia aristotélica, donde se comienza a "Construir la acción a partir de los elementos más pequeños de los modos de comportamiento" (1934, 18), en este sentido es en las acciones de espectador donde comienza su transformación a la producción. Benjamin dota al cine del origen y creación del participante,¹⁴ sin embargo en la historia del arte, este origen parte del Dadá.

Claire Bishop en el libro *Participation. Documents of contemporary art*, establece que uno de los posibles orígenes de la transformación espectador a participante se encuentra en el Dadá de los años veinte. Era en las acciones que buscaban involucrar al público de la ciudad, menciona como las más trascendentales las manifestaciones como sería una excursión a la iglesia de *Saint Julien le Pauvre*, o el juicio de broma a Maurice Barrès (Bishop, 2006, 10). El punto en el que coinciden tanto Benjamin como Bishop sobre el origen de la participación es en las experiencias colaborativas que organizaba la *Soviét* como parte de su programa político.

¹⁴ "El dadaísmo intentó generar con los medios de la pintura (o de la literatura en su caso) los efectos que el público encuentra ahora en el cine" (Benjamin, 2003, 89)

La muerte de Benjamin y la Segunda Guerra Mundial interrumpieron este tipo de reflexiones optimistas desde la filosofía y teoría, abrieron paso al desencanto tecnológico como consecuencia de la destrucción ocasionada por los desarrollos militares de la época.¹⁵ Aunque ya existían, fue hasta los años 60 que el arte de participación tuvo un mayor desarrollo debido a la incorporación de los artistas como activistas y luchadores sociales. Estos generaron estrategias que invitaban a la gente a convertirse de participantes a co-creadores de la obra, lo cual trabaja la idea de que la presencia activa del arte crea un sujeto activo, y será parte esencial en el desarrollo de otras manifestaciones artísticas actuales.

b) El Montaje y el cambio de la percepción de la temporalidad

El XIV capítulo de *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* se titula “El pintor y el hombre de la cámara”, detalle que podría pasar desapercibido, de no haber sido por el texto de Manovich quien nombra a *Man with a movie camera* [El hombre de la cámara] (Dziga Vertov, 1929) el ejemplo más importante de la imaginación como base de datos en el *Media Art* moderno (Manovich, 2001, 9).

El cine presentó dificultades más profundas que la fotografía a la estética tradicional (Benjamin, 2003, 63). A diferencia de la fotografía, el cine se

¹⁵ Aunque después de la Segunda Guerra Mundial se incrementó el desarrollo tecnológico, como ya se mencionó arriba teóricos como Hannah Arendt, Theodor Adorno y Max Horkheimer, quienes vivieron la persecución nazi y la implantación de su ideología a través de los medios de comunicación manejados por Joseph Goebbels veían con suspicacia el uso de los medios en la esfera pública.

constituía por varias personas, tenía la posibilidad de pobrarse las veces que se necesitaran (Benjamin, 2003, 68) y tenía al montaje como principio de artísticidad:

La obra de arte surge aquí sólo a partir del montaje. Un montaje en el cual cada componente singular es la reproducción de un suceso que no es en sí mismo una obra de arte ni da lugar a una obra de arte en la fotografía. Sino son obras de arte, ¿qué son estos sucesos reproducidos en el cine? (Benjamin, 2003, 66)

El montaje en el cine tiene sus propias líneas de investigación y teorías en las cuales no se profundiza en esta investigación, la importancia de su presencia en este texto es la unidad que constituye la fragmentación de imágenes (en el caso del cine) que es el montaje.

En su libro *Filosofía de la Imagen* el investigador Fernando Zamora expone que se tiende a darle a la razón, el discurso, el orden expositivo, y a la sistematización de ideas un peso más fuerte que al *imago*, de la imaginación como forma de pensamiento (2015, 27). El montaje puede romper con esta construcción lineal y secuencial de la razón, a partir de él podemos construir otras realidades. “Editing, or montage, is the key twentieth-century technology for creating fake realities” (Manovich, 2001, 148).¹⁶ Con el montaje imaginamos tiempos, acciones, momentos, principios y finales, entre otras cosas.¹⁷

¹⁶ “Editar, o montar, es la clave de la tecnología del siglo XX para crear falsas realidades” (Trad. LCSV)

¹⁷ “La del pintor es una imagen total; la del operador de la cámara es una imagen despedazada muchas veces, cuyas partes se han juntado de acuerdo a una nueva legalidad” (Benjamin, 2003, 81).

Todo esto lleva a la siguiente propuesta: el montaje da una idea de conexiones. Un sistema de imágenes que se conectan para generar una unidad fragmentada. Cada imagen en movimiento es parte de un todo que constituye el producto final de un presente que cambia de persona a persona, de acuerdo a sus capacidades de entendimiento y forma otro sistema basado en el anterior.

c) Cepillar la historia a contrapelo: La teoría de la mediación.

Así como Adorno y Horkheimer imperaron en discusiones de su época, Walter Benjamin también será un nodo más en la construcción de un conocimiento estructurado en sistemas. Pero estos sistemas serán espacios no lineales ni continuos, se estructuran a partir de un presente inmediato y estudian la historia a contrapelo, una historia que no se se deja llevar por las lecturas hegemónicas del momento.

De esta manera, la propuesta de estructurar la investigación como un sistema no lineal, que se conecta con nodos conceptuales toma sentido. Desde la teoría de la mediación, Clifford Siskin en su libro *System: the shaping of modern knowledge*, menciona cómo los sistemas están “shaped by how history and system have interrelated in the past and how they continue to do so in the present” (Siskin, 2016, 48).¹⁸ La teoría de la mediación no es la única que trata los sistemas como herramientas de estructuración. Tanto los Estudios Culturales

¹⁸ [moldeados por cómo nuestra historia y sistemas se han interrelacionado en el pasado y cómo continúan haciéndolo en el presente]

como los Postcoloniales/Decoloniales¹⁹ trabajan los sistemas como forma de estructura teórica, la diferencia con otras teorías es que estas no se establecen sobre un esquema jerarquizado, es decir, pongamos por ejemplo, el marxismo, que utiliza la superestructura y la estructura para definir sus niveles de análisis, pone énfasis en la jerarquía y la idea de progreso,²⁰ o incluso, en el arte, el ejemplo sería la Iconología que tiene los niveles de lectura preiconográfico, iconográfico e iconológico, también de alguna manera jerarquizados lógicamente.²¹

Clifford Siskin propone utilizar los sistemas no cómo herramienta conceptual, sino como un productor de conocimiento (2016, 49). A diferencia de Adorno y Horkheimer quienes ven los sistemas como una forma institucionalizada y jerárquica, “*Film, radio y semanarios constituyen un sistema*” (Adorno y Horkheimer, 1988, 1); Siskin propone que los sistemas no son una unidad de contención, sino que son escalables, esto quiere decir que en palabras de Galileo: “there were more systems within systems” (cit. en Siskin, 2016, 55).²² Estas reflexiones no son nuevas, ya los Estudios Visuales utilizaron la idea de

¹⁹ Para las escuelas anglosajonas se usa el término Postcolonial, y las escuelas latinoamericanas han adoptado el término Decolonial como una diferencia de la forma de diversidad epistémica. Para más información puede revisar el libro de Castro-Gómez, Santiago y Ramón Grofoguiel (eds.), *El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global* (2007).

²⁰ Para profundizar en este tema revisar Marx, Karl y Federico Engels, “Feuerbach. Contraposición entre la concepción materialista y la idealista (Introducción)” en *La ideología alemana* (1979) este texto funciona como una primera aproximación a la teoría marxista.

²¹ Panofsky establece tres niveles fundamentales, que van desde el golpe de vista hacia el objeto artístico hasta su interpretación o significación, cada uno de estos niveles contiene subniveles. Si se quiere ahondar en el tema, se puede revisar su “Introducción” del libro *Estudios sobre iconología* (1972, 13-44).

²² “Había más sistemas dentro de los sistemas”(Trad. LCSV)

fractal para pensar la imagen,²³ o el mismo Foucault, en *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*, cuando resume su intervención sobre “Las meninas” y cita al viejo Pacheco, maestro de Velázquez “la imagen debe salir fuera del cuadro” (Foucault, 1968, 18), es decir una imagen que crea otras imágenes.

Sin embargo, a pesar de las coincidencias epistemológicas de estas fuentes teóricas, la mediación fue seleccionada como configuración de la base teórica que más se adecuaba a la hora de estudiar el dispositivo de intervención. No sólo por su desprendimiento de la imagen como principal supuesto, también se corresponde con la propuesta de Ove y Sandhei en “Where were the media before the media?” por su énfasis en la acción y su relación con el contacto entre dos entidades separadas (2010, 64).²⁴

1.2.2 La construcción del dispositivo

La discusión filológica entre *Media*/medios y *Medium*/medio tiene que ver con la forma en que el mundo ha conocido la palabra en el mundo occidental desde el siglo XIX (Ove y Sandhei, 2010, 86), y su continuación a través de los estudios de los *Mass Media*. Por su parte, el *Medium* se deriva de una segunda consideración filológica que viene del siglo XVII y XVIII ligado al concepto de

²³ Nicholas Mirzoeff en su libro *Una introducción a la cultura visual*, dice “Existen diversas razones para convertir la cultura visual en fractal y no en lineal. [...] una red fractal cuenta con puntos clave de interrelación e interacción que son de una importancia y complejidad fuera de lo común” (2003, 50)

²⁴ Y yo agregaría más, lo interesante de la teoría de la mediación es que trata de salir de las visiones dicotómicas del estudio de los conceptos, ya no se trata sólo de contraponer dos términos, sino conformar un nodo, a partir de varios conceptos.

aether, el cual permitía la transmisión de las ondas de luz y posteriormente permitía a la luz y la electricidad trabajar a distancia (Ove y Sandhei, 2010, 65).

Así el *Medium* se desprendía de esta aura de significación tecnológica, de invención, o *techné*. *Medium* está más relacionado con la representación (separación y conjunto), o con un *milieu* de contacto entre entidades separadas. (Ove y Sandhei, 2010, 65). En este sentido, *Medium* no es una categoría como tal para el análisis de las piezas de intervención que se estudian en esta investigación. No obstante, es el concepto sobre el cual se asienta el dispositivo de intervención, es decir, es el medio para el estudio del medio (un sistema de sistemas).²⁵

El *Medium* o medio tiene otra característica destacable, la acción no se da en un tiempo lineal, sino en un tiempo profundo. Antes de entrar a este concepto habrá que retomar la necesidad que Benjamin señala en *La dialéctica en suspenso*, en específico en “Sobre el concepto de historia”, que “La historia es objeto de una construcción cuyo lugar no es el tiempo homogéneo y vacío, sino aquel plebético de tiempo-ahora” (Benjamin, 2009, 48), es un presente en tránsito que tiene historicidad y que debe ser aprehendido por el materialista.

El tiempo profundo es un concepto parecido al que Benjamin señala en esta cita. Karla Jasso, en su tesis de doctorado “Arte-Tecnología: Arqueología, Dialéctica, Mediación”, 2013 advierte que el tiempo profundo: “opera por fuera de

²⁵ La singularización de *medio* es intencional, ya que como dicen Ove y Sandhei: “It appears that the plural form did not come into common usage until the nineteenth century and then significantly in relation to technologies and cultural phenomena that in the early twentieth century would be referred to as the “mass media” (2010, 65).

la linealidad (*sic*) del progreso y de forma contrario, interpone una estructura analítica articulada desde nociones como la duración y el momento” (Jasso, 2013, 18). Así como los sistemas en la teoría de la mediación el tiempo profundo pretende separarse de la linealidad del progreso y la lógica jerárquica. Zielinski, teórico del tiempo profundo menciona:

[...] existe algo así como una actualidad de lo pasado. Sin embargo, si hemos de comprender la actualidad de la historia no solamente allí donde es correcto verla como carga y obligación, sino también allí donde vale la pena dejarla desplegarse como atracción especial, entonces necesitamos de una nueva perspectiva contra aquella que tan solo logra buscar lo viejo en lo nuevo. (cit. en Jasso, 2013, 181).

Si se sigue la línea teórica de Zielinski, con respecto a esta investigación el problema no es el estudio de los *Media*, sino las aproximaciones hegemónicas que no se apartan de ellos. Por ejemplo, habrá que recordar las citas de Paul Christine sobre lo *nuevo* de los *New Media* (2003, 7), y sobre todo de Manovich, quien dedica un capítulo de su libro para definir: “What is new media?” (2001, 17-61) mientras desmitifica los elementos que componen al *New Media* y los identifica en el cine, el problema de este libro es que se limita a analizar el lenguaje de la imagen, y sus enlaces con el cine, por lo que sólo permite ver una parte del sistema que estudia.²⁶

²⁶ Posiblemente su fijación con la imagen es porque el libro se publicó por primera vez en 2001, y las piezas que se estudian son del 2000 al presente, pero aunque existen puntos de encuentro entre ésta investigación y el libro de Manovich, el cambio de espacio de los dispositivos de intervención obliga a virar hacia otras propuestas teóricas.

La pregunta que surgió de esta diferencia entre *Media* y *medio* fue: ¿qué categoría utilizar además de medio para sostener teóricamente las piezas de intervención que se analizan en esta investigación? Para esto, fue necesario una revisión de la literatura sobre tecnología y arte, y fue hasta que a partir de la categoría dispositivo de Michel Foucault, encontramos el texto que Giorgio Agamben escribe *¿Qué es un dispositivo?* (2015). En él genera un análisis genealógico de dónde proviene esta noción.

Agamben llega a la conclusión de llamar “dispositivo literalmente a cualquier cosa que de algún modo tenga la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes” (2015, 23). En este sentido, un dispositivo es un sistema que genera sistemas, de la misma manera que lo hace el concepto de medio.

Entonces, ¿por qué utilizar dispositivo en lugar de medio? En primer lugar, para evitar confusiones del término medio con *Media* o medios. En segundo lugar, para jugar con su significado, el cual no solamente alude al dispositivo tecnológico, ya que la definición de Agamben abre ramificaciones hacia el concepto de medio. Finalmente, la publicación del texto de Franco Berardi “Bifo”, “La imagen dispositivo” (2005, 64-68), mostró a esta investigación la potencia del dispositivo como categoría de acción y mediación.

En este texto, “Bifo” llama a la “imagen” dispositivo, “as a stratum of consciousness able to modify the projection of the body in space, in turn

metamorphosing the meaning we attribute to our experience”.²⁷ El dispositivo acciona la imagen en el mundo, según Bifo, “I refer to a semiotic engine able to act as the paradigm of a series of events, behaviours, narrations and projections modelling social reality” (Bifo, 2005, 68).²⁸ Aquí parecería que se encuentra una contradicción, el dispositivo de Berardi pareciera está más allegado al sistema de Adorno y Horkheimer (1988) que al de los medios y Agamben.

Sin embargo, si enlazamos este concepto a su libro *The uprising. On poetry and finance* (Bifo, 2012). La idea de “Bifo” es llevar a un lugar distinto las conceptualizaciones de Christian Marazzi, Palo Virno, and Maurizio Lazzarato. Estos pensadores han conceptualizado la relación entre lenguaje y economía, han descrito la sujeción y sumisión de la esfera biopolítica del afecto y el lenguaje al capitalismo, (2012, 13). Para esto propone a la poesía como el dispositivo de sublevación ante este sistema (unidad). La poesía para Bifo es “[... the occupation of the space of communication by words which escape the order of exchangeability” (2012, 22),²⁹ esta capacidad de singularidad es la que podría posibilitar al arte (y no a la filosofía) para guiar la inteligencia y la apertura de un mundo no sujeto al poder financiero y su lenguaje (Bifo, 2012, 43).

La propuesta de Bifo no es muy diferente a la de Benjamin, en “El autor como productor” (1934) señala la responsabilidad de los autores por enseñar a los lectores y piensa en los beneficios que esta acción puede llegar a tener: “Y

²⁷ “como un estrato de la consciencia capaz de modificar la proyección del cuerpo en el espacio, en un giro metamórfico del significado que atribuimos a nuestra experiencia” (Trad. LCSV)

²⁸ “Me refiero a la maquinaria semiótica capaz de actuar como el paradigma de una serie de eventos, comportamientos, narraciones y proyecciones moldeando la realidad social” (Trad. LCSV)

²⁹ “[...] la ocupación del espacio de comunicación por palabras que escapan al orden del intercambio” (Trad. LCSV)

mejor es este aparato mientras mayor es su capacidad de trasladar consumidores hacia la producción, de convertir a los lectores o espectadores en colaboradores" (Benjamin, 1934, 16). Y posiblemente nos da una pista de la potencia política de la poética como acción, cuando señala la dramaturgia aristotélica (Benjamin, 1934, 18).

En *La poética*, Aristóteles habla de la imitación. Quienes imitan "imitan a hombres que actúan" (1999, 131), aquí la pregunta que sigue es ¿qué imitan? Las acciones de los hombres (sean héroes o no). La poesía imita de tres diferentes maneras: los *medios* (ritmo, canto y verso), los objetos y el modo de imitarlos (1999, 134). Tanto Benjamin como Bifo más allá de pensar en la imitación del arte, retoman la idea de la poesía como acción.

Así también el filósofo Gastón Bachelard, en su libro *La poética del espacio* menciona que

Viviendo los poemas se tiene la experiencia saludable de la emergencia. Es sin duda una emergencia de poco alcance. Pero esas emergencias se renuevan; la poesía pone al lenguaje en estado de emergencia. La vida se designa en ellas por su vivacidad. Esos impulsos lingüísticos que salen de la línea ordinaria del lenguaje pragmático, son miniaturas del impulso vital. (Bachelard, 2013, 19).

Aunque la propuesta de Bachelard va más hacia una concepción fenomenológica de la poética y del psicoanálisis del espacio, es curioso que

también relacione esta capacidad de acción (de impulso vital) del poema en el hombre. El arte causa reacciones en las personas, eso no hay duda. El cambio epistémico que proponen estos autores está en que la reacción es acción, o en todo caso, potencia de.

Según estos autores la poesía (en un sentido abierto el arte) tiene la capacidad de accionar al individuo, por lo tanto es un dispositivo que puede llegar a tener autonomía, después de haber sido ejecutado. En el caso de esta investigación se piensa el dispositivo de intervención como un dispositivo poético con una capacidad de transformación/acción en el participante.

En resumen, se define al dispositivo, para efectos de esta investigación, es un medio en el sentido de constituir un sistema de sistemas, que se encuentra dentro de un tiempo no-lineal, es decir, un tiempo profundo que opera fuera de la linealidad del progreso. En un sentido material, es cualquier cosa desde un sentido tecnológico con la capacidad de capturar, orientar determinar, interceptar, modelar, etc., es decir, cualquier objeto que genere acción, o la potencia de. Desde esta perspectiva, el dispositivo es la poética del arte, es decir, la capacidad del arte para singularizar acciones de la cotidianeidad como espacios de crítica cultural, o como diría Bifo, de sublevación ante el sistema.

No sería justo cerrar este apartado sin hablar de las consideraciones académicas que prohíben que el arte sea un dispositivo poético (como se ha considerado aquí). En esta discusión podemos mencionar a Mieke Bal en su texto "Arte para lo político" (2010, 40-65) estudia la obra de Doris Salcedo, a partir de la cual establece que la obra *simbólicamente* representa un

contrasentido a una serie de políticas de Estado, y nada más. No genera más acción que la contemplación de un contrasentido político a partir de un objeto artístico.

Mieke Bal, investigadora de Estudios Visuales, no niega que el arte pueda ser político, pero para que no deje de ser arte no debe ser eficaz, y debe mantenerse en un “entorno de protección” como podría ser la galería o el museo (Bal, 2010, 46). En otras palabras debe quedarse como mera representación sin intervenir más allá de su objetualidad. Y no es la única que piensa esto, doctor Sergio Rodríguez en su libro *Palimpsestos mexicanos* menciona algo parecido: “El límite de lo artístico es el orden de enunciación de la representación, porque de otra manera el arte se produciría como insurgencia y dejaría de ser arte” (2015, 97). Dentro de una construcción de historia lineal y jerarquizada, los dos tendrían razón. En el gran relato de la historia universal sólo tienen voz los grandes acontecimientos; sin embargo, uno de los objetivos de esta tesis es estudiar estos dispositivos de intervención como agentes de transformación, sin la necesidad de exagerar sus efectos sociales, sino como productores de productores. O como lo dice Benjamin:

Las tareas que se le plantean al aparato de la percepción humana en épocas de inflexión histórica no pueden cumplirse por la vía de la simple visión, es decir, de la contemplación. Se realizan paulatinamente, por acostumbramiento, según las indicaciones de la aprehensión táctil. (Benjamin, 2003, 94)

Y es este *acostumbramiento*, el que más adelante veremos como un medio de transformación, para fortuna o desfortuna. Ya que son las pequeñas acciones las que transforman la forma de percibir al mundo, por eso la impronta del cine es tan importante en su momento, y no es el único que piensa así, incluso McLuhan escribe que “El artista puede corregir las proporciones de los sentidos antes de que el golpe de una nueva tecnología haya entumecido los procedimientos consciente” (McLuhan, 1996, 86). El artista a través de sus dispositivos poéticos tiene capacidad de transformar, no en el gran relato lineal, pero sí en los sistemas de sistemas.

1.2.3 El culto a la máquina

El uso de la categoría dispositivo de intervención también tiene la intención de relacionarlo con la tecnología. Como dice Agamben en el diccionario francés, una de las acepciones tiene que ver con el significado tecnológico del término: “La forma en que se disponen las piezas de una máquina o de un mecanismo y, por extensión, el propio mecanismo” (Agamben, 2015, 16), es decir, dispositivo se liga con todo aquello que tenga relación con la máquina. La diferencia del dispositivo con los *Media* estriba en la separación de la *novedad* de los conceptos tecnología y técnica.

La relación arte y tecnología es tan compleja como las teorías que la han abordado. Uno de los tantos puntos de encuentro entre el arte como *techné* y la tecnología se pueden encontrar en las *Kunstkammer* o cámaras de maravillas en

el texto, “From Kepler to Locke” de Horst Bredekamp establece la relación que la tecnología ha tenido con el progreso: “since the 16th century, books on mechanics had nurture the belief that with the help of technology, humankind could ‘from the depths of darkness... be lifted / and... approach its primeval state of perfection”” (Bredekamp, 1995, 40).³⁰ ¿Por qué es tan importante establecer esta relación con los dispositivos de intervención después del siglo XXI?

Porque las *Kunstkammer* sentaron las bases de la filosofía mecanicista. Estas cámaras de maravillas contenían cuatro categorías de objetos: formaciones naturales, esculturas antiguas, trabajos artísticos y máquinas. Estas máquinas entrarían en la categoría de experimentos científicos, y otras serían los llamados *autómatas*.³¹ Estas máquinas daban la ilusión de vida y naturaleza, “a technique that derived from classical aesthetics (Bredekamp, 1995, 46).³² Y entonces, Aristóteles vuelve a aparecer, a pesar de la existencia de otras teorías del arte, el imitar la vida (mímesis) continúa siendo el principal criterio en el juicio estético (Bredekamp, 1995, 46).

