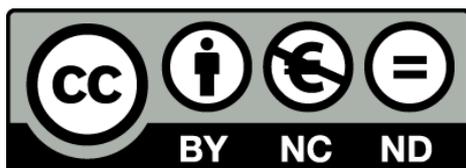




# Vaivén

## De la descomposición del sujeto, al reencuentro con la perplejidad en el arte digital

Alejandro Sanjurjo Rubio



Aquesta tesi doctoral està subjecta a la llicència **Reconeixement- NoComercial – SenseObraDerivada 3.0. Espanya de Creative Commons.**

Esta tesis doctoral está sujeta a la licencia **Reconocimiento - NoComercial – SinObraDerivada 3.0. España de Creative Commons.**

This doctoral thesis is licensed under the **Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0. Spain License.**

# Vaivén

---

*De la descomposición del sujeto, al reencuentro  
con la perplejidad en el arte digital.*

---

TESIS DOCTORAL  
Alejandro Sanjurjo Rubio

# Vaivén

De la descomposición del sujeto, al reencuentro con la perplejidad en el arte digital.

Tesis doctoral de:

Alejandro Sanjurjo Rubio

Directores:

Alicia Vela

Eloi Puig

Tutor:

Carles Ameller

Programa de Doctorado:

Estudios Avanzados en Producciones Artísticas.

Línea de Investigación en Imagen y Diseño.

Barcelona 2014

Facultad de Bellas Artes

Universidad de Barcelona

Departamento de Pintura





La lectura de una tesis comienza en sus primeras páginas por los agradecimientos que nos trasladan al final, a la investigación concluida, tránsito de un lugar a otro que aglutina el cúmulo de experiencias, personas, diálogos, lecturas, un movimiento que oscila entre polos opuestos meciéndonos en el vaivén, como metáfora que evoca todo aquello que no queda escrito, pero sí implícito, el deseo y la necesidad de agradecer integran ambos lados, en el interlineado de una tesis se esconden más personas de las que se pueden nombrar y con las que me disculpo de antemano. El reconocimiento parte del lado de quienes han estado y están más cerca, mi familia, mis padres, mi mujer y mi hija; Sofía e Inés, la oscilación sigue por amigos, cuyos consejos, observaciones, preguntas, siempre dan impulso. En especial, me gustaría remarcar la presencia de Perfecto Herrera, por su enorme generosidad, sin él no me hubiese reencontrado con la música. El vaivén llega al polo opuesto, al académico, en apariencia el más alejado pero cuyo extremo coincide con el inicio, con lo cercano, mi gratitud es hacia mi tutor de tesis Carles Ameller, como hacia mis directores Alicia Vela y Eloi Puig, sería desdibujado limitar mi agradecimiento a los años que abarca la tesis, nos encontramos en la licenciatura como en un lejano postgrado de grabado digital en los que, ya entonces, me acompañaron, me aconsejaron, me guiaron, el resultado final; esta investigación, que enmarca un presente, que alude a un pasado y evoca un futuro. ¡Gracias!



## *Resumen*

La descomposición del sujeto se aceleró con Descartes, la ilustración añadió impulso a la necesidad de dominar, controlar aquello impredecible; el exterior, el mundo, lo otro, reduciendo el margen de incertidumbre, hasta quedarnos arrinconados en la invalidez del escepticismo. Sin referentes a los que referirnos, fragmentados, al devaluarse el poder hablar, el poder significar, el sujeto es el último escoyo, el último obstáculo que eliminar, que erradicar para vencer lo impredecible y así eliminar la duda, el consumo de la tecnología digital desencadena una serie de procesos conductuales y cognitivos que coronan el paradigma del control. Como alternativa a la sumisión del dígito, que nos convierte en objetos que hemos de encajar en una variable predeterminada, se plantea la metáfora, entendida como puente con una mirada que trasciende y prescinde del determinismo positivista actual, recomponiéndonos, no para encasillarnos de nuevo en el sujeto aislado, narcisista, vulnerable, sino para creer en la persona que experimenta e interactúa con lo otro. Plantearnos las consecuencias del uso de la tecnología digital, nos lleva a preguntarnos por aquellas prácticas artísticas que se sirven de la misma, y si con su difusión favorecen nuestra descomposición, convirtiéndonos en meros objetos a ser analizados, impidiendo una mirada metafórica, mirada intrínseca a cualquier práctica artística. La presente tesis pretende mediar el marco de diálogo que nos restituya como personas, garantizando la presencia de quien experimenta la experiencia, alejándonos del refugio digital.



# Índice

Introducción.....	9
Expulsión.....	15
Un foco de luz .....	23
Oscuridad .....	24
El forcejeo de la escasez .....	25
La rutina del fraude .....	35
La validez de la experiencia.....	43
El esfuerzo de enfocar.....	59
Inmersión.....	83
Células y dígitos.....	84
Cuerpo-máquina-defecto.....	91
Interfaces orgánicas.....	96
Sin registro .....	104
Minusvalía.....	112
Dispositivos-servicios .....	121
Intemperie .....	130
Ver y oír.....	139
Refugio.....	140
Olvido .....	145
Fatiga.....	149
Repetición: experiencias diferentes.....	152
Sabotaje: interrupción y reproducción .....	159
Prevención: aislamiento acelerado-ralentizado.....	168
Accidente .....	177
Renunciar-vivir-mecidos por el vaivén .....	189
Referencias .....	209



## *Introducción*

Hace trece años presentaba mi primer CD-interactivo, un conjunto de dieciséis juegos en los que confrontaba dos formas de recepción; la contemplación con la interacción. La interactividad por parte del usuario se podía realizar mediante las letras del teclado del ordenador como con las flechas del mismo, en otras moviendo el cursor por la pantalla, también presionando el botón derecho del ratón o interviniendo desde la contemplación. Dieciséis experiencias en la que el sonido era fuente de conocimiento, de significación, no siendo algo meramente anecdótico ni decorativo. Aquel CD fue mi primera incursión en el mundo digital, aquel proyecto lo titulé VENTILAR, le puse aquel título como metáfora de la necesidad que tenía de ventilarme, tanto mental como físicamente, elementos gráficos que se movían por la pantalla y que tenían asociados sonidos, juntos renovaban y ampliaban mi práctica artística, me permitían ilusionarme por algo, manteniéndome a la expectativa, experimentando, sin saber muy bien cuáles iban a ser los resultados, jugando con el accidente como metodología, aquella motivación desencallaba el cansancio personal de los años anteriores. VENTILAR me permitió jugar de nuevo desde la inocencia, respirar, alimentarme de nuevas ideas, desatándose continuos cambios, los siguientes años los percibí llenos de esperanza. Aquella ingenuidad inicial continuó en el siguiente proyecto: FLUIR, una instalación que permitía interactuar con seis espacios-juegos simulados, a través de un joystick. Al acabar aquel proyecto necesité mi primer paréntesis digital, necesitaba interrumpir por un tiempo mi relación con variables, condiciones, procesos lógicos, quería descansar de una determinada manera de pensar derivada de la programación. Pasaron doce meses hasta que volví a enfrentarme a un algoritmo con el que crear y concretar un juego con el usuario, fue con el proyecto REITERAR ACCIONES en el que invertí un año en crear cinco instalaciones interactivas. A diferencia de los dos proyectos anteriores me propuse como nuevo reto, el desarrollo de las cinco interfaces, me basé en los juegos de los bebés; objetos sencillos, agradables, suaves al tacto, construí cinco volúmenes a los que acoplé sensores que cubrí con goma espuma y seda salvaje de colores llamativos, objetos sensibles al tacto, a abrazos, a golpes, a empujones, que desencadenaban la interacción visual y sonora, enmarcando el proceso obsesivo que representaban. Al finalizar las cinco instalaciones e invadido por el colapso, por la saturación, por la fascinación, por el exceso digital que se trasladaba a todos los rincones de la sociedad, y que contrastaba con la expectativa, con el optimismo inicial, necesité un nuevo cambio. En los siguientes años pasé a desarrollar instalaciones, en las que predominaba un fondo negro en el que se alcanzaba a ver una luz, un haz que se movía por la pantalla de proyección según un algoritmo programado, generando sonidos inquietantes, resultando un contexto incierto, mínimo que intimidaba, un contexto de aislamiento, una austeridad más próxima a la ceguera.

Aquel tránsito, aquel sumergirme a una profundidad cada vez más oscura fue inconscientemente una renuncia al colapso visual y sonoro que me rodeaba y al que cada vez más me costaba encontrarle interés, me sentía fatigado, una indiferencia que me obligó a intentar averiguar el porqué de esa desmotivación que contrastaba con la frescura de apenas uno años antes. A medida que iban aumentando las prestaciones comerciales, el abanico de posibilidades en la relación hardware-persona-software, decrecía mi interés hacia ellas, preguntándome y para qué, encontrando cada vez menos sentido a todas las nuevas formas de visualización de datos, un escepticismo que me impulsaba a desdigitalizarme, a restar para poder sumar.

La necesidad de entender lo qué me pasaba me llevó a tomar conciencia tanto de mi práctica artística desarrollada con tecnología digital, como de mi creciente preocupación por la invasión de la misma en las aulas de los centros educativos, ya que trabajo como docente en bachillerato artístico, intromisión sin un objetivo claro, más allá de la obligación de no quedarnos rezagados en la carrera por la innovación, no entendida como investigación, ni como experimentación, sino como satisfacción de la última versión, de la moda. La sorpresa fue encontrarme a personas de diferentes disciplinas que reclaman replantearse la relación con la tecnología digital, planteándose la hipótesis de si la tecnología digital, sus dispositivos y servicios son más que una herramienta, si responden a una necesidad de occidente por el control, condicionando y modificando nuestras conductas como la manera de relacionarnos y concebimos.

La presente tesis pretende crear el marco de análisis y de reflexión, a partir del cual desencadenar el diálogo que nos comprometa y nos invite a compartir alternativas, y no tanto a dar una serie de repuestas que excluyan el intercambio. El diálogo sólo es posible a través de idas y venidas, de ir más allá de la rígida cotidianidad, ese desencaje para encajar de nuevo sólo es posible desde una mirada metafórica que nos obligue a trasladarnos, a llevar a cabo ese movimiento de un lugar a otro, que trascienda la exclusión de la evidencia, de la certeza, para propiciar el tránsito, el cambio, la trayectoria, esta mirada es el método a partir del cual se ha enfocado el presente trabajo. Qué mejor modo de mediar esta mirada, este modo de aproximarnos y distanciarnos, que sirviéndome de la metáfora misma, de ahí la necesidad de un título; VAIVÉN, que recogiese, fuese metáfora de la propia metáfora como contraposición a la evidencia de lo saturado, de lo explícito. El vaivén al que empuja el presente trabajo pretende ser metáfora que evoca la metáfora en sí misma, busca un traslado corporal y mental, partiendo de un lado para trasladarnos a su opuesto. La oscilación, el diálogo, la (des)unión de los extremos da impulso al encaje y al desencaje, como marco metodológico, situándonos en la intersección de diferentes metodologías más que en una exclusivamente, donde el eje vertebrador es el sujeto que se descompone, engullido por los procesos digitales, y al que se le ofrece, como alternativa,

recomponerse a través de la metáfora, de la palabra. Determinar un único método de investigación eliminaría la coexistencia de diferentes paradigmas, más cualitativos que no cuantitativos, que impregnan el presente trabajo y que giran alrededor de una mirada holística, que se aleja de una investigación centrada en la descripción y explicación, esencialista, lógico positivista, defendiendo un planteamiento más humanista, que va más allá de debates semánticos y de neologismos, ofreciendo un estilo de aproximación flexible, creativo y que media aquello que pretende desencadenar; la metáfora como método de recomposición de la persona, como incitadora de diálogo.

Como revulsivo a la mirada positivista del dígito, como alternativa a un determinismo descriptivo, se ofrece la experiencia del vaivén a través de una serie de metáforas, a partir de las cuales se enfocan y abordan los diferentes temas que componen el presente trabajo. En el primer capítulo utilizo la metáfora de la *Expulsión* como punto de partida de la tesis, y en donde se expone la conmoción provocada por la vida, al ser expulsados de los vientres de nuestra madres a un mundo exterior, real, en el que nos sentimos indefensos, sintiendo la necesidad de contrarrestar nuestra fragilidad desde el control, desde el dominio de aquello que tenemos enfrente nuestro y que nos desestabiliza. La tecnología digital se presenta como la culminación de esta necesidad, al eliminar la amenaza, el exterior, reemplazándolo por una realidad inexistente, simulada, sin darnos cuenta que nosotros somos eliminados al ser el obstáculo, la variable impredecible que desencadena el descontrol, el margen de error que ha de ser suprimido.

En el segundo capítulo titulado *Un foco de luz* abordo la necesidad de creer en un punto de luz, de suspender nuestra incredulidad tras la conmoción sufrida por la expulsión, para aproximarnos conscientemente a una experiencia teatralizada de nuestra presencia, focalizando la atención en una luz hipnótica rebosante de una paradójica esperanza, que nos devuelva la mirada, para ser reconocidos y no expulsados, sintiéndonos imprescindibles, necesarios, presentes, meciéndonos, aproximándonos a algo intuitivo, abierto, confiando en que verdaderamente algo vale la pena, suspendiendo nuestra rutinaria incredulidad para zambullirnos conscientemente en el juego de la extrañeza, de la simbolización, de la evocación, del vaivén.

Restituida la conciencia, se aborda en el tercer capítulo, la necesidad de percibir nuestra relación cuerpo-mente de manera global, cuestionando la escisión cartesiana, traducida en la actualidad en la dualidad hardware-software, para proponer una visión orgánica, integral del individuo. A lo largo del tercer capítulo; *Inmersión*, se evoca nuestra descomposición; fractura entre cuerpo y mente, delegando en la interfaz, y en la relación que mantenemos con los dispositivos y servicios, unos atributos que nos condenan a una minusvalía física y emocional, planteando la necesidad de redefinir la relación sujeto-máquina, condicionada por la interfaz, por

la prótesis digital, por el algoritmo que conduce y guía nuestra inmersión a un mundo inexistente, simulado, en donde el cuerpo humano, como organismo, es entendido como defectuoso, siendo la máquina quien suple nuestras carencias, ofreciéndonos una imagen mejorada de quien ya no somos; sujetos, convirtiéndonos en un objeto para ser usado por el dígito. Reivindicar las emociones en nuestra toma de decisiones, defender una visión integral cuerpo-mente pretende tomar distancia de una mirada cognitiva, conductual, heredada que va más allá de una estética del defecto, de un mundo sin registro, en donde lo exterior a nosotros es denostado.

Recuperada la conciencia sobre la reciprocidad cuerpo-mente, se plantea en el capítulo *Ver y oír* a través de la metáfora del laberinto, nuestra desorientación actual en la relación con el mundo, con lo otro, al ser sustituida por una simulada, que se reduce a una realidad visual y sonora, estrechando nuestra percepción, limitando nuestros sentidos a un espectro reducido de imágenes y sonidos que reproducen la interrupción, desencadenando un laberinto confuso de pérdida, bucle que jamás finaliza. En lugar de entender la repetición como una estrategia que enmarca y construye experiencias significativas, reforzamos la discontinuidad limitada a una realidad sonora y visual que empobrece y nos distancia de nuestra relación con un mundo exterior, real. La ejecución de procesos es lo único que caracteriza nuestro ser y estar, cada vez más inmóvil, más quieto, la metáfora del laberinto sirve de puente para experimentar la desorientación en la que estamos inmersos. La cultura mp3 no reconstruye, sino que realiza un falso azar en el que no importa lo que se ve ni se oye, sólo cuenta el laberinto de la arquitectura de procesos, el sistema en sí mismo, fetichismo por el efectismo. Reivindicar otra forma de entender el arte digital, más allá del control, del bucle, de la reproducción, propicia invertir la descomposición del sujeto. No es causal que en este capítulo la música tome un protagonismo relevante, ya que anuncia de manera velada la parte práctica que rubrica la presente tesis, un álbum, un disco en la jerga de hace unas décadas, titulado OUTDOOR (Sanjurjo, 2013), como contrapunto a la saturación digital que nos envuelve. OUTDOOR, al igual que VENTILAR, supone reencontrarme en la incertidumbre.

La habitación a oscuras en la que se proyecta un haz de luz, el cuerpo como interfaz, el efecto lupa, la recursividad del laberinto del proceso-bucle, son metáforas que enmarcan el VAIVÉN, metáfora que las aglutina a todas ellas y que finaliza con el último capítulo; *Renunciar-vivir-mecidos por el vaivén*, capítulo en el que anuncio las conclusiones de la tesis, ofreciendo una alternativa a un consumo de nosotros mismos como sujetos sujetos al sujeto, que se descompone en su endogamia asfixiante, ensimismada, para reivindicar una visión integral de la persona, entendida como (cuerpo-mente)-mundo, en donde la tecnología digital no sea un refugio de nuestro narcisismo sino un puente para evocar lo otro, el recuerdo de un mundo real del que

formamos parte, restituyendo la experiencia como garante de nuestra recomposición. El arte digital se presenta como alternativa a la propia tecnología, para ofrecerse como herramienta con la que podamos propiciar metáforas, experiencias, vaivén. Por último, la estructura formal de la tesis finaliza con el apartado *Referencias* en el que se detalla tanto la bibliografía citada, como las direcciones de internet mencionadas en las siguientes páginas.

El movimiento que dibuja el vaivén a lo largo del presente trabajo, para nada es un traslado rígido, sistemático, unidireccional, los encuentros y los desencuentros, los encajes y desencajes forman parte de la propia experiencia que escenifica la vida con sus vulnerabilidades, sus paradojas, negarlas, implicaría una mirada absoluta que impediría la metáfora, el otro, sometiéndonos a un rigor ficticio que contribuiría a nuestra descomposición, asumirlo nos reconcilia, nos predispone a escuchar como a poder hablar, permitiendo el diálogo, sintiéndonos interpelados, repitiendo, y en modo alguno reproduciendo, las voces de otros, combinándolas, desencadenando nuevos timbres que enriquecen el diálogo, esencia de cualquier investigación.

El presente trabajo concluye con un dossier adjunto (Sanjurjo, 2014), es la parte práctica de mi tesis, en la que presento una selección de aquellos proyectos en los que he utilizado la tecnología digital, culminándola el mencionado álbum; OUTDOOR, colgado en la plataforma de distribución SoundCloud. Cada una de las doce pistas, que componen el álbum, crean unas expectativas, una cierta escucha y mirada que se va transformando, lo que garantiza lo inesperado, lo impredecible, aquello que no esperamos, la espera, la esperanza, la experiencia; el vaivén.

## *Expulsión*

Extraviados en la perplejidad, nuestro propio reflejo nos enviste y nos proyecta como otro, se plantea la lucha entre el encuentro y el desencuentro, el ir o el retroceder. Al principio no fue el verbo fue la exclamación, la extrañeza, tras el primer destello se produjo el sobresalto, el llanto, la queja, mientras caíamos hacia atrás nos sumergimos en la conmoción, fue una reacción elemental previa a la constatación de nuestra desorientación, a la conciencia. Tras el llanto inicial le siguió la consternación, tomamos posesión de nuestro conocimiento, colocándonos fuera de nosotros mismos, contemplándonos desde una posición privilegiada, la de la confusión, la de la desorientación provocada por la expulsión, sintiéndonos víctimas, unos desgraciados, colapsados por el exceso de impresión, por la magnitud de lo inabarcable, exigiéndonos enfocar, entornar los ojos y nos auto compadecemos al exponernos a nuestras limitaciones, a nuestra falta de garantías. El efecto fue el contrario al deseado, perdimos la vista, desenfocamos, la desemejanza no era más que el síntoma de un exceso de semejanza, enfermamos, colocándonos en medio de una indeseable dualidad no consentida, a la que fuimos expuestos, sintiendo que fuimos expulsados, castigados, sin haber intervenido, nadie acudió a nuestro encuentro para salvarnos, una indiferencia por nuestro dolor que nos hizo sentir aún más solos, huérfanos, ignorados, abandonados, apartados y entonces apareció la duda, la necesidad de dar explicaciones o de recibirlas, como de exigirselas a alguien, creamos ídolos para que quebrantasen la dualidad y explicasen nuestra expulsión, nuestra perplejidad.

Se nos dio la vida, nos arrojaron a ella, nos expulsaron sin haberlo pedido, recibimos el peso de la obligación de vivirla, se nos impuso, negándonos la oportunidad de enorgullecernos de ella al no pertenecernos. El primer llanto es la evidencia de nuestra incomodidad, revela nuestro inconformismo, nuestra oposición a la imposición, nos anuncia nuestro tenaz fracaso en el intento de hallar respuestas que inviertan la expulsión, sentimos la vida por encima de nosotros, desafiándonos, ensombreciéndonos al estar nosotros debajo, un complejo de inferioridad que nos impulsa a demostrar lo contrario, una insatisfacción que remite a la deuda, sintiéndonos unos ingratos al mínimo indicio de queja, al menor lamento por la vida recibida.

La culpa por no estar haciéndolo bien toma el protagonismo, la insatisfacción intensifica la necesidad de comprender, de entender, de limitar, de implantar imágenes con las que construir una memoria, imágenes de frustración a las que nos remitimos continuamente, volviendo, insistiendo, regresando a ellas, suplantando el mundo, lo otro, por la culpa, al no resolver la dualidad, al no descifrarla, achacando un déficit de luz, de imaginación, convirtiéndose en el auténtico referente al que regresar, sintiendo la imperiosa obligación de saldar la deuda impuesta, porque jamás ha sido voluntaria, ni contraída, ni consentida, cimentando el encuentro en el desencuentro, instigando su perpetuación al no saldarse jamás lo adeudado, al ser un imposible,

convirtiéndose en una meta inalcanzable, falsa. A pesar del absurdo, continuamos oponiéndonos, nos negamos a asumir la perplejidad, el traslado de nosotros mismos al exterior, la expulsión. No debe ser casual que el momento del parto también sea conocido como el del expulsivo. Las preguntas son las mismas, ¿hay salvación, redención, expiación de nuestra deuda, es posible liberarse de la culpa, del remordimiento de haber nacido?

Nos escondemos del asombro, de la pasión entendida como emoción intensa, como destino trágico, al saber que hemos sido sacrificados desde el mismo momento del expulsivo. Sufrimos un gran conmoción al caer hacia atrás, golpeamos nuestros cráneos contra lo que creímos era el suelo, pero sin anticiparnos a las consecuencias del golpe, al ser imprevisibles, aún dudamos que el suelo sobre el que caímos fuese tal, una superficie demasiado dura para unos, demasiada elástica para otros, o incluso inexistente, continuamos cayendo una vez tras otra, el cuerpo se encoge, toma impulso hacia atrás, se tensan los músculos, una rigidez que nos impide gesticular, nos niega la expresión de asombro, desplomándonos de nuevo.

Acostumbramos a sobrevivir a la lesión provocada por la caída huyendo. La indiferencia es la vacuna contra la perplejidad, contra el extrañamiento, contra la duda, contra el diálogo. La indiferencia es un tipo de ceguera provocada por la sobre exposición a la luz artificial, una luz que simula iluminar un mundo totalmente evidente, superficial, un mundo que por su claridad no provoca perplejidad, pasión. Nos resguardamos de posibles futuras lesiones dejándonos atrapar por una luz compacta, seductora, escéptica, aséptica, adictiva, un enfoque cómodo en el que la persona desaparece, se descompone, una inmolación voluntaria, exigente, excluyente, un remedio eficaz contra el extravío.

En la expulsión somos ofrecidos en sacrificio, nuestro destino es el de la muerte, nacemos sin ser conscientes de nuestro sino, es poco a poco que vamos tomando conciencia, sabiendo qué va a pasar, inventamos unidades o dualidades implantadas, heredadas, para escapar, pero el destino es el mismo, somos metáfora de nosotros mismos. Nuestro cuerpo y alma son las ofrendas del sacrificio, desvelándose la segunda acepción del término pasión.

La pregunta es si el sacrificio sólo es un trámite, un intervalo entre dos estados. La cuestión es si hay algo más, si la acción de evocar mantiene su sentido, su vigencia, o por el contrario, el escepticismo, el silencio, el dejar de decir, son la solución, convirtiéndonos en espantapájaros en vida.

Las contracciones se van espaciando menos en el tiempo, aumenta el dolor, el cuello del útero cada vez está más dilatado, se acumula el cansancio, los jadeos se intercambian con sonidos graves, profundos, reverberados que indican la escasez de perspectiva y la expansión de la incuestionable vida, se acerca el momento, la caja torácica se convierte en un instrumento natural,

una caja de resonancia de un hilo sonoro que vibra, oscilando sobre sí mismo, del que pende y gravita un nuevo sujeto. El embarazo es la unión que enmarca el desprendimiento, la separación, la fisura, la expulsión. La división se multiplica exponencialmente impulsada por el primer reproche, una energía imposible de contener, de controlar, de impedir y que nos arroja, nos expone al mundo. La amenaza de la indefensión, la libertad, distorsiona el ritmo respiratorio como el cardíaco.

La historia de la humanidad es la historia del desencuentro, de la remembranza de la fisura, de la separación, vivir es un exceso de exhibicionismo, de ser visto, de ser tenido en cuenta, de acumulación, de estética. El reencuentro paradójico, vida-muerte, madre-hijo, perpetua un circuito natural que se reproduce continuamente, quedándonos sin aliento ante el número de vidas olvidadas, anónimas que acumula la historia de la humanidad, el enloquecimiento por la pérdida nos precipita a una locura ininterrumpida, que hay que interrumpir para ofrecer una esperanza, invirtiendo el devastador vacío y así revertir la vida, el pulso, el calor humano, restituyendo las constantes vitales, la condición humana. “De algún modo, la preocupación última del hombre, la exigencia de una seguridad ontológica, el sentimiento de amistad con el Todo tiene que ser compatible con el dolor, la enfermedad, la muerte” (Pániker, 2003, p. 74). Somos extraños, extranjeros en el que creemos que es nuestro propio mundo. ¿Quién está a salvo de la vida?, ¿quién está a salvo de los malos entendidos, de los prejuicios, del miedo? la acumulación de letras se vuelven palabras, signos, tras lo que se ocultan esa ausencia, esa falta de seguridad, preguntas que no generan respuestas, sino una gran incertidumbre.

En occidente, la lucha contra el miedo, contra la inseguridad, contra la indefensión ante una bastedad inalcanzable se ha ejercido desde el control, primero se dismantelaron los mitos, luego las religiones y por último la realidad exterior. Acorralados en el sujeto, éste se ha convertido en el último eslabón que se ha de eliminar. Desde Descartes que se aceleró su descomposición, su desaparición, hasta llegar al (pos)postmodernismo deconstructivo en el que el sujeto duda de sí mismo, desconfía hasta el punto de no poder atribuir significados a las palabras, llega a sospechar de aquello que piensa y siente, no pudiendo experimentar experiencias, al invalidarlas él mismo, porque ya no es un referente, convirtiéndonos en objetos, en lugar de sujetos, esta incredulidad, esta incapacidad para significar, para crear significado nos obliga a estar encallados en la resignación, nos inhibe en la indiferencia, impide la reconciliación, el reencuentro, la experiencia. Arremetemos contra quien asevera, aseverando, aunque sea desde nuestra propia deslegitimación, de quien siente y habla, sirviéndonos de las mismas palabras, a las que les hemos prohibido el ser portadoras de sentido, para imponer la misma tiranía del modelo único, compacto, ensimismado, encerrado en sí mismo que tanto criticamos y

cuestionamos. El alivio llega en forma de refugio, de distracción, la tecnología digital es más que una herramienta, es un repliegue del sujeto, una concavidad, una escondite de nosotros mismos, relegando nuestras vidas a las máquinas, a las que les atribuimos una humanidad que no les pertenece, nos deshumanizamos en tanto que nos automatizamos, nos convertimos en reflejo de los procesos computacionales.

La irrupción de las nuevas tecnologías aportaron en sus inicios una dosis de optimismo, una esperanza, una credulidad en el sujeto, un retorno a él, al creer que se podría establecer en la red un lugar de encuentro, libre, no sometido a la desconfianza, a la continua sospecha, pudiendo aportar significado, creando experiencias no determinadas por la apatía. Con el paso de los años este optimismo ha ido desapareciendo, para ir comprobando cómo aquel lugar imaginado se ha distorsionado, demostrando que poco tiene que ver con aquel encuentro soñado, desencadenando una dependencia, un adiestramiento, una homologación que cercena al sujeto, su consumo contribuye, acelera nuestra descomposición, nuestra desaparición. La apropiación de procesos digitales, la digitalización de nuestras vidas, el escaneo constante de nuestras búsquedas en internet, como el uso de los dispositivos y servicios, nos someten a una constante vigilancia, lo que ha ayudado a que deleguemos en el dígito nuestra humanidad, nuestra cualidad como sujetos. Existimos gracias a la dependencia, al valor numérico que nos es asignado por la interfaz, como por la forma y el sonido. Nuestras vidas gravitan entorno al programa informático, al imponernos la obligación de acoplarnos al *if*, al *then* y al *else* integrados en sofisticados algoritmos, convirtiéndonos en el objeto que debe encajar, sometiéndonos a los dispositivos y a los servicios que éstos nos brindan, modulando nuestras conductas.

La descomposición del sujeto se acelera al ritmo que imponen los cambios tecnológicos. El pulso cardíaco, como los intervalos entre inhalación y exhalación, los determina la velocidad de conexión, detenernos es una obligación, no sólo por la necesidad de tomar un respiro sino por la responsabilidad de tomar conciencia.

Para luchar contra la descomposición del sujeto condicionada por la era del simulacro, la práctica artística se proclama como el lugar de (re)encuentro desde el que invertir este proceso, desde donde propiciar el vaivén, reivindicando la metáfora como método con el que restituir tanto la experiencia, como a la persona que experimenta.

El vaivén; movimiento oscilatorio implícito en la práctica artística, propone un puente entre la realidad inmediata, caracterizada en la actualidad por una vertiginosa nula perspectiva, cuya superficie es resbaladiza, con lo evocado, con la creación de experiencias significativas. Es necesario trascender la sumisión digital para trasladarnos a la esperanza de poder sentir(nos). El vaivén nos restituye como personas, creyendo de nuevo que es posible mirar de otra manera,

estableciendo la auténtica interactividad; diálogo con aquello que tenemos enfrente nuestro; el mundo. El arte digital ha delegado al igual que el sujeto su esencia al dígito, no ha sido capaz de retener su singularidad, ha caído en la evidencia de la base de datos que todo lo relaciona sin fisuras, todo lo encierra en una fórmula matemática que impide la imprecisión, lo impredecible, la vida. No es casual que en la descomposición orgánica y emocional del sujeto, perdamos nuestra capacidad evocadora, seamos totalmente incrédulos, y el arte como ese lugar de encuentro, del que nos servíamos para aproximarnos a nosotros mismos, se descomponga en la mera ilustración de datos, impidiendo que se desencadenen experiencias, garantizando la sumisión a la especificidad inalcanzable, a la obsesiva, obesa precisión de la variable que determina lo mínimo, sometiéndonos al control, a lo predecible, a la aniquilación de expectativas, de ilusión, de pasión, verborrea de dígitos que nos somete a la estrechez del cálculo, exaltando el control. La separación entre el significado y el significante, atestigua la imposibilidad de comunicarnos, evidencia la derrota del sujeto, incrédulo de lo decible como de aquello que se encuentra más allá de lo decible, la cultura de la descodificación, de lo descifrable, maldice cualquier opción de conciencia del pasado, presente y futuro.<sup>1</sup> Sólo si nos servimos del dígito con el objetivo de desprogramarnos, con el objetivo de enmarcarnos en la experiencia misma, ofreceremos una alternativa real, a la cultura virtual que nos desvirtúa, alejándonos del cómodo victimismo autocomplaciente.

Situados ya en el inicio, tomamos impulso, para ir oscilando, meciéndonos a lo largo de las siguientes páginas en el vaivén, experimentando una movimiento sinusoidal, en el que nos aproximamos y nos alejamos, hacia adentro y hacia afuera, sucediéndose las ausencias y las presencias simultáneamente, un vaivén desencadenado por la perplejidad suscitada por el desencaje, por el obstáculo, por el enfrentamiento con aquello que tenemos enfrente nuestro; el mundo, el otro, oportunidad para introducir la metáfora, el mito, la trascendencia como formas de conocimiento alternativas a las tradicionalmente cognitivas, racionales. Es una oportunidad para reencontrarnos con la emoción, para aproximarnos a la perplejidad e ir más allá de la palabra encerrada en sí misma, que ésta no sea un obstáculo ensimismado, sino un punto de inicio, de expansión, un estallido, en donde el todo deje de ser algo rígido, inamovible, invariable.

---

<sup>1</sup> El pasado, el presente y el futuro anticipado reciben las características significativas apropiadas y una mayor probabilidad de influir sobre el razonamiento y el proceso de toma de decisiones. Cuando el yo conoce los sentimientos dentro del organismo que lo posee, éstos mejoran y amplifican el proceso de gestionar la vida. Se podría resumir diciendo que los sentimientos son necesarios porque son la expresión a nivel mental de las emociones y de lo que subyace en éstas. Sólo en este nivel mental de procesamiento biológico y a plena luz de la conciencia hay suficiente integración del presente, el pasado y el futuro anticipado. Sólo a este nivel es posible que las emociones creen, a través de los sentimientos, la preocupación por el yo individual. (Damasio, 2011, p. 198)

Oscilación pendular, impulsada por la presencia de un gran signo de interrogación, un movimiento próximo a la plenitud que da sentido a la metáfora en sí misma, reencontrándonos con la duda, con el diálogo, con la extrañeza, con la atribución, aproximándonos a lo ilusorio, a la esperanza, experimentando un cambio, transformándonos en otro. Trazar el movimiento del vaivén, un distanciarse y un aproximarse simultáneo, configuran la (des)metodología a seguir, tanto corporal como mental, sanando la tradicional escisión entre cuerpo y mente.

Partimos conscientes de quien plantea la pregunta, de quién habla, de nosotros, buscando ofrecer una alternativa a la ceguera provocada por la indiferencia, por la incredulidad, por la arbitrariedad del lenguaje, falsa libertad,<sup>2</sup> al preguntarnos si es posible tener esperanza, si podemos recuperar la credulidad y experimentar la percepción, la conciencia tanto de nuestra propia presencia real como de aquello que está más allá de las yemas de nuestros dedos.

El arte digital ha de plantear el poderse mecer en la metáfora, reivindicando aquello que es intrínseco a la propia práctica artística, y así ofrecerse, erigirse como alternativa, demostrando cómo desde aquellas mismas herramientas que sabotean e interrumpen nuestra restitución, nuestra recomposición como personas, podemos reencontrarnos de nuevo con una interacción real y no impuesta por el dígito, pudiendo mirar de otro modo, de manera diferente, reconociéndonos en una relación desacelerada, en la que aceptamos nuestra responsabilidad como personas, enmarcando el diálogo con la realidad, reconciliándonos con la expulsión.

Ofrecer una alternativa al escepticismo, una esperanza, conlleva reconocer que no hemos de tenerlo todo controlado, que no hemos de continuar abusando de un logos extenuado que busca la dominación de lo impredecible, sino ahondar en una comprensión que no busca en la razón un sentido único. La metáfora entendida como marco, tanto si es digital como no, nos aproxima a una mirada que nos integra con la realidad, sana la fisura infectada por el desprecio, por la apatía, por la sospecha.

Hemos de tomar aire, salir a la superficie, emerger del lodo en el que nos hemos ido hundiendo en cada enmudecimiento, al pensar que no valía la pena abrir la boca, interrumpidos por una distracción continua, por una invasión de nuestros cuerpos, por un exceso de formalismo sonoro y visual.

La resignación como la impotencia nos han inhibido, confinándonos en la indefensión; minusvalía asumida como propia que prohíbe la confianza en la experiencia del sentido. Si no

---

<sup>2</sup> La sensibilidad del escritor es libre cuando es más humana, cuando trata de aprehender y de escenificar de nuevo la maravillosa variedad, la complicación, la tozudez de la vida, por medio de palabras todo lo escrupulosas, lo personales, lo colmadas de misterio de la comunicación humana que le puede proporcionar el lenguaje. El reverso mismo de la libertad es el cliché, y nada menos libre, nada más inerte a causa de la convención y de la brutalidad vacía, que una sucesión de palabras procaces. (Steiner, 2006, p. 94)

tenemos esperanza, qué nos queda, tan sólo el forcejeo histórico de quien ya no espera nada. El vaivén nos asoma, nos restituye, nos recompone como personas, el callejón sin salida de la continua sospecha se hunde, las paredes, los muros que lo configuran pierden su opacidad para experimentar la transparencia inidentificable de lo inexplicable, diálogo que nos obliga a insistir de nuevo en el sentido, en la paradoja.

*Un foco de luz*

## *Oscuridad*

Las luces de la sala se atenúan lentamente, como si fuesen absorbidas, devoradas, los degradados, los matices, se van sucediendo y reemplazando, apagando, los puntos de referencia se van perdiendo, lo que antes eran contornos definidos ahora no lo son, el resultado: un mundo dominado por la ausencia, desdibujado, como si la causa de tal devastación hubiese sido una bruma oscura, flotando a escasos milímetros del suelo, suspendida, moviéndose lentamente, serpenteando, distorsionando y anulando las aristas a su paso, suprimiendo la perspectiva, las formas, creando un único falso plano, un espacio sin profundidad, sin horizonte, sin referencias, un mundo aplastado, engullido, confundiendo lo próximo y lo lejano, un mundo ajeno, sin determinaciones, sin contrastes, una vastedad ambigua de omnipotencia y de impotencia, unidas en el horror, en la cólera, en la ira causada por el abandono, por la indiferencia.

La oscuridad irrumpe, cancela nuestra presencia, la interrumpe, no sabemos cómo reaccionar, la incertidumbre nos hace vacilar, dudamos porque aún sentimos un fuerte impulso que nos obliga a tener esperanza, es el deseo de que algo suceda, algo que invierta esa irreversible nada, la expectativa genera tensión, contamos en voz alta, uno, dos, tres, cuatro, nos equivocamos y volvemos a comenzar la secuencia numérica, contar nos alivia, es un punto de referencia, de control. Algo ha de suceder, seguro que no puede tardar, decírnoslo no nos garantiza que vaya a ocurrir, pero nos calma, escuchar nuestra propia voz nos asegura que estamos vivos, a medida que se alarga la espera, nos impacientamos más, suplicamos que aquello que ha de suceder ocurra de una vez, no sabemos ni cómo ni cuándo, la incertidumbre es la que nos desquicia, pero a la vez es la que nos hace creer, la que alimenta la fantasía de un cambio, sabemos que algo ha de pasar porque nuestra experiencia desmiente que esa escasez de luz, ese horror, pueda perdurar toda la vida. Miramos enloquecidos a uno y a otro lado de lo que antes creíamos era una sala, atentos a cualquier indicio, a cualquier señal a la que agarrarnos, a la que asirnos, que nos ayude a controlar, a encontrar una estructura que calme nuestro malestar, una forma, una arista, un ángulo, un contorno, el rastro de un límite.

Encallados en la impotencia, en la inhibición nos queda tan sólo el resto, nosotros mismos, empapados de una vergüenza empalagosa. Cuando sentimos la alarma de los últimos espasmos antes de rendirnos, creyendo que se acerca el final, es justo cuando más nos resistimos, nos rebelamos, forcejamos, aplazamos la decisión, la renuncia, el dejarnos atrapar por la oscuridad. Para poder soportar la angustia y rebajar la tensión, imaginamos la vergüenza que sentiríamos si de repente las luces se encendiesen y fuésemos sorprendidos, y que quien nos descubriese se diese cuenta de lo indefensos que hemos sido en un lugar del que no había nada

que temer, consciente de nuestra fragilidad, de nuestro irracional miedo a estar a oscuras, de nuestra exposición al dolor, al sufrimiento, sintiendo en su mirada la vergüenza ajena, su descalificación, su decepción. Por si acaso, dejamos de contar para que nadie note nuestra presencia, callamos, pero la aparente paz es falsa, es miedo enmascarado bajo un silencio aterrador. No llames la atención, no molestes, no estorbes, nos repetimos, recordamos esas órdenes en boca de nuestros padres, de nuestros abuelos, cuando todo sucedía como debía, según necesidad. La lengua se entumece, las cuencas de los ojos se vacían, el estómago se hunde al igual que el tórax, incontinencia, arritmia. Nos disgregamos, nos desintegramos en la oscuridad sin forma y notamos la convulsión de la despedida en la apariencia de un escalofrío, es el síntoma que garantiza la enajenación. La inadaptación nos asfixia, bloquea la faringe y la laringe, el cuerpo se tensa, es una reacción a la defensiva, cargada de especulaciones dispersas. La indefensión y el dolor aumentan. La muerte es incompatible con una imaginada reconciliación, la esperanza languidece, cada vez nos cuesta más respirar, no hay protección frente a la angustia.

### *El forcejeo de la escasez*

En la nada no hay mirada del otro en la que nos podamos reconocer, a tientas nos movemos sin una imagen que nos identifique, que nos represente, llamamos la atención, gritamos, nos movemos compulsivamente y no ocurre nada, no hay nadie que respalde nuestra presencia, y sin certezas no hay recompensa, sólo un vacío agónico, desesperado, ingrato, vergonzoso, impregnado de deuda, de culpa, de abandono, es agrio. Nuestro comportamiento es histérico, compulsivo, obsesivo, sordo, mudo, la duda de si se tiene derecho a existir, de si la vida tiene algún valor, emerge, la ausencia, el vacío, se enredan en la ambivalencia de la oscuridad, de su apariencia sin aspecto. Un exterior sin luz se confunde con nuestro interior, la indiferencia entre ambos es lo que nos aturde, nos asedia, nos produce pánico, la mirada continúa siendo paranoica, movimientos de cabeza a un lado y a otro, buscando el modo de revertir el delirio, comportamiento a la defensiva. En la nada se parpadea en exceso, se suda en exceso, todo es excesivo, ese rebosar, ese esparcirse remite a lo opuesto: a la escasez, a la falta, a la ausencia.

Ubicados en la apariencia sin aspecto, en la nada, nos encontramos incómodos, un lugar sin imagen que contrasta con la representación que de ella se tiene, y en la que se proyecta un imaginario heredado, en el que la nada es entendida como un vaciamiento, como un modo sin modo, un método sin método con el que se alcanza la absoluta libertad, logrando el tan anhelado desprenderse de uno mismo de los místicos medievales, como alternativa, como huida del dolor de vivir, del sufrimiento demasiado humano de levantarse cada día, como del esfuerzo diario por

mantener el equilibrio al salir a la calle y constatar junto a otros transeúntes, que lo mejor es no pensar, tan sólo caminar en la intemperie, ser acción, puro movimiento, procurando, únicamente, desplazar músculos, tejidos, venas, células, como si así pudiésemos lograr dejarlos a tras, y el espacio de nuestro cuerpo y de nuestro cerebro fuese otro, alejado de cada uno de nosotros, de quien no quiere ser más un ser, un sujeto que se despide en modo presente continuo, sin pasado, ni futuro, que suplica, se humilla, se arrastra, implora el querer ser perdonado, y pone en duda que pueda continuar diciendo sí a la vida por más tiempo, la vida se eterniza, se convierte en un intervalo demasiado dilatado entre antes de nacer y después de morir que tiene la apariencia de lo injustificable, de lo paradójico. En la nada nos convertimos en el objeto sobre el que proyectar nuestros propios fantasmas, proyección que impacta y rebota sobre nuestra angustia indecible, inexpresable, expulsada a un falso exterior que contaminamos con nuestro dolor. El espacio a oscuras, fantasmagórico, se infecta de nuestro miedo, moviéndonos cada vez de manera más torpe en la disgregada ambivalencia, parpadeando el límite entre nosotros y lo que tenemos enfrente nuestro, confundiendo sujeto y objeto. La seducción por la nada, la promesa de la liberación absoluta, el desprendimiento definitivo se perpetúa, se reinventa, se pone al día, la mística medieval toma protagonismo, nos desembarazamos de nosotros mismos.

Ser todo o lo otro no significa ser todo, pues, mientras soy o tengo eso o lo otro, no soy todo, ni tengo todo. Apártate de ser esto o lo otro o de tener esto o lo otro, entonces serás todo y tendrás todo; y de la misma manera, si no estás ni aquí ni allí, entonces estás en todas partes. (Eckhart, 2003, p. 99)

La nada se acaba convirtiendo en una muerte absoluta del sujeto, a costa de lograr la liberación, la promesa de no ser, como purga del resentimiento de nuestra condición demasiado humana, como solución a la expulsión de los vientres de nuestras madres, como inversión, como hipérbato, como regreso a antes de haber nacido, a antes de haber sido concebidos. La nada contemporánea se revela como una actualización de la obstinación por la no renuncia, convirtiéndose en una esclavitud, secuestrados por el desembarazo, aferrándonos al apego de la nada heredada, encerrados en un yo del que prescindir. La desdibujada nada se formaliza como una especie de paraíso, de indeterminación que hurga en la escisión, en la expulsión, en el trauma, en el dolor, una especie de goce malsano, perturbador, nauseabundo. La nada se materializa y se convierte en un objeto, cuya dialéctica favorece y motiva el quedarnos mudos, en dar por buena nuestra incapacidad para hablar, como de crearnos una imagen de nosotros mismos, la paradoja toma protagonismo en el juego del conflicto. La nada atrae, seduce, es un vaciamiento, una

desemejanza radical que nos aproxima al abismo de la negación, con el fin de alcanzar una supuesta libertad:

Es la vía plotiniana hacia la negación de toda determinación particular en el espejo de lo Uno que, precisamente, no está determinado por nada, por lo cual es absolutamente libre. (Givone, 2009, p. 93)

La sala aún mantiene las luces apagadas, su apariencia es la de la nada, aún no cedemos, no nos resignamos, aún no se nos puede achacar el síndrome de indefensión adquirida, no nos rendimos del todo, no damos el paso definitivo con el que nos identifiquemos con esa penumbra inquietante, y no nos podamos diferenciar, nos resistimos, insistimos, rumiamos la carga insoportable de la culpa, la intentamos saldar regresando a ella, alimentándola, creyendo que así la controlamos, aunque acaba siendo a la inversa. La radicalidad de algunos místicos medievales, se actualiza, no dista, a nivel emocional, de recreaciones posteriores en donde uno mismo está encerrado en su diminuta parcela egocéntrica, cautivo de sí mismo, estancado en un abismo sin fondo, en un dolor lacerante, presentándose como única solución la anulación, en lugar de la afirmación, desestimando nuestra presencia. “En el escepticismo, dudamos de la certeza de un asunto; el punto de vista de la nihilidad, todas las cosas sin excepción, junto a nosotros mismos, se convierten en una duda real” (Nishitani, 2003, p. 194). El estado de excepción, de la sospecha, de la paranoia, de la máscara, se instaura, asumiendo la indefensión, el interiorizar la frase; haga lo que haga nada va a cambiar, adhiriéndose a nuestro cuerpo hasta entumecerlo, hasta incapacitar nuestra movilidad. La constatación de que el querer ser esto o lo otro es el auténtico problema, se confirma y persiste en la conservación de la especie, heredándose el malestar originado por la escisión, por la no pertenencia a la realidad, engullidos y extrañamente desplazados a la vez, la paradoja nos obliga a creer en la veracidad del fantasma del ser otro. El ser humano es un fastidio, es el origen, fuerza ciega, causa de todos los males, de la indiferencia. La anulación de la conciencia se convierte en la objetivo a alcanzar.

La nihilidad es una negación absoluta que alcanza a toda existencia y, así pues, está relacionada con la existencia. La esencia de la nihilidad consiste en una negatividad antitética, puramente negativa. Su punto de vista contiene la contradicción de no poder evitar la existencia ni alejarse de ella. (Nishitani, 2003, p. 195)

Una de las consecuencias de estar desubicado en la oscuridad es que quien deja de parpadear, no es uno mismo, sino la imagen que tenemos de nosotros, la imagen reflejada en el espejo deja de estar presente, porque ya no hay superficie en la que verse reflejado, tan sólo una voluble oscuridad, en la que nos es imposible identificarnos, como el atribuirnos una con la que representarnos, sin imagen nos hundimos en un delirio autista, encerrado, estancado, incapaces de discernir, de delimitar si toda esa oscuridad es real o una alucinación. Observamos compulsivamente, rumiamos sin poder interrumpir la avalancha de la reincidencia, obstinados, entornamos los ojos, forzamos la vista, repetimos las acciones, movimientos histéricos, coercitivos, cerrados. Cuanto más luchamos contra la oscuridad más poder ejerce sobre nosotros, más incapaces somos, de distinguir si lo que vemos es un deliro o la realidad tal como es, la locura inunda lo que vemos, angustiados forcejeamos, es la negación absoluta. Nuestra enajenación es la que nos expresa, la que suplanta nuestra incapacidad para expresar algo. Dejamos de ser un lugar, dejamos de estar ubicados en uno, nuestros pies ya no los sentimos, están demasiado entumecidos por la duda, ya no tiene sentido mantener el equilibrio, ésa es la gran locura del gran silencio, lugar de auto-negación, de aniquilación, de de-creación, el soporte es la nada, en el que desaparecemos, eliminando los atributos, los nombres, desmenuzando nuestro cuerpo hasta no podernos identificar, una tradición que condena el apego a las imágenes, confirmando que hemos de ser como algo ya *ido*, predisponiéndonos a la despedida definitiva, huida de nuestra pertenencia a la realidad, porque la vida nos aterra, bloqueándonos el ensordecedor dolor demasiado humano.

La oscuridad es la manifestación de que nosotros somos la grieta que nos desubica del mundo, nuestra falta, la expresión de que no encajamos, de que no tenemos un lugar en el que identificarnos, en el que reconocernos, siempre distanciados, y paradójicamente siempre deseando fusionarnos con lo que tenemos delante nuestro, ese otro, ese algo del que ni garantías tenemos, pero aun no teniéndolas, nos oponemos en una lucha obstinada, enrocándonos en el enfrentamiento, a la vez que nos rendimos, buscándolo para no encontrarlo nunca, sumiéndonos al delirio de la dependencia, de lo opuesto a la nada, llenando el vacío con conflicto, buscando su aprobación, creciendo su poder sobre nosotros, sintiéndonos cada vez más excluidos, más aludidos, más susceptibles a cualquier indicio que demuestre nuestra culpa. En la oscuridad nos sentimos mencionados por todo, es una paranoia absoluta que en lugar de liberarnos, nos atrapa, nos devora, nos martiriza, es una relación sádica. Nos movemos, huimos, nos desprendemos de nosotros mismos no para ser un sujeto absoluto sino para convertirnos en un instrumento de esa nada, para que nos utilice, para que haga lo que quiera con nosotros, nos ejecutamos, nos aniquilamos, nos exterminamos como servidores fieles de esa oscuridad, pero sin embargo, aún

no nos rendimos y creemos que la inquietante penumbra nos mira, a pesar de que yo no podemos verla, sentimos su presencia, es una ceguera que se invierte, es ella la que nos ve, al asumirlo le damos el protagonismo, convirtiéndonos en el objeto mirado, nosotros somos la pantalla, el fantasma, “la mirada cae en nosotros mismos” (Zizek, 2006, p. 183), el creerlo nos retiene, si no fuésemos mirados, dejaríamos de existir, sería la desaprobación absoluta, la escisión definitiva, precisamente es esa mirada que cae sobre nosotros, la que nos sujeta, gracias a ella no caemos de espaldas, es la que impide que la oscuridad lo inunde todo. La ausencia de luz nos seduce, nos excita, nosotros lo permitimos, asumimos nuestra pasividad, porque en el reparto de papeles nos alivia tener uno, aunque sea secundario, el del objeto mirado. La nostalgia nos salva, es la nostalgia por la fisura, la nostalgia de la no pertenencia.

Nosotros no tenemos jamás, ni un solo día,  
el espacio puro ante nosotros [...] Siempre hay mundo  
y nunca en ninguna parte, sin nada:  
lo puro, no vigilado y que uno respira y  
sabe infinitamente y no desea. Cuando niño  
uno se sumerge en eso así en silencio y de pronto es  
sacudido.  
O aquel otro muere y entonces lo es.  
[...]  
Aquí todo es distancia  
[...]  
Y nosotros: espectadores, siempre, en todas partes,  
vuelos hacia el todo y ¡nunca hacia afuera!  
El todo nos desborda. Lo ordenamos. Se desintegra.  
Lo volvemos a ordenar y nos desintegramos nosotros  
mismos.  
[...]  
así vivimos y sin cesar nos despedimos. (Rilke, 2002, p. 163)

Desbordados, aludimos al conflicto, a la nostalgia, nos sentimos víctimas pasivas, mirados, pero simultáneamente concentramos nuestra actividad en despedirnos sin cesar, en la despedida siempre hay una confrontación, una lucha, una tristeza, un abandono, el verse obligado a prescindir del otro, de uno mismo. Rilke al igual que los seducidos por la duda de la penumbra,

de la nada, fantasean con confundirse, con dejar de ser el intervalo entre antes de nacer y después de morir. Quiere ser el niño que se resiste a asumir el haber sido abandonado, incapaz de renunciar a algo, no está dispuesto a aceptar la diferencia que le distingue de la madre que le ha protegido de lo de ahí afuera, porque junto a ella, indiferenciado, se siente seguro, a salvo. Ser un adulto equivale a sentirse indefenso, amenazado constantemente por un peligro impreciso, desdibujado, una intimidación que proviene de uno mismo, como una maldición. Ser nada nos promete ser un muerto de espíritu, creyendo que los muertos no sufren, al morir es cuando uno logra regresar al espacio puro que tenemos ante nosotros, liberándose de la distorsión de nuestra mirada, del *sesgo* (Zizek, 2010), deformación a la que nos obligaron al concebirnos. Aquí todo es distancia, dice Rilke, vivimos en la grieta, en la llaga, en la herida por la que nos desangramos, recorrido del interior hacia el exterior. Rilke quiere desaparecer pero le asusta, por eso insiste en despedirse, Rilke no se estanca, no se queda atascado, secuestrado en la marginalidad paranoica, de quien está siendo mirado, Rilke finaliza la octava elegía en esa sacudida nostálgica de la despedida, tomando distancia, asumiendo por un breve intervalo de tiempo la separación, porque si no se despidiese sería anulado, engullido por el vacío, suicidarse sería la solución definitiva. Rilke proyecta la fractura en las palabras, pero también la distancia segura, desde donde se garantiza el poder continuar diciendo, el poder continuar interpretando los matices, estructurando la variación de oscilaciones, el vaivén, como las metáforas escogidas, llenando el vacío, lo que no se tiene, aquello que no somos, lo otro, el mundo. A Rilke le pesa el *vuelos hacia el todo y nunca hacia fuera*, le angustia la claustrofobia de nuestra propia conciencia, pero es consciente que sin ella dejaríamos de ser personas, nos convertiríamos en el objeto de la oscuridad, del fantasma de lo afuera, de los ojos vueltos, mirando a dentro, enquistados en la obsesión sin distancia. Para aparentar no querer decir, Rilke dice, y lo hace de una manera voluble, afectuosa, expansiva, que susurra, acuna, en el vaivén del que cede y no cede a su delirio y del que se despide pero se presenta de nuevo, Rilke se suplanta, se convierte en ese otro y en aquel, sin misticismos, sin buscar un camino obsoleto de lo absoluto, aproximándose y alejándose a ese mundo que siempre está ahí y que nos recuerda que somos, que existimos, o que no somos él, porque aquí, en la persona, *todo es distancia*. La distancia concentra la insatisfacción, habla por nosotros, nos reemplaza sin que nos demos cuenta, nos domina, conducta autodestructiva, cargada de rencor, de resentimiento por haber sido abandonados, vertiéndonos hacia ese afuera indomable, incontrolable, amenazante, vaciándonos, pero para nada liberándonos, al contrario, sometiéndonos a la dependencia de ser tenidos en cuenta por aquello que nos ignora, aquello a lo que no pertenecemos, ni encajamos, y del que necesitamos su aprobación, ser reconocidos, respetados. *El todo nos desborda, lo ordenamos y se desintegra*, al intentar dar explicación a lo

que tenemos enfrente nuestro, sentimos que fracasamos en el absurdo de encontrar un sentido, la frustración nos desequilibra, pero aún así Rilke no se atreve a reducir la distancia, porque conllevaría la enajenación de la que no se vuelve, pero tampoco anula lo afuera desde la razón, desde el logos, primando lo predecible, lo calculable, eliminando de igual modo, la diferencia que hay entre fantasía y realidad, apartándose de lo otro, encerrándose en una cotidianidad obsesiva, en la que hay que hacer cosas para no acordarse de que no hay nada de lo que ilusionarse, Rilke prefiere continuar interpretando, reincide en la insistencia de encontrar un significado, porque sabe que ese es el sostén de la humanidad, no el encontrar uno que lo explique todo, sino la búsqueda, el mantener viva la esperanza, Rilke sabe que si calla se sumerge en la alucinación, en la representación de la nada, sin ninguna opción de regreso, enmudecer sería asumir que no se siente interpelado a decir, aceptando que todo ya está dicho, sumiéndose en la habitual indiferencia de la cotidianidad esclarecida, aburrida, desapasionada, soporífera, en la que sólo cabría languidecer, esperar a morir. Para Rilke el exterior es algo que siempre ha de ser interpretado, susceptible de ser ordenado, no es una falsa apariencia, es real, cierta, porque para que sea evocada y se repita el ejercicio, el binomio: ordenación, desintegración, el vaivén, la oscilación imperecedera, ese movimiento que es el sostén de su poesía, el punto de referencia sobre el que Rilke gravita y que le permite existir, ha de continuar instalado en la paradoja que caracteriza nuestra humanidad, “un sentido que ningún discurso humano, por analítico que sea, puede extraer un sentido final del sentido mismo” (Steiner, 2007, p. 240). Para tomar conciencia de aquel quien dice, se ha prestar atención a la desemejanza de lo que se nos aparece, aquello que existe, porque es precisamente esta presencia la que garantiza nuestra existencia gracias a la diferencia, al límite.

La simbolización está por definición estructurada alrededor de una cierta imposibilidad central, un callejón sin salida que no es más que una estructuración de esa imposibilidad. Ni siquiera la física subatómica más pura puede sustraerse a este atolladero fundamental de la simbolización. (Zizek, 2010, p. 82)

En la oscuridad agitamos los brazos, como si así nos desentendiésemos de todo, como escenificación de nuestra hartazgo, como si culminásemos de manera exagerada, nuestra rendición, el quitarnos de encima a nosotros mismos, pero sin darnos cuenta, pasados unos segundos, continuamos zarandeándolos, encarándonos, resistiéndonos a la maldición a la que estemos destinados supuestamente, acallando aquellas voces que insisten en que ésta es la última representación. Al continuar sacudiéndolos representamos la esperanza de no rendirnos a esa

oscuridad atractiva que nos seduce con falsas promesas de libertad. Al igual que Rilke, Enrique Vila-Matas mueve compulsivamente su cuerpo, escenifica el vaivén de desaparecer, anunciándolo a los cuatro vientos, diciéndolo, finge hacerse invisible sin poder enmudecer y acallar ese impulso, esa inercia implícita en la oscilación, que desmiente cualquier intento de desaparición, de descomposición. Enrique Vila-Matas estructura sus novelas alrededor de una cierta imposibilidad, siempre se encuentra en el mismo callejón sin salida, justifica la paradoja en cada nueva frase que construye, en cada nueva palabra que incrusta en el papel, apareciendo, imborrable, inextinguible. Su novela *Doctor Pasavento*, no es una excepción, en ella juega a desaparecer, se oculta en el contrasentido de la visibilidad de la palabra, la imposibilidad toma forma, como la aparente determinación de no ser más un texto, y lo manifiesta escribiendo, recomponiéndose, se enreda en su propia contradicción, a lo largo de la novela busca a otros autores literarios que hayan intentado borrar su rastro, acaba refugiándose en la memoria de otros, de sus palabras impresas, al igual que ellos no quiere ser recordado, no quiere ser molestado, los demás son un fastidio, porque él mismo lo es. Entre los autores mencionados, el que se lleva la palma, el más significativo, es Robert Walser de quien Sebald dijo “la singularidad de Walser consistía en que, al escribir, negaba siempre su miedo en lo más mínimo, excluía una parte de sí mismo” (Sebald, 2008, p. 14), definiéndolo como un paseante solitario, alguien a quien le gustaba caminar sin más, perderse en el trazo aleatorio, distraído de sonidos, de reflejos de luz, de imágenes, con tal de no ser más él mismo, en cada nuevo paso se olvidaba de quién era, de la presión asfixiante de ser alguien, de demostrar algo, perdiéndose en la fugacidad indomable de quien no quería parecerse a nada, ocultando en ese deseo de alcanzar esa nada, su miedo a la vida, Walser contrarrestaba esa angustia escribiendo, transformando “algo muy pesado en algo casi ingrátido” (Sebald, 2008, p. 29), voluble. En las obras de Walser se nos invita a perdernos en los más mínimos detalles de todo aquello que ocurre alrededor de los diferentes personajes centrales de sus novelas y que acostumbra a ser insignificante, carente de importancia, irrelevante, como si así se nos garantizase una distancia que nadie pudiese invadir, construyendo un lugar seguro, donde salvaguardarnos, al refugiarnos en detalles para nada singulares, mínimos, que al percibirlos, al prestarles toda nuestra atención nos expanden, nos salvan de la maldición de la condición humana, al abandonar el lastre de nuestra conciencia que cacarea, que es secuestrada por pensamientos obsesivos compulsivos, que dan vueltas alrededor de desgracias difusas que aún han de acaecer, Walser presta atención a lo ínfimo, sólo para llenar tiempo, acciones para nada solemnes, irrelevantes descripciones de lo mínimo, de lo desapercibido para desapercibirnos, para desemejarnos. Personajes que concentran su atención no en ellos mismos sino en lo trivial, sus escenas “sólo duran un parpadeo” (Sebald, 2008, p. 35), relatos, fragmentos

que por su intrascendencia no son recordados al terminar la lectura, el lector olvida, se olvida de sí mismo como de quien ha escrito aquel texto, se pierde en el paseo irrelevante, en detalles sin importancia, para aliviar el incómodo recuerdo de la excesiva importancia que sí se le da a la vida, porque esta se padece, se sufre en exceso, adquiriendo el dolor demasiado protagonismo. Walser se aproxima al detalle, con intención de confundirse, de sumergirse, de fusionarse, de difuminarse, de identificarse en lo otro, al igual que Rilke desea dejar de ser sujeto, persona que padece, logrando que la apariencia de uno mismo pierda opacidad, gane en transparencia, hasta conseguir pasar totalmente inadvertido, alcanzando un anonimato liberador, huyendo del acoso de sí mismo, y así dejar de vivir en la clandestinidad de la demencia, de la oscuridad. Sin embargo la imposibilidad siempre aparece, se resalta en la curiosidad obsesiva, en la paradoja que obliga a plasmarlo, a describirlo, al igual que Vila-Matas.