Esta imitación de la vida, se vuelve hacia el movimiento autónomo (y mecánico) de la máquina. Por lo cual, una de las propuestas de la filosofía mecanística surge de las ideas platónicas sobre la vida “Since life in its highest form was defined since Plato’s time as the ability to move independently, the

³⁰ “desde el siglo XVI, los libros de mecánica han alimentado la creencia de que con la ayuda de la tecnología, la humanidad podría salir de la profundidad de la oscuridad / y acercarse a su estado primitivo de perfección” (Trad. LCSV)

³¹ Los autómatas son obras de arte de propulsión autónoma, la más obvia expresión del deseo de imitar la vida, a través del movimiento (Bredekamp, 1995, 48)

³² “Una técnica que derivó de la estética clásica” (Trad. LCSV)

creation of movement became the decisive criterion” (Bredekamp, 1995, 46).³³

La habilidad de moverse por sí mismo se vuelve un criterio para la vida.

No se profundizará en las nociones que de aquí derivan, y las diferencias filosóficas que surgen de estas corrientes de pensamiento, pero sí se considera importante señalar, cómo a partir de la lectura de Bredekamp (2001), se establece que el nodo arte-tecnología no es tan *nuevo* como pareciera.³⁴

Por otro lado, Dennis Des Chene en “Machines, mechanisms, bodies, organs”, propone que la idea de automatización y autonomía de las máquinas, a partir de la técnica se reflexiona a partir de la agencia del sujeto, “We often do attribute an action not to the instrument with which it is performed but to the principal cause, the agent who performs it” (Des Chene, 2001, 92).³⁵ Esta visión concuerda con la visión de los *Media* como herramientas, o extensiones del hombre (McLuhan, 1996, 25), en cambio el dispositivo no es sólo el instrumento es la acción. La agencia también le pertenece a él.

En este sentido, Des Chene establece una excepción a la idea de la no-agencia de la máquina, “But it is significant that agency is most naturally attributed to instruments when they found out of control” (Des Chene, 2001, 92).³⁶

³³ “la vida desde su forma más alta fue definida en tiempos de Platón como la habilidad para moverse independientemente, la creación del movimiento se volvió el criterio decisivo” (Trad. LCSV)

³⁴ En “Paris capital del siglo XIX” de *El libro de los pasajes*, Benjamin habla de lo *nuevo* como “una cualidad independiente del valor de uso de la mercancía, [... es] la fantasmagoría de la historia “cultural”, en la que la burguesía degusta su falsa conciencia” (Benjamin, 2005, 45). La idea de lo nuevo va a permear durante el siglo XX y XXI, no sólo por la publicidad y la moda; también será parte de una estrategia de uso y desecho de las mercancías. En el siguiente capítulo se ahondará en esto.

³⁵ “Generalmente atribuimos una acción, no al instrumento con el que de hecho es utilizado, se la damos a la principal causa, el agente que la utiliza” (Trad. LCSV)

³⁶ “Pero es más significativo que la agencia es atribuida más naturalmente a los instrumentos cuando se encuentran fuera de control” (Trad. LCSV)

Esta reflexión nos ayuda a pensar el problema de la desconfianza en la *automatización*³⁷, y en la actualidad, se puede ver en los debates sobre la Inteligencia Artificial.³⁸

El término dispositivo de intervención nos permite establecer la relación entre arte y tecnología, con la inclusión de la máquina, pero no de la novedad. La técnica es la capacidad de producción (y reproducción de un instrumento), o como usa Mumford a la técnica en su libro *Arte y técnica*³⁹ para

...definir el campo mismo, esa parte de la actividad humana en la cual, mediante una organización energética de proceso de trabajo, el hombre controla y dirige las fuerzas de la naturaleza, con miras a conseguir sus propios fines humanos (1958, 18).

En otras palabras la técnica se entiende como el dominio sobre la naturaleza, mediante el cual el hombre hace uso de su cuerpo para generar instrumentos. En sí, la técnica es el conocimiento y el objeto, y la tecnología se liga más con el objeto. Así pues, se entiende que cuando se habla de desarrollo de tecnología, implica al objeto, pero no necesariamente el conocimiento de su función.

No obstante, estas definiciones terminan por ser reduccionistas, puesto que establecen una relación de causa-efecto entre la técnica y el arte. Benjamin tiene

³⁷ Es el concepto a partir del cual se da un proceso de sustitución, en el que el desarrollo tecnológico interviene para ocupar las funciones de trabajo de los hombres. Por ejemplo, las máquinas de hilar en el siglo XVIII sustituyeron el trabajo artesanal de las hilanderas.

³⁸ En julio del 2017 se reavivó el debate entre dos grandes figuras de la llamada Revolución tecnológica, Elon Musk (fundador de Tesla Motors y SpaceX) y Mark Zuckerberg (fundador de Facebook). Para mayor información: Palazuelos, "Mark Zuckerberg y Elon Musk se enfrentan públicamente por los peligros de la inteligencia artificial" (julio 2017).

³⁹ Aunque no se está de acuerdo con todo el contenido del libro, porque además de tener una carga pesimista de la relación. También reduce la técnica a la parte formal del arte.

otra forma de entender esta relación; para él, la técnica es un punto dialéctico inicial que tiene como finalidad superar la oposición de forma y contenido. Es por eso que en el “Autor como productor” (1934) la técnica posee la capacidad de transformación, es decir, la agencia para activar al espectador en colaborador.

Faltaría un nodo más para conectar la idea de arte y técnica, ese nodo es Friedrich A. Kittler, teórico alemán de la mediación, quien según Hans Ulrich, en “Media History as the Event of Truth: On the singularity of Friedrich A. Kittler’s works”, presenta una tesis de largo alcance acerca de cómo nuestro presente electrónico llegó a ser (2013, 309). Kittler nos muestra como trabajar la tecnología a partir de la mediación, y rechaza el dogma de McLuhan “el medio es el mensaje” (Ulrich, 2013, 312). En sus trabajos Kittler establece el límite técnico-histórico que separan la era de los medios de transmisión eléctrica de la era de las computadoras, para esto señala dos procesos en la transición, pone primer lugar a la tecnología de la calculabilidad (de la máquina de escribir a la computadora); y en segundo a la *Universal Discrete Machine* de Alan Turing (Ulrich, 2013, 317). ¿Qué ve Kittler en nuestra época? Un movimiento iterativo que comienza a desprenderse de los binomios.

If ever since Aristotle (and in contrast to mythology and the thinking of the pre-Socratics) physis and logos have drifted farther and farther apart in philosophy and the sciences, then our age of “calculators” [Rechenmaschinen] -the term Heidegger uses to refer summarily to cybernetics, logistics, information processing, and their dispositives- is the point where the opposition that set the

course of Western thought for two and a half thousand years has become obsolete (Ulrich, 2013, 322).⁴⁰

Esta era de “calculadoras” presenta la oportunidad de desestructurar los binomios conceptuales sobre los cuales se basan las teorías contemporáneas (o al menos las que se utilizan),⁴¹ la tecnología funciona como medio de acción y de impacto en las transformaciones de las estructuras cognitivas. Así pues en cuando a la acción y agencia del medio, en el libro *Media after Kittler*, Kittler escribe “without the mathematics of frequency and the physics of electromagnetism, ‘technics’ would by no means be able to historically shape the human -who indeed is no longer its creator” (cit. en Ernst, 2015, 52).⁴² La frase que aquí resuena es “quien de hecho, no es ya su creador”. Como vimos arriba la diferencia principal entre la acción y la vida de los autómatas, las máquinas, las herramientas era la agencia humana que las activaba. Ahora sino son libres del hombre, al menos son autónomas.

Ésta es la manera en la que se piensa el dispositivo de intervención. Un medio ligado a la tecnología que adopta una vida propia, y genera acciones de

⁴⁰ “Si desde Aristóteles (y en contraste con la mitología y el pensamiento pre-socrático) physis y logos se habían separado muy lejos en filosofía y ciencias, ahora en nuestro tiempo de “calculadoras” [Rechenmaschinen]- el término que Heidegger usa para referirse en resumen a la cibernética, logística, proceso de la información, y sus dispositivos- es el punto donde la oposición que programó el curso del pensamiento occidental por más de dos milenios se ha vuelto obsoleto.” (Trad. LCSV)

⁴¹ Uno de los conceptos que se discuten en la teoría de los medios es la materialidad y su indisociabilidad con lo inmaterial (la acción, la idea, lo virtual, entre otras), por ejemplo en su capítulo “Materiality”, Bill Brown explora este concepto y su constante separación entre la idea y la materia (lo material). “Like many concepts *materiality* may seem to make the most sense when it is opposed to another term: the material serves as a commonsensical antithesis to, for instance, the spiritual, the abstract, the phenomenal, the virtual, and the formal, not to mention the immaterial” (2010, 49).

⁴² “Sin las matemáticas de frecuencias y la física del electromagnetismo, ‘técnica’ no tendría ningún significado históricamente disponible para moldear al humano -quien de hecho, no es ya su creador” (Trad. LCSV)

sus acciones. Un sistema de agencias que funciona con o sin la presencia del humano. En el capítulo 2, se ahondará más en este tema, ya que este sistema de agencias está dentro de un contexto, donde se da la creencia de que todo está controlado por un código, es decir, un algoritmo o conjunto de instrucciones que dirigen la funcionalidad de las máquinas. Y por lo tanto, se considera que nuestra realidad está estructurada de acuerdo a esas instrucciones, como ejemplo se tiene la estructura aquí propuestas de los dispositivos: entrada, procesamiento de datos y salida. En el siguiente apartado encontraremos el nodo por el cual, para efectos de esta investigación, el dispositivo y la intervención se unen en el arte.

1.3 Intervención Situacionista

El presente apartado no debe verse como un origen de la intervención, sino como un pasado llamado a un presente en tránsito. La categoría de intervención es un medio utilizado por el arte, relacionado con la toma de un espacio público para transformar su función y activar a quienes transitan por él. Tanto la *Estética relacional* (Bourriaud, 2008), el Neobarroco (Maffesoli, 2007), y la posmodernidad (Foster, 2001) teorizan sobre la activación del espacio público por medio de la intervención, la colectividad y la crítica en las obras.

¿De dónde viene la categoría de intervención? Cuando Duchamp le pintó bigotes a la imagen de la Monalisa de Da Vinci, *L.H.O.O.Q.* (1918) y realizó su famosa postal, generó un dispositivo de intervención en el arte. No sólo alterar la

imagen de un símbolo, el acto mismo le dio vida a su pieza. El arte para los dadaístas era la vida, y como ya se mencionó en el primer apartado este movimiento artístico también configuraba ciertos dispositivos de intervención, algunos en las calles.

La intervención como técnica es la misma, una especie de montaje donde se crea algo nuevo a partir de elementos (o fragmentos) preexistentes. Lo que cambia es el medio, en este caso el dispositivo, la experiencia se transforma y une al sistema artístico con colectividad. La elección del los Situacionistas, como nodo al dispositivo de intervención tiene que ver con que encontramos en ellos, el medio que presenta una primera aproximación a los dispositivos de intervención específicamente en la ciudad y con la colectividad, en un pasado que bien podría ser nuestro presente.

Las intervenciones artísticas en espacios públicos como dispositivos tienen una estrecha relación en los *Situacionistas*. En 1967 Gilles Debord publicaba *La sociedad del espectáculo* (1995), un texto que contenía una fuerte crítica desde una perspectiva marxista al contexto capitalista alienante que vivía.⁴³ Debord publica este escrito diez años después de la fundación de la *Internacional Situacionista* (1958), movimiento que comprendía tanto acciones artísticas como principios políticos, y que llegó a tener gran injerencia en los las protestas estudiantiles de 1968 en Europa.

⁴³ Aunque *La sociedad del espectáculo* (Debord, 1995) es un texto de incalculable valor, en esta investigación preferimos utilizar la revista *Internationale Situationniste*, ya que el enfoque no se encuentra en la elaboración de un contexto tradicional, sino en las reflexiones teóricas que, como movimiento tenían de sus prácticas.

Esta agrupación llegó a articular más de setenta miembros entre los que se encuentran franceses, italianos, belgas, ingleses, alemanes, estadounidenses y escandinavos, los cuales se encontraban comunicados a través de la revista *Internationale Situationniste* (Vidal, 2008, 16). En los números de estas revistas podemos ver reflexiones teóricas sobre el quehacer Situacionista, el cual era un movimiento de protesta en contra del control y alienación del capitalismo, era una forma de liberación de la vida a través de la *construcción de situaciones*, parecida al Dadaísmo, pero con un plan político más definido.

A pesar de no tener una técnica artística definida, dos eran los dispositivos que los definían como Situacionistas. El primero llama *deriva*, que consistía según el “Glosario” del número I de la revista *Internationale Situationniste*, en

Mode de comportement expérimental lié aux conditions de la société urbaine: technique du passage hâtif à travers des ambiances variées. Se dit aussi, plus particulièrement, pour désigner la durée d'un exercice continu de cette expérience.

(Junio 1958, 13).⁴⁴

Sus orígenes se encuentran en los paseos azarosos de los surrealistas, el objetivo era impregnarse de la esquizofrenia que generaba la ciudad. Para los

⁴⁴ “Modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones de la sociedad urbana: técnica de paseo apresurado a través de diferentes ambiente. Se dice también, particularmente para designar la duración de un ejercicio continuo de esta experiencia”. (Trad. LCSV)

Situacionistas estos paseos eran parte de la transformación de lugares a través de situaciones y estaban ligados a lo que llamaban “urbanismo unitario”.⁴⁵

El otro dispositivo era la *détournement* o desvío, en la *Internationale Situationniste*, núm. 3 consistía en “c’est-à-dire le réemploi dans un nouvelle unité d’éléments artistiques préexistants” (Diciembre 1958, 10),⁴⁶ es crear algo nuevo a partir de elementos ya existentes. Como una negación del valor de la organización anterior de la expresión (*Internationale Situationniste*, Diciembre 1958, 10). Se ironiza, parodia, tergiversa el sentido de lo que estaba antes. Así el *desvío* funciona para crear situaciones que tengan un nuevo significado, una especie de *sabotaje argumental* del elemento intervenido. Como ejemplo, los Situacionistas tienen las pinturas modificadas de Jorn (Fig. 1). El desvío funcionaba también como una forma de alterar el material presente en las calles que dejaba la sociedad de consumo: la publicidad.

⁴⁵ [l’urbanisme unitaire] “Glosaire” en *Internationale Situationniste*: “Théorie de l’emploi d’ensemble des arts et techniques concourant à la construction intégrale d’un milieu en liaison dynamique avec des expériences de comportement.” [Teoría del uso general de las artes y técnicas que contribuyen a la construcción integral de un medio dinámico con experimentos de comportamiento], (Jun 1958, 13)

⁴⁶ “Se dice que es el reuso de elementos artísticos preexistentes que resultan en una nueva unidad” (Trad. LCSV)



Figs. 1. Asper Jorn, (a la izquierda) *The Avant-Garde Doesn't Give Up*, 1962. (a la derecha), *Poussin*, 1963. Defiguration.

Por último estos dispositivos para la construcción de situaciones creadas en zonas urbanas, tenían algo en común: la colectividad. En el artículo “Problèmes préliminaires a la construction d’une situation”,⁴⁷ sentenciaban: “La situation construite est forcément collective par sa préparation et son déroulement” (*Internationale Situationniste* 1, Juin 1958, 11).⁴⁸ Lo cual, desafiaba los preceptos de individualidad e independencia, de la misma forma que las situaciones transformaban la idea de temporalidad considerada en el arte (*Internationale Situationniste*, Juin 1958, 7),⁴⁹ centrándose en el presente efímero y transformable.

⁴⁷ “Problemas preliminares a la construcción de una situación” (Trad. LCSV) Muchos de los artículos que se publicaban en la revista *Internationale Situationniste* no venían firmados.

⁴⁸ [La situación construida es forzosamente colectiva para su preparación y ejecución]

⁴⁹ “La situation est concue comme le contraire de l’oeuvre d’art, quie est un essai de valorisation absolue, et de conservation, de l’instant présent.” [La situación está diseñada como lo contrario a una obra del arte, la cual es un ensayo de valoración absoluta, y de conservación del instante presente] (*Internationale Situationniste*, Decembre 1958, 7).

El nodo por el que conectamos al movimiento Situacionista con los dispositivos de intervención de esta investigación, tienen que ver con su injerencia durante las revoluciones estudiantiles del 68. Sobre todo en la búsqueda de desestabilizar, no sólo una política estatal hegemónica con la búsqueda de una verdadera experiencia democrática que involucrara la igualdad de derecho tanto de raza y género, sino contra un sistema de alienación de la vida cotidiana hacia una corporativización de toda experiencia mediada por el *consumo* y manipulada por los medios de comunicación, destacando la publicidad. En otras palabras, los Situacionistas activaron dispositivos poéticos mediante los cuales se posicionaron frente a una estructura hegemónica unitaria, para diluirla por medio de acciones artísticas.

1.3.1 La intervención en México: el 68

En México, estos movimientos no pasaron desapercibidos. Y en 1967, en la esquina de las calles Génova y Londres en la colonia Roma, un joven José Luis Cuevas develaría su primer *Mural Efímero* (Fig. 2), para la realización, trabajó en un taller de anuncios comerciales durante una semana. Este mural sólo tendría un mes de exhibición para luego ser destruido. Su objetivo era ser una manifestación irónica al movimiento pictórico-artístico predominante: el muralismo. En esta relación los elementos que se toman para la tergiversación son los anuncios publicitarios y el muralismo, generando un autorretrato sombrío donde la firma, generalmente colocada en pequeño y en una esquina inferior, es engrandecida y ocupa más de un cuarto del plano.

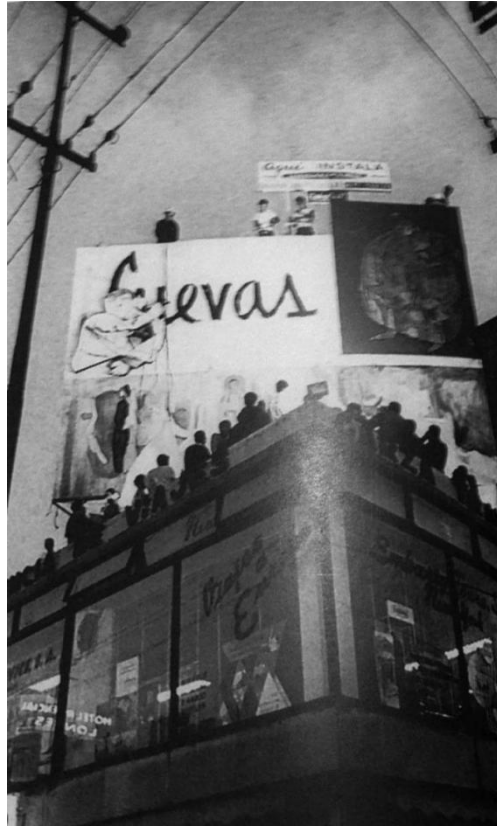


Fig. 2. José Luis Cuevas, *Mural Efímero*, 1967. Esquina de Génova y Londres en la colonia Roma.

En México el año 1968 fue la cumbre y caída de una crisis en la juventud que buscaba democratizar un Estado políticamente anquilosado, donde no veían oportunidades para ellos. En este contexto, según Olivier Debrouse y Cuauhtémoc Medina en *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968--1997*, el Movimiento Estudiantil sirvió para que “los artistas desdeñaran, [...] la estructura de exhibición oficial para operar de manera colectiva en espacios “alternativos” (2007, 21); sin embargo, la respuesta del Estado al arte que no entraba dentro de sus políticas fue cerrar filas ante procesos artísticos alternativos y llevó a cabo, lo que Cuauhtémoc Medina y Oliver Debrouse llaman una “represión tolerante” (Debrouse y Medina, 2007, 20).

Durante estos años las prácticas “alternas” fueron condenadas a lo “efímero y la invisibilidad”, hasta mediados de los ochenta los artistas tuvieron que sobrevivir formando agrupaciones.⁵⁰

Para los años noventa una serie de espacios independientes del arte contemporáneo comenzaron a esparcirse. Un fenómeno de descentralización generó una tendencia hacia la transgresión del museo/galería, que según el editor de *Sin límites. Arte contemporáneo en la ciudad de México 2000-2010*, Alejandro Hernández, “logró consolidarse en los años 2000, y que además acompañó una búsqueda de los artistas contemporáneos en su diálogo y confrontación con el espacio público” (2014, 4). Espacio que utilizaron para elaborar piezas críticas que confrontan al sistema en el que están inmersos, a partir de cambios e irrupciones en la cotidianidad, en la vida de los transeúntes.

¿Qué cambió en estos años? ¿Qué generó la transformación de las políticas estatales hacia las formas alternativas de arte? El surgimiento de lugares como *Temístocles 44*, *La panadería*, *El XTeresa Arte Actual*, entre otros tiene que ver con un proceso cultural, político y económico por el que México estaba atravesando por su alineamiento al neoliberalismo: la globalización.

Antes de adentrarnos más a México, habrá que concluir con la configuración teórica de dispositivo de intervención. La manera en que la intervención

⁵⁰ Una conexión que no podemos dejar pasar es el año 1985, ya que la Ciudad de México sufrió uno de los terremotos más devastadores del país. A mismo tiempo se activa la organización social, el concepto de “sociedad civil” se impone ante el de un Estado que mostró sus limitaciones para hacer frente a una tragedia de gran alcance. En el artículo “De pueblo a sociedad civil: el discurso político después del sismo de 1985”, la doctora en Antropología, Alejandra Leal analiza el cambio de configuración del discurso de “pueblo” mexicano, al concepto de “sociedad civil” a través de la prensa. (julio-septiembre2014, *web*)

convierte los espacios a públicos es por medio de la transgresión. Debido a que al colocarse en un lugar abierto o cerrado, transforma el lugar, su contexto y su función. Y sobre todo, altera a quienes participan de ese espacio, al configurar una agencia que en un efecto de *iteración* media entre el artista, la pieza y el participante. Las intervenciones pueden o no ser institucionales, más allá de su situación legal (si son, o no permitidas por la ley); en todo caso refieren a una irrupción en la cotidianeidad.

En el siguiente capítulo se analiza cómo se establece esta cotidianeidad desde los dispositivos de intervención, específicamente desde el proceso de *tecnocientificación* iniciado en los años noventa, y la incorporación de la Internet como una de las partes más efectivas en la transformación de las relaciones sociales y de intercambio en la sociedad del siglo XXI.

CAPÍTULO II. LA INTERVENCIÓN EN LA ERA DE LA TECNOCIENTIFICACIÓN

Este capítulo se centra en la *tecnocientificación* como un proceso de distribución y producción de tecnología a gran escala. Los dispositivos de intervención en espacios públicos de la Ciudad de México, no se pueden entender sin los nodos que los conectan con la tecnología. Asimismo después de la firma del Tratado de Libre Comercio de América del Norte, México aumentó la importación de productos de tecnología, y no sólo esto como se ve más adelante también en el arte contemporáneo mexicano esta apertura provocó ciertos movimientos de dispersión. El desarrollo de la Internet trajo consigo una serie de imaginarios enclavados en ideales utópicos de libertad; sin embargo como se verá en este capítulo estos fueron sólo una parte de la historia.

Por otro lado, se cierra el capítulo con los procesos de gentrificación en el mundo y en específico de la Ciudad de México, la cual también instauró políticas públicas de adopción del arte en el espacio público. Un movimiento muy interesante que tuvo que ver con la recuperación de espacios abandonados, y financiamientos por parte de instituciones privadas y gubernamentales.

2.1 Prolegómeno a la intervención en la era de la *tecnocientificación*

La intervención en espacios públicos cobró una notoria importancia durante los años setenta y ochenta. Son dos nodos que conectan hacia lo que hoy conocemos como dispositivos de intervención. Por un lado, la presencia de Joseph Beuys, el desarrollo del *Happening* y *Fluxus*, la impronta del performance y las arte/acciones en los movimientos de liberación femenina y de los derechos civiles en Estados Unidos.

Por otro lado, estos años estuvieron marcados por las dictaduras Latinoamericanas. En Chile, Argentina, Colombia, Uruguay, Brasil entre otros países (incluyendo a la “dictadura perfecta” en México⁵¹) la vida democrática tomó un tiempo suspendido y las sociedades que levantaban la voz vivieron persecuciones, desapariciones forzadas y violencia por parte del Estado.

En esta época las acciones de los artistas salieron a las calles. Marcelo Expósito en “El arte no es suficiente” (2014), narra la historia de los *Siluetazos* (Fig. 3) argentinos. Estas intervenciones comenzaron cuando en 1983, los artistas Rodolfo Aguereberri, Julio Flores y Guillermo Kexel presentaron un proyecto a un premio de artes plásticas. La idea era pintar tantas siluetas a escala humana como desaparecidos estimaban por la dictadura (desde 1976). El

⁵¹ En 1990, durante el programa *El siglo XX: la experiencia de la libertad*, Vargas Llosa señaló que no podría exonerar a México de la tradición de dictaduras latinoamericanas señaló: "México es la dictadura perfecta. La dictadura perfecta no es el comunismo. No es la URSS. No es Fidel Castro. La dictadura perfecta es México", [...] "México, es la dictadura camuflada. Tiene las características de la dictadura: la permanencia, no de un hombre, pero sí de un partido. Y de un partido que es inamovible" (*El País*, 1990).

premio se suspendió, pero ellos deciden presentarlo a las Madres de Plaza de Mayo (Expósito, 2014, 53).⁵²



Fig. 3. Fotografía del primer siluetazo durante la III Marcha de la resistencia (1983). Archivo fotográfico Hasenberg-Quaretti

Al ser aceptado por las *Madres*, el proyecto de estos tres artistas formó parte de la “III Marcha de Resistencia” (1983), la cual ocupó la Plaza de Mayo durante toda la noche. Durante ese tiempo, la gente (en colectividad) realizó la producción manual de las siluetas, además de diseminarlas masivamente “por las fachadas y columnas de las calles” (Expósito, 2014, 54) en los edificios, las casas, cualquier construcción que se atravesara en la ciudad.

Las calles de Buenos Aires se llenan de estas siluetas transportadas por un cuerpo colectivo que en conjunto interpelan “fuertemente a los transeúntes en el

⁵² Esta asociación se formó durante la dictadura de Jorge Rafael Videla (1976-1983) con el objetivo de recuperar con vida a los detenidos y desaparecidos por la dictadura. Comenzaron en 1977 reuniéndose en la Plaza de Mayo en Buenos Aires, a pesar de las persecuciones y acosos que han sufrido, en la actualidad las dos líneas que surgieron Madres de Plaza de Mayo Línea Fundadora y Asociación Madres Plaza de Mayo, continúan con otros objetivos entre los que destacan la lucha contra el olvido de los crímenes de guerra.

espacio de la calle” (Expósito, 2014, 54). Las siluetas se convierten en dispositivos de intervención que generan una acción colectiva frente a las atrocidades cometidas por el Estado argentino. En este caso a través del arte, se construye una situación de solidaridad, no sólo entre los cuerpos presentes, también entre los ausentes, aquellas siluetas que toman vida gracias al movimiento de la acción generada por los presentes.

Este sólo es uno de los múltiples ejemplos de acciones que se pueden encontrar sobre la intervención en el arte. México no fue la excepción, durante los setenta, como consecuencia del 68, los disidentes del gobierno vivieron una era de persecuciones y desapariciones orquestadas desde el gobierno, en especial de la Dirección Federal de Seguridad (ahora conocida como Centro de Investigación y Seguridad Nacional, CISEN),⁵³ quienes no sólo iban por los subversivos, también por los medios de comunicación tal como lo narra Jacinto Rodríguez Mungía en su libro *La otra guerra secreta. Los archivos prohibidos de la prensa y poder* (2007). El control estatal estaba en uno de sus momentos cumbre, y a pesar de la larga tradición de relaciones entre el Estado y el arte. Los jóvenes tenían que abrir espacios en colectivo para soportar los embates del autoritarismo gubernamental.

En este sentido el arte feminista mexicano de los ochenta comenzó a tomar fuerza, artistas como Mónica Mayer menciona en “De la vida y arte como feminista” comenzaron a pensar que para “hacer un arte revolucionario en

⁵³ No olvidemos *El Halconazo* del 10 de junio de 1971. Ante la primera manifestación estudiantil después de 1968, un grupo paramilitar atacó a estudiantes que se encontraban en el Casco de Santo Tomás frente a la Escuela de Economía del Politécnico Nacional. Hace unos años (2012), el portal político subió una crónica de la revista *Por qué?* Sobre la matanza. (*Animal Político*, 10 de junio del 2012, *web*)

términos políticos, primero tiene que serlo en términos artísticos” (2007, 404). Esta artista mexicana, junto a Maris Bustamante y Herminia Dosal (quien dejaría el grupo unos años más tarde) conformaron en 1984 un colectivo llamado *Polvo de Gallina Negra* quienes proponían,

1. analizar la imagen de la mujer en el arte y los medios de comunicación;
2. estudiar y promover la participación de la mujer en el arte, y
3. crear imágenes a partir de la experiencia de ser mujer en un sistema patriarcal, basadas en una perspectiva feminista y con miras a ir transformando el mundo visual para así alterar la realidad. (Mayer, 408).

Durante 10 años, *Polvo de gallina negra* participó en acciones de arte feminista (Fig. 4). Uno de las más destacadas se llamó “Las mujeres artistas o se solicita esposa” en 1983, la cual consistió en conferencias *performanceadas* donde discutían el uso sexista de la imagen de la mujer en los medios y en el arte, por medio de diapositivas, que funcionaban como pretextos para hablar de problemáticas feministas.



Fig. 4. Maris Bustamante (izq.) y Mónica Mayer (der.) durante un performance sobre maternidad como parte de una acción en la calle de *Polvo de Gallina Negra* (ca. 1991, web).

La intervención es un medio de irrupción, así como el desvío de los Situacionistas, la intervención crea una acción no cotidiana en un espacio determinado. Sin embargo, durante los noventa y principios de los 2000, la transformación de ciertos elementos en la política y la economía del país, comenzaron a activar los engranajes estancados de la vida social y cultural de México,⁵⁴ lo que desplegó las posibilidades (materiales e inmateriales) de la intervención, hacia otras formas de mediación que surgen del proceso de *tecnocientificación* de la sociedad.

2.1.1 Los noventa: el proceso de tecnocientificación en México

En 1988 el triunfo de Carlos Salinas de Gortari, en específico en la década de los noventa, hubo fuertes crisis económicas y por lo tanto, cambios en las políticas públicas,⁵⁵ lo que provocó la descentralización de los lugares de creación artística en la ciudad, que junto al Tratado de Libre Comercio permitieron la entrada a curadores, artistas, críticos internacionales, los cuales abrieron el paso a una generación de artistas críticos, politizados y con fuerte compromiso social en México (Barrios, 2004, 143).

⁵⁴ Recordemos el fraude electoral en 1988. Cuauhtémoc Cárdenas iba a la cabeza durante el conteo, cuando “misteriosamente” el sistema de cómputo de los votos tuvo una falla. Finalmente, Carlos Salinas de Gortari (1988-1994) resultó electo, lo cual generó un gran descontento en la población, sobre todo de la Ciudad de México quienes apoyaban abiertamente a Cárdenas.

⁵⁵ Según el jurista Francesc Pallares, en su artículo “Las políticas públicas: el sistema político en acción”, una política pública es un “conjunto de actividades de las instituciones de gobierno, actuando directamente o a través de agentes, y que van dirigidas a tener una influencia determinada sobre la vida de los ciudadanos” (Pallares, 1988: 142).

En este contexto, hay que mencionar la destacada confluencia-convivencia entre el arte y el mundo empresarial, que configura la estructura de una parte del campo del arte contemporáneo mexicano. En su momento, el *neomexicanismo* fue una saliente del arte *alternativo* que jugaba con la crítica, la parodia y lo *kitsch*, cuestiones que se identificaban con el *mainstream* del arte internacional. En este sentido, Daniel Montero en su tesis doctoral, *El cubo rubik: Arte mexicano en los años 90*, cita a Teresa Eckmann:

Televisa, así como el Grupo Monterrey, apadronaron (*sic*) al arte contemporáneo, incluyendo el neo-mexicanismo, posiblemente porque los artistas y el contenido artístico de sus obras era de carácter regional, el trabajo era nacional en su incorporación de elementos que eran mexicanos y satíricos al mismo tiempo, y el neomexicanismo pudo participar en el *mainstream* internacional. En otras palabras, el neomexicanismo fue patrocinado por patronos corporativos porque paradójicamente podía funcionar a la vez como *antiestablishment* y como expresión nacionalista (Eckmann cit. Montero, 2012, 88).

Artistas como Francis Alÿs, Gabriel Orozco y Miguel Calderón alcanzaron la consolidación internacional de esta manera (Montero, 2012, 55). La relación entre el Estado mexicano, las instituciones internacionales y las empresas conformaron una especie de enclave para la generación y surgimiento del arte contemporáneo mexicano.

Este fenómeno de internacionalización del arte mexicano iba ligado a la estructura de *globalización*,⁵⁶ que se desarrollaba por esos años. Esto, como se dijo más arriba, ocasionó en el país una ruptura dentro arte contemporáneo mexicano, y generó una red cada vez más amplia de bienales y ferias de arte. Asimismo el aumento en el número de críticos, curadores, promotores, patrocinadores, coleccionistas y, desde luego, de artistas precipitaron el proceso de separación *formal* de los valores asimilados del nacionalismo en el arte (Medina y Debrois, 2007, 22).⁵⁷ Esto generó una crisis controlada en las formaciones artísticas de los noventa. Se dice una crisis controlada, porque como parte de las políticas neoliberales y su relación con el Estado mexicano, desde 1988 se fundaron tanto el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), y el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA).

De estas dos instituciones, el FONCA funcionaba como un “mecanismo financiero en que se asociaron voluntariamente el Estado, los empresarios y la comunidad artística” (CONACULTA cit. en Montero, 2012, 75). El CONACULTA era el gestor de este movimiento, donde surgían las decisiones sobre qué se

⁵⁶ Según Daniel Montero, sobre la *globalización*, Ulrich Beck apunta: “La globalización significa los procesos en virtud de los cuales los Estados nacionales soberanos se entremezclan e imbrican mediante actores transnacionales y sus respectivas probabilidades de poder, orientaciones, identidades, identidades, y entramados varios (...) el concepto de globalización se puede describir como un proceso que crea vínculos y espacios sociales transnacionales, revaloriza culturas locales y trae a un primer plano terceras culturas. En este complejo marco se pueden reformular las preguntas tanto sobre las dimensiones como sobre las fronteras de la globalización resultante teniendo presentes estos tres parámetros: un mayor espacio, la estabilidad en el tiempo, la densidad social de los entramados, las interconexiones y las corrientes icónicas transnacionales.” (Beck, cit. En Montero, 2012, 183)

⁵⁷ Durante gran parte del siglo XX, el Estado mexicano era el encargado de modelar la identidad nacional a partir del acaparamiento de la cultura como estandarte de lo que significaba ser “mexicano”. Uno de los ejemplos más claros, fue el movimiento muralista a principios del siglo XX, el cual partió de una política estatal impulsada por el entonces Secretario de Educación José Vasconcelos (1921-1924).

exponía y qué no. Al final, todo este mecanismo generó un movimiento continuo entre el arte contemporáneo mexicano, el Estado y la inversión privada.

En este sentido, otro de los efectos en el campo del arte contemporáneo mexicano después de la firma del Tratado de Libre Comercio de América del Norte en los años noventa, según escribió la investigadora Karla Jasso, en su proyecto: “Centros y Festivales de Artes Electrónicas en América Latina” fue la activación de un “proceso sistemático de *tecnocientificación* de las prácticas y las teorías, emprendido en la mayoría de los países desde los sesenta” (2001, 1). La *tecnocientificación* funcionó como estandarte del progreso del país, e inició con la fundación de instituciones públicas e impulsos económicos.⁵⁸

Por ejemplo, se reflejó la creación en 1994 de instituciones como el *Centro Multimedia* perteneciente al Centro Nacional de las Artes. Con el objetivo de impulsar la experimentación con medios electrónicos y digitales. Como estableció Karla Jasso, en su investigación países como Estados Unidos y Canadá,⁵⁹ ya habían consolidado programas de estudio en universidades y centros específicos de desarrollo de arte con medios electrónicos y digitales.⁶⁰

A la par de estos procesos, en los años noventa, eclosiona el arte contemporáneo en espacios independientes que, según José Luis Barrios en su

⁵⁸ En el capítulo 3 veremos cómo este proceso derivó en la creación de Festivales, Ferias, Exposiciones de experimentación digital.

⁵⁹ En el caso de Canadá, la Universidad de Toronto creó en 1963 el programa McLuhan en Cultura y Tecnología, pero fue hasta 1994, que se institucionalizó como parte del programa de la Facultad de Informática. Información tomada de la página de la Universidad de Toronto: <http://www.chi.utoronto.ca/about-us/history/> (Última revisión, 25 de noviembre del 2015).

⁶⁰ *Ars Electrónica*, el festival de arte y tecnología más importante del mundo, comenzó a funcionar de manera independiente en 1979 en la ciudad de Linz, Austria. Archivo en línea de Ars electrónica, (*web*, 2017). http://90.146.8.18/de/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=9503

artículo “Los descentramientos del arte contemporáneo: de los espacios alternativos a las nuevas capitales (Monterrey, Guadalajara, Oaxaca, Puebla y Tijuana)” del libro *Hacia otra historia del arte en México*, surgieron como respuesta a la situación política, cultural, social y económica provocada por la caída del sistema político, la devaluación de la moneda y la entrada de la globalización (Barrios, 2004, 165). De aquí los más significativos para esta época en la Ciudad de México serán *La Panadería*, *Curare* y *Temístocles 44*, y en poco tiempo esos espacios se expandirán.

La mayoría de estos espacios se fundaron en casas, ex conventos o lugares que anteriormente tenían otra función. Asimismo generaron una tendencia hacia la transgresión del museo/galería que durante los años 2000 logró consolidarse, que según Edgar Alejandro Hernández en su libro *Sin límites. Arte contemporáneo en la Ciudad de México* provocó una búsqueda dentro de los artistas de confrontación y diálogo en espacios públicos (2014, 4). Esta separación de las instituciones artísticas convencionales permitió utilizar los espacios públicos mediante la intervención de piezas que confrontan o continúan la línea del sistema en el que están inmersos.

Alberto Guadalupe Ramírez menciona en su tesis *Instalación monumental efímera en el Centro Histórico de la Ciudad de México 2000-2012: Vorágines, Vórtices y Variaciones de la Imagen Global* que en el cambio del milenio, entre 1999 y el año 2000, el entonces director de CONACULTA, Rafael Tovar y de Teresa encarga al artista Rafael Lozano-Hemmer (1967-) una pieza para la Ciudad de México con motivo de las celebraciones del nuevo milenio (2015, 84).

La pieza resultante será *Alzado Vectorial, Arquitectura Relacional 4* que estuvo activada del 28 de diciembre de 1999 al 6 de enero del 2000 (Figs. 5 y 6).



Figs. 5 y 6. Rafael Lozano-Hemmer, *Alzado vectorial. Arquitectura relacional 4*.

Explanada del Zócalo de la Ciudad de México, 2000

En las figuras 5 y 6 se puede apreciar cómo se veían las esculturas que creaban los participantes a través de la página de Internet: www.alzado.net. Estos tenían que acceder a Internet para poder entrar a la *web* donde podrían crear su escultura a partir del rango de valores dispuestos en ella (Fig. 7). Finalmente, la página generaba la instrucción, y la mandaba a una lista de espera para crear las esculturas con reflectores (que alcanzaban haces de luz de 15 km a la distancia) dispuestos alrededor de la Plaza del Zócalo. Además de

esto, se generaba una *web* personalizada de la escultura, “con imágenes de su boceto e información, como su nombre, dedicación, lugar de acceso y comentarios personales” (Ramírez, 2015, 85). Según el autor, no había censura en esa *Web*, cada quién podía poner los mensajes que quisiera.

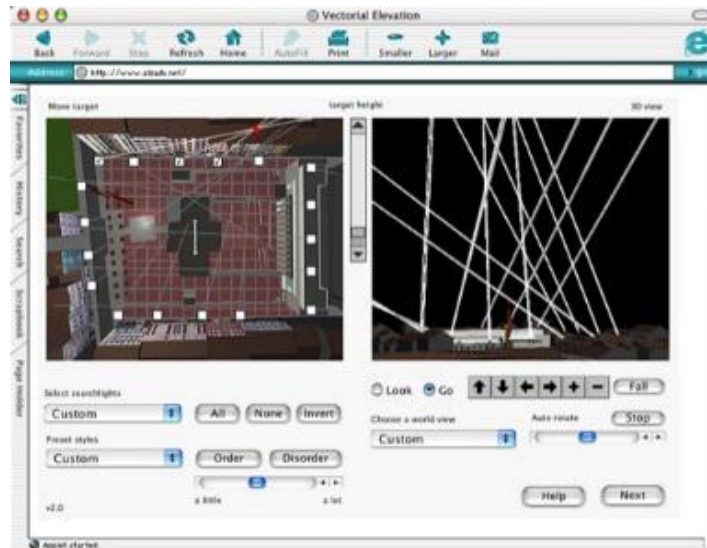


Fig. 7. *Web* a la que se debía acceder para crear las esculturas en el Zócalo de la Ciudad de México, 2000.

Esta característica tan peculiar de la necesidad del acceso a Internet para poder participar, la automatización de los procesos de ejecución, la no censura, pero sobre todo la supuesta libertad de acción del participante y su activación en el espacio público de la Ciudad de México, dota a la pieza de las características necesarias para considerarla un dispositivo de intervención. Como ya se mencionó, el objetivo no es deshebrar la pieza desde su representación, sino desde su acción.

Este dispositivo de intervención al final del milenio, como parte de los procesos de globalización en México, abarca un área a la que está sumamente ligado: la tecnología. En el siguiente apartado, la irrupción del Internet como parte del proceso de *tecnocientificación* permite abrir otro enfoque que se sirve de lo representacional, pero oculta otro tipo de dispositivos activados en la pieza, y que encuentran su espacio común en la vida cotidiana.

2.2 Del diseño de interfaces al control del usuario

La artista Hito Steyerl, en su texto “Too much world: is the internet dead?” declara que “one cannot understand reality without understanding cinema, photography, 3D modeling, animation, or other forms of moving or still image [...] reality itself is post produced and scripted affected rendered as after-effect” (Steyerl, 2013, *Web*).⁶¹ Esto a consecuencia del proceso de *tecnocientificación* durante la década de los noventa, e impulsado por un medio que después de ser introducido en la vida cotidiana transformaría la forma de entender, y crear al mundo: la Internet.

Así como Benjamin anunció los retos que el cine impondría a la teoría del arte: “Pero las dificultades que la fotografía habría planteado a la estética tradicional resultaron un juego de niños en comparación con las que el cine le tenía reservadas” (Benjamin, 2003, 64), los dispositivos de intervención traen consigo otras configuraciones estéticas desde su propia naturaleza que se tratan

⁶¹ “uno no puede entender la realidad sin entender el cine, la fotografía, el modelado 3D, la animación, u otras formas de movimiento o imagen fija ... la realidad en sí misma esta postproducida y renderada como en un efecto posterior [juego de palabras con el programa de edición After-Effects]” (Trad. LCSV)

en este apartado. De manera que analizaremos la parte tecnológica ligada al término dispositivo de intervención y la impronta de la Internet, como parte de un sistema que en menos de 30 años ha transformado la forma de entender la realidad.

¿Qué surge de la Internet y de este proceso de *tecnocientificación* que influye en los dispositivos de intervención? En primer lugar, la desaparición de algunos dispositivos (como las radios AM o las videocaseteras), y el abaratamiento de los dispositivos de comunicación (televisiones, radios, cámaras de videograbación, computadoras personales y los *gadgets*) que permiten (aunque con exclusiones) el acercamiento material de la tecnología a la población.⁶² Este proceso que inició a mediados de los noventa, también provocó el surgimiento y auge de ciertos ideales como ciberespacio, el *Cheap Do It Yourself*, el *Software Libre*, la libertad como idea democratizadora de la Internet, el prosumidor, entre otros.

Muchos de estos ideales en proceso son actualmente revirados por varios teóricos y activistas (Chun, 2016; Lessig, 2006; y Assange, 2014), ya que parte del discurso de los artistas que utilizan los dispositivos de intervención es la supuesta libertad que dan al usuario/participante de activar y co-crear la obra, la idea democratizadora de la tecnología, y la creación de un espacio que les otorgue seguridad. Elementos que vistos desde un punto de vista crítico se vienen abajo por conceptos como la arquitectura del diseño de Lessig (2006), la

⁶² Según el comunicado de prensa de la *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y uso de tecnologías de la información en los Hogares*, 2016 (ENDUTIH, 2016). 65.5 millones de personas de seis años o más utilizan Internet, además entre 2015 y 2016 el número de usuarios de teléfonos inteligentes o smatphones subió de 50.6 millones a 60.6 millones.

creación de hábitos de Chun (2016) y el *affordance* de Argüello (2015) presentes en este capítulo, los cuales ayudan a dilucidar la conceptualización de los mecanismos de ejecución que tienen estos dispositivos de intervención en el arte y en la vida cotidiana.

2.2.1 La Internet: redes de distribución y producción.

El dispositivo de intervención, *Alzado vectorial. Arquitectura relacional 4* (2000), diseñado por Rafael Lozano-Hemmer para la celebración del cambio de milenio y activado en la Explanada del Zócalo de la Ciudad de México utilizó la Internet como parte de un mecanismo de acción, donde el participante o usuario entraba desde la red para configurar su escultura. ¿Por qué es determinante el punto del uso de Internet en esta pieza?

Una respuesta tiene que ver con que desde su surgimiento y distribución pública la Internet se convirtió rápidamente en un espacio de producción social, cultural, económica, y personal en el mundo. La Internet es una red de relaciones de intercambio, donde se pueden encontrar textos en diferentes medios (verbales, visuales y auditivos) desde un ordenador personal en un tiempo casi inmediato.

Con el pasar de los años, la forma de producción de la Internet se ha transformado. En los siguientes apartados se revisa cómo los ideales del ciberespacio (el *Cheap Do It Yourself*, el *Software Libre*, la libertad como idea democratizadora de la Internet y el prosumidor), a pesar de la resistencia de

algunas comunidades (como los programadores)⁶³, se transforman en estandartes detrás de los cuales se esconden las lógicas de un mercado que encontró en la Internet el medio para el cultivo perfecto de control.

En un sentido técnico Internet, como la describe Lawrence Lessig en su libro *Code. Version 2.0* “is built from a suite of protocols referred to collectively as ‘TCP/IP’. At its core, the TCP/IP suite includes protocols for exchanging packets of data between two machines ‘on’ the Net” (2006, 43).⁶⁴ Los datos se fragmentan en paquetes que se envían a la dirección del destinatario (Internet Protocol, IP). A través de algoritmos, los paquetes se envían directamente o no, en todo caso, rebotan en otros *routers* (enrutadores), esto a velocidades casi instantáneas (Lessig, 2006, 43). ¿Cómo fue que un sistema de protocolos de distribución transformó las formas en las que nos relacionamos con el mundo?