La acción de escribir al igual que la vida se convierte en un sinsentido inexplicable que a pesar de muchos intentos de encontrar un razonamiento lógico que cierre el círculo, siempre vuelve la duda sobre uno mismo y sobre la capacidad de experimentar, de ser visible, de tener una apariencia, de intervenir, de ser sujeto y autor, de interpretar, de contradecir en la propia acción aquello que se está escribiendo, y anunciar la autenticidad de la paradoja, su verdad, su credibilidad, su justificación, su belleza. Gravitando entorno a la contradicción, es lo característico del vaivén, sin contrasentido no se puede ser un paseante solitario. Walser, al igual que Rilke, sin cesar se despiden en sus escritos, como también sucede con Enrique Vila-Matas, la palabra garantiza el no ser engullidos por lo otro, por la oscuridad, el pasar desapercibidos por sí mismos.

W. G. Sebald era consciente de la necesidad de una literatura que denunciara el ritmo mortal de las desapariciones y alberga algunas dudas pero también ciertas esperanzas acerca de la capacidad de resistencia de la escritura y del papel fundamental que ésta podía jugar en la supervivencia de la historia de la memoria humana. (Vila-Matas, 2006, p. 40)

Sin memoria no podemos contrastar ni evaluar nuestras experiencias presentes, corriendo el peligro de identificarnos con el objeto sobre el que proyectamos nuestros fantasmas, sucumbiendo a la amenaza de olvidarnos que somos personas, que somos otro. Sebald sabía que era imposible la desaparición, esa imposibilidad era su esperanza, en cambio Vila-Matas confiesa que esa es la maldición que le angustia, pero es un malestar teatralizado, en cierto modo fingido, él al igual que Sebald o Rilke, sabe que ha de continuar creyendo en la palabra, en el lenguaje, en los símbolos, para poder explicar su ansiedad, sin esa proyección, sin esa transferencia no

existiría, por eso se disfraza de paseante solitario, deseando la misma muerte que Walser, morir mientras pasea, envuelto por un paraje invernal, desplomándose encima de la nieve, pero al igual que Walser recurre a la belleza voluble, mínima de la acción de caminar, de la excursión, del traslado, de lo fugaz, de la movilidad, para evocar lo insignificante, una irrelevancia inexplicable, que se expande, infinita, idealizada y sobre la que se proyecta lo indecible, la angustia, la paradoja, el contrasentido, la contradicción. En Vila-Matas la nihilidad se invierte para dar paso a la palabra, al dominio de significar, porque cree en el poder de buscar un sentido escurridizo, que se ordena y se desintegra, que nos desborda, que aparece y desaparece. Vila-Matas jamás lleva a cabo su deseo de desaparecer como escritor, no culmina su voluntad de romper con todo, siempre se queda en el paso previo, en la antesala, intencionadamente aplaza el momento, prefiere resguardarse en el consuelo que le proporciona escribir que no quiere escribir, como si estuviera obligado a llevar al límite ambas acciones, así es como piensa el doctor Pasavento, ese otro, bajo el que se oculta el escritor que no quiere ser más un escritor, el mismo Vila-Matas, que finge ser él, o mejor dicho no-él. Del mismo modo sucede en sus entrevistas, jamás sabes si Vila-Matas está diciendo la verdad, o lleva al límite su propia imagen, y se refugia en el impostor que es, en su tendencia a desaparecer en el juego de la apariencia, de la narración, de la palabra. En su novela *Doctor Pasavento*, Vila-Matas cita uno de los cuentos de Singer, *Gimpel el tonto*, de este relato le llama la atención una de las frases en la que según él condensa la angustia de vivir: “no hay duda de que el mundo es un mundo completamente imaginario, pero contiguo al mundo real” (Vila-Matas, 2006, p. 342), ese mundo imaginario contiguo al real es la mirada de quien no acepta la renuncia sobre sí mismo.

Si miramos una cosa de frente, con realismo, la vemos tal como es, mientras que la mirada confundida por nuestros deseos y angustias (la mirada al sesgo) nos ofrece una imagen distorsionada, borrosa. Pero, en el nivel de la segunda metáfora, la relación es exactamente inversa. Si miramos de frente, es decir con realismo, de modo desinteresado y objetivo, sólo vemos una mancha informe; el objeto sólo asume rasgos claros y distintos si los miramos “desde un costado”, es decir, con una mirada interesada, sostenida, impregnada y “distorsionada” por el deseo. (Zizek, 2010, p. 29)

Es gracias a la distorsión, a la imposibilidad de desintegrarnos, de descomponernos, que vemos, que ordenamos, que escribimos, que hablamos, que existimos. Rilke, Walser, Sebald, Vila-Matas no caen en la visión de quien desmonta el fantasma, prefieren continuar hablando,

creyendo en el símbolo, en el lenguaje, vibran en lo provisional, sus imágenes se duplican, se distorsionan, efecto *moiré*.

### *La rutina del fraude*

La oscuridad continua suspendida, no hay luz en la sala. En la singularidad de nuestra presencia, siempre hay quien está dispuesto a zanjar el malestar de estar asustados en la penumbra, ofreciendo una explicación lógica que esclarezca la causa y desmonte la intriga, la sospecha, la duda, como por ejemplo; la de que alguien hubiese presionado el interruptor de la sala, provocando esa oscuridad que no tiene nada de amenazante. *Eso es todo*, diría, *no hay que darle más vueltas al asunto, no hay que buscarle tres pies al gato*, añadiría, ese es el tipo de intruso que reduce el espacio simbólico a la ruina de la cotidianidad, a un discurso analítico, racional, contaminado por el escepticismo, por una falsa objetividad que todo lo encierra y mitiga, obligando a las palabras a detener el vaivén, algo para lo que no han sido creadas, traicionando su propia naturaleza, sirviéndose de ellas para reducir, contraer el significado en lugar de irradiarlo, instaurándose la imposibilidad, aseverando que todo ya está dicho, afirmando que nada oculta algo, ni un secreto, no hay enigmas, ni arte, ni ciencia, anulándose la diferencia entre la realidad y la mirada que interpreta, que evoca, imponiéndose una visión cotidiana, trivial, en la que no se ve nada.

Ruido de consonantes y vocales, que se nos presentan con la apariencia de que son lo que son, se afirma que ese es el truco: juntas hacen creer que tras ellas hay autenticidad cuando en verdad encubren la impostura, eso es lo que precisamente denuncian quienes de-simbolizan la humanidad. Conocida la trampa mejor no caer en ella, se nos advierte, el telón se desploma y se descubre la obvedad de que no hay nada más, que todo es un gran fraude, una gran mentira, creer lo contrario es un engaño, se nos invita a convencernos que es preferible refugiarse en la ausencia de expectativas, dejarse cubrir por el empalagoso escepticismo y así negar lo imprevisible, se impide lo impensado, el sujeto deja de sorprenderse, deja de tener curiosidad, se desmonta, se destruye la escenificación de la magia de la acción de significar, de imaginar, se arruina la fantasía, afirmando que nada vale la pena, asumiendo el desengaño de una rutina inamovible, rígida, severa. Al abrir la boca, se nos acusa de convertimos en malos magos a los que se les está viendo el truco, perpetrando el delito del engaño, haciéndonos sentir culpables. Nos señalan con tanta intensidad e hipocresía que nos convencen de la imputación atribuida, la denuncia y el delator nos invalidan, la magia desaparece, substituyéndola una representación de una realidad aburrida, sin dudas, sin secretos, de la que es mejor no esperar algo, desapasionada, delimitada

por contornos bien dibujados, todo se confirma como una gran burla, teñida de desencanto, sin aliento, sin incentivos, una eficiente inapetente y molesta realidad, de la que es imposible desear algo, ni tan sólo un cambio; algo impredecible que desequilibre ese todo, que lo arruine, que lo haga tambalear, oscilar, que lo sacuda gracias al movimiento del vaivén. El buen mago no persuade, fingiendo ser aquel quien no es, sino que nos recuerda que podemos mirar de manera diferente, el mal mago, el perverso, es el que exige un público para que le vean, encantar es su único objetivo, deslumbrar, ser visto para existir, es un ser narcisista, ególatra, no debemos confundirlo con aquel que nos presenta la duda, la curiosidad en esencia, el recuerdo de que las cosas siempre pueden ser de otro modo, escenificando el cambio, la posibilidad. Quien pretende ser el protagonista de las miradas, dando la apariencia de un ser sobrenatural es el que nos condena a convertirnos en objetos decorativos de su espectáculo, en cambio, el buen mago, da el protagonismo a la escena, a lo que sugiere, pasando él a un segundo término, para que seamos nosotros quienes encaucemos el camino, para que paseemos hacia lo que no vemos, pero que existe, adquiriendo una presencia real (Steiner, 2007).

En las novelas de Walser, sus personajes, se sumergen en la trivial cotidianidad, para anular la diferencia, el límite entre ellos y lo que tienen enfrente suyo, fijan su atención fuera de sí mismos para derrumbar esa distancia, ese muro en apariencia infranqueable y que constantemente nos hace sentir abandonados, expulsados, desaprobados, es como si se perdiesen en esa visión rutinaria, sin tragedias, sin aspavientos, sin exageraciones, una realidad tan insustancial, tal fútil, tan insignificante que leerlo provoca lo contrario, una mirada de quien está cayendo de espaldas. Al leer las novelas de Walser, se intuye tras la superficie encadenada de participios, de sujetos, de acciones, la angustia, la contención de quien camina para no estar encerrado, del que da pasos para rumiar, para escapar del miedo a la vida, para no estar quieto, del que hace algo para evitar pensar, para esquivar la amenaza de uno mismo, para eludir encontrarse con esa nada, con ese vacío que devora la mirada, y así burlar el que lo otro no exista, recurriendo a un argumento racional con el que aplastar la insatisfacción, creando un todo, rígido, gracias a la severidad de la coherencia, que impide la fisura, entorpeciendo con excusas la reconciliación con la distancia, con la expulsión, imposibilitando e impidiendo el perdón a uno mismo, entendido como verdadera liberación, como recomposición. Refugiarse en un todo, dificulta experimentar la garantía del cambio, la diferencia con la que se lograría atenuar la decepción, el sobrellevar el absurdo, el llegar a imaginar una alternativa real a la falsa libertad, al deseo de desaparecer, por el contrario siempre escogemos el camino de la lógica intransigente.

Walser parece que se zambulla en la oscuridad, en la inmanencia del fin, sin redención, sin esperanza, sin el parpadeo de apariencias, de desalentadores fantasmas, de deseos, de

posibilidades. La sala a oscuras no nos disuade, al contrario, nos incita, nos anima, nos invita a que lo hagamos, a que demos el último paso, a que cedamos, nos rindamos, dejemos de oponernos, de luchar, de aplazar, de ordenar, nos empuja a que nos desintegremos, a que confundamos nuestros miedos con lo que tenemos enfrente nuestro, y el mundo sea nuestro propio encantamiento, nuestra maldición y nos desborde la imparable inundación de amenazas, lesionando nuestros cuerpos, pudriendo nuestros cerebros, quedándonos acurrucados, inválidos de esperanza y nos ahogemos, asfixiados por nuestra locura vomitada. Al inicio, la oscuridad nos silba que no renunciemos, al aceptar su consejo y sin darnos cuenta, renunciamos a nosotros mismos, impidiéndonos experimentar algo con tal de dejar intactas todas las posibilidades, lo que la oscuridad logra es que nos vaciemos, que jamás vivamos la experiencia de algo, y así es como se nos prepara, se nos incita a la máxima renuncia: a deshacernos de nosotros mismos, porque somos un estorbo. El fondo sin fondo encubre una apología del suicidio.

Rilke, Walser, Sebald, al igual que Vila-Matas, se les podría atribuir el ser unos buenos magos, el buen escritor sabe que siempre hay truco, la palabra, el significado, el símbolo, la barrera, el límite entre ficción y realidad, pero no la utilizan para encantar, para manipular, para atrapar al lector en la telaraña de palabras, obligándole a aceptar el papel de víctima que va a morir por cansancio, agotado tras el forcejeo, tras repetidas convulsionarse con las que intenta soltarse, harto de siempre lo mismo, sin alternativas, sin esperanza. Los buenos magos escritores conocen el valor de la magia porque creen en ella, si no, no la practicarían, pero lo cierto es que también disimulan, nos hacen creer que todo se va a derrumbar cuando de manera inesperada, surge lo impredecible, lo indecible que justifica su lectura, dialéctica de la credulidad-incredulidad, de interpretar, de oscilar, porque han experimentado la inexplicable experiencia del vaivén, continúan haciendo magia, porque el truco es una forma de aproximarse a lo inenarrable, a lo que no tiene explicación, remitiéndonos a lo que aún queda por experimentar, por evocar, por fantasear, lo indescifrable, lo indescrutable, su magia es la vacuna contra la incredulidad dominante de quien todo lo esclarece y razona porque se atraganta con la última palabra, aquel quien no soporta que le lleven la contraria. Para todo buen espectáculo se necesita que las luces de la sala se atenúen pero que no se apaguen del todo, un foco de luz ha de iluminar aquello que ha de ser el centro de atención, para así poder conducir, guiar nuestra mirada. Los libros de Rilke, Walser, Sebald, Vila-Matas, ponen el acento en la fracción de segundo en el que se nos ilumina la distancia, la expulsión, la extrañeza, la perplejidad, el origen del vaivén, el impredecible camino por el que pasear. La sala no puede estar jamás a oscuras, ha de existir un punto, algo que provoque la diferencia, el contraste entre lo posible y lo imposible, entre lo indefinido y lo definido, entre la realidad y quien mira desde su expulsión, desde su abandono, desde su deseo de

buscar en el otro su propia aprobación. El buen mago escritor no es un embaucador, no es un encantador y nosotros su serpientes, sus objetos, a quienes utiliza y reemplaza por otras cuando ya no le servimos, asumiendo que somos prescindibles, desechables, al contrario, nos cogen de la mano con sus descripciones de lo mínimo, nos acompañan con su magia hasta un punto, de lo desapercibido para que tomemos impulso y ya en lo más alto, nos dejemos mecer por nosotros mismos, recordándonos que formamos parte de un mundo, un mundo que interpretamos y que nos invita a dialogar con él, la distancia no es una invalidez sino una oportunidad de diálogo, esa es la garantía de la inercia del movimiento mismo, la curiosidad en esencia.

En la película *Quid Pro Quo*, del director Carlos Brook, Isaac es un locutor de radio, parálítico debido a un accidente de tráfico que sufrió cuando tenía ocho años y en el que murieron sus padres, el vehículo que impactó lateralmente contra el suyo lo conducía una menor. Un día, al llegar a la redacción de la radio, le informan que una oyente se ha puesto en contacto con él por mail, para comunicarle un caso extraño que quizás quiera investigar, se trata de un tipo que acude a un hospital con la intención de sobornar a un cirujano para que le ampute una de sus dos piernas sanas, estaba dispuesto a pagar 250.000 dólares, le comenta la enfermera del hospital, a la que más tarde entrevistó, esa persona sabía dónde empezaba él y dónde comenzaba lo que le sobraba, quería una amputación transtibial por debajo de la rodilla, continua explicándole. Obviamente ningún doctor del hospital aceptó amputarle la pierna a cambio de tanto dinero. La identidad del tipo se desconoce y tampoco hay rastro de él. Isaac recibe otro mail de la misma oyente en el que le informa de una reunión en la que se encontrará con *otros, otros* que al igual que el anterior caso, desean algo tan extraño como el dañar su cuerpo, obviamente, decide asistir. Al llegar, se encuentra con un grupo de personas que todas ellas sufren algún tipo de minusvalía, todas están sentadas en una silla de ruedas, incluso hay un tetrapléjico que necesita estar intubado para poder respirar, antes de entrar oye como comentan que la persona que logra que sus cuerpos se paralicen es Ginger Jake, cuando le ven aparecer y al tratarse de un desconocido le preguntan por su identidad y al oír su nombre le reconocen, saben que es un locutor de radio, él les dice que quiere compartir sus historias con el resto de oyentes de su espacio radiofónico y claro está, absolutamente todos los presentes se niegan, sorprendentemente todos, salvo él, se levantan de sus respectivas sillas, incluso el supuesto tetrapléjico se quita los tubos, lo recogen todo y se van, a Isaac le atrae la historia de un grupo de personas que quieren ser como él, cuando él desearía ser como ellos, poder caminar. Al final él y la oyente se citan, ella se llama Fiona y le confiesa que tiene un amigo que desea ser parálítico, como los del grupo que ha visto y accede a presentárselo, van a casa de ella y resulta ser ella ese amigo, Fiona viste corpiño y en ambas piernas lleva una prótesis atada. Isaac quiere entender por qué alguien como ella quiere llegar a ser una inválida

como él, por qué está dispuesta a sufrir una lesión medular para estar sentada en una silla de ruedas el resto de su vida, no entiende qué atractivo le encuentra. Ella le pregunta si le ofende, él responde que no. Fiona describe a tres tipos de colectivo los *devotees* quienes se excitan con fantasías de sillas, prótesis, etc. Los *pretenders* que usan sillas de ruedas, como los de la reunión, fingen ser inválidos pero no pertenecen a la silla porque pueden levantarse y volver a su vida normal, y por último están los *wannabes* que quieren cortarse algo, como el que acudió al hospital, o los que están dispuestos a que Ginger Jake los paralice. Para Fiona quedarse paralítica es un milagro, está cansada de estar atrapada en un cuerpo que anda. Tanto Fiona como el resto de *wannabes* sufren algo parecido a lo que se conoce como Desorden de Identidad Corporal, caracterizado por el deseo de tener amputadas una o ambas extremidades, pero difiere en que no quieren que les cercenen ninguna de sus piernas, quieren sufrir una lesión medular que les impida caminar y les obligue a estar postrados en una silla. Fiona no quiere andar, idealiza el estar atada a una silla de ruedas de por vida, ella cree que al convertirse en una paralítica atraerá la atención de la gente, la mirarán, se fijarán en ella, y se ganará el cariño que necesita, le preocupa lo que los demás piensen de ella, exige al mundo entero que se fije en ella para poder sentir que está viva y así no experimentar más el rechazo de la indiferencia, desplazada por personas que la ignoran. Fiona padece el sueño imposible de ser; consciente en cada momento, vigilante, pendiente, al borde del abismo, debatiéndose entre lo que ella es para los otros y qué es para ella misma, siente el vértigo contradictorio de no querer ser mirada pero simultáneamente siente la necesidad de exhibirse, el deseo constante de estar expuesta, de ser analizada, diseccionada, incluso aniquilada, buscando la aprobación del otro en la lástima que dé, en la compasión que suscite, que evoque. Fiona está aislada en la no excepcionalidad de su cuerpo, en un cuerpo que anda.

Fiona pide a Isaac que la acompañe en su puesta de largo, en el primer día que se va a atrever a salir a la calle sentada en una silla de ruedas, interpretando, fingiendo el papel de paralítica, ella disfruta, siente el goce de por fin ser ella misma, pero sabe que miente, sabe que se engaña, es una embaucadora, es una encantadora de serpientes, pretende concentrar la atención de todo el mundo sobre su persona al no caminar aun pudiendo. Ser consciente del fraude no atenúa la satisfacción que siente al ser el centro de las miradas, se siente estupenda, la escena se interrumpe con la aparición de la ex novia de Isaac, como buena intrusa rompe el hechizo, fundiéndose el foco de luz, dejando de iluminar a Fiona, volviendo a reinar la confusión. La incredulidad se confirma como la única verdad, el desengaño, la decepción, la mentira, la lógica de causa efecto, de accidente víctima, de acción consecuencia, demuestran que nada vale la pena, que las cosas son tal como son, dudarlas es engañarse, ser infiel a la verdad del vacío, desleal. Fiona toma conciencia de que no hay un paso siguiente tras la invalidez, no hay nada, no hay

transformación, cambio, sino todo lo contrario, ella se encoge aún más en sí misma, en un centro de gravedad cada vez más inestable.

La película da un nuevo giro cuando Isaac experimenta lo inverso que los *pretenders*, expuesto en un escaparate ve unos zapatos preciosos, de cordones, la piel es de color burdeos, aunque sabe que jamás los utilizará decide comprárselos, no puede reprimirse, es como si los zapatos le abocasen a ello, es irresistible la fuerte atracción que siente por ellos, como si hubiese escuchado un canto de sirenas que le hubiese embaucado, incitado a su adquisición. Al llegar a casa se los pone para probar cómo le quedan, y es cuando siente el impulso de ponerse de pie, sorprendentemente se aguanta, puede mantener el equilibrio y como si fuese un auténtico milagro logra dar un paso, luego otro, hasta que consigue caminar, pero lo insólito, es que si se los quita, vuelve a invadirle la parálisis. A Fiona esa noticia le desagrada, se siente podrida, todo es una mentira, Isaac se convierte en un *wannabe*, al igual que ella, aunque sea a la inversa. Desengañada, decide robarle los zapatos mágicos a Isaac, se los devolverá si le ayuda a cumplir su deseo de ser parálitica, Isaac accede y encuentra a Ginger Jake, resulta ser una bebida y no una persona, es una especie de poción mágica, un veneno que al ingerirlo, paraliza los músculos de las piernas y lesiona la médula, dejando parálitico a quien lo bebe.

Al final de la película se descubre el truco, Fiona era la menor que conducía el coche que impactó contra el de Isaac, Fiona era una niña de unos doce años que debía asistir como animadora a un partido, seguramente de fútbol americano, y así poder ser el centro de atención de todo su colegio, quien debía llevarla al encuentro era su madre, pero ésta dormía en el sofá, borracha, la escena, un flashback, deja claro que Fiona no significaba nada para su madre, se aprecia en la expresión de la niña, la decepción de una madre ausente, que no le presta atención, que no está por ella, que no la cuida, que la ignora, Fiona debe asistir al partido y no puede contener el impulso de ser ella quien conduzca la camioneta de su madre, ella, la madre, es el detonante por el que demanda ser dañada, como si se ejecutase a nivel físico lo que su madre le hizo toda su vida a nivel emocional, anularla como persona, amputar su condición de sujeto, desea lesionar una parte de su cuerpo como colofón a la secuencia de castigos, de mutilaciones vividas, de desaprobaciones vertidas por parte de su madre. En una secuencia de la película Fiona invita a Isaac a pasar un día con su madre, Fiona quiere ir sentada en la silla de ruedas, para escupirle a su madre la vergüenza de una hija que mató a los padres de un niño al que dejó parálitico, como si la silla les devolviese a aquel instante, como aglutinante del rencor, del mutuo odio que sienten, de culpas recíprocas, de reproches, de acusaciones y así poder descargar y vomitar el asco la una sobre la otra, pero al final se frustra su deseo porque su madre se le adelanta, se le anticipa, sale a saludarles, a recibirles, sin que le dé tiempo a sacar la silla del

maletero del coche y sentarse en ella, quien ya no está en su silla es Isaac, gracias a los zapatos. En la hora de la comida se palpa la relación de dependencia, la animadversión que sienten ellas dos, el diálogo entre ambas es un lucha por quién anula a quién, quién castra a quién, es una exhibición de poder, de castigar al otro, de intercambiarse en breves segundos el papel de agresor y el de víctima, buscando la aprobación en la desaprobación, hurgando en el rencor, la impotencia de lo irreversible revivido una vez y otra, sin purgar la culpa; deuda contraída entre ambas.

Fiona harta de ser una *wannabe* que aplaza el momento, quiere ser una parálitica de verdad, ha intentado alegrarse por Isaac, pero no ha podido, cuando Isaac confiesa que tiene a Ginger Jake Fiona le dice que lo van a hacer juntos, quedan en casa de ella, es ahí donde le confiesa que conducía el coche que impactó contra el de sus padres, todo era una especie de truco, de señuelo, para aproximarse a Isaac, para ser perdonada, para redimirse. Pero falta rubricar la historia, la película, nos queda comprender por qué Isaac sí puede caminar gracias a aquellos zapatos mágicos, momento en el que se descubre la otra verdad, Isaac es un *wannabe*, no un parálitico que quiera no serlo, sino alguien que camina y que se ha hecho pasar por parálitico, si logra andar no es gracias a los zapatos, sino a que se permite desembarazar de la culpa de haber sobrevivido al accidente y a su padres, cuando se los pone se libera de la deuda, del abandono, de la insatisfacción de vivir una vida impuesta, a solas, sin nadie que apruebe su presencia, sin unos referentes que le acompañen. Se demuestra que Isaac no sufre ninguna lesión muscular, su invalidez es una parálisis histérica. Lo que buscan ambos, y lo que comparten, es sentirse perdonados, restaurados, volver a significar algo por sí mismos, invertir la invalidez, validarse como personas, pudiendo diferenciar qué es realidad y qué es ficción, desplazar la necesidad de estar expuestos, de ser vistos para poder existir, para ser diseccionados, mirados.

Hasta que no se descubre la verdad de Isaac en modo alguno podríamos compararlo con un mago, en ningún momento podemos imaginar que se está inventando a otro, que su intención es la de embaucarnos, encantar, ser un *wannabe* o en el peor de los casos un *pretender*, él es convincente a lo largo de la película, no nos atrae la extrañeza de ver a un parálitico como protagonista de una ficción, de una película, nos seduce la incomodidad de la poca distancia que hay con su mirada y que nos obliga a tomar parte, a compadecernos por su invalidez, por la irreversibilidad de un estúpido accidente. No hay tensión alrededor suyo, las cosas son como son, por eso se nos hace tan creíble, es inevitable mirarle cuando va sentado en su silla, moviéndola con destreza, ataviado con sus guantes especiales para empujar las ruedas, sí que es cierto que, al igual que el mago, viste o luce una prenda poco habitual, que le distingue de todo el mundo, pero el mago, a diferencia de él, actúa en un contexto, el escenario, recordándonos que lo que vemos es una escenificación, ambos se sirven de artilugios que desentonan de nuestra cotidianidad,

como la silla de ruedas, tanto a Isaac como al mago les creemos pero de manera diferente en cada caso, a Isaac porque las cosas son como son, y al mago porque sabiendo que estamos ante un espectáculo decidimos conscientemente suspender nuestra incredulidad. En cambio Fiona confiesa desde un principio que ella misma es un intento fallido de llevar a cabo un juego de magia, su insatisfacción, su decepción, su incredulidad, le delatan, nuestra severidad vertida sobre ella impide que veamos más allá de la encantadora, de la embaucadora, de la mentirosa, del mago perverso. En cambio, por Isaac nos desvivimos, nos compadecemos, sentimos lástima, le apreciamos pero siempre manteniendo una cierta distancia, que nos salva de vernos obligados a hacer algo por él, de la exigencia de ayudarlo, Isaac nos incomoda por la compasión paternalista que proyectamos sobre él. Cuando la admiración que sentíamos por él se convierte en lo contrario, nos resulta un personaje patético, que ofende, alguien a quien se le ha desvanecido toda la magia de haber sobrevivido a un mundo de válidos siendo un inválido huérfano, nos sentimos decepcionados como cuando al mago se le descubre el truco, o como a esos otros magos que para ganarse al público explican cuál es, detallando cómo se ejecuta, logrando el efecto contrario, provocando un total rechazo el hecho de contar todo lo que se puede contar, demostrando lo innecesario que es, consiguiendo el desencuentro con el espectador, su desprecio. Isaac ya no merece ser mirado al descubrirse que es un histérico y que puede caminar, al desvelarse su verdad, pierde a sus fieles espectadores, su confianza su credulidad.

Tanto ir en una silla de ruedas sabiendo que no se es una auténtico paralítico, como el cortarse una pierna para dar lástima, impiden el movimiento oscilatorio del vaivén, porque se detiene uno en la insatisfacción, se aferra a la repetición del resentimiento del vacío, de no existir si uno no está siendo mirado, en lugar de tener la seguridad de ser real, al ser uno mismo quien mira a lo otro, porque en esa mirada se ve reflejado el cómo. El auto-compadecerse nos plantea la siguiente pregunta; ¿qué es mejor, centrar nuestras expectativas nada más en vernos a nosotros mismos en la evidencia de nuestra manera de ver que confunde yo y realidad, resultando una desbordante claustrofóbica obviedad, reduciéndose en cada mirada la posibilidad, la probabilidad, el cambio, las expectativas, o por el contrario invertir la ralentización y dar impulso a la traslación de un lugar a otro, tránsito del ensimismamiento a lo otro, para encajar y desencajar en el diálogo que propicia el vaivén? En una vuelta de rizo, de pliegue, la película no acaba en la decepción, sino en la recomposición de ambos cuerpos, en la garantía de que una vez perdonados pueden comenzar a experimentar la experiencia de ser. La película cierra con la imagen con la que comenzaba, la carretera por la que circulaba el coche en el que iba Isaac con sus padres. Un paisaje primaveral, de flores, de tulipanes exageradamente rojos. La moraleja es que la magia de la invalidez, no lleva a ningún sitio, sólo a encerrarnos más en nosotros mismos, en cambio la

experiencia de la validez, posibilita el poder apreciar, experimentar la agradable sensación de ver a través de la ventanilla del asiento de atrás, cómo se enmarca el espectáculo indecible de plantas y flores oscilando, impulsadas por una ligera brisa, ventana que nos ayuda a diferenciarnos de lo de ahí afuera, porque nos lo muestra. Quizás, que se descubra el truco de Isaac y Fiona al final de la película, es un mal menor, porque da paso a que ambos protagonistas se permitan, el poder experimentar la vida por ellos mismos y no en función de los demás, desvelándoles otra magia, la auténtica, la de la experiencia, la de la curiosidad, la del vaivén, dando pie a la esencia del verdadero juego; el de otra manera de ver.

### *La validez de la experiencia*

¿Vila-Matas en su novela *Doctor Pasavento* llega a ser invisible, llega a lograr la invalidez que causa la desaparición, la garantía de no experimentar más? ¿Walser se desdibujaba en las descripciones que hacía? La respuesta es no, debido a que la esencia de la escritura, el escenario que propicia lo literario nos remite siempre a la visibilidad, a la presencia de la ficción, no como modo de engaño, sino como juego, los autores-magos se camuflan tras vocales y consonantes, sabemos que están escondidos tras ellas, garantizando en todo momento la expectativa de la siguiente palabra, del siguiente significado, mantienen el suspense de lo mínimo, de lo indecible, de lo imperceptible, de lo impredecible, de lo aún por descubrir, un nuevo ángulo desde el que desaparecer, permiten que exista el movimiento siguiente y no la anulación que confirmaría el suicidio. Ellos aseguran la mirada que continua mirando. Sobre todo, Vila-Matas, habla asentado en la ficción, lo que revela su autenticidad, su no saber si está o no presente, por lo que queda siempre la duda. Para experimentar se ha de escenificar el juego, teatralizarlo, si uno no es consciente del artificio es embaucado, se ha de propiciar que se suspenda la incredulidad, para ello hemos de tomar conciencia del telón, del disfraz, de la representación, disfrutando del significado, experimentando ese algo indescifrable que supera cualquier discurso analítico, y así lograr dar impulso al vaivén, a la recomposición, al traslado de un lugar a otro, diferenciado por el foco de luz que enfoca lo extraño, lo inusual, lo que nos sorprende y altera la obcecada rutina, inalterable, indistinguible, volviendo al instante antes del impacto en el que Isaac, sentado en el asiento de atrás, contemplaba maravillado el campo de flores, a través de la ventanilla que enmarcaba una primavera exuberante. Isaac al igual que Vila-Matas creen en la apariencia de la parálisis pero en verdad son caminantes, algunos solitarios, como Walser, pero todos se recomponen, se perdonan, invirtiendo la invalidez, curando la lesión,

fingen ser *wannabes*, pero en el fondo son *be*, son personas que se resisten a dejar de experimentar, avanzan, dan pasos, caminan como Zaratustra.

A los auténticos *wannabes* les motiva ser *wannabes*, la insatisfacción versus sí misma, concentrada en el individuo egocéntrico, mal mago que sólo busca llamar la atención en lugar de invitarnos, de interpelarnos a que nos demos cuenta de que tenemos una atención que focalizar. El embustero, se encierra en sí mismo, sin diálogo, se convierte en síntoma de sí mismo, se identifica en él, imagen de lo difícil que es vivir, de por qué es tan complicado comunicarse y por qué a veces aislarse en la penumbra del silencio es una manera de castigarse, de condenarse a creer que uno siempre miente y ante la mentira es preferible callar, al igual que el personaje de Elisabeth Vogle de la película *Persona* de Ingmar Bergman, interpretada por Liv Ullmann. Elisabeth es una actriz de teatro que pierde la voz representando el papel de *Electra* en pleno escenario, como terapia, es internada en una especie de psiquiátrico al que le asignan un enfermera que habla lo que ella calla, ambas son invitadas a pasar unos días a solas en la casa de verano de la psiquiatra, lo que ahí ocurre es pura cháchara, cacareo, un monólogo histérico, la enfermera se expone, diseccionándose la mentira, el abismo entre lo que ambas son para los otros y lo que ambas son para sí mismas. Las dos van desapareciendo al igual que el *Doctor Pasavento* en la visibilidad de las palabras escritas, en la invalidez de las dudas no dichas, preguntándose por qué han sido abandonadas, como cristos colgados en una cruz, ambas juegan a la invisibilidad en la visibilidad de su presencia estampada en las páginas del libro, de la sucesión de fotogramas, en la escenificación del papel que representan, en las palabras que escupen o reprimen, pero en el enmudecimiento no llegan a avalar la renuncia absoluta, a rubricar la confusión en la oscuridad, porque la distancia, lo que aún les queda por decir, garantiza la teatralidad, la esencia del libro, como de la película, remitiendo a la acción de decir, al aval del significado, asegurando su conservación, su perpetuación. Sólo desde la representación se puede recuperar el habla, se puede invertir la invisibilidad, gracias a la visibilidad del límite, de aquello que no es, lo anunciado, lo sugerido, se logra detener la validez de la invalidez. La pesada carga de vivir se recompone gracias al lamento escrito, capturado por una cámara, la artificialidad de la representación redime. Como sucede con los zapatos de Isaac, necesitamos un escaparate donde ver algo que hasta ahora nos había pasado desapercibido, el arte, su práctica y experiencia tienen ese don mágico, se puede descubrir la trampa, alardeando de ser un incrédulo, pero incluso el más escéptico, el más receloso, continua escribiendo, sirviéndose de aquello que más odia; la experiencia del significado, para significar su obstinada suspicacia, paseándose y manteniendo el equilibrio en la intemperie de la atracción y la repulsión. En la habitación a oscuras podemos ver una pantalla sobre la que proyectar nuestros miedos o sumirnos en el pobre razonamiento de estar

simplemente ante un espacio totalmente oscuro que no oculta absolutamente nada, enfriando el emplazamiento hasta el punto de no sentirnos aludidos, sin darnos cuenta de que es el lugar el que acaba prescindiendo de nosotros y no a la inversa. Sin el poder de evocar, de sugerir, de impulsar el vaivén, de escenificarlo, de creer en él, nos colocamos tan al margen que somos nosotros que renunciamos a nosotros mismos, avalamos el ser suprimidos, garantizamos nuestra desaparición, nuestra descomposición. Si se pierde la magia pagamos un alto precio, invalidamos el poder de simbolizar, de interpretar, se desencadena la consecuencia: todo se derrumba, cae la pantalla, la cortina, el escenario, el telón, y se descubre la vulgar cotidianidad, exenta de culpa, sufriendo como contrapartida, como efecto secundario, la imposibilidad de recomponernos, quedándonos inválidos, sentados en una silla de por vida, esperando a que alguien sienta compasión por nosotros, a que nos mire.

En el aislamiento, sólo podemos escoger entre ser unos histéricos, hablando hasta callar, dejándonos devorar por la oscuridad, o caer en el escepticismo absoluto, creyendo descubrir el engaño, aplastándonos a una lógica que impida la acción de significar, sometiéndonos a una soporífera aséptica cotidianidad, apáticos, inhibiéndonos en el nada vale la pena, sin deseo, sin motivación, destruyendo imágenes para confirmar que no tenemos esperanza alguna porque todo es lenguaje, todo se fundamenta en una explicación lógica, razonada que excluye la paradoja. La alternativa es escuchar el impulso, la necesidad que tenemos a decir, el jugar a interpretar, asumiendo el riesgo de la contradicción, oscilando entre quien cree, duda y reniega para repetir la secuencia ordenadamente o de manera aleatoria, aceptar este juego provoca que en la habitación a oscuras comience a iluminarse un punto de luz, en movimiento, perfilándose un haz tenebroso que es proyectado sobre el asfalto de una carretera aislada, estrecha, de noche, como en las películas de David Lynch, como esencia intrínseca al propio cine, como tecnología, como escenificación, como teatro, revelándonos en la habitación ese contrapunto que se enmarca a sí mismo, al diferenciarse, gracias al propio contorno iluminado, proyectado sobre una pantalla, proyección en la que nos sumergimos durante hora y media, dos horas, un tiempo y un espacio para la fantasía, para la interpretación, para lo oculto pero no oscuro, un espacio para ordenarnos y desintegrarnos, escuchando el zumbido del vaivén. Las salas de proyección como las instalaciones, algunas interactivas, comparten el ser lugares acotados por el juego escenificado. En el caso de las salas de cine, si las películas durasen toda la vida nos enajenaríamos, no diferenciaríamos entre realidad y ficción, se derrumbaría la barrera que las separa, al igual que le sucede a la protagonista de *Persona*, Elisabeth Vogle. Las salas de proyección comparten con la sesión de un analista, de un psicólogo, de un psiquiatra, el que son lugares acotados en el tiempo y en el espacio, marcando unas claras normas de juego. En las instalaciones pasa lo mismo, es

muy frágil la barrera, pero existe esa ventana imaginaria, translúcida por la que asomarnos sin la cautela de temer precipitarnos, hay que garantizar ese asiento de atrás por el que miramos tranquilos el paisaje, es la separación que asegura el tránsito, el vaivén, el poder de lo oculto, del misterio, de la fantasía, el que desplaza cualquier intento analítico de arruinar el significado, anunciando la capacidad de evocar, de la metáfora en sí misma. El espacio de las salas de cine, como el de las instalaciones no sólo están bien delimitados por el tiempo como por el espacio, sino también por los gestos, por las distancias, por la estructura de las preguntas que se modelan al interpretarlas, los laberintos, los obstáculos que se aglutinan para crear un lugar diferente al cotidiano. Ver es renunciar, no nos podemos quedar estancados en el no a la renuncia del espacio oscuro, indefinido, indiferenciado, hemos de contrastar para poder comparar, delimitar, significar.

El acto de dar a ver no es el acto de dar evidencias visibles a unos pares de ojos que se apoderan unilateralmente del “don visual” para satisfacer unilateralmente con él. Dar a ver es siempre inquietar el ver, en su acto, en su sujeto. Ver es siempre una operación de sujeto, por lo tanto hendida, inquieta, agitada, abierta. (Didi-Huberman, 2010, p.47)

Inquietar la mirada es el objetivo del buen mago, del buen escritor, del buen artista, el fin no es estimular a la persona, hasta agotarla, colapsarla de ruido visual y sonoro, de evidencias, sino motivarla, construir un diálogo, activar su curiosidad para que preste atención a la acción de enfocar, se ha de excitar la intuición de lo imperceptible, para sentirnos aludidos, provocados, inquietados, no es un ver frío, calculado, ni un ver histérico, dependiente, que busca la aprobación del otro, es una operación que agita, que no nos deja indiferentes, al contrario se insiste en la diferencia, en el claro del bosque (Heidegger, 2008).

En la sala de cine estamos sentados junto a personas a las que no conocemos, tosen, agitan la pierna, se remueven en el asiento, y todos miran ese punto de luz, si el espacio estuviese totalmente a oscuras nos dominaría la enajenación, no habría diferencia. Por suerte, nuestra sala tampoco continua a oscuras, cada vez se parece más a la de un de cine, la distinción es que aquella es una recepción en grupo, grupo al que no les ves las caras, con los que no te puedes comparar, reflejar o especular, pero ambas comparten el señuelo hipnótico del haz de luz. Nos concentramos en un punto luminoso para distraernos y así no ser devorados por la amenazante oscuridad, necesitamos algo, un foco de luz, sobre el que centrar nuestra atención, un reclamo que nos aleje de nuestra tendencia suicida, de nuestra tentación por la nada, necesitamos un cebo que nos expanda como unos zapatos, y no señuelos que nos encojan en el vacío como Ginger Jake, se

ha de inquietar un punto de inflexión a partir del cual ordenar para después desbordarnos, para estar siempre despidiéndonos en la duda hipnótica.

I think also the reception for the audience of a picture is very, very hypnotic. You sit there in a completely dark room, anonymous, and you look at a lightened spot in front of you and you don't move. You sit and you don't move and your eyes are concentrated on that white spot on the wall. That is some sort of magic. I think it's also magic that two times every frame comes and stands still for twenty-four parts of a second and then it darkens two times; a half part of the time when you see a picture you sit in complete darkness. Isn't that fascinating? That is magic. (Stille, 2012)

Ambos espacios, el del cine como el de la sala a oscuras con la que comenzaba este capítulo juegan con nuestro déficit de atención, gracias a él podemos sentirnos aludidos, apelados, motivados o por el contrario sobre-estimulados, el límite es muy frágil, pero la diferencia es obvia, la motivación busca inquietar para alcanzar ese punto de inflexión, ese acompañamiento activo del espectador, para que una vez seducido, dejar que sea él quien continúe el camino, en cambio en la sobre-estimulación se busca el colapso de los estímulos, que el espectador sufra una especie de cortocircuito que le impida sentir y pensar. El arte digital cae a menudo en una estética de la extenuación, del exceso, como si su objetivo fuese desarmar al sujeto de su propia condición como individuo, buscando su abdicación, divulgando una estética del colapso.

Nuestra presencia en la sala asegura que somos espectadores activos, sintiéndonos, representando lo que vemos, gracias al punto de luz que se mueve de manera imprecisa por todo el espacio y al que no podemos atribuir un punto de fuga, pero en el que identificamos un hueco, una brecha, una grieta, no tenemos control sobre lo que vemos, pero tampoco nos perdemos en la inmensidad del abismo, de la nulidad, de la negación, precipitándonos hacia un vaciado vertiginoso, sin apariencia, escurridizo, histérico, el truco de magia no nos detiene, nos puede aliviar saber que hay una explicación, pero suspendemos la incredulidad, extendemos nuestras extremidades y nuestra conciencia que va más allá de los límites de nuestro cuerpo, inquietos por un gran signo de exclamación, dando paso al lenguaje paradójico como contraposición a la realidad aburrida, soporífera, apática, sujeta a normas, a doctrinas.

La teatralidad que se encarna, se interpreta y se tematiza supone al mismo tiempo una respuesta crítica, un rechazo de la pretensión del arte de performance y el teatro político y de ser más <<real>>, una crítica de las incesantes pretensiones del realismo en

la historia de nuestra cultura y una forma de promover un tipo de teatro que, gracias a su artificialidad, es el más auténtico posible y que, por tanto, se convierte en sede de una agencia cultural paradójicamente utópica. (Bal, 2002, p. 261)

La cuestión es por qué atrae tanto este punto de luz, qué se aprecia, qué aparece o qué permanece oculto, quizás la acción misma de emerger, de diferenciarnos, como metáfora del nacimiento, de la resurrección, que nos libera de esa falsa libertad indefinida, líquida, sin muros de contención, en la que nos desparramamos hasta secar nuestros músculos, venas, órganos, dejando un rastro de cadáveres deshidratados, sea una posible respuesta. Lo que emerge nos salva de estar suspendidos en esa indivisible e indefinida nada. La oscuridad no es la que compensa la injusticia de vivir, sino ese punto de luz, ese haz de esperanza, que contrarresta la asfixia, para desvelarnos que hay algo de travieso en la acción de poder identificar algo, lo que nos obliga a ser partícipes, a interpretar, a delimitar, a entrar en el juego, desde esta perspectiva no hay engaño, no estamos siendo embaucados, consentimos participar, ahí radica la diferencia, nos permitimos el ser acompañados a un juego que nos inquieta la vista, seguro que hay truco, pero lo importante no es el truco en sí mismo, sino lo que él nos permite; experimentar la experiencia en sí misma, convirtiéndose en un puente, en una ventana, en un dintel para aproximarnos a lo otro, y distanciarnos del ensimismamiento aislado. Gracias al foco de luz, enmarcamos la oscuridad, la diferenciamos, nos enfrentamos a ella, la evocamos. El hipnótico punto luminoso nos atrapa, nos adherimos a él, para calmarnos, para paliar el interés por la desbordante oscuridad.

Los magos saben muy bien cómo jugar a este juego, ellos nos reintegran al mundo, no se quedan en el formalismo disgregado de descubrir el truco y sumirnos en que nada existe, que todo no son más que fantasías, locuras, de un sujeto enajenado, el mago conduce nuestra mirada porque al igual que él, el espectador cae en la seducción de la adhesión al haz de luz, ellos dirigen nuestra atención, nos invitan a creer, a ser curiosos. Necesitamos unos bordes cuyas rebabas nos delimiten la oscuridad, una cierta aura que se caliente para no caer en la no escenificación glacial de las auras frías (Brea, 1991). Una de las explicaciones de por qué nos atrae tanto el haz de luz la podemos encontrar en la neurociencia, hay un término que define muy bien el que algo nos llame tanto la atención y que el resto nos sea inadvertido, y es la ceguera al cambio, entendiéndola como la incapacidad, o la dificultad que tenemos las personas para detectar alteraciones visuales en nuestro entorno, en nuestro campo visual cuando mantenemos fija nuestra atención en un punto, lo podemos comprobar al recordar algún juego de magia y cómo el mago nos invita a concentrarnos en un objeto, en él, o en un lugar del escenario, es gracias a que consigue llamar nuestra atención, algunos dirían a que nos distrae, que puede hacer el truco delante nuestro sin

que nos demos cuenta, mientras mantenemos fija nuestra mirada en aquello que el mago nos está señalando. Una de las variantes de uno de los experimentos clásicos de la ceguera al cambio fue el realizado por David Simons en el Departamento de Psicología de Harvard en 1999, basándose en estudios anteriores, como fue el llevado a cabo por Neisser en 1979. La prueba consistía en dos equipos compuestos de tres personas, unos iban vestidos de negro y otros de blanco, cada equipo debía pasarse una pelota de básquet simultáneamente pero sin intercambiarla con el otro equipo, el jugador uno le pasaba al dos, el dos al tres y el tres al uno y así hasta quince veces. A los dos equipos se les grabó en vídeo haciendo los quince pases, la grabación en sí era el objeto de estudio, se les pidió a un número de personas que la mirasen y se fijasen cuántas veces se pasaban la pelota los integrantes del equipo blanco, lo que obligaba al observador a concentrar y a no perder de vista ni a la pelota ni a ninguno de los tres componentes, al final del vídeo respondían a la pregunta, el número correcto de pases era quince, pero después se les preguntaba, entre otras cuestiones, si habían visto un gorila pasar entre ambos equipos, el resultado fue que el 50% no lo vio, y es que en la grabación se podía apreciar como una mujer disfrazada de gorila, cruzaba la escena, pasando por en medio de los dos equipos, sin interferir en el juego.

En la ceguera al cambio fijamos nuestra atención sobre un punto con el fin de contrarrestar y excluir el bombardeo de estímulos que recibimos, pasándonos desapercibidos cambios, alteraciones notables del entorno porque estamos totalmente absortos en aquello que estamos fijando nuestra mirada. La ceguera al cambio es clave para el arte ya que estimulamos o motivamos al espectador para que caiga en nuestro juego de manos, para que miren excluyendo lo que sobra, la amenaza, nosotros, la imagen de un mundo hostil. “No hay significado posible sin punto ciego, sin algún dominio prohibido/impenetrable al que podamos proyectar las fantasías que garantizan el horizonte de significado” (Zizek, 2006, p. 258).

El punto ciego es precisamente ese punto hipnótico, ese haz de luz, impenetrable, paradójico del lenguaje, al que prestarle atención. Para que fijemos nuestra mirada en lo indecible se ha de crear la ambientación, el contexto de representación, el escenario, para que la gente lo mire atento, casi sin parpadear, sin perderlo de vista, y lo hacemos con artificios, marcando la diferencia, haciendo explícito que hay un telón, un decorado, que nos adentra en lo ficticio, en lo evocado. Sin teatralidad explícita, sin puesta en escena, no hay significado, la ceguera al cambio nos garantiza ese modo de ver, diferente al cotidiano, en el que estamos acostumbrados a no prestar atención a nada, sometidos al síntoma de la procrastinación, desbordados por multitareas que requieren más de nosotros, que nos abducen, colapsados por la sobre estimulación, perdiendo la capacidad de percibir, resultando una ceguera absoluta, impuesta. En cambio, en el juego de magia, en la sala de cine, en la instalación hay algo, una inquietante expectativa que excluye lo

monótono, para desvelarnos, para insinuarnos, para mantenernos intrigados, porque hay algo que va a aparecer, que va a emerger.

La atención funciona como un foco, aquello a lo que le estás prestando atención se ilumina, incluso más de forma subjetiva, parece más brillante, más sobresaliente, mientras que aquello a lo que no se presta atención, queda en la oscuridad y no solamente esto sino que el cerebro lo está inhibiendo, lo está suprimiendo de forma activa. Te da una visión de tipo túnel. (Redes para la Ciencia, 2010)

El déficit de atención, la ceguera, entendida de esta forma se vuelve en un superávit, al podernos centrar en algo. Al fijar la vista en un punto, contenemos nuestra tendencia a la distracción, descartamos la sobre-estimulación, el resto, para concentrarnos en lo oculto, aquello que todavía queda por desvelar, naturalmente que es incómodo tener que centrarnos en algo a veces, debido a nuestra inclinación a desear no pensar, fluyendo en un brincar distraído de variedad infinita de acciones, para omitirnos como sujetos, siempre es más fácil excusarse en algo que debo hacer que enfrentarse a la esencia de la inquietud. La procrastinación, sí es el verdadero y auténtico déficit de atención, cedemos con facilidad al hábito de postergar, de aplazar aquello que nos incomoda o inquieta, reemplazándolo por otras acciones que no requieran de nuestra auténtica participación, desembarazándonos de la ansiedad de ser nosotros, gracias a tareas que podrían ser calificadas de insignificantes. Delegar el ser sujetos, en aquello que nos proponen, que nos sobre estimula, que es pura excitación, conlleva la asunción de nuestra pasividad, de nuestra completa sumisión. Los protagonistas de las novelas de Walser podrían ser acusados de sufrir el trastorno de la procrastinación, al ser sujetos que se refugian en acciones ajenas a sí mismos, pero es todo lo contrario, para Walser, como a sus personajes, son los otros quienes se refugian en un vida *normal*, sometida a los horarios laborales, son los otros quienes malgastan sus vidas, que se excusan en el deber para no tener que enfrentarse a la experiencia de la vida. La procrastinación, mezclada con el trastorno obsesivo compulsivo, nos convierte en seres dependientes de la acción sustitutoria, buscando en la amenaza aquello que nos aparte, que nos obligue a evitar dirigir nuestra mirada a algo, apartándola de la desnudez de tenernos que responsabilizar de nosotros mismos, porque es más cómodo desplazar la culpa, la insatisfacción de vivir al otro, y debatirnos en cómo creemos que estamos siendo mirados, como le sucedía a la actriz Elisabeth Vogle. El obsesivo como el que tiende a la procrastinación, eluden la pregunta del ser.

Fijar nuestra atención en un punto implica renunciar al resto, esa renuncia es calificada de déficit desde la neurociencia pero visto desde la perspectiva del vaivén, entendiendo la acción de mirar como una cierta renuncia, que se distancia de esa nada que obliga a no rehusar, a no experimentar, se convierte en un superávit, lo contrario a la procrastinación.

Over the past few years, several researchers have demonstrated that conscious perception seems to require attention. When attention is diverted to another object or task, observers often fail to perceive an unexpected object, even if it appears at fixation a phenomenon termed 'inattention blindness' (eg Mack and Rock 1998). (Simons y Chabris, 1999, p. 2)

El objetivo del arte no es embaucar, sino poner de manifiesto la conciencia de la percepción que remite a nuestra presencia en el mundo, a cómo nos posicionamos, a cómo dialogamos e interactuamos con aquello que tenemos enfrente nuestro. La conciencia de la percepción requiere atención. No hemos de denostar más el quedarnos hipnotizados fluyendo en un punto, aunque sea calificado por los neurocientíficos como déficit de atención. ¿Por qué creemos ver el defecto, la contrapartida, en la acción de fijar nuestra mirada, al focalizarnos en algo, reprochándonos con severidad aquello que se deja de lado, que queda al margen?, ¿por qué padecemos tanto?, ¿por qué esa tendencia tan humana a vernos desbordados por un fuerte complejo de culpa?, ¿por qué la obligación de no rechazar nada, de controlarlo todo, de percibirlo absolutamente todo (nada), de ser perfectos, unos obsesivos compulsivos, de que nada nos pase desapercibido, como si nuestra obligación fuese el no descartar, el no rehusar, el no renunciar?, ¿por qué cualquier déficit, encubre un juicio de valor que oculta la lacra de esa libertad entendida como no renuncia, como indiferencia?, ¿la perfección es el correctivo que nos convierte en obsesivos compulsivos, amenazados por el defecto de ser como somos: seres humanos?, ¿por qué no cambiamos el modo de valorar nuestra manera de percibir la realidad, y la apreciamos como una oportunidad?, ¿por qué en lugar de ello, vemos únicamente el fallo, la falta, el error, la limitación, el mal funcionamiento, concluyendo que todo lo que vemos es un engaño de nuestro sistema perceptivo, una gran mentira?, ¿por qué juzgar como negativo el traslado de una realidad hacia otra evocada?, ¿por qué se desprestigia, se desaprueba la acción de significar, de focalizar? Lo puro no debe ser preservado más, es precisamente el juego de la "incompletitud" (Pániker, 2003, p. 130). *de* significado, lo que nos impulsa a no cejar a continuar concentrando nuestra atención en algo, sin esa inquietante sensación estamos perdidos, lo incompleto desencadena el superávit.

Renunciar a algo que vemos para centrarnos en un punto que iluminamos con nuestros mecanismos neuronales, ejecutando una especie de juego de magia, es lo opuesto a dejarse a engullir por la devoradora oscuridad. Resaltar algo para restar lo opuesto, diferenciar, es parte de nuestra condición humana, no podemos iluminarlo todo, ni tampoco restar ese todo, ambas situaciones nos colocaría en la misma indiferencia, argumentar que el funcionamiento de nuestra percepción es una limitación de nuestro cerebro nos denigra y nos encierra en el discurso de la neurociencia que nos precipita a una incredulidad no exenta de juicios de valor. No denota una posición neutra, cada una de las palabras escogidas para describir nuestro *supuesto precario* sistema perceptivo, llegan a la conclusión de que “el cerebro sólo registra detalles de la realidad, el resto se lo inventa” (Martínez-Conde, 2012), encaminándonos a la peligrosa afirmación de que todo es un engaño, encallándonos de nuevo en el escepticismo, en la culpa, en el lamento, en la decepción, en la desaprobación, en el nada vale la pena porque todo es una gran mentira. Pero incluso aunque la ceguera al cambio sea una estrategia que ha llevado a la especie humana a sobrevivir a lo largo de su evolución, no es más que la prueba de que es necesario discriminar, dejar de prestar atención, para poder prestárselo a aquello que no es distracción sino motivación, y ahí es donde entra la conciencia de que algo vale la pena, ese algo que nos puede salvar de ser devorados por un león, por un enemigo imaginario, por la misma oscuridad, por el miedo, por la insatisfacción, o por la misma rutina en la que nada cambia. Para que haya un cambio, el todo ha de dejar de ser ese todo (Adorno, 2005), y pasa por el filtro de la diferencia, del significado, de la paradoja. Si caemos en el señuelo de la desaprobación, del escepticismo, nos anulamos al igual que cuando nos instalamos en la oscuridad, pasamos a ser víctimas sadomasoquistas de un mal impuesto, asumiendo el síndrome de indefensión adquirida. Desacreditar es una forma de quitarle brillo al haz de luz, limitándonos a entender el fenómeno como aquel rango electromagnético que puede ser percibido por nuestro ojo humano. Inhibir nuestra mirada de este modo implica anular nuestra manera de observar, de contemplar, nada es anunciado, porque la forma es la que es, tan sólo eso: apariencia, registro, una superficialidad que nos niega nuestra capacidad de sumirnos en la paradoja de nuestra ceguera (o de nuestra vista, de nuestro superávit), nuestro cerebro insiste en ver determinados cambios, partes, fragmentos de un todo, para discriminar, para distinguir, para ordenar y para desintegrar, y aún así el miedo nos empuja a una huida histérica, ya sea dejándonos engullir por la oscuridad, como por una racionalidad sometida al descrédito, cacareo del nada vale la pena, compartiendo ambos modos, una modo de relacionarnos con el mundo, basado en una esperanza negativa, en la recompensa de la inhibición absoluta, de lo siempre peor. El cerebro discrimina, el cuerpo se representa, ambos están continuamente en movimiento, no se quedan rígidos, sólo cuando el miedo nos desborda, nos quedamos paralizados, el teatro del arte

nos promete lo contrario, la flexibilidad, el movimiento, la oscilación, el vaivén, la paradoja, la duda.

Nada se opone a nada, ese es el riesgo que corremos (Brea, 1991), todo vale y es bueno, lo que nos lleva a una absoluta indiferencia, a una absoluta crisis de credibilidad. La auténtica credibilidad no es la de un sujeto racional, estricto, sin fisuras, en el que todo ha de ser como debe ser, absoluta ceguera al cambio, desatención impuesta, ni la de un sujeto gravitando a su adherido escepticismo egocéntrico, sin ver más allá de su pánico, de su oscuridad que le precipita a la misma ceguera, la auténtica credibilidad es la aparición del foco que contrasta más que el ruido enajenado, es la dialéctica, en la que asumido el miedo, ordenamos y desintegramos en el marco del teatro del significado. Sin telón, sin escenario no hay teatro. Reivindicar el foco es una defensa clara de la auténtica credibilidad, de lo ininteligible, de lo confuso perfilado, de lo aún por descubrir, del juego de magia, de un cierto ver, de la fantasía. No es una ceguera absoluta, impuesta, asumida, sino una ceguera intencional con la que discriminamos lo impuesto, lo que no nos llama la atención, lo habitual, lo rutinario.

Anclados en un contexto de desaprobación, de decepción, se nos alienta a dejar de ser, que ya no seamos más príncipes y aceptemos de una vez que sólo somos unas ranas embusteras, los cuentos no existen, son lo que son, invenciones para ingenuos. Las ranas, a diferencia de los seres humanos, no perciben aquello que no se mueve, ellas se morirían de hambre si las moscas no se moviesen, porque las ranas sólo ven cuando hay movimiento. Aunque tuviesen un grupo de insectos a escasos milímetros de sus enormes ojos, éstos pasarían totalmente desapercibidos si estuviesen totalmente quietos. Por el contrario el ojo humano siempre se mueve, es un movimiento imperceptible a simple vista, llamado *movimientos microsacádicos*, al igual que la ranas necesitamos movimiento para ver, pero a diferencia de ellas, la percepción de la especie humana evolucionó con el objetivo de que si algo se quedase inmóvil se percibiese y así se garantizase nuestra supervivencia, nuestra perpetuación. Frente a lo estático nuestro ojo se mueve para percibirlo, en la era digital sucede lo contrario, todo lo que vemos se mueve en exceso hasta el punto de colapsarnos, la velocidad se convierte en una inalterable rutina, quieta, en donde movimiento no equivale a cambio, sino a todo lo contrario, a aquello que es invariable, inmóvil, desencadenándose lo conocido como adaptación neural, dejando de prestar atención a aquello que vemos en pantalla. El agobio de estímulos en lugar de motivarnos nos convierte en ranas incapaces de ver lo que se mueve.

No solamente nuestro sistema visual, nuestros sistemas sensoriales en general detectan cambios porque nuestro cerebro tiene recursos limitados, es decir, no interesa

que la neurona esté señalando que algo no se mueve, no se mueve, no se mueve, no se mueve. Queremos saber cuándo las cosas se mueven, cuándo las cosas cambian [...] Y si no se mueven, entonces la neurona deja de responder, paulatinamente y le llamamos a este proceso la adaptación neural. (Redes para la Ciencia, 2010)

En la avalancha de estímulos, en el alud de tareas que nos obliga a tener que hacer algo siempre, salvo lo importante, se nos adiestra, se nos domestica en la procrastinación, todo está en continuo movimiento, movimiento que se acaba acompasando al de nuestro ojo, oscilando con el mismo ritmo, dando la apariencia de que todo nos es inmóvil, condenándonos a un hambre de concentración, a no imaginar ser algún día un príncipe azul. En el ámbito educativo ha sido notorio en los últimos años cómo presentaciones dinámicas, vídeos, música, exposiciones interactivas, o hipervinculadas en lugar de facilitar la comprensión de contenidos y el aprendizaje de competencias en ocasiones los han dificultado. Las promesas de una mejor educación, con la introducción de las TIC ya empezaron a tambalearse en sus inicios.

Muchos educadores estaban convencidos de que la introducción de los hipervínculos en el texto que mostraban las pantallas iba a ser una bendición para la enseñanza [...] El entusiasmo que el hipertexto suscitaba en el ámbito académico se avivó aún más debido a la creencia, acorde con las teorías posmodernas entonces en boga, de que el hipertexto derrocaría la autoridad patriarcal del autor, transfiriendo el poder al lector [...] hacia el final de la década (de los ochenta del siglo pasado), el entusiasmo había empezado a disiparse [...] resultó que evaluar enlaces y navegar por una ruta a través de ellos implicaba la realización de muy exigentes tareas de resolución de problemas ajenas al acto de leer en sí mismo. Descifrar hipertextos es una actividad que incrementa sustancialmente la carga cognitiva de los lectores; de ahí que debilita su capacidad de comprender y retener lo que están leyendo. (Carr, 2011, p. 156)

Estimular es una carga, dificulta el que seamos conscientes de nuestra percepción, esa es la auténtica ceguera que la tecnología digital nos brinda si sólo es entendida desde la estimulación y no desde la motivación, desde la curiosidad. Alguien puede pensar que la propaganda de la ceguera al cambio, en el fondo, es una estrategia para convencernos de que existe un otro superior a nosotros, que nos engaña con sus malas artes, manipulándonos para que fijemos nuestra atención en un punto concreto, pudiendo hacer lo que le venga en gana con nuestras conciencias anuladas, en favor de sus propios intereses. Esta lectura de la ceguera al cambio entendida como

manipulación, acaba revertiendo la culpa en los expulsados del paraíso, de nuevo, nos inculpa al señalar el defecto en cada uno de nosotros. La propaganda nos disuade, nos advierte de que la amenaza no viene del exterior, del león, de bacterias, ni de virus, nuestra supervivencia está supeditada a nuestro cerebro limitado, defectuoso, la insistencia en este argumento nos precipita a que asumamos que no podemos hacer nada cuando alguien intenta aprovecharse de nuestro mal, lo que nos proclama como auténticas víctimas, como objetos de nosotros mismos, asumiendo de nuevo el síndrome de la indefensión adquirida, una resignación que nos alienta a no hacer nada, porque somos nosotros los culpables, los disminuidos, los torpes, la molestia, el estorbo, los minusválidos, al igual que los *wannabes*, sólo cabe esperar que nos miren y sientan compasión por nosotros. No en vano se perpetua la asociación entre arte y engaño. Sobre todo desde Platón, ha prevalecido a lo largo de la historia de la humanidad que el arte es una gran mentira, se ha de zanjarse el atribuir al arte la decepción de los falsos. Para rebatir la estética de la desaprobación, se ha de reiterar la defensa del concepto de escenificación, de teatralidad, en la que uno sabe al entrar en una sala de proyección, como en un teatro, como en una sala de exposiciones, o de cualquier evento acotado en el espacio y en el tiempo, que está entrando a un lugar en donde va a ser requerido, aludido, y en el que nos relajamos porque aceptamos jugar, ser parte activa del juego, intervenir. El auténtico engaño sería aquel en el que no nos diésemos cuenta de que estamos siendo partícipes de un juego, entonces sí sería una manipulación, una mentira, sumiéndonos en un simulacro impuesto, no asumido, del que no seríamos conscientes, en el que no seríamos parte activa sino pasiva, víctimas para el disfrute de quien sí nos estuviese manipulando, pero no hay mentira en la autenticidad de lo auténtico aludido.

El aura, enfriada por la paranoia de la mentira, se ha de calentar con el calor de la credibilidad de la paradoja, para no reducirnos a una reproducibilidad mercantil, concepción contractual del sujeto.

Frente a él, nuestro ser se inquieta. ¿pero cómo es posible que un simple cubo pueda llegar a inquietar nuestro ver? La respuesta tal vez corresponda, una vez más, a la noción de juego, cuando el juego supone o engendra un poder propio del lugar. (Didi-Huberman, 2010, p. 61)

El cubo al que se refiere Didi-Huberman es una de las esculturas de Tony Smith. Didi-Huberman conjuga Lacán con el minimalismo, defiende entender la luz más allá de un encasillamiento científico, en el que la ciencia limitaría la respuesta a la explicación de las ondas electromagnéticas, el cubo no puede ser visto de manera tan cruda que se convierta en algo tan

literal, cegándonos la evidencia de lo que es, siéndonos invisible su apariencia, no llamándonos nuestra atención, convirtiéndonos, al instante, en ranas que no apreciamos el movimiento del vaivén, a pesar de que tengamos enfrente de nuestras narices a la metáfora misma. La ceguera al cambio, vista desde el superávit y no desde el déficit es una forma de estar en constante anticipación, necesitamos movimiento para ver, necesitamos el vaivén, nuestros ojos se mueven por si la realidad queda quieta. La ceguera al cambio puede ser sinónimo de distracción, falta de atención, o por el contrario de concentración, de discriminación, de aceptación del juego y no de engaño. Si todo está continuamente cambiando, se produce el efecto contrario: inmovilidad, estancamiento, todo se queda estático, sucumbiendo a las consecuencias de la distracción. En la sobreexcitación, en la avalancha de estímulos que lo deja todo inmóvil no hay juego y la acción de jugar es una de los componentes del vaivén.

La cultura occidental tiene una fuerte tendencia a conservar la vida en la inmovilidad, el ejemplo más claro es la taxidermia, mantener la apariencia de vida en la movilidad simulada acaba desencadenando una imagen grotesca, una parodia de esa mentalidad conservadora de a quien le asusta su propia muerte y busca en la momificación su propia conservación, su recuerdo. Un claro ejemplo son algunos museos de arte contemporáneo, enormes edificios para exhibir los cadáveres de los taxidermistas del vaivén, otro ejemplo serían las redes sociales en internet, en las que se practica la momificación, en perfiles, en avatares, sujetos disecados para ser diseccionados en aparadores virtuales. Lo que los magos nos demuestran con su práctica es que algo siempre ha de estar oculto para lograr con éxito el juego de magia, y así conseguir que la gente crea, ellos conducen nuestra atención a lo que ha de continuar desapercibido. En la magia, el truco jamás es la taxidermia, jamás es la conservación de lo inmóvil, es lo contrario, para que lo inexplicable emerja, aparezca y así se tambalee la lógica que todo lo aplasta hasta conseguir una superficie delgada, chata, dura, rígida, inquebrantable, ha de haber movimiento, pero no como estímulo sino como motivación. Sin el juego entre presencia y ausencia no hay magia, en el arte pasa lo mismo, al igual que en el cine, en donde no queremos ver ni acordamos de todo aquello que envuelve a un rodaje, porque si nos distrajésemos pensándolo, la magia desaparecería. Escenificar, centrar nuestra atención, jugar, pertenecen al “dominio de lo Inexplicado que da pie a la fantasía y garantiza de este modo el significado” (Zizek, 2006, p. 258). Este dominio sólo se consigue con el juego de la ocultación y de la aparición, es una integración del pasado y del presente, un encuentro con nuestras propias fantasías, experimentando la recompensa de la conciencia del proceso. La luz proyectada en la oscuridad viene de uno mismo, nosotros hacemos brillar lo que tenemos enfrente nuestro, la pregunta es si creemos en la magia, si creemos que podemos llegar a ser unos buenos magos, para imaginárnoslo hemos de invertir las connotaciones negativas que se

asocian al engaño en un juego de magia, el truco ha de dejar de ser denostado, para dar paso a la ventana, al marco, al puente, al vaivén.

La pregunta es qué maldad hay en la fascinación, en creer, la respuesta se oculta tras esa nueva lectura que determina una nueva definición de aura, y calienta esa desacreditada y enfriada palabra. La ceguera al cambio puede ser entendida como una limitación de nuestro cerebro, como resultado de nuestros mecanismos neuronales al percibir y tratar los estímulos del exterior, demostrando lo fácil que es que nos distraigamos, desvelando “el fraude cotidiano de la percepción, situando a un lado la realidad y por otro lo que aparenta ser” (Redes para la Ciencia, 2010) o puede ser entendida como un modo que nos define y que en lugar de contraernos en nuestro miserable simulacro que sería la aceptación del escéptico, se nos confirma como una oportunidad para expandirnos.

¿Es pertinente preguntarnos si existe en el universo alguien, un ser, un animal, una energía o algo que pueda asegurar que ve la realidad tal cual es?, la pregunta parece ridícula pero es pertinente, por la reveladora exacerbada crítica a la significación, a la simbolización, cuyo objetivo busca socavar la confianza en la especie humana, como si su fin fuese alcanzar el Apocalipsis, la desaparición del sujeto, como si el descrédito fuese el pago, el peaje, por haber nacido. ¿Es correcto decir que lo que experimentamos es una ilusión, algo que no es real, regresando de nuevo a la oscuridad de la sala, de la habitación, encontrándonos como pez en el agua en el síndrome de indefensión adquirida y desencadenar lo que por *adaptación neural* se entiende, cuando nuestras neuronas dejan de responder ya que no detectan cambios en nuestro entorno y por así decirlo, nos olvidamos incluso de que existimos?, ¿ésa es la verdadera desaparición del sujeto?, un ejemplo cotidiano de adaptación neural sería cuando alguien al levantarse lleva a cabo la acción de ponerse las gafas, nota la presión del peso de los cristales y de la montura sobre el tabique nasal, tomando conciencia gracias a los estímulos captados y procesados de que se las está poniendo, pero una vez puestas y al repetirse dichos estímulos, al no producirse ningún cambio, ni ninguna variación a lo largo del día, el cerebro deja de procesarlos, y es como si ya no las llevase puestas, “las neuronas que señalan esa sensación dejan de responder y te olvidas” (Redes para la Ciencia, 2010), por eso ocurre, cuando pasadas unas horas necesitas las gafas y las buscas como loco por toda la casa, sin encontrarlas, no imaginas que las puedes llevar puestas, ¿no es precisamente esta adaptación una de las consecuencias de la congelación de las auras, al sucumbir al aburrimiento soporífero del bombardeo repetido, histérico de estímulos? Hay que romper la repetición, entendida como reproducción, poner un contrapunto, jugar al juego de ausencia y presencia para no desatender lo que nos rodea, y al fin y al cabo para continuar enfocando, iluminando con el foco de luz que somos y así vencer al

trastorno de la procrastinación a la que nos hemos adaptado. La rutinaria avalancha de estímulos colapsa nuestra percepción, olvidamos nuestras sensaciones, perdemos la conciencia de nosotros mismos, olvidamos que existimos, esa es la auténtica *adaptación neural* que desencadena la tecnología digital.

Nuestra inclinación al pesimismo revela la búsqueda de explicaciones que demuestren que ninguno de los argumentos que manifestemos tendrán el sello de la autenticidad, interrumpiendo cualquier indicio del vaivén, y así justificamos el continuar ofreciendo argumentos que demuestran nuestra incapacidad o nuestro no derecho a pensar, a emocionarnos, a compartir, a encontrar espacios en los que creer, nos da tanto miedo el ejercicio de ordenar y desintegrar que preferimos inhibirnos, rendirnos. ¿Por qué ese conflicto entre ilusión y realidad, como si esa imaginada realidad fuese una especie de autoridad que nosotros corrompemos con tal sólo mirarla, dándonos argumentos a nosotros mismos de que somos los auténticos malos de la película, al señalarlos como los culpables, los que tenemos que ser eliminados, dando la razón a los más nihilistas, relativistas, o a los más postmodernos? ¿Por qué ese foco de luz provenga, tanto de la realidad, como de nosotros, es criticado por ser sesgado, distorsionado, incompleto?, ¿por qué la *incompletitud* es algo negativo históricamente y no es visto como algo positivo, como un puente que nos encamina hacia al otro? Nuestra atención deficitaria nos anima a estar atentos a lo negativo, rindiéndonos a la avalancha de estímulos, de interrupciones, la distracción es el pan de cada día, trastorno de la procrastinación, adaptación neural de la era digital, efecto multipantalla, multitareas, puro acto, desactivándose la toma de conciencia, desconectando nuestro cerebro de nuestro cuerpo, asumiendo una actitud totalmente pasiva, una desgana distraída, en contraposición a una distracción curiosa, como sería la de alguien que tiene conciencia de intuir algo, e insiste y no cesa en continuar enfocando, porque ésa es la energía que da impulso al vaivén, la que dibuja el movimiento, si el mundo no se mueve nuestro ojo se mueve por él, para no *desapercibirlo*, para no dejarnos de ver, para que nuestra existencia no parpadee y no nos desgaste la angustia de la muerte, esa es la esencia del impulso de los movimientos microsacádicos de nuestros ojos.

Lo que se vuelve es el movimiento de la visión. En este movimiento, la visión se encuentra con las limitaciones que impone la mirada, del orden visual [...] El verdadero objeto de análisis es la tensión entre el movimiento del focalizador y estas limitaciones. Es aquí donde los aspectos estructurales y formales del objeto adquieren significado y se vuelven dinámicos y culturalmente operativos, mediante el efecto temporal y cambiante de la cultura en la que se enmarcan. (Bal, 2002, p. 58)

Obviamente la ceguera al cambio si es entendida como un obcecarse que impide ver más allá de dónde estás fijando la vista, siendo uno mismo engullido de manera incontrolable por el propio foco de atención, consumido en la agonía, en los espasmos de una conciencia al límite, desbordada, alterada, enajenada, rapaz, a la caza de todas las emociones, de todos los recuerdos, contaminada por el odio, por rencor, por el resentimiento, es contraproducente, naturalmente aquí sí se aplica correctamente el término *ceguera al cambio*, o *ceguera por desatención*, porque la persona que sufre esta cacería de sí mismo es incapaz de ver lo que le ocurre a su alrededor porque se concentra en aquello que le duele. En la obstinación todo es tal cual se cree que es, no hay nada oculto, salvo la paranoia, pero incluso ésta se asevera en cualquier indicio, cualquier señal es un motivo para verse reflejado en el foco distorsionado de uno mismo, para verse encerrado en la ilusión, en la provocación delirante de lo obvio, cuando la realidad y uno mismo no se diferencian y uno mismo está incluido, mencionado en todo, todo parece mucho peor de lo que es, es un horror incontrolable, irreversible, irremediable, incluso tememos dejar de prestarle atención, porque si lo hacemos tenemos la certeza de que aún pueda ser peor de lo que ya es, la invariabilidad de lo malo se asienta, es difícil aceptar la idea del cambio, de un irse suplantando, de un ir reemplazando experiencias, todo queda sumido a una inapetente quietud, coartando el pensamiento creativo, el pensamiento mágico.

### *El esfuerzo de enfocar*

Enfocar es descubrir, en ocasiones te encallas, te obsesionas, es un vaivén entre ordenar y desintegrar, es dar credibilidad a la acción de fijar la atención, de acercarse y de aproximarse, de enfocar y de desenfocar, de iluminar y de oscurecer. Hemos de distinguir entre una distracción negativa de una positiva, la primera sería aquella ejemplificada en la sociedad del espectáculo, de la tecnología digital, caracterizada por la agresiva y competitiva avalancha de estímulos, de luces brillantes, de cambios exagerados, de movimientos estridentes para provocar una absoluta distracción en la que ya no percibamos ningún cambio porque hemos sufrido una sobredosis, un colapso, la segunda sería aquella administrada en pequeñas cantidades, pequeños contrapuntos, no de estímulos huecos, sino cargados de motivación, con el fin de llamar la atención, y así conseguir fijar nuestra mirada sobre un punto, reforzando nuestra no distracción, pudiendo ver algo gracias al juego. ¿Por qué esa tendencia a desmembrarnos, a invalidarnos, a censurarnos, a corregirnos, a señalar el defecto?, la ceguera en ocasiones es necesaria para poder ver.

Uno de los enemigos de la creatividad y la innovación, en particular en relación con nuestro propio crecimiento, es el sentido común. El dramaturgo Bertolt Brecht dijo que cuando algo nos parece lo más evidente del mundo no hacemos ningún esfuerzo por entenderlo. (Robinson, 2009, p. 57)

Los magos, los artistas, trabajan con el esfuerzo de entenderlo, su objetivo es el fin de la indiferencia, de la pasividad, su lucha viene a calentar el aura, ahora redefinida gracias al vaivén, porque su enfriamiento ha desencadenado una soporífera manera de ver, una desatención, una falta de esfuerzo, una indiferencia que se ha de combatir y así garantizar que la magia sea lo que es: juego. No podemos correr el riesgo de convertirnos en meros accesorios de museos de arte, de instalaciones, de performances, colocados ahí porque conviene, paseando por inauguraciones porque queda bien, convirtiéndose en un ritual penoso, volviendo al concepto más oscuro del aura, no podemos ser tratados como objetos, debemos reivindicar nuestro diálogo, nuestro papel protagonista en el vaivén, nuestro esfuerzo a la hora de ver. Lo espacios en los que se exhiben las diferentes prácticas artísticas no pueden convertirse en contenedores de accesorios, de ruido, de distracciones, centros de almacenamiento, como si de grandes parques temáticos o parques de atracciones se trataran, o de centros de abastecimiento del *buen gusto*, de la moda, consumiendo productos que caducan inmediatamente, que se pudren rápidamente, se descomponen como objetos de publicidad, de distracción que son, llamando la atención para que fijemos nuestra mirada en las luces estridentes, llamativas, en sus tonos ácidos, reventando nuestras pupilas en superficies de plástico, higiénicas, asépticas, para que nada nos cueste esfuerzo, de nuevo aquí la ceguera por desatención muestra su peor cara. No hemos de volver atrás, no hemos de retroceder, pero tampoco hemos de renunciar, rendirnos y dar por hecho que nada vale la pena, porque todo vale. No podemos dejarnos someter a la dictadura de la falsa libertad, entendida como falta de significación, como falta de juego, de diálogo. La libertad implica límites desde donde identificarnos, reconocernos, sublimarnos, emanciparnos, construyendo, desencadenando nuevos márgenes, nuevas normas del juego, expandiéndonos en la cura de la desatención, de dejar de mirar aquellos puntos de luz estridentes que se pudren inmediatamente en contenedores firmados por grandes arquitectos. El arte, al igual que la magia, aunque nos haga sospechar, nos ha de brindar un espacio para crear, para ilusionarnos, para fantasear, resaltando una creatividad no entendida bajo los efectos románticos del artista genial, sino de aquel para quien el todo deja de serlo y por lo tanto emerge la apariencia real del cambio.

La ceguera al cambio, la ceguera por desatención puede ser contraproducente si al distraernos perdemos la vista del mundo, absorbidos por ese agujero negro, o por el contrario

juega a nuestro favor si es ese punto ciego es entendido como algo inquietante sobre el que proyectar nuestras fantasías, lo oculto nos impulsa a movernos, la cuestión es si es un movimiento que se retrae o se expande, recordemos lo que dice Zizek, no se puede creer en el ejercicio de significar, no es posible el significado, *sin punto ciego*, algo impenetrable, prohibido, oculto por descubrir, sobre el que proyectemos “lo Inexplicado que de pie a la fantasía y garantice de ese modo el significado” (Zizek, 2006, p. 258).

El efecto secundario de enfriar el aura es la congelación de la humanidad, de las personas, tal y como le pudo haber sucedido a Gillian, ella era una niña de ocho años nerviosa, sus calificaciones en el colegio eran muy malas, molestaba al resto de sus compañeros, esto sucedía en la Inglaterra de los años treinta del siglo pasado cuando su actitud era calificada como irritante por parte de sus profesores, quienes preocupados, decidieron enviar una carta a sus padres, comunicándoles su malestar. “El colegio creyó que tenía dificultades de aprendizaje [...] en la actualidad dirían que sufría un trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) [...] pero en los años treinta (del siglo XX) todavía no se había diagnosticado el TDAH” (Robinson, 2009, p. 20). La madre la llevó a un psicólogo para que la evaluara, Gillian pasó a una habitación, y ahí estaba el terapeuta que la iba a evaluar, la niña se tuvo que sentar encima de sus manos para tenerlas quieta. Él se dirigió en todo momento a la madre, a la par que no dejaba de observar a Gillian, sus gestos, como su manera de comportarse. Al finalizar la retahíla de preguntas le dijo a la niña que su madre y él abandonaban la habitación para poder hablar un rato entre ellos a solas, Gillian asintió. El psicólogo antes de salir de la habitación encendió la radio que tenía sobre su escritorio, nada más salir le dijo a la madre que observase lo que su hija hacía.

Se quedaron de pie al lado de una ventana de la habitación que daba al pasillo, desde donde Gillian no podía verles. Casi de inmediato, Gillian se levantó y comenzó a moverse por toda la estancia siguiendo el ritmo de la música. Los dos adultos la observaban en silencio durante unos minutos, deslumbrados por la gracia de la niña. Cualquiera se habría dado cuenta de que había algo natural -incluso primigenio- en los movimientos de Gillian. Y cualquiera se habría percatado de la expresión de absoluto placer de su cara.

Por fin, el psicólogo se volvió hacia la madre de Gillian y dijo:

- Señora Lynne, Gillian no está enferma. Es bailarina. Llévela a una escuela de danza. (Robinson, 2009, p. 21)

La madre hizo caso de la evaluación del psicólogo, hoy en día esa niña es conocida como Gillian Lynne, una de las bailarinas y coreógrafas de mayor éxito de nuestros días. En el caso de Gillian el punto ciego era el de sus maestros, el del colegio, fijaban su atención en el defecto, en lo que debía ser corregido, en la homologación de todo un sistema educativo, achacándole un déficit de atención, mientras ella se concentraba en moverse, en la necesidad de expresarse con su cuerpo, desatendiendo otras disciplinas para ellas aburridas como las matemáticas, etc. Casos como los de Gillian Lynne podrían encontrarse en otras materias como en las ciencias, como le sucedió a Albert Einstein, etc., todos ellos ejemplifican la escisión dentro de la educación entre estímulo y motivación, la ceguera de un sistema que anula el incentivar la creatividad, el superávit, el vaivén, la verdadera aura y se encierra en la gestión, en la certificación de la ISO sin cuestionarse si ésta es la auténtica calidad.

Ver es decidir, fijarse en un punto conlleva tomar una decisión y al asumirla siempre se renuncia a algo, se escoge una posibilidad dentro de un abanico amplio de posibilidades, al decantarse por una de ellas uno siente el remordimiento de ya no poder ser todas aquellas otras que representaban cada una de las descartadas y es cuando la amenaza de la inseguridad de tal vez haberse equivocado le devora a uno. La censura del defecto, del error, carcome nuestros huesos, nos mordemos las uñas, nos rascamos compulsivamente la cabeza, no podemos quedarnos quietos, necesitamos movernos para descargar toda la tensión y sin darnos cuenta aún nos estresamos más, todo nuestro cuerpo manifiesta la frustración de la renuncia, de experimentar una especie de micro experiencia de la muerte. Si la muerte es entendida como la imposibilidad de la posibilidad, decidir, se convierte en una vivencia que nos aproxima al estado de conciencia previo a nuestra muerte, al vivir en propia piel la imposibilidad de experimentar otras opciones.

Desde hace unos años que se habla de la poca tolerancia a la frustración sobre todo concentrada en los jóvenes, como consecuencia de una sociedad en la que se fomenta vivir en la inmediatez, en el deseo de querer las cosas aquí y ahora, incapaces de postergar la recompensa, la gratificación, de imaginar una vida más allá del sacrificio, de la renuncia, del esfuerzo. Jóvenes de los que dicen evitan tomar decisiones, como si así mantuviesen en estado puro, virgen, ese abanico amplio de posibilidades, como si al dejarlo intacto, al aplazar la decisión, uno tuviese la sensación de que aquello, esa fantasía infinita de otros, continua perfecta, inalterada, temen acercarse a ella por temor a estropearla, a perturbarla, a alterarla hasta corromperla, como si uno mismo fuese una especie de virus devastador que exterminase la vida y es precisamente esa idea, la que nos incapacita para experimentar la vida real, nos la imposibilita, esa no renuncia, esa falsa libertad, ahora digital, ese no fijar nuestra atención en algo que nos motive, en algo que conlleve una cierta ceguera al entorno ruidoso, es experimentado como algo traumático. Hemos de invertir

la angustiosa concepción de la renuncia implícita en cualquier decisión, contrarrestar esa micro experiencia de la muerte, neutralizar el quedarnos encogidos, asustados, aplazándolo todo para no enfrentarnos a la fantasía de que algo malo nos pueda suceder si nos decantamos por una opción. Hemos de calmarnos, no dejarnos llevar por una apología de la indecisión, comportándonos como obsesivos compulsivos, presos del pánico, presagiando catástrofes de las que seremos víctimas. Si renunciamos a la renuncia jamás viviremos, seremos seres en potencia aún por ser, tapándonos los ojos, como cuando los niños pequeños creen esconderse del adulto que tienen enfrente. Hemos de fijar nuestra atención en un punto de luz para expandirnos, para desplegarlos como sujetos, como personas, para reivindicarnos, para poder tener un aspecto que nos identifique y nos diferencie del resto. La ceguera al cambio si únicamente es vista como un déficit de atención como algo que se ha de corregir, caeremos en la autoinculpción, tirándonos piedras sobre nosotros mismos, redundando en esa tendencia catastrofista, de desacreditarnos a la que acudimos para protegernos de lo que más miedo nos da; el mundo y nuestra indefensión ante él, acusándonos de ser tan torpes, tan tontos, tan limitados que no podemos con él, esa falta de dominio, de control, esa falta de poder es la que nos acompleja, nos hunde en la culpa del defecto, de la deuda jamás saldada, de la necesidad de huida, sintiendo un fuerte impulso a rendirnos. Por una vez hemos de zambullirnos en la credibilidad de la magia, suspender la incredulidad, abandonar esa actitud adolescente en la que todo es criticado de una manera severa, inflexible, juzgando, por adelantado, para acusar a quien sea del delito de incoherencia, porque el escéptico lo que acaba demandando con su censura es lo mismo que lo que critica, frente al dogmático exige la doctrina cohesionada, coherente del nada tiene sentido como antídoto a un mundo de significados autoritarios, la obviedad del embaucador acaba por reventarle, al aludirle, al verse atrapado en la telaraña ambigua, ambivalente, difusa de la oscuridad de la sala, de la coherencia autoritaria del escepticismo.

Descubrimos la primera paradoja derivada de esta retirada del gran Otro en la llamada <<cultura de la queja>>, y en la lógica del resentimiento subyacente: lejos de asumir alegremente la inexistencia del gran Otro, el sujeto culpabiliza al Otro por su fracaso y/o impotencia, como si el Otro fuera culpable del hecho mismo de no existir, es decir, como si la impotencia no fuera excusa. El gran Otro es responsable del hecho mismo de que no haya sido capaz de hacer nada: cuando más <<narcisista>> es la estructura del sujeto, tanto más culpabiliza al gran Otro y afirma de este modo su dependencia a él. (Zizek, 2006, p. 270)

No podemos continuar asentados en una lógica del resentimiento, de la impotencia, del fracaso, de la excusa, de la incapacidad de asumir nuestras vidas, no podemos continuar delegando, exigiendo que sea otro el que intervenga y corrija la situación presente, desentendiéndonos como sujetos que somos. “Aquellos que no se dejan atrapar en el engaño/ficción simbólica y se empeñan en creer sólo lo que ven sus ojos son los que más se equivocan” (Zizek, 2006, p. 268). El cínico deja de apreciar la *eficiencia de la ficción simbólica*, esa sí es la ceguera entendida como déficit. En la magia, en el cine, en el teatro, en la literatura, en el arte hay esa suspensión de la incredulidad y sólo se consigue creyendo en la escenificación. Gracias a que la realidad es transformada, se teatraliza, no se le puede acusar de engaño, es una ficción, un espacio para el juego, para propiciar un cierto ver, libre de todas connotaciones despectivas. Nadie al finalizar una película, se siente molesto, enfadado por haber sido engañado, si es así, va siendo hora que suspendamos el cinismo que nos arrincona en el descrédito.

Afortunadamente no somos máquinas, nuestra atención también se ve modificada por las emociones, así lo cree Susana Martínez-Conde, entonces no somos únicamente organismos que reaccionan a un impulso eléctrico de luces que brillan. A la hora de decidir sobre qué concentrarnos intervienen los sentimientos, que tienen que ver con representaciones, con imágenes significativas de uno mismo, fruto de la experiencia. Fijar nuestra atención no es el resultado de un engaño, o de un instrumento precario, no es una simple reacción, sino la complejidad de muchas variables que intervienen a la hora de dirigir nuestro foco, aquello que creemos brilla más que el resto y llama nuestra atención. Al igual que en la magia, en el teatro, en el hipnotismo del cine, hay un gran componente de credulidad, gracias a que hay una suspensión de la incredulidad, por qué insistimos tanto en romper el hechizo, la magia, el misterio, no hay que defender una ingenuidad que nos predisponga a ser engañados, a ser manipulados, sino que se ha de propiciar el recuperarnos, el liberarnos de la tensión del descrédito y zambullirnos, sin inhibiciones, sin complejos, sin culpas postmodernas que han reemplazado a la religiosas, en el vaivén del significado, en su hechizo, en su hipnotismo, en lugar de retraernos, de encogernos en el confortable desapego, en la cómoda indiferencia, en el nada vale la pena, en el síndrome de indefensión adquirida, apáticos, asumiendo que esa es la auténtica realidad, sin fisuras, sin dualidades, sin vaivén, sin diálogo, sin juego, sin humor, decepcionados, acurrucados en un rincón, esperando a morirnos, esa no puede ser nuestra única esperanza, una esperanza negativa, de lo peor. Si fuésemos máquinas que respondiésemos inmediatamente tal y como se espera a una señal, o a una orden, todo sería menos complicado, pero implicaría asumir que ya no somos humanos, debemos aceptar la complejidad. Afortunadamente nuestra condición humana dista mucho de que seamos seres tan básicos, reactivos, la distancia es la que precisamente nos

diferencia del resto de los animales. Son muchos los cambios pedagógicos, muchas las pedagogías que se han escrito, se escriben y se escribirán, pero siempre hay algo que no acierta a reducir nuestra complejidad a un decálogo de normas, de instrucciones, de acreditaciones. Las respuestas y los interrogantes en cómo percibimos nuestro entorno, en cómo nos relacionamos con él, cómo ordenamos y desintegramos al fin y al cabo, se adentran siempre en la duda, en la búsqueda, en la interrogación positiva de no alcanzar un todo que lo reduzca a una nada.

La sospecha de algo que falta ser visto se impone en lo sucesivo en el ejercicio de nuestra mirada, que se vuelve atenta a la dimensión literalmente privada, por lo tanto oscura, vaciada del objeto. Es la sospecha de una latencia, que contradice una vez más la seguridad tautológica del *What you see is what you see*. (Didi-Huberman, 2010, p. 79)

Esa sospecha, esa intriga hipnótica, que también aparece en las películas de suspense, nos provoca que creamos que nos están mirando, que la instalación, que aquel foco de luz moviéndose alude a nosotros, luz que contrasta con la oscuridad, diferencia que nos advierte que las cosas no son tal y como se ajustan a ese todo cotidiano, inamovible, rígido, severo. Al mirar invocamos una imagen que nos vuelve a nosotros, aludiéndonos como espectadores activos que somos. El mago nos mira y nos sentimos mirados, al igual que la luz hipnótica sobre la pantalla de proyección de una sala de cine se refiere a nosotros, está ahí para ser vista por nosotros, nosotros somos requeridos, somos mirados. Un gesto del mago oculta otro, bifurca nuestra atención, nos hace una pregunta para que aún dividamos más nuestra concentración, no es un divide y vencerás, porque desde un principio hemos aceptado las normas del juego.

Entonces empezamos a comprender que cada cosa por ver, por más quieta, por más neutra que sea su apariencia, se vuelve ineluctable cuando la sostiene una pérdida - aunque sea por medio de una simple pero apremiante asociación de ideas o de un juego de lenguaje- y, desde allí, nos mira, nos concierne, nos asedia. (Didi-Huberman, 2010, p. 16)

Es la mirada que se enfrenta a la micro experiencia de la muerte y “mueve la mirada de ese enfrentamiento” (Didi-Huberman, 2010, p. 86), la que impulsa el vaivén. La pantalla de proyección, la instalación, el teatro, el artificio que nos envuelve en la experiencia artística es un detonante, está ahí para ser visto, para que miremos, para que enfoquemos, para que iluminemos con nuestra mirada ese preciso lugar, es “un operador de nuestra inquietud visual” (Didi-

Huberman, 2010, p. 89). La escenificación funciona como un resorte que garantiza dónde proyectar nuestra mirada, recuperándonos como observadores, como sujetos activos que miramos. El arte digital ha de propiciar vivencias en las que la persona que esté experimentándolas, no se obceque en desmentir, en desacreditar sus sensaciones. No hemos de provocar un confrontación entre el individuo y lo que aparece, sino una relación que se base en *la* interacción, porque “la <<mirada>> consiste en el mundo que mira (de vuelta) al sujeto” (Bal, 2002, p. 53).

Tensión, foco, mirar, llamar la atención, escenificación, teatralizar, jugar, magia, son términos que se refieren al juego, al diálogo que nos une con aquello que se nos aparece delante nuestro, vivencia en la que se recupera el valor del observador y del espacio, estableciendo una relación empírica con el entorno, dando credibilidad a aquello que emerge. Escenificar garantiza la experiencia, no su descrédito, nuestra incredulidad, sino que asegura nuestra presencia.

La escenificación “es el lugar de la inquietante extrañeza” (Didi-Huberman, 2010, p. 157), la luz hipnótica moviéndose por la pantalla parece real, porque por su apariencia pertenece al mismo *todo* que nos rodea, pero su esencia de *como si*, es lo que nos recuerda que es una ficción, esa dualidad, esa dialéctica, esa ambivalencia, es el aura de la obra de arte, la luz hipnótica tiene la apariencia de ser autónoma, de que no nos necesite, pero es todo lo contrario, gracias a que fijamos nuestra atención intencionadamente, debido a nuestra presencia, que brilla más que el resto, sobresaliendo, desencadenando que esa presencia emerja.

El intencionalismo funciona como una lente a través de la que enfocar nuestra atención a la obra, una atención protegida por anteojos para excluir cualquier conocimiento que con el polvo del tiempo se hubiera acumulado sobre la imagen y pudiera distraernos. (Bal, 2002, p. 345)

En la luz hipnótica todo es velado, aparece aquello inexistente, parecen ser luces pero no lo son, son nexos, puentes que unen dos polos, son conductores de electricidad, de atracción y rechazo entre un signo positivo y uno negativo, rompiendo el excesivo silencio que puede volvernos locos. En la hipnosis del misterio, no se busca crear una cámara anecoica que absorba el 99,99 % de los sonidos, siendo nuestra propia respiración, el movimiento de nuestras tripas, el latido del corazón, nuestros únicos referentes, sino el dejar de caminar anestesiados por la ruidosa cotidianidad. “El arte niega las determinaciones impresas categóricamente a la empiria, y sin embargo, oculta en su propia sustancia algo existente empíricamente” (Adorno, 2004, p. 14).

Escenificar implica crear un potente señuelo que llame nuestra atención, que nos fijemos en él, el cebo alude a nuestro impulso a concentrarnos en algo, a dejarnos cegar con tal de contrarrestar el horror del ruido, evidenciando nuestra voluntad a que algo brille por encima del resto, a que el vaivén sea el movimiento que nos meza, desencadenando un marco que encuadre, una ventana cargada de magia, de teatralidad, sujeta a la experiencia, empírica, de objeto que es y no es, de intencionalidad, de foco, de hipnotismo, las luces nos descubren lo que no vemos, como en las instalaciones de Olafur Eliasson, donde él, como *artista-mago* pierde el control del espectador al ser la alegoría la que toma el protagonismo, la que expande la interacción, la que hace de mediadora, al ser un puente de cooperación entre lo que aparece, lo que emerge y la propia creencia del espectador a quien no se le ha otorgado un rol pasivo, al contrario, suspende su rutinaria incredulidad para zambullirse conscientemente en el juego de la extrañeza, de la simbolización, de la evocación, del vaivén. Las instalaciones de Olafur Eliasson son experiencias empíricas pero a la vez no lo son, ya que aluden a aquello que no son (Adorno, 2004), es un pedazo de lo otro, porque pertenece al mundo, pero no es algo real, es ficción, desvelándonos la esencia de la alteridad en sí misma, al recordarnos que hay algo enfrente nuestro que sirve de pantalla del mundo que ha sido olvidado por la obcecación, por la preocupación obsesiva, por el todo.

Las obras de arte no imitan a la realidad, sino que le enseñan ese desplazamiento [...] Que las obras de arte existan indica que lo no existente podría existir. La realidad de las obras de arte habla a favor de la posibilidad de lo posible. Aquello a lo que se refiere el anhelo de las obras de arte (la realidad de lo que no existe) se le transforma en recuerdo. (Adorno, 2004, p. 180)

La extrañeza, la inquietud, arruinan la seguridad de que el todo es tal como es, porque se transforman en recuerdo de la intención misma, de la mirada, de lo otro, del movimiento, el arte provoca el cambio porque alude a la diferencia que destruye el aplastante todo indiferente, al referirse al mundo, a nuestra presencia en él. El buen teatro, la buena magia de Olafur Eliasson nos recuerda que podemos creer en otra forma de interpretar, de percibir, de focalizar nuestra atención, diferente a la cotidiana, redefiniendo, reinterpretando, *re-significando* el modo de relacionarnos con aquello que tenemos enfrente nuestro; la experiencia empírica en sí misma, invirtiendo la amnesia de un mundo exterior. La tecnología digital con su virtualidad elude cualquier contacto con la realidad, cualquier alusión, ésa es nuestra gran amenaza, al esquivar el recuerdo de que existe algo enfrente nuestro. El sistema binario no busca el desplazamiento, el

recuerdo, sino la substitución, la identidad con aquello que se está consumiendo, no evoca, sino que evidencia lo que es, ofreciendo una cura a la expulsión de los vientres de nuestras madres, falsa salvación que nos anula como sujetos, “el hombre cree estar libre del terror cuando ya no existe nada desconocido, lo cual determina el curso de la desmitologización” (Adorno, 2007, p. 31). Eliasson nos despierta del insomnio, de la soporífera ilustración, nos devuelve a lo insólito, defiende erigir una percepción del mundo que dé esperanza al sujeto descreído, hartado de sí mismo. Las obras de Eliasson ofrecen paradójicamente lo opuesto a la voluntad universal de dominar la naturaleza, intenta invertir las consecuencias, consciente de que hemos de protegernos de la amenaza de nuestra propia desaparición:

El dominio universal sobre la naturaleza se vuelve contra el mismo sujeto, pensante, no quedando de éste más que aquel <<yo pienso>> eternamente igual que debe poder acompañar todas mis representaciones. Sujeto y objeto, quedan, ambos anulados. (Adorno, 2007, p. 41)

Los espacios que crea Eliasson no son pasillos, laberintos opacos, de desesperación, de inhibición, de angustia como los de Kafka, en donde el sujeto no pinta nada, no es tenido en cuenta, en donde es rechazado, despreciado, estética de la desaparición, de la descomposición, de un sujeto cada vez más invisible, prescindible, sin que pueda intervenir para revertir su expulsión. Eliasson nos despierta los sentidos, jugando con lo insólito, con nuestra ceguera al cambio, al crear un ambiente en el que dejar de ver la aséptica cotidianidad, para fijarnos en la densa niebla que todo lo desdibuja y seamos nosotros quienes tomemos las riendas, la necesidad de redibujar lo imperceptible, al fin y al cabo ordenar y desintegrar. Jueces, funcionarios cosificando a sujetos, convirtiéndonos en estadísticas, en números que garanticen balances, gastos públicos, déficits, sujetos sin derecho a ser personas, a pensar, a emocionarse, a incomodarse, sujetos débiles, derrocados, amoldados al puesto de trabajo, a la complejidad del presente, de la norma de que cuanto más tengas más dependerás, como síntoma, como sublimación de la vida de uno mismo, remitiéndonos a un fuerte complejo de inferioridad, desvelando nuestro pánico a perder la vida, volviéndonos cada vez más conservadores, asumiendo nuestro oficio de taxidermistas, conformismo que nos democratiza, que nos iguala en la indiferencia, que nos homologa, que nos estandariza, esa ha sido la recompensa de la lucha por la libertad, un proceso kafkiano, opaco.

La regresión de las masas consiste hoy en la incapacidad de poder oír con los propios oídos lo que aún no ha sido oído y de tocar con las propias manos lo que aún no

ha sido tocado, en la nueva forma de ceguera que sustituye a toda ceguera mítica vencida. A través de la mediación de la sociedad total, que se extiende a todas las relaciones y todos los impulsos, los hombres son reducidos de nuevo a aquello contra lo cual la ley del desarrollo de la sociedad, el principio del sí-mismo, se había vuelto: a simples genéricos, iguales entre sí por aislamiento en la colectividad coactivamente dirigida. (Adorno, 2007, p. 51)

La indiferencia es la verdadera ceguera. Olafur Eliasson combate la regresión de no poder oír ni tocar, tiene claro que quien ha de experimentar no es él, no es un ejercicio masturbatorio, narcisista, sino que ha de ser el otro quien tome un papel protagonista en sus instalaciones. “Las obras de arte se convierten en apariciones en el sentido pregnante, en apariciones de otra cosa, cuando el acento cae sobre lo irreal de su propia realidad” (Adorno, 2004, p. 112). Quien determina ese algo que no existe, que se está gestando, es el sujeto, quien lo expulsa con su interpretación, con su participación, al sentirse mirado (Didi-Huberman, 2010), aludido. “La otredad que entra en nosotros nos hace otro” (Steiner, 2007, p. 112), dice Steiner, esa experiencia insólita de las obras de Eliasson, propicia que el todo se derrumbe, para emerger nosotros como otro, como posibilidad, es gracias a ella que nos restituimos, nos recomponemos como sujetos. Por paradójico que parezca, algo parecido sucede con Kafka, en la apariencia de pasillos, puertas inaccesibles, se nos revela lo otro, lo indecible, lo misterioso, confrontados ante el límite de ser, intuyendo algo, contrapunto que comparte con Eliasson, ambos hurgan en la riqueza por lo extraño, por lo inexplicable, apareciendo la luz hipnótica sobre un fondo totalmente oscuro. Lo inquietante, lo indecible, crece, al proclamarse la alegoría, en modo alguno descifrada, apareciendo significados que no se objetualizan, diría Adorno, sus propuestas hablan desde la mudez, desde el silencio, se intuye una sintaxis, pero para nada es literal, cerrada, instructiva, sino metafórica, alegórica, provocativa, evocativa, que nos mira al ser nosotros los aludidos. La luz hipnótica parece una luz real, que no deja de moverse, de llamar nuestra atención, nosotros suspendemos la incredulidad porque a pesar de que su apariencia es la de pertenencia al mundo, sabemos que es una ficción, una ilusión, una fantasía, una especie de fantasma que nos invoca a participar, que reclama nuestra intervención como el padre de Hamlet, quien anticipa una realidad aún por verificar, por contrastar, una realidad inconsistente de reinas embusteras, de usurpadores de tronos, presos de su ambición, sujetos rapaces, condicionados por sus impulsos indomables, fustigados por la debilidad de quien no sabe contenerse, detenerse, de quien no sabe distinguir, diferenciar entre realidad y ficción y se sumerge en un simulacro desbocado, sin pertenencia, sin lugar, exagerado. Si no hay una conciencia de la teatralidad, si no hay distancia, la locura, la

inmersión, el simulacro nos salpican. En la obras de Eliasson el sujeto recupera el privilegio, la garantía, la capacidad de poder volver a experimentar, de proclamar que es posible disponer de un espacio para la experiencia sin que se corra el riesgo de estar amenazado por la lógica de la deconstrucción, siendo acusado de vivir una mentira que se pudre, viscosa, pegajosa, blasfemia de lo no auténtico, culpa que desencadena una perfecta inhibición, sin referencias, sin mundo, sin sujeto, convertidos en Lord Chandos, descreídos, portadores de una política de la incredulidad.

Agrado es uno de los personajes de la película de Almodóvar *Todo sobre mi madre*, se llama a sí misma, con este apodo, porque sólo ha querido agradar a los demás, confiesa que es auténtica por todas las intervenciones quirúrgicas que ha padecido con el fin de parecerse a una mujer, por todo el dinero invertido en ser como ella ha querido ser, porque “cuesta mucho ser auténtica, porque una es más auténtica cuanto más se parece a lo que ha soñado de sí misma” (Almodóvar, 1999), dice. La pregunta sobre la autenticidad, el debate sobre la diferencia entre ficción, engaño, simulacro y las posturas enfrentadas centran la duda, la polémica, el diálogo. Al querer agradar uno también se acaba anulando como sujeto, se acaba convirtiendo en un objeto de satisfacción para el otro, como en los juegos masoquistas, pero la autenticidad, sí que poco tiene que ver con lo natural, con lo neutro, y sí con la naturaleza que somos, es partiendo desde nuestro déficit de significado, que se comienza a ver, a apreciar las diferencias, a representar, a significar, a desplazarnos, a distanciarnos como a aproximarnos, logrando ser auténticos. Nuestra propia presencia es la prueba de nuestra real autenticidad. La singularidad de lo insólito es el aura, el interrogarnos sobre el sentido, el no hallar una explicación definitiva, racional que todo lo encierre bajo una claridad cegadora, se ha de beber el antídoto de la democratización de la indiferencia, lo teatral rompe con esta apatía. Agrado es la más auténtica gracias a su artificialidad, a su propia escenificación de aquello que no es; una mujer.

Eliasson produce por primera vez la pieza titulada *Beauty* en el año 1993, la instalación consta de una manguera perforada y colocada en el techo del espacio expositivo que está totalmente a oscuras, el agua que contiene se filtra por cada uno de los agujeros, creándose una cortina de agua de gotas imperceptibles, debido a que el diámetro de los orificios es muy pequeño. Sobre la cortina se proyecta un haz de luz, gracias a un foco colocado en la sala, gestándose un increíble arco iris en el espacio a oscuras en el que se ubica la instalación, la variación resultante, el movimiento hipnótico de la cortina de agua, sumado al insólito efecto óptico que se asocia a una experiencia del mundo exterior y no al de un interior sin luz, como el de una sala de exposiciones, se aglutinan para crear una experiencia *bella*, que nos involucra, que despierta nuestros sentidos, invitándonos a que cartografiemos nuestro estado de ánimo y nos creemos una imagen, una emoción de nosotros mismos, sintiendo nuestra presencia real, nuestra

otredad, nuestra diferencia inexplicable, extraña, gracias a la experiencia empírica, real, de algo artificial, prueba de su lealtad con la autenticidad de su esencia. La belleza de la instalación nos traslada a aquello que no es, el recuerdo de lo otro, de nuestra presencia real, olvidada en el resto desechable de la cotidianidad. “Los fenómenos “naturales” siempre aparecen marcados como invenciones, y las operaciones de lo sublime quedan desmitificadas y reveladas, como en una demostración científica” (Grynsztejn, 2008, p. 119). Las instalaciones de Olafur Eliasson enmarcan, revelan experiencias de la naturaleza, son ensalzadas gracias a la exageración del contexto en el que son ubicadas, en el museo, en la galería, en el espacio expositivo que nos avisa que lo que vemos es una ficción, fruto de un mecanismo, de algo no auténtico, pero a la vez es natural, real, porque cumple con un principio físico, de cómo la luz se propaga y se dispersa, como consecuencia de la refracción-reflexión-refracción, descomponiéndose en los colores que conforman el espectro, presentándonos el auténtico haz de luz, el foco, el punto hipnótico que nos provoca ceguera al cambio, o mejor dicho superávit, sus obras mezclan credulidad e incredulidad, el hechizo de un arco iris en la oscuridad, y el escepticismo de la explicación que descubre el truco del juego de magia, al conocer las leyes de la física que arruinan de una tajada el misterio, es un interesante equilibrio entre la obra que necesita al espectador para que sea interpretada y la obra que le ignora simultáneamente, porque por sí misma es un objeto inmune a la interpretación del fenómeno, peligrando nuestra innecesaria presencia. El equilibrio y el desequilibrio, la aproximación y la distancia nos aseguran el aura del vaivén.

Olafur Eliasson es un mago que con sabiduría artesana explota su don para crear señuelos, fantasías con las que nos sentimos aludidos, mirados, instalaciones que nos garantizan la experiencia, el sentir y no la incredulidad, como el descrédito o la desconfianza en el sujeto, Eliasson no cae en el narcisismo moralizante de adoctrinarnos qué debemos experimentar, él sugiere experiencias, nos coge de la mano, nos adentra en la metáfora, hasta soltarnos para que continuemos nosotros el recorrido, sin vacilar, sin miedo, alejándose, desvinculándose de aquellos otros magos que entienden que la magia, o la seducción, el señuelo, el atractivo, el punto ciego, el foco, radica en descubrir el truco para que el espectador sea aleccionado. Paul Sermon es un descubridor de engaños, con el objetivo de ajustar cuentas con el mentiroso, con el embaucador, nos dice cuál es la moraleja, convirtiéndose él en protagonista redentor, en quien nos adoctrina. En sus instalaciones interactivas, cuya investigación se centra en el campo *inmersivo y expandido telemático de espacios*, apela a la participación física y activa para que el espectador deje de ser alguien pasivo y juegue a ser un mago descreído, el primer paso para lograrlo es que conozca el truco, Paul Sermon nos lo revela, haciendo creer que ha desnudado el engaño, mostrándonoslo tal como es, desactivándolo, sin darse cuenta que su exhibicionismo es

tan poco neutral como el discurso del peor embaucador, o tan artificial como el menos auténtico. Paul Sermon centra su truco en la técnica del croma, propiciando que espectadores situados en habitaciones separadas, se fusionen en una comunicación telemática en el interior de sus respectivas pantallas de televisión que tienen enfrente suyo, ambas habitaciones tienen las mismas características, en sendas estancias hay sofás pintados de color azul para que se sienten quienes intervengan en la experiencia, ambos grupos de personas son capturados por una cámara, para ser extraídos del fondo y así poder ser fusionados, mezclados en la imagen telemática de un sofá de similares medidas pero ya no de color azul, sino cubierto por un tapizado cualquiera, ambos grupos se integran para ser retransmitidos en los televisores que tienen cada uno de los participantes, así entre ellos pueden comunicarse de manera telemática, gracias al croma. Los participantes se ven reflejados en sendas pantallas, junto a desconocidos, sobre un fondo que no es el que están, que ha sido reemplazado, la extracción reproduce la utilizada en televisión, o en el cine. Las imágenes (representaciones) que se ven en el televisor son un reclamo, un cebo, un señuelo para verse y comprender que lo que ven no existe, como si fuese una imagen para excitarse consigo mismos, como una especie de fascinación pornográfica de yo me veo viendo, revelándose que a pesar de estar junto a alguien a quien no conozco ni veo directamente, existo gracias a que gesticulo, reconociéndome en la pantalla. Lo emitido en el monitor es el resultado de una cámara directa que lo revela todo, descubre la técnica como quien construye esa nueva imagen telemática, que no existe, ese espacio en común, impostor, en el que los participantes son fusionados, a pesar de estar ubicados en habitaciones diferentes, para que mutuamente se estimulen, se inciten a gesticular, a participar, a comunicarse en un diálogo sordo, sin tacto como el del ciberespacio, un espacio sin cuerpo, desinhibido, sin distinción entre realidad y fantasía, un espacio en que el juego acaba siendo un juego de dominación del otro, y en donde uno mismo se acaba convirtiendo en un objeto que ha de reaccionar a los estímulos que le son telecomunicados. El conflicto no reside en la técnica del croma, sino en la no neutra voluntad moralizante de Paul Sermon, al descubrir el engaño y así poder entonar una verdad que adoctrina, defendiendo aquello que critica: el todo.

El participante es consumidor de sí mismo gracias a la pornografía que modela la técnica que garantiza que el sujeto sea un objeto, la imagen de sí mismo. El reflejo junto a otros, junto a extraños, se acaba convirtiendo en una comunicación de sonidos, de gestos fingidos, haciendo aspavientos a solas en el sofá, mientras en la pantalla se aprecia el resultado rodeado de desconocidos. La falsa comunicación telemática podría aplicarse a aquellas webs eróticas en donde una mujer conectada a una webcam, finge un orgasmo con tal de excitar al usuario, con la técnica del croma podríamos imaginar, en un futuro próximo, que el cliente al conectarse y tras

dejar los datos de su tarjeta de crédito, recibiese en su casa y por correo postal una sencilla tela de color azul que pudiese enganchar en la pared de la habitación en la que tuviese su ordenador, siendo del mismo ancho y alto que el encuadre que capturase su webcam y así consiguiese fusionarse en el monitor de su computadora con la persona que estuviese prestando sus servicios. La técnica del croma garantiza la pornográfica estridencia del color aséptico, higiénico, a distancia, irreal, del simulacro, del estímulo, en apariencia es un juego, pero sin embargo niega el misterio del truco, al descubrirse que no existe, porque uno está a solas, sentado, simulando comunicarse, en un intercambio higiénico, desinfectado, profiláctico, sin contacto, prometiendo que no habrá contagio, desmintiendo el misterio y garantizando que nada vale la pena, el síndrome de indefensión adquirida toma el protagonismo, el engaño, la manipulación son fuente de decepción, no hay aura, se enfría el diálogo con la realidad, e invade la presencia de una estética gélida, aburrida, sin asombro, sin coqueteo, sin vaivén, sin movimiento hipnótico, se impide la concentración en algo, sufriendo un auténtico déficit de atención, porque de antemano nos preguntamos para qué, el resultado es la inhibición de creer haber descubierto el truco, asumiendo que nada vale la pena. El asombro de desaparecer en una tela azul siendo sobreimpreso en una imagen de televisión gracias a un programa de ordenador, produce en los iniciales minutos el juego inocente de ahora estoy y ahora no estoy, pero tras repetir los gestos, controlar la presencia y la ausencia, el truco se acaba por desgastar y nos aburrimos hasta dejarlo estar, ¿cuánto tiempo uno puede aguantar la desilusión de que ya no hay nada más?, si la técnica del croma se convierte en el protagonista, el sujeto queda apartado, acaba siendo prescindible, al quedar relegado tras el puro exhibicionismo del programa informático que permite la fusión, la telepresencia detiene el vaivén, la diferencia reside en si la técnica es utilizada como motivación o como estímulo, si es un puente para lo imperceptible, o una evidencia, derrumbando nuestra condición como sujetos.

En lugar de estar del lado del objeto visto, la mirada cae en nosotros mismos, los espectadores, razón por la cual la imagen que vemos en la pantalla no contiene ningún lugar, ningún punto sublime-misterioso desde el cual nos mire. Sólo nosotros miramos estúpidamente la imagen que “lo revela todo”. (Zizek, 2010, p. 183)

Para que el poder de fascinación produzca su efecto, este hecho debe permanecer oculto: en cuanto el sujeto toma conciencia de que el otro lo mira (de que la puerta le está destinada exclusivamente a él), la fascinación se desvanece. (Zizek, 2010, p. 190)

Paul Sermon nos demuestra al enseñarnos el truco que nada existe, lo único que sí es real es la computadora, el sistema que posibilita la telepresencia, la invención, la mentira, el otro se fusiona con un entorno evidentemente falso, juegos de presencias exageradas que evidencian el engaño, el vaivén se detiene, no es que se interrumpa, sino que la rigidez, el inmovilismo suplanta el sentirnos aludidos, lo obvio es la prueba que demuestra que todo es fraudulento, acusándonos de participar de la mentira si nos atrevemos a caer en sus fauces, el simulacro reaviva la desesperanza, lo opuesto a la esencia humana, sin esperanza, sin vaivén, la humanidad se extingue en una inmolación multitudinaria. Exterminio por ley, exterminio de Dios, forman parte del falso consuelo, a pesar de estas intromisiones el ser humano ha continuado reproduciéndose, experimentando la obcecación, el absurdo del sinsentido, de conservar lo paradójico, la inquietud, la extrañeza: la vida. Paul Sermon con sus cromas, tan obvios y telemáticos, y sencillos como los utilizados en la previsión del tiempo, pretende expandirnos cuando en realidad nuestra presencia es sustituida en la pantalla por otra, reemplazada por el desencanto de la experiencia de nuestra irrealidad, o de nuestra realidad para nada neutra, como si reconocer que el sentirnos aludidos, la acción de interpretar, fuese algo malo. La culpa de la acción de significar, de su no neutralidad aviva de nuevo el discurso de una libertad suicida. La realidad que vemos emitida en la escueta pantalla de televisión es la gran seducción, el truco del parque de atracciones, el de retratarse colocando nuestra cabeza en un agujero que mirado de frente, da la apariencia de pertenecer al cuerpo que el cartón representa, una escena costumbrista, aburrida, una más del montón, esa es la hazaña inmersiva, supuestamente expansiva telemática del juego técnico de Paul Sermon, pero en verdad regresiva.

Se ha de pretender ir más allá del estadio del reconocimiento del espejo y simbolizar para que se garantice la fantasía, la esencia de la condición humana, el vaivén, y así no quedarnos estancados en un narcisismo, en una masturbación telemática, en una exhibición de uno mismo, en una identificación superficial, condenados a una regresión, a un individualismo exento de simbolismo, de comunidad, de grupo, a un yo demandante, agotador, a un juego en el que sólo se remueve el vacío, goce narcisista, cansado cacareo, imagen absorbente, en la que es imposible reconocerse porque nos debemos a ella, nos engulle. El conjunto del espacio juega un papel de pérdida, de algo anecdótico, como una excusa que nos cercena en la oscuridad, quedándonos desatendidos en la ceguera narcisista histórica de lo telemático, una especie de realidad aumentada pero centrada y limitada al espejo, al primer estadio, quedándonos quietos.

La instalación titulada *There's no simulation like home* es un uno de los ejemplos en los que Paul Sermon descubre el truco para reflejar que la realidad es una construcción del lenguaje, tanto la simulada como la considerada *real*, nada es neutro, por lo que se instala en la cómoda

estética del escepticismo que tiene como objetivo no interpretar sino devastar, estética de la paranoia, de la deconstrucción, del todo es mentira, de la imposibilidad de la experiencia, al no tener garantías, víctimas de nosotros mismos, de lo mentirosos que somos.

Whilst we have become accustomed to accept the existence of ourselves in telepresent forms throughout this installation. We are finally denied the most simple telepresent truth we expect from a mirror, putting the notion of the real and the virtual into question. By representing the domestic reality inside the installation as a fabrication of the technological apparatus outside. There's no simulation like home attempts to present realities as a construct of language. This installation serves as a contextual wrapping for the telematic research and developments used within it. (Sermon, 1999)

*There's no simulation like home* 1999, consiste en una construcción de un habitáculo que intenta asemejarse al de una casa inglesa, construido en la misma sala de exposiciones, del que sólo se han levantado las paredes, a modo de un plató de televisión, si se ve desde arriba, se observa la distribución en planta del dormitorio, el comedor y el baño, en cada lugar de la casa hay muebles pintados de azul y televisores para que quienes la recorran pueden interactuar telemáticamente con otros usuarios situados en otro lugar de la sala de exposición. Al final del recorrido de la supuesta casa, que desde un principio por la austeridad, por la sencillez se aprecia que obviamente no es tal, y aquí podríamos enredarnos y referirnos al texto de Foucault sobre la pipa de Magritte, el usuario se encuentra con un baño en el que hay un espejo, con la sorpresa que es un falso espejo ya que en realidad es una ventana que da a un baño de similares características, de ahí el título de la instalación, poniéndose en duda las nociones de realidad y simulación, pretendiendo demostrar que toda realidad, incluso aquella no digital, es una construcción del lenguaje. Lo que Paul Sermon garantiza es la crisis del significado, de que no nos podamos referir a las cosas y que por lo tanto más vale no creer en las palabras, mejor no fiarse de ellas, como tampoco en las imágenes, como en los sonidos, siendo aconsejable abandonarse a la inhibición del nada vale la pena, o al juego en el que no se diferencia la realidad de la ficción.