En su libro *Updating to remain the same. Habitual New Media*, Wendy Hui Kyong Chun analiza cómo la Internet en la mitad de los años noventa funcionó tras la idea de ciberespacio como “an anonymous and empowering space of freedom”,⁶⁵ para convertirse a mediados de los 2010 en “a space of total surveillance or as privatized space of social media” (2016, 1).⁶⁶ Y no es la única que lo establece, en su libro, Lawrence Lessig (2006), reeditado más de diez años antes que el de Chun, también escribe cómo la supuesta libertad del

⁶³ En el siguiente capítulo analizaremos la postura de Julian Assange en su libro *Cypherpunks* (2013) entorno a este tipo de problemáticas. Y de cómo para él, la criptografía es la “última forma de acción directa no violenta” (20), frente a los controles que surgen de la Internet.

⁶⁴ “está constituida de un conjunto de protocolos referidos colectivamente como ‘TCP/IP’. En su núcleo, el conjunto TCP/IP incluye protocolos de intercambio de paquetes de datos entre dos máquinas ‘en’ la Red” (Trad. LCSV)

⁶⁵ “un anónimo y empoderado espacio de libertad” (Trad. LCSV)]

⁶⁶ “un espacio de total vigilancia o un espacio privatizado de redes sociales” (Trad. LCSV)

ciberespacio ya estaba condicionada por los protocolos, en otras palabras: el Código, es decir, “how the software and hardware (i.e., the “code” of cyberspace) that make cyberspace what it is, also regulate cyberspace as it is” (Lessig, 2006, 5).⁶⁷ En otras palabras, es en la arquitectura del diseño de Internet, donde viene el primer momento de control.

La Internet, en específico el ciberespacio, es un concepto entendido, en primer lugar, desde la definición de espacio como el “orden de acuerdo al cual los elementos están distribuidos en relaciones de coexistencia” (Mbembe, 2000, 261). Esta distribución se basa en una relación horizontal de poderes, es decir, la tecnología posibilita que surja una nueva figura de consumidor, el cual participa en la producción y desarrollo de contenidos para su distribución: el prosumidor. En esta distribución horizontal de poderes existe la presunción de que no hay una jerarquía de producción corporativa, ya que no es necesario tener a un especialista para *hacer* cualquier cosa, la información de producción está en línea y los materiales también.⁶⁸

En su texto “Participatory Computer-based Art and Distributed Creativity: the Case of Tactical Media” (2015), la especialista Gemma Argüello considera al surgimiento del *Cheap Do It Yourself* como principal propulsor del arte con medios, ya que gracias a “the revolution in consumer electronics and expanded forms of distribution (from public access cable to the internet” (David cit. en

⁶⁷ “como el Software y Hardware (por ejemplo el “código” del ciberespacio) que hace al ciberespacio lo que es, también regula el ciberespacio como es” (Trad. LCSV)

⁶⁸ En 2014, Elon Musk cofundador de PayPal, Tesla Motos, SpaceX, entre otras compañías anunció [“All our patent are belong to you] que las patentes de Tesla Motors serían liberadas en línea para impulsar el desarrollo de carros eléctricos. Lo importante a señalar aquí, es que esta liberación está condicionada al uso de “buena fe” de las patentes. (Musk, 2014, *web*)

Argüello, 2015, 51),⁶⁹ la gente comenzó a experimentar en sus hogares. No obstante, ya existían tecnologías que permitían generar contenido en el hogar como las videocámaras, las cámaras fotográficas, las grabadoras de voz entre otras, la diferencia con Internet fue la posibilidad de distribución horizontal de este contenido.

Sin embargo, si se considera de manera ingenua el establecimiento horizontal de las relaciones, no se podrá ver cómo enmarca un peligro latente en la distribución de poderes. En el imaginario de distribución horizontal creado por la misma Internet, se enclavan los poderes camuflados del sistema capitalista. En principio, como escribe Villalobos-Ruminott en su libro *Soberanías en suspenso: imaginación y violencia en América Latina*, hay que establecer que el debilitamiento de la soberanía de los Estados-nación provocó “[...] una transformación de la relación soberana de acuerdo con una corporativización del espacio de lo político con la configuración de un nomos financiero global” (Villalobos-Ruminott, 2013, 24). Como vimos en el capítulo 2, el TLCAN fue un tratado que para México aparentemente significó una apertura en los noventa del mercado interno a los países de América del Norte, y la disminución de la acción del Estado en algunas áreas, entre ellas, la cultura.⁷⁰

Pero este control en la Internet no se da de manera directa, el control se desarrolla por medio del diseño (Lessing, 2006, 38). Antes de profundizar con este tema, habrá que señalar que el ciberespacio se encuentra tras la pantalla y

⁶⁹ “la revolución en los consumos electrónicos y la expansión de formas de distribución (del acceso público del cable al Internet)” (Trad. LCSV)

⁷⁰ Se establece la relación como aparente, puesto que fue el Estado quien maniobró la apertura cultural, a través de fondos privados y la creación de instituciones que autónomas de su manejo como el FONCA.

alude a cierta virtualidad, sin embargo, tanto Hito Steyerl como Bifo precisan que estas imágenes se extienden a la realidad: “Reality itself is postproduced and scripted, affect rendered as after-effect. Far from being opposites across an unbridgeable chasm, image and world are in many cases just versions of each other” (Steyerl, 2013, *web*).⁷¹ Las imágenes ya no están en la pantalla únicamente, permean la forma y en la realidad: se piensa, se actúa, se habla con la integración de la Internet en el mundo.

La relación sobre la que se construye la idea de la democratización y accesibilidad de la Internet, la explica Manovich cuando compara la forma en que se relacionan los usuarios del cine y los de la computadora: “In contrast to cinema, where most “users” are able to “understand” cinematic language but not “speak” it (i.e., make films), all computer users can “speak” the language of the interface” (Manovich, 2001, 79).⁷² La incorporación de herramientas surgidas desde el diseño de *Hardware* y *Software* como las interfaces gráficas, el *Mouse*, el teclado, y los cambios del *Display* facilitaron la relación entre el usuario y la máquina.

El refinamiento de estas herramientas, provocó en Internet la proliferación de los medios audiovisuales: programas de edición, el acceso público a los manuales de construcción: circuitos, electrónica, tutoriales en *Youtube*, *Wikis*, *redes sociales*, en *blogs*, etc. También, tanto a localización a bajo costo de las

⁷¹ “La realidad por sí misma esta postproducida y entre guiones, renderada como un efecto posterior (juego de palabras con el programa de animación: After-effects). Lejos de ser opuestos a través de un abismo infranqueable, imagen y mundo son en muchos casos sólo versiones del otro” (Trad. LCSV)

⁷² “En contraste con el cine, donde la mayoría de los usuarios son capaces de “entender” el lenguaje cinematográfico, pero no “hablarlo” (por ejemplo, hacer filmes), todos los usuarios de computadora pueden “hablar” el lenguaje de la interfaz” (Trad. LCSV)

piezas, como su accesibilidad, se pueden pedir desde la comodidad del hogar a otros países (Amazon, EBay, Mercado Libre, Segunda Mano, entre otros). Plataformas como *Github*, programas como *Inkscape*, *Blender*, y *Unity* invitan a sus usuarios a modificar los códigos e incluso crear mejoras para éstas.

De la misma manera, los modelos educativos tradicionales se transforman y utilizan recursos alternativos. El usuario de Internet tiene la posibilidad de gestionar su propia educación puede estudiar una carrera, un posgrado, o un diplomado *en línea*. O de manera menos especializada tiene a su disponibilidad plataformas educativas como *Coursera*, *KhanAcademy*, *Doulingo*, incluso universidades de prestigio como Harvard, Columbia, Berkeley suben gratis sus cursos en línea. En el caso de México, instituciones de nivel superior como la Universidad Nacional Autónoma de México, el Tecnológico de Monterrey, la Universidad Iberoamericana, entre otras cuentan con plataformas educativas y ofrecen cursos híbridos o, totalmente a distancia.

Y en un nivel más profundo, la Internet también comenzó a reconfigurar al productor de productores del que hablaba Benjamin, para matizar a esta figura revolucionaria habrá que señalar que el prosumidor (consumidor que produce), es una figura que surge por la conjunción del *Cheap Do It Yourself*, la accesibilidad de los materiales, la información en línea, la introducción de la *Web 2.0*,⁷³ y el impulso de una comunidad de la que se ha hablado poco en esta

⁷³ En su artículo "La Web 2.0. Una revolución social y creativa" Carlos Domingo, Jaime González y Oriol Lloret definen describen la revolución de la *web 2.0* "[...] Tim O'Reilly, su fundador, acuñaba el termino Web 2.0 para referirse a la nueva revolución que estaba sufriendo Internet. Sin embargo, esta vez la revolución no hace referencia sólo a la tecnología [...] sino también a las personas. La Web 2.0 es la explosión, vertebrada por la evolución de determinadas tecnologías, de la necesidad que tenemos las

investigación: los programadores, en especial aquella comunidad relacionada con el llamado *Software Libre*.

El *Software Libre*, tiene dos vertientes, una moderada y una radical, en la radical Richard Stallman es el fundador de *The Free Software Foundation (FSF)*, él considera que el *Software Libre* “no es un asunto tecnológico sino un asunto ético, social y político” (Stallman, 2009). Es un término que se refiere a los programas comprometidos con el usuario, es decir, que contengan las cuatro libertades esenciales: la libertad de ejecutar el programa como se desea (0), la libertad de estudiar y cambiar el programa: acceso al código (1), la libertad de redistribuir copias para ayudar a su prójimo (2), y la de distribuir copias de sus versiones modificadas: sentido de comunidad (3). (Stallman, 2004, 59-60).

Cualquiera que haya instalado un programa gratis o comprado uno perteneciente a un gran corporativo, entonces debió aceptar una serie de *Terms & Conditions* [términos y condiciones], que seguramente leyó o no. Donde se especifica el uso del software [0], las restricciones del programa [1] que incluyen no poder distribuirlo más allá del uso doméstico [2], y/o modificarlo de cualquier manera [3]. En estos términos y condiciones, a los que se acuerda en un primer momento de manera automática viene el primer *Checkpoint* de control entre el usuario y el programa. El usuario no puede modificar al programa en sí, sólo puede hacer uso de él.

personas de mostrar lo que somos y lo que nos gusta al resto de la sociedad”. En otras palabras fue el cambio de tecnologías de la web que hicieron posible el paso de un read-only [sólo lectura] a read-write [leer-escribir]

Para explicarlo mejor, los usuarios interactúan con la computadora a través de una interfaz gráfica, la cual pertenece a un programa en ejecución. Este programa puede estar hecho en miles de líneas de código. Un código de acuerdo con Lessing en su “Introducción” al libro de Stallman: *Software libre para una sociedad libre*, son “el conjunto de instrucciones, primero escritas como palabras, que dirigen la funcionalidad de las máquinas” (Lessig en Stallman, 2004, 11). Los códigos tienen su propia estructura lógica de ejecución mediante algoritmos. Estos como parte del diseño del programa no pueden ser modificados debido a las restricciones de patentes, de licencias y *Copyrights*.⁷⁴

Entre sus características básicas el diseño de interfaces gráficas de usuario tiene: una *entrada* de información, un procesamiento de datos y una *salida*, ésta es la forma básica en la que actualmente las personas se relacionan con cualquier dispositivo. Los estilos de interacción varían, como lo menciona Doug Englebart, inventor del *Mouse*, en el libro de Moggridge: “Styles of interaction changed from dialogs, where we talk to a computer and a computer will talk back to us, to direct manipulation, where we grab the tool and use it directly” (Englebart cit. en Moggridge, 2006, 128),⁷⁵ lo que cambió en realidad fue la manipulación en tiempo real de las herramientas, pero el procesamiento de datos de la entrada y salida en síntesis es el mismo sistema. Y es este diseño el que no se puede modificar a menos que se sepa escribir código.

⁷⁴ Stallman tiene un capítulo interesante sobre Copyright, “Malinterpretar el copyright: una sucesión de errores” en su libro *Software libre para una sociedad libre*, en él explica cómo se llegó legalmente a la figura del Copyright y los peligros que trae consigo, ya que funciona como un sistema de privilegios y beneficios a los editores y autores que se supone trabajan en beneficio del público (2004, 105-120).

⁷⁵ “Los estilos de la interacción cambiaron de diálogos, donde hablábamos a la computadora y la computadora nos contestaba, a la manipulación directa, donde tomamos la herramienta y la usamos directamente” (Trad. LCSV)

En este sentido el código es un nivel de lenguaje en el *Software* al que el usuario no tiene acceso a diferencia del que se menciona arriba y al que refiere Manovich, que sería el de la interfaz gráfica. El lenguaje de Manovich (2001, 79) tiene que ver con el uso del *Software* dentro de los *Términos y condiciones*, es decir, la interacción [restrictiva] con la interfaz gráfica con el objetivo de modificar un archivo (de imagen). Aunque sí incluye algunos conceptos del nivel del código, como las bases de datos, los objetos y los algoritmos (Manovich, 2001, 218), sólo los menciona para señalar cómo afectan la composición digital de la imagen, no del programa en sí. Para acceder al programa y a los códigos se necesitan otro tipo de habilidades, aquellas que critica el *Software Libre* como restringidas por el *Copyright*, y a las que Lessig considera el origen del control en línea (2006, 38).

Así como hay discusiones sobre el control ejercido en el saber-hacer del lenguaje del *Software*, en la Internet se tienen casos de liberación del conocimiento en línea. Algunos artistas han liberado en línea el saber-hacer de sus piezas, el objetivo más allá de la publicidad que esto pueda ocasionarles, es parte de una responsabilidad social y conocimiento del medio. Internet navega entre el control del conocimiento y su liberación en otros campos, produce productores, algunos controlados y otros no tanto.

El artista Lozano-Hemmer y su laboratorio *Anti-Modular* tienen liberados algunos de sus códigos tanto en la página de Internet del artista, como en

plataformas especializadas de algunas de sus piezas.⁷⁶ En un caso concreto, su obra *Nivel de confianza*, 2015 (Fig. 8) realizada en conmemoración a los 43 estudiantes desaparecidos de Ayotzinapa se distribuyó libremente en la página *Web* del artista y por medio de la plataforma *GitHub*. Esta pieza de libre distribución, dirigida a espacios públicos como museos, galerías, escuelas, universidades y cualquier lugar que quisiera exponerla, tiene una doble articulación sobre las libertades propuestas por Stallman, la primera es la intervención que el artista dio al modificar *software* de reconocimiento facial de uso militar para buscar prófugos (Libertad 0, según Stallman). Lozano-Hemmer al manipular el código hace que su *software* busque desaparecidos (Libertad 1). La segunda articulación se da cuando el artista distribuye este código (Libertad 2) e insta a los usuarios a modificar el código y crear sus propias obras o mejorar la suya (Libertad 3).

⁷⁶ Página de Antimodular en Github: <https://github.com/antimodular>. También en el marco de su exposición *Pseudomatismos* 2015 realizada en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC), Lozano-Hemmer puso a la venta a un precio accesible (ca. \$ 800 MXN) una USB con todos los códigos y las imágenes para poder reproducir, ejecutar, modificar, mejorar, etc. las piezas presentadas en esta exposición.



Fig. 8 Rafael Lozano-Hemmer, *Nivel de confianza* 2015.

Software de reconocimiento facial.

En otro caso del arte, el arquitecto chileno Alejandro Aravena, ganador del Premio Pritzker 2016 de Naciones Unidas, liberó en Internet⁷⁷ cuatro proyectos y sus planos de construcción para quien quisiera utilizarlos en pos de un mejoramiento de la vivienda social. En una conferencia de prensa, Aravena declaró: "Ahí los tienen. Los archivos y planos. Una razón menos por la que decir que no es posible" (2016, *Web*), el objetivo de esta liberación es que se puedan atajar problemáticas de vivienda, inmigración desde la arquitectura sin que se ponga de pretexto el alto costo de las construcciones.

Estos sólo son algunos ejemplos de cómo ciertos ideales de la Internet salen de la pantalla para transformar al usuario, y en un movimiento de iteración se reproduce un ciclo de apertura y distribución compartida que poco a poco modifica ciertos hábitos que se tienen en la actualidad. Estos ejemplos son la

⁷⁷ Se pueden encontrar en su página *web*, *Elemental*:
<http://www.elementalchile.cl/en/projects/abc-of-incremental-housing/>

cara amable de la creación de hábitos de la Internet; no obstante, el siguiente apartado servirá para discutir cómo el diseño de *software* y *hardware* condicionan las relaciones que surgen a partir de nuestra interacción con la Internet, los ordenadores personales y los *gadgets*. Más aun cómo el arte utiliza estos elementos para activar los dispositivos de intervención, los cuales derivan en dos perspectivas de estudio: la automatización y la participación.

2.2.2 Arquitectura del diseño: hábitos/affordances

En su libro *Designing interactions* (2006), Bill Moggridge explica como la tecnología digital ha cambiado la forma en la que interactuamos con todo, desde los juegos hasta nuestras herramientas de trabajo. Y esto ha impactado también en los diseñadores, quienes ya no sólo piensan en el su trabajo como una forma de hacer al objeto bello ni utilitario nada más, en cambio piensan en la forma en que interactuamos con él (Moggridge, 2006, 1).

¿Cuál sería la relación entre los dispositivos de intervención y la arquitectura del diseño? En principio, habrá que delimitar a qué nos referimos con el concepto de arquitectura del diseño y en específico cuando nos referimos a diseño de interfaces gráficas de usuario (*GUI*, en inglés). Según Jesse James Garret, en su libro *The elements of user experience. User-centered design for the web and beyond*, el diseño de las *GUI* es donde podemos encontrar los elementos que permiten al usuario moverse intuitivamente a través de la arquitectura de la información (Garret, 2011, 30). En otras palabras, la *interfaz* se

diseña bajo un supuesto de saber-usar, que analizaremos en unos párrafos, y sobre una estructura cimentada sobre lo que debe ser un programa, a esto se le llama la arquitectura.

De esta manera, se permitirá establecer la relación que tiene esta idea del diseño con la creación de hábitos y/o *affordances* en la vida cotidiana, y cómo ha impactado en las vidas humanas. Ya que como Lessig afirma,

These changes are not being architected by government. They are instead being demanded by users and deployed by commerce. They are not the product of some 1984-inspired conspiracy; they are the consequence of changes made for purely pragmatic, commercial ends. (Lessig, 2006, 38).⁷⁸

Aunque últimamente existen escándalos sobre la vigilancia gubernamental en los individuos a través de la tecnología,⁷⁹ al final quien acepta los Términos y condiciones de los programas debe tener en cuenta que sus datos, aunque privados, pueden ser compartidos. Asimismo aceptar el uso del programa no

⁷⁸ “Estos cambios no están estructurados por el gobierno. En cambio ellos son demandados por usuarios, y desplegados para comerciar. Ellos no son producto de una conspiración novelada de 1984, ellos son consecuencia de los cambios hechos por pura praxis, y fines comerciales” (Trad. LCSV)

⁷⁹ En 2013, se destapó en Estados Unidos una red de espionaje entre la *US National Security Agency* (NSA) y la red de servidores de nueve empresas que incluía Facebook, Google, Microsoft y Yahoo, lo cual resultó en un escándalo de grandes proporciones. Quien había revelado esta red era un antiguo contratista de la CIA, Edward Snowden, quien huyó de Estados Unidos y actualmente vive refugiado en Rusia, en espera de que se le otorgue la ciudadanía (s.a., 17 enero 2014, *web*). También en México, a mediados del 2017 el *New York Times* publicó un artículo, donde relata que desde 2011 y con más de 80 millones de dólares invertidos en un software de espionaje desarrollado por una empresa israelí, el Estado mexicano ha espiado a activistas, defensores de los derechos humanos y periodistas con la finalidad de amedrentar al sector más crítico de sus actividades. (Ahmed y Perlroth, 19 de junio 2017, *web*).

significa que tiene la libertad de modificar alguna de sus partes, nada más puede alterar lo que el programa le deje.

Además, usar un programa no significa saber cómo funciona. Por ejemplo, Moggridge dice que “As long as you can “read” a medium, you can make use of and enjoy material and tools that are made by other people, and if you can “write” in the medium, you can create material and tools for other people” (Moggridge, 2006, 160).⁸⁰ Para él, saber escribir en el medio/dispositivo es tener la posibilidad de alterar y crear para otros, y en esta libertad está la restricción latente de modificar un programa.

¿Por qué entonces se restringe el uso de los programas, en palabras de Moggridge, sólo a su lectura y no a su escritura? ¿Cómo sabe un artista que la gente sabrá cómo activar su dispositivo de intervención? Y, cabe preguntarse, ¿no es lo mismo que hacen las empresas con su programa, a lo que hacen los artistas con sus dispositivos de intervención?

Chun lo pone de esta manera, “There is a gap between our perception of communications technologies and their habitual operations” (Chun, 2016, ix).⁸¹ Esta percepción es la que limita y habitúa a ciertos dispositivos. La investigadora propone que este vacío entre nuestra percepción y las activaciones de los dispositivos esta modelado por los hábitos, ya que ellos son las cosas que aprendemos de otros y lo que nos hace ser como los otros (Chun, 2016, xi). En

⁸⁰ “Mientras puedas “leer” un medio, puede hacer uso de el y disfrutar del material y herramientas que está hecho por otras personas, y si tú puedes “escribir” en el medio, puedes crear material y herramientas para otras personas” (Trad. LCSV)

⁸¹ “Existe una brecha entre nuestra percepción de las tecnologías de la comunicación y sus operaciones habituales” (Trad. LCSV)

el sistema neoliberalista, los sujetos se encuentran constantemente estimulados a cambiar sus hábitos para ser más felices, más productivos, y enfocados reciclar más que regular el desperdicio de productos en el mundo (Chun, 2016, xi). Y este cambio de hábitos es lo que se debe analizar para entender la relación usuario dispositivo de intervención, ya que la activación de las piezas dice mucho de la relación con la tecnología, el espacio público y la acción social.

Chun continúa “New media exist at the bleeding edge of obsolescence. They are exciting when they are demonstrated, boring by the time they arrive” (Chun, 2016, 1).⁸² Sin embargo, es en este punto donde la investigadora resalta el hecho de que el uso de un *Media* importa más cuando parece ya no importar. Parece una paradoja, pero si se piensa unos momentos, el naturalizar cualquier acción, es decir, convertirla en hábito.⁸³ Esto significa que a través de los hábitos los usuarios se transforman en sus máquinas de contenido (comparten, actualizan, capturan, linkean, verifican, salvan, eliminan, etc.) (Chun, 2016, 1).

Sobre la misma línea, pero desde otra perspectiva, la investigadora Gemma Argüello presenta el término *Affordance* de Claire Michaels, definido como “action-referential properties of the environment that may or may not be

⁸² “Los New media existen ante el desangramiento de la obsolescencia. Son deseables cuando se demuestran, aburridos para el tiempo en que llegan” (Trad. LCSV)

⁸³ Como anécdota personal, cuando llegó el Find my friends de Apple. El cual consiste en poder ver la geolocalización del equipo personal de algunos de tus contactos, me pareció y sigue pareciendo una violación a la privacidad de las personas. Sin embargo, varios conocidos se adaptaron rápidamente y la consideraron una herramienta útil. No es mi intención realizar un debate de las implicaciones éticas de esta tecnología, pero sí hacer un cuestionamiento hacia este tipo de naturalizaciones, que se siguen dando sobre todo en el ámbito cotidiano.

perceived" (Cit. Argüello, 2015, 61).⁸⁴ El *affordance* parte de la *etología*, y tiene que ver con una forma de pensar al mundo como parte de un gran sistema holístico, el investigador de la ecología mediática Carlos Scolari, explica en su artículo "Media ecology: exploring the metaphor to expand the theory", que las humanidades toman de la biología conceptos que le ayudan a definir fenómenos sociales, culturales, políticos, de comunicación, entre otros para construir modelos de conocimiento sobre nuevos territorios (Scolari, 2012, 206).