Paul Sermon, a diferencia de Olafur Eliasson, muestra el mecanismo que genera la ficción, la fantasía, logrando que pierda su apariencia, para convertirse en obscena realidad, como el príncipe en rana, o la princesa en cenicienta. Al utilizar la tecnología del croma con este objetivo, impide distinguir entre la apariencia de lo que es real como de lo que no lo es, asegurando el simulacro, Paul Sermon pretende que nos demos cuenta de la esencia de la simulación logrando la nula garantía de la experiencia, y que concluyamos, que nos creamos, que

aquello que experimentos es tal cual es (al no diferenciarse la imagen telemática, de la del falso espejo), asumiendo como natural la para nada neutra sustitución del juego informático, confirmándose la expulsión, la invalidación del sujeto, al ser anulado, rechazado, convirtiéndose en algo prescindible, que se desnaturaliza, al ser la nueva naturaleza la propia simulación que ofrece la computadora, la que nos reemplaza y la que nos demuestra que somos una invención, un fraude. Por el contrario, Olafur Eliasson exagera, hace evidente la apariencia de lo que exhibe, sabemos que es una ficción, es una presencia real, pero no es naturaleza, pudiendo diferenciar entre realidad-mundo y fantasía, lo que garantiza y asegura la necesidad de un sujeto para que la distinga, y que por lo tanto la experimente y brinque hacia lo evocado, ubicando un punto de inflexión, un puente hacia lo inquietante y no un hielo quebradizo que se agrieta al pisarlo, hundiéndonos en el gélido líquido, inestable de la simulación.

Paul Sermon critica el simulacro desmitificando al espejo, si al final del recorrido nos encontrásemos dos baños exactamente iguales, simétricos, no se plantearía la duda, es debido a que hay un marco de madera situado encima del lavamanos que creemos estar ante un espejo. Lo que nos crea malestar, no es el espejo, sino el habérselo creído, el haber sido embaucados. Como en la película de *Quid Pro Quo*, el problema no es la silla sino que nos hayan engañado. El conflicto no es lo sugerido sino el hacernos creer que hay algo evocado, para que al final se nos descubra, se nos diga, que no, lo que nos molesta no es la técnica del croma, ni los muebles pintados de azul que hay en todas las estancias de la instalación *There's no simulation like home*, convertidos en interfaces que posibilitan la inmersión telemática, y pantallas de televisión que garantizan apreciar el juego narcisista, sino la intención moralizante de la suspensión de la credulidad con el objetivo de garantizar la incredulidad, asegurando la interrupción del vaivén, y así convencernos que lo correcto es el escepticismo total, experimentando el cinismo de ser condenados, cuando el culpable, si es que lo hay, es justamente quien nos acusa, quien nos ha engañado. Para exagerar aún más la pretendida moraleja, y así lograr aleccionarnos con éxito, Paul Sermon compara los usuarios del interior de la instalación-hogar con los de afuera, con quienes se comunican, los segundos están en habitáculos con iguales muebles pintados de azul pero distribuidos no en habitaciones que pretenden imitar una casa anglosajona ni su recorrido, sino en cubículos desnudos, en los que no se ha pretendido ocultar cables, ni cámaras de seguridad, como intencionada metáfora de que todo es una manipulación, un artificio, creando la evidencia de dos bandos: los que consumen el engaño y los que lo crean, para que así, aún sea más patente, que toda realidad es una construcción, por si aún nadie no se había dado cuenta, la moraleja es que nada es neutro, pero tampoco lo es el descubrir la mentira, el fraude, porque en modo alguno se es imparcial. Tanto quien crea la trampa, como quien la consume, como quien la

descubre comparten el hecho de actuar movidos por unas determinadas motivaciones para nada puras, vírgenes, neutras, más justas, o incorruptibles. De una vez por todas hemos de no juzgar más la acción de significar, de determinar, y así dialogar sobre lo que cada uno entienda por algo, para encontrar puentes, ventanas, *incompletitudes* que compartamos para engrandecer, para *designificar-significar* en la acción de expandir nuevos significados, invirtiendo la tan dañina deconstrucción, para estar siempre construyendo sin sentir vergüenza, sin sentirnos culpables.

El delator que descubre el truco, acaba propiciando una exhortación de la técnica que asegura, garantiza, perpetua el mito de la simulación, lo integra, lo ensalza, en lugar de escenificarlo, resultando un hiperrealismo del engaño que lo hace veraz, la verdad indudable acaba siendo la técnica, el medio, adjudicándole unos valores para nada imparciales, asegurándonos que con la presencia real de la técnica nosotros no pintamos nada, la ceguera es impuesta, dejamos de mirar, de ser tenidos en cuenta, es la promesa de la no integración, de la no fusión, dejando de existir como sujetos, la esperanza se convierte en la promesa de una esperanza negativa, lacerante, de lo peor, y el síndrome de indefensión adquirida continua revoloteando.

La realidad virtual no imita la realidad, la simula a base de generar una semblanza de realidad. En otras palabras, la imitación imita un modelo real preexistente, mientras que la simulación genera la semblanza de una realidad inexistente: simula algo que no existe [...] En contraste con la imitación, que sostiene la creencia en una realidad <<orgánica>> preexistente, la simulación <<desnaturaliza>> retroactivamente la realidad misma al mostrar el mecanismo responsable de su generación. En otras palabras, la <<apuesta ontológica>> de la simulación es que no hay diferencia última entre la naturaleza y su reproducción artificial, es decir, que existe un nivel más elemental de lo Real respecto al cual tanto la realidad simulada como la realidad <<real>> no son más que efectos derivados, y este nivel sería lo Real de la pura computación: detrás del evento que vemos a través de la interfaz (el efecto de realidad simulado) no hay más que pura computación sin sujeto. (Zizek, 2006, 212)

Si comparamos la instalación de Paul Sermon con la instalación *Time Delay Room* de Dan Graham construida por primera vez en 1974, teniendo en cuenta que por aquella época no existía la tecnología digital de la que hace gala Paul Sermon, la instalación de Dan Graham comparte con la del primero, en que ambas centran la interacción obra-espectador en base a un circuito cerrado de televisión. La instalación *Time Delay Room* está compuesta por dos habitaciones separadas por un tabique que no llega a cerrar ambos espacios, conectándolos

físicamente y por el que el usuario puede pasar de uno a otro, en ambos ambientes hay colocada una cámara de vídeo vigilancia que registra todo lo que pasa en cada interior. En sendas paredes frontales hay dos monitores de televisión, en uno se puede observar lo que ocurre en la otra habitación, y el segundo retransmite lo que pasa en el propio espacio, en el que uno está, pero con ocho segundos de retraso. Esos ocho segundos de retraso son los que le convierten al usuario en observador y en observado, posicionándose simultáneamente y de forma extraña en uno y en otro papel, desencadenando la ambivalencia, la ambigüedad, la extrañeza. En cambio, Paul Sermon, desentraña lo semblante, lo que aparece, demostrándonos la fragilidad del edificio, la falsedad de cualquier significado, asegurándonos que no hay nada, afirmando y defendiendo un escepticismo inhibitor, lacerante, en el que todo es una gran decepción en donde no existe nada, anulando el espacio como lugar de proyección de nuestros miedos, de nuestra expulsión, de nuestra presencia como vaivén, impidiendo partir de una realidad física para dirigirnos a una evocada, arrojados a una cotidianidad aburrida, miserable, anulando la diferencia entre realidad y ficción (apariencia), presentándonos la obviedad, de un todo sin fisuras, sin grietas, culminando el proyecto de la ilustración, del dominio de la naturaleza, de nosotros mismos, un poder que nos sume en la absoluta indiferencia, en la apatía, en la desafección, en la promesa del aburrimiento. Por el contrario Dan Graham, gracias al retraso de esos ocho segundos, a ese breve espacio de tiempo, a esa imposibilidad de observarnos en tiempo real, experimentamos la restauración del recuerdo, de la memoria, de la nostalgia, del poder simbólico, garantizando la experiencia, la observación, impidiendo que nos sometamos a una acción en presente continuo que desaloja cualquier capacidad de contemplación, de pensamiento, esos ocho segundos son la separación, la expulsión, la distancia que asegura la diferencia, el que podamos continuar proyectando nuestros miedos, que interpretemos nuestra presencia, garantizando que podamos pensar, porque para poder tomar conciencia de la acción, no se ha de estar ejecutando ninguna, esos ocho segundos nos brindan la oportunidad de ir más allá de una realidad cotidiana, insípida, nos sugiere verla de otro modo, propiciando el cambio, variando el modo de observarla, de interpretarla, obligados por lo que no hemos visto, por lo que hemos experimentado, sacudiendo el polvo de la inmovilidad de lo obvio, de lo evidente, de lo que es tal como es. El usuario no puede verse a sí mismo en tiempo real, porque es imposible tener el don de la ubicuidad, abandonar la habitación en la que está, para verse en el monitor del espacio contiguo, que emite lo que pasa en la sala que se dispone a dejar, sin retraso alguno, porque siempre acabará viendo la ausencia de quien ya no está, esa imposibilidad, lo que falta, esa *incompletitud*, sumada a los ocho segundos aseguran la posibilidad, la diferencia, el impulso del vaivén del querer no cejar de pasar de un espacio a otro, por muy absurdo que parezca. Los ochos segundos y el no poderse observar en tiempo real

impiden el simulacro, cierto que muestran el peligro de la evidencia, insinuando que todo puede ser una construcción, pero a la vez nos devuelven al marco de la esperanza, de lo inquietante, de lo que no tiene una explicación, garantizándonos nuestra aparición, nuestra presencia, frenándose la amenaza de una niebla que todo lo desdibuje bajo una indiferencia absoluta. Gracias a los ocho segundos y a un espacio que posibilita el transitar de una habitación a otra, pero que impide el que nos podamos observar en tiempo real, enmarcamos la apariencia de nosotros mismos cuando ya no somos, la renuncia, el momento irrecuperable que no se podrá experimentar de nuevo, un ser para la muerte, recordándonos que somos individuos, personas que renunciamos, que experimentamos micro experiencias de la muerte, en cambio Paul Sermon invalida al ser humano, al arruinar la imagen que emerge, al convertirlo en un objeto, al prescindir de él, Dan Graham, restaura al sujeto como persona que experimenta, que interpreta, que hurga en su apariencia.

El arte no puede ser, ha de aludir, sugerir aquello que no es (naturaleza), si no, deja de ser arte, su esencia es ser aquello que no es, Paul Sermon nos dice lo que es, naturaleza del fraude, engaño, construcción, una evidencia que todo lo encierra, creando un todo inamovible rígido, intacto, deteniéndose el movimiento, en cambio Dan Graham establece el diálogo de una presencia que ya no es y que es, creando un inquietante contraste entre lo que ha sido y está siendo, algo muerto y que continua vivo, provocando una distancia, un desequilibrio, un movimiento que alude a lo otro. La instalación de Paul Sermon se contrae en la evidencia absoluta de un todo escéptico, desencantado, por el contrario en la instalación de Dan Graham nos expandimos gracias la vivencia de la nostalgia, la aparición de uno mismo en tiempo pasado, presente y futuro. Dan Graham va más allá del lugar, primero contrae la experiencia con la ficticia presencia no real de uno mismo confinado en el circuito cerrado de televisión pero que rápidamente se desbloquea por la desincronía, por el retraso de ocho segundos, es ese intervalo de tiempo el que obliga a que la contracción invierta su inercia y se expanda la experiencia a gran velocidad, dibujando el movimiento del vaivén, meciendo al observador-observado, en el desequilibrio de lo incierto, juego entre realidad y nostalgia, contraponiendo emociones, términos, conceptos, significados, encerrando y abriendo, cazando y liberando.

Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay (1974) use closed-circuit video feeds to place viewers in room-scale media installations where they occupy the double role of performer and viewer. Mirrored walls allow visitors to see the reflections of their surroundings, themselves, and a television monitor showing the “just past”: the space recorded seconds earlier as seen from the opposite monitor. In Performer/Audience/Mirror (1977), Graham stands on a stage, between mirror and

audience, and delivers a series of real-time verbal descriptions of his and the audience's behaviour, creating a kind of self-conscious awareness of present and just-past time. (MOCA, 2009)

La conciencia de presente y de pasado, de uno mismo, garantiza la distancia que invalida el simulacro, Paul Sermon afirma que no hay nada que ver, en cambio al experimentar *Time Delay Room*, se insiste en la incógnita no resuelta de si hay algo que ver, y la respuesta es sí, manteniéndose el secreto de la apariencia velada, al no resolverse el misterio que la rodea; nosotros mismos, nuestra propia presencia.

Aquellas prácticas artísticas que escenifiquen, han de tener claro que han de remarcar el marco, la diferencia entre realidad y ficción, suspendiendo la incredulidad de la cotidianidad, para que concentremos nuestra atención en un foco iluminado, experimentando algo que se aleje de la rutina y nos recuerde que es posible mecernos, para sentir el vaivén intrínseco a la práctica artística, garantizando el movimiento, el cambio, la posibilidad, que el todo deje de serlo, si no, corremos el riesgo que se atenúe el límite, la ventana, el puente, la puerta, el marco, la diferencia.

En la premisa de unir arte y vida el vaivén también corrió peligro, al convertir la vida en arte, o en arte la vida, al pretender disolver el límite entre realidad y lo evocado, dejando pasar la niebla de la ficción hasta enloquecernos, esquizofrenia que impedía diferenciar qué era real y qué no, obligándonos a quedarnos inmóviles, rígidos en la indiferencia de la historia de la inexistencia, sin cambio, sin movimiento, sin esperanza de ser mecidos, “la barrera que separa lo real de la realidad es por lo tanto la condición misma de un mínimo de normalidad: la locura (la psicosis) aparece cuando esta barrera se rompe” (Zizek, 2010, p. 40), la utopía de unir arte y vida es la misma amenaza de quien pretende arruinar con su discurso la ficción, la fantasía, al acusarlas de inconsistentes, en aras de un realismo del no hay nada más, privándonos de ser los protagonistas de la experiencia misma, impidiendo que se cumpla la promesa de moldearnos y mecernos gracias al movimiento del vaivén, sin él, la condición que nos hace humanos se incumple, nos convertimos en objetos ornamentales, parte del decorado desnaturalizado de escaparates, engullidos por la forma, por el color, por la artificialidad de la estridencia, segura, “arrojados al primer plano, al implacable y voraz imperio de la transparencia comunicativa, en su obsceno exceso de voluntad de mostración, de puesta de todo en un puro orden de visibilidad” (Brea, 1991, p. 37). La híper-exposición nos lleva a que nuestra presencia parpadee, a que los ocho segundos desaparezcan. Sin nostalgia, sin distancia desde la que ordenar y desintegrar, palidecemos, caemos de espaldas, somos muertos de espíritu. Lo que el arte nos enseña, resalta, es que esta extraña ambivalencia, este extraño juego de credulidad e incredulidad no busca

culpables, ni redenciones, sino mantener la expectativa, la motivación, la inquietante curiosidad, focalizar la atención en un punto, en una luz hipnótica rebotante de una paradójica esperanza, que nos devuelve la mirada, para ser reconocidos, tenidos en cuenta, sintiéndonos imprescindibles, necesarios, presentes, meciéndonos, aproximándonos a algo intuitivo, abierto, confiando que verdaderamente vale la pena.



## *Inmersión*

## *Células y dígitos*

(1. *Stelarc*) En 2003, el artista australiano Stelarc, logró implantarse una prótesis biológica en su antebrazo izquierdo que replicaba su propia oreja del mismo lado de su cuerpo, sirviéndose de músculos, células humanas y de ratones. Su intención inicial era colocársela en la misma cabeza pero los médicos le convencieron para que desistiese por los riesgos que implicaba para su salud. En 2008, acudió a “Mallorca para diseñar con el doctor Ramon Llull un protocolo” (Vallés, 2008) que retocase la réplica implantada. Ya en 2003 los especialistas que le intervinieron por primera vez, contactaron con el doctor Llull para colocarle la estructura de biopolímero con la que replicar e imitar su propia oreja, “material que permite el crecimiento en su interior de tejido” (Vallés, 2008), luego añadieron sobre la plataforma “el relieve y los rasgos necesarios para completar el órgano (lóbulo, trago y hélix), a partir de la implementación de células madre extraídas del tejido graso. Cabe recordar que Llull fue el co-descubridor junto al doctor americano Adam J. Katz de las posibilidades de estas células extraídas del tegumento adiposo” (Vallés, 2008). Durante la segunda operación se despegó el pabellón para colocar un micrófono en la oreja implantada, con el objetivo de que la réplica no sólo oyese sino también retransmitiese lo que capturase, gracias a la tecnología Bluetooth, conectando su cuerpo a internet. Al finalizar la intervención se comprobó su funcionamiento con éxito, pero malogradamente se tuvo que extraer semanas después debido a la infección que le provocó. “The final procedure will re-implant a miniature microphone to enable a wireless connection to the Internet, making the ear a remote listening device for people in other places. For example, someone in Venice could listen to what my ear is hearing in Melbourne” (Stelarc, 2008), dice Stelarc en su página web. Stelarc cree que el cuerpo humano es un organismo defectuoso, obsoleto, desfasado, caduco, que se puede replicar con el fin de mejorar su funcionamiento gracias a la implantación de órganos-software que operen e interactúen con el mundo, compensando el defecto, ampliando nuestra posibilidades telemáticas, nuestro sistema sensorial.

(2. *Orlan*) Orlan declaró en una entrevista al diario *The Guardian* en julio de 2009 que le parecía anacrónico y ridículo que hoy en día se pudiese padecer dolor físico existiendo fármacos que bloquean la sensibilidad, como por ejemplo la epidural en el parto, o la utilización de opioides en intervenciones quirúrgicas, etc. Orlan entiende su propio cuerpo como un software, “this is my body, my software” (Jeffries, 2009), dijo en la misma entrevista. De 1990 a 1995, Orlan se sometió a nueve intervenciones de cirugía plástica a modo de performance, con el objetivo de utilizar su propio cuerpo como medio sobre el que rescribir, modelar, esculpir parte de la pintura occidental, naciendo, emergiendo un nuevo rostro, un nuevo disfraz, una nueva

aparición, al materializar lo simulado en una pantalla de ordenador, estableciendo un nuevo canon: el electrónico, un modelo; aquello que ha de ser copiado, propiciando un manierismo digital, imagen generada por ordenador que los cirujanos se afanaban en imitar, manipulando la materia prima de músculos, venas y tejidos de la artista. Orlan reencarnó, a lo largo de estas nueve intervenciones, el momento del expulsivo digital, al renacer convertida en otra, siendo su cuerpo, en concreto su cara, ese software sobre el que se registraba el collage de la pintura occidental, de los grandes pintores de la historia del arte, la performance conocida como *la obra maestra: la reencarnación de Santa Orlan*, se convierte en una síntesis de un ideal estético, digital, diseñado gracias a un programa de ordenador. En una operación alteró “her mouth to imitate that of François Boucher's Europa, another changed her forehead to mimic the protruding brow of Leonardo's Mona Lisa, while yet another altered her chin to look like that of Botticelli's Venus” (Jeffries, 2009), imitó “los ojos de Psique, del escultor francés Gerone; la nariz de Diana, atribuida a la Escuela de Fontaineblau” (Gutiérrez, 1997), en 1993 se introdujo dos implantes pequeños que se suelen utilizar para realzar los pómulos, colocándoselos a ambos lado de la frente y que en la actualidad los suele acentuar con maquillaje. Algunas de las operaciones se retransmitieron en directo vía satélite, lo que le permitía comunicarse con los espectadores que seguían la operación-ópera simultáneamente. A lo largo de las nueve intervenciones fue acumulando todo un material documental diverso: vídeos, fotografías, comentarios, textos, dibujos con sangre, restos orgánicos de piel y grasa a modo de “reliquias” (Roldán, 2008), emulando a los exhibidos en iglesias y pertenecientes a santos y a santas, práctica que se remonta a los comienzos del cristianismo, validando *la reencarnación de Santa Orlan*, material del que se ha servido para sus exposiciones e instalaciones. En 1978 Orlan tuvo que ser intervenida de urgencia con motivo de un embarazo ectópico, Orlan no sólo pidió estar consciente en todo momento, sino que además se le permitiese grabar la operación en vídeo.

What she saw and filmed that day, 31 years ago, inspired her career. Orlan saw the surgeon as a priest-like figure, his assistants gathered around him like fellow celebrants at a Catholic mass. The light from above recalled the heavenly beams that shine down in Bernini's baroque sculpture of Saint Teresa, writhing in religious ecstasy. "For many years, I had appropriated baroque imagery in my work, especially in relation to Catholic art. So when I lay on the operating table, the parallels between the operating theatre and the Catholic mass were not wasted on me. (Jeffries, 2009)

Aquella intervención fue el germen, la semilla para reencarnarse en Santa Orlan, para bloquear la sensibilidad de occidente.

(3. *Neil Harbisson*) Neil Harbisson es un artista que nació en 1982 con una anomalía en su visión, ve la realidad en blanco y negro, la acromatopsia es una enfermedad genética de nacimiento, no progresiva. Para Neil Harbisson no es una carencia: “yo no lo llamo déficit, lo llamo condición visual” (Millás, 2012), dice en una entrevista realizada por Juan José Millás para el País, el 17 de enero de 2012. Neil Harbisson decidió implantarse un dispositivo electrónico en la nuca que le permite apreciar los colores del mundo que le rodea gracias a que traduce los diferentes tonos en sonidos. Su tercer ojo, Eyeborg, así es como lo llama, está compuesto por un sensor de color, una webcam, colocada en medio de la frente, a la altura de las cejas, capturando lo que él mira, y que envía la información que procesa por un cable de audio al chip que está colocado en su nuca, éste traduce las frecuencias de luz en ondas audibles a través de los huesos del cráneo y de unos cascos, todo el dispositivo está conectado a un ordenador portátil que lleva en una mochila. “La frecuencia de cada color se corresponde con una nota musical que no podemos escuchar con el oído porque es excesivamente aguda y porque es una onda de luz y no de sonido. Lo que yo hago es una transposición de las frecuencias de luz o de los colores a frecuencias de sonido” (Millás, 2012), comenta Neil Harbisson. La relación color nota no es arbitraria, interpreta, establece lo que ve como si fuese una escala musical de colores, para Neil Harbisson la realidad le suena literalmente. Al principio, cuando comenzó a utilizar el Eyeborg, Harbisson sufrió fuertes dolores de cabeza, colapsado por la excesiva información que estaba recibiendo, pero acabó integrando los nuevos estímulos gracias a la plasticidad del cerebro humano.

Hubo tres etapas: en la primera recibía la información; recibía un fa y sabía que era un rojo, recibía un do sostenido y sabía que estaba viendo algo azul, pero lo traducía como el que habla en un idioma, pero no piensa en él. La segunda etapa fue la de la percepción. Ya no tenía que pensar qué nota era porque la recibía de forma automática. Y la tercera sería la de la sensación; fue cuando empecé a tener colores preferidos y empecé a soñar en color. Cuando los colores se convirtieron en un sentimiento. (Millás, 2012)

En la actualidad Neil Harbisson está estudiando junto a unos cirujanos de Barcelona la posibilidad de implantarse el chip directamente en el cráneo, y así simplificar el sistema de sujeción, en la actualidad el dispositivo se sostiene gracias a una corona, o especie de diadema, además, al implantarse el chip, mejoraría la calidad del sonido, la intervención consistiría en

realizar un orificio en el que instalar la entrada de audio, garantizando su conservación gracias a una pieza de titanio, se ha comprobado que este material y el hueso se acaban fusionando, en la odontología llevan años aplicando esta técnica pero nunca se ha probado en una zona del cuerpo tan delicada como es la del cráneo.

Harbisson aprecia la sinfonía de colores del mundo que tiene enfrente suyo gracias a los sonidos visuales que escucha. Viste y come según cómo suena la ropa que lleva y los productos que pone en el plato, el apartamento en el que vive también lo está pintando pensando no en cómo se ve, sino en cómo suena, y su intención es que suene bien. El Eyeborg fue creado en colaboración con Adam Montandon quien diseñó el software de conversión de color a sonido, en 2004, ambos fueron premiados con el Interface Design Europrix Multimedia Top Talent Award que se celebra en Viena.

Neil Harbisson es el primer cibernético reconocido oficialmente, sucedió en el 2004, al tener que renovar su pasaporte. Neil Harbisson envió junto al formulario de renovación una foto con su nuevo *tercer ojo*, su petición fue rechazada, necesitó de un dictamen médico para que le permitiesen lucir el Eyeborg en la fotografía de su pasaporte como parte integrada de su cuerpo.

Neil Harbisson ha utilizado la tecnología del Eyeborg para su práctica artística, exponiendo una serie de cuadros que los visitantes experimentan en función de cómo suenan, gracias a que llevan un *tercer ojo*, lo que les permite escuchar los sonidos de los diferentes colores plasmados sobre la superficie de los diferentes lienzos. También ha traducido sinfonías en color, escogiendo los colores con los que iba a pintar la tela en función de la nota escuchada, invirtiendo el proceso del caso anterior.

(4. *Cathy Hutchinson*) A los 42 años Cathy sufrió un ictus que le dejó sin habla y paralizó su cuerpo, quedándose tetrapléjica. Quince años después, en mayo de 2012, logró mover los dedos articulados de un brazo robótico con la mente, llegando a beber de un vaso sin ayuda de nadie. Cathy tiene implantado un sensor en la superficie de su corteza cerebral, zona en la que se controlan los movimientos. El sensor contiene unos diminutos electrodos que registran las señales eléctricas que produce su cerebro para enviarlas por cable a un ordenador que tiene instalado un programa, software que traduce esta información en órdenes que debe ejecutar el brazo artificial. Para llegar a mover los dedos del brazo robótico, Cathy necesitó meses de entrenamiento invertidos en calibrar las señales y las instrucciones que el programa traducía, primero manipuló objetos de espuma para poder, más tarde, manejar otros más rígidos.

A las conclusiones a las que están llegando los investigadores, es que en casos como los de Cathy, “donde la desconexión del cerebro del cuerpo es completa, han visto, que esta parte del cerebro sigue funcionando, como si siguiera controlando el brazo [...]” cuando pacientes como

Cathy, “piensan que están moviendo un brazo, su cerebro se enciende, y en concreto, la misma parte que controla el movimiento del brazo” (Ariza, 2012, p. 43), debido a este hallazgo, los investigadores decidieron implantar los diminutos electrodos en esta zona de la corteza cerebral en la que se representa el cuerpo, en la que se activa el movimiento de la extremidades. “Si estos hallazgos se generalizasen, significaría que los cerebros de muchos paraplégicos son mucho más plásticos de lo que pensaban. Construyen y envían las órdenes para ejecutar movimientos pese a que fueron desconectados de sus cuerpos hace años” (Ariza, 2012, p. 43).

Unos de los inconvenientes, de las limitaciones de la conexión cerebro máquina es que Cathy tiene que estar literalmente enchufada para poder mover el brazo artificial, además de que el tipo de sensor implantado suele tener poca vida ya que se estropea a los pocos meses o a los pocos años debido a que el cerebro lo acaba rechazando, no lo tolera, su caso es extraño porque han pasado cinco y continua funcionando, por lo que los expertos avisan que el caso de Cathy no puede extrapolarse, extenderse a otros pacientes. Otro factor añadido es la dificultad de aprendizaje y calibrado, como el coste del proyecto, lo que complica que este tipo de investigaciones, como de resultados obtenidos puedan, aplicarse, ser extensibles a otros casos. Otra limitación “es que la parte del córtex a la que se conectan los electrodos tiene que estar sana y ser capaz de procesar los pensamientos de los voluntarios, ya que, si no, no habrá emisión de señales que el aparato sea capaz de traducir. En otros casos, como lesionados medulares, puede ser más fácil, ya que su inmovilidad no está causada por el cerebro” (De Benito, 2012). A pesar de que se prevé largo el camino de convertir en realidad el sueño de que puedan, aquellas personas que perdieron la movilidad, moverse de nuevo por sí mismas, el objetivo, el horizonte es claro: convertir el pensamiento en acción.

El reto es conseguir que un dispositivo funcione durante décadas en la vida de una persona, que no se degrade con el tiempo y en tres años deje de funcionar, destaca Carmena (neurocientífico de la Universidad de California en Berkley). Se trata de lograr implantes biocompatibles, que produzcan una señal clara y sin cables. En pocas décadas, estos dispositivos permitirán a los discapacitados controlar artefactos con el pensamiento de una manera natural. No es exactamente telepatía, pero piensas en algo y ese algo ocurre, dice Donoghue (neurocientífico de la Universidad de Brown en Rhode Island, en EEUU). (Ariza, 2012, p.45)

(5. *Chuck Hildreth*) Hildreth tenía 18 años cuando estaba pintando una subestación eléctrica, tocó un cable de alta tensión y sufrió una descarga de entre “13.000 y 15.000 voltios”

(Cunningham, 2008) que cruzó su cuerpo entero, entrando y saliendo por brazos, rodillas y pies. Sufrió quemaduras severas y le tuvieron que amputar ambos brazos y tres dedos de cada uno de sus pies. Del 2005 al 2009 la corporación DEKA, Research and Development situada en Manchester, New Hampshire, fundada por el investigador Dean Kamen, diseñó una prótesis a la que se le puso el nombre del *brazo de Luke*, en alusión al brazo artificial que le es implantado a Luke Skywalker en la película *El Imperio Contraataca*, con el objetivo de trasladar y aplicar los resultados obtenidos de la investigación en aquellos soldados que hubiesen perdido alguno de sus miembros en combate, con el fin de darles una nueva oportunidad, una nueva vida. El proyecto fue financiado por el programa DARPA del departamento de defensa de los EUA.

La complejidad del *brazo de Luke* es extrema, se ha de tener en cuenta que para poder controlar y mover el brazo natal se necesitan 70.000 fibras nerviosas por las que viajan las señales que se envían desde el cerebro hasta los dedos de la mano y que conectan la zona superior de la columna vertebral con los hombros, pasando por la axila, hasta alcanzar el brazo. En el caso de Hildreth un neurocirujano conectó esas fibras nerviosas a los músculos pectorales, en los que se implantaron unos electrodos. “Cuando Hildreth piensa en mover el brazo de metal, los músculos de su pecho se contraen. Los electrodos registran la señal y la envían a los motores de la prótesis” (Ariza, 2012, p. 44). Hildreth además de mover *el brazo de Luke* puede recibir feedback del mismo, gracias a que tiene implantado bajo la piel de su espalda un motor del tamaño de un caramelo que puede vibrar en función de la fuerza que está aplicando a la hora de agarrar un objeto, el motor recibe la señal enviada por un microprocesador que a su vez está conectado a un sensor ubicado en la mano del brazo de Luke y que mide la presión que se está ejerciendo. “Cuando Hildreth coge un vaso de papel con delicadeza para no estrujarlo, el sensor vibra ligeramente, y la sensación que le llega a su brazo amputado es de ligereza. Si tiene que sostener un pesado taladro, la vibración es mucho mayor, por lo que Hildreth agarra el taladro con más fuerza para que no se caiga” (Ariza, 2012, p. 44). Hildreth también controla el brazo de Luke con unos pedales instalados en sus zapatos, que mueve con los dedos de los pies como si fuese un joystick, y que están conectados al brazo de Luke gracias a unas cuerdas largas y planas, cuando mueve uno de los dedos el brazo va hacia fuera o hacia delante. En la actualidad se está buscando una versión inalámbrica. “I can peel a banana without squishing it” (Adee, 2008), comenta Hildreth.

En el caso del *brazo de Luke*, Hildreth recibe un feedback, una sensación, desencadenándose una interacción con la extremidad artificial, acercándose dichas investigaciones al sueño de un intercambio mutuo de información entre máquina y cerebro-cuerpo. La diferencia con Cathy es que Hildreth recibe sensaciones de la prótesis que controla,

como si fuese una parte integrada más de su propio cuerpo gracias a la técnica de la reinervación muscular selectiva, conocida como TMR (siglas en inglés que significan: Targeted Muscle Reinnervation), al establecerse una comunicación casi directa al reconectar las 70.000 fibras por las que transcurre la información con la que se controla el brazo y la mano, favoreciendo un mayor número de movimientos, siendo, su uso, más intuitivo y natural que el de las tradicionales prótesis.

(6. *Chris James y Robin Millar*) En mayo de 2012 se publica la noticia de que a Chris James y a Robin Millar se les ha implantado una retina electrónica que les permite percibir impresiones de luz. A ambos pacientes se les había diagnosticado retinitis pigmentaria, enfermedad degenerativa de la retina, que afecta inicialmente a la capacidad de adaptación a la oscuridad de las personas que sufren dicha enfermedad, caracterizada por una pérdida progresiva de la visión en lugares poco iluminados, enfermedad que empeora con la aparición de otros síntomas como el conocido como efecto túnel, reduciéndose la porción de espacio que el ojo es capaz de ver, oscureciéndose todo aquello que está en el campo periférico, alrededor del centro de atención, lo que obliga a los pacientes a mover la cabeza para poder visualizar la totalidad de la escena encuadrada. Con el paso del tiempo disminuye la agudeza visual, no pudiéndose percibir los colores, hasta sufrir una ceguera total.

A Chris James y Robin Millar se les implantó un microchip de tres milímetros, detrás de la retina, compuesto por 1.500 diodos fotosensibles, distribuidos en filas y columnas a modo de píxeles, como si se tratase de una matriz sensible a la luz, transformando "la luz que penetra en el globo ocular en impulsos eléctricos que el cerebro es capaz de reconocer" (Anónimo, 2012), transfiriendo esta información gracias al nervio óptico al que están conectados. Los diodos se hacen cargo de la función de los bastones y los conos del ojo humano, actuando como si fuesen fotorreceptores. La información recibida no es tan compleja como la aportada por una retina sana, el dispositivo sólo permite percibir *flashes de luz*. Chris James comenta:

There was a "magic moment" when the implant was switched on for the first time and he saw flashing lights - showing that the device was functional. I am able to make out a curve or a straight line close-up but I find things at distance more difficult. It is still early days as I have to learn to interpret the signals being sent to my brain from the chip. (Walsh, 2012)

El profesor MacLaren, del Oxford Eye Hospital, en Reino Unido, explica, que es la primera vez que un paciente británico, que sufre ceguera total, es capaz de ver algo, no es una

visión convencional, pero es increíble y esperanzador que esta persona pueda estar en una habitación y detecte de dónde procede la luz, pudiéndose orientar, e incluso pueda llegar a identificar la forma de ciertos objetos, como sucede con Robin Millar, quien sueña en colores desde que le implantaron el dispositivo, siendo algo que no le sucedía desde hacía 25 años. “Tim Jackson, cirujano en el King's College Hospital, subrayó que el tratamiento se encuentra todavía en las primeras etapas, si bien está destinado a mejorar en gran medida la vida de las personas con retinitis pigmentaria" (Anónimo, 2012). Es un primer paso para todas aquellas personas que ha perdido la visión, con el objetivo de que puedan volver a ver y puedan vivir de manera más autónoma.

### *Cuerpo-máquina-defecto*

La lista de componentes electrónicos: microchips, cables, diodos, resistencias, etc., como de artistas, pacientes e investigadores centrados en la relación cuerpo-máquina podría ser mucho más extensa, no es el objetivo de este capítulo encadenar una serie de textos descriptivos o expositivos, en donde se presente de manera aparentemente neutral y objetiva determinados resultados. La selección de estos casos, no es casual, no es arbitraria, pretende reflexionar entorno a la no neutralidad de la inmersión en el simulacro, garantizada desde la interfaz, entendida como prótesis.

Del pienso luego existo, pasamos al pienso luego ocurre, el artista, el usuario, el paciente imagina mover una de sus extremidades, y las zonas del cerebro asociadas al movimiento se activan, consecuencia: la interfaz, la prótesis, reacciona. ¿Qué es exactamente lo que ocurre cuando se piensa, cómo nos percibimos? Está claro que Stelarc y Orlan incurren en el defecto, en entender nuestro cuerpo, nuestro cerebro como un sistema defectuoso, fallido de captación de lo que sucede enfrente nuestro, una realidad infinita, de la que somos incapaces de aprehender su totalidad. La tecnología, la relación máquina-cuerpo, la inmersión en un cuerpo simulado, en un artilugio-interfaz-cerebro que nos reemplace, se nos ofrece como la gran esperanza, como la redención de la culpa por nuestra imperfección. *Nuestro cuerpo es nuestro software* coinciden ambos artistas, lo moldean, le dan nuevas formas, implantan, replican órganos para perfeccionar la falta, el error, lo que no acaba de funcionar del todo bien, lo que debe ser corregido, el cuerpo y el cerebro se convierten en las masas a ser castigadas, a ser estigmatizadas por la vergüenza del defecto, del desprecio de no ajustarse a lo debido, la pregunta que se nos plantea es: ¿qué se entiende por lo correcto, qué modelo imitan los implantes, existe un límite que sirva de referente con el que acotar, definir, identificar lo perfecto, lo exacto? Hay algo sorprendente en Stelarc, él

afirma; “mi trabajo no tiene nada que ver con la cirugía estética, ni con la búsqueda de un ideal de belleza, sino con la posibilidad de ampliar el sistema sensorial” (Bosco, 2007), ¿qué es lo que él entiende por ampliar el sistema sensorial, no hay implícito, en esa búsqueda un ideal, un arquetipo, que diviniza qué ha de ser lo correcto?, ¿Stelarc no comete el mismo pecado que el que critica, al creer en un imaginario maravilloso, en un prototipo susceptible de ser caduco y así perpetuar una estética basada en el defecto, en la insatisfacción continua? A pesar de entender el cuerpo como una *realidad obsoleta*, sus dispositivos, como el caso de la oreja replicada, inciden en la confianza, en la perpetuación de sistemas sensoriales, idealizados y materializados en interfaces que reproducen una relación, un modelo de interacción demasiado humano entre el individuo y el mundo que acusa de obsoleto e imperfecto, no sólo idealiza, sino que además imita, representa formalmente el órgano que pretende suplir, reemplazar, mejorar, la paradoja, lo que llama la atención es que lo copie, sucumbiendo a una tradición representativa, clásica, referencial, supuestamente obsoleta, defectuosa, que choca con su pretendida conexión a un mundo telemático, que para nada pertenece al natural, en el que es substituido el órgano natal por una oreja hiperreal, pretendiendo anular lo humano, lo residual, al estorbar, sometiéndonos al desencanto, exigiendo la reconstrucción artificial de un mundo que nos libere de nuestra propia carga demasiado humana, de nuestra propia condición. Stelarc se conecta a la realidad, simulada, gracias a un dispositivo que la interpreta, que parece real pero no lo es, ¿el resultado cuál es?, ¿la información recibida, procesada, favorece una mejor conectividad?, ¿la réplica funciona de manera más eficaz que el sistema sensorial replicado, garantizando una conexión inalámbrica a una red social que mejora, supuestamente, nuestro conocimiento de un mundo plagado de interrupciones, de intromisiones que nos desconecta cada vez más de nuestro propio cuerpo y de nuestro entorno, ese es el ideal, el incomunicarnos, el llegar a bloquear la sensibilidad? ¿Por qué tendemos a humanizar la tecnología, a qué se debe esa tentación, ese pecado? Simplemente, como anécdota, señalar que en la actualidad se venden carcasas para smart phones que copian en apariencia el pabellón auditivo (Thumbs Up World, 2012), por suerte, no es el diseño que impera en la telefonía fija y móvil.

La tecnología cuestiona la diferencia entre la realidad vital <<natural>> y la realidad <<artificialmente>> generada: ya solo con la tecnología genética de la que disponemos hoy (la posibilidad de elegir libremente el sexo, el color del pelo, el CI...), la naturaleza viva se presenta como algo manipulable, o, dicho de otro modo, la naturaleza como tal coincide en principio con un producto técnico [...] la tecnología ya no se limita a imitar la naturaleza, sino que vuelve visible más bien el mecanismo subyacente que la

genera, de modo que, en cierto sentido, la <<realidad natural>> misma se vuelve en cierto modo <<simulada>> y lo único <<real>> que queda es la estructura del ADN subyacente. (Zizek, 2006, p. 221)

En el caso de Stelarc y Orlan centran, sendas prácticas artísticas, en una experiencia connotada del defecto, camuflada bajo una denotada tecnología segura, aparentemente neutra, literal, descriptiva, tal cual es y que funciona bien, perpetuándose un desprecio absoluto hacia la experiencia de sentir, dudando de la fiabilidad de nuestra presencia, desconfiando de nuestra propia condición humana, recomendando desentendernos de nosotros mismos, sugiriéndonos distanciarnos, desconectarnos para alcanzar la promesa de la conexión total, epifanía de la prohibición, de la censura, en la que se condena el mundo sensible como portador del error, como elemento tóxico que interfiere en la exactitud, como virus que infecta nuestra forma de concebirnos, de relacionarnos unos a otros, redundando y reproduciendo la herencia platónica. La intromisión de la desautorización niega cualquier reconciliación, punto de encuentro entre el cuerpo y la máquina, incluso invalida cualquier tipo de interacción con nosotros mismos como organismo que somos, con nuestra realidad más inmediata, de la que sólo nos podemos liberar amputándola e implantándole prótesis, interfaces, esqueletos digitales que nos sostengan. En la inmersión, a la hora de zambullirnos en el juego de la simulación, el que queda desplazado, negado, el que resta rechazado, a un lado, porque es un estorbo, es uno mismo. El arte digital, como las investigaciones que giran entorno a cómo favorecer la comunicación persona-máquina no pueden provocar la ilusión del simulacro, cimentándola en la desilusión de nuestra realidad más inmediata, más cercana; la de nuestro cuerpo. La fascinación por la tecnología no puede ser a costa de la decepción, del desengaño de la realidad verdadera.

En la medida en que la tecnología es capaz de generar la experiencia de una realidad <<verdadera>>, se desdibuja la diferencia entre la realidad <<verdadera>> y la simulación. Esta <<pérdida de realidad>> no tiene su origen únicamente en la realidad virtual generada por ordenador, sino también, a un nivel más elemental, en las imágenes cada vez más <<hiperrealistas>> que nos bombardean desde los medios de comunicación: hoy en día tendemos ya a percibir ante todo el color y contorno, no tanto la profundidad y el volumen. <<Sin un límite visual no puede haber ninguna imaginaria mental, o prácticamente ninguna: sin una cierta ceguera, ninguna apariencia se sostiene>> (Paul Virilio, *The Art of the Motor*, Minnesota University Press, Minneapolis, 1995, p.4.) O como lo dijo Lacan, sin un punto ciego en el campo de visión, sin un punto

elusivo desde el cual el objeto nos devuelva la mirada, dejamos de <<ver algo>>, es decir, el campo de visión se reduce a una superficie lisa y la <<realidad misma>> pasa a ser percibida como una alucinación visual. (Zizek, 2006, p. 222)

Huecos, poros sellados para asegurar la estanqueidad, para controlar que nadie vuelva a dar credibilidad al tacto, al olfato, a la vista, perdemos la realidad que se escabulle entre nuestros dedos, al no poderla retener. Si nuestro cuerpo como realidad es algo obsoleto, defectuoso, ¿por qué imitarla, por qué no descartarla, por qué parecemos a lo que no hemos de imitar, por qué Stelarc sucumbe a la tradición de la representación, al ideal que culpa y condena, aun fingiendo ir más allá, al hacernos creer que se emancipa del aura, de la obra original, irreproducible, del autor único, genial? No se entiende su conservadurismo por la forma, del cinismo de imitar cartílagos, concavidades, y simultáneamente redundar en la crítica del estereotipo, del referente, del collage barroco de pliegues, de sombras, en el que no hay distancia focal, cuestionando el llevar a cabo un culto a la réplica que imita todo, menos el defecto, Stelarc como Orlan se colocan tan cerca de la lente y del foco, de la pantalla, del espectáculo, de la relación persona-máquina que se convierten en objetos, creándose una imagen mayor, sin invertir, sin distancia focal suficiente, generándose una imagen virtual, el efecto es el de lupa, de un hiperrealismo que denota la pérdida, consumándose la conversión, la obra total a la que alude Orlan. Lo virtual es una sustitución, un culto por la mejora de lo que ya existe, apartando la esencia de su propio defecto, la propia existencia, para reemplazarla por la eficiencia óptima, en la que se relega el error, al no tener cabida lo impredecible, un control que extingue la posibilidad, la imperfección de lo incontrolable, nuestro cuerpo se acaba moviendo sin que nuestra voluntad intervenga, sin que se entrometan nuestras renuncias, nuestras frustraciones, nuestros deseos, es de la máquina de quien recibimos las sensaciones, la información de un exterior digitalizado. En el efecto lupa hay un narcisismo por la formas y no por el límite conceptual, frontera entre realidad y simulación, es una fascinación que nos devora, que conquista nuestro campo visual hasta reducirlo a colores, a brillos, a destellos, sin dimensión, sin profundidad, un presente permanente, una acción continua en la que sufrimos la “amputación del volumen del tiempo” (Virilio, 2005, p. 80). Dicha conquista:

Pone en peligro nuestra percepción más elemental de lo que es <<nuestro propio cuerpo>> y la relación que mantiene con su entorno; entorpece nuestra actitud fenomenológica habitual hacia el cuerpo de otra persona [...] Por un lado lo interior ya es siempre lo exterior: la implantación y sustitución de órganos internos, cada vez más

frecuente, implica que las prótesis tecnoinformatizadas (bypasses, marcapasos...) funcionan como partes integrales de nuestro organismo <<vivo>>; la colonización del espacio exterior revierte de este modo hacia el interior, en lo que vendría a ser una <<endocolonización>>, o la colonización tecnológica de nuestro cuerpo. Por otro lado, lo exterior ya es siempre lo interior: cuando nos sumergimos directamente en la realidad virtual, perdemos contacto con la realidad, es decir las ondas eléctricas no interactúan con nuestro cuerpo a nivel externo si no que atacan directamente a nuestros sentidos. (Zizek, 2006, p. 223)

Stelarc al igual que Orlan se endocolonizan, dejan que la máquina les penetre, que la tecnología les reemplace, las interfaces, los implantes, moldean sus cuerpos, modificando, alterando la relación que mantienen consigo mismos y con el exterior, permitiendo el desmantelamiento de su propia presencia física en el mundo. La atracción y la confianza depositada en las prótesis nos invaden desde todos los ámbitos, incluso el automovilístico, coches que ya conducen solos como el diseñado por Google, o por la empresa Volvo, son un ejemplo del desmantelamiento de nuestras facultades, autos que nos reemplazan, que eliminan el azar, el error, lo impredecible, continuamente calculando cualquier posible variable que surja, para que deje de ser algo imprevisto y se convierta en un valor fijo. A medida que vamos cediendo facultades las vamos perdiendo, vamos disminuyendo nuestros reflejos, nuestra capacidad de reacción, de toma de decisiones, de resolución de problemas, las máquinas nos suplantan, lo hacen por nosotros. Coches que nos sustituyen avisándonos que la amenaza no proviene de un agente externo, sino que procede de nosotros mismos, en su día proyectamos en las máquinas nuestros miedos y éstas nos los reflejaron, son espejos de la desconfianza en nuestra propia condición humana, demasiado humana, señalándonos a nosotros mismos como la variable impredecible que ha de ser eliminada, atenuada hasta que desaparezca, porque somos el germen del descontrol y en una sociedad en la que se consume miedo, en una sociedad en la que se consume control, nosotros, no tenemos cabida.

Buscamos, por así decirlo, blancos hacia los que dirigir nuestro excedente de temores a los que no podemos dar una salida natural y los hallamos tomando elaboradas precauciones contra todo peligro visible o invisible, presente o previsto, conocido o por conocer, difuso aunque omnipresente: nos encerramos entre muros [...] Nuestros miedos se perpetúan y se refuerzan cada vez más a sí mismos. Además, han adquirido ya impulso propio. (Bauman, 2010, p. 94)

Gracias a la confianza depositada en las prótesis confiamos que la irresponsabilidad nunca vuelva a estar en nuestro bando, siempre el problema, el fallo será de otro, de la máquina, en primera estancia, y si no de quien la diseñó. La pregunta es si las prótesis de Stelarc, los remiendos de Orlan son tan neutros como parecen, o si por el contrario, ese hiperrealismo, esa literalidad clonada, implantada no es más que un parche al rechazo exacerbado a nuestra propia presencia, síntoma del asco que nos produce ser demasiado humanos, al ser tan desechables, tan extinguidos, perecederos, innecesarios, humanidad que necesita procrearse para realimentar el consumo de padres e hijos, de vidas olvidadas.

Debido a la promesa de no ser yo más quien interactúe con la *realidad verdadera*, gracias a la implantación de prótesis, conceptos como los de inmersión, interacción e interfaz quedarán obsoletos. La interactividad de una obra de arte, en especial digital, ya no se medirá ni se caracterizará por el número de pesados e incómodos cascos de realidad virtual, ni por consolas, ni por vídeo cámaras, ni por sensores externos que capten nuestra presencia, en su mayoría interfaces *invasivas*, ni por entornos de realidad virtual inmersivos como la Cave Automatic Virtual Environment (C.A.V.E.), ni por proyecciones en tres dimensiones, ni por multipantallas, ni por códigos QR que sirvan de puentes a una realidad aumentada, como si la cotidiana fuese disminuida, sino que se medirá por el número de implantes, de cesiones de nuestro cuerpo. Estas diferentes tecnologías tienen en común que enfatizan y buscan la inmersión sensorial partiendo del exterior para dirigirse al interior del usuario al que invaden, colapsan y bloquean, es desde el exterior desde donde se inicia la conquista, sobreexcitando los receptores que capturan y activan nuestra estimulación. Con la aparición de implantes y prótesis se invierte la interacción, es desde dentro que se nos asedia, desde donde se gesta la inmersión sensorial, como en *Alien, el octavo pasajero*, una especie de criatura, en este caso medio biológica, medio digital, nos engulle para ser ella quien gestione el exterior; a nosotros. Nosotros nos convertimos en el soporte de la máquina, antes era el exterior el obstáculo para interactuar con él, ahora somos nosotros el obstáculo que se interpone en la interacción total. No deja de ser curioso que la propaganda que acompaña a las obras de arte digitales e interactivas incida en su supuesta propuesta revolucionaria: la implicación del espectador que deja de ser un sujeto pasivo. La experiencia interactiva se nos ofrece como una salvación a nuestra pasividad, a nuestra abyección cotidiana, a nuestra indiferencia, a nuestra inacción, a nuestro desinterés, la interacción se nos vende como la gran esperanza, la redención, la salvación definitiva, la cura a nuestra apatía.

### *Interfaces orgánicas*

Hasta hace poco, los inventos o las tecnologías que buscaban la inmersión sensorial, reproducían el esquema en el que se ha basado nuestra forma de interactuar con el mundo y en el que se seguía el modelo de la expulsión del paraíso; sentíamos que un exterior nos rechazaba o nos integraba, pero siempre gravitábamos entorno a algo externo, ahora el esquema se ha invertido, esa es la auténtica revolución, la inmersión sensorial tiene el origen en el interior, nosotros nos convertimos en la interfaz orgánica de la máquina. Hasta hace bien poco, aún existía una cierta confianza en nuestras capacidades, cierto crédito, un reconocimiento, incluso eran tenidas en cuenta para garantizar la experiencia interactiva, la tecnología, en su literalidad, bajo su aparente falsa neutralidad, tenía como objetivo aproximarnos al exterior. En la actualidad, la perversión, el pliegue, ese puente, esa conexión, ese esquema, se está desplomando.

Hoy en día el amenazado por la colonización de las micromáquinas es el cuerpo animal [...] Estas tecnologías van a miniaturizar no sólo el cuerpo, sino sus propiedades. Van a reducir las propiedades del ser vivo bajo el pretexto de complementarlas y asistirlos. Es el mito del hombre biónico, del superhombre nietzscheniano. (Virilio, 2005, p. 57)

Ya no gestamos hijos, gestamos interfaces, implantes, que reducen nuestras facultades, rindiéndonos a ellas, aceptando que se apropien de nuestro cuerpo. Los órganos replicados, clonados, nos expulsan de nosotros mismos, nos amputan, cercenan nuestros cuerpos, nos estudian, nos analizan, sin expectativas, sin sueños, sin imaginación, sin ilusión, sin fantasía, sin capacidad de sorpresa, nos incapacitan al atribuirnos el defecto que ellos suplen, la esperanza no reside en nosotros, sino en la aparición de un nuevo sensor que mejore las prestaciones del obsoleto, se instala una estética del residuo, del desprecio, la esperanza es el consumo; “el consumo no gira en torno a la satisfacción de deseos, sino a la incitación del deseo de deseos siempre nuevos” (Bauman, 2010, p. 124). Nuestra insatisfacción es la que alimenta al sensor, es la energía que asegura que ningún microchip cubra las expectativas puestas en él, siempre existirá la sospecha del defecto, la culpa de la imperfección, la disuasión del desgaste, la voluntad de sustitución, escuchando la queja de nada es suficiente.

Para que el exterior deje de ser un peligro la apuesta ya no recae en una colonización de la amenaza que viene de fuera, sino en una colonización de quien causa el problema, quien con su actitud paranoica atribuye la culpa de lo impredecible. Nuestro cuerpo se convierte en el exterior que someter, que controlar, calcular, evaluar, y se ejerce dicho control desde el interior,

desde las anteojeras que nos brindan las ondas electromagnéticas que invaden nuestro sistema sensorial, lo colapsan, lo bloquean, lo interrumpen, lo distraen para que dejemos de centrar nuestra atención en el exterior, en la verdadera realidad, y así desplacemos nuestro interés en la nueva realidad simulada de la máquina. Quien interactúa con la nueva *naturaleza* no somos nosotros, sino las prótesis que nos reemplazan, nos relegan, desencadenando el consumo excesivo de la insatisfacción. La interacción no depende de nuestro cuerpo sino de los impulsos eléctricos que nos envían los sensores, o los microchips instalados en ojos, en muñones, en músculos, en fibras. La plenitud de la endocolonización no sólo se alcanzará con la sustitución de órganos sino también alterando químicamente nuestro cerebro gracias a la ingesta de fármacos, o gracias a su estimulación calculada, la mezcla de ambos logrará la inmersión total, la consagración de la interfaz como mezcla de software y hardware.

Afirmar que las CAVES, las consolas, los smart phones, la domótica, la realidad aumentada, son las herramientas, las interfaces, los dispositivos y servicios que fomentan la interactividad, dibujando el mapa de lo que por inmersión conocemos y conoceremos, es tener una visión de corto recorrido de hacia donde se está dirigiendo el futuro de la interacción persona-máquina. A nuestro cuerpo y a nuestro cerebro se les está despojando de la capacidad de llevar a cabo el proceso de ajustarnos, de adaptarnos a una situación, a un contexto, se nos está diseñando para que no estemos preparados para la supervivencia en un “estado de operaciones óptimas” (Bauman, 2010, p. 148), sino para que esa función la ejerza el microchip que nos sustituya. La preservación vendrá condicionada por la durabilidad del sensor y de la batería que lo alimente y no por cómo representemos nuestro entorno, porque la representación nos vendrá dada, condicionando nuestra forma de concebirnos, diciéndonos cuando debemos reír, siendo una risa genuina, contagiosa como la de la paciente A.K.

En el caso concreto de la paciente A.K., cuando los cirujanos empezaron la estimulación en una región del lóbulo frontal izquierdo conocida como área motriz suplementaria (AMS), se dieron cuenta de que la estimulación eléctrica de varios sitios cercanos unos de otros evocaba la risa de manera consistente y exclusiva. La risa era genuina, tanto que los observadores la describieron como contagiosa [...] A la paciente no se le mostraba ni se le decía nada gracioso, y no estaba pensando en nada que pudiera provocarlo. (Damasio, 2011, p. 89)

La interacción bidireccional, en igual de condiciones, de la que hacen gala las instalaciones interactivas serán sustituidas por una realidad inalámbrica, en la que nosotros

reaccionaremos a la estimulación eléctrica que nos venga dada, que nos invada, nuestra sumisión poco tendrá que ver con la promesa de una interactividad en la que seamos reconocidos como sujetos, como personas que intervengan, participen en una red en la que supuestamente no existan jerarquías, creyendo haber alcanzado la tan ansiada libertad, mito de la individualidad, de la promesa de sólo yo y conmigo mismo. El hito no es que sintamos y enviemos información a una prótesis, sino que la prótesis nos informe de qué es lo que *siente*, en ese punto la información ya no vendrá del defectuoso ser humano sino de la perfecta máquina, de la interfaz. Entender la prótesis, la interfaz más allá del dispositivo que conecta aparatos, circuitos, es crucial para reflexionar sobre su uso que nos moldea, nos socava como sujetos, nos reemplaza.

Los agentes que intervienen en la interacción, en la relación entre persona y máquina, tienden cada vez más a la fusión, a eliminar cualquier conexión con un exterior. Cualquier tipo de dependencia, de atadura, es la demostración de la existencia de un mundo al que se continua ligado, una realidad verdadera que cada vez es vista como un auténtico lastre, porque constantemente nos confirma, nos advierte que la amenaza de lo impredecible aún nos acecha. La inmersión equivale a indiferencia, a la imposibilidad de distinguir qué es qué, la indefinición del impulso eléctrico nos garantiza la desconexión con la realidad, nos convertimos en Phineas Gage, en lesionados emocionales incapaces de sentirnos, de imaginarnos, sometidos al aluvión eléctrico de estímulos digitales, convertidos en un material orgánico de almacenamiento de experiencias sensoriales digitales, asumiendo en propia piel el hecho de ser una sustancia biológica que procesa y consume la información ofrecida, culminación de una sociedad consumista, sometida al terror de la caducidad del producto, del gadget, de la máquina obsoleta, reemplazada por la incorporación de un nuevo servicio que nos esclavizará todavía más, que nos hará más dependientes, acrecentando nuestra devoción. Del pienso luego existo, pasaremos a la implantación luego existo, la dependencia ya no es con el exterior sino con el interior digital, un interior para nada espiritual, para nada profundo.

Con la implantación de microchips, de interfaces digitales, algunos, con intención de ser colocados en el futuro en el cerebro, surge la pregunta de las posibles consecuencias a nivel biológico, sobre sus posibles efectos, sobre las secuelas, el cómo nuestro organismo puede verse alterado tanto por las operaciones quirúrgicas necesarias, como por el mismo implante, dudando si se correrá el riesgo de sufrir algún tipo de lesión irreversible, o si la endocolonización afectará a nuestra condición como sujetos, a Stelarc por ejemplo le convencieron para no implantarse su tercera oreja en el cerebro, en cambio Neil Harbisson está estudiando la posibilidad de colocarse parte de su eyeborg en su cráneo, siendo necesario perforarlo, la culpa de si el implante será o no rechazado no se cargará contra el dispositivo, sino contra el organismo que no lo tolere. El caso

de Phineas Gage es mencionado habitualmente en neurociencia al considerarse el primer ejemplo del que se tiene constancia, al ser una de las primeras evidencias científicas registradas, en la que se relaciona una lesión del lóbulo frontal con la alteración de la conducta, de la emoción, afectando a su competencia social.

Phineas Gage trabajaba en la construcción del ferrocarril que iba a cruzar Estados Unidos de este a oeste, para la empresa Rutland and Burland Railroad como capataz. Su comportamiento era ejemplar, era considerado un hombre eficiente, capaz e íntegro. En septiembre de 1848 estaba en Vermont. Una de sus funciones era taladrar agujeros en la roca en los que colocaba la dinamita que después haría explotar, aquel era el rudimentario modo de ir abriendo paso al futuro recorrido por el que iba a circular el ferrocarril. Gage introducía la carga explosiva empujándola con una barra de metal, de un metro de largo por tres centímetros de diámetro y que pesaba unos seis kilos, luego colocaba un detonador, echaba arena encima y después lo compactaba todo, aplastándolo con la barra, por cómo ocurrió, debió omitir la arena y presó directamente la pólvora sin haberla sepultado, al rozar la barra de metal con la roca, debió saltar una chispa que hizo que la pólvora explotase, el resultado fue que la barra con la que estaba compactando la carga salió disparada y le entró por la mejilla izquierda atravesándole la cabeza, cruzando el córtex cerebral anterior. Sorprendentemente Phineas Gage no murió, sino que además se mantuvo consciente en todo momento, según se relata en las crónicas de la época. La recuperación física fue completa pero lo que sí varió fue su comportamiento, se volvió impulsivo, irascible, propenso a meterse en peleas, pendenciero, impaciente, Phineas Gage era otra persona distinta. Acabó perdiendo su trabajo y fue incapaz de mantener uno, siempre acababa discutiéndose o peleándose con algún compañero o jefe. Su mujer acabó por dejarle al ser insoportable la relación, al no ser el mismo de antes, al convertirse en un marido agresivo. Phineas Gage acabó exhibiéndose como atracción de feria junto a la barra que le perforó el cráneo. Actualmente su cerebro se conserva en el Warren Medical Museum de la Universidad de Harvard.

El caso de Phineas Gage demuestra que el dualismo cartesiano cuerpo-alma es un error, al ponerse de manifiesto que la ruptura, la separación tradicional, la incomunicación entre cuerpo y mente es falsa, las secuelas por la implantación de prótesis son impredecibles, y esto sucede cuando paradójicamente la misma tecnología digital lucha contra lo contrario, contrarrestando la imprecisión con control, con la predicción de variables, reduciendo el margen de lo inesperado. Al moldear nuestros cuerpos quirúrgicamente en función de la interfaz implantada, puede que suframos algún tipo de lesión que nos incapacite para reconocer al otro, no pudiendo descifrar la información implícita a su expresión emocional, no pudiéndole atribuir un sentimiento. Aquellas personas que han sufrido una lesión en el cerebro, justo en aquellas zonas que son las que sienten

el cuerpo, que lo cartografían, demuestran la relación cuerpo-mente, evidenciando el error cartesiano sobre el que se erige la tecnología digital de ceros y unos. La respuesta a un estímulo, a un acontecimiento ya sea real, o de rememoración mental produce "un cambio temporal en el estado del cuerpo, y en el estado de las estructuras cerebrales que cartografían el cuerpo y sostienen el pensamiento" (Damasio, 2011, p. 65). Gracias a la relación entre cuerpo y mente se perciben cambios en el organismo como resultado de la interacción con una situación dada o creada. En una investigación reciente, realizada por Ralph Adolphs, se demuestra que aquellas personas que han sufrido una lesión cerebral en la zona del cerebro que cartografía el estado corporal, la corteza cerebral sensorias del cuerpo, tienen dificultades a la hora de identificar las emociones y los sentimientos de otras personas.

El estudio estaba dirigido a investigar los fundamentos de la empatía e implicó a más de cien pacientes con lesiones neurológicas localizadas en varios lugares de su corteza cerebral. Se les pidió que participaran en una tarea que requería el tipo de proceso necesario para producir respuestas empáticas. A cada sujeto se les mostraron fotografías de una persona desconocida que exhibía alguna expresión emocional y la tarea consistía en indicar qué sentía la persona desconocida. Los investigadores pidieron a cada participante que se pusiera en el lugar de la persona fotografiada para adivinar el estado mental de ésta. (Damasio, 2011, p. 133)

El estudio confirmó la hipótesis que se comprobaba, demostrando que las personas con lesiones en la región general de las cortezas somatosensoriales derechas, les era imposible realizar este ejercicio de empatía, de reconocimiento del otro.

El primer requisito para sentir, pues, procede de la presencia de un sistema nervioso.

Segunda, dicho sistema nervioso ha de ser capaz de cartografiar estructuras y estados corporales y transformar los patrones neuronales de tales mapas en patrones o imágenes mentales [...] Tercera, para que se produzca un sentimiento o sensación en el sentido tradicional del término se requiere que su contenido sea conocido por parte del organismo; es decir, la conciencia es un requisito [...] En términos sencillos, no podemos sentir si no somos conscientes [...] En otras palabras, el cerebro de un organismo que siente crea los mismos estados corporales que evocan los sentimientos cuando reacciona

a objetos y acontecimientos con emociones o apetitos [...] Sentir no es, pues, un proceso pasivo. (Damasio, 2011, p. 127)

La dudas por las posibles secuelas emergen, secuelas por atribuirnos la minusvalía del defecto que nos obliga a necesitar una prótesis-interfaz que nos redima, como por las secuelas que aparezcan tras la intervención quirúrgica necesaria para su implantación, como aquellas secuelas derivadas de la ingesta de fármacos.

¿Es una visión limitada, sesgada, distorsionada de la realidad, considerar el cuerpo meramente como un software? Tanto Stelarc, como Orlan, como Harbisson coinciden en esta visión de la relación cartesiana, centran su visión no en la interacción con el exterior, sino que miran puertas adentro, conciben su cuerpo como mero mecanismo que posibilita la nula distancia focal. Si sólo somos un cúmulo de operaciones que pueden ser mejoradas por otras digitales y que han sido inventadas por esos mismos seres humanos defectuosos, dónde quedan las emociones como impulsoras de nuestra condición como sujetos. ¿A qué alude tanto miedo a sentirnos? ¿Por qué si desde la neurociencia se están encontrando evidencias que están conduciendo a centrar sus investigaciones presentes y futuras, en la relación cuerpo-mente entendida desde una concepción integrada, y en las que cada vez toman más protagonismo las emociones y los sentimientos como garantes de nuestra supervivencia y de nuestro bienestar físico, mental y social, por qué el arte digital, en cambio, insiste y defiende la endocolonización, la amputación de esta relación, concibiéndonos como meros receptores de impulsos eléctricos, sedentarios, pasivos, que han de ser sustituidos, reemplazados, impidiendo cualquier tipo de protagonismo al cómo nos podamos sentir?, ¿por qué esa alergia a las emociones? Quizás una de las posibles causas del destierro del vocabulario artístico de palabras como emoción o sentimiento se deba al descrédito, al desmembramiento del arte clásico, al trasladarnos a categorías del arte obsoletas, caducas, que avergüenzan porque redundan en el defecto de la condición humana, involucionismo que debe ser contrarrestado desde la racionalidad, desde la deconstrucción, desde la descodificación, desde la rigidez de la predicción de variables, limpia, aséptica, higiénica, primando la mente, la desconexión con el cuerpo. Gracias a las prótesis, a la interfaz, a los fármacos, se establecerá un nuevo empalme puro, no contaminado, no infectado por la inteligencia emocional.

Sin una visión integrada de la relación cuerpo-mente, nos descomponemos, desaparecemos, nos concebimos como una mera aplicación, como un sistema operativo, como un software que ejecuta unas tareas determinadas. En un futuro, no tan lejano, será la propia máquina, el ordenador, quien se diseñe a sí mismo, quien proyecte sus propias prótesis, sus propias representaciones. Los brazos robotizados, las cadenas de montaje que automatizan la

fabricación de máquinas, van más allá de la mecanización heredada de la revolución industrial, las computadoras que asisten en el diseño por ordenador que diseñan componentes informáticos, nos advierten de este presente-futuro, el presagio de que acciones que antes eran pensadas, meditadas y ejecutadas por personas, son reemplazadas por el robot, por el ordenador, por el programa, las máquinas serán autosuficientes, siendo nosotros prescindibles como hardware (mano de obra) y como software (relación integrada cuerpo-mente).

El gran problema estriba aquí en que la simulación puede ser un sustituto insuficiente de la experiencia táctil. El diseño sin intervención directa imposibilita cierto sentido de las relaciones personales [...] Lo táctil, lo relacional y lo incompleto, son experiencias físicas que tienen lugar en el acto de dibujar [...] Lo difícil y lo incompleto deberían ser acontecimientos positivos en nuestra comprensión; deberían estimularnos como no pueden hacerlo la simulación ni la fácil manipulación de objetos completos. (Sennett, 2010, p. 61)

Lo incompleto para Richard Sennett es algo positivo, mientras que para Stelarc, como para Orlan es sinónimo de defecto. La simulación no pretende aliviarnos como sujetos, sino acelerar nuestro papel como consumidores pasivos que compramos la última versión, *vampirizados* por la endocolonización. Sennett para no ser acusado de retrógrado por los amantes de la tecnología digital, confiesa ser un fan de Linux, sistema operativo de código abierto que es mejorado gracias a la colaboración de todos los usuarios que quieran intervenir, caracterizándose por una entrega y un compromiso que no existe en aquellos otros sistemas operativos, en el que la participación es nula, asumiendo el rol pasivo que imponen sus ventanas, sus programas, sus rutinas, etc., en donde ya todo está prediseñado.

El cuerpo deja de tener un valor propio, pasa a ser un instrumento a ser utilizado por el microchip y no a la inversa, ahí radica la verdadera revolución de la nueva inmersión, de la nueva interfaz, nosotros no utilizamos dispositivos externos a nosotros, sino que somos utilizados por los que nos son implantados en nuestro interior y que nos juzgan por nuestra aportación a los mismos. Será crucial cuando, para poder implantar los nuevos sensores, los nuevos microchips, firmemos un documento en el que aceptemos que nos cercenen, nos amputen algún tejido, algún miembro, alguna región del cerebro, eliminando nuestra condición humana caracterizada por la integración cuerpo-mente. Asumir la mutilación conllevará aceptar la mercantilización, la privatización, la comercialización de nosotros como instrumentos que se acoplan a la prótesis y no a la inversa, no serán nuestros cuerpos y mentes los que rechacen el implante sino el implante

el que nos rechace a nosotros, el que no nos tolere. La rapidez con la que una nueva versión de prótesis sustituirá a la anterior magnificará aún más nuestra invariabilidad, nuestra rigidez, nuestro inmovilismo, nuestra incapacidad para mejorar por nosotros mismos, exigiendo a la redentora tecnología digital biónica o cibernética que nos redima, nos exima de nuestra propia presencia, alimentando la espiral de dependencia, el ruego de no ser lo obsoleto.

En 2004, en el programa de televisión británico Richard and Judy, un *chat show* de la cadena Channel 4, presentado por la pareja Richard Madeley and Judy Finnigan, entrevistaron a Neil Harbisson, el motivo era el Eyeborg (Richard and Judy, 2008). La entrevista culminó y finalizó con una demostración del funcionamiento del dispositivo, el objetivo no era otro que poner a prueba la eficiencia, la eficacia del *tercer ojo* como la de Neil a la hora de interpretar y asociar correctamente los colores a sonidos. Neil debía acertar el color de dos frutas que habían sido pintadas con colores diferentes a sus respectivos colores naturales, en la grabación de la entrevista se observa como Richard le enseña las dos frutas a Neil, una manzana pintada de color azul y un plátano pintado de color rojo, obviamente y aún a pesar del engaño, Neil acierta lo que motiva un entusiasta aplauso de la pareja de presentadores como del público asistente en el plató. Al ver la reacción de Richard y Judy uno se pregunta si su alegría se debe a que alguien con una discapacidad visual pueda reconocer el color de un objeto o por la fascinación de estar frente a un cíborg, combinación de hombre y máquina, de alguien que les parece un bicho raro, un individuo gracioso pero extraño, la alteridad personificada, como si de una atracción de feria se tratase al igual que Phineas Gage.

### *Sin registro*

Neil Harbisson a diferencia de Stelarc y de Orlan no se centra en el defecto, en su caso en su discapacidad, él concibe la acromatopsia como una oportunidad y no como una limitación, ni denuncia que el cuerpo humano es un organismo obsoleto, como sí enarbolan Stelarc i Orlan. A pesar de no percibir la acromatopsia como una deficiencia, Neil Harbisson establece una dependencia con el Eyeborg que redundará en la fractura. Para escuchar los sonidos de los colores en tiempo real, Neil ha de acercarse tanto a los objetos, que se aproxima exageradamente a ellos, como si el Eyeborg fuese una lupa, perdiendo toda perspectiva, resultando una ubicuidad encerrada en la proximidad sin distancia focal, sin profundidad de campo. “Hoy nuestra visión del mundo ya no es objetiva si no teleobjetiva, distorsiona los planos lejanos y los planos cercanos y hace de nuestra relación con el mundo una relación en la que se ven en un mismo plano lo lejano y lo cercano” (Virilio, 2005, p. 83). Virilio habla de visión teleobjetiva, pero la deriva de la

inmersión, de la *endocolonización* se dirige a un efecto lupa, sin distancia focal mínima necesaria. El efecto lupa en fotografía sucede cuando un objeto se sitúa entre el foco y la lente, formando la imagen en el mismo lado de la lente, sin poder ser recogida en una pantalla. Cuando alguien utiliza un teleobjetivo, el objeto sí queda registrado, gracias a que éste está colocado entre el doble de la distancia focal y el foco, formándose la imagen más allá del doble de la distancia focal, siendo la representación mayor de tamaño, que en el caso de haber utilizado un objetivo angular o normal, en los tres casos se obtiene una representación invertida del objeto representado. En cambio en el efecto lupa no hay registro, es una imagen virtual que se produce en la misma lente, el objeto desaparece, se vuelve inmaterial, el protagonismo lo toma el dispositivo y no la realidad representada, dejamos de prestar atención tanto a la imagen, como al exterior al que ya no se refiere, y que se descompone en tiempo real, para admirar la miopía con la que es iluminada la nueva *pantalla*; la lente-lupa, realidad virtual de algoritmos, variables, números, que se expanden y se machacan. Con la velocidad con la que nos movemos no tenemos tiempo como para distanciarnos, para alejarnos lo suficiente como para tener una anotación de nosotros, esa ausencia, esa nada, sustituye la concepción tradicional de registro, las *pantallas* en la actualidad ya no representan la realidad, no la recogen, no forman una imagen del objeto, la velocidad a la que es reemplazada la información, en tiempo *real*, en modo presente continuo, impide que se capture algo, que se retenga un registro de una realidad inexistente, evanescente, irreal, es un exhibicionismo de luces, de letras, de sonidos, de movimientos, de imágenes, de flujo, del que no se retiene nada. Para que haya representación ha de existir la posibilidad de registrar en una memoria la experiencia, como una conciencia. El efecto lupa ha desencadenado que el medio ya no inscriba nada, sino que se refleje por él un volumen de información que sea imposible procesar y que por lo tanto su valor añadido sea el consumo por el consumo. Al no existir un espacio ni un tiempo para que se asiente el alud de datos se desata una no-representación, una no significación, una desaparición, una descomposición, que nos condena a una invisibilidad que es suplantada por un mundo virtual, simulado, sin conciencia. La sucesión histórica de imágenes y sonidos no convergen en el fondo de nuestra retina, es una excitación absurda, tautológica, que ciega. La función de las *pantallas* en la actualidad no es la de ser un registro, ese es el papel que se nos ha asignado a nosotros, nuestro cuerpo es quien recoge las ondas electromagnéticas, la inmersión, más que convertir nuestro organismo en un software, lo convierte en un hardware, porque nuestra inteligencia(s) es reemplazada por el algoritmo, por el ejecutable y nuestros órganos por sensores, por microhips, nuestros músculos, tejidos, son prótesis orgánicas de las prótesis artificiales, nosotros nos acabamos convirtiendo en la auténtica futura prótesis, en lo postizo. Nos desaprobamos al atribuir capacidades humanas a la máquina, al

depositar nuestra total confianza en el software como en el hardware, insistiendo, una vez más, en el error cartesiano, reproduciendo la confrontación heredada; la dualidad cuerpo-mente, trasladada ahora, en la del hardware-software. A menudo se compara el funcionamiento de nuestro cuerpo con el de una máquina, o de nuestra mente con el de un ordenador. Por ejemplo se equipara nuestra memoria con la de un disco duro, cuya única función es la de almacenar información, esa visión limitada, restringida de lo que es nuestra memoria y su peligrosa aceptación, ayuda a acelerar nuestra desaparición, nuestra descomposición, nuestra invisibilidad. Estudios actuales demuestran lo contrario.

Kobi Rosenblum, jefe del Departamento de Neurobiología y Etología de la Universidad de Haifa (Israel), ha realizado exhaustivas investigaciones sobre la consolidación de la memoria. Una de las lecciones relevantes que extraer de su trabajo es lo diferente que es la memoria biológica respecto de la informática. <<El proceso de creación de la memoria a largo plazo en el cerebro humano -dice- es uno de los increíbles procesos que más claramente lo diferencian del cerebro artificial de un ordenador. Mientras que el llamado cerebro artificial absorbe la información e inmediatamente la guarda en su memoria, el cerebro humano sigue procesándola mucho después de haberla recibido, y la calidad de los recuerdos depende de cómo se procese la información>>. La memoria biológica está viva. La informática, no. (Carr, 2011, p. 232)

En la toma de decisiones actúa la memoria a corto plazo, o también conocida como memoria de trabajo. Al repetir una misma acción se fortalecen las conexiones neuronales preexistentes, como las sinapsis, ayudando a consolidar recuerdos que posteriormente intervienen en la memoria a corto plazo, influyendo, siendo determinantes en la toma de decisiones diarias. Equiparar el funcionamiento de la integración cuerpo-mente con el de los ordenadores, hardware-software, nos condena a una muerte en vida, la memoria informática no está viva, como tampoco lo están todos los dispositivos y servicios que la rodean.

La neurociencia está llegando a la conclusión de que es un error equiparar nuestro cerebro y en concreto el cómo se acaban formando nuestros recuerdos, cómo se consolidan nuestras emociones, valores, ideas, asociaciones, etc., con un disco de duro, en el que se almacenan y acumulan datos, advirtiéndole que el uso del ordenador no es liberador, a pesar de la propaganda, del slogan que intenta convencernos de que los nuevos medios de almacenamiento y de grabación son un sustituto ideal, que nos rescatan, nos dispensan del engorro de retener datos. Se nos dice que gracias a ellos podemos delegar esa cargante y pesada tarea en los nuevos

dispositivos, en nubes virtuales, en paraísos de terabytes, pudiendo dedicar todo ese preciado tiempo, todo ese esfuerzo mental que malgastamos en invertir horas y horas en retener y en recordar vivencias, imágenes, información, etc., en tareas más (productivas), más creativas, se nos insta a creer que gracias a los nuevos dispositivos estamos liberados, nos redimimos de nuestra propia condición humana, pudiéndonos dedicar a aquello que más nos plazca: al ocio digital, en lugar de desperdiciar nuestras vidas en acciones tan improductivas como memorizar y recordar. Es imprescindible, para poder imaginar, para poder idear, cultivar la conciencia de una memoria a largo plazo, que contraste las experiencias vividas, con la memoria a corto plazo. Nuestra manera de memorizar como la manera de concebir la memoria no tienen nada que ver con la de un disco duro, o cualquier otro servicio de almacenamiento de datos, recordemos, para sentir, para ser sujetos, es imprescindible la conciencia y los ordenadores no la tienen. El señuelo digital, nos seduce para que seamos desertores de nuestra mente, de nuestras sinapsis, de nuestras conexiones neuronales, nos invita a que nos desconectemos de nuestro cuerpo, nos entrena para desentrenarnos, impidiendo una visión integral de la persona.

La memoria biológica se encuentra en un estado perpetuo de renovación. La memoria almacenada en una computadora, por el contrario, adopta una forma binaria distintiva y estática; ya puede uno mover los bits de una unidad de almacenamiento a otra tantas veces como desee que siempre seguirá quedándose exactamente como estaba [...] el cerebro humano normal nunca llega a un punto en el que ya no pueda aprender experiencias de memoria; el cerebro humano nunca se colma. Como corrobora Torkel Klingberg [...] Con cada expansión de nuestra memoria viene una ampliación de nuestra inteligencia. (Carr, 2011, p. 233)

Los ordenadores miden nuestras capacidades, nuestros procesos, se han convertido en el referente con el que compararnos, en el baremo, en la escala de eficiencia con el que confrontar, cortejar nuestra deficiencia, determinando cómo debemos aprender, cómo debemos pensar, incluso cómo relacionarnos entre nosotros. “Nuestra vida intelectual y social, al igual que nuestras rutinas industriales, pueden acabar reflejando la forma que el ordenador les impone” (Carr, 2011, p. 249), dijo Weizenbaum, considerado uno de los padres de la cibernética. Hoy en día tendemos a vernos como máquinas, nos apropiamos de sus procesos, de sus instrucciones, de sus algoritmos bien definidos, ordenados, finitos, que nos permiten llevar a cabo una actividad, gracias a la sucesión de pasos bien delimitados. Cada vez más, nuestra manera de actuar, de ordenar, de hablar, se ve intoxicada por el lenguaje informático, por la prótesis, por la interfaz.

Nos hemos apropiado de patrones, de procesos que son propios de la máquina, y los hemos interiorizado de tal modo que creemos que constituyen parte de nuestra propia naturaleza, estructurando nuestras vidas en función de éstos, siéndonos indispensables para poder sobrevivir en el mundo virtual, simulado, en el que vivimos, y en el que morimos como sujetos.

El gran riesgo al que nos enfrentamos al implicarnos más íntimamente con nuestros ordenadores -al pasar por cada vez más experiencias vitales a través de los incorpóreos símbolos que parpadean, vacilante, en nuestra pantalla- es el de empezar a perder nuestra humanidad, a sacrificar las cualidades que nos separan de las máquinas. La única manera de evitar ese destino escribió Weizenbaum, es tener la conciencia y la valentía de negarse a delegar en los ordenadores las más humanas de nuestras actividades mentales e intelectuales, en particular <<aquellas que requieren sabiduría>>. (Carr, 2011, p. 249)

La aplicación diseñada por Weizenbaum entre 1964 y 1966 en el MIT, llamada ELIZA, analizaba mensajes tecleados en una terminal. El software, a partir de unos sencillos algoritmos, identificaba una palabra o el sintagma más relevante de la oración, analizando el contenido y ofreciendo, a partir de unas nuevas reglas e instrucciones, una respuesta en el mismo terminal en el que la persona había introducido el mensaje, casi, de manera inmediata, teniendo, el usuario, la ilusión de que estaba manteniendo una conversación. El software creado por Weizenbaum desencadenó la idea de que la mente humana era como una especie de computadora y que el lenguaje era fruto de los algoritmos ejecutados en el cerebro. “La forma del <<lenguaje natural>> que la gente habla y escribe refleja <<el funcionamiento de la computadora de la mente humana que realiza todas las operaciones lingüísticas>>” (Carr, 2011, p. 243), ésta era una de las tantas conclusiones a las que se llegó, asumiendo e imponiéndose un punto de vista mecánico en la competencia comunicativa, limitando el lenguaje al cumplimiento de un orden automático, higiénico, claro, limpio, estable, sin el desorden, ni las ambigüedades, ni los malos entendidos característicos que se generan en la comunicación persona-persona. La inmersión, el simulacro, pretende ya desde sus inicios eliminar, limpiar cualquier vestigio humano, para sistematizar, limitar el ángulo de visión, en base a unas instrucciones claras, ofreciendo una respuesta restrictiva a la pregunta qué es el lenguaje, restringiendo lo que por comunicación se entiende, vetando la esencia de la verdadera interacción, que mal entendida puede desencadenar en una inmersión sin conciencia, sin lenguaje, sin percepción de nuestra propia presencia, de nuestra condición como sujetos. Para poder ser conscientes de cómo nos sentimos, cuáles son nuestras

emociones nos servimos del lenguaje, si éste es anulado, nosotros desaparecemos. Atribuir una personalidad humana a un ordenador, a un software, implica asumir que nosotros nos hemos de regir por las mismas reglas, ya no es posible enmudecer, porque se puede hablar de todo, ya no existe el silencio, ya no hay reticencia, distancia, decimos amparados por una aplicación que nos protege del riesgo de cometer errores, gracias a que el programa se ajusta a una lógica que no da lugar a la ambigüedad del sentido, porque éste ya no importa, lo que importa es la lógica en sí misma, la regla, la instrucción que asegura la conexión, el flujo indiscriminado, masivo, de información, de almacenamiento. La inmersión garantiza la comunicación, el estar conectados gracias a la desconexión del sentido de lo que se dice.

El código de ELIZA garantiza que el lenguaje pueda replicarse, lo que nos convierte en meros replicantes, atribuirnos esa visión, la imposición de que actuemos como máquinas que rellenamos formularios que certifican nuestra excelencia, nos empuja a que no esperemos nada más de nosotros mismos, que la mediocridad de quien cumple con las instrucciones definidas en el código se equipare con lo correcto. Al creador de ELIZA, Weizenbaum, le sorprendió:

La rapidez y profundidad con que las personas que utilizaban el software <<se implicaban con el ordenador>>, le hablaban como si fuera una persona real. Muchas, <<después de conversar un rato con él, insistían, pese a mis explicaciones, en que el ordenador de hecho los entendía>> [...] Después de unos minutos usando el software en un terminal situado en la oficina de Weizenbaum, rogó al profesor que abandonara la sala porque estaba avergonzado de la intimidad que estaba alcanzando la conversación. <<En lo que yo no había caído -dijo Weizenbaum- es que incluso una exposición muy breve a un programa informático relativamente simple podía inducir un poderoso pensamiento delirante en personas perfectamente normales>>. (Carr, 2011, p. 246)

Al igual que se le puede atribuir un comportamiento humano a una computadora, también puede suceder algo similar con las actuales prótesis digitales de implantes, microchips, sensores, interfaces, fármacos. Al prestar nuestra corporeidad a la máquina, al artificio, al atribuirle un funcionamiento similar, parecido al nuestro, se invierte el efecto, el referente ya no somos nosotros, sino el artilugio, la extensión artificial, la lupa misma, a la que imitamos por su pulcritud, por su brillo, por su perfección, como si fuésemos un dispositivo ortopédico defectuoso que debe ser ajustado, acoplado al bueno. El artificio ya no es el microchip sino nosotros, nuestra naturaleza destaca nuestras imperfecciones obsoletas que nos transportan a un mundo pasado, que ya no es real, por lo que la etiqueta de simulación pasa a definirnos a nosotros, nosotros somos lo

postizo, en cambio la máquina, el ordenador, la prótesis, la sucesión de instrucciones claras que son ejecutadas sin cometer fallos, son lo real, lo auténtico, la nueva realidad verdadera, la nueva naturaleza que suplanta la percepción del mundo; nuestra presencia en él.

Réplicas o variantes como las de ELIZA las ha habido en el mundo del arte como la llevada a cabo por Luc Courchense. *Portrait no.1* es una instalación interactiva, en la que se simula un diálogo virtual con Marie, una chica joven que vive en *un mundo que está detrás del espejo*, en un mundo que está en la lente. El juego pregunta-respuesta se inicia tras escoger entre seis posibles idiomas. La comunicación es sencilla, al usuario se le exponen cuatro preguntas que Marie puede responder, y de las que sólo puede seleccionar una, Marie contesta y de nuevo aparece la posibilidad de elegir entre otras cuatro nuevas opciones. “The observer controls the conversation with virtual character Marie by choosing a question from the text menu. The start and the end of the dialog are fixed; in the between the conversation can take different turns” (Schwarz, 1997, p. 95). La comunicación lupa nos invalida a nosotros como personas al conversar con alguien no real, gracias a un lenguaje que tampoco lo es, al ser una sucesión ordenada de oraciones, que se ajustan a la norma pero en modo alguno garantizan y permiten una comunicación real, auténtica.

Marie as she appears to us is no real, she is not even a reflection of herself, but has been created through electronic-analog picture transmissions. She is in a virtual surrounding in which we, Marie’s admirers, and Marie herself, act as icons in a symbolic sequence. For Marie, the computer, which brings her to virtual life, and the person involved -a human individual- are nothing other than this, a symbolic system, in which triggered actions, reactions, and interactions are resolved as in a experiment. (Schwarz, 1997, p. 94)

La imagen de Marie se refleja sobre una placa de cristal, como las cuatro preguntas que permiten el juego, por lo que el resultado aún es más volátil, más virtual que si fuese reproducido en una pantalla de televisión o de ordenador. El usuario escoge las preguntas gracias a un touchpad, las letras al igual que Marie parecen fantasmas suspendidas en el espacio real de la galería, como en un teleprompter. A diferencia de ELIZA, en Marie sí hay una caracterización del personaje, al final de la conversación uno puede tener un retrato de quién es ella, ya que a medida que se avanza en el juego pregunta-respuesta uno va congeniando más con Marie gracias a que las preguntas como las respuestas son cada vez más personales, más íntimas. También se diferencia de ELIZA que hay representada toda una secuencia de gestos, de miradas, a las que

asociamos, atribuimos unos sentimientos, unas emociones, toda una puesta en escena virtual, que enmarca el retrato de quién es Marie, ella se nos aparece no como una persona, real, incluso no es un reflejo de sí misma porque ella no existe en la realidad, no tiene a quién referirse, sino que es una simulación referida al juego virtual de algoritmos que desencadenan la secuencia de preguntas-repuestas. Lo que sí comparten tanto la interacción de ELIZA como la de Marie, es la seductora imagen de hablar con una máquina como si ésta fuese un ser humano, atrapándonos la fascinación de atribuir humanidad a un conjunto de normas, de variables que reducen el cómo nos concebimos como sujetos. Tanto ELIZA como Marie protagonizan el “fenómeno de la interactividad que puede tender a privar al hombre de su libre albedrío para encadenarlo a un sistema de preguntas-respuestas que no tiene parangón” (Virilio, 2005, p. 79).

El retrato de Marie cae en la validez de la apariencia, en la suma de facciones, huesos y piel tras el cual no hay nada más que una imitación, una replica de órganos, propaganda encubierta de la autenticidad de la forma vacía, del hiperrealismo exagerado que caracteriza a la imagen virtual. Nosotros como consumidores del hiperrealismo nos convertimos en mensajeros de la velocidad, de la lente, revitalizamos la tautología de la innovación técnica. “Lo propio de la velocidad absoluta es ser también poder absoluto, control absoluto, instantáneo, es decir, un poder divino. Hoy en día, hemos puesto en práctica los tres atributos de los divino; la ubicuidad, la instantaneidad y la inmediatez; la visión total y el poder total” (Virilio, 2005, p. 19). En la tiranía de lo virtual, desaparecemos y nos descomponemos tanto si estamos conectados como si no, somos invisibles si no cedemos al hecho de exponernos a un mundo homogéneo de muros virtuales que impiden vernos como sujetos reales, de piel y huesos, y del mismo modo desaparecemos si nos sometemos al juego histórico de pregunta-respuesta, que el ciber mundo nos obliga a jugar, cuyos retratos, reflejados en las redes-lentes de cristal, son barridos de la subordinación; líneas cinéticas que enfatizan la desorientación de no saber quién es el que pregunta y quién es el que responde, dando incluso lo mismo, porque lo único que importa es revitalizar el medio en cada nueva aceleración, en cada nuevo clic. La pantalla corrompe su esencia y se convierte en el instrumento óptico, en la lupa refugio que todo lo agranda, primero se pierde la perspectiva, luego la lateralidad, se llega a reducir tanto el ángulo de visión que nos es imposible reconocer, identificar, distinguir, diferenciar algo, sin referencias navegamos en el descontrol, engullendo angustia, improvisando, moviéndonos sin orden, demandando que alguien prediga algo por nosotros, que nos sustituya, exigiendo más control, más variables que impidan lo impredecible, que restrinjan el margen de error, círculo vicioso, viciado por el miedo, enaltecimiento de la psicología conductista y cognitiva. Nuestra cotidianidad agrandada nos impide ver más allá del aumento, el parpadeo ininterrumpido que interrumpe en la lente es lo que

garantiza nuestra desconexión, en la lupa hay una intención de ser más realista que la imagen real, necesitamos ver para creer, necesitamos meter el dedo en la llaga.

### *Minusvalía*

A las prótesis se les atribuyen habilidades humanas, Neil Harbisson es la transición entre los dos casos que le preceden al inicio del capítulo; los de Stelarc y Orlan, con los tres que le siguen; Cathy Hutchinson, Chuck Hildreth, Chris James y Robin Millar. El Eyeborg de Neil Harbisson aún no se ha fusionado con su cuerpo, por lo que aún incide en la percepción de la separación, en la fractura entre el sujeto y la realidad, entre él y el simulacro virtual que el sensor recrea, el cuerpo aún no es un software como sí lo creen Stelarc y Orlan, en ellos dos, la distancia tiende a desaparecer, promueven la pérdida de conciencia, la inmersión total, propician el crimen perfecto, en alusión al ensayo de Baudrillard. Neil Harbisson aún persiste en la necesidad de atribuir humanidad al cuerpo, y no que nuestro organismo reproduzca fielmente los movimientos, el flujo de datos que le llegue de la prótesis, de la máquina.

En los casos de Cathy, Chuck Hildreth, Chris James y Robin Millar, la tecnología tiene como objetivo reemplazar una parte del cuerpo que falta o que no funciona, las prótesis copian, representan, son hiperrealidades de lo que debería ser una extremidad, una retina, etc. Imitan, aparentemente desde la neutralidad, desde la desnudez, desde la bondad que redime un cuerpo lesionado, sería cruel en estos casos enarbolar el catastrofismo de la amenaza de la inmersión virtual, al ser una esperanza para sus amputadas vidas. La diferencia de estos casos con el de Neil Harbisson es que todos ellos tienen imágenes de ellos mismos en el pasado, cuando no eran personas invalidadas física y emocionalmente. El recuerdo, la reminiscencia de ellos mismos antes de la lesión, de cómo era su relación con el mundo, es la que invierte la inmersión. En sus casos las extensiones artificiales sí son prótesis que facilitan el aproximarse a esa antigua interacción, a encajar de nuevo en esa memoria cercenada por la fractura, por la incomunicación, albergando la esperanza de poder romper el aislamiento al que están confinados por obligación. La prótesis, en estos casos, es un objeto artesanal, individual, que se acopla, se moldea según el individuo, según la lesión, no es un estándar, homologado, reproducido en serie. El papel de la persona dista del propuesto por Stelarc y Orlan, quienes atribuyen al implante un rol activo, mientras al sujeto implantado se le condena a un segundo plano, al de testigo pasivo, consumidor de la competencia creciente de la máquina. En cambio, en los casos de Cathy, Chuck Hildreth, Chris James y Robin Millar, se afronta el gran desafío de hacer un buen uso de la tecnología, cuya finalidad es recuperar y no reemplazar, logrando que un cuerpo lesionado pueda volver a

activarse, entendiendo la prótesis como un interruptor de la relación mente-cuerpo. El conflicto con el implante afecta en re-dibujar el límite de la interacción persona-máquina, como lo que por interfaz se entiende, el riesgo radica en concebir al “robot como un espejo de un parque de atracciones” (Sennett, 2010, p. 110).

Al denunciar el peligro de la inmersión, se puede caer en una caricatura catastrofista, la línea divisoria entre qué es reclamo y qué es denuncia, es muy voluble, frágil, siendo muy fácil traspasarla. La sumisión a la tecnología avanza a gran velocidad, lo que impide la reflexión serena. “Con la velocidad perdemos el sentido de la lateralidad lo cual nos ha convertido en minusválidos en nuestra percepción del mundo, de su riqueza, de su relieve, de su profundidad espacial [...] Hemos perdido tanto la profundidad de nuestro campo visual como la capacidad de anticipar lo que nos rodea realmente” (Virilio, 2012, p. 43). La diferencia entre Cathy, Chuck Hildreth, Chris James y Robin Millar con Orlan o Stelarc, es que los primeros buscan ampliar la percepción del mundo, reactivando sus cuerpos, devolviéndolos a la vida, en cambio los segundos buscan eliminar lo externo, el defecto, lo obsoleto, la vida, bloquear la sensibilidad, convirtiéndose ambos dos, al igual que ELIZA, en unos minusválidos dependientes de una imagen lupa, ampliada de un flujo asfixiante de datos, homologados, homogéneos que nos condena a un consumo abusivo de indiferencia.<sup>3</sup> Los primeros quieren superar su minusvalía, aproximándose al recuerdo de lo que fue su cuerpo y su relación-interacción con el mundo, los segundos se distancian del suyo, lo lesionan, invierten el proceso, quieren ser considerados como auténticos minusválidos, se deshacen de su propio organismo que les avergüenza y les impide conectarse con un mundo global, acreditado, eficaz, virtual, argumento con el que justifican su deseo de no querer saber nada de él, cercenándolo aún más, un cuerpo del que reniegan, del que abjurán. La consecuencia del desprecio a uno mismo es que también se acaba repudiando al mundo, la realidad exterior a la que pertenece nuestra presencia, para reemplazarlo por uno supuestamente mejor, simulado, en el que no existan enfermedades, en el que no haya deterioro. Cathy, Chuck Hildreth, Chris James y Robin Millar buscan ser aceptados, incorporados de nuevo a una realidad verdadera de la que fueron expulsados, Orlan y Stelarc, se infligen lesiones para vaciarse, para liberarse del engorro, de la molestia de ser un cuerpo, masoquismo digital

---

<sup>3</sup> Ya no hay que caminar hacia la ventana para abrirla, basta usar un mando a distancia. Se da, pues, una especie de referencia al cuerpo de un minusválido en vez de a uno en pleno uso de sus facultades. El hombre capacitado superequipado de la domótica, el que habita la home automation, es el equivalente del inválido equipado. Participé en una exposición para minusválidos, en La Villette, que se llamaba “El hombre reparado”. Me sorprendió ver que esos hombres en sillas de rueda estaban escandalizados ante las tecnologías. He sido testigo de reacciones de estupefacción frente al hecho de que los capacitados utilizaran técnicas destinadas a los inválidos que sufren, por ejemplo, por no poder desplazarse a abrir una ventana. (Virilio, 2005, p. 68)

narcisista que garantiza la ausencia de contenido para ampliar la imagen de la forma, sin que haya algo más a lo que prestar atención. El vaciado es otra de las consecuencias del efecto lupa, las paredes de nuestras casas dejan de tener colgados registros de nuestros seres queridos, vestigios, huellas de momentos importantes de nuestras vidas. La nueva pantalla-lupa toma el protagonismo en la sala de estar, en el dormitorio, como la tablet, o el marco digital de fotos. Ya no imprimimos, ya no materializamos las imágenes, ya no las colgamos en la realidad de nuestros muros, en las paredes de nuestras casas, sino que las suspendemos, las subimos a muros virtuales, almacenamos miles de megas en discos duros. Gracias a las nuevas cámaras digitales y a su almacenamiento podemos presionar el disparador indiscriminadamente sin que nos inhiba, sin que nos reprima, ni nos detenga el elevado precio del carrete de la cámara, como sucedía en el pasado con la cámara analógica. Antes de que apareciesen las cámaras digitales, se solía comprar los carretes que se creía se iban a necesitar antes de iniciar un viaje, su coste, condicionaba el número comprado, como el ritmo de fotografías que se iban tomando a diario. En la actualidad esa supeditación no existe, uno hace fotografías a una velocidad compulsiva, como si en cada instante se corriese el riesgo de que el motivo susceptible a ser fotografiado desapareciese por arte de magia. Ya no miramos el mundo, sino aquel que se nos aparece en la pantalla-lupa. Almacenamos, no borramos. Con las cámaras analógicas uno debía tener en cuenta la luz, el tiempo de exposición, el encuadre, se tardaba unos segundos, a veces eternos, en presionar el disparador, había todo un proceso de reflexión previo, en la actualidad ese estudio del entorno, de un mundo real, de toma de conciencia, sumadas a las expectativas emocionales puestas en el hipotético resultado, han desaparecido, ya no se tiene en cuenta la ponderación del entorno, de las condiciones lumínicas, por lo que el respeto hacia lo que uno tiene enfrente pierde peso, en favor de la urgencia, de la inmediatez, del presionar por presionar, de la consumación si más, obsesionados por la obtención de una imagen, esa ausencia de reflexión, de conciencia, de una interacción con el mundo revela la desaparición, la descomposición, fomentando el almacenamiento irreflexivo, consumista de lo que queda obsoleto al instante de ser capturado, obligándonos a capturar de nuevo otra nueva imagen, como si de una cacería se tratase, impulsados por una insatisfacción continua. En la acumulación no importa el qué, sino la tranquilidad de que se está acumulando. La indiscriminada y compulsiva obtención de imágenes acaba sepultada en el disco duro, olvidada, ese es otro de los indicios de nuestra desaparición, la no exposición física de nuestros recuerdos, en marcos, en paredes, es un desprecio más hacia la realidad verdadera, al no considerarla como un espacio idóneo en el que compartir nuestras vivencias, al no necesitar colgar en ellas nuestras impresiones, esa ausencia nos decanta hacia lo virtual, prefiriendo el estar enquistados en muros simulados. La desnudez de nuestros pisos y

casas, revela nuestra desconexión con el mundo, su olvido, su omisión, nuestra indiferencia. En las oficinas de trabajo también se propicia, se fomenta los espacios libres de paredes, como mucho se construyen tabiques de cristal, tabiques lentes, tabiques lupa, cautivándonos la transparencia, la aparente neutralidad, la autenticidad de ver y de ser visto, ya no exponemos la selección de fotografías sino que nosotros somos el objeto a exponer, confundiendo el interior con el exterior, la endocolonización implica sencillamente ese vaciado, conlleva la ausencia de límites que salvaguarden la conciencia, la reflexión, la auténtica interfaz, la auténtica interacción, entendida como la capacidad de distinguir qué es lo que es externo a nosotros y qué no.

Neil Harbisson deambula entre la conciencia de la inmersión, como de la pérdida de dicha conciencia, se sitúa a caballo entre el ciber body art, arte carnal, representados por Stelarc y Orlan y aquellas otras personas que han sufrido algún tipo de lesión como son los casos de Cathy, Chuck Hildreth, Chris James y Robin Millar. Neil Harbisson oscila entre la lente, la imagen virtual, la que no puede ser recogida sobre una pantalla, y aquella que sí puede ser registrada. Él no tiene recuerdo de un mundo en colores, de impresiones de luz capturadas por su retina, pero sí que lo tiene a través del lenguaje, Neil Harbisson sabía que el cielo era azul porque desde pequeño había oído que era de aquel color, él sabía que la cáscara de los plátanos era amarilla porque así lo había memorizado, en cierto modo se puede afirmar que Neil Harbisson sí tenía y tiene una memoria en colores del mundo, pero no basada en función de su experiencia visual sino en base al lenguaje, gracias a esa memoria sí que comparte con los casos de Cathy, Chuck Hildreth, Chris James y Robin Millar la voluntad de aproximarse a una realidad recordada gracias al implante de un dispositivo, de un microchip, al igual que ellos cree en el artilugio como interruptor, como método para reactivar su cuerpo, alimentando su memoria de nuevas experiencias gracias a la nueva interacción persona-máquina-mundo, intentando restaurar las sensaciones pasadas, o en el caso de Neil, como alternativa a la anomalía, en cambio en Stelarc la secuencia es máquina-persona-máquina. Neil comparte con Cathy, Chuck Hildreth, Chris James y Robin Millar la concepción del implante, de la prótesis como ventana, como un nuevo método de aproximación a la realidad, no para obtener una imagen virtual aumentada, que no pueda ser percibida por su retina, ni registrada por su memoria, tampoco pretende sustituir o reemplazar la experiencia de una visión del mundo, sino que busca ampliar la interacción con él. Neil se sirve de esa nueva aproximación para pintarla sobre la superficie de lienzos, papeles, etc., todos ellos reales. Los sonidos a los que atribuye un color le posibilitan interpretar, interactuar con una realidad acorde con su memoria de colores basada en el lenguaje, cuando se sirve del dispositivo para obtener un registro mental o físico de sus experiencias, cuando exalta su conciencia, deja de ser un Phineas Gage que acierta colores en programas de televisión. En cambio vaga, deambula en un uso

aislado de la tecnología y centrado en el espectáculo cuando el artilugio lo único que realza es el defecto, el desprecio por la anomalía, contradiciendo su forma de entender la acromatopsia, como una oportunidad, como una ventaja. Al convertirse en un cibernético, acelera la inmersión, proceso que sustituye, reemplaza lo obsoleto, la imperfección, su propio cuerpo.

La inmersión, las instalaciones interactivas, los microchips, las interfaces, los fármacos, pueden llegar a homologarnos, ya que debemos ser nosotros quienes encajemos en el cuerpo artificial, en el hardware. A pesar de la novedad de cascos virtuales, de CAVES, de consolas, de prótesis, la cultura de la inmersión reproduce un sistema de aprendizaje caduco, o que al menos, está siendo revisado desde hace ya un par de décadas desde varias disciplinas. El paralelismo con una educación basada en los contenidos, como en la eficiencia, poco tiene que ver con una interacción real, en el que la persona sea reconocida, valorada, al contrario, desde la inmersión se nos ordena que seamos nosotros quienes debemos ajustarnos para que encajemos en un sistema prediseñado, anulando e impidiendo, en el proceso de inmersión; emociones, pensamientos, rechazando aquellas experiencias que no se acoplen, que no se amolden a lo homologado. Howard Gardner, psicólogo de la Facultad de Pedagogía de Harvard, tiene claro que en lugar de invertir horas en clasificar a los niños deberíamos ayudarles a identificar, como a cultivar sus habilidades y dones, los algoritmos en lugar de atender a esta demanda replica una pedagogía de la indiferencia, de la homologación, de la estandarización.

La contribución más evidente que el sistema educativo puede hacer al desarrollo de un niño consiste en ayudarle a encontrar una parcela en la que sus facultades personales puedan aprovecharse plenamente y en la que se sientan satisfechos y preparados. Sin embargo, hemos perdido completamente de vista este objetivo y, en su lugar, constreñimos por igual a todas las personas por un estilo educativo que, en el mejor de los casos, les proporcionará una excelente preparación para convertirse en profesores universitarios. Y nos dedicamos a evaluar la trayectoria vital de una persona en función del grado de ajuste, a un modelo de éxito estrecho y preconcebido. (Goleman, 2006, p. 66)

Las instalaciones interactivas, los microchips, las prótesis, la realidad virtual, en su mayoría centran su interés en potenciar un cierto tipo de conducta, un cierto modelo de eficiencia estrecho y preconcebido, programado, definido en el código, ofreciendo una recompensa como reconocimiento a la buena ejecución. Si uno se acopla, aprende y ejecuta con éxito los algoritmos propuestos, acaba recibiendo el premio, en forma de respuesta, como si en apariencia, la máquina

dialogase con nosotros, de manera bidireccional, al igual que Marie o ELIZA. La pregunta es si el arte digital interactivo, inmersivo, por el modo de interacción que ofrece, en el que medía una forma de concebirnos, se centra en aspectos conductuales y cognitivos, reduciéndose la experiencia a una gramática generativa, combinación de reglas que predice oraciones gramaticales correctas, rechazando cualquier tipo de inteligencia emocional, constriñendo nuestra conciencia.

El código de un programa informático es un conjunto de reglas bien definidas, instrucciones acotadas, ordenadas secuencialmente, finitas que permiten ejecutar una acción, lo que requiere de valores matemáticos que puedan observarse objetivamente para que sean insertados, incrustados, incorporados al algoritmo, garantizando su eficiencia, resolviendo con éxito todo aquello para lo que ha sido diseñado. Los valores que pueden ser considerados por la máquina son esencialmente los físicos, aquellos que afectan a las constantes del usuario(s) que interactúa con la máquina como pueden ser: temperatura, presión arterial, movimientos del ojo, tacto, latidos, halo, respiración, etc., también se puede evaluar su presencia en el espacio, localizándolo, ubicándolo en un eje de coordenadas virtual, de igual modo ocurre con los sonidos que produce su cuerpo o los que él mismo emite, al poder analizar las señales sonoras, etc. Todos estos valores *objetivos*, son interpretados por el algoritmo dando como resultado una imagen de cuál es la conducta del usuario, por ejemplo si se incrementan sus pulsaciones, y en el algoritmo se ha establecido que a mayor ritmo cardíaco mayor ansiedad, el sistema puede rebajar el nivel de estímulos para que la persona se tranquilice, si es que la finalidad de la experiencia es que sea agradable, placentera, lo que debemos entender es que la tabla, la base de datos, la matriz, en la que se equipara incremento de pulsaciones con una crisis de ansiedad, con un aumento de la angustia, no es una estandarización objetiva como tampoco lo es la obtención de datos, ya que únicamente se recogen unos determinados valores a los que se les atribuye y asocian unas determinadas hipótesis, análisis de la información que rinde cuentas a una visión reducida de los indicadores somáticos, a una visión preconcebida, prediseñada, para nada neutra.<sup>4</sup> Reducir la condición humana al conjunto de algoritmos definidos en el código, revela la influencia de la

---

<sup>4</sup> La PET y la IRMF proporcionan imágenes multicolores. Supuestamente, los colores corresponden a los niveles de actividad neuronal: la disposición de los colores indica las áreas del cerebro donde se cree que hay actividad; los colores más vivos indican niveles de actividad más altos. Es fácil pasar por alto el hecho de que las imágenes de este tipo, conseguidas mediante IRMF y PET, no son en realidad imágenes del cerebro en acción. Lo que hacen el escaneador y el científico tiene menos de radiografía y de foto que el boceto policial de un sospechoso, basado en entrevistas con diferentes testigos [...] las imágenes captadas mediante PET o IRMF no son en ningún modo, indicios simples y claros de los fenómenos psicológicos o mentales. Más bien, representan una conjetura o una hipótesis sobre lo que creemos que está ocurriendo en el cerebro de los sujetos [...] Los científicos asumen, desde el principio, que a cada tarea mental –por ejemplo, establecer la rima en dos palabras– le corresponde un proceso neuronal. (Noë, 2010, p. 39)

herencia recibida de la psicología conductista, de Skinner, de los años cuarenta y cincuenta del siglo pasado, tendencia que opinaba que lo único observable de manera objetiva del ser humano, con precisión científica era la conducta, de modo parecido e igual de *reduccionista*, actúa la fuerte influencia recibida de la psicología cognitiva, de la década de los setenta, que se centró en cómo la mente registraba y almacenaba la información, descifrando supuestamente la naturaleza de la *inteligencia*. Ambas teorías comparten el hecho de desprestigiar y relegar al olvido a los sentimientos como a las emociones entendidas desde una visión integrada e integradora, desde la relación cuerpo-mente.

La visión convencional de los científico cognitivos supone que la inteligencia es una facultad hiperracional y fría que se encarga del procesamiento de la información, una especie de señor Spock (el personaje de la serie Star Trek), el arquetipo de los asépticos bytes de información que no se ve afectado por los sentimientos, la encarnación viva de la idea de que las emociones no tienen ningún lugar en la inteligencia y sólo sirven para confundir nuestra vida mental. Los científicos cognitivos, se adhieren a este criterio seducidos por el modelo operante de la mente basado en el funcionamiento de los ordenadores [...] El modelo cognitivo prevalente constituye, a este respecto, una visión empobrecida de la mente. (Goleman, 2006, p. 71)

Dejarnos seducir por *el modelo operante de la mente basado en el funcionamiento de los ordenadores* nos empobrece al convertirnos en consumidores pasivos de experiencias virtuales que a pesar de sus interactividad, cercan, limitan nuestra manera de relacionarnos, nos obligan a concebirnos dentro del marco, del modelo operante del ordenador, en el que ya no es al aparato al que le atribuimos facultades humanas, sino a la inversa, a los humanos le imponemos modos de proceder y procesar la información parecidos a los de la computadora. El referente se ha desplazado, la copia, aquello a lo que imitar ya no está en la naturaleza, en el exterior, sino en la máquina, ya no es el dispositivo a imagen y semejanza del ser humano, sino el ser humano a imagen y semejanza del dispositivo, sujeto a una visión conductista y cognitiva del sujeto. Al reducir nuestra presencia en el mundo a un valor observable objetivamente, dejamos de creer en nosotros mismos, esa aparente desnudez, esa falsa neutralidad de la objetividad, nos desautoriza, nos descompone, nos malmete.

A Elliot le tuvieron que extirpar un tumor que tenía justo detrás de la frente, la operación fue un éxito, pero tanto su mujer como sus amigos advirtieron un cambio en su comportamiento, incluso les costaba reconocer que fuese la misma persona, caso que guarda similitudes con el de

Phineas Gage. Elliot antes de la operación era un abogado de éxito, después de la intervención no pudo mantener su trabajo, su esposa le abandonó, despilfarró todos sus ahorros, hasta que se vio obligado a vivir en la habitación de invitados de su hermano. Elliot desconcertado pasó todo tipo de pruebas, como tests de inteligencia, y los resultados no señalaban anomalía alguna, hasta que decidió tratar con un neurólogo, Antonio Damasio, él:

se quedó atónito, ante el hecho de que, aunque la capacidad lógica, la memoria, la atención y otras habilidades cognitivas se hallaran intactas, Elliot no parecía darse cuenta de sus sentimientos con respecto a lo que le estaba ocurriendo [...] Damasio llegó a la conclusión de que la causa de aquella ignorancia emocional había que buscarla en la intervención quirúrgica [...] la operación había seccionado algunas conexiones nerviosas existente entre los centros inferiores del cerebro emocional, (en particular, la amígdala y otras regiones adyacentes) y las regiones pensantes del neocórtex. (Goleman, 2006, p. 89)

[...] Elliot se había convertido en una especie de ordenador, completamente capaz de dar los pasos para tomar una decisión, pero absolutamente incapaz de asignar valores a cada una de las posibles alternativas. Todas las posibilidades que le ofrecía su mente resultaban, así, igualmente neutras. (Goleman, 2006, p. 90)

Crear que la inmersión es neutra, nos convierte en Elliots, deteniéndose el vaivén: la capacidad de emocionarnos, de ser conscientes, de ubicar nuestra experiencia en el mundo. El consumo de la interfaz, del simulacro, nos aleja de quiénes éramos y nos aproxima a una imagen *objetiva* de nosotros en la que se ensalza *la capacidad lógica y otras habilidades cognitivas*, los demás dejan de reconocernos y nosotros a ellos porque ya nadie es el que era, abandono desencadenado por la extirpación de la condición humana; visión integrada de la relación cuerpo-mente. La memoria como las emociones no pueden convertirse en variables, en datos objetivables.

Las emociones dificultan o favorecen nuestra capacidad de pensar, de planificar, de acometer el adiestramiento necesario para alcanzar un objetivo a largo plazo, de solucionar problemas, etcétera, y, en este mismo sentido, establecen los límites de nuestras capacidades mentales innatas y determinan así los logros que podremos alcanzar en nuestra vida. (Goleman, 2006, p. 131)

La región cerebral encargada de procesar la memoria de trabajo es el córtex prefrontal, la misma región, recordemos, en donde se entrecruzan los sentimientos y las emociones. (Goleman, 2006, p. 129)

Defender las emociones, como esperanza, como contraposición a la visión que nos ofrece la psicología conductista y cognitiva y que la inmersión ha adoptado, supone una alternativa a la tecnificación de la humanidad, o mejor dicho a la deshumanización tecnológica de la relación cuerpo-mente, lo que la experiencia interactiva ha de ofrecer, es una auténtica inmersión en la esperanza y no en la desesperanza de que nada a va a cambiar, porque en el mundo virtual todo es objetivo, es como es. Numerosos estudios demuestran que la esperanza, no restringida a aquella visión ingenua, cándida como consuelo para auto-convencerse de que todo va a ir bien, sino como aquella actitud, como aquella sensación, en la que uno cree tener la voluntad suficiente como para llevar a cabo sus propósitos, juega un papel crucial a la hora de gestionar las emociones y de tomar unas decisiones u otras. “Desde el punto de vista de la inteligencia emocional, la esperanza significa que uno no se rinde a la ansiedad, el derrotismo o la depresión cuando tropieza con dificultades y contratiempos” (Goleman, 2006, p. 141).

La única manera de luchar contra la supuesta neutralidad, contra la acusación de ser defectuosos, contra la indiferencia, contra la objetivación que desencadena el acercarnos a una realidad simulada, es propiciar la experiencia de emociones, evocándolas, ya que es imposible simularlas. Eclipsarnos por la atribución de humanidad a la máquina, nos deslumbra, nos ciega, es pura demagogia que genera un estado de “insatisfacción perpetua a través de la estimulación del deseo de novedad y de la redención de lo precedente como basura inservible”,<sup>5</sup> como diría Beryl Langer. Un algoritmo, un código informático, no pueden representar, simular emociones pero sí sugerirlas para que el sujeto las evoque, si a la inmersión se le deja de dar peso a la evidencia de la máquina, a lo literal, para compensarlo dándole a lo que no es explícito, a aquello que se evoca, tanto las prótesis, como la simulación, los algoritmos que definen y encasillan la interacción desaparecerán como centro de atención, pudiendo restablecer de nuevo el papel activo del sujeto en la experiencia de una instalación interactiva, real, en la que habrá una toma de conciencia, un diálogo auténtico con uno mismo, asignándole al microchip el papel de herramienta. La capacidad de evocar, es intrínseca a la práctica artística e intrínseco a la condición humana, sin ella nos convertimos en un valor obsoleto, caduco, reemplazado por cables, sensores, por microprocesadores. “Qué triste sería, sobre todo para formar las mentes de

---

<sup>5</sup> Citado en: (Bauman, 2010, p. 150)

nuestros hijos, que tuviéramos que aceptar sin más la idea de que los <<elementos humanos>> son algo obsoleto, prescindible” (Carr, 2011, p. 269).

### *Dispositivos-servicios*

En el consumo de la inmersión, en la interacción, existe una opacidad que le impide al usuario ser consciente de la simulación, del diseño, como del diseñador que se oculta en cada una de las decisiones que uno ha de tomar en el juego interactivo, vehiculando el modo de concebirnos, de relacionarnos entre unos y otros, impulsando nuestra adaptación en el proceso de aprendizaje de los algoritmos. La opacidad en modo alguno es aquello que continúa siendo indescifrable, sino la ocultación de aquello que es plano, superficial, por el contrario, lo evocado garantiza la accesibilidad a la inaccesibilidad en sí misma, porque siempre habrá y hay algo que es indemostrable, que no puede ser reducido a una lógica que anula lo posible; la experiencia. Si queremos continuar teniendo esperanza en nosotros mismos, confianza, no hemos de rendirnos a aquella inmersión que pretende eliminar la paradoja que define nuestra humanidad, enalteciendo una visión conductual, cognitiva del sujeto, encerrados en la ejecución de algoritmos definidos, que delimitan nuestra interacción, que la anulan. La auténtica inmersión ha de trascenderse, rebasarse a sí misma, la esperanza nos libera de la servidumbre de la inmersión, de la relación con la máquina entendida desde la dualidad entre los dispositivos y los servicios que éstos nos ofrecen. La oscilación implícita en el vaivén es el movimiento que caracteriza a la esperanza, sin en ella “¿cómo podríamos tener paciencia?” (Steiner, 2007, p. 259). Las emociones se convierten en la provocación que desencadena lo inexplicable, el regreso al límite, al dintel, a la ventana, al marco que enmarca lo evocado, dibujando la diferencia entre la realidad <<verdadera>> y la simulada. Si desaparece el límite, la distancia suficiente que nos permite diferenciarnos y tomar conciencia de nosotros mismos, dejamos de compararnos con lo que no somos: lo otro, la consecuencia; una identidad absoluta, aparentemente transparente, superficial, virtual, efecto lupa, configurándose un todo rígido, invariable, sin espacio para el cambio, sin lugar para poder pensar de otro modo.

El espectáculo que es la eliminación de límites entre el yo y el mundo a través de la destrucción del yo asediado por la presencia-ausencia del mundo es igualmente la eliminación de límites entre lo verdadero y lo falso mediante el rechazo de toda verdad vivida bajo la presencia real de la falsedad asegurada por la organización de la apariencia. (Debord, 1995, p. 219)

El espectáculo de la tecnología digital, la inmersión, nos promete eliminar el azar, nos proporciona el alivio de saber qué es lo que pasa en todo momento, en tiempo real, desalojando el miedo a vivir bajo la caótica intemperie, sin mundo que nos aplaste, quedamos rezagados en una individualidad claustrofóbica, sin referentes a los que acudir, se invierte el efecto querido y en lugar de disfrutar de una deseada libertad, sin lazos con el mundo, nos encontramos presos en el escepticismo, sin garantías de experimentar lo que experimentamos, sin presencias reales (Steiner, 2007), divagando en la negación del sentido, en la negación de la representación, ya que restaurarla nos obligaría a aceptar que existe algo a lo que remitirnos, devolviéndonos al conflicto, a la lucha contra aquello que más nos asusta: el mundo, el otro, al tenerlo que evocar, nombrar, enunciar y anunciar.

El simulacro-inmersión suplanta la fatiga tras la caída, tras la expulsión del vientre de nuestras madres. La inmediatez caracteriza la agilidad de conexión, la accesibilidad modela indudablemente nuestras conductas al generar una constante dependencia, unas herramientas que ofrecen la idea de tenerlo todo controlado, desde nuestra agenda, pasando por el estado del tiempo, ya no sujeto a predicciones ni a especulaciones al poder contrastar diferentes pronósticos, pudiendo anticiparnos, concretar y determinar nuestras vidas y eliminar la incertidumbre en nuestro día a día, organizando nuestras actividades en función de la información obtenida. Controlamos los mensajes recibidos accediendo minuto a minuto a nuestro correo, consultamos la prensa digital apreciando la menor variación, la nueva noticia que nos haga detenernos, en todo momento necesitamos estar sabiendo lo que sucede, una necesidad, cuya estrechez son las que marcan las posibilidades del binomio dispositivos-servicios.

La dependencia es tal que nuestra conducta recuerda a la de quien padece TOC (trastorno obsesivo compulsivo), las compulsiones del trastorno se caracterizan por conductas repetitivas, ritualistas, siguen siempre unos mismos pasos, unos mismos patrones, sujetos a unas reglas estereotipadas y auto impuestas, el ritual tiene como finalidad producir o evitar algún acontecimiento o situación futura relacionada con la obsesión, al realizarlas se cree reducir la ansiedad provocada, pero es falso, ya que al no experimentar la recompensa esperada, se vuelve a repetir el mismo ritual esperando esta vez sí obtenerla. Si pudiésemos observarnos desde fuera, cuando estamos conectados a nuestro teléfono móvil, a nuestro ordenador y los rituales que practicamos veremos que buscamos tenerlo todo bien sujeto, ésta es la promesa del simulacro, todo ha de estar bajo control, el control es nuestra obsesión y se nos garantiza la recompensa gracias a un acceso rápido, inmediato y fácil, ofreciéndonos la apariencia de que todo se puede controlar, todo aquello a lo que uno no se pueda conectar no existe. Del pienso luego existo,

pasamos al acceso luego existe. Lo falso del simulacro, de la interfaz, es creer que se nos ofrece la mentira de saber lo que pasa, aniquilando el enigma, el misterio, la dualidad, la interacción del binomio sujeto-mundo.