El *affordance* es una especie de gesto *funcional*, que permanece en el individuo a pesar de la impronta del cambio tecnológico. Es lo que permite al *Media* subsistir en el ecosistema, ya que un cambio demasiado rápido, podría traer el rechazo de los seres que viven en él. Por eso es necesario dejar un rastro, una huella que en el ecosistema mediático puede nombrar su origen en la obsolescencia programada.

La diferencia entre la propuesta de Chun (hábito) y la de Argüello (*affordance*) radica en la politización del concepto baste decir que Chun parte desde un perspectiva antropológica y psicológica de los hábitos, como ella dice "habit, unlike instinct, is learned, cultivated" (Chun, 2016, 4),⁸⁵ lo que ayuda a explicar algunas aproximaciones sociales del individuo hacia la tecnología; por otro lado, Argüello parte de la biología para explicar, el uso de los dispositivos asumiendo que es una actividad natural e inherente del uso de herramientas. Sin embargo, no se puede dejar de destacar que la propuesta de Chun va hacia los

⁸⁴ "una acción-con-propiedades-referenciales del entorno que pueden o no ser establecidas" (Trad. LCSV)

⁸⁵ "el hábito, a diferencia del instinto es aprendido, cultivado" (Trad. LCSV)

Media en general, y la de Argüello hacia el arte, o como ella lo llama: *Tactical Media*.

En este sentido, se destaca el hábito del arte con medios electrónicos y digitales por despolitizar sus medios. Claro está que llega a ser altamente crítico en la representación, pero al construir la situación, los hábitos (la naturalización) del uso tecnológico reducen el análisis de estos dispositivos; ya que son vistos como un espacio “neutral”, en palabras de Žižek, en su libro *Estudios culturales: reflexiones sobre el multiculturalismo*, “la Tierra (como *Gaia*) y el mercado global aparecen como gigantescos sistemas vivientes autorregulados cuya estructura básica se define en términos de procesos de codificación y decodificación” (1998, 155). Aspectos que, según el teórico de la cultura visual, Nicholas Mirzoeff en *Una introducción a la cultura visual, despolitizan* la estructura capitalista y permiten la comercialización de la vida cotidiana (2010, 52). El despolitizar la tecnología, incluso desde los estudios del arte, cierra la posibilidad de entender su potencia política en el espacio público.

No es de extrañar entonces, que el concepto *New Media*, se utilice desde una visión utópica de democratización, y derive en lecturas de una resistencia no crítica, al ver sus potencialidades se emborronan sus restricciones. Y este es uno de los objetivos de la investigación, señalar que el dispositivo de intervención no sólo es la representación, interpretación o lectura de un fenómeno; es la acción, es la situación que se construye al momento y los tiempos que llama al ejecutarse.

Dos elementos conceptuales derivan del estudio de los dispositivos de intervención a partir del diseño del *Software*. Por un lado, la participación como productor de agenciamientos en los dispositivos de intervención, el participante se vuelve parte integral de la situación al activar la pieza. Por otro, la activación autónoma y su integración al espacio público como un elemento más del ecosistema urbano.

a) La participación

¿Cómo se activa la participación en los dispositivos de intervención en el espacio público? Como ya se mencionó, la forma de interactuar del participante con el dispositivo se encuentra mediada bajo una especie de contrato en el cual el usuario tiene el conocimiento para manipularlo, sea hábito o *affordance*. Y quien lo crea, en este caso el artista, se asegura que el entorno de desarrollo sea *amigable*, es decir, se asegura que tenga *usabilidad*. Pero para lograr la participación del usuario, en especial, el que no está familiarizado con el dispositivo, debe de haber una huella, una pista de cómo se debe utilizar, como lo menciona el diseñador Bill Verplank en el libro de Moggridge, “the map shows the user an overview of how everything works, and the path shows them what to do, what they need to know moment by moment” (Moggridge, 2006, 127).⁸⁶ Dejan un mapa de uso y un camino que guía paso a paso al usuario.

⁸⁶ “El mapa que muestra al usuario un panorama de cómo todo trabaja, y el camino que les muestra qué hacer, qué necesitan saber en todo momento” (Trad. LCSV)

Esta forma de relacionarse con el objeto a través de la usabilidad, es la misma relación, que menciona Chun, se propicia por la *obsolescencia programada* en la cotidianeidad (Chun, 2016, 1-2). Si ya el valor en el dispositivo no está sólo en él, sino en la forma en la que se relaciona el público con él, habrá que enfatizar esta relación entre el objeto y el sujeto, habrá que crear una *experiencia*.

En *Obra Abierta*, Eco advierte que existe “la tendencia a producir obras que, desde el punto de vista de la relación de consumo, presentasen semejanzas estructurales” (2006, 17), por lo cual, atravesado por la *obsolescencia programada* se acuerda que la experiencia es efímera, porque la pieza será a la larga *obsoleta*, no podrá repetir el espacio de representación. O simplemente, las circunstancias por las que se elaboró de esa manera ya no existen.

Aquí habrá que hacer una distinción entre lo efímero y la obsolescencia. Aunque los dos conceptos parten de la duración, la obsolescencia tiene una carga económico-política en su conceptualización. Lo efímero se establece como el valor que se contrapone a lo eterno, como diría Benjamin, “nuestro lugar -de ello no cabe duda- se encuentra en el polo opuesto al de los griegos” (Benjamin, 2003, 61), quienes veían en su técnica, el mármol, la posibilidad de tener una pieza para la posteridad. En cambio, la obsolescencia es el hábito del neoliberalismo constituido en el individuo de la actualización constante con vías a mejorar: “To be is to be updated: to update and to be subjected to the update”

(Chun, 2016, 2).⁸⁷ Esta diferencia pues, se puede reducir a que no todo lo efímero es objeto de obsolescencia, pero sí la posibilidad de ser obsoleto tiende a ser efímera.

Por otro lado, el manejo abierto de la diversidad tecnológica gracias al hábito y/o *affordance* es lo que lleva al diseño del dispositivo de intervención hacia una forma inacabada. Como ya se mencionó, se trabaja sobre el supuesto de que el usuario ya sabe cómo manejar la pieza por experiencias previas con la tecnología, o se ponen instrucciones que revelen solamente cómo se activa el objeto (el mapa y camino).

Por lo tanto, estas piezas (y todos los sistemas ligados a estos entornos de desarrollo) tienen una entrada y una salida, es decir, el participante introduce información (entrada/*input*) y está es procesada como datos hacia alguna salida o *Output*. Muy parecido a la forma en la que hoy nos relacionamos con las aplicaciones, *software*, u otros tipos de dispositivo.

En este sentido trabajaremos la pieza *A voz alta* del 2008 del artista Rafael Lozano-Hemmer (Ciudad de México, 1967), intervención que duró desde el 25 de septiembre hasta el 4 de octubre del 2008, se presentó en la Plaza de las Tres Culturas, es una obra comisionada por el Centro Cultural Universitario Tlatelolco (Fig. 9). La pieza conmemoraba el cuarenta aniversario de la matanza de estudiantes universitarios a manos del ejército en 1968, durante un mitin en la Ciudad de México.

⁸⁷ "Ser es estar actualizado: actualizar y estar sujeto a la actualización" (Trad. LCSV)



Fig. 9. Detalle del megáfono. Rafael Lozano Hemmer, *Voz Alta* (2008).

Esta pieza está basada en el *diseño de interfaces*, de manera que se puede afirmar que presenta en sus características básicas: una *entrada* de información, un procesamiento de datos y una *salida*, como ya se mencionó la forma básica en la que actualmente nos relacionamos con cualquier dispositivo digital. Para esta *entrada* de datos la pieza persuade la participación bajo el concepto del hábito y/o *affordance*, la acción se interioriza en el usuario y lo invita a participar en el procesamiento o realización de la obra inacabada.



Fig. 10. Detalles de *Voz Alta* (2008). Los haces de luces tenían un alcance de 15 km, y apuntaban a diversas direcciones. Fuente: *Antimodular*

La pieza consistía en un megáfono instalado en la Plaza de las Tres Culturas, conectado a cuatro proyectores de luz con una potencia de 10kW. De estos, el principal se dirigía hacia el antiguo edificio de Relaciones Exteriores, convertido ahora en el Centro Cultural Tlatelolco. Los otros tres tenían una disposición hacia el norte (Basilica de Guadalupe), el sureste (el Zócalo de la ciudad de México) y el suroeste (Monumento a la Revolución). El alcance de cada una de las luces era de 15km (Fig. 10) dependiendo del clima. Los proyectores despedían un haz de luz cuando alguien hablaba a través del altavoz, y la potencia con la que brillaban variaba de acuerdo a la intensidad con la que el participante la modulaba. Al mismo tiempo, esta voz se transmitía por la estación de Radio UNAM, 96.1 FM. Cuando no estaba nadie en el megáfono, se podía escuchar testimonio de sobrevivientes de la masacre estudiantil en el 68 (Lozano-Hemmer, 2016, *Web*).

Esta participación busca en la *experiencia* al co-creador del dispositivo de intervención, hay un espacio de persuasión para que el participante se relacione con la pieza. La co-creación de la pieza se activa cuando el usuario o participante se relaciona con ella, y ésta lo integra a partir de la acción que realiza. Esto convierte al participante en co-creador de la obra, el cual a través de la experiencia generada por el hábito y/o *affordance* produce un efecto en él. Esta forma de relación con el objeto: efímera y abierta, se convierte en el objetivo de la pieza para provocar al participante, busca crear un *agenciamiento* tanto de la obra como del mismo.

¿Por qué se menciona al participante como co-creador de la obra? Este término fue acuñado por Umberto Eco en *Obra Abierta*, y se refiere a la autonomía que tiene el intérprete de música frente al compositor (Eco, 1996, 32). Sin embargo, a partir de la intervención tecnológica toma otro sentido, como lo menciona Rafael Lozano-Hemmer, en el catálogo de *Pseudomatismos: sus obras no existen si no son activadas por el visitante* (2015, 19). La participación no sólo se vuelve parte integral del dispositivo, sino que se activa al momento su existencia. La diferencia entre estas dos posturas es que el intérprete de Eco es un músico especializado, es un artista citando a otro artista; pero el participante de los dispositivos de intervención es la colectividad, el transeúnte de lo cotidiano.

A partir del diseño de interfaces, en el caso de *Voz Alta* la *entrada* consiste en la voz de un participante a través de un megáfono instalado en la Plaza de las Tres Culturas, donde no hay un guión definido para el tipo de

participación que se desea. El megáfono elegido para *Voz Alta* (2008) no es un elemento al azar. La selección tiene un trasfondo histórico-simbólico. La entrada, en este caso, la voz de los participantes tiene una salida de dos formas, un juego de luces y el volumen amplificado. El megáfono deja abierta la interacción que se tiene con la obra, la acción es la misma: tomar el control, apretar el botón y decir lo que se quiera. Lozano-Hemmer menciona que no había ningún lineamiento hacia lo que se debía decir, cada persona que la usó lo hizo libremente.

Aunque ya se vio que esta supuesta libertad se encuentra limitada por el mismo diseño que el artista le da a su obra, y también sobre el desconocimiento que tiene el participante en su funcionamiento. En este sentido, se trae a colación lo que menciona Terry Winograd en el libro de Moggridge, “The computers are in the background both helping you get things done and providing “affordances”-ways that can make things happen” (Terry Winograd cit. en Moggridge, 461).⁸⁸ Se puede hacer un paralelismo en esto con el arte, los dispositivos de intervención ayudan a generar acciones que socializan problemáticas y crean agencias de conciencia, pero al mismo tiempo reproducen hábitos y/o *affordances* sobre los cuales se perpetúan otro tipo de problemáticas.

En otro sentido, la supuesta libertad del dispositivo de intervención, le da a *Voz Alta* la cualidad de ser una pieza que está inacabada, abierta a las participaciones de la gente. Su función es persuadir la creatividad de la audiencia, no es una pieza que contenga el valor de culto, que busque ser apreciada por el espectador. Es una pieza que invita a participar, es un objeto

⁸⁸ “Las computadoras están en un doble contexto, ayudándote a conseguir cosas y procurando “affordances”- formas que hagan que las cosas sucedan” (Trad. LCSV)

creado para funcionar con sus experiencias. Y define su identidad cuando su función es realizada exitosamente, por lo que está diseñada para una temporalidad determinada, está diseñada para crear experiencias.

En este sentido, el dispositivo de intervención no contempla su activación en la predicción o el uso de la tecnología, como dice la curadora Alejandra Labastida en *Pseudomatismos*, “sino en su falla, en las zonas de indeterminación que produce, es decir, en la posibilidad de probarle a la máquina su error y, con ello, la irreductibilidad de la acción humana” (Labastida, 2015, 16). El código está hecho, la aleatoriedad del mismo está establecida. Sin embargo, lo que se abre es la participación.

En *Voz Alta*, la participación se genera desde distintos puntos, el primero: la pieza conmemora un hecho histórico que en su momento fue callado, censurado y durante algún tiempo olvidado; en segundo: hay una necesidad de recuperar la memoria histórica de este suceso debido a los conflictos políticos actuales en el país; finalmente, la apertura de la pieza, funciona como símbolo de libertad gracias al dispositivo de intervención activado por el público en la Plaza de las Tres Culturas.

El agenciamiento del participante dirigido hacia la activación política es abierto, es decir, la pieza no pretende generar un único discurso político en el participante, al contrario, se deja a una especie de libre albedrío en el uso de la pieza. Cabe destacar que *Voz Alta*, a pesar de ser una pieza comisionada institucionalmente presume de no tener ningún tipo de censura, su especificidad política abre a diferentes participaciones públicas donde el artista tiende a perder

el control de la pieza. Un ejemplo de esto es que durante el tiempo que estuvo disponible en la Plaza de las Tres Culturas, se registraron 6 propuestas de matrimonio (Fig. 11).



Fig 11. Fotograma del video *A voz alta* (2008).

La participación en el dispositivo de intervención no busca la revolución, sino la posibilidad de generar espacios democráticos en los espacios públicos. ¿Por qué dar voz en un lugar donde fueron silenciados miles de jóvenes? Como ya se mencionó en el capítulo 1, la relevancia no se encuentra en la revolución sino en la transformación de los gestos, en la activación o reactivación del participante como co-creador de la obra, en la potencia política que implica convertir a un transeúnte en artista, y los espacios de crítica que esto genera.

Además de la participación existe otro tipo de activación en los dispositivos de intervención: la activación autónoma. Este concepto tiene que ver con el concepto de automatización tecnológica que trataron anteriormente varios estudiosos, y que tenía como objetivo analizar la sustitución del trabajo humano con máquinas automáticas (McLuhan, 1994, 29), lo cual tenía tanto beneficios como retos para la humanidad.

b) Activación autónoma

En el catálogo de *Pseudomatismos*, Lozano-Hemmer menciona que la activación autónoma tiene que ver con el desarrollo de procesos (no tan) aleatorios de la programación (Lozano-Hemmer, 2015, 45), y con la idea propuesta por Donna J. Haraway en su libro *Ciencia, ciborgs y mujeres*, donde los *cyborgs* se definen como “una criatura híbrida, compuesta de organismo y de máquina” (Haraway, 1995, 62), y se componen de dos formas, la primera como disfraces de alta tecnología, “en tanto sistemas de información controlados ergonómicamente y capaces de trabajar, desear y reproducirse” (Haraway 1995, 62); y en segundo lugar como aparatos diseñados como sistemas autónomos de comunicación. La palabra autonomía es la clave para entender este elemento, no se puede pensar la tecnología (en general) sin el humano que está detrás de ella. Por ejemplo, Moggridge recuerda que

In the early days, designers thought of computers as people and tried to develop them to become smart, intelligent, and autonomous. The word “smart” is one that we associate with this paradigm, expecting the machine or product to be smart and to

know how to do things for the person who uses it] (Moggridge, 2006, 128).⁸⁹

Durante el entusiasmo del desarrollo tecnológico se pensó que los desarrollos tecnológicos iban a llegar hasta escalas inimaginables (y fue así, pero de diferente manera), también la animosidad con que se adoptaba a la ciencia ficción alimentó esta idea. No obstante, la velocidad del entusiasmo tecnológico chocó con la complejidad que ha supuesto el entendimiento de la mente y el cerebro humano.

Mientras tanto, se considera a las activaciones autónomas de los dispositivos de intervención como la agencia generada sin la participación humana en espacios públicos. No obstante esta falta de acción directa de las personas no las independiza, sino las activa autónomamente. Es decir, para que puedan funcionar y tengan cierto grado de eficacia política se necesita establecer la característica principal de estas piezas y es la una especie de intervención del ser humano, entendida como la relación que se crea entre el espacio público, el dispositivo tecnológico y su creador (o activador), que en conjunto componen el dispositivo de intervención.

Los dispositivos de intervención *Nanodrizas. Prototipo 02, 2006-2013* de Arcángel Constantini son entendidas desde la activación autónoma. Los dispositivos de intervención que comparten la característica de *Nanodrizas* no

⁸⁹ “En el principio, los diseñadores pensaban en las computadoras como personas y trataban de desarrollarlas para que se volvieran inteligentes, listas y autónomas. La palabra “listo” es una de las que asociamos con este paradigma de expectación de la máquina o un producto que sea listo y que sepa cómo hacer cosas para la persona que lo usa” (Trad. LCSV)

requieren de la participación de *agentes* externos a ellas. Se podría decir que son piezas *autónomas* que generan agencia a partir de sus particularidades tecnológicas. No por esto, dejan de ser consideradas dispositivos de intervención, en cierto sentido aún conserva la estructura de la arquitectura del *software*: tienen una entrada, un procesamiento de datos y una salida diseñada.

En un sentido estricto, el concepto de autonomía de las máquinas es una especie de simulación, “creada por la intención del programador”, es decir, no se puede pensar la tecnología sin lo humano detrás de ella (Lozano-Hemmer, 2015, 19). Algo parecido menciona Moggridge en su libro: “When the program has been written, it is capable of evolving over time-getting better and adapting. The programmer is in a way giving up responsibility, saying that the program is on its own” (Moggridge, 2006, 129).⁹⁰ Al final, de alguna manera el programa se ejecuta sin intervención humana, y se puede observar en el caso de *Nanodrizas*, 2006-2013.

El caso de *Nanodrizas. Prototipo 02* (2006-2013) del artista Arcángel Constantini (Fig. 12) intervino la Laguna de los Reyes Aztecas como parte de sus pruebas de funcionamiento en la Ciudad de México. Este proyecto se llevó a cabo durante varios años como parte de una investigación de mayor envergadura sobre los mantos acuíferos en las ciudades. El *Prototipo 02* funciona a manera de enjambres robóticos que tienen la capacidad de medir las condiciones del agua y el medio ambiente donde se coloquen. Tienen forma de

⁹⁰ “Cuando el programa ha sido escrito, es capaz de evolucionar con el tiempo consiguiendo mejoras y adaptaciones. El programador de alguna manera renuncia a su responsabilidad, diciendo que el programa ahora está por su cuenta” (Trad. LCSV)

platillos voladores con aditamentos, como diría Argüello, "Tactical Media practitioners appropriate technologies, other artworks and popular culture images" (Argüello, 2015, 54).⁹¹ Los platillos voladores también alimentan esta idea futurista propuesta desde la ciencia ficción, la creencia en civilizaciones extraterrestres y su tecnología avanzada.

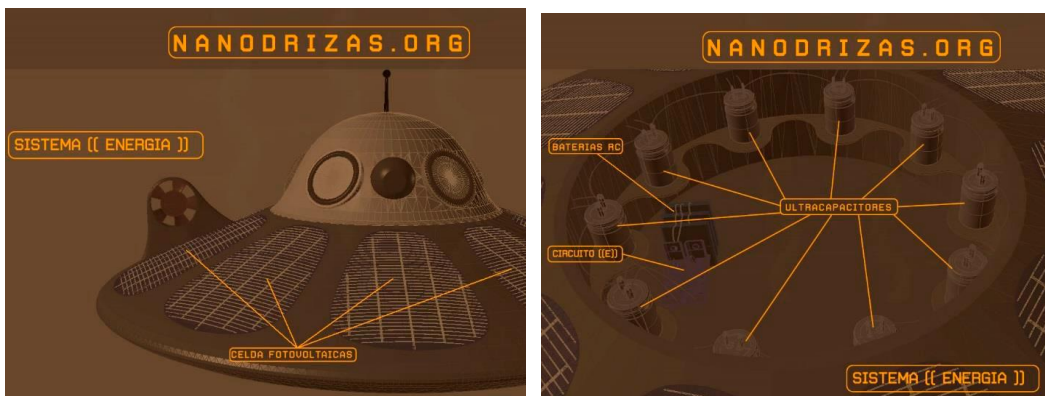
Estos dispositivos de intervención tienen características generadas desde el diseño de interfaces, de esta manera tienen *entradas* celdas solares, una antena que reciben los datos recopilados del estado del agua, los envía a un laboratorio ambulante para ser procesados,⁹² recibe el censo del agua para convertir los resultados en sonidos (*salida*). Asimismo la salida de estos datos también se da a través de un compartimento del cual libera enzimas y bacterias en el agua que la sanean. Estas piezas no buscan ser invasivas, sino integrarse en el espacio de manera que generen un vínculo ambiental, al combatir la contaminación de los ríos donde intervienen.

⁹¹ "quienes practican el Tactical Media se apropian de tecnologías, de otras obras de arte y de imágenes populares de la cultura" (Trad. LCSV)

⁹² Información obtenida de www.nanodrizas.org [actualización: el sitio ya no está activo, 2017]



Fig. 12. Arcángel Constantini, *Nanodrizas. Prototipo 02* (2009). Esta intervención es parte de un proyecto artístico de investigación que abarca de los años 2006 al 2013.



Figuras 10 y 11. Prototipo del diseño de *Nanodrizas. Prototipo 02* (2009). En este esquema podemos observar cómo se encuentra distribuido el sistema de energía del dispositivo.

Se habla de una autonomía de la obra, ya que a pesar de parecer autosuficiente, estas piezas también se encuentran monitoreadas un laboratorio de investigación móvil como parte del proyecto artístico. De manera que los dispositivos no dependen totalmente del humano porque funcionan a través de diversos sistemas de energía, materiales, sensores infrarrojos, monitoreo,

nanotecnología, *GPS*, entre otros.⁹³ Su diseño del sistema de energía, utiliza celdas *fotovoltaicas* (Fig. 10 y 11) para captar la luz solar, y utilizar esta energía en su funcionamiento sin necesidad de intervención humana. A su vez, los sistemas de monitoreo, sensores y nanotecnología están integrados a un laboratorio móvil encargado de recolectar los datos y procesarlos. Éste envía de nuevo a las piezas, los resultados del procesamiento para que estas los liberen en las salidas como: sonidos, enzimas y bacterias.