Caeríamos en la trampa de lo obvio, de las explicaciones sencillas, de las evidencias, si simplificásemos el binomio dispositivos-servicios resolviéndolo como una conspiración mundial para convertirnos en unos obsesivos compulsivos, adictos al control, ofreciéndonos estas grandes multinacionales el alivio que ni religiones, ni ídolos, ni psicólogos han conseguido, sería ingenuo pensar que sus retorcidas mentes han ideado extender el miedo a la incertidumbre y así inocular la necesidad de contrarrestarlo gracias a la promesa de la recompensa a nuestra compulsión ofrecida por los dispositivos y los servicios que están a nuestra disposición. Pero seríamos ingenuos si no aceptásemos que estas tecnologías digitales y lo que nos ofrecen modulan nuestras conductas.

Un ejemplo lo tenemos en las universidades de diseño, cuando se les explica a los futuros web-masters que el éxito de un página web depende de los segundos que el usuario invierte en tener una primera impresión de la información dada, en comprender qué es lo que se le está ofreciendo, como el tiempo que tarda en tomar una decisión. En la actualidad la media es de unos diez segundos, si pasado ese tiempo el usuario no tiene una idea clara abandona el sitio, lo que equivale a un mal diseño de la página web en cuestión. Me acuerdo que hará once años eran treinta segundos a un minuto, obviamente la reducción del tiempo es gracias a la mejora de la conectividad, de las prestaciones de los dispositivos, a la mayor habilidad de los usuarios, etc., pero es indudable que la economía del tiempo hoy en día está vinculada a la satisfacción y a la eficiencia, a menos tiempo más satisfacción, más satisfacción equivale a una persona distraída, una persona distraída es una persona que no está aburrida ni fatigada, una persona no aburrida es alguien no consciente de su propio aburrimiento.

El binomio dispositivos-servicios busca incrementar la felicidad, la terminología y el modo de aprendizaje parecen una aplicación de las teorías de Skinner, éstos han modificado nuestro comportamiento debido a nuestro rápido adiestramiento gracias a experiencias agradables que han fortalecido la conducta mediada, convirtiéndose el binomio en un condicionamiento operante. El binomio únicamente acepta el tipo de condicionamiento operante del refuerzo, jamás el del castigo o el de la extinción de una conducta, por lo que nuestra sociedad a través del refuerzo busca incrementar la felicidad y la felicidad recordemos equivale a reducir el tiempo de ejecución de una acción hasta el punto de que no seamos conscientes de que estamos ejecutándola, cuando eso ocurra, se producirá la inmersión total en el simulacro, se habrán eliminado definitivamente los límites entre el yo y el mundo, mientras aún existan los diez segundos continuamos siendo conscientes del límite, de la imposibilidad de fundirnos con aquello

que tenemos enfrente nuestro, pero es cierto que el binomio cada vez se va perfeccionando y se intuye la proximidad del crimen perfecto (Baudrillard, 2009). Gracias a los diez segundos necesitamos insistir de nuevo para comprobar si es posible ahorrárnoslos, los diez segundos provocan adicción.

En la obra *La gata sobre el tejado de zinc caliente* del dramaturgo Tennessee Williams, el protagonista masculino Brick huye de la realidad, del enfrentamiento entre él y el mundo gracias al aturdimiento o experiencia agradable que le ofrece el alcohol, en la versión adaptada por Alex Rigola para inaugurar la vuelta al Teatre Lliure al barrio de Gracia en octubre de 2010, Brick, interpretado por el actor Joan Carreras dice que no para de beber hasta no experimentar ese click, un click que le garantiza la pérdida de conciencia. Esa pérdida de conciencia causada por el alcohol es una huida, una huida que responde al malestar que le provoca estar en el mundo. Brick huye, no busca la felicidad, busca en el alcohol la recompensa de la pérdida de conciencia, el click, el condicionamiento operante actúa y el aprendizaje le demuestra a Brick que si bebe un whisky tras otro llegará el click, tardará más o menos pero siempre llega, y es cuando le es indiferente la voz de su esposa Maggie, interpretada por Chantal Aimée, o la de su padre, la de su madre, la de su hermano o cuñada e hijos, gracias al click se reduce su mundo, la asfixiante ausencia de su amigo se olvida. *Why is so hard to talk?* Unos tubos de neón formulan esta pregunta e iluminan la penumbra del escenario, una pregunta que remite al enmudecimiento, pero no es un enmudecimiento voluntario, es un enmudecimiento que nos sobrepasa, es un enmudecimiento que actúa como muro de contención del odio, de la ira, un enmudecimiento revelador de la impotencia, de la frustración, del fracaso.

Los hombres se esfuerzan por manipular el peso del mundo que se ha hecho desproporcionadamente agobiante; y así es como lo comparten y soportan de consuno, lo reducen restringiendo necesidades, se lo cargan a otro, lo olvidan y lo relegan al letargo especialmente con ayuda de estupefacientes. (Sloterdijk, 2008, p. 125)

Brick bebe, y en cada trago enmudece más, Maggie habla y en cada palabra que emite también enmudece más, al estallar, al reventar, vomitando malos entendidos, al sumergirse en el delirio desbocado del reproche, de la recriminación, distanciándose conscientemente de lo contrario que busca; el reencuentro, pero no puede contenerse, no puede reprimirse, detenerse. Al igual que Brick, ella ha de continuar, él bebe y ella habla, ambos se distancian del mundo, impulsados por la hostilidad que les provoca su propia presencia, cada uno de ellos se convierten en reflejos, en espejos del otro, palabras a las que él cada vez es más indiferente, tragos que a ella

le sirven como excusa para vomitar encima de él. Ambos enmudecimientos no son sinónimos de vacío, de abandono, de dejar lastre, de liberación, de aproximación a la nada, próxima a la trascendencia, sino lo contrario, es un silencio que les acerca más y más al resentimiento, es un silencio que se alimenta de reproches, de repugnancia, murmullos, quejas, recriminaciones que se añaden, se suman, se solapan, se acumulan y la única manera de contenerlos a todos es callando, manteniendo el silencio.

La huida es la historia de la humanidad, una huida en busca de a quién poderle trasladar el muerto, la pesada carga de vivir, porque cuesta mucho vivir, la historia de la humanidad es la de la fatiga de cargar con nuestro propio cadáver en vida, el conductismo aprendió de los errores de callar y buscó desde sus inicios huir incrementando la felicidad, la felicidad es la nueva droga adictiva y al igual que las drogas produce remordimiento, el remordimiento equivale aún a diez segundos, cuando éstos desaparezcan el click será permanente. En los nuevos dispositivos-servicios no hay castigo, no hay insultos como los de Maggie, o los del padre de Brick a su esposa, no hay resacas, pero sí adicción, la felicidad se incrementa al reforzar la cultura del click.

Al presionar el ratón, al mover nuestro dedo sobre la pantalla táctil huimos del peso de la individualidad, del agobio de la carga colocada encima nuestro que nos aplasta y de la que creemos ser tan sólo su sombra, huimos de la soledad de ir subsistiendo como podemos. De nuevo el momento del expulsivo, Sloterdijk sugiere que Heidegger tendría que haber hablado del ser-entrado-en-el-mundo en lugar del ser-en-el-mundo para explicar mejor el ser, que en el fondo afecta a nuestra condición humana el-ser-que-pregunta, quizás para rizar más el rizo tendríamos que hablar del ser-expulsado-del-mundo, sirviéndonos de la metáfora del parto y de la metáfora de la expulsión del paraíso, en el antiguo testamento es una alegoría clara para evocar la soledad de la conciencia, nuestro castigo, revelando nuestra propia condición humana, una recurso literario para trasladarnos a la culpa de ser unos ingratos, al no saber vivir la vida, pero es curioso que se recurra a la misma palabra; expulsión, para describir el parto que obviamente tiene connotaciones positivas, en ambas situaciones se describe el paso de una situación a otra, a una nueva, pero siempre susceptible de ser peor que la anterior. “La visión de la vida como devaluación del presente obliga a emprender un huida hacia adelante o, por el contrario, a afrontar una regresión, a concebir el pasado como creación” (Andrés, 2003, p. 53). En la expulsión hay un castigo que conlleva la necesidad del indulto, de ser aceptado de nuevo, de ser tenido en cuenta. Con los nuevos dispositivos-servicios buscamos la aceptación, el estar incluidos, la fusión, el regresar al lugar del que fuimos expulsados, saldar la deuda, tan sólo nos separan diez segundos. Diez segundos para no volver a estar ocupados en nuestras preocupaciones, pensando en la fractura, en la separación, en el límite que nos impide volver a ser

aceptados. Alejarnos del binomio dispositivos-servicios, de la inmersión, de la interactividad entendida como participación histórica, “nos pone en riesgo de sentirnos fuera, incluso aislados socialmente” (Carr, 2011, p. 165).

Las multitareas ofrecidas por los dispositivos-servicios, por el simulacro, nos brindan la oportunidad de estar distraídos, ocupados y la oportunidad de no estar preocupados, alejándonos del malestar, de la perplejidad, del asombro, del extrañamiento, del límite entre el yo y el mundo, éste es destruido por la continua interrupción del binomio, se hace tiempo, se gana tiempo y así el intervalo entre la vida y la muerte es más llevadero, en lugar de repiquetear los dedos sobre la mesa, aburridos, sin saber qué hacer, presionamos botones, dispositivos reactivos que atestiguan nuestra presencia al reaccionar a nuestra presión y nosotros ingenuamente satisfechos le reímos las gracias, agradecemos haber sido reconocidos, una falsa apariencia de ser tenido en cuenta nos invade, la soledad, el individualismo de cargar cada uno con el peso asfixiante de la vida se calma en la presión sobre otro, sobre el dispositivo, sobre la prótesis, sobre la interfaz, que reacciona ofreciéndonos un servicio que creemos es una consecuencia a nuestra demanda. Hemos sido capturados por unas redes, atrapados mientras nadábamos en la desorientación, sin un horizonte al que asemejarnos o desemejarnos, al haber sido puesto en duda el papel del referente, al no poderle dar una nueva oportunidad en el espectáculo actual. Para contrarrestar el escepticismo, la sospecha, se nos brinda la oportunidad de no pensar, se nos promete una ocupación; la distracción perpetua, la recompensa del alivio. La multitarea nos distrae de nuestra atención a la perplejidad, la desatención nos hace distraídos a las preguntas fundamentales, a las indecisiones vitales, sin lugar de encuentro, la red-interfaz-inmersión nos iguala en esa enorme indiferencia, ese enorme tejido de intersecciones entrelazadas, una red móvil que nos atrapa y en la que nos enredamos para perdernos. Es mejor rendirse que oponerse, es preferible auto engañarse y creer que el escepticismo es tal cual es.

Supongo que tengo una interpretación muy libre del <<trabajo>>, porque creo que el solo hecho de estar vivo ya supone muchísimo trabajo para algo que no siempre quieres hacer [...] Me encantaba trabajar cuando trabajaba en arte comercial y me decían qué hacer y cómo hacerlo y tu única obligación era la de corregir y ellos te decían sí o no. Lo difícil es tener que idealizar las cosas más insulsas por tu cuenta. Creo que la persona que más me gustaría tener como asesor es a un jefe. Un jefe que pudiera decirme qué hacer, porque eso facilita las cosas cuando estás trabajando [...] La única persona cualificada para ser tu jefe sería una computadora que estuviera especialmente programada para ti, que escogiera todos los datos sobre tus finanzas, prejuicios, sutilezas,

ideas en potencia, rabietas, aptitudes, crisis de identidad, cantidad y naturaleza de competencias, lo que tomas para desayunar el día que tienes que firmar un contrato, de quién estás celoso, etcétera. Mucha gente podría ayudarme en partes y secciones de mis negocios, pero sólo una computadora sería para mí de absoluta utilidad. Si tuviera una buena computadora, podría ponerme al día con mis pensamientos durante los fines de semana en caso de que vaya retardado con respecto de mí mismo. Una computadora sería un jefe muy cualificado. (Warhol, 1993, p. 106)

Es notorio que a Andy Warhol le costaba vivir, alguien podría murmurar pues como a todo el mundo, quizás su valentía radicó en que lo manifestó, la frialdad de sus obras, la imagen por la imagen eran quizás una huida de sí mismo, de su malestar, tal vez camuflaban a una persona a punto de estallar, excesivamente contenida, reprimiendo el impulso a subirse a la azotea de un edificio, dispuesta a lanzarse al vacío. Hoy en día, gracias a los dispositivos-servicios, nuestras vidas están bien delimitadas, bien definidas, no hay cabos sueltos, se practica un culto a una falsa transparencia, ha llegado el jefe y nosotros obedecemos sus órdenes, sólo hemos de cumplir con la acción asignada, como algo que se está ejecutando. Todo nos es ofrecido, todo nos viene dado, sin tiempo para pensar en aquello que nos preocupa. Si todo es acción, se impide el espacio para el pensamiento, el poder recordar lo ya pasado, lo ejecutado; “para que haya pensamiento es menester que se haya ejecutado ya y que yo desde fuera de él lo contemple, me lo haga objeto” (Gasset, 2003, 147). Siempre se piensa desde la nostalgia, y lo que nos prometen los dispositivos-servicios es un estado en permanente acción, desalojando la capacidad de pensar, de observarnos, de prestarnos atención, de contemplarnos. Anulada la conciencia, nadie de nosotros sufrirá más, dejaremos de ser demasiado humanos, nadie recaerá en el dolor de vivir.

Menos vive, cuanto más acepta reconocerse en las imágenes dominantes, menos comprende su propia existencia y sus propios deseos. La exterioridad del espectáculo respecto del hombre activo se manifiesta en que sus propios gestos ya no le pertenecen a él, si no a otro que los representa. Es por eso que el espectador no se siente en su sitio en ninguna parte, porque el espectáculo está en todas partes. (Debord, 1995, p. 30)

El éxito de nuestras vidas radica en actuar según el *if*, el *then* y el *else* compilados e instalados en máquinas, en prótesis, nosotros nos convertimos en un simulacro, en una imagen espectacular.

La suma de las imágenes forma un muro ante la realidad. La teoría de la copia niega la espontaneidad del sujeto [...] Si el sujeto se reduce al rígido reflejo del objeto al que necesariamente falta el objeto, el cual sólo se abre al excedente subjetivo en el pensamiento, resulta el silencio espiritual sin paz [...] (Adorno, 2005, p. 193)

Nicholas Carr en su libro *Superficiales* alerta del picoteo rápido y distraído de pequeños fragmentos de información y de muchas fuentes, lo que nos impide concentrarnos, contemplar y reflexionar, modificando la plasticidad de nuestro cerebro.<sup>6</sup> Seducidos por una adictiva superficialidad, un aparente control, nos dejamos llevar por el camino que van trazando los hipervínculos que responden a nuestro apetito. En cada nuevo click nos rendimos y perdemos la posibilidad de instalarlos en la ausencia, desde donde poder reflexionar acerca de nuestro comportamiento, de nuestras emociones, de nuestra relación (cuerpo-mente)-mundo, perdiendo la capacidad crítica que ofrece el detenernos. Los fragmentos se acaban convirtiendo en un muro superficial que altera nuestra manera de observar, el dispositivo nos ofrece un servicio que conduce nuestras mentes hacia la felicidad simulada, enfatizando el refuerzo positivo.

El click excluye al otro, excluye al mundo, la duda, aquello que no es como yo, olvidando que el otro es metáfora de mi presencia, para acercarme a él e ir a su encuentro me he de sacrificar, experimentar en primera persona el tránsito, el vaivén implícito en la propia metáfora. Excluido el otro se impide la trascendencia de uno mismo, se impide el abandonarse, el ausentarse, se aniquila al prójimo, se impide el encuentro, porque para que haya encuentro, tránsito, ha de existir otro, sin diferencias entre ambos el crimen es perfecto. El resultado es un narcisismo próximo a la masturbación ejecutada en público, expuesta en la red-interfaz. Sin metáfora, sin poesía, no hay presuposición del otro, no hay proyección de nuestro propio misterio,

---

<sup>6</sup> En 2008, Small y dos de sus colegas realizaron el primer experimento que de hecho mostraba cómo el cerebro de la gente cambiaba a raíz del uso de Internet. Los investigadores reclutaron a veinticuatro voluntarios –una docena de usuarios experimentados de Internet y una docena de usuarios noveles [...] escanearon sus cerebros [...] En particular, <<los que más sabían de ordenadores usaban una red especializada en la región frontal izquierda del cerebro, la corteza prefrontal dorsolateral, [mientras que] los neófitos en Internet mostraban mínima o nula actividad en esa área>> [...] Era evidente que los usuarios online experimentados habían desarrollado circuitos neuronales distintos como consecuencia de su uso de Internet [...] La parte más notable del experimento se produjo cuando se repitieron las pruebas seis días después. Entretanto, los investigadores habían hecho pasar a los usuarios noveles de Internet una hora diaria navegando por ella [...] << Después de sólo cinco días de práctica, exactamente el mismo circuito neuronal en el lóbulo frontal del cerebro se activa en los usuarios noveles –informa Small-. Cinco horas en Internet habían bastado para que estos sujetos reajustaran sus circuitos>> [...] Otro hallazgo del estudio arroja luz sobre la diferencia entre la lectura de páginas web y la de libros [...] Los lectores de libros presentan mucha actividad en regiones relacionadas con el lenguaje, la memoria y el procesamiento visual, pero no tanta en las regiones prefrontales asociadas con la adopción de decisiones y la resolución de problemas. Los usuarios experimentados de la Red, en cambio, muestran una actividad extensa por todas esas regiones cerebrales cuando rebuscan páginas en Internet. (Carr, 2011, p. 151)

nos convertimos en objetos al deshumanizar a quien tenemos enfrente nuestro, nos comportamos como ratas de laboratorio condicionadas por la avalancha de estímulos que modulan nuestro cerebro.

La conciencia no pertenece a la *objetualidad*, a la transparencia, el problema no reside en la tecnología, sino en su uso, en cómo al enfocarla y concebirla únicamente desde la perspectiva de la lógica cartesiana, de la psicología conductista y cognitiva, se modifica la plasticidad de nuestro cerebro, moldeándolo, como efecto de la adicción, pareciéndonos más al binomio, a la interfaz, a la prótesis, convirtiéndonos en su imagen, en su reflejo.

Desde el arte se ha de ir más allá del binomio y entender la tecnología digital como un conjunto de herramientas que permiten a los usuarios experimentar en primera persona el vaivén implícito en la metáfora. Aquellas prácticas artísticas que utilizan la tecnología digital, no han de caer en la fascinación efímera del efectismo, en una concepción binaria de la práctica artística, en un fetichismo por la técnica que algunas instalaciones y prótesis medían hoy en día, sino que han de permitir evocar una estética en la que todo tipo de sujetos sean remitidos a la esencia de evocar, denominador común de todas las prácticas artísticas. Al entender el uso de la tecnología digital desde esta perspectiva se lucha contra el binomio dispositivos-servicios, al experimentar el poder abordar temas esenciales que han afectado a lo largo de toda la humanidad.

El uso de la tecnología digital en el arte ha de trascender la realidad digital, remarcar lo ilusorio, incidir en su escenificación, en la ficción que es. Al evidenciarlo, quien experimenta una instalación audiovisual, en algunos casos interactiva, o usa una prótesis-interfaz, se convierte en el protagonista por quien transcurre la metáfora. Al entrar en la instalación, la fe en un todo inamovible, rígido, invariable, se tambalea, se crea la duda, se intuye un otro ficticio, se figura a otro, se evoca. Al abandonar la instalación, la prótesis, etc., se resucita simbólicamente, se deja de concebir el todo como tal, debido a que se ha experimentado la existencia de una alternativa, siendo metáfora del cambio, la persona ya no ve la realidad como antes. En muchos rituales existe esta narración: vida, muerte y resurrección. El uso de la tecnología digital desde el arte ha de procurar escenificar este tránsito simbólico, evitando términos como realidad aumentada, inteligencia artificial, o realidad virtual, vendiendo simulacros de indiferencia.

“Sólo cuando lo que es puede cambiar, lo que es no lo es todo” (Adorno, 2005, p. 365). Aquellas prácticas del arte que se sirvan de la tecnología digital han de luchar contra el todo, como alternativa al simulacro modulado desde el binomio dispositivos-servicios, ampliando y desarrollando las capacidades perceptivas del usuario. Gracias a la esencia ilusoria del arte se nos presenta aquello que no es, la ausencia, lo otro, lo diferente a nosotros, “la epifanía de una presencia real, proclamándose la afinidad del arte con la llamada sobre el misterio en la materia

del mundo y el hombre” (Steiner, 2007, p. 255) y en la que se insiste en la “paradoja final que define nuestra humanidad: siempre hay, siempre habrá, un sentido en el que no sabemos qué es lo que estamos experimentando y de qué estamos hablando cuando experimentamos o hablamos de lo que es” (Steiner, 2007, p. 240), aquellas prácticas artísticas que se sirvan de la tecnología digital para mediar sus experiencias fracasan si su pretensión es ofrecer una explicación al sentido, porque el riesgo de un todo inamovible, una simulación de un todo absoluto, analítico, aparentemente controlable, a nuestro abasto, lo experimentamos día a día en la rigidez obsesiva compulsiva del binomio dispositivos-servicios.

El arte ha de insinuar lo otro y lo insinúa al referirse a su ausencia, a aquello que no es, lo evocado. “La regla absoluta del pensamiento es devolver el mundo tal como nos ha sido dado – ininteligible- y si es posible un poco más ininteligible” (Baudrillard, 2009, p. 145). El control invita a preservar, a conservar, a anticiparnos, a eliminar la incertidumbre, lo abarcable se impone, el bien es lo comprensible, lo evidente, lo accesible, en cambio el mal es lo ininteligible, escondernos del interminable enigma de la condición humana nos deshumaniza, nos descompone.

### *Intemperie*

La supuesta promesa de libertad, de participación, promocionada en la inmersión, diciéndonos que somos reconocidos por el sistema en tiempo real, no es más que el deseo de no ser más nosotros mismos, de no experimentar nada más, de expulsar nuestras propias obligaciones, nuestro cuerpo, nuestro asco, nuestros miedos, nuestro cargo de conciencia, liberándonos de nosotros mismos al fin y al cabo, buscando en el simulacro a quien delegar nuestra propia vida. Promover la interacción, entendida como una participación en la que nos desdibujamos como sujetos, encubre eliminar nuestra propia condición humana, es una apología de la repulsión por la vida, reacción a la defensiva del pavor que provoca la incertidumbre de lo que no se puede controlar, de lo que no se puede extinguir. Sin lugar en el que resguardarnos, sin lugar en el que salvaguardarnos caminamos tiritando, suplicando que no exista algo afuera, “pues la idea del exterior es la verdadera fuente del miedo” (Adorno, 2007, p. 31). Nuestro cuerpo reacciona a la intemperie,<sup>7</sup> “los sentimientos es la cartografía de un estado corporal determinado; el sustrato de sentimientos es el conjunto de patrones neuronales que cartografían el estado corporal y del que puede surgir una imagen del estado del cuerpo” (Damasio, 2011, p. 103). La

---

<sup>7</sup> La consciencia no es algo que ocurra dentro de nosotros: es algo que hacemos, activamente, durante nuestra dinámica interacción con el mundo que nos rodea [...] Apremio a la mejor nueva ciencia y a la filosofía para que nos lleven a defender una concepción de nosotros mismos que englobe el cuerpo y el mundo. (Noë, 2010, p. 43)

amígdala procesa los excesos de los estímulos recibidos desencadenando una reacción en cadena a lo largo de todo nuestro cuerpo, las primeras señales: las vísceras reaccionan, los músculos se tensan, nuestro cuerpo entero se convierte en una representación de nuestra emoción, de nuestro miedo, cefaleas, relajación de los esfínteres, palpitaciones, palidez, sudor, sequedad de boca, mareo, congestión facial, náuseas, diarrea, son algunas de las manifestaciones. Nuestro cuerpo articula nuestras emociones al exteriorizarlas, si las asociamos a un pensamiento creamos una imagen de lo que nos está ocurriendo en nuestra relación con el mundo, sentimos; cuerpo y cerebro se convierten en un único órgano.

En el enfrentamiento con el mundo generamos reacciones que nuestro cerebro cartografía, la amígdala desencadena emociones, interfaz entre los estímulos emocionalmente competentes (visual y aditivos) y el desencadenamiento de emociones. (Damasio, 2011, p. 73)

Orlan nos insta a bloquear la sensibilidad como a interrumpir la relación con el exterior. En la inmersión, en la interacción digital, en la participación supuestamente activa del usuario se promueve la desconexión entre el cuerpo y la mente, perpetua la escisión, se nos invita a denostar las emociones al estar asociadas al mundo exterior, porque perturban nuestra conducta, tachándolas de impulsivas, de irracionales, se nos anima a contrarrestarlas, a controlarlas, dominándolas desde la razón. El razonamiento y el juicio moral no forman parte del cuerpo, la tecnología digital mantiene una tradición que nos aleja del mundo, de los sentidos, para arrinconarnos en las ideas, en las simulaciones, perpetuando y fortaleciendo los cimientos de una tradición filosófica en la que la razón, el pensamiento, la lógica están por encima de las emociones y los sentimientos, tradición que reniega de nuestra propia condición humana, de nuestra pertenencia al mundo, de nuestra propia presencia real; la de nuestro cuerpo cartografiado por nuestros sentimientos, en el que cuerpo y mente pertenecen a un mismo organismo. Sin emociones engrosamos la lista de Phineas Gages, de Elliots, de personas amputadas, inválidas, lesionadas, trepanadas.

Renegar de las emociones, repudiar nuestra condición humana comienza con la inhibición de nuestro cuerpo, el indicador más obvio: la cantidad de horas que pasamos ante un ordenador sin movernos, tan sólo presionando el ratón o las teclas del teclado, movimientos mínimos que potencian la activación del neocórtex, la parte más racional de nuestro cerebro que distraído por estímulos recibidos en la pantalla finge no darse cuenta de lo que ocurre en el sistema límbico, como si no existiese, como si fuese invisible, o estuviese oculto.

Desencantados del sujeto que representa, hemos cedido a que nos represente la máquina, el programa, la interfaz, la prótesis. Es inquietante experimentar la paradoja de expulsar nuestra conciencia de nuestro cerebro que simultáneamente insiste en cartografiar nuestro cuerpo porque necesita ser imaginado, representado, para poder sentirnos. Es contradictorio no creer en la representación si nosotros como organismo necesitamos representarnos para poder sobrevivir. En cambio preferimos que la máquina, la prótesis, la velocidad de comunicación, moldeen la plasticidad de nuestros cerebros. Sin lugar en el que ubicarnos, sin cuerpo con el que identificarnos, sin tiempo en el que pensarnos, vivimos encadenados a la sucesión acelerada de (des)información que nos impone la máquina. “La red es, por su mismo diseño, un sistema de interruptores, una máquina pensada para dividir la atención” (Carr, 2011, p. 162).

El arte digital como ficción que es, pero no por ello deja de ser una presencia real (Steiner, 2007), ha de demostrar que el sujeto es imprescindible porque es quien continua perplejo ante un sentido indescifrable que le obliga a no cesar. Recordemos, la obra de arte no pertenece al mundo, pero su apariencia es la de pertenencia a él, la obra de arte alude a aquello que no es: objeto, restituyendo el vaivén, el puente, el diálogo entre el sujeto y el objeto, bajo su apariencia ideal, bajo su falsa *objetualidad* la evoca, remitiéndose a ella, resultando una perfecta combinación cuya presencia real reivindica ambos puntos: el del sujeto y el del objeto.

El arte digital utiliza el reclamo de la interacción-inmersión como su mayor valor añadido, en comparación a otras prácticas artísticas, al requerir la participación del espectador que se convierte en agente activo, en usuario, dejando de ser espectador pasivo. Adaptarse a un sistema prediseñado, es un falso reconocimiento de las acciones del participante, por mucho que intervenga, manipule, toque, haga, lo que hace es encajar en un conjunto de reglas, normas, fórmulas matemáticas establecidas, prediseñadas por el programador. La interacción es una falsa libertad. “Mientras el espectador siga siendo consciente de que está viendo una construcción, será posible un compromiso reflexivo creativo y crítico. Pero si la inmersión es tan profunda que el espectador pierde la distancia crítica, el efecto pasará a ser regresivo” (Coulter-Simth, 2009, p. 49). Supuestamente el tópico de la interacción se contraponen a la contemplación de las obras de arte clásicas al denostar la acción de mirar por ser algo pasivo, negativo, que avasalla, que impone, que impide la participación del sujeto, su reconocimiento, por el contrario se sobreentiende que el arte digital interactivo repara, recompensa esa deuda no saldada por el arte clásico y sí reconoce al sujeto, le da un papel, lo ensalza, el caso es que en muchas ocasiones es lo contrario, si la interacción no manifiesta su apariencia, su diferencia con la realidad, se cae en la inmersión, el sujeto se descompone, desaparece bajo el cobijo de pseudónimos, alias, falsos nombres propios, individuos inventados. En muchas instalaciones interactivas el usuario

interactúa con objetos animados, efectos sonoros y visuales que reclaman su consumo y nada más, siendo la estética el auténtico protagonista, la forma, el diseño, el cómo se ve y se escucha, y muy poco o nada la conciencia de la propia experiencia.

El arte digital ha de ampliar lo que por interacción se entiende e incluir en su definición la acción de contemplar y así desmitificar la prótesis, la tecnología. Estudios en neurociencia demuestran como contemplar no es una acción pasiva: “el cerebro de un organismo que sienta crea los mismos estados corporales que evocan los sentimientos cuando reaccionan a objetos y acontecimientos o apetitos [...] Sentir no es, pues, un proceso pasivo” (Damasio, 2011, p. 127). “Pascual-Leone encontró que la gente que sólo había imaginado tocar las notas presentaba exactamente los mismos cambios en su cerebro que los de hecho las habían tocado” (Carr, 2011, p. 49). Los casos mencionados de Cathy Hutchinson, Chuck Hildreth, así lo confirman, estas conclusiones en modo alguno demuestran que no hace falta un mundo exterior, ni un cuerpo para imaginar, al contrario, para poder sentir, fantasear, es necesario un organismo que haya experimentado un exterior, como la presencia de un sistema nervioso que sea capaz de cartografiar estructuras y estados corporales para transformarlos en imágenes, como una memoria a largo plazo y una memoria de trabajo, todo un organismo complejo que contraste situaciones pasadas con las imaginadas, etc. Si amputamos algunos de los componentes, de los procesos que lleva a cabo nuestro organismo, (cuerpo y mente)-mundo, cercenamos la capacidad de imaginar, de significar.

La cuestión de la telepresencia deslocaliza la posición, la situación del cuerpo. Todo el problema de la realidad virtual es, esencialmente, negar el hic et nunc, negar el “aquí” en beneficio del “ahora” [...] ¡ya no existe el aquí, todo es ahora! La reapropiación del cuerpo [...] es un problema de sociografía, de relación con el otro, de relación con el mundo. De otro modo, es la locura, es decir, la pérdida del mundo y la pérdida del cuerpo. Los retrasos tecnológicos que provoca la telepresencia tratan de hacernos perder definitivamente el cuerpo propio en beneficio del amor inmoderado por el cuerpo virtual, por este espectro que aparece en el “extraño tragaluz” y en el “espacio de la realidad virtual”. Ello entraña una considerable amenaza de pérdida del otro, el ocaso de la presencia física en beneficio de una presencia inmaterial y fantasmagórica. (Virilio, 2005, p. 47)

Los casos de Cathy Hutchinson y Chuck Hildreth demuestran que a pesar de haber sufrido algún tipo de lesión que les impide el movimiento de su cuerpo o de algunas de sus

extremidades, se continúan activando aquellas zonas del cerebro asociadas al movimiento de esas partes del cuerpo lesionadas, pensar no es algo pasivo, observar, contemplar, evaluar, reflexionar, sentir, emocionarse, son actividades que nos conectan con el mundo, distraernos obstaculiza la conexión, sumergiéndonos en la continua interrupción. La realidad cada vez se vuelve más evanescente al no ser capaces de pensar en el espacio real, al no podernos ubicar, al no poder encontrar un lugar en el que encajar en relación al mundo, al otro. Dejar de pensar implica abolir la realidad, destruirla. Las conclusiones a las que está llegando la neurociencia en torno a la imaginación, en modo alguno desvelan que sea innecesario un mundo real,<sup>8</sup> dando alas a un mundo virtual, ya que el cerebro se inventa todo lo que procesa, sino todo lo contrario, demuestran la conexión real o imaginada con todo un cuerpo, sano o lesionado, que interactúa en la acción de ubicarse, negar esta relación, sustituyéndola por la imposición de la simulación, por lo que viene dado sí que nos condena a un consumo pasivo que acelera el proceso de “desrealización” (Virilio, 2012), y que choca con la propaganda inmersiva de los dispositivos-servicios en la que se nos garantiza, con nuestra interrumpida participación histórica, nuestra condición como individuos.

Con los fenómenos de interactividad instantánea, que son ya el pan nuestro de cada día, tiene lugar una verdadera conmoción que desestabiliza la relación con la actividad humana, caracterizada por el tiempo necesario para reflexionar, pues bien esto desaparece y es sustituido por los reflejos condicionados [...] deflagración de nuestra relación con lo real [...] el pensamiento colectivo es incapaz de pensar el espacio real. (Virilio, 2012, p. 36)

La sincronización, la instantaneidad, el hecho de garantizar que toda suceda en tiempo real asegura la desconexión. “El estado natural del cerebro humano, como el de los cerebros de la mayoría de nuestros parientes en el reino animal, tiende a la distracción. Nuestra predisposición es a desviar la mirada, y por lo tanto nuestra atención, de un objeto a otro” (Carr, 2011, p. 84). Si continuamente estamos distraídos, se debilita nuestra capacidad de concentración, de toma de conciencia, de contemplación, perdiendo nuestra competencia para profundizar y dar validez a nuestras experiencias, al dejarnos arrastrar por el delirio de recompensas y comodidades que nos

---

<sup>8</sup> Ésta es la clave de nuestro puzzle. Lo que determina el carácter de la experiencia –lo que hace que la experiencia sea del tipo que es- no es sólo actividad neurobiológica que tiene lugar en el cerebro, sino más bien nuestra relación dinámica con los objetos, una relación que, como en este caso, depende claramente de nuestra capacidad neural de respuesta a los cambios producidos en nuestra relación con las cosas [...] (p. 84) La consciencia del mundo que nos rodea es algo que nosotros hacemos: la representamos, con la ayuda del mundo en nuestras actividades dinámicas. No es algo que ocurra en nuestro interior. (Noë, 2010, p. 90)

proporciona el binomio dispositivos-servicios. La distracción se convierte en una nueva categoría estética, que reemplaza a las clásicas, nueva emoción que garantiza la obsesión compulsiva, la anécdota, sin profundidad ni volumen, una (des)emoción inalámbrica, incapaces de gestionar la avalancha continua de imágenes y sonidos.

La especie humana, al apuntar hacia la inmortalidad virtual (técnica), al asegurarse una perpetuidad exclusiva por proyección en los artefactos, está precisamente perdiendo su inmunidad como especie inhumana, abole dentro de sí la mortalidad de lo vivo en beneficio de la inmortalidad de lo muerto. Se inmortaliza como grado cero de una especie viva, como artefacto operacional que ya no obedece siquiera a la ley de las especies, sino a la de las especies artificiales, cuya mortalidad tal vez sea más rápida aún, con lo que por la senda de lo artificial, que tenía que garantizarle una supervivencia indefinida, tal vez esté corriendo más deprisa todavía a su fin. (Baudrillard, 2004, p. 129)

En la inmersión lo que toma el protagonismo es la tecnología digital, la prótesis, la disuasión de la relación entre el cuerpo y la mente. Nos inculcan la fatiga, la pasividad, la indiferencia, la apatía, “a través del devenir imagen mundo, en la que se anestesia la imaginación, lo que provoca una abreacción de náuseas, y al mismo tiempo una descarga de adrenalina que lleva a la desilusión total” (Baudrillard, 2004, p. 97).

Desde las vanguardias que el arte intenta buscar fórmulas que rompan la contemplación, luchando contra lo que consideran una actitud pasiva, despegada, apática, indiferente, utopías que han buscado la inmersión total, integrando la cotidianidad, minando las fronteras, diluyéndolas, desencadenando una esquizofrenia, en la que se sacrifica una realidad, un mundo, un estar nosotros en él, por una caótica sensación de desorientación, sin memoria, porque todo es presente, sin poder imaginar, incapaces de proyectar un futuro, sin poder oscilar en el vaivén, porque sólo hay movimiento sin puntos de referencia, sin proximidades ni distancias, porque no existe aquello a lo que acercarse ni alejarse. Si la neurociencia está demostrado que al contemplar e imaginar se activan las mismas zonas del cerebro que se activarían si el usuario estuviese experimentando las mismas, ¿cuál es la diferencia real entre contemplar e intervenir?, la respuesta es que ambas necesitan haberse sedimentado en la memoria para reconocerse como experiencias similares. Sin la conciencia de un mundo que pueda pensarse, palpase, rememorarse, no podemos llegar a atribuirle un sentido. Neil Harbisson sí tenía una memoria de un mundo con colores gracias al lenguaje.

Las últimas investigaciones sobre inteligencia artificial indican que el mismo lenguaje está personificado, es decir, integrado en los sentidos internos y externos.

Esa interrelación del sentido y los sentidos es necesaria para que tengamos un punto de apoyo en el mundo. Por una parte nuestra conciencia de nuestro propio cuerpo se produce en el universo sináptico del cerebro. Por otra, las redes de aprendizaje interrelacionadas del cerebro se basan por definición en el hecho de que tenemos un cuerpo físico en un mundo físico. O lo que es lo mismo, que el cuerpo y cerebro están íntimamente relacionados, desde el punto de vista cognitivo y de la percepción. (Coulter-Simth, 2009, p. 94)

La auténtica interactividad es aquella que oscila entre lo real y la fantasía, se garantiza su experiencia siempre y cuando seamos conscientes, hemos de huir de la técnica por la técnica, “fascinación moderna por el espectáculo tecnológico y la simulación hasta un punto en el que parece que la percepción protésica se valora más que la percepción directa” (Coulter-Simth, 2009, p. 50), zambulléndonos inconscientemente en la inmersión, olvidándonos de la toma de conciencia de la teatralidad de la interacción, del marco que delimita ambas realidades: la del mundo y lo simbólico. El arte lo que nos recuerda es que estamos ante un mundo con el que interactuamos de manera consciente, la conciencia es un requisito, no podemos sentir si no somos conscientes, recordemos a Damasio: no podemos dar significado a nuestra experiencias si no sentimos, si no tomamos conciencia de la teatralidad de la inmersión.

Hemos de emanciparnos del racionalismo que nos impone la fascinación por la técnica y que nos promete un tiempo presente en modo continuo, que nos arranca del ser-en-el-mundo (Heidegger, 1993), disuadiéndonos de nuestra condición humana, de nuestra pertenencia a la auténtica realidad, y que nos impide que nos asomemos y nos reconciliemos con ella, debemos invertir la regresión que estamos sufriendo con el simulacro, convirtiéndonos en neonatos que no nos diferenciamos del mundo que nos rodea. Hemos perdido nuestro cuerpo, nuestra presencia, y nos hemos sumido en un ensimismamiento que mira hacia dentro, un nano-interior imperceptible, que nos distrae y que nos aleja de la conciencia, diluyéndonos en una niebla contaminada.

Esta pérdida de la extensión del espacio real en beneficio del tiempo real es una especie de atentado a la realidad [...] un atentado contra la dimensión real por la contaminación de las distancias [...] La libertad no está amenazada por una prohibición como en la época de Foucault, en la que se encerraba a la gente en una prisión para que

no pudieran moverse. Ahora se la encierra en la rapidez y en la inanidad de todo desplazamiento. (Virilio, 2005, p. 58)

Hay que emerger de la inmersión, restablecer la auténtica interactividad; entre la realidad y lo simbólico, entre el mundo y lo que le atribuimos: tomando distancia, alejándonos, invirtiendo el efecto lupa, un todo erótico. “Para devolver el mundo a su ilusión despiadada, y a su indeterminación inapelable, una única solución: la desinformación, la desprogramación, el jaque a la perfección” (Baudrillard, 2009, p. 124).

La tecnología digital ha de ir en contra de sus propios fundamentos, sistema basado en el cálculo, en la predicción, y sólo puede agrietarse con la introducción del vaivén, el dígito sólo ha de ser un marco del movimiento oscilatorio, y no una realidad expandida concluida en tiempo real y sin fisuras, ha de ser esa finitud que enmarque la infinitud, la angustia, la esperanza, la paradoja del sentido, y no ha de cruzar su propio perímetro, su propio límite. No hemos de aceptar morir bajo el logos binario, hemos de interconectarnos de nuevo con la vida, abandonando el aislamiento al que nos confina la inmersión, la falsa interactividad de la interfaz, de la prótesis, del algoritmo que nos impide una visión integrada de nuestro cuerpo y mente. No hemos de inmunizarnos a lo inexplicable, no hemos de bloquear nuestra sensibilidad, nuestro organismo no es una interfaz, ni un hardware, ni un software.

Sí a la conciencia, sí a la interactividad real.



*Ver y oír*

## *Refugio*

Las paredes se extienden, configurando una repetición ordenada, secuencial de una estructura aparentemente parecida, la perfección de los cantos, de los bordes enfatiza el deseo de recorrerlas.

Nuestra adherencia al suelo es nuestra única constatación, la única prueba de que existimos, nuestros pies nos conectan con un mundo deteriorado por nuestra falta de memoria, se ensalza únicamente la reproducción, la multiplicación histórica de formas, sonidos, imágenes en las que se propaga la copia y no la reconstrucción. La geometría inyecta tranquilidad, un alivio que no tarda en desvanecerse, dando paso a la paranoia de estar encerrado en una fortaleza que no va a resistir la embestida de la incertidumbre. Perdidos, desorientados, entre los muros del laberinto, caminamos ensordecidos por nuestra propia presencia que nos señala como los únicos culpables, como los únicos responsables de nuestra poca importancia.

Escondidos del exterior, sin recibir ningún tipo de atención, ni de cuidado, caminamos extraviados, aislados en un recorrido de olvido, de reproducción inflexible que empobrece cada nuevo paso, analfabetismo que nos hunde en la indecisión compulsiva de quien se escuda en el orden, de quien encuentra en la invariabilidad, el refugio a la amenaza de un exterior del que ni conoce, porque nunca ha estado en él y del que tan sólo ha oído rumores, no tenemos memoria de aquello que dicen hemos vivido.

En cada nueva bifurcación del laberinto, constatamos la existencia de pasillos adyacentes, exactamente iguales al nuestro y en el que creemos apreciar, oír, fruto del cansancio, los gemidos de alguien que al igual que nosotros quiere salir de él, pero se lo impide el miedo, el hartazgo, la frustración, alguien que se concentra en resolver la paradoja de querer encontrar una salida como el deseo de que ese día nunca llegue, compartiendo un eco de angustia, de desesperanza, implícito en la contradicción. La invención de un otro, de alguien imaginario próximo a nosotros, nos ayuda a estar menos solos, a estar acompañados en la desorientación. Nos estiramos sobre el suelo, nuestra mejilla llega a tocar el frío pavimento, prestamos atención a los sonidos que inundan nuestro pabellón auditivo y no alcanzamos a percibir la frecuencia sonora que nos oriente, en la que nos reconozcamos, un sonido que nos sea familiar y nos ayude a ubicarnos en la infinita bastedad ordenada de formas y ruidos finitos repetidos infinitamente. Tampoco nos ayuda a localizarnos la necesidad de estar moviéndonos continuamente, variando constantemente las referencias visuales y sonoras que nos facilitarían establecer referentes con los que orientarnos. No nos detenemos, no descansamos, caminamos sin parar, como si así dejásemos de ser una presa demasiado expuesta, la acción de movernos nos hace creer que estamos haciendo algo para evitar

la situación presente, que le estamos dando una solución, como si el no remitirnos a nada fuese el verdadero remedio. Cartílagos, tejidos, huesos, todo un sistema complejo para llevar a cabo una acción en apariencia simple, fácil: la de huir. Escapar nos extravía aún más en la culpabilidad de nuestra propia condición, demasiado humana, de falta de sentido.

Bloques amontonados de diferentes colores básicos, desencadenando una composición que disuade, adoquines, ladrillos, piedras, compases de 2 por 4, de 3 por 2, vértices, intersecciones, bisectrices que enfatizan la construcción de una fortaleza física y sonora. El eje de la X de la Y y de la Z dibujan un entramado en el que no se da cabida al error, al defecto, a la paradoja, cuadrícula que desaloja la impureza, la variabilidad y enfatiza el rendimiento. La repetición desalienta la creación de expectativas. La conexión, la agrupación por categorías, persuade el encierro, la seguridad, la necesidad de un refugio, de permanecer inmóviles, resguardados. El muro exalta el deseo de ser redimidos de nuestro propio delirio.

La distribución proporcional garantiza el estar ajenos a la realidad, apartados. Formas puras, pasillos que desembocan en otro pasillo, la sensación de indefensión aumenta. Entre las grietas de los muros de contención, de protección, de aislamiento, se escucha el cacareo del pintor Strauch: “Es un gran crimen hacer un ser humano que se sabe será infeliz, que al menos alguna vez será infeliz [...] Engendrar una soledad porque no se quiere estar solo, eso es criminal” (Bernhard, 2003, p. 35). La geometría del laberinto, como de los bucles sonoros, actúan de freno, de sujeción, cogiéndonos por las axilas, obligándonos a mantener el equilibrio, decorando lo que no se ve ni se oye, la acusación de ser un criminal nos golpea en el estómago. La geometría del laberinto se convierte en un refugio, un lugar donde sentirnos protegidos de la dificultad de vivir, dándonos seguridad, proporcionándonos el alivio que reclamamos diariamente, las matemáticas trazan lo medible, lo entendible, negando la incertidumbre de lo inexpresable, de lo ininteligible, sentando las bases de una finalidad racional, pero a la vez actúan de prisión, lugar en el que cumplimos la condena por haber nacido, castigados, encarcelados al igual que el Minotauro, apartados del exterior, para que así quienes vivan en él, tengan la seguridad de que ya no somos una amenaza. El máximo castigo no es más que la convivencia aislada con uno mismo. Nadie se ha dado cuenta de que en el exterior ya no vive ni un ser humano, cada uno de nosotros vivimos apartados, marginados, en un laberinto propio, individual, hecho a medida, el laberinto es un servicio digital.

Nuestra asunción como criminales, nos obliga a proteger al otro, falsa condescendencia, porque en el fondo ese otro es una proyección de nosotros mismos, a quien le atribuimos la inocencia, a quien le exculpamos de la vida, a quien sí queremos, construyendo una imagen idealizada de quien no somos para podernos mirar con compasión y no con resentimiento. Asumir

que somos una amenaza nos obliga a refugiarnos en la benevolente geometría, el recorrido riguroso se nos avecina como imposible, una ardua tarea que al imaginarla desencadena la angustia de quien se ve incapaz de llevarla a cabo, pero aún así, la acción de caminar nos asegura la fuga.

La vida es algo así como una fuga creciente frente a lo real. Nos sumergimos en un mundo de símbolos y de construcciones de lo imaginario, en la misma medida en que la vida real nos aterra. O nos repele. O nos aburre. Pero el círculo es vicioso: pensamos que lo real nos aburre porque no conseguimos ser reales. (Pániker, 2003, p. 143)

Las matemáticas, como la geometría, entendidas como restricción, como reducción, excluyeron primero la certeza y luego la duda, devaluaron el signo, el intercambio entre significado y significante, el referente, una especie de pureza que inundó nuestra afectada vida cotidiana, aislada, acusada de falsedad, de engaño, incluso la vida se consideró sobre valorada, señalando al sujeto como estigma, como residuo, como reliquia, como el último lastre del que deshacerse para superar lo impredecible.

Pasillos, recorridos sonoros que doblegan la voluntad de continuar moviéndonos. La repetición de formas, de frecuencias, nos obligan a prescindir del mundo, su objetivo es destruirlo, que nos olvidemos de su existencia, sumirnos en un hermetismo estricto, seguro, inquebrantable, sin escisiones, sin fisuras, sin contradicciones, un entorno inaccesible que concentre el ideal de precisión, paradigma de las matemáticas ilustradas. Procesos interminables representados de manera finita, serie de pasos que componen un bucle, llevados a cabo repetidas veces. “Hay que limitarse a comenzar y a aguardar hasta que se interrumpa [...] puede que el criterio de interrupción no sobrevenga nunca” (Hofstadter, 2010, p. 166), nos advierte Hofstadter, incertidumbre que sucede con los bucles libres, a diferencia de los bucles delimitados en los que sí se conocen las condiciones específicas que interrumpen el proceso. El bucle libre se convierte en el nuevo paradigma, laberinto en red, que desbanca, suple al multicursal, de múltiples, de varios recorridos y salidas. En la red no hay salidas ni entradas, sólo recorrido, extravío.

La interrupción definitiva es la esperanza del fin, la solución, la salida a un laberinto imposible de resolver, pero esa esperanza con la que se sueña, no es más que la postergación, la recursividad, la creencia en lo contrario, es una consagración del proceso, como laberinto indescifrable del propio laberinto, tautología hermética, encerrada en una geometría formal y sonora, que legitima el continuar creyendo en la arquitectura de procesos, como única solución al problema de su propia existencia. El laberinto desemboca en otro laberinto y así sucesivamente,

las falsas interrupciones equivalen a intersecciones visuales, a reclamos sonoros, que distraen, decoran el extraviarnos en cruces cada vez más distorsionados.

Lo que no quiero es perder el proceso, como es natural. Por ello no puedo permitirme omitir nada que pueda serme útil. Aunque, en un caso determinado, la esperanza de obtener alguna utilidad sea muy escasa, no puede dejarse perder. (Kafka, 2006, p. 178)

El comerciante, uno de los personajes que aparecen en la novela de Kafka titulada *El proceso*, le comenta a K, el protagonista, que no quiere perder la instrucción de su causa, su deseo es mantener vivo el laberinto, el proceso judicial, de pasillos, jueces, guardias, requerimientos que dificultan y complican aún más alcanzar el centro, como su salida, porque a medida que se va enredando todo, lo que se va demostrando, es que quizás, no exista centro, ni Minotauro, ni salida. A medida que se avanza todo se vuelve más opaco, se retuerce más, se pliega sobre sí mismo. “Nada es lo que parece ser, todo debe ser interpretado, se supone que todo posee algún sentido suplementario [...] Este es el punto en el cual el observador queda incluido, inscrito en la escena observada” (Zizek, 2010, p. 153). La insistencia inútil nos engulle y legitimamos en cada nuevo paso el proceso, el laberinto, la paradoja, somos víctimas de nuestra propia sospecha, de nuestra propia duda, nuestra falta de confianza no se extiende únicamente sobre el referente, sobre el mundo, sino sobre nosotros mismos, hasta el punto de exigir, reclamar, nuestra incapacidad. La reproducción de bloques, de pasillos, de intersecciones garantizan la disolución, la anulación de la esperanza en sí misma, extraviándonos en la recursividad del propio proceso, perdiendo el laberinto su concepción tradicional: la de recorrido, la de entrada y salida, la infinitud no es más que una excusa para aplazar nuestra finitud, nuestra renuncia, nuestra expulsión del paraíso, postergando el asumir que nos dieron la vida sin nosotros haberlo consentido, sin haber sido consultados, sin haber sido tenidos en cuenta.

La geometría, las matemáticas nos liberan de la copia del mundo, de su recuerdo, de su remembranza. El laberinto (digital) como fortaleza, como castillo nos protege de lo ahí afuera, sin embargo, de lo que aún no nos resguarda es de nosotros mismos, sólo si lo recorremos, si repetimos los pasos, si nos convertimos en proceso, en laberinto, es cuando éste nos desplaza, nos convierte en parte decorativa de sus muros, de sus pasillos, de sus reverberaciones, de sus sonidos, nos incorpora, nos adhiere a su pegajosa reproducción.

Exhaustos, nos apoyamos en una de las esquinas de una de las intersecciones iguales a las hasta ahora recorridas, las dos paredes que componen la arista, el saliente, son a su vez altavoces

por los que se escuchan los mismos patrones sonoros. En la repetición, en el bucle libre, tenemos la impresión de que la secuencia concuerda, de que hay una lógica que delimita esa infinitud, la pregunta es si, esa geometría visual y sonora calma o inquieta.

“Tengo la urgente necesidad de caracterizar geoméricamente los elementos, de modo que me sirvan de contrapunto y equilibrio ante el caos emocional de la conciencia subjetiva” (Asins, Borja-Villel, Lertxundi, Binétruy, Gómez de Liaño, Pardo, et al., 2011, p. 280), dice Elena Asins. “El decir sí a la vida incluso en sus problemas más extraños y duros” (Nietzsche, 2008, p. 78) es lo característico del ser humano que es fuerte, en cambio, el ideal, es la huida frente a la realidad, es la necesidad de los cobardes, de los débiles según Nietzsche. Asins y Nietzsche se enfrentan, luchan, combaten desde el interior y el exterior de los muros del laberinto respectivamente, el respeto mutuo no impide que entre embestida de uno para defender sus postulados y la respuesta del otro se escuche un intervalo sonoro de fondo que toma presencia en los tiempos muertos de ambos. En apariencia la música propone ambas posturas, un caos emocional que se disuelve en cada nueva repetición del esquema, de las diferentes categorías que establecen un patrón sonoro.

El arte de la buena composición consiste, entre otras cosas, en saber cuándo introducir una repetición: en cuanto lo reconocemos, sabemos lo que va a sonar a continuación y la sensación puede ser muy grata. Según el musicólogo David Hurón, el beneficio evolutivo de las predicciones acertadas nos predispone a sentir placer cuando vemos satisfechas nuestras expectativas. La repetición crea expectativas específicas a la composición o contexto, y cuando esas expectativas se cumplen la música forma un todo coherente y satisfactorio. (Ball, 2010, p. 155)

La satisfacción de lo predecible alivia nuestro malestar, nuestras ganas de huir, Nietzsche llega incluso a odiar a Wagner. Elena Asins sonrío al escuchar a Bach, bucles que avanzan y retroceden como cánones cangrejo, procesos que jamás acaban, evocando una esperanza interminable. La buena composición nos demuestra nuestra mala fe, nuestra continua sospecha, lo oculto, el presentimiento de que nosotros somos la amenaza, de que el otro, al igual que cada uno de nosotros, repta por la resbaladiza ambigüedad de ir arremetiendo contra todo, impugnando la vida misma, desautorizando todo lo que a su paso se le cruza. La buena composición nos recompensa con el cumplimiento de lo esperado, no hay falsas promesas incumplidas, ni padres ni madres que quebranten las suyas, ni amigos que sólo nos dicen lo que queremos oír para después juzgarnos, infringiendo el supuesto mutuo respeto, los ceros y unos satisfacen nuestras

expectativas, nadie queda desatendido, sólo podemos oír y ver aquello que se nos muestra, las paredes-altavoces del laberinto nos convierten en marco observado de su propio proceso, nosotros no tenemos otra obligación más que recorrer los pasillos, certificar el proceso, enmarcarlo en cada nuevo paso.

Elena Asins prefiere el reino de las matemáticas que al de Dios, o que al de la máscara. La indefinición se adhiere a vértices precisos, exentos en apariencia de ideología, neutros, perfectos, impolutos, acompañados por una senoide, cuyo sonido es limpio, constante, sin perturbaciones. La sospecha de ser unos cobardes y unos mentirosos se cierne sobre nosotros, las matemáticas nos señalan, discurso que consiste en un “programa del miedo radical, de la extrema paranoia, de la manía persecutoria absoluta, pues sólo aquel que se siente continuamente observado, perseguido y amenazado por un sujeto oculto puede ponerse como meta suprema huir de esa vigilancia” (Groys, 2008, p. 52). La organización de estructuras sólidas, de los bucles, la recursividad, la repetición, buscan la satisfacción, una ingenuidad que oculta la miseria del miedo. Las matemáticas, los cánones son el antídoto con el que combatir el mal camino. El reino de módulos, de columnas, de filas, de bloques biselados, perfectamente delimitados, de colores, de tonos saturados, exhiben la exageración, la estridencia; el laberinto digital en sí mismo.

### *Olvido*

La legibilidad del laberinto, su claridad de recorridos, los materiales asépticos, lo convierten aún en más en un laberinto opaco, intransitable, que asfixia, se estrecha hasta adherirse al cuerpo. Desaparecemos engullidos por la opresión del bloqueo que gira de manera obsesiva entorno al silencio, al vacío de la desemejanza, de la ausencia de referentes, de la suspensión, de la niebla que desdibuja los marcos de referencia.

That is, when we have any type of experience repeatedly, we have great difficulty remembering the details of any particular occurrence, unless they are fairly unusual. This is referred to as an “interference effect” and is based on the idea that similar memories interfere with each other. Interference effects are a direct result of the limits of categorization: we simply cannot retain all of the minute differences between different but very similar experiences. Music that uses repeated, highly similar patterns is designed to produce this effect. (Snyder, 2001, p. 100)

La ambigua repetición visual y sonora es pegajosa, resbaladiza, en cada losa de cada uno de los muros del recorrido del laberinto, se proyectan animaciones en las que aparecen formas tridimensionales, cada baldosa es una especie de *aleph*, de marco que encuadra la sucesión de otro laberinto, cuyo volumen vuelve a ser una ventana por la que adentrarse a un nuevo espacio de sucesivos infinitos. El sonido asociado a cada forma tridimensional es inquietante, se repliega sobre sí mismo, desembocando en nuevos patrones sonoros reconocibles, la tentación de tocar cada uno de los módulos es irresistible. Todo es táctil, empalagoso, denso, incluso el suelo deja de ser firme, se experimenta un cierto desequilibrio, ingrato, incómodo. La experiencia es totalmente envolvente, provoca una cierta confusión, una cierta inestabilidad. La monotonía de la repetición de volúmenes, sonidos y sensaciones táctiles acaba por interferir, dificultando el poder tener un mayor conocimiento del espacio. Mismos volúmenes de mismos colores, misma distribución, proporcionalidad, reaccionando siempre del mismo modo cada vez que son tocados, a la par que los sonidos, mismos tonos, mismos ritmos, compases, mismas melodías, interfiriendo en el recuerdo, lo recordado no se distingue de la experiencia actual, no es posible comparar una situación pasada con la presente, la indiferencia, el siempre lo mismo se instaura, la repetición nos desubica, nos desorienta, nos extravía. No es necesario conservar algún recuerdo para ser lembrado después, porque todo se reproduce del mismo modo, nos viene dado, sin necesidad de reconstruirlo, de aprehender lo olvidado, el laberinto deja de ser un recorrido de olvido y de recuerdo, de orientación y de desorientación, de ida y vuelta, la reproducción interfiere y el recuerdo se confunde con la experiencia presente, convirtiéndose en una reminiscencia en modo presente continuo. La proximidad, la presencia del vacío que envuelve la repetición, la similitud, impiden que retengamos la noción de nosotros mismos en un lugar, nuestro ser-en-el-laberinto se diluye, las aristas, la precisión de líneas, de cortes, de secciones, de ataques, de fugas, de irrupciones sonoras ya no son límites con los que distinguir, diferenciar nuestra propia presencia, nosotros somos laberinto, somos proceso, bucle que funciona por sí mismo, que nos desalienta a participar, a ser reconocidos, a ser tenidos en cuenta, aprendemos que nada va a cambiar.

Una jaula es dividida en dos espacios separados por una barrera de cristal, que puede ser alzada o bajada, en una de las divisiones se coloca a un perro, en la otra se deja un cuenco lleno de comida, el suelo de esta división está cubierto por una rejilla electrificada, el animal obviamente salta la barrera y se lanza sobre el cuenco, pero al recibir una descarga eléctrica retrocede, regresa a la división en la que no sufre calambrazo alguno, pasa un rato, al comprobar que en esa parte de la jaula no recibe ninguna sacudida se confía y vuelve a abalanzarse sobre la comida, recibiendo una nueva descarga con el inconveniente añadido de que la barrera se eleva un poco más pero no lo suficiente como para que no la puede saltar y resguardarse en la zona no

electrificada, una vez que está a salvo vuelve a intentarlo de nuevo, cada vez que cruza la barrera ésta sube más, hasta que llega a una altura que le es imposible superar, y justo le sucede cuando está en la división de la jaula en la que recibe las descargas eléctricas, aún así salta innecesariamente, intenta trepar por las paredes pero todo es en vano, resbala. Con cada nueva electrocución el perro se estrella e impacta contra la barrera de cristal que separa ambas divisiones, hasta que llega un momento en que se acurruca en una de las esquinas de esa subdivisión de la jaula, soportando los calambrazos, el perro ha aprendido que por mucho que lo intente nada va a cambiar. Pasado un tiempo las descargas finalizan y la barrera es bajada a una altura que pueda ser superada por el animal, las descargas se reanudan pero aún así el perro continúa acurrucado en la misma esquina, no las evita, no se mueve.