De esta manera la tecnología posibilita la agencia del dispositivo, al otorgarle capacidades de acción por medio de una activación autónoma. Es decir, a pesar de que hay presencia o intervención humana en el manejo de los robots, estos tienen conexiones y circuitos que permiten un relativo desempeño independiente. Una activación autónoma que deja a estos dispositivos recorrer espacios generando acciones, en el caso de *Nanodrizas*, con un objetivo ya establecido.

En este sentido, construir la agencia desde la activación autónoma del dispositivo de intervención, conlleva a pensar que hay una doble articulación en la propuesta de la obra, la primera es una construcción que el/la artista o quien intervenga el espacio público proponga. Segundo, el dispositivo por sí mismo no va a crear *agencia*, sólo hasta su activación en el ambiente el dispositivo construye agencia. Es decir, el desarrollo del código aún no ha llegado a este nivel de complejidad, la tecnología digital y electrónica permite darle un cuerpo

⁹³ Cada uno de los sistemas utilizados en el diseño de esta pieza artística se encuentran en la página dedicada al proyecto. <http://nanodrizas.org/index.php?/proyecto/sistemas-hardware/> (Última revisión, 30 de marzo del 2016) [actualización: el sitio ya no está activo, 2017]

autónomo a esta agencia construida, pero no actúa sin instrucciones preestablecidas y no se activa en el espacio público por sí sola [/aún].

A partir de estos dos elementos de su estudio, los dispositivos de intervención en espacios públicos muestran una actualidad, donde se viven cambios de hábitos tecnológicos en el consumo, el trabajo y movilidad que transforman la experiencia del tiempo y espacio. Se desdibujan las fronteras entre las relaciones sociales, culturales, políticas, tecnológicas, etc., los hábitos y/o *affordances* que se construyen poco a poco van construyendo una totalización de la vida (Lozano-Hemmer, 2015, 20-21). Hay un control invisible escondido, las corporaciones se camuflajan en el espacio horizontal de relaciones de la Internet y entre las formas de pensamiento; no obstante, su fortaleza también es su debilidad, los dispositivos de intervención buscan abrir una brecha contestataria ante el contexto en el que se desarrolla.

En el siguiente apartado se describe el proceso que surge a partir de la *tecnocientificación* tanto en el espacio público como en el privado. A finales de los noventa, la integración del ciberespacio en la vida cotidiana transformó la concepción que se tiene del espacio público. Tanto en las ciudades como en los ciudadanos se crean hábitos de distribución desde los dispositivos que salen del alcance de las pantallas, y el cambio se ve como el estado natural de las cosas (Chun, 2016, 3).

2.3 La gentrificación del espacio público

Teóricamente, el espacio público se puede definir a partir de dos términos. En principio, se entiende al espacio como Achille Membe lo define en su texto “At the edge of the world: Boundaries, Territoriality, and Sovereignty in Africa” como: “the order according to which elements are distributed in relationships of coexistence” (2000, 261),⁹⁴ es decir, el espacio no es físico, en cambio sí señala el posicionamiento de elementos que conforman una demarcación de coexistencia distribuida definitivamente ya sea por reglas, leyes o normativas establecidas contextualmente. Estas reglas pueden ser o no explícitas. Por ejemplo, los parques son espacios de esparcimiento para que la gente pueda ir a relajarse, hacer ejercicio o alguna actividad al aire libre. Existen leyes y reglas que delimitan las actividades ejecutadas dentro de ellos, como sería mantenerlo limpio, no dañar los árboles, se prohíben determinadas actividades físicas para una mejor convivencia. Y estas delimitaciones establecen la forma en la que se dará la distribución de los elementos en coexistencia dentro del espacio parque.

La esfera pública, o *lo público* del espacio, según Jürgen Habermas “representa un lugar externo al dominio del poder y los intereses especiales, un lugar de libertad frente al poder [...], una conversación libre” (cit. en Mitchell, 2009, 315). De este modo, la esfera pública no se conforma por un lugar físico, sino a través de la elección de una territorialidad donde se perciba un espacio de libertad frente al dominio institucional, y exista la apertura de opinar con relativa

⁹⁴ “orden de acuerdo al cual los elementos están distribuidos en relaciones de coexistencia” (Trad. LCSV) En este texto, el autor también establece la diferencia entre espacio y lugar [territorio], el último entendido como una referencia material donde se da esta distribución de las relaciones.

libertad sobre temas que trastoquen los límites de lo que está permitido decir. Por lo tanto, este proceso es una especie de transgresión: lo público se pone al descubierto y posibilita el disenso ante problemáticas que se absorben en lo cotidiano. El espacio público en la presente investigación se establece como el lugar donde se organizan y distribuyen estas relaciones de coexistencia y disenso que existen fuera de los espacios de poder.⁹⁵ En este sentido, la propuesta de los dispositivos de intervención tienen como intención activar nuevas formas críticas del pensamiento.

Por otro lado y desde una perspectiva crítica, el espacio público no debe entenderse como una situación utópica de libertad, en el cual se puedan contemplar discusiones transparentes entre los ciudadanos deliberando sobre el bien común, libres de coacciones, violencia o intereses privados (Habermas cit. en Mitchell, 2009, 325). Ya que al mismo tiempo, lo público se encuentra atravesado por diferentes relaciones hegemónicas que lo articulan. Por poner un ejemplo, algunos de los dispositivos de intervención, como ya se mencionó son financiados y/o requieren permiso gubernamental para poder activarse. Incluso, son producidos a partir de propuestas institucionales para conmemorar algún hecho histórico, como sería el caso de *Voz Alta. Arquitectura Relacional 15* del 2008 de Rafael Lozano-Hemmer, la cual fue una pieza comisionada por el Centro Cultural Tlatelolco para conmemorar el Cuarenta Aniversario de la Masacre de estudiantes el 2 de octubre de 1968.

⁹⁵ Existen varios autores que estudian este fenómeno, un ejemplo de ellos es Mijail Bajtin en su libro *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*, analiza cómo los carnavales se vuelven espacios intermedios entre la vida cotidiana y el arte, donde se rompen estas leyes o reglamentos eclesiásticos tan rigurosos en la época.

Esto no merma los esfuerzos de los artistas contemporáneos por ofrecer un arte público que sea honesto con su procedencia y con su activación misma, en palabras de Mitchell, en su libro *Teoría de la cultura*, que “sea franco respecto a sus propias contradicciones y a la violencia codificada en su propia situación; un arte que se atreva a despertar a una esfera pública de resistencia, lucha y diálogo” (2009, 399). Lo que buscan estos dispositivos de intervención es *negociar* un espacio público, en el cual el punto de convergencia sea una producción que proponga acciones, socialice problemáticas cotidianas y active en el espacio público discusiones que en otro lado no podrían llevarse a cabo. Las piezas localizadas para esta investigación tienen algún tipo de preocupación social, ambiental o cultural, invitan a discutir valores adquiridos y naturalizados cuestionándolos desde el espacio público.

2.3.1 Procesos de gentrificación en la ciudad de México.

En el caso de la presente investigación la Ciudad de México es el lugar donde se activaron estos dispositivos de intervención. Edgar Alejandro Hernández, editor del libro *Sin límites*, considera a la ciudad “como lugar libre de acceso y tránsito; como espacios en donde se generan condiciones de visibilidad o reconocimiento para los grupos sociales y sus demandas” (2014, 12). La ciudad funciona como un espacio en el que la política se confronta con lo político, no sólo las manifestaciones políticas y sociales, sino también el arte como herramienta simbólica contestataria está presente.

Los dispositivos de intervención que se estudian en esta investigación se encuentran enclavados en un paisaje megapolitano, entendido por Peter Krieger como “un laboratorio de experiencias y experimentos contradictorios, cuya condición material permite definir estándares de la urbanidad” (2004, 132). Y la apertura de los espacios públicos a las piezas los transforma en laboratorios donde se conjuga el arte, la acción social y la tecnología, ya que su ubicación en lugares estratégicos permite su visibilidad, no a todos pero sí a los miembros de la comunidad donde se establecen.

En su texto *Agorafobia*, Rosalind Deutsche hace un análisis profundo sobre el uso del espacio público y su apropiación por distintos intereses, en pos de una democracia cuya indefinición abre paso a las políticas de exclusión e invisibilidad de los distintos grupos socio-culturales y económicos que conforman la población. Los primeros cuestionamientos que hace la autora sobre el *arte público* y del espíritu democrático-igualitario que busca producir son: “¿evitan el “elitismo”? ¿son “accesibles”?” (Deutsche, 2001, 3). Y desprende una serie de relaciones entre arte, lo público, el espacio y la política. De estas relaciones de “desarrollo” urbanístico, surge un proceso llamado: “gentrificación”.

Al describir los procesos de “gentrificación”⁹⁶ en centros urbanos importantes, como Nueva York y París, se puede colocar a la Ciudad de México dentro de estas propuestas de desarrollo a finales de los años noventa y principios del siglo XXI. No sólo tiene que ver con las propuestas desprendidas de los tratados

⁹⁶ Estos procesos tienen que ver con la recuperación de espacios públicos como parques, calles, espacios de convivencia, edificios viejos por parte del gobierno y/o entidades privadas que con el objetivo de “mejorar la calidad de vida en las ciudades” transforman el espacio por medio de inversión, reconstrucción, o intervenciones.

internacionales, como se vio en el primer apartado de este capítulo, también tiene que ver con políticas locales (y federales) ligadas al momento de transición política y cultural al que estaba sujeta la Ciudad de México (antes Distrito Federal).

No habrá que olvidar la advertencia de Rosalyn Deutsche, mencionada más arriba, sobre los peligros de la exclusión, al idealizar la irrupción del Espacio Público como parte de las políticas públicas del mejoramiento de la ciudad. Para dar un poco de contexto a esta afirmación, hay que hacer énfasis en el periodo de transición política y cultural al que estaba sujeto el país antes del año 2000.

En principio, porque la Ciudad de México, la capital del país tenía sus primeras elecciones democráticas en el año de 1997. El jefe de gobierno electo no era miembro del partido hegemónico de ese momento: el Partido Revolucionario Institucional (PRI); sino de un partido de izquierda llamado Partido Revolucionario Institucional (PRD). Su candidato Cuauhtémoc Cárdenas (1934) gobernó del 5 de diciembre de 1997 hasta el 29 de septiembre 1999. Esto abrió paso a la alternancia política que decantaría en las elecciones federales del 2000, donde el candidato de derecha Vicente Fox Quesada (Partido Acción Nacional, PAN) terminaría con los 71 años en el poder (1929-2000) que el PRI ostentaba como partido de centro.

En su tesis de maestría, *Instalación Monumental Efímera en el Centro Histórico de la Ciudad de México, 2000-2012: Vorágines, Vórtices y Variaciones de la Imagen Global*, Alberto Guadalupe Ramírez explora las políticas públicas

que impulsaron la instalación de obras monumentales efímeras en espacios públicos de la ciudad de México. Esto como parte de una estrategia gubernamental que utilizaba un programa denominado “Recuperación del Espacio Público” por medio de dos acciones: “La calle es de todos” y “La revitalización (rescate) del Espacio Público” (Ramírez, 2015, 26). Estas políticas públicas funcionaron a través de la creación en el imaginario de la ciudadanía de un sentido de pertenencia en lugares en la ciudad que estaban en estado de abandono y deterioro. El objetivo era uno: recuperar el espacio público. Y para esto, el gobierno de la ciudad se alió con la inversión privada⁹⁷ y otras instituciones públicas para formar el Consejo Consultivo para el Rescate del Centro Histórico de la Ciudad de México en 2001.

Esto no sólo se vio reflejado en la recuperación y/o renovación de edificios arquitectónicos antiguos o de valor histórico, tampoco en la fuerte inversión que tuvieron en la instalación de alumbrado y servicios telefónicos, eléctricos o saneamiento. Sino en una serie de intervenciones artísticas, talleres culturales o de formación artística, enfocadas en acciones para revitalizar el espacio público.

El investigador del arte, Alejandro Hernández, en su libro *Sin Límites*, considera a la Ciudad “como lugar libre de acceso y tránsito; como espacios en donde se generan condiciones de visibilidad o reconocimiento para los grupos sociales y sus demandas” (2014, 12). La ciudad tiene diversas facetas debido a la multiplicidad de sus zonas. Cada una cargada de historia, cultura y tradiciones.

⁹⁷ Nombraron a Carlos Slim presidente del Consejo, y formaron “alianzas estratégicas” con instituciones públicas y privadas como la Fundación Carlos Slim, la Fundación Telmex, la UNAM y la Universidad del Claustro de Sor Juana. Información consultada en la página de la Fundación del Centro Histórico: <http://fundacioncentrohistorico.com.mx/la-fundacion/> (Última revisión 28 de diciembre del 2016)

Existen espacios que funcionan a manera de micro-ecosistemas sociales de los cuales este tipo de intervenciones trastocan sus límites para socializar problemáticas que se piensan alejadas de su entorno.

De la transformación de los espacios públicos a través de la intervención, los artistas hacen partícipes a sus obras de los movimientos sociales, culturales y políticos. Algunas veces causan controversia y ponen a discusión en el espacio público problemáticas que generalmente son naturalizadas en la vida cotidiana. Cabe destacar que las ciudades son sitios privilegiados, se han convertido en bastiones del desarrollo científico y tecnológico, centros de comercio y administración, lugares de ascenso social o sobrevivencia.

A finales de los noventa tenemos varios ejemplos de intervenciones en espacios públicos que formaron parte de estos procesos de gentrificación y estuvieron conectadas también con el gobierno federal por medio de financiamiento y apoyos (estímulos, los llaman) como el FONCA, por cuestiones de espacio sólo se mostrarán dos.

En 1998, el artista Diego Toledo (1964) presentó un proyecto que tenía como nombre inicial "Veo" (el cual cambió posteriormente a "Te tenemos rodeado") beneficiado con una beca de 120 mil pesos en 1997 por parte del FONCA (Fig. 12). Este proyecto era una serie de espectaculares con las frases *Te tenemos rodeado*, *Sólo recibimos órdenes*, *Esperando instrucciones* y *Mantén tu distancia* expuestos desde el 15 de abril hasta principios de agosto de 1998 en la colonia Condesa.



Fig. 12. Diego Toledo, *Te tenemos rodeado*, 1998. Intervención en espacio público. Serie de 4 espectaculares colocados en diferentes puntos de la colonia Condesa.

Los artistas Lorena Wolffer junto a Saúl Villa llevaron a cabo la campaña “La belleza está en la calle”, donde cuestionan ¿quién controla el espacio público? (Fig. 13). Esta campaña puso a discusión las condiciones de los espacios públicos y evidenció la problematización del uso de anuncios publicitarios en la Ciudad, y también fue beneficiada con una beca FONCA.



Fig. 13. Wolffer, Lorena y Saúl Villa, *La belleza está en la calle*, 2002.

Es interesante que el problema de la invasión de los anuncios publicitarios en la Ciudad fuera, en ese momento, una estrategia de activación crítica. A pesar de los esfuerzos de la sociedad civil, esta problemática no ha dejado de existir. A 15 años de esta pieza se puede decir que, incluso se ha complejizado, las estrategias neoliberales han encontrado en los dispositivos tecnológicos una grieta por la cual entrar nuevamente a los hogares. Los celulares, las computadoras, los *gadgets* son las formas en las que se están disolviendo las barreras del espacio público y el espacio privado, a partir de la creación de hábitos y/o *affordances* despolitizados.

A partir del texto *The uprising* de Bifo, el siguiente capítulo es una reflexión de cómo los dispositivos de intervención, la tecnología y el espacio público en la Ciudad, pueden generar parte de un sistema de sublevación que busca potenciar las activaciones políticas en los espacios públicos y privados. En este sistema el arte es fuente inagotable de rebeldía ante el *status quo*, como se vio en los dos capítulos anteriores existe una búsqueda de romper con las jerarquías y establecer un sentido de comunidad, a partir de crear situaciones.

CAPÍTULO III. UN ESPACIO, MUCHOS LUGARES

En este capítulo se reflexiona sobre el espacio público desde sus disolvencias, primero en el arte como parte del incremento de los festivales y laboratorios de propuestas creativas y luego como un quiebre a la disciplinariedad. También se analizan las disolvencias ocasionadas por el diseño del control en la Internet y los peligros de la vigilancia en el mundo actual. Finalmente, a manera de colofón se analiza el espacio público a partir de la pieza Paseo de Omar Camarena en 2015.

En la misma línea que Chun estudia los hábitos que se generan de los *Media*, Franco 'Bifo' Berardi analiza la automatización de la sociedad en su libro *The uprising. On poetry and finance*, "When the social body is wired by techno-linguistic automatisms, it acts as a swarm: a collective organism whose behavior is automatically directed by connective interfaces" (Bifo, 2012, 20).⁹⁸ Bifo crítica cómo la sociedad se ha vuelto una máquina de intercambio, no sólo económico, también lingüístico, "the essential environment of mankind, has been turned into a wired, automated system" (Bifo, 2012, 26).⁹⁹ El ser humano se desarrolla en un ambiente de repetición neoliberal, se construyen autómatas sociales. Y es en la poesía donde se encuentra esta liberación,

⁹⁸ "cuando el cuerpo social esta conectado por automatismos tecnolingüísticos, actúa como un enjambre: un organismo colectivo, cuyo comportamiento es direccionado por interfaces conectivas" (Trad. LCSV)

⁹⁹ "lo esencial del ambiente humano ha sido transformado a un sistema cableado automatizado" (Trad. LCSV)

Poetry language is the occupation of the space of communication by words which escape the order of exchangeability: the road of excess, says William Blake, leads to the palace of wisdom. And wisdom is the space of singularity, bodily signification, the creation of sensuous meaning (Bifo, 2012, 22).¹⁰⁰

En este sentido aunque los dispositivos de intervención estén hechos sobre el diseño de *software*, además de su relación cercana con el neoliberalismo y las políticas públicas, también como poéticas pueden generar una transformación. Sí, utilizan el lenguaje de intercambio propio de la ideología neoliberal, pero en su activación pueden funcionar como variables no consideradas en el proceso de iteración financiero.

En el último apartado del capítulo 2, se dejó abierto el tema de la gentrificación en la Ciudad de México. Este proceso no se activó únicamente por la firma del TLCAN, y la introducción de políticas públicas en la Ciudad, tiene que ver con otro movimiento gestado en el mundo del arte, y una naturalización de problemáticas, a partir del neoliberalismo y la constitución de hábitos en los ciudadanos que se encuentra manejada por las industrias culturales (IC).

José Luis Brea en su artículo “Nuevos dispositivos del arte. Transformaciones de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural electrónico” establece que en los últimos quince o veinte años del siglo XX

¹⁰⁰ “El lenguaje poético es la ocupación del espacio de comunicación por palabras que escapan al orden de intercambio: el camino del exceso, dice William Blake, conlleva al palacio de la sabiduría. Y la sabiduría es el espacio de la singularidad, la significación corporal, la creación del significado sensible” (Trad. LCSV)

surgieron las *industrias del conocimiento*. Éstas contienen diferentes tipos como las de la *informatización*, las *culturales* y las de *comunicación*. Su surgimiento se debe a una fuerte vinculación con las tecnologías digitales, lo cual provoca un desfase en la estructura del capitalismo imperante durante el siglo pasado. Se transforman las formas de trabajo, las formas de adquisición y lo que se adquiere (2003, 5).

Por lo tanto, en este contexto, tanto el arte y la cultura se han ido modificado con estos movimientos. El arte, o el concepto que tenemos de él, se ha abierto en función a su relación con las Industrias Culturales. La tecnología ha disparado el proceso de apropiación, al mismo tiempo que, como vimos en el último apartado del capítulo 2, el arte ha salido a las calles en un proceso de recuperación de espacios públicos.

Carlos Lara investigador de las IC en México, en su libro *Los anteojos de Baskerville. Introversiones editoriales en torno a las McReglas que rigen al arte y la cultura*, menciona que los espacios públicos que alguna vez fueron privatizados y utilizados para guiar la venta de mercancías se han recuperado. El aumento de manifestaciones y expresiones artísticas en los espacios abiertos los han convertido en un escenario del arte (Lara, 2010, 48). Asimismo, las empresas están invirtiendo, a manera de mecenas, en arte; por lo cual comienzan a decidir qué es y qué no es arte (Lara 2010, 87).¹⁰¹ Esto como

¹⁰¹ En un artículo en línea de El cronista, “El proyecto de Google para digitalizar libros podría frenarse”, (19 de agosto del 2009, *web*). Describe que en 2003, Google (ahora Alphabet) inició un proyecto para la digitalización de todos los libros del mundo. Tanto el mundo editorial como los autores demandaron a la empresa en 2005, acusándolo de violar los derechos de autor. Tuvieron que llegar a un acuerdo monetario con los autores y editores para que el servicio que inició con la intención de ser la biblioteca

consecuencia de las limitadas atribuciones del Estado (en México y a nivel mundial), de vigilar el patrimonio y la cultura, para dejar a las empresas las atribuciones de modernización y crítica (Lara, 2010, 87), por ejemplo, la creación del Fideicomiso Centro Histórico de la Ciudad de México que vimos en el capítulo anterior.

En este sentido, en la Ciudad de México se han creado una serie de *Laboratorios* de creatividad enfocados en el desarrollo de prototipos que vinculen al gobierno, sociedad civil, iniciativa privada y organizaciones no gubernamentales en la solución de problemáticas urbanas (Laboratorio para la Ciudad, 2016, *web*). Y también existen otros proyectos como el Laboratorio Interdisciplinario de Desarrollo de Videojuegos y Arte del Centro Nacional de Artes, que promueven la participación de personas interesadas en el desarrollo de videojuegos o piezas artísticas.

Y es que, como señalan Laura Fernández y Marcos García en su artículo "Laboratorios de innovación. Prototipos colaborativos en la era digital." en el siglo XXI, la proliferación de iniciativas que utilizan el término laboratorio es para definir espacios de encuentro como *Medialabs*, *Citylabs*, *Hacklabs*, etc, con la intención de señalarlos como lugares de experimentación colectiva (Fernández y García, 2011, 1). La diferencia que ponen estos nuevos laboratorios con de uso "tradicional" es que se abren a la participación de la gente para generar soluciones enfocadas en la acción social, que aporten a su entorno, que

de acceso gratuito más grande del mundo, en 2009 se transformara en un proyecto de suscripciones a bibliotecas y de acceso a ediciones descontinuadas. A pesar de esta experiencia Google comenzó con el proyecto de *Google Art Project*, cuya intención es digitalizar todas las obras de arte en el mundo

funcionen como prototipos que ayuden a la comunidad donde se encuentran, o también como herramientas tecnológicas especializadas en lo social.¹⁰²

En la primera década del siglo XXI se han incrementado y consolidado festivales, centros e instituciones dedicadas al *Media* en México. En el caso de festivales donde la producción es parte primordial de la conformación temática del mismo surgen y se desarrollan a partir del año 2005 con notable éxito. Algunos de los festivales de arte con medios electrónicos y digitales más reconocidos en México después del siglo XXI son: *Transitio* organizado por el Centro Nacional de las Artes, desde 2005; el *Festival Internacional de Arte Digital MOD* desde 2008; *OFF MX* patrocinado por Telcel inició en 2012; y finalmente, *Visual Art Week* desde 2014, financiado por la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México, a través del Fondo Mixto de Promoción Turística y el apoyo privado de Comex, Rentable y Barco, entre otros.