El perro no hace nada porque tiene el “síndrome de indefensión adquirida”. Es decir, el perro ha aprendido que está totalmente indefenso ante los estímulos del contexto. Ha aprendido que haga lo que haga, no va a lograr ningún efecto positivo. Por tanto, no merece la pena esforzarse. (Bisquerra, 2009, p. 50)

[...] Cuando un individuo observa repetidamente que los resultados deseados no dependen de su comportamiento voluntario, puede desarrollar una indefensión aprendida (Seligman, 1975). Esto se transforma en una desmotivación general para actuar. (Bisquerra, 2009, p. 51)

El síndrome de indefensión adquirida reaparece de nuevo, se repite, vuelve a comenzar el ciclo, la oscuridad también es un laberinto de desmotivación, al igual que el desierto del cuento de Borges titulado, “Los dos reyes y los dos laberintos, en donde no hay escaleras que subir, ni puertas que forzar, ni fatigosas galerías que recorrer, ni muros que te vedan el paso” (Borges, 2002, p. 158).

En el recorrido de formas repetidas, de módulos que configuran tabiques, creemos encontrar puntos de referencia que nos orientan, que nos ayudan a escoger cuál es el camino correcto. Del intervalo entre paredes aparece un nuevo pasillo, colocados en la bifurcación miramos a un lado y a otro, y dudamos por un instante cuál era el corredor que estábamos recorriendo, situados en la misma arista, es imposible distinguir alguna alteración en la repetición, es gracias a la perpendicular, que podemos ubicar qué módulos están en el eje de la X y cuál en el eje de la Z, pero basta con darse media vuelta y colocarse enfrente de la arista opuesta que la situación de los ejes se intercambia. La exactitud de la repetición, impide reconocer diferencia alguna entre ambos recorridos, la desmotivación está asegurada. Lo mismo sucede con el sonido

que se escucha, ninguna de las dos informaciones procesadas; la visual y la sonora nos ayudan a guiarnos. La desorientación es absoluta, a pesar de la apariencia de formas definidas, de contornos, de espacios delimitados, no hay posibilidad de anticiparse a un cambio, porque no hay nada que prever, todo es siempre lo mismo. Al igual que en el desierto, al igual que en la habitación a oscuras del primer capítulo, el laberinto de módulos repetidos sólo desencadena más frustración, más indefensión, más desmotivación general para actuar, estrategia que impide el comportamiento voluntario. La geometría en lugar de convertirse en un refugio, se transforma en una prisión. El síndrome de indefensión adquirida se nos presenta ahora en un recorrido de formas repetidas, no tenemos la esperanza de recibir una recompensa, al no esperar nada, no sentimos motivación alguna por continuar caminando, perdemos el interés por todo, dejamos de prestar atención al laberinto mismo, lo que deriva en una total falta de conciencia. No hay expectativas que cumplir, no hay refuerzo positivo, sólo el castigo del desinterés.

¿Cuándo la reproducción del laberinto anula la memoria al caer en la similitud, en la reiteración, en la indiferencia, y cuándo la repetición es lo opuesto, configurando un todo coherente, satisfactorio? ¿Cuándo la repetición es generadora de expectativas y cuando desencadena lo contrario, una total desmotivación?

La ambigüedad del límite entre actividad e inactividad, es pegajoso. Los bloques ordenados, la secuencia, garantizan la exaltación, el optimismo, la creencia de que la repetición es una especie de reminiscencia, un saber, la aprehensión de un ideal, coherente, ordenado, creerlo nos alivia, nos consuela, es un aliento histérico, el nerviosismo que se desprende de nuestra risa forzada, no es más que el síntoma de lo contrario, la repentina caída en un estado de apatía, de abatimiento, sin deseo, ni voluntad que suplante la alegría anterior, enmarca la indiferencia, el pesimismo. El derrotismo presente nos muestra lo frágil que puede ser cualquier convicción que venga del sujeto, la repetición puede desembocar en el recuerdo de que nosotros somos la constante interferencia indeseada. Comportamiento bipolar que nos descentra, que argumenta y desmiente, que afirma y niega. La dualidad se instala de nuevo, bucle infinito, libre, en el que uno acaba incorporando la indefensión, acurrucados en la jaula-laberinto, en la secuencia ordenada de algoritmos, de ceros y unos, sin creer en la salvación. A pesar de que esté bajada la barrera de cristal que separa ambos espacios de la jaula, por mucho que se derrumben las paredes de bloques que configuran el infinito laberinto, por mucho que dejen de sonar los bucles sonoros, la sospecha de que lo vemos no es más que un engaño se apodera de nosotros, nos invalida, sintiéndonos amenazados por la yerma bastedad que se repite en la secuencia de su similitud infinita. La conclusión es que nosotros ya no tenemos la potestad, el poder, la autoridad de interrumpir el

bucle digital, él sigue funcionando, sigue repitiéndose a pesar de nosotros. El fantasma de nuestra inutilidad nos invalida.

La repetición como contrapunto al caos emocional de la conciencia subjetiva puede derivar en aburrimiento, en una fatiga que interfiera nuestra capacidad de delimitar, de distinguir, obstruyendo la conexión entre la percepción inmediata de la realidad, inconsciente, con la activación del procesamiento de la información recibida, en la que tomamos conciencia, al agruparla en función de categorías asentadas en nuestra memoria.<sup>9</sup>

### *Fatiga*

La fatiga no ha de revelar el cansancio por las palabras, ni por las imágenes ni los sonidos, sino denunciar su mal uso, aquellos que intentan engañar, vender simulaciones, sustituir el mundo, destruir el límite entre el sujeto y aquello que tenemos enfrente nuestro, entre realidad y ficción, usos del lenguaje precisos que con su exactitud marchitan la realidad, la someten a una superficialidad evidente, nula de enigmas, de misterios, una indiferencia aburrida, vulgar, hostil, que amenaza “la distancia que hace que una idea siga siendo una idea” (Baudrillard, 2009, p. 140).

Según José Luis Brea la fatiga que nos rodea, es un exceso de pulcritud que ensucia nuestras miradas, nuestros oídos. En un artículo en el que reflexiona sobre Selma (Brea, 2000), la protagonista de *Bailando en la Oscuridad*, película de Lars Von Trier, interpretada por la cantante Björk, Brea dice de ella que su forma de ser es una declaración de principios.

Selma, nos avisa, puede pasar sin ello, sin todo ello. Posee la memoria, posee el conocimiento de lo parecido, la intuición proyectiva de lo ya visto. Y sobre todo posee lo que todos y cualquiera de nosotros: la fatiga enorme de la representación, ese gran escepticismo que hoy declara silenciosamente a nuestros oídos su definitiva innecesidad, la de lo visible, la de lo representado. (Brea, 2000)

Brea afirma que para Trier “el cine no es ya sólo testimonio y deconstrucción del real, sino también producción liberada de fantasía” (Brea, 2000), es esta producción liberada de

---

<sup>9</sup> Habituation is a result of the fact that when many types of neurons are stimulated repeatedly with an identical stimulus, their output of impulses does not remain constant, but instead decreases over time. This “adaptation response,” found in every kind of organism with a nervous system [...] Because habituation applies to aspects of experience that are fairly stable and constant or repetitive, aspects of the environment that are the most predictable or constant (and hence that match recent memory) will tend to move into the background, out of the focus of conscious awareness. (Snyder, 2001, p. 24)

fantasía, de ilusión (Baudrillard, 2009), con la que evidenciamos el “espacio de los sueños diurnos, de las memorias activas, de las fantasías reales del sujeto: tan reales o de este mundo” (Brea, 2000), porque son presencias reales, como diría Steiner, son presencias indescifrables, indemostrables, no caen en la arrogancia de la evidencia, de la deconstrucción, no podemos acercarnos al mundo únicamente desde la obsesión por la exactitud, del análisis, de la lectura responsable, estudiando la forma, limitándonos a la precisión métrica porque dejamos de ser lectores, “un Dante, un Hölderlin, un Montale nos dicen de qué está hablando la poesía en el momento exacto en que las palabras fracasan. Y lo mismo hace la luz en la ventana de Vermeer. Y toda música” (Steiner, 2007, p. 242). Si a las palabras, si a las matemáticas, si a la geometría, si al laberinto, si a las imágenes y a los sonidos se les niega rebosar, excederse al constreñirlas únicamente al análisis de la forma, buscando descodificar significados, confeccionando razonamientos lógicos, siendo rigurosos en nuestras manifestaciones y en el uso de la jerga de la que nos servimos para verbalizar nuestras conclusiones; el crimen será perfecto, expulsaremos el mito, la poesía intrínseca a la buena lectura, a la buena fruición, al suspense, al misterio.

Hemos de ser partícipes de la *indescifrabilidad*, de la *incompletitud*, y ello pasa por luchar contra quienes nos quieren convencer del cansancio, de la falta de pasión, del cómodo escepticismo, Selma fantasea con un mundo real, un mundo vivo, conmovedor, rebosante, exultante, bondadoso, ahondando en la perceptible inteligibilidad. El arte, las palabras, la música, las imágenes han de evocar lo inexplicable y en modo alguno explicarlo, Selma cansada de lo agotador que puede ser un mundo descifrado, imagina, sueña.

Para ella, un otro no es sino una ocasión de expansión, de crecimiento, de producción de afectos, una zona en la que compartir, un operador de amistad, una ocasión de don –su empeño en contar su descubrimiento de que las máquinas tocan mágica música es del orden de esta generosidad extrema, por ejemplo, y por ello cualquiera que es tocado por ese relato sabe que es tocado por el poder desvelado de lo profundamente simbólico, del derroche antropológico absoluto. (Brea, 2000)

Si el laberinto de palabras, de imágenes y sonidos, es leído únicamente desde la pulcritud, desde la exactitud, entonces, la experiencia, sí fracasa en la escasez, en la negación del límite entre el sujeto y el mundo, la realidad y la ficción se funden en una única sola presencia. No hemos de permitir que la fatiga corrompa el poder de sugerir, de atribuir, con el que las palabras, las imágenes, los sonidos, la geometría, rebosen de lo indescifrable, aludan, evoquen el estallido de significados, de símbolos, de expectativas inagotables que se sacrifican para ir más allá de sí

mismas, trascendiéndose cada una de ellas como metáforas de su inmediatez, expandiéndose, no en juegos endogámicos, cerrados, incestuosos, degradados, agotados, exhibicionismo pornográfico de la jerga, del ensimismamiento, del refugio del laberinto en pasillos que se retuercen y se repliegan sino en la obertura, en la ventana que nos permita dejar de mirarnos hacia adentro, para mirar sorprendidos a un exterior que ubica nuestra presencia.

“La enorme lección moral de Selma no está por tanto relacionada con valores, con leyes establecidas o programas por realizar: sino que es el resultado de la puesta en eficacia de una economía de la visión, es el resultado de un cierto ver” (Brea, 2000). Reivindicar un cierto ver, es una economía de la visión. Desde la limitación se genera la acción, la expansión, el estallido; evocar.

Selma no entra en el juego de debates semánticos, ni se limita a la equivalencia de las palabras, como de las imágenes y sonidos con la realidad, no discute la fiabilidad, la veracidad, la autenticidad de lo dicho, sino la mutua interdependencia, el vaivén, no pretende sustituir el mundo o lo vivido con palabras, ni con formas, ni con bucles libres. Selma, ante el anunciado fracaso prefiere callar, permanecer en silencio e imaginar, restituir un otro siempre abierto, vivo, en permanente mutación. Selma reivindica el lenguaje, la pintura, la composición musical, la fantasía, lo ilusorio, la ilusión. *La Carta de Lord Chandos* de Hugo von Hofmannsthal expone cómo las palabras adulteran, corrompen el intento de aproximarnos al mundo, pero a lo que aluden es a la perplejidad del otro, de aquello de lo que hablar, anuncian el encuentro, el asombro, el extrañamiento y cómo de inagotable puede ser lo ininteligible, y es desde la liberación de la conciencia del prejuicio al otro, de la interrupción del yo invariable y rígido que se produce la economía de un cierto ver, el mito, el poema, el cuadro, la composición. Es desde el sacrificio de un exigido rigor que se activa la metáfora, invocando a la metáfora misma, partiendo de la fatiga para ir al encuentro de la perplejidad, y es sólo desde la expresión del silencio, desde su enunciación que lo podemos anunciar, Chandos para no creer más en las palabras hace buen uso de ellas, convirtiéndonos en sujetos activos.

La repetición de una geometría visual y sonora entendida como refugio sólo puede atarnos aún más a la indefensión desencadenada por el aburrimiento, por la fatiga, mermando la sorpresa, el suspense, la perplejidad. El bucle digital como atenuación, desdibuja un final. La confusión de un eterno comienzo, infinito que nos desliga de la realidad inmediata, lo que desencadena una estética de lo inconcluso. El pánico por acabar algo, por determinar, precisar, fijar, concluir, finalizar una tarea se apodera de nosotros, el minotauro que se esconde en el laberinto es el de la finitud, el miedo toma el rostro de un monstruo que amenaza con obligarnos a tomar una decisión, exigiéndonos aceptar el poner fin a algo, el laberinto nos protege de él, al

recorrerlo nos ayuda a esquivarlo, son falsas las decisiones que vamos tomando en cada bifurcación, porque al tomarlas no estamos renunciando a nada, todo lo contrario, cada cruce es una excusa, un modo de aplazar el hecho de tomar una decisión que sí tenga consecuencias. Decidimos qué camino tomar para no tener que decidir, el laberinto puede convertirse en un bucle del aplazamiento. A lo largo del nuevo corredor por el que caminamos se repiten los módulos, las paredes, las bifurcaciones. Los cruces llevan a otros exactamente iguales, la indecisión equivale a desorientación. La voz de Selma es ya inaudible, su recuerdo cada vez es más vago, hasta que lo olvidamos por completo. Aplazamos la renuncia; el decidir, el reconocernos en nuestras decisiones, preferimos fatigarnos en nuestra indecisiones, en nuestras dudas sin preguntas, en la ausencia de consecuencias impredecibles, irreparables, irreversibles.

Nos agota el hecho de estar caminado por recorridos idénticos, como escuchando siempre lo mismo, sin interrupción, sin la esperanza de que finalice. Rendidos, nos quedamos sentados en una de las esquinas, nuestra decisión es el hartazgo, el aburrimiento, el sentir que ya no nos satisface la no renuncia. Al habituarnos dejamos de prestarle atención, la invariación desencadena que no tenga sentido continuar manteniendo el interés por algo que no va a ocurrir; un cambio. Al no tener conciencia de qué estamos experimentando, olvidamos lo que vemos y oímos, esa desconexión es el riesgo que corremos al refugiarnos en el recurso digital del bucle libre, infinito, que jamás es interrumpido, que se repite exactamente del mismo modo. El aburrimiento evoca el cansancio en el que vivimos, elimina la conciencia de esquemas, de referentes, de estructuras, de conexiones, de puentes que posibiliten el vaivén.

### *Repetición: experiencias diferentes*

“All such musical schemas serve as frameworks for our expectations: they allow us to have some idea of where we are and possibly where we are going in the music” (Snyder, 2001, p. 102). La repetición, en cambio, si es entendida como marco, como suspense, como anticipación a lo que vamos a escuchar, nos ayuda a reconocer lo que estamos oyendo, nos facilita prever lo que va a sonar, enmarca nuestra conciencia, y si llega a sonar tal y como esperábamos sentimos cumplidas nuestras expectativas, lo que conlleva experimentar un enorme placer, lo que refuerza el continuar escuchando. Oír música no es escuchar lo que oímos, sino predecir lo que vamos a oír. Por el contrario si la repetición es entendida como anulación de la diferencia, disuade el interés por lo que vemos y escuchamos al anularse cualquier tipo de expectativas.

This greatly lessens the sense of moving through different places in a piece. It is as though we keep being presented with slightly different versions of the same present, and the only distinctions we can make are almost ungraspable nuances. This amounts to musical exploitation of what have been referred to previously as “memory interference effects.” Examples of formatted gestures would be the repetition of a particular melodic or rhythmic contour. In the most extreme version of formatted gestures, the rhythmic and melodic contours consist of highly similar durations and intervals: gestures are constructed so as to have very little internal differentiation, such as having all events of the same duration, with a melodic contour consisting of all similar intervals all moving in the same direction. The basic issue with formatted gestures is exactly how much similarity can be used while still maintaining interest. Generally, of course, something has to change to prevent habituation and sustain the listeners’ interest. Note that it is quite possible for music to use low information strategies in some parameters, and high-information strategies in others. (Snyder, 2001, p. 237)

La cuestión es saber usar la repetición. “La música es extraordinariamente repetitiva [...] Según Leonard Meyer, la repetición en materia de música nunca existe psicológicamente. Por ejemplo, no es lo mismo oír un motivo por primera vez y volver a encontrárnoslo más adelante: está claro que son experiencias diferentes” (Ball, 2010, p. 154). El patrón que dibuja el laberinto, que forma los recorridos, puede ser unicursal, multicursal, o en red. Las preguntas surgen en cómo uno experimenta el hecho de recorrer pasillos que se bifurcan y se repiten ininterrumpidamente. Hay que diferenciar entre aburrimiento y suspense, la primera sensación desencadena indefensión y la segunda gratificación. La repetición cuando es entendida como marco de lo que soy y de lo que va a ocurrir, va más allá del aburrimiento, del refugio, es metáfora en sí misma que nos enmarca como sujetos que somos capaces de encuadrar, nos revela nuestra capacidad para focalizar, es vaivén, es trascendencia, siendo conscientes de nuestra propia conciencia, en cambio el aburrimiento nos desmantela como sujetos, nos disuade, fomenta la incredulidad, el agotamiento, la endogamia, la desilusión. La repetición nos ayuda a prestar atención tanto a lo que escuchamos como a la acción de estar escuchando, la repetición, en lugar de hartarnos, puede desencadenar en una especie de epifanía, manifestándose la experiencia de nuestra propia conciencia.

La satisfacción de la repetición, puede oxigenarnos de la indefensión causada por la continua interrupción, por la continua distracción en la que vivimos diariamente, puede ventilarnos de la falta de control. La música como repetición entrena nuestras mentes para

alcanzar un grado de concentración, de focalización. La repetición como entrenamiento nos aleja del sabotaje caótico de las emociones, al que aludía Asins. En nuestro día a día nos vemos afectados por la interferencia de pensamientos obsesivos, por miedos que nos secuestran, la repetición puede ofrecernos una alternativa, un antídoto a la interrupción, al sabotaje.

La repetición puede desencadenar una sintonía gratificante. La escucha musical, como el recorrer el laberinto, dependen de nuestro ánimo, como de nuestro interés, lo que condiciona nuestra percepción inmediata como nuestra memoria a largo plazo, que se ha construido gracias a la reiteración de experiencias que han servido de base para la asociación, para la construcción de categorías, valores, emociones, etc., que se van asentando, sedimentando, acumulando. La repetición a diferencia del bucle digital no es mera reproducción, es continua reconstrucción, es remembranza.

Remembering is largely a process of reconstruction, rather than reproduction [...] New long-term memories are thus encoded largely in terms that are already familiar: new memories are built up largely out of the elements of older memories (Edelman, 1989: 109–118). Even quite novel events are usually experienced as deviations within some kind of framework of preexisting knowledge. If we do not have such a framework within which to frame an experience (for example, hearing a complex piece of music in a style about which we know nothing), we are not likely to remember much about it. (Snyder, 2001, p. 72)

Rememoramos gracias a la repetición, rememorar y repetir equivalen a reconstruir, pensar de este modo para nada es novedoso, ya en la teoría platónica de la reminiscencia, recordar era conocer o saber. La memoria humana no es un almacén de datos.<sup>10</sup>

Recolectamos pedazos similares de sonidos, les atribuimos unas cualidades, creamos unas categorías que nos ayudarán a recordarlas y a reconocerlas, la repetición nos entrena, redundando en la similitud de sonidos que puedan ser agrupados, que puedan ser asociados al corresponderse con los esquemas aprendidos. La repetición nos permite percibir nuevos matices antes desapercibidos y que al ser conscientes los experimentamos, los sentimos como novedad. La repetición evita la sobrecarga de nuestra memoria, al no tener que estar continuamente alerta

---

<sup>10</sup> Long-term memory is not at all static. Unlike computer memory, which has fixed addresses with stable configurations of information in them, human LTM is highly dynamic (see Schank, 1982: 1, 23, 224–225; Edelman, 1989: 109–112, 211, 244; Edelman, 1992: 101–104) [...] Therefore a model of memory as a stable record of experience is much too simple to capture the essence of the memory process: our memories constitute who we are, and who we are is always changing. (Snyder, 2001, p. 71)

al cambio, a la variación, lo que nos agotaría, sentiríamos como el descontrol nos contamina. La redundancia no es una experiencia pasiva, al contrario, fortalece nuestro saber, nuestro conocer, la remembranza nos enmarca como sujetos, al clarificar con cada nueva escucha, los lazos, las asociaciones, identificando secuencias continuadas de sonidos en lugar de escucharlas cada una de ellas como si fuesen ítems sonoros separados. La repetición garantiza el significado, la congruencia. Sin repetición no hay memoria y sin memoria el sentido se extingue, y con él, el sujeto que se construye en base a éste. La repetición nos permite organizar la información, construir significado. En contra de lo que se imaginaba, repetir una acción no es algo pasivo, no es un refugio que nos distancia de la realidad, sino todo lo contrario, es un método para organizarla y entenderla mejor, para ir ahondando en niveles de interacción cada vez más complejos, más profundos.

El método de enseñanza aprendizaje propuesto por la compañía de Jesús en 1599 conocido como La Ratio Studiorum, supone el marco de un sistema que ha determinado el quehacer educativo, sentando las bases de la actual psicopedagogía. La didáctica que fomenta La Ratiu Studiorum, tiene tres ejes: la preelección, la repetición y la aplicación.

En el planteamiento didáctico de este sistema se diferencian tres fases sucesivas cuya realización se aplica a los distintos <<campos del saber>> en los que se verifica el <<valor del método>>. Son tres fases distintas del proceso de enseñanza-aprendizaje con actividades diferenciadas que mutuamente se implican: preelección, repetición múltiple y aplicación. (Labrador, 2004, p. 39)

Por repetición en el marco de la Ratio Studiorum se entiende como el método que ayuda a fijar el conocimiento adquirido, al tener que reorganizar, establecer conexiones, asociaciones en función de diferentes criterios, el alumno desarrolla diferentes competencias, entendiendo las competencias como suma de capacidades, habilidades y conocimientos que se consolidan al destacarse aquellas ideas que pueden ser fundamentales y útiles en futuros aprendizajes, tomando conciencia de la fase en la que se encuentre el alumno en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. La repetición enmarca nuevas relaciones entre ideas ya aprendidas, obteniendo nuevos criterios diferentes a los utilizados en anterioridad, por lo que la repetición no es en modo alguno reproducción, una acción pasiva sino que es una actividad que exige la participación activa del alumno. La repetición requiere preparación, es un método eficaz para el aprendizaje, implica planificar, saber preguntar, facilitar el recuerdo, la remembranza, tomar notas: “buena muestra son las diferentes actividades implicadas, asistir, preparar con diligencia, escuchar,

repetir, pedir explicación, ejercitar el mayor número posible de sentidos y practicar una coherente disciplina intelectual” (Labrador, 2004, p. 41). Volver a experimentar unos mismos sonidos, unas mismas formas visuales, etc., no es algo pasivo que condena al sujeto a una apatía que le acaba inhibiendo, al contrario; es un acción en la que el ser humano reordena, asocia, establece nuevas conexiones, percibiendo nuevos matices antes desapercibidos, que son considerados como cambios que aportan nueva información. Nunca escuchamos una misma pieza igual dos veces, nunca nos es idéntica, lo mismo ocurre cuando miramos un mismo cuadro, una misma película, un mismo paisaje, cuando estamos delante del mar, ante un fuego que arde en una chimenea. El patrón repetitivo nos sirve de anclaje, de punto de referencia, lo que nos proporciona alivio, nos da la seguridad de estar controlando la experiencia, lo que nos libera del estar amenazados por la constante incertidumbre, por la angustia de la inseguridad, de la sospecha, del continuo suspense, lo que nos permite relajarnos y apreciar esas variaciones. La *nuance*, ese juego, ese ajuste y desajuste que incrementa, que se añade, que expande nuestra experiencia perceptiva y garantiza nuestro interés, nuestra motivación, refuerza la satisfacción de estar mirando y escuchando, actividad para nada pasiva, ya que nos exige estar aún más atentos a lo que pasa, a cualquier variación, atentos al cumplimiento de nuestras expectativas, encariñados en el regocijo de reconocernos en la acción de estar reconociendo, una percepción que se percibe a sí misma para trascenderse, esa sí es la auténtica libertad, la no indiferencia, la no pasividad, el no habituarse. La auténtica libertad es interés, motivación, vaivén, ir más allá de nosotros mismos, de nuestra realidad ensimismada.

Having rules for creating messages allows us to develop schemas for them. Schemas and redundancy effectively reduce the enormous amount of information we have to process to a manageable amount [...] It should be clear, then, that redundancy and similarity are related. The idea of repetition after all presupposes the idea of similarity. Redundancy is based on the repetition of elements perceived as similar; in this sense, it is a kind of management of novelty. (Snyder, 2001, p. 211)

Las conexiones entre la percepción más inmediata, memoria de trabajo y la memoria a largo plazo, demuestran que es imposible separar cuando actúa una y cuándo la otra, es imposible diferenciar cuándo la memoria está buscando regularidad, y cuándo está conectándola con las categorías y estructuras aprendidas, recordadas. La repetición facilita reconocer la similitud, el unir fragmentos. Agrupar pedazos de experiencias sonoras y visuales proporciona estabilidad, constancia, lo que ayuda a que sepamos qué esperar en el siguiente acontecimiento sonoro o

visual, manteniendo nuestro interés, sobre lo que escuchamos y vemos, esperando que se cumplan nuestras expectativas, nuestras predicciones, avivando el suspense, en definitiva la motivación. El ensayo, el entrenamiento forman parte de la repetición, no entendida como reproducción. Al ensayar, uno experimenta nuevas sensaciones que modifican la memoria a largo plazo. Con la repetición se fortalecen las conexiones, los puentes que contextualizan el marco, la ventana, el vaivén. Al igual que cuando nos columpiamos, repetimos en apariencia una misma acción que jamás se reproduce de igual modo cuando es comparada con el anterior movimiento, con la anterior oscilación, con el impulso precedente, siempre hay variaciones que a pesar de ser muy similares son experimentadas como nuevas, lo que garantiza la conexión, la motivación, la constancia, novedades que se enmarcan dentro de un mismo esquema; extender las piernas y echarse para atrás, como recogerlas y encogerse para tomar impulso, pero que difieren en matices que mantienen vivo nuestro interés por continuar columpiándonos.

One of the principles defining formal units whose length exceeds the limits of short-term memory is constancy, a psychological concept that explains how our mind “reconstructs” a stable world even though the appearance of that world is constantly changing (see Miller and Johnson-Laird, 1976: 54–57).<sup>7</sup> Constancy is the establishment of invariances in our perception of the environment. For example, we tend to see the color of objects as constant despite changing lighting conditions. If we carry a piece of white paper from bright sunlight into a room lit with a greenish light, we normally do not see the color of the paper itself as changing, even though the actual wavelength of the light that is being reflected off of the paper changes considerably—we still see it as the same white sheet of paper. Most often we do not notice these types of changes at all. (Snyder, 2001, p. 202)

Son pocos los segundos en los que la memoria a corto plazo mantiene activa la información, es un promedio de entre 3 a 12 segundos como máximo, una secuencia sonora no suele durar este lapso de tiempo, por lo que si queremos que sea recordada, ésta ha de ser repetida para que nos resulte familiar, lo que no quiere decir exactamente igual. La repetición garantiza proximidad, posibilita el encadenamiento de secuencias sonoras y visuales que gravitan entorno a la similitud que hay entre ellas, gracias al parecido, a la estabilidad que ofrece la concatenación. Cuando una experiencia no se adecua a nuestras expectativas, nos obliga a adaptarnos al cambio, reconsiderando nuestro enfoque, al tener que establecer un nuevo patrón, nuevas estructuras que nos permiten identificar los similares futuros eventos sonoros y visuales consecutivos. El fracaso

de nuestras predicciones, en lugar de tener connotaciones negativas, avala el continuar teniendo expectativas. La inesperada variación nos obliga a adaptarnos, a actualizarnos a la nueva situación, la repetición garantiza la percepción de la novedad. Sólo si repetimos estaremos atentos al cambio.

El peligro del laberinto digital no es tanto el perderse, o el estar desorientados, como el olvidar, como el estar desmotivados. Es distinto repetir, acción en la que reconstruimos lo aprendido, recordamos, comparando si lo oído y visto es similar o no a lo ya experimentado, que la reproducción, en donde ya no hay expectativas porque se sabe que nada va a cambiar.

El arte digital ha incorporado el bucle infinito, lo que amenaza la motivación, el interés, el suspense en sí mismo. Los dígitos, la geometría, si son herramientas para caer en una perpetua similitud, se corre el riesgo de propiciar la desconexión por parte de quienes experimenten instalaciones audiovisuales, al reforzarse la repetición entendida como reproducción de un bucle. Un ejemplo al que se le acusa de invariabilidad es el de la música minimalista, cuyo estilo puede caer en una monotonía, en una similitud que en lugar de servir de esquema, de ventana para el vaivén, potencia el olvido, los casos como los de Steve Reich o Philip Glass, demuestran lo contrario, ambos se sirven de un marco sonoro, de referencia, que les permite la creación de algo nuevo, la repetición de sus obras permite la gravitación, el movimiento, la oscilación, el vaivén, bucles finitos que se interrumpen, cánones cangrejo, ritmos cruzados, que se entrelazan, avanzan y retroceden.

La música clásica occidental apenas ha usado los ritmos cruzados [...] sin embargo, músicos como Steve Reich y Philip Glass los han explotado a conciencia [...] el primero suele usar frases repetitivas interpretadas por diversos instrumentistas en tempos ligeramente distintos con el objeto de que formen patrones casi entrelazados y en constante cambio: un proceso que el compositor denomina phasing (desfase), en virtud de su semejanza con el desfase de dos ondas de frecuencia parecida [...] es como una suma de voces distintas que simplemente suenan a velocidades un poco diferentes [...] Los saltos de una pauta a otra se perciben con nitidez, y cuando de repente oímos acoplarse, la sensación resulta tan agradable como la de ver un objeto de una forma muy precisa encajándose súbitamente en el hueco que le corresponde. Una vez más, pues, el oyente se hace una idea de la estructura rítmica vigente, solo para verse obligado a revisarla en cuanto surge una nueva. (Ball, 2010, p. 268)

La música minimalista de Philip Glass y Steve Reich no son bucles infinitos que desencadenan el efecto de interferencia, de no-conciencia, de olvido, sino que propician el que nos acoplemos, que nos acompasemos, que nos aproximemos al marco sonoro para que lo reforcemos y apreciemos sensaciones antes desapercibidas, ampliando, modificando el repertorio de esquemas. A medida que avanza la pieza musical percibimos cómo se forman efímeros patrones rítmicos regulares, geométrico-sonoros, al solaparse varias voces, creando una especie de efecto *moiré* (Ball, 2010), como si fuesen dos cuadrículas-sonoras superpuestas que rotasen sobre sus propios ejes, desencadenando nuevas estructuras, entrelazándose para volver a coincidir. La coincidencia de ambas retículas sonoras certifica que el desfase ha concluido y vuelve a comenzar un nuevo esquema, lo que interrumpe el bucle infinito de estar siempre en constante cambio, en constante desajuste.

La claridad con que oímos esos súbitos cambios de patrones rítmicos pone de relieve el empeño de la mente por percibir estructuras, una mente que se aferra al menor indicio de regularidad y no lo suelta hasta que no resulta insostenible. La intolerancia del cerebro a la ambigüedad parece orquestar en este caso la experiencia musical. (Ball, 2010, p. 268)

La reproducción es lo que sí haría insostenible la escucha. Obviamente no existe una fórmula matemática que nos diga cuándo repetida, sobrepasada un cierta similitud dejamos de prestarle atención, deja de tener interés. Lo que sí no requiere su verificación, es que un bucle infinito, libre, satura, sabotea la motivación. Steve Reich, Philip Glass, saben muy bien el riesgo, porque juegan, al igual que jugó Bach, al encaje y al desencaje, al avance y al retroceso, seduciéndonos, produciéndonos sus obras un efecto hipnótico, siendo capaces nosotros, como oyentes, de acompasar nuestro cuerpo y mente a las señales rítmicas que escuchamos. Los tres compositores comparten la habilidad de trasladar al oyente, a la experiencia de saber relacionar los fragmentos de música que escucha, estableciendo la unión, el puente, la conexión entre lo que está oyendo y lo que va a suceder a continuación.

### *Sabotaje: interrupción y reproducción*

Como contrapunto a la similitud, a la repetición, al privilegio de la melodía, de la importancia de un tono sobre otro, apareció la música atonal encabezada por Arnold Schoenberg, exaltación de la repetición de la no repetición:

En toda la música tradicional se introducen elementos preestablecidos y sedimentados en fórmulas como si fueran la necesidad inquebrantable de este caso único; o en que éste aparece como si fuera idéntico al lenguaje formal preestablecido. Desde el comienzo de la era burguesa toda gran música gustó de simular como lograda sin fisuras esta unidad y de justificar a partir de su propia individuación la convencional legalidad universal a la que está sometida. A ello se opone la nueva música. La crítica del ornamento, la de la convención y la de la universalidad abstracta del lenguaje musical tienen un único sentido. (Adorno, 2003, p. 43)

La dificultad de la escucha atonal, *de la nueva música*, como diría Adorno, radicaba en que cumplía la norma de que nada tuviese importancia, relevancia, de que nada destacase, evitando el adorno, el manierismo. Las normas inquebrantables fueron descompuestas en las composiciones de Schoenberg, él no buscó la estabilidad, la intuición, la predicción, la anticipación del oyente, sino lo contrario, desestabilizar sus expectativas, sustituyéndolas por una atonalidad a la que se tuviese que adaptar con dificultad, al requerir toda su atención, al estar expuesto a continuos cambios que debía procesar, que llamaban su atención, que le exigían que se la prestase, en donde ninguna nota sonaba con la suficiente frecuencia como para intuir que la pieza musical se estructuraba, gravitaba entorno a ésta. Composiciones que al ser escuchadas dificultan su memorización y su remembranza. Cuando en un fragmento corto creemos encontrar una estructura, un patrón, éste es reemplazado por otro que exige que lo analicemos, que lo estudiemos, olvidando el anterior. La cuestión gravita entorno a componer en función de la comodidad del oyente, de satisfacerle o no, o de exigirle que olvide lo aprendido, el laberinto toma de nuevo el protagonismo, es un recorrido de reconocimiento y de olvido, de orientación y de desorientación, la duda en torno a la dualidad misma, nos desestabiliza, nos merma.

Las paredes ya no son bloques sólidos, son proyecciones suspendidas volubles, al no existir soportes rígidos sobre los que se proyectan ni se registran los haces de luz, tampoco identificamos las fuentes de sonidos. El desconcierto aumenta, el azar, redibuja pasillos sin que nosotros nos movamos, todo ocurre enfrente nuestro, es una acelerada sucesión de colores, de ruidos. Aturdidos, cerramos los ojos y nos tapamos las orejas, no queremos ver y oír más, el hartazgo es absoluto, la saturación sabotea nuestra capacidad de observación, de escucha, de contemplación.

Para eliminar todo rastro de tonalidad no basta únicamente con usar montones de notas ajenas a la escala diatónica: hay que asegurarse de que ninguna nota suene con más frecuencia que las demás [...] todas las notas de la escala cromática se disponen en una secuencia particular, y esta serie de doce notas deberá sonar íntegramente antes de que pueda repetirse una sola de ellas. De este modo, ningún tono adquirirá más importancia que otro, con lo cual es imposible que surja una tónica ni siquiera por casualidad. Todas las notas tienen el mismo relieve; la jerarquía se nivela por decreto. (Ball, 2010, p. 158)

Eliminar toda jerarquía es una respuesta a la falta de libertad, a la angustia de estar encerrado en una geometría sonora y visual que inhibe, que impide la vida, que niega la posibilidad, un todo que aplasta la intuición, el suspense, la motivación. Liberarse de la repetición, entendida como la aplicación de una norma de lo que ha de ser, que prohíbe y disuade cualquier intento que no se ajuste a lo impuesto, a lo académico, que homologa, tiene como objetivo eliminar los prejuicios, como luchar contra un ejército de artistas garantes de lo cómodo, a quienes Nietzsche acusaría de cobardes, al refugiarse en el adorno, en la mercancía de entretenimiento.

Eliminar cualquier tipo de jerarquía con el objetivo de favorecer un perpetuo cambio, puede traducirse en un continuo sabotaje, al poner trabas cada vez que intentemos comprender lo que vemos u oímos, al condenar el hecho de buscar un elemento referencial que agrupe, que nos sirva de brújula, de hilo que al enrollarlo podamos recorrer el camino de salida del laberinto. Redundar en la interrupción continua, con el fin de impedir la estructura, acaba por dinamitar nuestras capacidades, nuestra memoria, en definitiva el poder experimentar la experiencia en sí misma, el que seamos conscientes de lo que estamos experimentando. Sin estabilidad, sin expectativas, uno acaba por deambular por formas y sonidos cuyas aristas, cuyos tonos pierden continuidad, se pierde el contraste, la comparación, la similitud, la contingencia, la proximidad, la constancia. El azar, o un falso desorden, se convierten en el nuevo modelo práctico que seguir, que imitar. La norma es la aplicación de la no norma que se erige en función de lo que jamás ha de ser. El sabotaje, en el fondo, realza, aquello que critica, en cada nuevo bucle interrumpido nos hundimos más en el lodo de la impuesta confusión. La interrupción indefinida se acaba convirtiendo en un bucle infinito, libre, igual de esclavo que los bucles que se reproducen indefinidamente.

Malevich, al igual que la música atonal, sacudieron el manierismo, el entretenimiento decorativo del arte, desconocemos hacia dónde se hubiese trasladado la práctica artística si ambos dos hubiesen continuado siendo el referente sobre el que continuar evolucionando. “Si se

admite en toda su radicalidad la operación Malevich, si se cree en Malevich, entonces se vuelve impensable un después de él” (Brea, 1991, p. 24). Según Brea; Beuys y Andy Warhol cambiaron el rumbo del arte del siglo pasado, por muy radicales que fuesen sus propuestas ambos condujeron la práctica artística a otro territorio, propusieron alternativas, abrieron nuevos caminos de experimentación, los ampliaron, en cambio con Malevich es impensable un *después de él*. Sin lugar a dudas ambos dos, Malevich y Schoenberg, se aproximaron a una nada, cercana a un suicidio voluntario que negaba la esperanza, al impedir otras posibles opciones, al reducir en lugar de ampliar, una práctica del arte cuántica, histórica, esquizoide, sin medición posible, invisible, una caja de Pandora que en lugar de expandirse hacia fuera se encogía hacia adentro, un vértigo sin profundidad, cada vez más intangible, insostenible. “Schoenberg, no se equivocaba al afirmar que su método proporcionaba un medio práctico y sencillo de acabar con la tonalidad: el problema es que no parece que tuviese muy claro con qué sustituirla” (Ball, 2010, p. 161). Quizás la pregunta estriba en si era necesario tener claro con qué sustituirla, ambos dos no buscaban la reciprocidad, desmantelado el mundo, desmantelado el sujeto, sólo quedaba retirarse, índice de nuestra ausencia.

La repetición no es una regresión tal y como consideraba Schoenberg, o Adorno, es un antídoto contra la confusión, contra el sabotaje de la continua interrupción, contra el cambio por el cambio, contra la indiferencia.

El sabotaje de la interrupción continuada, es un bucle infinito que enmarca nuestro deseo de ausencia, de no estar más experimentando una vida que no nos atrevemos a odiar en voz alta. El sabotaje nos señala a nosotros como los únicos culpables, como el último escollo que superar, y así lograr esquivar los prejuicios que impiden alcanzar la tan ansiada libertad. Los prejuicios no son más que la nostalgia por el sentido, por otorgar importancia a algo, un significado que destaque por encima de nuestra apatía, de nuestra desconfianza. La música atonal al igual que la música tonal en el pasado, se convirtió en norma de las nuevas academias de música. Desde la segunda mitad del siglo pasado se ha enseñado a odiar la tonalidad, al igual que en los talleres de pintura se ha enseñado a despreciar la representación, obviando que la abstracción también es una representación, un refugio. El grado de confrontación entre tonalidad y atonalidad, entre abstracción y representación ha sido y es tan violento que ambas posturas mutuamente se han ido desprestigiando en mutuos reproches, ambas se han retratado, exhibiendo su complejo de inferioridad, al desmentir a la otra. Adorno al igual que Schoenberg buscaban alternativas a una identidad absoluta, inflexible, rígida, que exterminaba la vida, Adorno sabía muy bien cuál era la amenaza, un fascismo cultural, contra esa amenaza es contra el cual luchaba. Pero como en toda defensa, cimentada sobre su propia lógica, acaba reluciendo el lado de la moneda que hasta

entonces permanecía oculto, su otro, la dualidad que nos alerta de cómo la atonalidad llevada a su extremo provoca desinterés. Sin jerarquía, es imposible comparar y diferenciar un tono de otro, lo que provoca indiferencia, si todo tiene importancia, para que nada destaque por encima de otra nota, se desencadena que nada pueda ser experimentado, al no poder tomar conciencia de qué se está experimentando. El desprecio de no ser tenido en cuenta se impone, en la estética de la igualdad; todo y nada se confunden. La no importancia nos aproxima a la indiferencia, condenándonos a una percepción que lo contamina todo, al someter nuestro ser y estar a una identidad inquebrantable, desapareciendo los límites entre lo interior y lo exterior. La atonalidad al intentar huir de la amenaza del yugo de la tonalidad, decidió recorrer un camino opuesto, pero cuyo extremo de la huida acabó coincidiendo con el origen del lugar del que pretendía escapar. El bucle digital al igual que la música atonal recorre el mismo sendero de gloria, es un automatismo matemático que nos aleja de la singularidad pero que nos aproxima al desinterés.

Evocar la confusión no es más que el síntoma del sabotaje en el que vivimos, del malestar, de la insatisfacción, de la falta de ilusión, de esperanza, de fantasía, en donde la sospecha, la desconfianza no en el otro, sino en uno mismo devora nuestra legitimidad para ser y estar en un mundo que no existe más que en nuestro torturado cerebro. Del mismo modo, caer en un catastrofismo irreversible actúa como un veneno del que no hay antídoto.

La estética de la confusión como revulsivo contra la repetición, contra el esquema, contra el marco, acaba convirtiéndose en una repetición de la interrupción, del sabotaje. Las paredes del laberinto cambian constantemente, no hay patrones, ni recorridos, simultáneamente se van regenerando, se abren, se cierran, se bloquean, fluyen, se interrumpen, se contraen, algunos bloques se agrupan, otros se disgregan, se desintegran, el silencio devasta el espacio, sólo se oye nuestra respiración y latido, aparecen sonidos de otros, que nos confunden, ya no estamos en un laberinto que se ajusta al formato clásico, sino que estamos ante uno más sofisticado, más perverso, su apariencia es la de espacio abierto, ilimitado, libre, cambiando constantemente, como si su única ley fuese la del azar, pero la aleatoriedad se acaba convirtiendo en una prisión.

Un bucle que se caracterice por la interrupción continua, propicia, al igual que la repetición entendida como reproducción, el efecto de interferencia, lo que asegura un olvido indefinido. Uno no sabe dónde está, el laberinto como presencia desaparece, al no poderle atribuir aquello que el signo representa. El azar repetido, reproducido, asegura el aislamiento de quien lo experimenta, al principio puede seducir la aparente libertad, la ausencia de límites que antes restringían el pensamiento, pero al cabo de un tiempo la antipatía crece, y se le comienza a atribuir maldad a cada nueva mutación, la sospecha de que el azar es falso, que la aleatoriedad es el resultado de un complejo algoritmo, que la aparición de formas exageradas y sonidos

histriónicos parpadeando, buscan sabotear la conciencia, acaban por provocar un colapso en la captación de los estímulos. Las formas y sonidos, su vibración, interfieren, desorientándonos, confundiéndonos, obligándonos a acurrucarnos en una de las ficticias esquinas, en posición fetal, tapándonos ojos y oídos con tal de no asimilar más la avalancha visual y sonora.

En un reproductor de MP3, el que manda en el procesamiento central es el láser. Aunque el acceso al material es aleatorio, la ejecución flexible sólo es posible porque la unidad de procesamiento central lo controla todo. Análogamente, en una organización flexible, el poder se concentra en el centro; la unidad de procesamiento central de la institución establece las tareas, juzga los resultados, expande y estrecha la empresa. (Sennett, 2007, p. 49)

El laberinto repite bloques, inflexibles, colocados de manera aleatoria, reproduce sonidos comprimidos en archivos mp3, de baja calidad, de consumo rápido, sin jerarquía aparente, todo está al mismo nivel. Sennett denuncia la cultura del nuevo capitalismo en el campo de las relaciones laborales, cuya apariencia es la de horizontalidad, de igualdad, cuando paradójicamente todos los procesos ya están decididos, lo que produce frustración, aislamiento, inseguridad, confusión, al no saber cuáles son las tareas que uno como individuo ha de llevar a cabo. Sennett, utiliza la metáfora del mp3 para describir la evasión de responsabilidades, *autodisciplina sin dependencia*, el atractivo es el movimiento, la interrupción de una secuencia lineal, el luchar contra pasillos, contra espacios demasiado ordenados, favoreciendo la creación de un flujo, de cambios continuos. “El énfasis se desplaza a tareas inmediatas y poco significativas” (Sennett, 2007, p. 47). La cultura mp3 es una cultura camaleónica, de no identificación, de falta de confianza, de falta de control, de sospecha, de miedo, la velocidad propicia la insatisfacción, la renuncia impuesta nos inhibe. Sin poder intervenir, sin poder controlar lo que nos es dado, se desencadenan dinámicas que invalidan el movimiento del vaivén. La falsa combinación, la jerarquía que se oculta tras la ficticia aleatoriedad niega nuestra participación real.

Cuando la repetición-interrupción-digital se enarbola como bandera de igualdad, de libertad, de la cultura mp3, el protagonismo lo toma la forma, el significante, no somos conscientes de la porción de significado que le corresponde, al signo se le deja de prestar atención, confirmando la incredulidad del referente, del poder decir, constatando la actual distancia que tomamos frente a la vida, ante la que enmudecemos, porque es más cómodo, menos comprometido, porque lo opuesto; intervenir, requiere nuestra participación.

Cuando la repetición es clonación, no reconstrucción, no remembranza, no aproximación, sino simple ejecución caótica, la prisión del corto plazo, de la sustitución, marcan el ritmo de la relaciones que impone el propio laberinto. Estar suspendido en un continuo suspense acaba por hartar, se necesita siempre un desenlace. La reproducción combina diferentes estrategias con el objetivo de sabotear<sup>11</sup> la memoria.

Some memory length strategies attempt to break up the continuity of the present by creating situations in which short-term memory cannot perform its usual function. Because we know that the length of short-term memory is relatively fixed, simply separating events or groupings by more than this amount of time will tend to destroy any higher-level coherence. Separating individual events or gestures by large pauses of 10–12sec will usually accomplish this. This effectively sabotages coherence on the rhythmic level, and prevents us from having any clear sense of time interval, durational proportion or phrasing.

Other memory length strategies do the opposite, making the present so by creating events so long that it is impossible to put their duration in a framework, which tends to work against closure and thus also to keep us in the present, for example, some contemporary Western drone musics, which consist of a single, slowly changing continuous sound. Indeed, music of this type may be thought of as a single extended event, which begins at the beginning of the piece, and ends at the end. (Snyder, 2001, p. 238)

La cultura mp3 a parte de empobrecer la escucha, nos empuja a una aleatoriedad en la que perdemos la noción del tiempo, de la jerarquía, del intervalo sonoro, de su comienzo y final. El falso azar de formas y sonidos a los que estamos sometidos inciden en un mundo restringido a ambos estímulos. El exterior ha sido anulado, reemplazado por uno visual y sonoro.

El sabotaje, la saturación, la sobre excitación, duran pocos segundos, el tiempo suficiente en el que la memoria a corto plazo mantiene activa la información agrupada, recordemos; es un promedio de entre 3 a 12 segundos como máximo. Durante ese breve espacio de tiempo la avalancha de estímulos es ingente. Es tan ensorecedor y cegador el ritmo de estímulos que

---

<sup>11</sup> Strategies for Memory Sabotage: These may be divided roughly into (1) information strategies; and (2) memory length strategies, although the two are certainly related. Information strategies work primarily by constructing patterns whose distribution of information makes them difficult to process, whereas memory length strategies operate by using events or silences whose time lengths exceed the limits of short-term memory. Information strategies may be further divided into high-information and low-information strategies. (Snyder, 2001, p. 235)

recibimos y que se substituyen por otros que nos es imposible recordar las formas, como los sonidos escuchados en el intervalo de tiempo anterior, de entre 3 a 12 segundos. El bucle digital es un bucle de olvido, de pérdida de la conciencia, de sabotaje de nuestra atención. No nos podemos sentir reconfortados por ver como se cumplen o no nuestras expectativas, porque nos es imposible configurar un patrón a partir del cual enmarcar el siguiente periodo de tiempo; la posterior recepción de información. Sin intervalos, sin pausas, sin redundancias, no podemos reconstruir lo visto y lo escuchado, la ceguera, la sordera es total, nos aislamos en la pantalla de nuestros dispositivos móviles, cubriendo nuestros oídos con cascos para protegernos del estímulo externo al sabotaje, el sabotaje lucha para que no haya intromisiones del exterior y así asegurar nuestra obediencia al bucle digital. Sometidos a una avalancha de estímulos, nuestro cerebro actúa a modo de interruptor, nuestro cuerpo queda relegado a la función de hardware de lo que se ve y se oye. Convertidos en animales reactivos que segregamos saliva, saltamos, nos agitamos, nos convulsionamos condicionados por el estímulo al que somos expuesto, regresamos a los primeros peldaños de la evolución, descreídos, sin mitos, sin realidad, nuestro comportamiento es primario, básico, sólo actuamos reforzados por la respuesta que se espera de nosotros, la sobre excitación directa del nervio óptico garantiza nuestra pleitesía. Al recorrer el laberinto (digital) hemos aprendido, hemos sido entrenados, adiestrados, para ir reduciendo el número de probabilidades que no se ajustasen a la respuesta esperada, hasta eliminarlas del todo, reproducimos de idéntica manera el condicionamiento operante que garantiza nuestra conducta, eliminando la probabilidad, al reforzar, al garantizar una única respuesta. Ahora es el laberinto quien se ve reconfortado por si se cumplen sus expectativas visuales y sonoras puestas sobre nosotros, nosotros somos la pieza musical, las formas visuales que se reproducen de idéntica forma, la cuestión es si el laberinto acabará por dejarnos de prestar atención, al verse afectado por el efecto de interferencia. Sin fines, sin intenciones, sólo somos reproductores mp3 de lo siempre (no) idéntico. Ya no so somos sujetos, somos objetos de consumo. La falta de probabilidad revela aún más la falsa aleatoriedad de la repetición del sabotaje. Todo ya está preestablecido, lo idéntico, lo similar, se impone, la indiferencia confirma nuestro nulo protagonismo. Al repetir siempre la misma respuesta, hemos permitido digitalizar nuestras vidas, exterminar cualquier indicio de probabilidad, de posibilidad, de cambio, de esperanza, de humanidad.

Ver y oír condiciona el modo del laberinto digital, refuerza los canales de penetración del bucle, estímulos sonoros y visuales redundan en restringir nuestra marco, nuestro dintel a una realidad sólo visual y sonora que garantiza que lo que vemos y oímos es tal cual es. El positivismo inherente a la reproducción, es la culminación del proyecto de la ilustración: la

eliminación de la ambigüedad, de la duda, de la conciencia, de la percepción, del error, en el fondo del sujeto que propició, precisamente, el proyecto de la ilustración.

Reducida la realidad simulada al espectro visible y al audible, eliminada la realidad verdadera, todo queda ya anticipado, se reprime la imaginación, el poder tener expectativas, el convivir con el suspense, la insubordinación. La reproducción del cambio, nos ofrece la apariencia de que podemos elegir, el reclamo del azar digital es la ejecución del algoritmo que se ajusta a la clase definida en la misma fórmula y que responde a categorías que enfatizan la forma, colapso digital de ver y oír que garantiza el sabotaje de la disuasión. El flujo aparentemente incesante, caótico, espontáneo de formas y sonidos, alude sólo a la percepción, como actividad física, de captación de estímulos visuales y sonoros, no requiere más participación, niega cualquier otro modo de experimentar la experiencia. La victoria de la deconstrucción es la disuasión del significado, del poder decir, eliminada la vida sólo queda el andamiaje, las formas de espacios inhabitados que enfatizan el escombros, el laberinto contemporáneo resalta la demolición, el desmoronarse. Liberados de los contenidos, de emociones, de sentimientos, de ideas, de opiniones, sólo queda el rastro de la ausencia, el parpadeo de colores saturados, la exaltación de la forma, ideología de la homologación en la indiferencia, fanatismo de lo vacío, de lo hueco.

*They say it's the last song*

*They don't know us, you see*

*It's only the last song*

*If we let it be*

El epílogo sobreimpreso en la última escena de *Dancing in the Dark* del director Lars Von Trier, nos advierte de la amenaza de la indefensión, de la indiferencia, del totalitarismo de lo ya anticipado. Sólo si lo permitimos dejaremos que se cumpla la extinción, la demolición, en lugar de la construcción. La reproducción jamás centra su interés en los contenidos, porque si así fuese, pervertiría su esencia, la reproducción busca la no atención, la desconexión, un estado vegetativo del sujeto que babea constantemente. Si jamás se escucha igual una misma pieza, ni tampoco se contempla un cuadro, como una película del mismo modo, ni se experimenta igual una instalación, la reproducción busca eliminar ese azar, ese algo incontrolable que nos hace impredecibles, que nos convierte en una amenaza para el proyecto de la ilustración, proyecto de control, de violencia, de dominación, de anulación del sujeto.

La semejanza de la continua variación, de la continua no semejanza, nos demuestra que incluso nosotros somos sustituibles, esa es la moraleja que se oculta tras la reproducción mp3, falsa propaganda de libertad que nos somete por igual, que nos homologa a unas categorías que anticipan cómo debemos reaccionar, ya no somos nosotros quienes nos anticipamos, hemos delegado en el sabotaje digital nuestra iniciativa, culminación de la cultura occidental, consumando la lucha contra lo no esperado, contra la espontaneidad.

*Prevención: aislamiento acelerado-ralentizado*

La reproducción asistida digital garantiza nuestra conservación como especie reactiva, no en cambio nuestra condición humana, el zoológico digital culmina la erradicación de la sospecha, todo lo que esté fuera del cálculo, del algoritmo, de las previsiones, de la eficiencia no existirá. La reproducción reafirma la prevención, la eliminación de la posibilidad. La propaganda del cambio es un farsa que nos aboca a un autismo que nos aísla, nos incomunica.

El caos reproducido que satura la memoria a corto plazo, que la sobrecarga, la cortocircuita, que invalida cualquier conexión con nuestros recuerdos, nos invita a olvidar, las migas de pan son bits de información que son devorados rápidamente, no por inocentes pájaros como en el cuento de Hansel y Gretel, sino por el sabotaje. Sin referentes, caminamos perdidos en un bosque, en un laberinto que nos es dado.

Si de hecho el progreso de la técnica determina en gran medida el destino económico de la sociedad, las formas mecanizadas de la conciencia son al mismo tiempo presagios de este destino. Los anuncios luminosos que proliferan en las ciudades, y cuya luz artificial anula la natural de la noche, anuncian cual cometas la catástrofe natural de la sociedad: la muerte por congelación. Pero no viene del cielo. Son dirigidos desde la Tierra. Sólo los hombres pueden decidir apagarlos y despertar de la pesadilla que sólo seguirá amenazando con realizarse mientras los hombres crean en ella. (Adorno, 2007, p. 316)

En el laberinto se vuelve a escuchar la voz de Börjk y sobreimpreso en el aire: *si lo permitimos pasará*. Nuestro ritmo cardíaco se acompasa con el patrón de los sonidos y las formas que se van sucediendo, todo nuestro cuerpo se digitaliza, lo importante no es la información que contengamos, no importa nuestra memoria emocional, nuestros recuerdos, nuestras experiencias, importa que nos acompasemos con la cadencia que interfiere nuestras vidas, que nos suplanta. Si

delegamos el vaivén al compás que pasivamente consumimos, nos desmarcaremos, dejaremos de apreciar, de contagiarnos de nuestra propia condición humana. Somos provistos de formas visuales, de sonidos, nada nos falta, la abundancia exalta la ausencia de contenidos, de referentes.

Nuestra desconexión, nuestra retina saturada nos convierte en autistas incapaces de administrar el vasallaje de información que recibimos diariamente, la ceguera y la sordera por paradójico que nos parezca, insiste en el engaño de contrarrestar el aislamiento al que estamos siendo forzados, nuestras carencias sociales aumentan exponencialmente a medida que se incrementan los dispositivos y los servicios que garantizan nuestro exhibicionismo comunicativo que poco tiene que ver con un intercambio real de emociones, de ideas, de experiencias. El autismo digital no construye, sino que desmantela nuestra inteligencia emocional, nos aísla en la reproducción obsesiva de conductas establecidas, es una obesidad de datos, de archivos, no de sentido. En el autismo digital se impide la construcción de un cambio real, de mantener viva la esperanza; la vida. La superabundancia, la saturación de información no equivale a un mayor conocimiento de nosotros mismos, y del mundo que nos envuelve. El laberinto es la metáfora del exceso. La conexión es la metáfora de la desconexión.

El Disneyland digital no es tan dulce como intenta convencernos su apariencia, la amargura de la frustración, de la inhibición, del estar arrinconados en un esquina de la jaula del laberinto, recibiendo descargas sin hacer nada para evitarlas, confirma la desilusión, la decepción, la insatisfacción por la vida. La expulsión de la expectativa, invierte la auténtica expulsión; la vida. El juego digital nos entrena para entender que si haces una cosa se desencadena otra que a su vez lleva a otra, es como un laberinto de conexiones exageradas, demasiado forzadas, en donde todo cuadra y el accidente desaparece, es un proceso interminable, de pasillos, de situaciones absurdas que no conducen a ninguna parte, es el obstáculo por el obstáculo, ostentación del recurso de la continua adaptación de la no aparente identificación con nada.

La apariencia de vida, de que están sucediendo cosas es falsa, porque todo ya ha sido reproducido, o está por reproducirse, todas las variables que no puedan ser capturadas, no previstas, no existen, perdiéndose la conciencia de lo posible. Todo queda encorsetado, encerrado a una realidad abarcable, mimetizada en cada nueva reproducción, al bucle de conexiones que se retroalimenta es el exceso de saturación de un circuito cerrado, que garantiza su propia conservación, apuntalando el sistema. Nos identificamos con el rol que nos atribuye el servicio y al que nos acompañamos gracias a la histórica sucesión de imágenes y sonidos, seducidos por el reclamo exagerado. El exceso es el consentimiento de que todo está permitido, supuestamente en el mundo digital todo es simulado por lo que no se deriva ninguna consecuencia de nuestras propias acciones, la irresponsabilidad contamina las relaciones. Los insultos, la violencia, la

crueledad, el desprecio, el resentimiento, buscan dominar al otro, aniquilarlo, un exceso de auto-observación que impide ver más allá de uno mismo, se siembra la falta de respeto y como efecto boomerang regresa multiplicado, siendo empapados por un odio expandido, que se extiende e invade nuestro aislamiento. Nuestra propia crueldad nos condena a nosotros, somos víctimas de nosotros mismos, reproduciéndose el malentendido. Buscamos redimirnos justamente en los mismos medios digitales que nos servimos para exhibirnos, exponiéndonos de nuevo, siendo carnaza para la inquisición digital que nos juzga y que se alimenta de nuestros restos, de nuestras fotos colgadas, de cualquier rastro de información que (no) nos pertenezca, cacareo visual y sonoro que jamás podremos recuperar.

Nada nos impresiona, la insatisfacción, la indiferencia nos infectan, lo que desencadena un aburrimiento crónico. El pasatiempo nos desanima aún más, la distracción no logra distraernos del malestar de vivir al cien por cien, ni de la *incompletitud*, la urgencia por superar el estancamiento nos empuja a movernos aún más rápidos, a no estar quietos. En modo alguno un aumento de la actividad equivale a menor aburrimiento, todo lo contrario, cuando el movimiento conlleva desplazar, acarrear un cadáver emocional, hace que se acentúe aún más nuestro cansancio, la pesadilla de vivir se coloca en un primer plano, no pudiéndole restar importancia, la auto-observación se incrementa, el cajón desastre de nuestra fragilidad acoge todos los males: depresión, ansiedad, etc.