3.1 El arte de la indisciplina, otros dispositivos de intervención.

¿Por qué pensar el arte como un agente de disrupción? Si la proliferación de estos espacios artísticos viene desde la Industria Cultural, ¿no sería también parte de las estrategias neoliberales su establecimiento como nichos ideológicos? De la primer pregunta mencionada arriba, Bifo cree firmemente que “A light of possible intelligence and openness seems to come not from philosophy, but from

¹⁰² Por ejemplo, el *MIT Media Lab* es un espacio interdisciplinario de estudio, donde se conjugan estas características. En su sitio web <https://www.media.mit.edu/> pueden verse varios de los proyectos que han desarrollado a lo largo de 40 años.

art” (Bifo, 2012, 43),¹⁰³ ¿por qué desde la filosofía no y del arte sí? La respuesta tiene que ver con la investigación aquí presentada, la transformación, la subversión, a los hábitos, al *status quo* vendrá de la acción, pero no una acción-revolución, sino de la misma manera en que la ideología neoliberal se ha incrustado en el individuo: el hábito, el acostumbamiento, el *affordance*, situaciones que se pueden construir desde la creación; ya que ésta no es la imitación o repetición de un patrón dado, no funciona como un programa. La creatividad, la poesía surge del desbordamiento lingüístico, es decir, no desde una forma mecánica, involucra a los cuerpos, la sensibilidad y la experiencia (Bifo, 2012, 143).

Los laboratorios, según Hipólito Vivar Zurita, "Nuevo ecosistema empresarial. Laboratorios ciudadanos de proyectos culturales", como *espacios creativos* gestionan “el ejercicio interactivo de sus usuarios para trazar el rumbo más allá de las infraestructuras y herramientas tecnológicas, hacia resultados concretos de calidad” (Vivar, 2016, 3). Podría leerse como una poética regulada por estas nuevas instituciones neoliberales.

En estas instituciones, se vinculan jóvenes de distintas disciplinas que puedan aportar soluciones innovadoras a las problemáticas que persisten en sus entornos. Un //comentario que se podría hacer en este punto, y que no se problematizó en la investigación, es que los dispositivos de intervención están hechos por grupos interdisciplinarios que forma el artista. Por ejemplo, Rafael

¹⁰³ “la iluminación de una posible inteligencia y apertura, parece ser que vendrá no de la filosofía, sino del arte” (Trad. LCSV)

Lozano-Hemmer tiene en *Antimodular*, su laboratorio, un equipo de 20 programadores que junto con él realizan los proyectos artísticos.

La interdisciplinariedad abre a la participación de estos lugares, a la figura del *proconsumidor*. En el contexto de los laboratorios de experimentación, se denomina “público recursivo”, como aquel público que busca implicarse en los procesos de producción, ya sean técnicos, jurídicos, prácticos (Fernández y García 2011, 2). Ya que estos laboratorios funcionan como espacios de incorporación en diversas líneas interdisciplinarias debido a la multiplicidad de los perfiles participantes (artistas, diseñadores, ingenieros, arquitectos, físicos, biólogos, sociólogos, educadores, entre otros). En este sentido, el arte es el eje principal sobre el cuál van a proponer soluciones, se convierte en el motor de creatividad que guía hacia otras vertientes más allá de las propuestas científicas y tecnológicas.

En otras palabras, funcionan a partir del “ejercicio interactivo de sus usuarios para trazar el rumbo más allá de las infraestructuras y herramientas tecnológicas, hacia resultados concretos de calidad” (Vivar, 2016, 3). Esto se puede hacer, debido a la creencia que de la irrupción en la cotidianidad de la Internet modifica la relación del “saber-hacer” hacia su *democratización*, lo que permite la distribución de conocimientos específicos en poblaciones no especializadas.

Y valga la pena mencionar, que este tipo de instituciones, también tienen una fuerte relación con la Internet, en el cual ven la primera ventana a la cual asomarse con la finalidad de encontrar las respuestas que no tienen en su

entorno. Asimismo aprender a especializarse en alguna disciplina a partir de cursos en línea, tutoriales en vídeo, o asesorías, se abren posibilidades de acción y de pensar lo transdisciplinar desde otros lugares, ahora un químico puede entrar a ver un tutorial sobre cómo hacer *Video Mapping*, un artista puede estudiar biomecánica en *Coursera* y generar un proyecto social.

El arte, la poesía para Bifo “gives way to a new common ground of understanding, of shared meaning: the creation of a new world” (Bifo, 2012, 147).¹⁰⁴ Los dispositivos de intervención se encuentran fuertemente ligados a estas instituciones de desarrollo, algunos de ellos han salido de aquí, o deben su desarrollo a alguna activación de estos espacios. De aquí que surja una pregunta, ¿se puede desde la tecnología transformar la relación que se tiene con la tecnología?

3.2 Romper lo cotidiano: poética de la acción

A todo esto hay que preguntarse, ¿se puede transformar los hábitos de la tecnología con la tecnología? Chun explica que el neoliberalismo se ha diseminado, porque “Destroys the public by fostering the private” (Chun, 2016, 10).¹⁰⁵ ¿Cómo se da esto? En el capítulo anterior vimos dos procesos de privatización, el primero es el acuerdo entre el usuario del software, al firmar los Términos y condiciones del mismo; el segundo y más visible es el proceso de

¹⁰⁴ “abre caminos hacia una nuevo campo común del entendimiento, del significado compartido: la creación de un nuevo mundo” (Trad. LCSV)

¹⁰⁵ “Destruye lo público fomentando lo privado” (Trad. LCSV)

gentrificación de las ciudades como estandarte de la recuperación del espacio público.

Como ya se vio, por una parte están las propuestas teóricas de lo que se consideraba como espacio público, y por otra está la intervención de los medios tecnológicos y digitales que ponen de nuevo en cuestionamiento estos elementos conceptuales. Hay que regresar unos años atrás cuando tanto Jürgen Habermas (ya mencionado en otro capítulo) como Hannah Arendt (filósofa), entre otros filósofos y pensadores, establecían que la reorganización de la esfera privada era crucial para la emergencia del discurso racional público (Chun, 2016, 11). Hay que resaltar que el mundo occidental se reconfiguraba después de conocer los horrores a los que se llegó durante la Segunda Guerra Mundial, 1939-1945, y sobre todo, los peligros del involucramiento del pueblo alemán en los crímenes de guerra nazis.

Arendt establecía que desde lo privado, “These four walls, within which people’s private family life is lived, constitute a shield against the world and specifically against the public aspect of the world” (Arendt cit. en Chun, 2016, 12).¹⁰⁶ Esta idea de privacidad otorgaba al sujeto un espacio de distensión entre su vida y lo público, su casa era su protección y desde aquí iniciaba la discusión del afuera.

Sin embargo, después de cuarenta años, la introducción de la Internet a las vidas humanas, y sus derivados como los social media han creado una profunda

¹⁰⁶ “Estas cuatro paredes, dentro de ellas donde la vida privada de la familia es vivida, constituyen un escudo contra el mundo y específicamente contra el aspecto público del mundo” (Trad. LCSV)

confusión entre lo público y lo privado (Chun, 2016, 12). “Internet users are curiously inside out—they are framed as private subjects exposed in public” (Chun, 2016, 12).¹⁰⁷ O en palabras de Bifo: “At the end of the bourgeois era, in the aftermath of financial capitalism’s triumph, desire invades the space of the market, and the market invades the space of desire” (Bifo, 2012, 111).¹⁰⁸ También los Situacionistas lo habían criticado en los sesenta, el mercado (la publicidad) invadían la vida privada del individuo. A través de los anuncios creaban deseos de experiencias. Cincuenta años después, con la integración de los dispositivos tecnológicos como la Internet, las personas se encuentran más expuestas a la mirada exterior.

3.2.1 Democratizar el espacio

Los imaginarios que surgen de la Internet tienen a la *democratización de los medios*,¹⁰⁹ como estandarte de la libertad en el ciberespacio. Su objetivo es lograr la habituación de los dispositivos de comunicación personales a la vida cotidiana, o como hoy los llamamos *gadgets*.¹¹⁰ El término de *democratización de los medios* no es nuevo, surge de la teoría de la comunicación de Marshall McLuhan, en los sesenta, y mucho más atrás en el pensamiento de Benjamin, durante las primeras décadas de los 1900 (1934, 1-16). En el siglo XXI

¹⁰⁷ “Los usuarios de Internet son curiosamente enmarcados de afuera-hacia dentro como sujetos privados expuestos en público” (Trad. LCSV)

¹⁰⁸ “Al final de la era burguesa, en la secuela del triunfo del capitalismo financiero, el deseo invade el espacio del mercado, y el mercado invade el espacio del deseo” (Trad. LCSV)

¹⁰⁹ Aunque el término *democratización de los medios* generalmente se refiere a los contenidos pertenecientes a los medios de comunicación tradicionales, en el medio informático esta idea ha permeado en el uso y distribución del *software*. Richard Stallman teórico y fundador del movimiento Software libre establece los conceptos básicos de esta práctica, a partir de una ética en la configuración de la libertad en el uso de *software*. Ver, Richard M. Stallman, “Software libre para una sociedad libre”, (2004).

¹¹⁰ En México, en el 2013 la disponibilidad de dispositivos móviles o celulares en hogares es del 80% según datos del INEGI (cit. en Arrendondo, 2016, 4)

adquiere un nuevo sentido en el mundo digital. Como se dijo anteriormente, la Internet como espacio de intercambios genera conceptos relacionados con esta *democratización* como *Software libre* (del cual hablamos en el capítulo pasado), *Creative Commons*, *Open Source*, entre otros.

La democratización del ciberespacio asegura que todos tendrán la posibilidad abierta de intercambiar cualquier producción a través de la red. Así como el acceso a cada una de las tecnologías disponibles en el momento. Esta idea del libre intercambio, como dice Zizek en el libro *Estudios culturales: reflexiones sobre el multiculturalismo*, estuvo inspirada en la fantasía de ver al ciberespacio como “un medio de intercambio completamente transparente, etéreo, en el que desaparecen hasta los últimos rastros de la inercia material” (Zizek, 154). También verlo como un sistema que se autoregula neutralizó las posibilidades críticas y políticas de su naturalización.

Sin embargo, ¿cómo se regula el intercambio de datos en el siglo XXI? Kembrew McLeod, en “The digital future and the analog past” señala que empresas como Disney, discográficas a nivel internacional, casi todo Hollywood se han pronunciado en contra de las descargas ilegales y la distribución libre de sus productos en el Internet. No sólo los grandes corporativos han luchado contra la distribución de sus contenidos, uno de los casos de persecución más sonados fue el de Aaron Swartz, joven estadounidense que fue arrestado en 2011 por crear un *Software* de descarga automática de publicaciones

académicas de *JSTOR*, plataforma perteneciente al Instituto Tecnológico de Massachusetts con el objetivo de distribuir las libremente.¹¹¹

La libre distribución no existe, al menos, la que se pensó como principio rector en el ciberespacio. Y no sólo eso, en la Internet transitan todo tipo de contenidos, desde información sobre levantamientos sociales como “La primavera árabe” entre el 2010. Ésta se entiende como el conjunto de levantamientos contra las dictaduras en países de Medio Oriente, en el 2010. Estos levantamientos crearon euforia y una engañosa imagen de las posibilidades democratizadoras de la Internet. Sin embargo, estos levantamientos no transformaron ni cambiaron el rumbo de esos países.¹¹²

También podemos encontrar en la Internet, viralizaciones de GIFs como el Nyan cat,¹¹³ el cual consiste en un híbrido a 8bits de un gato y una Poptart, que va dejando una estela de arcoíris a su paso. La variabilidad de este tipo de contenidos tiene una intención, Chun señala que “This combination of gossip with politics is not an unfortunate aspect of new media and digital culture, but the point. New media blur these distinctions because they are part of the

¹¹¹ Aaron Swartz (1986-2013) fundó *watchdog.net*, *Jottit* y *Reddit.com*, también *Open Library* en 2007 cuyo objetivo era ofrecer obras de dominio público para ser leídas en línea. Abierto opositor de la Ley *SOPA* (Stop Online Piracy Act), por considerar ambiguas las regulaciones gubernamentales de derechos de autor y de distribución. Fue acosado y perseguido por el gobierno federal estadounidense hasta su suicidio los primeros días de enero del 2013, finalmente los cargos fueron desestimados. Ana León, “Conocimiento libre”, en *Vocero Universitario*, (Año. 12, Num. 18, Noviembre 2015).

¹¹² Más información en Ignacio Álvarez-Osorio, “La Primavera Árabe: esperanzas frustradas” en *El País*, 23 de diciembre del 2014: http://elpais.com/elpais/2014/12/16/opinion/1418754762_242091.html (Última revisión, 17 de noviembre del 2015).

¹¹³ Existen múltiples vídeos de youtube con una duración de 10 horas continuas del gif. O si se prefiere ver en la página oficial <http://www.nyan.cat/>, también hay un contador de tiempo.

postindustrial/neoliberal economy” (Chun, 2016, 13).¹¹⁴ Y es aquí, donde se encuentra otro punto de control en línea, no sólo el *Software* que se utiliza, también los contenidos que se manejan, la banalización de la información. Y en un último espacio y más importante: la vigilancia.

3.2.2 Cultura de la vigilancia //Privacidad para el débil, transparencia para el poderoso.

La confusión entre lo público y lo privado no se limita a la entrada de los dispositivos tecnológicos a la vida. Tiene que ver con los sistemas que activa en el individuo. Bifo menciona que uno de los ejemplos más claros del rompimiento entre lo público y lo privado fue el *9/11*, esto fue una serie de ataques terroristas en suelo estadounidense, cuyo ataque más destructivo fue sobre las Torres Gemelas en Nueva York. Más allá de la complejidad de la historia. Bifo señala lo que ocurrió con los *Media*: un divorcio de la publicidad para casarse con el terror (Bifo, 2005, 66).

Así nació un culto a la vigilancia por parte de Estados Unidos a sus ciudadanos. Valga la pena recordar que en el capítulo anterior, se señaló que en México también el Estado espía a sus detractores con la excusa de garantizar la seguridad del Estado. Julian Assange, fundador de *Wikileaks*, lo señala en su libro *Cypherpunks. La libertad y el futuro de Internet*, “Internet, nuestra mayor

¹¹⁴ “Esta combinación de chismorreo con política no es un desafortunado aspecto del New Media y la cultura digital, es el punto. Los New Media emborronan estas distinciones porque ellos son parte de la economía postindustrial/neoliberal” (Trad. LCSV)

herramienta de emancipación, se ha transformado en la facilitadora más peligrosa del totalitarismo jamás vista” (Assange, 2013, 14). Y tiene que ver con la construcción del individuo conectado.

Más adelante en su texto Assange lo señala: “Todos estos nuevos tipos de comunicación que en el pasado habrían pertenecido a la esfera privada de las personas ahora están siendo interceptados masivamente” (Assange, 2013, 38). Empresas de servicios tecnológicos como Google (ahora Alphabet), Apple, Microsoft, Facebook, entre otras han sido señaladas como colaboradoras de los gobiernos a la hora de proporcionar información de los usuarios.

En México, según una nota del *Economista* (Sánchez, 2017, *web*), Facebook lanzó un informe de transparencia donde señaló que las autoridades del país realizaron 1,162 solicitudes de datos personales, mensajes o información de 1,922 usuarios. Del total de peticiones otorgaron el 74% de las requeridas, en un total de 859 de los casos (Sánchez, 2017, *web*). ¿Cómo es posible que el gobierno mexicano tenga que recurrir a una empresa con el objetivo de recopilar información personal de sus ciudadanos?

La Internet diluyó la frontera de lo que se entiende como espacio público y espacio privado, como ya se mencionó anteriormente, en este sentido Assange lo explica de la siguiente manera: “[...] ahora nuestro mundo pertenece a la colectividad, porque todo el mundo ha depositado el núcleo interno de sus vidas en internet” (Assange, 2013, 39), las redes sociales están diseñadas para que las personas inviertan información en sus cuentas, esto entonces, se convierte en capital para las empresas que refinan sus estrategias de persuasión en línea.

¿Por qué si es tan obvio no nos damos cuenta? Porque “No se tiene la intención de que la tecnología se comprenda” (Jérémie cit en Assange, 2013, 49). Así como la fascinación por la magia (o prestidigitación) surge de la ignorancia de su técnica, así la fascinación por la tecnología invisibiliza sus mecanismos de control, y los refina con cada variable que encuentra. Entonces, ¿qué nos queda por hacer?

3.3 ¿Qué puede hacer el arte en el espacio público?

Además de la información personal que circula en Internet, ¿qué más hay de la vida privada en el espacio público que no se nota? No sólo las imágenes que se transmiten en línea. También físicamente, los sistemas de transmisión, el desarrollo de las redes inalámbricas de comunicación y su uso en los espacios tanto público como privado son otros de los rastros tecnológicos que se dejan en la vida cotidiana.

En este apartado se analiza el dispositivo de intervención *Paseo* del artista Omar Camarena, 2015. *Paseo* (Fig. 14) recibió el apoyo del programa de Investigación y Producción de Arte y Medios del Centro Multimedia perteneciente al CENART, asimismo contó con el financiamiento de *Proyecta 2015* del Departamento de Cultura de Jalisco.



Fig. 14. Éric Omar Camarena, *Paseo*, 2015.

Según la información publicada por Ángel Landeros en el sitio del Gobierno de Jalisco del dispositivo

El proyecto consiste en realizar un muestreo del clima electromagnético del centro del país en un recorrido de la plaza de la constitución a la plaza Carso. Se espera que al revelar un atisbo del tráfico electromagnético en el panorama del epicentro del poder político en México el registro de la pieza ofrezca una plataforma para considerar el presente de las telecomunicaciones en diálogo con la historia del país (*sic*) (Landeros, 2017, *Web*).

El dispositivo de intervención consiste en la activación autónoma de un globo meteorológico conectado a un aparato que visualiza la accesibilidad del *WiFi*, como una especie de medidor de calor y cambia el color de la luz que desprende el globo dependiendo de la accesibilidad. Como ya se mencionó, *Paseo* recorre las calles entre la Plaza de la Constitución y la Plaza Carso. Valga la pena mencionar, en el último apartado de la investigación se analizó el caso de la

gentrificación en el Centro Histórico de la Ciudad, quien fue y es todavía el presidente del Fideicomiso del Rescate del Centro Histórico es Carlos Slim, el mismo dueño de Plaza Carso.

Plaza Carso fue parte de los procesos de gentrificación en la Ciudad de México durante en 2012. La construcción de este complejo mixto de desarrollo, no sólo incluyó oficinas destinadas para las compañías de Telecomunicaciones de Slim, sino también la construcción del nuevo Museo Soumaya y la renovación de la zona colindante.

¿Por qué es tan importante hablar de la señal de WiFi? Porque así como no se tiene el control de su dispersión fuera de las habitaciones de la casa, su restricción se limita al saber la contraseña. El problema es que esta susceptibilidad de la recepción de las redes también las hace presas fáciles para quien quiera robarlas con el conocimiento adecuado, o el descuido del habitante de la casa.

El dispositivo de intervención de Camarena trae a discusión cómo los procesos de gentrificación dotan a ciertas zonas de beneficios diferentes a los comunes. Baste simplemente ver las calles de las colonias populares, a diferencia de las diseñadas para las colonias de clases medias y altas. Los parques, las avenidas, la misma arquitectura son activaciones de estos procesos de gentrificación.

Los dispositivos de intervención toman en cuenta a “las nuevas recepciones, los nuevos conflictos y las nuevas formas de opresión, así como la adquisición

de compromisos para con la ciudadanía a la que se destina” (Hernández y Tolosa, 2011, *web*), para su activación.

Según Bifo, “Language has an infinite potency, but the exercise of language happens in finite conditions of history and existence” (Bifo, 2012, 158).¹¹⁵ En este sentido, los artistas a través de la acción poética del arte, subvierten estas condiciones finitas de la historia y la existencia para crear una activación que tome en cuenta varios tiempos y espacios. No es una acción en general, está dirigida a mostrar que es posible el cambio en el comportamiento neoliberal, poco a poco. Porque como ya lo dijo Bifo “Peaceful demonstrations will not be able to change the course of things, and predictable violent explosions will be exploited by the repressive force of the state” (Bifo, 2012, 62-63).¹¹⁶ Hay que buscar otras soluciones, y el arte puede ser el gran contestatario de la activación. A lo que hay que añadir, lo fascinante del arte es que es un mago que nunca deja de sacar conejos del sombrero.

¹¹⁵ “El lenguaje tiene una potencia infinita, pero el ejercicio del lenguaje sucede en condiciones finitas de la historia y la existencia” (Trad. LCSV)

¹¹⁶ “Las manifestaciones pacíficas no serán capaces de cambiar el curso de las cosas, y explosiones violentas predecibles serán reventadas por la fuerza represiva del Estado” (Trad. LCSV)

CONCLUSIONES //RECURSIVIDADES

El mundo está cambiando y el arte con él. La artista digital Hito Steyerl en un artículo donde declara, “The internet is not dead. It is undead and it’s everywhere” (2013, *Web*).¹¹⁷ Se ha llegado al punto en el que tanto la tecnología, entendida como el proceso de integración de medios electrónicos y digitales a la vida cotidiana, como la Internet se han vuelto parte importante de la vida actual. Su activación en la vida humana ha sido naturalizada por la gente en el mundo; sin embargo existen voces críticas que comienzan a tener eco, sobre los peligros que entrañan.

La propuesta de esta investigación partió de un cuestionamiento simple, pero complejo, que ahora se atreve a contestar: ¿puede el arte cambiar al mundo? Sí y no. Sí, puede a partir de gestos, de acciones a una escala menor a la que estamos acostumbrados. No, no puede generar revoluciones como a las que la historia tradicional tiene acostumbrado al mundo. Los tres capítulos anteriores nos dan razón de esto, ellos construyen el sistema sobre el cual se sostiene el concepto dispositivo de intervención a partir de tres categorías: arte-tecnología-espacio público. ¿Por qué es importante regresar cien años en la teoría para explicar un fenómeno actual? A partir de las lecturas, específicamente las que trabajan *arte digital*, *New Media*, *Media Art*, entre otras definiciones, el concepto de lo nuevo emborrona el proceso cognitivo del análisis, como es “nuevo apenas estamos vislumbrando cómo hacerle para teorizar”, pero

¹¹⁷ “La Internet no ha muerto. Es un no-muerto y está en todos lados” (Trad. LCSV)

la relación arte y tecnología es tan antigua como el arte mismo, más aún, en un movimiento iterativo de la historia pueden revelarse épocas donde los cuestionamientos y propuestas coinciden, pero son ignorados en vistas de otros argumentos.

Así como el arte, las teorías también tienen su historicidad, lo cual permite abrir las perspectivas de análisis cuando el investigador es incapaz de cuestionarse más allá de la teoría. “Pensar fuera de la caja” es un dicho que se dice mucho en la actualidad, ver desde otra perspectiva los problemas actuales.

Y también plantean la posibilidad de transformación a partir de él. El arte no es sólo un concepto, es un apropiación, es un hecho y es un objeto, es una acción. Aquello que ha permitido llegar a esta construcción paradigmática del arte, en específico del dispositivo de intervención fue la relación genealógica de las categorías arte, tecnología y espacio público. Se parte de Benjamin, para llegar a la teorías de medios, que al igual que Benjamin retoman a Aristóteles como figura de paradigmática entre el arte y la acción. En el segundo bloque del arte, se toma a las acciones artísticas años anteriores en latinoamérica como enlace entre el arte y la acción política, para contrastar luego con los procesos de *tecnocientificación* de los años noventa. Finalmente el nodo de arte y espacio público continua la relación *tecnocientífica* y de gentrificación en la construcción de nuevos espacios moldeados por la ideología neoliberal: los laboratorios y los festivales.

El nodo de tecnología, comienza con Benjamin, Adorno y Horkheimer, y McLuhan reflexionando la relación arte y tecnología (desde la perspectiva del

control del espacio público y privado). Se utiliza el término dispositivo de Agamben para definir la complejidad que envuelve a la intervención artística. El segundo nodo, señala el primer control presente desde la Internet, el diseño de *Software* y el código, se cuestiona el uso de las tecnologías y se definen dos elementos conceptuales derivados de los dispositivos de intervención: la participación y la activación autónoma. Finalmente, el tercer nodo sintetiza la situación de control en línea, y lo complejiza entorno a la disolución del espacio público y privado a partir de la intervención de la Internet y las redes sociales.

Desde el espacio público y el arte se inicia con los Situacionistas, aquel grupo de artistas/activistas que buscan criticar en el espacio público la invasión del capital, reflexionan a través de la creación de situaciones en la ciudad. Sus aportaciones teóricas al concepto de intervención son invaluable para entender la relación arte y espacio público. De aquí que conecten con las estrategias de un México en el 68, otro movimiento de iteración que nos ayuda a construir cómo se ha movido una parte del arte contemporáneo en México. Otro enlace: tecnología y espacio público, surge en el apartado sobre los procesos de gentrificación, primero como reflexión teórica, y luego cómo se activa esto en las ciudades, en específico en la Ciudad de México en los años noventa. Finalmente, el apartado sobre el espacio público y arte, se selecciona un dispositivo de intervención para mostrar las categorías de la investigación en acción.

En este sentido, los dispositivos de intervención no son pasivos, es decir, su desarrollo no tiene como objetivo su contemplación, sino su activación en un entorno donde puedan influir, por medio de la integración a ese medio: la

participación de las personas o por mecanismos de activación autónoma. Son propuestas que van más allá de los valores que se esperan del arte, están influidas por diferentes disciplinas que mueven y trastocan otros espacios de pensamiento.

Ya lo decía McLuhan: “El artista puede corregir las proporciones de los sentidos antes de que el golpe de una nueva tecnología haya entumecido los procedimientos consciente” (McLuhan, 1994, 86). El arte tiene la capacidad de subvertir a través de la poética, el lenguaje en el que estamos constituidos, programados para actuar. Está en su indefinición la capacidad de definir otros rumbos, Bifo también lo dice: “what in language cannot be reduced to information, and is not exchangeable, but gives way to a new common ground of understanding, of shared meaning: the creation of a new world” (2012, 147). En la posibilidad de creación está nuestra posibilidad de transformación, el cambio no es revolucionario, es gradual, como los ciclos de las funciones, una iteración.¹¹⁸

¹¹⁸ “la poética es lo que en el lenguaje no puede reducirse a información, y no es intercambiable, sin embargo, da salida a un nuevo campo en común del entendimiento, del significado compartido: la creación de un nuevo mundo” (Trad. LCSV)

RELACIÓN DE IMÁGENES

Figs. 1. Asper Jorn, (a la izquierda) *The Avant-Garde Doesn't Give Up*, 1962. (a la derecha), *Poussin*, 1963. Defiguration.

Fig. 2. José Luis Cuevas, *Mural Efímero*, 1967. Esquina de Génova y Londres en la colonia Roma.

Fig. 3. Fotografía del primer siluetazo durante la "III Marcha de la resistencia" (1983). Archivo fotográfico Hasenberg-Quaretti. Web. <http://revistaharoldo.com.ar/nota.php?id=122>

Fig. 4. Maris Bustamante (izq.) y Mónica Mayer (der.) durante un performance sobre maternidad como parte de una acción en la calle de *Polvo de Gallina Negra* (ca. 1991). web. <http://www.pintomiraya.com/pmr/gallina-negra>

Figs. 5 y 6. Rafael Lozano-Hemmer, *Alzado vectorial. Arquitectura relacional 4*. Explanada del Zócalo de la Ciudad de México, 2000. Fuente: Antimodular, <http://www.lozano-hemmer.com/>

Fig. 7. Web a la que se debía acceder para crear las esculturas en el Zócalo de la Ciudad de México, 2000. Fuente: <http://www.alzado.net/intro.html>

Fig. 8. Rafael Lozano-Hemmer, *Nivel de confianza*, 2015. Fuente: Antimodular, http://www.lozano-hemmer.com/level_of_confidence.php

Fig. 9. Detalle del megáfono. Rafael Lozano Hemmer, *Voz Alta* (2008). Fuente: Antimodular, <http://www.lozano-hemmer.com/>

Fig. 10. Detalles de *Voz Alta* (2008). Los haces de luces tenían un alcance de 15 km, y apuntaban a diversas direcciones. Fuente: *Antimodular*, <http://www.lozano-hemmer.com/>

Fig 11. Fotograma del video *A voz alta* (2008), disponible en la página del artista. Fuente: *Antimodular*, <http://www.lozano-hemmer.com/>

Figs. 13. Wolffer, Lorena y Saúl Villa, *La belleza está en la calle*, 2002.

Fig. 14. Omar Camarena, *Paseo*, 2015. Fuente: https://issuu.com/ericomarcamarena/docs/paseo_eoc

BIBLIOGRAFÍA:

Agamben, Giorgio, “¿Qué es un dispositivo?” en *¿Qué es un dispositivo? seguido de El amigo y de La Iglesia y el reino*, Barcelona: Anagrama, 2015, pp. 19-34.

Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia, Buenos Aires: Adriana-Hidalgo, 2007

Ahmed, Azam y Nicole Perloth, “ ‘Somos los nuevos enemigos del Estado’: el espionaje a activistas y periodistas en México”, 19 de junio del 2017. *web*.

<https://www.nytimes.com/es/2017/06/19/mexico-pegasus-nso-group-espionaje/>

Aravena, Alejandro, en Redacción, “El Pritzker 2016 abre los planos de sus proyectos sociales al mundo”, *Obras web*, 6 de abril del 2016. *web*.

<http://www.obrasweb.mx/arquitectura/2016/04/06/el-pritzker-2016-abre-sus-proyectos-sociales-a-gobiernos-del-mundo>

Argüello, Gemma. “Participatory Computer-Based Art and Distributed Creativity the Case of Tactical Media”. *Proceedings of the European Society for Aesthetics*, Fabian Dorsch y Dan Eugen (Ed.), vol. 7. Switzerland: The European Society for Aesthetics, 2015. 46-66.

Aristóteles, *Poética de Aristóteles*, Madrid: Gredos, 1999

Arredondo Ramírez, Pablo, “Conectividad digital y marginalidad social. Una aproximación socioterritorial al caso mexicano.” *Telos (Cuadernos de comunicación e innovación)*, Febrero-Mayo 2016, pp. 1-14.

Archivo en línea de *Ars Electrónica*, 2017. *web*.
http://90.146.8.18/de/archives/festival_archive/festival_overview.asp?iPresentationYearFrom=1979

Asociación Mexicana de Internet (Amipici), *12vo Estudio sobre los hábitos de usuarios de Internet en México 2016*, 2016, *web*.
https://www.amipci.org.mx/images/Estudio_Habitosdel_Usuario_2016.pdf

Álvarez, Santiago, “Entre la ciencia y el arte. Las imágenes del laboratorio químico.” *Mètode*, No. 69, Primavera 2011, pp. 88-95.

- Arredondo Ramírez, Pablo, "Conectividad digital y marginalidad social. Una aproximación socioterritorial al caso mexicano." *Telos (Cuadernos de comunicación e innovación)*, Febrero-Mayo 2016, pp. 1-14. Bal, Mieke, "Arte para lo político", en *Estudios visuales*, No. 7, Recurso digital, Enero 2010.
- Assange, Julian, *Cypherpunks. La libertad y el futuro de Internet*, eBook: Deusto, 2013.
- Bal, Mieke, "Arte para lo político" en *Estudios visuales*, no. 7, Enero 2010, pp. 40-45.
- Barrios, José Luis. "Los descentramientos del arte contemporáneo: de los espacios alternativos a las nuevas capitales (Monterrey, Guadalajara, Oaxaca, Puebla y Tijuana)", Issa Ma. Benítez Dueñas (coordinadora), *Hacia otra historia del arte en México. Disolvencias (1960-2000)*, (México: Arte e Imagen, 2004)
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de reproductibilidad técnica*. México: Ítaca, 2003.
- "El autor como productor". Trad. Bolívar Echeverría. Ponencia. Instituto para el estudio del fascismo, Paris. 27 de abril de 1934. Disponible: <http://www.bolivare.unam.mx/traduccion/El%20autor%20como%20productor.pdf>
- *El libro de los pasajes*, Madrid: Akal, 2005.
- Benítez Dueñas, Issa Ma. (coord.), *Hacia otra historia del arte en México. Disolvencias (1960-2000)*, Vol. IV, México: Arte e Imagen, 2004
- Berardi, Franco (Bifo), "The image dispositif", *Cultural Studies Review*, vol. 11, num. 2, Septiembre 2005, 64-68.
- *The uprising. On poetry and finance*. Los Angeles: Semiotext(e), 2012.
- Betancourt Santillán, Luis Enrique. 2009. *Arte público digital monumental*. Tesis de maestría. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Bhabha, Homi K., *El lugar de la cultura*, Buenos Aires: Ediciones Manantial, 1994.
- Bishop, Claire. *Participation. Documents of contemporary art*, Cambridge: MIT Press, 2006.
- Bourriaud, Nicolas, *Estética relacional*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2008.

- Brea, José Luis, (2003), "Nuevos dispositivos del arte. Transformaciones de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural electrónico" en *Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación*, Julio-septiembre 2003, Núm. 56, Segunda época. Versión electrónica. Última revisión 23 de septiembre del 2015: <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=4&rev=56.htm>
- Bredekamp, Horst, "Research and vision. From Kepler to Locke" en *The lure of Antiquity and the cult of the machine*, Princeton: Markus Wiener Publishers, 1995. pp. 37-62
- Brown, Bill, "Materiality" en M.J.Mitchell and Mark Hansen (eds.), *Critical Terms for Media Studies*, Chicago: University of Chicago Press, 2010. (49-63)
- Butler, Judith, *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*, Buenos Aires: Paidós, 2002.
- Castro-Gómez, Santiago y Ramón Grosfoguel (eds.), *El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global*, Bogotá: Siglo del Hombre Editores, Universidad Central, Pontificia Universidad Javeriana, 2007.
- Consejo Nacional de Población, *Índice de marginalidad 2010*, México: PNUD, 2010, [web. http://www.conapo.gob.mx/ES/CONAPO/Indice_de_Marginacion_por_Localidad_2010](http://www.conapo.gob.mx/ES/CONAPO/Indice_de_Marginacion_por_Localidad_2010)
- Christiane, Paul . *Digital Art*. Londres: Thames & Hudson, 2005.
- Chun, Wendy Hui Kyong, *Updating to remain the same. Habitual New Media*, Cambridge-London: The MIT Press, 2016.
- Debord, Guy, *La sociedad del espectáculo*, Santiago de Chile: Naufragio, 1995.
- Des Chene, Dennis, "Machines, mechanisms, bodies, organs" en *Spirits and clocks: machine and organism in Descartes*, Ithaca: Cornell University Press, 2001. pp. 65-102
- Deutsche, Rosalyn. *Agorafobia*, Quaderns portatils-Museu D'Art Contemporani de Barcelona, Disponible en línea www.macba.es
- Domingo, Carlos, Jaime González y Oriol Lloret, "La web 2.0. Una revolución social y creativa" en *Telos*. Núm. 74, Enero-Marzo 2008, *web*.

<https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulodocumento.asp@idarticulo=3&rev=74.htm>

- Eco, Umberto. *Obra Abierta*. Planeta-Angostini, (1992). En línea. Internet. 16 de marzo del 2016.
- Ernst, Wolfgang, "Kittler Time: getting to know other temporal relationships with the assistance of technological media" en Ikoniadou, Elini y Scott Wilson (eds.), *Media after Kittler*, Lanham: Rowman & Littlefield International, 2015.
- Esparza, Gilberto, *Parásitos urbanos*, web. <http://www.parasitosurbanos.com/>
- Expósito, Marcelo, "El arte no es suficiente" en Botey, Mariana y Cuauhtémoc Medina (coords.), *Estética y emancipación. Fantasma, fetiche, fantasmagoría*, México, Siglo XXI, UNAM, UAM, 2014.
- Fernández, Laura y García, Marcos. "Laboratorios de innovación. Prototipos colaborativos en la era digital." *Telos* (Cuadernos de comunicación e innovación), Julio-Septiembre 2011, pp. 1-3.
- Foster, Hal, *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*, Barcelona: Akal, 2001.
- Foucault, Michel, *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*, Buenos Aires: Siglo XXI, 1968.
- García Canclini, Néstor, "¿De qué hablamos cuando hablamos de resistencia?", *Estudios Visuales*, núm. 7, enero 2010. (Última revisión: 23 de enero del 2015): <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>
- Garret, Jesse James. *The elements of user experience. User-centered design for the web and beyond*. Berkley: New Riders, 2011.
- Haraway, Donna J., *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid: Ediciones Cátedra, 1995.
- Hernández, Edgar Alejandro (ed.) en *Sin límites. Arte contemporáneo en la ciudad de México 2000-2010*, Editorial RM: Hong Kong, 2014.
- Hernández, María Luisa y Tolosa, Guadalupe. "Intervenciones artísticas urbanas y educación social en España multicultural." *Ágora. Revista digital*, Enero-Abril 2011, web. Revisado: 2 noviembre, 2016. <http://discursovisual.net/dvweb16/agora/agoluisa.htm>
- Hobsbawn, Eric, *Historia del siglo XX*, Buenos Aires: Grijalbo-Mondadori, 1999.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía, *Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares*, INEGI, 2016. Web. http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2017/internet2017_Nal.pdf

- Horkheimer, Max y Theodor Adorno, “La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas” en *Dialéctica del iluminismo*, Buenos Aires: Sudamericana, 1988. (Versión en línea)
- Ikoniadou, Elini y Scott Wilson (eds.), *Media after Kittler*, Lanham: Rowman & Littlefield International, 2015.
- Internationale Situationniste*, Núm. 1, Paris: Bulletin central edité par le section de l'internationale situationniste, Juin 1958
- Internationale Situationniste*, Núm. 3, Paris: Bulletin central edité par le section de l'internationale situationniste, Decembre 1958
- Jasso, Karla, “Centros y Festivales de Artes Electrónicas en América Latina” en *Proyecto realizado a través del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes*, México: CONACULTA, 2006.
- *Arte-Tecnología: Arqueología, Dialéctica, Mediación*, Tesis de doctorado. Universidad Nacional Autónoma de México, 2013.
- Kembrew McLeod, “The digital future and the analog past” en *Freedom of Expression®: over-zealous copyright bozos and other enemies of creativity*, (Nueva York: Doubleday, 2005), 270-327.
- Landeros, Ángel en Secretaría de Cultura del Estado de Jalisco, 2017, web. <http://sc.jalisco.gob.mx/artistasjal/proyectos-beneficiados/paseo>
- Lara, Carlos. *Los anteojos de Baskerville. Introversiones editoriales en torno a las McReglas que rigen el arte y la cultura*, Zafiro Editores: Guadalajara, 2010.
- Leal Martínez, Alejandra, “Del pueblo a sociedad civil: el discurso político después del sismo de 1985” en *Revista Mexicana de Sociología*, vol. 76, no. 3, México, julio-septiembre 2014. web. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-25032014000300004
- Lozano-Hemmer, Rafael, José Luis Barrios y Alejandra Labastida, “Conversatorio frente a una maqueta con disposición de las obras” en *Pseudomatismos*, Editorial RM: México, 2015.
- Maffesoli, Michel, *En el crisol de las apariencias. Para una ética de la estética*, Buenos Aires: Siglo XXI, 2007.

- McLuhan, Marshall, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Barcelona: Paidós, 1996.
- McNiff, Shaun, "Art-based research", 3 de octubre 2007, *web*.
https://www.moz.ac.at/files/pdf/fofoe/ff_abr.pdf
- Martinez, Paris, "Desde el 10 de junio de 1971 la pregunta sin respuesta es ¿Por qué?", *Animal político*, 10 de junio del 2012, *web*
<http://www.animalpolitico.com/2012/06/desde-el-10-de-junio-de-1971-l-a-pregunta-sin-respuesta-es-por-que/>
- Mayer, Mónica "De la vida y arte como feminista" en Cordero, Karen e Inda Sáez, *Crítica feminista en la teoría e historia del arte*, México: Universidad Iberoamericana-UNAM: Programa Universitario de Estudios de Género, 2007
- Medina, Cuauhtémoc y Olivier Debrosis. "Genealogía de una exposición" en *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997*, México: UNAM/Turner, 2007
- Mbembe, Achille, "At the edge of the world: Boundaries, Territoriality, and Sovereignty in Africa", in *Public culture*, Durkham: Duke University Press, Winter 2000.
- Mirzoeff, Nicholas. *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós, 2003.
- Mitchell, W.J.T. *Teoría de la imagen. Ensayos sobre la representación verbal y visual*, Madrid: Editorial Akal/Estudios Visuales, 2009.
- Moggridge, Bill, *Designing interactions*, Cambridge-London: MIT Press, 2006.
- Montero, Daniel, 2012. El cubo rubik: Arte mexicano en los años 90. Tesis de doctorado. Instituto de Investigaciones Estéticas-UNAM.
- Morozov, Evgeny, *The net delusion. The dark side of internet freedom*, Nueva York: Public Affairs, 2011.
- Musk, Elon, "All our patent are belong to you". Boletín de Tesla, 12 de junio del 2006, *web*.
https://www.tesla.com/es_MX/blog/all-our-patent-are-belong-you?redirect=no
- Niño, Alejandra. "Estéticas contemporáneas: aproximaciones y perspectivas". *AdVersuS*, diciembre 2010- junio 2011, pp. 64-80.

- Ove, Knut, Ynge Sandhei Jacobsen, "Where were the media before the media?" en Clifford Siskin and William Warner (eds.), *This is Enlightenment*, Chicago: The University of Chicado Press, 2010, 64-86.
- Palazuelos, Félix, "Mark Zuckerberg y Elon Musk se enfrentan públicamente por los peligros de la inteligencia artificial" en *El País*, 25 de julio del 2017, [web.
https://elpais.com/tecnologia/2017/07/25/actualidad/1500990944_982349.html](https://elpais.com/tecnologia/2017/07/25/actualidad/1500990944_982349.html)
- Pallares, Francesc, "Las políticas públicas: el sistema político en acción" en *Revista de estudios políticos*, núm. 62, 1988.
- Panofsky, Erwin, *Estudios sobre iconología*, Madrid: Alianza Editorial, 1972.
- Peralta Mariñelarena, José Damián. 2009. *Net.Art, Software Art, Game Art. Arte digital, computable y en línea en el periodo 1993 a 2008*. Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). *Economía creativa. Edición especial 2013. Ampliar los cauces del desarrollo local, versión electrónica*, 2014.
- Ramírez Vera, Alberto Guadalupe . 2015. *Instalación Monumental Efímera en el Centro Histórico de la Ciudad de México, 2000-2012: Vorágines, Vórtices y Variaciones de la Imagen Global*. Tesis de maestría, Universidad Iberoamericana
- Ranciére, Jacques, "Sobre la importancia de la teoría crítica para los movimientos sociales actuales" en *Revista de Estudios visuales*, No. 7, Recurso digital, Enero 2010
- Rodríguez Munguía, Jacinto, *La otra guerra secreta. Los archivos prohibidos de la prensa y el poder*, México: Debate, 2007.
- [s.a.], "Vargas Llosa: 'México es la dictadura perfecta' ", *El País*, 1 septiembre de 1990. *web*. https://elpais.com/diario/1990/09/01/cultura/652140001_850215.html
- [s.a.] "Edward Snowden: Leaks that exposed US spy programme", BBC News, 17 de enero del 2014, *web*. <http://www.bbc.com/news/world-us-canada-23123964>
- [s.a.], "El proyecto de Google para digitalizar libros podría frenarse", *El cronista*, 19 de agosto del 2009, *web*.

<https://www.cronista.com/impresageneral/El-proyecto-de-Google-para-digitalizar-libros-podria-frenarse-20090819-0023.html>

Sánchez Onofre, Julio, "Espionaje de México a usuarios de Facebook creció 80% en 2016" en *El Economista*, 27 de abril del 2017, *web*.

<https://www.economista.com.mx/tecnologia/Espionaje-de-Mexico-a-usuarios-de-Facebook-crecio-80-en-2016-20170427-0180.html>

Sarpong, David, Shi Dong y Gloria Appiah. " 'Vinyl never say die': The re-incarnation, adoption and diffusion of retro-technologies". *Technological Forecasting & Social Change*. 103 (2016). En línea Science Direct. Acceso restringido.

Scolari, Carlos, "Ecología mediática, evolución e interfaces", *Hipermediaciones*. N.p., 2012. *Web*. 13 Oct.2016

--- "Media ecology: exploring the metaphor to expand the theory", *Communication theory*. Vol. 22, Issue 2. Mayo 2012.

Siskin, Clifford, *System: the shaping of modern knowledge*, Cambridge: MIT, 2016.

Stallman, Richard, Entrevista. *La educación. Revista digital*. Septiembre del 2009. Papeleo, Paola, "Entrevista con Richard Stallman: Movimiento software libre", *La educación. Revista digital*. Septiembre del 2009.

Disponible:

http://www.educoea.org/portal/La_Educacion_Digital/laeducacion_141/interviews/Stallman_SoftwareLibre.pdf

----- *Software libre para una sociedad libre*, Madrid: Traficantes de sueños, 2004

Steyerl, Hito, "Too much world: is the Internet dead?", *e-flux*, Num. 49, November 2013, *web*.

<http://www.e-flux.com/journal/49/60004/too-much-world-is-the-internet-dead/>

Tatarkiewicz, Wladislaw, *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*, Madrid: Tecnos, 2001

Tobar, Karla. "Copy or discard: la obsolescencia programada en el Net.Art". *AUSART: Journal for research in Art*. (Diciembre, 2013). Vol. 1. En línea. Disponible: www.ehu.es/ojs/index.php/ausart

Ulrich, Hans, "On the singularity of Kittler's works" en Friedrich Kittler, *The Truth of the technological world. Essays on the genealogy of presence*, Stanford: Stanford University Press, 2013. (307-329)

Vidal López, Olivia. 2008. *Espacio público de creación colectiva: Internet y las estrategias situacionales*. Tesis de maestría. Universidad Nacional Autónoma de México.

- Vilchis, Víctor. "Desobediencia simbólica. Performance, participación y política al final de la dictadura fujimorista". *Estudios avanzados del performance*, Editorial Fondo de Cultura Económica, 2011.
- Villagómez Oviedo, Cynthia Patricia. 2015. *Análisis de producción artística y digital en México: artistas digitales mexicanos y su obra*. Tesis de maestría. Universitat Politècnica de València.
- Villalobos-Ruminott, Sergio, *Soberanías en suspenso: imaginación y violencia en América Latina*, Avellaneda: La Cebra, 2013.
- Vivar Zurita, Hipólito. "Nuevo ecosistema empresarial. Laboratorios ciudadanos de proyectos culturales." *Telos* (Cuadernos de comunicación e innovación), Febrero-mayo 2016, 1-4
- Zamora Águila, Fernando, *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*, México: UNAM, 2015.
- Zizek, Slavoj y Jameson Frederic (ed.s). *Estudios culturales: reflexiones sobre el multiculturalismo*. Editorial Paidós: Buenos Aires, 1998.