Se ha demostrado que el tiempo transcurre más despacio a grandes velocidades, cuanto más rápido te mueves más lento transcurre éste, tal y como demostró a nivel teórico Einstein con la teoría de la relatividad. Comprimido el espacio y el tiempo, nuestros relojes tenderían a paralizarse, como nuestras expresiones faciales y sin embargo no llegaríamos a alcanzar la luz, *completitud*, paraíso de desconexión. Si un reloj viajara a la velocidad de la luz se detendría, ese es el tan anhelado refugio digital. La huida acelerada incrementa el aburrimiento, la ralentización. “Si viajamos en un tren, por ejemplo, creemos que el tren se mueve mientras que la tierra se mantiene en reposo. Sin embargo, al observar los árboles pasar, podemos conjeturar que tal vez el tren está en reposo y son los árboles los que se mueven pasando ante nuestras ventanas” (Michio, 2005, p. 19). En el interior del tren todo parece estar quieto, en el laberinto digital todo se acelera, el espacio se comprime y el tiempo se ralentiza, todo se nos hace eterno, aunque tengamos la sensación de que el rayo de luz, la información, las formas y sonidos transcurren muy rápido. Si miramos nuestro reloj de pulsera vemos que aún no ha pasado ni un segundo y ya hemos visto tras nuestra ventana del tren una decena de árboles, sin embargo todo sigue igual en donde estamos sentados, entretanto, si caminásemos al lado de las vías por las que circula el tren no avanzaríamos más de un árbol por segundo, mientras los convoyes pasarían a toda velocidad ante

nuestras propias narices, todo sucedería más rápido, en un suspiro, sentiríamos como el tiempo se acelera. En el laberinto digital llegamos a un punto en el que estamos acelerando tanto que tenemos la sensación de que estamos en total reposo, nada ocurre, sintiendo la ralentización en la aceleración digital, por paradójico que parezca.

En el laberinto digital experimentamos el reposo y simultáneamente el movimiento, la paradoja está garantizada, si nos movemos a la velocidad del dígito creemos estar en reposo en el interior del tren que nos desplaza por pasillos, por cruces sonoros y visuales, pero si nos gana el aburrimiento, y nos quedamos acurrucados en una de las esquinas del laberinto, entonces es cuando vemos cómo el tren pasa a gran velocidad ante nuestras narices. El sabotaje digital nos enfrenta a la paradoja, a la ralentización-aceleración, a considerar nuestra relación espacio tiempo siempre condicionada por el observador, acorralados por la relatividad de la referencia, del reloj, del ritmo con el que medir nuestras acciones. La desorientación de la paradoja agudiza la rapidez, paralizándose nuestra expresión facial. Nuestra cara desencajada expresa el horror de la congelación, la conexión nos condena al entumecimiento, nuestro cuerpo y mente se frenan hasta pararse por completo.

A más rapidez el tiempo transcurre más lento, a más lentitud, más sensación de aburrimiento, a más aburrimiento necesitamos más ocio, a más ocio más rapidez, la adicción a las formas y a los sonidos garantizan nuestra dependencia al bucle, nuestra tolerancia aumenta, lo que requiere y exige una mayor dosis de distracción, más formas y sonidos para tener la breve embriaguez de creer estar en reposo total, por mucho que corramos nunca alcanzaremos la velocidad de la luz. Aprovechar y desaprovechar tiempo se confunden al observar cómo se aceleran o se ralentizan las formas y los sonidos.

La paradoja está asegurada, físicamente no nos movemos, pasamos horas y horas sentados en nuestras sillas ante el ordenador por lo que el tiempo se acelera, pero en cambio en el consumo, en la ingesta acelerada de sonidos y formas tenemos la impresión contraria, que estamos interactuando cada vez más rápido, por lo que el tiempo se ralentiza y el espacio se contrae, lo que cortocircuita nuestra relación entre cuerpo y mente, reincidiendo en la separación, en la dualidad, en lugar de ofrecernos una visión integrada del ser humano, el cortocircuito entre nuestro cuerpo inmóvil y nuestra mente acelerada colapsa la relación espacio tiempo, nos sabotea como sujetos, dejamos de ser observadores. Desorientados en el laberinto digital, no sabemos si el tiempo se ralentiza o se acelera, si el espacio se encoge o no. El cortocircuito, la desconexión garantizan nuestro parpadeo, impidiendo el vaivén.

Nos movemos por el laberinto de multipantallas, bullicio visual y sonoro que el colectivo Jodi, formado por Joan Heemskerk y Dirk Paesmans, nos invita a experimentar. Jodi pone el foco

de atención en simples procesos informáticos que realizamos diariamente, como por ejemplo la saturación de nuestro escritorio con documentos, ficheros, carpetas, copias de copias como metáfora de la aceleración que nos lleva a una obstrucción total que equivale a una ralentización de nuestros procesos, dándonos cuenta del atasco desencadenado por el ruido existente en la relación que mantenemos con las máquinas que nos rodean, como por los servicios que éstas nos prestan, entorpecimiento que condiciona la manera de cómo estructurar la información, arquitectura que diseña, determina nuestros patrones de conducta, de gestión, de trabajo. Jodi anuncia la confrontación colocándonos delante del problema, de la paradoja. La pregunta que a continuación nos hacemos es cómo liberarnos del sabotaje de formas y sonidos al que diariamente estamos expuestos, de la aceleración y de la reproducción, de la réplica del ruido que nos deja indefensos, nos aturde hasta la apatía, hasta dejarnos ciegos y sordos, invadiendo nuestro comportamiento, nuestra manera de ser y estar, guiándola, condicionándola, reduciendo nuestras expectativas, organizando nuestras vidas en base al adiestramiento recibido. La cuestión es cómo lograr hacer oídos sordos, mirada ciega del exceso de estímulos que recibimos diariamente, el silencio, la desconexión, la no imagen, son palabras que se repiten habitualmente desde la educación como alternativa a la digitalización de aulas, hemos de ralentizar la rapidez para no estar en un reposo de velocidad constante. El cambio continuo desencadena lo opuesto, un estancamiento, un movimiento continuado que paraliza, inmoviliza.

La Waldorf School de Peninsula, en California, es una de las escuelas privadas que eligen los hiperconectados empleados de Google, Apple y otras empresas de punta de la computación para que sus hijos se eduquen alejados de todo tipo de pantalla, según un informe del diario Le Monde sobre una nueva tendencia tech: la desconexión. Tres cuartos de los alumnos inscritos en la Waldorf son vástagos de personas que trabajan en el área de las nuevas tecnologías. "La gente se pregunta por qué profesionales de la Silicon Valley, entre ellos algunos de Google, que parecen deberle mucho a la industria informática, envían a sus hijos a una escuela que no usa computadoras", comentó Lisa Babinet, profesora de matemáticas y cofundadora de la escuela primaria, en la conferencia anual Google Big Tent [...] El informe de Le Monde pronostica que cada vez habrá más gente pidiendo asistencia para desconectarse. No es un fenómeno de masas, sino más bien una tendencia minoritaria que involucra más bien a los sectores más acomodados. "Algunos tienen el poder para desconectarse y otros, el deber de permanecer conectados", dice el sociólogo Francis Jauréguiberry, que investiga el tema. Los "pobres" de la tecnología son los que no pueden eludir la responsabilidad de

responder de inmediato un correo electrónico o un mensaje de texto. Los nuevos ricos, por el contrario, son aquellos que tienen la posibilidad de filtrar e instaurar distancia respecto a esta interpelación. Lo mismo, dice Jauréguiberry, pasó con la televisión: el sobreconsumo es cosa de las clases populares. (Infobae. 2012)

La desconexión es una de las alternativas al laberinto de la distracción-insatisfacción, la desconexión lucha contra el exceso al igual que la teoría del decrecimiento, que intenta ser alternativa a una economía basada en el crecimiento que nos aboca a la destrucción del planeta, como de nosotros entendidos como sujetos.

El piloto automático de la tecnología, nuestra pasividad, el delegar en los procesos informáticos, la réplica diaria de nuestras vidas, supone la perfección de no vernos implicados, de no confrontarnos al esfuerzo de tener que decidir, nos acomodados en la queja al exigir a otros los cambios de un exterior inexistente, simulado, sin sentirnos obligados, ni implicados, sin dar ejemplo, sin ser nosotros quienes los iniciemos, situación que nos condena a una fatiga crónica, a un cómodo victimismo, ése es nuestro refugio. Jodi nos enfrenta al absurdo opaco del ruido, a su estrépito, a su estridencia, a su zumbido, nos expone al ruido en red, a la participación digital restringida a procesos informáticos que replican la distracción, que establecen una jerarquía de archivos, de carpetas, de subcarpetas, una arquitectura que reduce la forma de concebir la información, reforzando la estructura del colapso, un Disneyland sin fantasía que anula la ilusión, lo ficticio, desvaneciéndose el vaivén. Vivimos acosados por nuestra propia falta de responsabilidad.

En su interpretación neopositivista, la ciencia se convierte en esteticismo, en sistema de signos desligados, carentes de toda intención que trascienda el sistema: en aquel juego en que los matemáticos hace ya tiempo que declararon orgullosos que consistía su actividad. Pero el arte de la reproducción integral se ha entregado, hasta en sus técnicas, a la ciencia positivista. De hecho, tal arte se convierte de nuevo en mundo, en duplicación ideológica, en dócil reproducción. La separación de imagen es inevitable. Pero si se hipostiza de nuevo con vanidosa complacencia, cada uno de los dos principios aislados conduce a la destrucción de la verdad. (Adorno, 2007, p. 33)

La reproducción sin fin, es el verdadero contenido, tal y como ya denunció Adorno. Un formalismo que se convierte en muro sobre el que reproducir el olvido de la ausencia. Nadie encuentra nada a faltar, la superficialidad impide que veamos más allá, nos atrapa el reclamo de

formas y sonidos sin poder imaginar unas, que nos liberen de la forma misma. Nuestros párpados son sujetados por pinzas que nos impiden parpadear, la borrachera de información es continua, no hay ni tiempo para la resaca, para la vergüenza de no recordar nada, de imaginarnos perdiendo el equilibrio, no hay espacio para el ridículo, para el arrepentimiento, para el accidente, para desear ser mejores personas. No hay tiempo ni para vomitar lo que engullimos, ya no bebemos para olvidar, porque no hay nada que olvidar, extinguida la memoria, bebemos, es lo único que nos queda, la acción, el verbo, la bulimia. Sólo el accidente es el que nos puede despertar del hechizo, del veneno inyectado en la forma visual y sonora sin contenido.

El arte digital ya no es refugio de la vida, ya no es vaivén, sino simple reproducción sin fin. Jodi sin pretenderlo fortalece con su crítica la relevancia de la forma, el colapso del archivo, de la arquitectura del sistema operativo. La incoherencia está asegurada, el artista se enfrenta al sistema, lo critica pero del mismo modo lo necesita ya que se sirve de él para reivindicarse como tal. Es complicado, por no decir imposible, criticar la operatividad de los procesos sin referirse a ellos, sin acusarlos, sin atribuirles la autoridad que precisamente cuestionamos, en la crítica siempre hay un deseo de que sea el otro que nos restituya, que nos devuelva lo que nos ha robado, que nos redima, señalamos al culpable, pero al hacerlo también apuntamos quién nos ha de salvar, como diría Lakoff imaginemos que alguien nos dice que durante un minuto no pensemos en un elefante, no lo lograremos, a lo largo de ese breve espacio de tiempo imaginaremos unas enormes orejas, una trompa, unos colmillos, al intentar cumplir con la prohibición se desencadenará lo contrario, su imagen estará presente en cada uno de nuestros pensamientos, sucede algo parecido con los movimientos antisistema, son los primeros que lo revitalizan al atribuirle la responsabilidad, como la exigencia de resolver el conflicto, lo que deriva que se reconozca y se perpetúe su autoridad, su imagen, su recuerdo. La responsabilidad, el compromiso jamás viene de nosotros, siempre hay otro que es nuestro redentor, nosotros somos agentes pasivos que esperamos dócilmente. La espera nos homogeniza, nos iguala, esa es la verdadera democracia, la inhibición, la ralentización, el reposo eterno del sujeto. Jodi nos muestra el obstáculo, el juego inhibitorio de la forma, de pasillos, de laberintos absurdos que conducen a ningún sitio, que se encallan en su propia estructura, en su propia arquitectura, nosotros estamos ahí metidos, sin nuestro consentimiento, no somos tenidos en cuenta, pero si nos preguntasen tampoco sabríamos qué responder, preferimos estar en la prisión de formas y sonidos, que estar tomando decisiones. La comodidad, el no esfuerzo son los beneficios que nos proporciona el entregarnos al ritmo que imponen formas y sonidos, en lugar de propiciar un diálogo entre nosotros y la realidad que nos circunda. Nos hemos encallado en un laberinto sin salida aparente, porque cualquier justificación será vista como una regresión, como una vuelta a un autoritarismo del significado, del símbolo,

de la palabra, de la imagen, del sonido, como portadores de contenidos. En cambio la ingenuidad digital, el positivismo que le envuelve está exenta de cualquier sospecha de contenido, de condicionamiento de un cierto ser y estar, su falsa neutralidad, su falsa exenta ideología demuestran nuestra creencia ciega en la tecnología binaria.

El sabotaje, la saturación se convierten en la nueva proporción con la que medir la repetición, es el nuevo patrón que ha de repetirse para que veamos cumplidas nuestras expectativas, el entorpecimiento es la nueva medida, nuestra predicción gira entorno al cumplimiento del colapso, la proporción es el deterioro del exterior y del interior. Sin memoria no hay imaginación. En las paredes del MACBA, en Barcelona, se proyecta a modo de grafiti la palabra *fuck*, las risas están aseguradas. El grupo Graffiti Research Lab (2014), marca el tono del accidente, la irrupción en la calle, la interrupción de la repetición de nuestras rutinarias vidas. Lo inesperado de ver a un grupo de personas deambulando y acarreado una suma de dispositivos, con los que pueden proyectar sobre una pared de grandes dimensiones lo dibujado, gracias a una especie de lápiz digital que envía la información a un ordenador conectado a un proyector y que a su vez señala lo que se está representando, al llevar incorporado un puntero láser, permiten no sólo llamar la atención, al crear el reclamo, el señuelo, el canto de sirenas que alimenta nuestra curiosidad, que nos obliga a detenernos para saber qué es lo que está pasando, sino que además restaura nuestro papel como sujetos, al poder participar, al esperar nuestro turno para sostener el lápiz digital, para poder señalar la pared sobre la que proyectar nuestro dibujo, nuestro comentario, nuestra evocación, al zarandearlo y ver el resultado inmediatamente sobre impreso sobre la fachada blanca del MACBA. La audiencia que inunda la plaza está asegurada, propiciando un ágora, un espacio de intercambio en donde conviven lo digital y lo real, la participación, la vida social, como la escenificación, la teatralización, lo exagerado. La realidad y lo irreal interactúan, dialogan.

La intervención queda en nada cuando la aportación es un simple *fuck*, actitud adolescente que empobrece la intervención al quedarse en la superficie de lo que es considerado como auténtico escándalo, no pienses en un elefante toma el protagonismo, la perversa inocencia nos encalla de nuevo en un laberinto sin salida aparente de la tecnología digital, la chiquillada impide profundizar, ir más allá, trascender la inmediatez de la experiencia, estancándonos en la provocación que busca llamar la atención. El hecho de que no se quede registrado el grafiti acrecienta y alienta el efecto lupa como la máscara de un falso vandalismo, la aparición de la policía exagera aún más lo convencional, encapuchados unos y otros, el anonimato es garantizado, asegurado. Al igual que en el espacio digital, nos homogeniza la no atribución de características que nos diferencien, como la no aceptación de nuestras responsabilidades, como

las posibles consecuencias de nuestras acciones, el accidente es eliminado. La invisibilidad, la ausencia de compromiso, avala el estar acurrucados, un acto ingenuo, infantil, para llamar la atención, berrinche caprichoso, sin contenido, sin alternativa. Llamar la atención apuntala el aislamiento, la falta de intercambio, el ágora rápidamente se disuelve en la desconexión, acompasados por el patrón del sabotaje, el ritmo lo marca el colapso. Proyectar la palabra *fuck* desata las risas, la trampa de la falsa transgresión se agota rápidamente al no aportar nada, a parte del regocijo, de la carcajada tonta, provocación endeble, al no tener argumentos que la sustenten. La ausencia de contenidos obliga a la audiencia a moverse de plaza, a buscar un nuevo público que se sonroje con la infantil provocación, con lo prohibido.

La reivindicación del sujeto que participa en el ágora se disuelve tras las incontenibles risas que se ocultan tras la malicia, el exceso de protagonismo, de ser vistos, tapiza las relaciones entre individuos. La proyección de *pigs, fucks* desencadena un ruido ensordecedor que no aporta nada, coctel saturado de formas y sonidos que entronizan al hacker que se convierte de nuevo en el constructor que deja tras su destrucción la estela de una falsa esperanza. La audiencia es vista como irritante, impertinente, caprichosa, que sólo piensa en su propio bienestar. El atrevimiento es una travesura que juega con la prohibición, pero que al no quedar estampada sobre la pared, al no tener un registro físico pierde su escasa fuerza. La auténtica transgresión era el ágora, el poder aglutinar a personas en un espacio en el que debatir, dialogar, aportar alternativas a una relación basada en la autoritaria dependencia digital. La indignación sin soluciones, sin una auténtica esperanza pierde fuerza, la espontaneidad rápidamente se desvanece en la falta de compromiso, la indefensión caracteriza la travesura que se queda ahí, en nada más. La malicia es permitida para que los individuos creamos que tenemos espacio para el conflicto, para la diferencia, se asegura el control de cualquier tipo de manifestación para que nos creamos suficientemente partícipes pero sin que a cambio se nos exija que nos comprometamos. Lo único que se busca es la burla, el desafío, no ir más allá, nos desentendemos del *fuck* una vez apagado el proyector, una vez introducido el voto cada cuatro años, la libertad del anonimato, de nuestra papeleta como de nuestros alias digitales, el no compromiso, propician el hecho de que las formas nos sustituyan.

Se acumulan residuos sonoros y visuales. La exactitud de la geometría pierde su naturaleza ya no es un refugio, ya no alude a lo otro, a la fantasía, a otra realidad, sino que canaliza el deseo de la forma sin contenido, sin esfuerzo, dejamos que el patrón del sabotaje incaute nuestras vidas, tumbados, abandonados a una intemperie visual y sonora digital echa a medida, esperamos, aburridos, intuyendo que alguna vez tuvimos expectativas que cumplir, lo que nos somete a la subordinación, a la avalancha, al colapso, al alud de exagerado virtuosismo, a la eficacia del diseño, de los acabados, de las esquinas bien recortadas, bien perfiladas, de los

sonidos reverberados, encadenados, una exactitud que impide lo feo, el error, el accidente, el mal diseño, una arquitectura que impide la vida y reafirma la dependencia, la conexión.

El vaivén deja de ser el patrón, la proporción que mide el encuentro como el desencuentro, puente entre realidad y ficción. Las formas rectangulares, las estructuras, enmarcan el espacio en el que actuar.

Artista de la renuncia, Elena Asins ha renunciado al color y sus vanidades en aras de la pureza formal del movimiento, ha renunciado a la sensualidad fenoménica en aras del rigor y la levedad matemáticas, ha renunciado al fisiognomismo y el paisajismo en aras de lo indecible y lo indescriptible, ha renunciado a los grupos en aras de la sociedad, ha renunciado a las cosas de una vida vacía en aras de los vacíos que proporcionan a las cosas de la vida una nueva forma de plenitud, ha renunciado, en fin, a una fácil comodidad en aras de una ascesis que es también camino de perfección. (Asins, Borja-Villel, Lertxundi, Binétruy, Gómez de Liaño, Pardo, et al., 2011, p. 24)

El arte digital no renuncia, especula con la forma, no en aras de lo indecible ni de lo indescriptible sino en aras de la saturación, del exceso, de la acumulación bulímica de información, de una sobre estimulación que nos colapse, incidiendo en la superabundancia, en el cortocircuito acelerado y ralentizado, en lugar de la renuncia. El exceso es el patrón, la retahíla de *fucks*, de imágenes supuestamente transgresoras, de sonidos histéricos, provocativos, obsesivos que insisten en el abuso, en la exageración, se acumulan en la espiral de crecimiento infinito, bucle que jamás retrocede, sobrecargándose, hasta cortocircuitarse la experiencia. La renuncia está mal vista, en lugar de ir limando el exceso, hasta desvanecernos en lo voluble, en el suspense de la expectativa, aseveramos, certificamos el perímetro, ilustramos, estética de la obviedad que niega el vaivén, la capacidad de evocar, de sugerir aquello indecible, de intuir la renuncia en sí misma. La renuncia a la renuncia se convierte en la única obsesión del sistema binario.

El colapso emocional está asegurado, estrés, falta de concentración, impiden el poder enmarcar la experiencia bajo un patrón. El exceso somos la humanidad, abundancia de individuos, de formas, que se les atribuye el formalismo de un número para ser ubicado en una secuencia numérica y nada más, nosotros somos la forma sin contenido, el material visual y sonoro del que se sirven los nuevos dispositivos y servicios.

### *Accidente*

A los 12 años, Amanda Todd, mostró sus pechos a través de una webcam a un desconocido, la persona que le convenció para que lo hiciese le chantajeó después, amenazó con publicar aquellas imágenes en las redes sociales si no le hacía un nuevo *show*, aquella fotografía acabó circulando por internet, Amanda cambió dos veces de escuela, incluso de ciudad, las burlas por parte de los compañeros de colegio, como las amenazas eran constantes, el 7 de septiembre de 2012 colgó un vídeo en youtube (Todd, 2012) en donde narraba el infierno que había vivido, un mes más tarde, el 10 de octubre del mismo año, se suicidó. El cyber bullying al que fue expuesta la convirtió en metáfora del objeto, del exceso de la forma, en el que ella misma se había convertido, se transformó en pared del laberinto, en reclamo sin contenido, sólo en exaltación de la forma, de un deseo de dominio, de castigo, de perversión, Amanda Todd se convirtió en una apariencia de acumulación, expansión sin freno, sumándose a la pila de cuerpos virtuales, sonrisas inocentes, que se apilan, concentrando el agotamiento, la fatiga. Amanda Todd, utilizó el mismo medio que la condenó para redimirse.

Las risas, los comentarios crueles, las burlas miran a otro lado cuando el accidente irrumpe enfrente tuyo, y no en tu interior aislado de tu pantalla de ordenador, nos avergonzamos de nuestras acciones cuando se presenta la policía en casa de quien hemos humillado para decirle a sus padres que la foto en topless de su hija de 12 años está circulando por la red, lo inesperado, la realidad golpea el frágil patrón matemático. Al bucle infinito, libre, no se le pueden atribuir recuerdos, valores morales, no tiene ética, ni memoria, sólo reconoce repeticiones. A Amanda se le tersa la piel de la cara, la rigidez de su expresión facial revela su miedo, siente un escalofrío que le recorre todo su cuerpo, colapsada, desconecta de la realidad y observa como se mueven ralentizados los labios de uno de los dos agentes, el otro está en un segundo plano conteniendo la inesperada reacción de la madre. El accidente reinicia el vaivén, agrieta el simulacro, señala la artificialidad del dígito. La vergüenza, la expulsión como la impotencia, evidencian la necesidad de una conciencia, verdadera interactividad, auténtica participación.

En el arte digital no hay espacios vacíos que llenar, todo está lleno, medido, saturado, el arte ha de vaciar, desalojar el exceso de formas, dejar de ser por un instante un sistema en constante evolución, sujeto a los patrones sobre los que se fundamenta. El arte digital ha de desestabilizar el modo con el que observamos nuestra realidad simulada, ha de ser el accidente que nos despierte del letargo cómodo y sin esfuerzo al que nos hemos sumido.

Desde su arte la vida es como un continuo movimiento que siempre avanza - hacia arriba, hacia abajo, al frente-, que se complica y se simplifica, que se despliega y se repliega, que se llena y se vacía, que se hace y es ritmo, una especie de pulso o latido,

orgánico a la vez que estelar, destinado a representar la vida del espíritu en sus formas más inmateriales para así llegar a ser verdad uno mismo. (Asins, Borja-Villel, Lertxundi, Binétruy, Gómez de Liaño, Pardo, et al., 2011, p. 25)

El arte digital nos convierte en transmisores de electricidad, en cables de cobre, inanimados, inertes, por los que circula la información procesada, ajustada a la norma, al algoritmo, de formas y sonidos que establecen una arquitectura de ángulos, de vectores, de frecuencias, de amplitudes de onda, de tonos, el embudo digital nos adiestra a asumir como propio el patrón, un patrón de asociaciones digitales no construido en base a una memoria orgánica, a una cultura viva, a unos recuerdos, sino a unos valores matemáticos que ocultan una ética de lo invariable.

Ser -ella-misma es para Elena Asins estar en un Reino de Dios que es Reino de las Matemáticas, lugar salvo y seguro en el que nada puede ir por mal camino, ni sufrir trastornos. Y estar en el reino de las Matemáticas es, para ella, estar en el Reino del Silencio, si entendemos esta palabra de acuerdo con el pensamiento de un filósofo muy querido para Elena Asins: Ludwig Wittgenstein [...] El filósofo dijo [...]

“Mi obra consiste en dos partes: la expuesta aquí más todo lo que no he escrito. Y es precisamente esta segunda parte la que es importante”.

Eso mismo podría decirse de la obra pictórica, o musical, o poética de Elena Asins:

Lo importante es lo que no se ve.

Lo importante es lo que no se oye.

Lo importante es...

lo que no se entiende.

(Asins, Borja-Villel, Lertxundi, Binétruy, Gómez de Liaño, Pardo, et al., 2011, p. 25)

El arte digital incide en lo evidente, en la exhibición, en lo que se ve y se oye, en lo que se ha de entender, nada queda oculto, encarcelados en un positivismo cognitivo, no podemos escapar de la prisión simulada en la que nos encontramos. En el arte digital el no ser no existe, como en Parménides, el ser es siempre, la presencia de la ausencia no existe, lo que no se ve y no se oye queda relegado a la locura, al trastorno, en cambio, para Asins, lo importante es lo contrario, lo trascendental es lo que no se percibe, lo incomprensible. La evidencia reincide en la

saturación, en lo obvio, en la superficie de la forma del sonido, del esquema matemático que se agota en sí mismo, circuito cerrado, endogámico. El incesto del lenguaje impide enmarcar los fragmentos de la memoria, la interferencia niega prestar atención a lo que no se entiende, porque conlleva aceptar que siempre habrá algo que se nos escapará. Debemos aprender a asumir y a gestionar la frustración; la renuncia de que lo sabemos todo, también hemos de aceptar que no podemos controlarlo todo, nuestra propia condición nos conecta con la naturaleza, lo que socava el reduccionismo del logos que pretende eliminar la duda en última instancia.

Una palabra que me evitó,  
cuando el labio me sangraba de lenguaje.  
Ésta es una palabra que caminó junto a las palabras,  
una palabra a imagen del silencio. (Celan, 2009, p. 87)

En el arte digital no hay palabras que nos eviten, ni palabras a imagen del silencio, ni silencio. Caminamos por el laberinto porque hay que caminar, como también se ha de respirar, tragar saliva, parpadear, etc. Las formas y sonidos digitales nos mecanizan, nos automatizan. Una visibilidad, un exceso de ser mostrado que impide la renuncia, el pensamiento, el fragmento, la memoria, el recuerdo. El mundo simulado ha de ser o blanco o negro, está encendido o está apagado, las puertas lógicas impiden un pensamiento diferente. Enmudecemos y ensordecemos, toda palabra, toda imagen, todo sonido nos es dado, nuestra participación es más bien pasiva y no activa.

Está enmudeciendo, está ensordeciendo  
detrás de los ojos.  
Veo florecer el veneno.  
En toda palabra y forma. (Celan, 2009, p. 159)  
[...]  
El dar nombre tiene un final. (Celan, 2009, p. 227)

Desear un mundo totalmente predecible, anular la angustia de lo que no se puede dominar, controlar, resume la historia de occidente, una historia de obsesión, las teorías del caos revelan el deseo de saber que las cosas son tal como son, pretenden reducir el margen de lo impredecible, de la vida; el dar nombre.

La paradoja es importante porque la no predictibilidad nace de sistemas estrictamente deterministas. Conociendo las variables iniciales se puede predecir su evolución. Lo que ocurre es que estos valores iniciales vienen contaminados por errores tan minúsculos como inevitables, y que esos errores van creciendo exponencialmente, y de ahí el carácter no previsible de los fenómenos llamados caóticos. Y los “efectos mariposas”. (Pániker, 2003, p.71)

La perspectiva renacentista respondía a la necesidad cíclica de controlar lo que estaba afuera, el exterior, pero a la vez nos aproximaba de nuevo a esa presencia, el ensimismamiento autorreferencial digital, por el contrario, nos encierra, en un estado aparentemente irreversible, una especie de estado vegetativo. En la experiencia digital se prima la resolución de problemas, actividad cerebral que impide la reflexión, que pensemos, que tomemos conciencia, que nos distanciamos, que contemplemos, que reflexionemos, que establezcamos asociaciones, que trascendamos la inmediatez, la experiencia digital gravita entorno a la gestión, a la reproducción, como a la obligación de tener que tomar una decisión inmediata. Las formas y sonidos pierden su artificialidad y son tal cual son, no hay tiempo para transferir y procesar la avalancha de datos, no se prima la comprensión, sino la reacción. Enaltecimiento de la reproducción de las reacciones, de la ejecución, en la experiencia binaria lo importante es el bucle, el proceso en sí mismo, no la información que contenga.

Obras tan conocidas como *A-Volve* de Christa Sommerer y Lauren Mignonneau potencian y exhiben el espectáculo del bucle infinito, supuestamente libre, en donde las formas y sonidos son tal cual son, el observador deja de serlo al suspender lo que le caracteriza; la conciencia, para reaccionar sin más, al igual que las criaturas que se replican, metáfora del fetichismo por la tecnología digital, de la reproducción sin principio ni fin, realidad encerrada en lo predecible, en lo indudable, consumación del control absoluto, de la identidad, de la indiferencia, confirmándose la creación del estereotipo, de la forma, del reino de las terrenales matemáticas que poco tienen que ver con el Reino de Elena Asins, al no dar pie a enmarcar lo indecible, Christa Sommerer y Lauren Mignonneau zanján todo lo que se puede decir, sus obras nos enseñan que si tú haces esto y lo otro, si buscas la manera de acoplarte a la interfaz, ésta reaccionará, la interacción se cumplirá, si no, tú serás el defecto.

On the basis of simulation of artificial life, they developed creative environments for interactions and involve visitors in the work progress. The confirmation of real and virtual requires conscious interaction, and highlights the mutual and co-operation of the

two models [...] These virtual creatures are products of evolutionary rules and influenced by human creation and decision [...] none of the creatures is pre calculated, they are all born exclusively in real time through the interactions of the visitors and the interaction creatures. (Schwarz, 1997, p. 179)

Obviamente términos como tiempo real, realidad virtual, interacción envolvente, cooperación no pre calculadas, aluden al engaño ya que para que el usuario interactúe con el juego que se le está proponiendo ha de adaptarse a la interfaz, a las normas definidas en los algoritmos del software de la pieza, crear lo contrario es engañar, ya que si no, no se explica cómo alguien puede generar unas criaturas cuyo código genético tienen como referencia a Mendel, a través de una interfaz diseñada para intervenir de una manera concreta. El determinismo, lo preconcebido impregnan la experiencia, los patrones están de antemano prediseñados. Si con la pieza musical la escucha no es igual porque uno la va variando en función de las asociaciones que va estableciendo, la experiencia interactiva digital busca lo opuesto, si con la pieza musical, que siempre es la misma, uno siente que la experimenta de manera diferente, en la interacción digital se invierte, la pieza varía y busca el inmovilismo del usuario, de quien interactúa, para que siempre actúe del mismo modo, la misma conducta predecible, eliminando el caos, el error de cálculo, reduciendo el margen de maniobra. Para ser un buen usuario de este tipo de instalaciones has de realizar un cierto aprendizaje, un adiestramiento en las multitareas brindadas, amoldarte a lo ofrecido, a lo recalculado, has de encajar en el binomio dispositivos-servicios.

«A-Volve» is the classic work of Genetic Art: a metaphor for artificial life, evolution, and gene manipulation. On a touchscreen, visitors sketch the outlines and cross-sections of creatures. Afterwards, with a high-resolution projector, these visual beings are projected onto a mirror positioned at the bottom of a water-filled basin. Through the real time calculations of a SGI computer, the automatically-animated beings in luminous water assume a physiognomy, and their enhanced plasticity makes them appear to be alive. Assembled about the pool, the creatures' makers can observe the survival of their amorphous creation, flourishing in the water and following, from now on, the laws of evolutionary programs. There, in virtual space, artists enforce the «survival of the fittest» principle, and acquiring «the energy of life» means to eat or perish. (Media Art Net, 2014)

Las piezas interactivas de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau ilustran la eficacia de la evidencia, del exceso, de la regeneración, del cambio, del bucle, de la reproducción, como la conveniencia de una misma respuesta, la repetición del mecanismo, la mutación de seres humanos en dígitos idénticos, primando la conducta, la cognición por encima del vaivén, de lo indecible, del marco. La influencia del ser humano sobre la criatura artificial demuestra el refugio del simulacro, haga lo que haga no pasará nada, no hay consecuencias reales, la ausencia de peligro, de la amenaza del accidente, de la vida real es desterrada, el simulacro se convierte en el verdadero refugio, en la exhibición de control, de dominio, la inversión de la expulsión garantiza que nada malo nos pueda ocurrir, la lógica vence al mal, a la naturaleza real. Domesticados por nuestro reconocimiento digital, por nuestra influencia binaria, descansamos satisfechos al ver que nuestras expectativas se cumplen, y nuestra expectativa no es el anticiparnos a lo que va a suceder en la proyección de la piscina sino que por fin se consuma el deseo de no tener más expectativas. Ver cumplido que el mal de un exterior ha sido erradicado nos satisface, se confirma el dominio de la naturaleza, en el fondo de nosotros mismos, el error queda desbancado para siempre, ya no hay promesas que cumplir, porque se está cumpliendo y en tiempo real, ya no hay de qué preocuparse, ya no hay que pensar más.

La piedra no se siente ni sabe ser piedra: es para sí misma como para todo absolutamente ciega. En cambio vivir es, por lo pronto, una revelación, un no contentarse con ser sino comprender o ver que se es, un enterarse. Es el descubrimiento incesante que hacemos de nosotros mismos y del mundo en derredor. (Gasset, 2003, p. 36)

La influencia digital augura que nada ha de ser revelado porque todo es como ha de ser, un funcionamiento prediseñado, determinista que no deja nada al azar.

Nuestra vida es ante todo toparse con el futuro. No es el presente o el pasado lo primero que vivimos, no: la vida es una actividad que se ejecuta hacia adelante, y el presente o el pasado se descubre después, en relación con el futuro. (Gasset, 2003, p. 43)

Si la acción de escuchar música conlleva una anticipación, un ver si se cumplen nuestras expectativas, como metáfora de cómo ejecutamos nuestra vida, ¿qué ocurre si el futuro como tal desaparece, al imponernos un estar constantemente ocupados, sin un objetivo claro?, el refugio digital se caracteriza por estar ejecutando, es presente continuo, el futuro se elimina y con ellas

las expectativas, la esperanza. El aluvión de formas y sonidos nos impiden pensar en lo que ha de devenir, es la ceguera de la piedra que nos imposibilita ver más allá de la inmediatez.

La criatura diseñada por el usuario se mueve en función de la forma que éste le haya dado, la fascinación por la forma en sí misma encierra la evidencia de que las cosas son tal como son, el observador se desdibuja en la convicción de la obsesión. Depredadores, como todo tipo de mutaciones colorean el abanico de posibilidades del bucle infinito, libre, de reacciones que conviven en la piscina de la simulación de *A-Volve*. El usuario ha de hacer esto y lo otro para que todo funcione, como un malabarista, intenta entender qué ha de hacer, porque no todo es tan intuitivo, ni democrático como promueve la publicidad de la pieza, el reclamo es injusto con el usuario, quien se frustra al comprobar que no son suyas las expectativas. La conciencia de anticiparse a lo que va a ocurrir, experimentando el suspense de si se va a cumplir o no lo imaginado, desaparece, al consumarse las expectativas del programa. La instalación interactiva varía y uno siempre ha de ser el mismo, en la escucha musical, la pieza es la misma y uno es quien varía su modo de escucharla, esa es la diferencia, el cambio de paradigma, la similitud se traslada de la instalación al sujeto, los papeles se intercambian. En el bucle digital dejamos de ser observadores, para ser los observados, nos convertimos en operadores del funcionamiento de la reproducción, de la reacción, nos convertimos en la reproducción fiel, de alta fidelidad, de tejidos, de formas, de sonidos.

Vivir es, desde luego, en su propia raíz, hallarse frente al mundo, con el mundo, dentro del mundo y sumergido en su tráfago, en sus problemas, en su trampa azarosa. Pero también viceversa: ese mundo [...] es inseparable de nosotros. (Gasset, 2003, p. 78)

El falso refugio digital es una extraña simultaneidad que nos permite huir siempre, por una parte estamos continuamente moviéndonos en el dígito, en el bucle libre, pero sabiendo que siempre tenemos la alternativa de apretar el interruptor del ordenador, del router y desconectarnos, para quedarnos solos, aislados en un espacio y tiempo que ya no nos pertenece, el otro. La simulación se convierte en el mundo real, al que regresamos, porque la auténtica realidad es devastadora, sin concesiones, nos llega a oprimir tanto la incertidumbre que necesitamos volver al refugio digital, porque sabemos que por muy mal que nos vayan las cosas no serán tan graves, ni duras, ni reales como lo son en el mundo exterior. En el simulacro, en las piscinas de proyecciones de criaturas, cuyas formas hemos *diseñado* no tenemos conciencia del accidente, de nuestra responsabilidad, de nuestra culpa, de nuestro deber, de las consecuencias de nuestras acciones.

Elena Asins busca en la auténtica geometría, liberarse, limpiarse del ruido ensordecedor que nos obliga a estar ocupados, a estar atareados, como excusa, como aplazamiento, para no pensar, para no sufrir, para no tener conciencia del dolor de levantarnos por la mañana sintiendo una fuerte punción en el estómago que nos obliga a contener el llanto.

La vida es preocupación [...] esto que llamamos preocupación, este ocuparse por adelantado con lo que nos va a ocupar luego no es si no ocuparse con el porvenir. Y el hombre es ese extraño ser que tiene el privilegio, a la vez doloroso e ilustre, de existir en el futuro. (Gasset, 2003, p. 93)

Elena Asins va más allá del berrinche, del lamento, del *fuck*, del no pienses en un elefante, del remordimiento, del resentimiento, de la resignación, nos enfrenta al conflicto de vivir, a la incomodidad de tener que tomar decisiones y asumir las consecuencias, distanciándonos del artista simulador de eventos.

El artista se focaliza entonces, cada vez más claramente, en relaciones que su trabajo va a crear en su público, o en la invención de modos sociales (Bourriaud, 2008, p. 31) [...] hoy el acento está puesto en la relaciones externas, en el marco de una cultura ecléctica donde la obra de arte resiste a la aplanadora de la “sociedad del espectáculo” (Bourriaud, 2008, p. 35) [...] Estos artistas tienen en común la modelización de una actividad profesional (Bourriaud, 2008, p. 41) [...] El encuentro con la obra genera un momento, más que un espacio (como en el caso del arte mínimo). El tiempo de la manipulación, de comprensión, de toma de decisión, va más allá del acto de “contemplar” la obra por la mirada (Bourriaud, 2008, p. 72) [...] El aura del arte contemporáneo es una asociación libre. (Bourriaud, 2008, p. 74)

El ser humano es lenguaje, está insertado en la capacidad de significar, de pensar, como de sentir, de experimentar, de ser consciente, de mirar como de contemplar, verdadera interactividad; interrelación entre los sentidos y el sentido (Coulter-Smith, 2009). Elena Asins no busca convertirse en una especie de asistente social, que bajo el lema, bajo la frase publicitaria, *creador de momentos, de asociaciones libres*, teja una telaraña social que nos atrape, siendo una trampa en la que exhiba su paternalismo, su gran conciencia cívica, su gran compasión, su gran compromiso, ostentando su virtud en beneficio propio, actuando de cara a la galería. El artista de las redes sociales se apoya en un marco ideológico igual que el que critica, no tiene sentido

continuar condenando el tener ideas, como sancionar nuestra capacidad para crearlas. Escondernos en la consigna de una falsa libertad, al ser la libertad la palabra que ha de aparecer en cualquier discurso, nos condena a un enmudecimiento, porque todo lo que digamos será utilizado en nuestra contra. Hemos de promover la libertad del diálogo de los diferentes marcos, en lugar de criticar la esencia del marco mismo. El marco, el encuadre, el patrón es el que asegura la libertad siempre y cuando éstos no se conviertan en el único esquema a partir del cual contemplar, a partir del cual tomemos conciencia de la experiencia misma. El vaivén garantiza la oscilación de un punto a otro; auténtico compromiso en el que se enmarca tanto la entrada como la salida del laberinto.

Los ángulos rectos del dintel delimitan la salida del laberinto, nos animan a bajarnos de la bicicleta, ya hemos pedaleado suficiente por *The Legible City* de Jeffrey Shaw. Cansados, fatigados, desorientados, recuperamos el aliento, nos queda tan sólo el último esfuerzo para cruzar la puerta de salida, depende de nosotros decidir si nos desconectamos, si descansamos por un rato del parque de atracciones de formas y sonidos, del aturdimiento, para tomar conciencia de nuestra propia presencia, y así poder recordar que salir del laberinto no es el final, no es ni mucho menos la última función. Al cruzar la geometría, última puerta, se experimenta la epifanía de comprender que Asins no es una cobarde que se refugia en la perfección del ángulo, al no ser éste un adorno, como tampoco lo es Nietzsche al replegarse en lo oculto, en la opacidad del caos emocional, ambos comparten la necesidad de fluir, de estar constantemente enmarcando, buscando nuevos patrones que delimiten las nuevas variaciones para relegar las anteriores, propiciando que recomience de nuevo la vida al contrastar ambas realidades, la real y la ficticia, claroscuro que garantiza el pliegue, como el despliegue, el misterio, lo inquietante, la autenticidad de la duda, del suspense, la perplejidad, el vaivén. Tanto Asins como Nietzsche adelgazan el peso de lo heredado, intentan que no nos presione, ni nos asfixie lo que tal cual ha de ser, ni tampoco el exceso de lo subjetivo, ambos hurgan en la inquietud, en la suspensión, en la revelación de la tensión, no en vano ambos comparten interés por la música.

Confundir el juego, la teatralidad, las formas y sonidos del laberinto con nuestra realidad inmediata empobrece las formas y los sonidos, como distorsiona nuestro día a día. El vaivén es el marco, el patrón que garantiza que continuemos creyendo tanto en el dintel de salida y de entrada al laberinto, como en la cotidianidad. El vaivén nos enseña que hay que tomar decisiones en las que se corre y se asume el riesgo del error, de lo no predecible, del accidente, de lo irreversible, lo que nos confirma como personas que percibimos, experimentamos y contemplamos, reconociéndonos en nuestro propio reflejo, en la atribución.

La conciencia del vaivén es la única que puede detener el programa de centrifugado del bucle digital infinito en el que estamos inmersos, la oscilación, es la vacuna que nos puede ofrecer una pausa, una tregua que nos permita reencontrarnos y recomenzar, puede ser la única alternativa a la demencia histórica de formas y sonidos. El arte digital ha de comprometerse con este cambio de paradigma, revitalizar la contemplación, la conciencia, la observación como interacción real, no podemos estar continuamente dando nombre, porque la especificidad hará que ya no sepamos de qué hablamos. La incomunicación como la devaluación del contenido sólo ensalzan la excitación del nervio óptico, como del nervio coclear, el arte desde su esencia es la alternativa a la evidencia, al exceso, al sabotaje, a la reproducción.



*Renunciar-vivir-mecidos por el vaivén*

“Crecer es saber decir adiós. Y escuchar cómo los demás también dicen adiós”. (Badescu, y Chaud, 2011)

La historia de occidente podría resumirse como una narración de control, de dominio, sucediéndose la confrontación entre la búsqueda de una metodología y la continua sospecha, la debilidad de la autenticidad se ha ido construyendo y derrumbando sistemáticamente, alternándose las recetas que nos curasen de la fragilidad, de la inseguridad, del miedo, intentando ofrecer una alternativa a la expulsión, al origen, al inicio, narraciones que han condicionado nuestra historia personal.

Confusion in her eyes that says it all.

She's lost control.

And she's clinging to the nearest passer by,

She's lost control.

And she gave away the secrets of her past,

And said I've lost control again,

And a voice that told her when and where to act,

She said I've lost control again.

And she turned around and took me by the hand and said,

I've lost control again.

And how I'll never know just why or understand,

She said I've lost control again.

And she screamed out kicking on her side and said,

I've lost control again.

And seized up on the floor, I thought she'd die.

She said I've lost control.

She's lost control again.

She's lost control.

She's lost control again.

She's lost control.

Well I had to 'phone her friend to state my case,

And say she's lost control again.

And she showed up all the errors and mistakes,

And said I've lost control again.  
But she expressed herself in many different ways,  
Until she lost control again.  
And walked upon the edge of no escape,  
And laughed I've lost control.  
She's lost control again.  
She's lost control.  
She's lost control again.  
She's lost control. (Joy Division, 1979)

¿Nos preocupa perder el control, lo hemos perdido? Desde Descartes, después desde la Ilustración se aceleró la necesidad de un control absoluto, de una eliminación de la confrontación, del exterior, de lo otro, de la incertidumbre, de aquello que generaba malestar; el mundo, lo que tenemos enfrente nuestro. La predicción, el análisis objetivo, el dominio, el poder, la anticipación, han configurado una metodología que elimina sistemáticamente el riesgo de vivir y que ha condicionado un clima en el que la inseguridad ha sido tachada de detestable, la protección, el estar a la defensiva se infiltran en los discursos que enarbolan la lucha contra la falta de seguridad. La confusión es reprobada con un gesto: el dígito, combinación binaria de ceros y unos que exalta el control. El desorden es desplazado al igual que la vida, una narración única, tecnológica, que nos convierte en datos, en variables que encajan en una sucesión ordenada de fórmulas matemáticas.

La renuncia a la persona manifiesta el pánico a la muerte. Delegamos en el programa, en la interfaz, en la interacción ciega y sorda nuestra capacidad para decir, como para escuchar. La comunicación entre persona y máquina no es *real*, por mucho que creamos sí lo es, no imita un intercambio existente en la realidad, sino que genera la semejanza de un diálogo real inexistente, la combinación correcta de reglas gramaticales, garantizan, en apariencia, oraciones gramaticalmente correctas, el modelo binario permite describir, analizar y especificar cómo se construye una oración de forma simple, pero la precisión poco tiene que ver con el lenguaje, entenderlo de este modo elimina a la persona que tiene la motivación de hablar, de decir algo, como la necesidad de ser reconocido como hablante. Paradójicamente la tecnología nos ofrece el máximo control, nos acogemos con alivio a su ofrecimiento, a nuestra redención como personas obsoletas, defectuosas que creamos confusión, malos entendidos. Nos cuesta liberarnos del sujeto sujeto al sujeto, una invisibilidad que anula la percepción del mundo, del entorno, de la cotidianidad para instalarnos en un estándar que homologa las miradas, no se permite la otredad,

la diferencia, descifrado el lenguaje, descodificado el sentido estamos desprovistos de nombres y apellidos, de una historia personal, sin memoria no hay comunicación real, ni con uno mismo ni con nadie, regalamos y relegamos los secretos de nuestro pasado, la confusión en nuestros ojos lo dice todo, mientras, a la máquina le hemos atribuido una personalidad que no tiene.

¿Qué sucede si la convención se rompe y con ella la lógica que la gobierna? ¿No es cierto que roto el espacio se rompe también la noción de sujeto a salvo, del mismo modo que si se rompe la noción de sujeto compacto se tambalea la noción del espacio tal y como lo construye Occidente? ¿Quiénes somos entonces en nuestro papel de espectadores? (De Diego, 2011, p. 11)

Nuestra fragilidad aún nos empuja y nos enquistada a un sujeto que se sujeta al sujeto con garras y dientes, la desesperación es máxima. Ya no sabemos de qué hablamos ni a quién nos referimos cuando utilizamos la palabra sujeto. Hemos vuelto a perder el control, de nuevo. Exhibimos nuestros errores y nuestros malos entendidos al narrar una historia que nos hemos apropiado; “son los territorios escurridizos entre yo narrador y yo narrado” (De Diego, 2011, p. 230).

Los discursos del siglo pasado y presente han desmantelado el discurso en sí mismo, cimentado la paradoja del sermón.<sup>12</sup> La confusión acrecienta la sospecha, un conservadurismo que nos impide acceder a la realidad, asumiendo que la única redención es el acceso al simulacro, en donde se intenta enmascarar la confrontación de la expulsión, gracias a un continuo refuerzo positivo, en apariencia ingenuo, neutro. La tecnología digital busca eliminar el último obstáculo que impide alcanzar el alivio absoluto; el sujeto. Desde la duda cartesiana, se ha intentado encontrar un encaje en el mundo partiendo de quien piensa, encerrado en su interior, coraza cerebral, que nos enquista en la exaltación del *cogito ergo sum*, germen del sujeto descompuesto que intenta, se obceca inútilmente en calmar el dolor provocado por la expulsión desde la anestesia racional, cognitiva que pretende borrar el lugar inhóspito, hostil que es el mundo, el exterior. En lugar de sentirnos parte de él nos hemos auto impuesto el castigo de la fractura, de la

---

<sup>12</sup> Los situacionistas despreciaron la alienación de la sociedad espectacular, construida sobre imágenes intransitivas que garantizaban la pasividad idiota del espectador. La sociología crítica, que recogió en mayor o menor medida el testigo de esa denuncia, se dedicó a desenmascarar las realidades reprimidas y anuladas por el culto contemporáneo de la imagen-fetiché. El discurso semiótico enseñaba a descodificar imágenes que se leían como textos, mientras una cierta fenomenología explicaba que la imagen había dejado de ser un objeto intencional, convertida en una pseudo-realidad sin original e imposible de vivir. Por doquier se intentaba redimir una cierta inmediatez de la presencia, rescatándola del sepulcro representativo. (Bustinduy, 2011, p. 10)

fisura, de la herida lacerante, del continuo reproche que nos recuerda que no somos reconocidos, escuchados, tenidos en cuenta, una continua insatisfacción que nos hunde en el complejo de no ser lo suficientemente buenos, la pregunta es a ojos de quién, si no hay nadie que nos mire, que nos preste su atención, eliminado el referente, la representación, el significado, nos descomponemos en la soledad de una duda obsesiva.

El objetivo en la vida ya no es el conocimiento, ni el auto conocimiento, sino el ser reconocidos, a todos nos gusta que nos miren, que nos escuchen, ya no importa el cómo, la tecnología digital incide en la sedación de un falso reconocimiento, en donde no se liga el pasado con el presente y el futuro, no hay herencias asumidas, ni narraciones, el anonimato garantiza nuestra invisibilidad, nula repercusión de nuestra presencia, eliminándose el accidente, la vida. La mutación, el cambio continuo de máscaras aseguran la reversibilidad y condenan la renuncia; la aceptación de que la vida, como la muerte son irreversibles. La tecnología digital niega que se sepa o se pueda decir adiós, impide que crezcamos. Sin recursos, sin espacios en los que encajar, nos sentimos muy pequeños, nuestra mirada invertida se adentra en el maquillaje artificial, una nano mirada homologada sin puntos de intersección. El desánimo es repercutido en un sentimiento global de indefensión que busca protección, refugio, en la máscara digital.

El yo, que para Montaigne es contenido de una rica experiencia, constituye para Pascal únicamente la experiencia de su propio vacío [...] al hombre no lo caracteriza la abundancia de la vivencia interior, sino el vacío, necesita una actividad incesante que, se dirija a donde se dirija, no es más que esparcimiento. (C. Bürger, y P. Bürger, 2001, p. 45)

La tecnología digital garantiza el esparcimiento como medida paliativa al dolor causado por el enorme vacío que sentimos, la abundancia del simulacro contrasta con la escasez de un interior conectado a un auténtico exterior, la tecnología digital asegura la actividad incesante que jamás se agota, esa es su promesa, la distracción es la anestesia al yo devastador, endogámico, narcisista que continuamente reclama la atención de un mundo que le ignora. Las herramientas, los inventos tecnológicos de los últimos siglos desarrollados en occidente son productos de la estrategia de un yo sujeto a un sujeto, no podemos renunciar a ellas, ni demonizarlas porque forman parte de nosotros, no podemos caer en la cómoda crítica de que la máquina es algo externo, un objeto al que achacarle nuestros miedos, nuestras inseguridades, nuestros fantasmas.

El máximo de maquinaria y de organización, el máximo de comodidades y de lujos, el máximo de consumo, no significan necesariamente un máximo de eficiencia vital o de expresión vital. El error consiste en pensar que la comodidad, la seguridad, la falta de enfermedad física, o una plétora de bienes son las mayores dones de la civilización, y en creer que a medida que aumentan, los males de la vida se disolverán y desaparecerán. (Mumford, 1998, p. 423)

La comunicación persona máquina se ha convertido en la metodología, en la pedagogía que nos aliena en la exigencia de un bienestar irreal, que nada tiene que ver con la vida real, porque vivir cuesta, no es fácil, obviedad que olvidaron compartirnos, advertirnos al nacer, porque la vida va dejando innumerables cicatrices que no pueden ser maquilladas bajo el anonimato de avatares. Reclamar la legitimidad de la palabra, de la imagen, del sonido, todos ellos excluidos, propicia la restitución, la recomposición de la persona, más allá del yo sujeto al sujeto, un yo al que, hasta ahora, se le ha vedado la esperanza, la renuncia, como el saber decir adiós. La tecnología digital nos convierte en incrédulos. La carga de la continua reprobación se nos hace cada vez más pesada, más insoportable, la coerción digital automatiza nuestras respuestas, somos desplazados, relegados, de nuevo expulsados, pero esta vez al vacío del olvido, de la ausencia de conciencia. Sin memoria, reproducimos acciones de manera involuntaria, somos el reflejo de la condición que impone la máquina, condicionante que marca el clima en el que debemos actuar sin sentido, sin comunicación real, sin interacción ni intercambio auténtico, la sospecha nos ha empujado a convertirnos en semiólogos, en garantes de la destrucción:

De haber querido despojar el mundo visible de sus prestigios, de haber transformado sus espectáculos y sus placeres en un gran tejido de síntomas y en un turbio comercio de signos. El semiólogo se arrepiente de haber pasado buena parte de su vida diciendo: ¡Cuidado! Aquello que tomáis por una evidencia sensible es de hecho un mensaje cifrado a través del cual una sociedad o un poder se legitima al naturalizarse, al fundamentarse en la evidencia sin frase de lo visible. (Rancière, 2011, p. 34)

La evidencia del comercio de signos no ha hecho más que legitimar la percepción del lenguaje únicamente desde el cifrado, restringiendo e impidiendo otros modos, invalidando el sentido, la capacidad de ser escuchados como de escuchar. “La web 2.0. promueve la libertad radical en la superficie de la red, pero irónicamente, esa libertad va más dirigida a las máquinas que a las personas. No obstante, a veces se alude a ella como cultura abierta” (Lanier, 2011, p.

15). En la avalancha de sobre estimulación de la web 2.0 no existe un intercambio real, al ser una comunicación fragmentada, continuamente interrumpida, refugiada en una gramática generativa que nos convierte en parte de un programa de ordenador, una interacción impersonal, anónima, sin espacio, ni tiempo, ni encaje. “Un principio de diseño unificador de UNIX es que un programa desconoce si una persona es la que pulsó esa tecla o si lo hizo un programa” (Lanier, 2011, p. 15). Ese desconocimiento agudiza nuestra innecesaria presencia, nuestra irrelevancia, el hecho de que somos prescindibles. Suspendidos en la inexistencia, ahondamos en la soledad de la fisura, del desencuentro, del desánimo, del abandono, del no ser tenidos en cuenta, de la advertencia: ¡cuidado!

Estamos pagando un precio demasiado elevado por nuestra falta de credibilidad, por nuestra falta de sentido, por el exterminio de la paradoja en sí misma, por la negación de la vida. Nuestra presencia es imperceptible, no es tenida en cuenta, se invalida la necesidad de encajar, la frustración nos envuelve, proyectos como la instalación-digital-participativa, titulada: *Almacén de corazonadas* del mexicano Rafael Lozano-Hemmer (2006), buscan la restitución, la recomposición de un espacio que nos devuelva la conciencia individual y a la vez colectiva que traspase y vaya más allá de modas y recetas, restituyendo una mirada integrada e integradora del individuo. En la instalación se captura el latido del usuario que visita el espacio gracias a unos sensores, la información registrada es enviada a una de las centenares de bombillas que penden del techo de la sala. Cada bombilla se enciende y se apaga al ritmo de los diferentes pulsos cardíacos capturados. El visitante dona algo íntimo, su latido, con todas las connotaciones que tiene, remitiéndonos a la presencia de uno mismo, al nacimiento, a la vida misma, etc., y lo hace para que lata junto al resto, formando parte de un colectivo. La instalación proporciona una experiencia metafórica que trasciende la realidad inmediata para aproximarnos a una mirada y a una percepción diferente de nosotros mismos que nos encaja en un entorno. En su conjunto, la instalación, es tremendamente orgánica, llena de sombras, de texturas, el ritmo resultante tiene obvias referencias con la música minimalista, como con el serialismo musical y en concreto con compositores como Conlon Nancarrow, Steve Reich y Glenn Branca. Gracias al pulso, el control se recupera. La instalación de Rafael Lozano-Hemmer renuncia al exhibicionismo de la tecnología para restituir a la persona, para recomponer su presencia.

A Jaron Lanier no se le puede criticar el ser un aguafiestas, ni un descreído de la tecnología digital, fue uno de los pioneros de la realidad virtual, la pregunta que nos viene a plantear es muy acertada: ¿el futuro son las máquinas o las personas?, propone un nuevo humanismo que implique humanizar la tecnología digital, recuperando un control que hemos perdido, al atribuirle a la máquina y la comunicación con ésta, una legitimidad y una autoridad

que no le corresponden, pero que nos ha sido más cómodo delegársela para expulsarnos cualquier tipo de responsabilidad. La paradoja sobre quién tiene el control reaparece de nuevo.

Lo que el análisis informatizado de todos los exámenes escolares del país ha hecho a la educación es exactamente lo mismo que Facebook ha hecho a las amistades. En ambos casos, la vida se ha convertido en una base de datos. Ambas degradaciones se basan en el mismo error filosófico, la creencia en que los ordenadores pueden representar el pensamiento humano o las relaciones humanas, cuando en realidad son cosas que los ordenadores de hoy día no pueden hacer. (Lanier, 2011, p. 97)

El determinismo digital, el reduccionismo binario, estrecha y elimina nuestra condición humana. “A este paso, podemos esperar que en 2020 el desarrollo de software se haya desacelerado hasta alcanzar un estancamiento casi absoluto, como un reloj que se aproxima a un agujero negro” (Lanier, 2011, p. 230). Aun sea o no cierta esta afirmación el estancamiento de la economía, el estancamiento del crecimiento, el estancamiento de la tecnología digital, desencadenan un estancamiento del sujeto, restringido a su valor como objeto económico, productivo y virtual. La actual crisis económica la llevamos padeciendo en propia carne desde hace años, la saturación nos desvela que el planeta poco puede dar más de sí, las desigualdades aumentan, teorías como las del decrecimiento animan a imaginar otra mirada, a pensar de otro modo, con el fin de ofrecer diferentes alternativas en las que el factor económico tal y como es entendido en la actualidad; obsesión por tener que crecer constantemente, no sea el imperativo que determine nuestras vidas. El positivismo tecnológico digital confunde cantidad con calidad, esa equivalencia implica que el software y el hardware se conviertan en el modelo a imitar por los seres humanos, si la simulación genera la semblanza de una realidad inexistente, nosotros imitamos esa realidad, el tan denostado sepulcro de la representación muda, reaparece, se perpetua, se valida esta vez de forma velada bajo una apariencia neutra, sin mediar significados, ni modos de sentirnos, ni de representarnos, la sospecha se enquistaba revitalizándose el no poder decir, sellándose la losa que impide el poder manifestar, el significar. La perversa neutralidad nos exige que seamos siempre desconfiados, frágiles, que no confiemos en la confianza que se deposita en la expresión de la emoción que representa nuestra relación cuerpo-mente-mundo.

Mi principal prioridad debe ser evitar reducir a las personas a simples dispositivos. La mejor forma de hacerlo es creer que los gadgets que fabrico son herramientas inertes y que sólo son útiles porque las personas tienen la capacidad mágica

de expresar significados mediante ellas [...] el objetivo de la tecnología es, sin embargo, modificar la situación humana, de modo que es absurdo aspirar a que los humanos sean irrelevantes. (Lanier, 2011, p. 197)

Nosotros no podemos considerarnos parte de un subproceso de una compleja sucesión de procesos computacionales, no podemos asumir nuestra irrelevancia sin más, aceptando nuestra indefensión adquirida como natural, como propia de nuestra condición ya no humana, nuestra magia, nuestra capacidad para trascendernos da impulso al concepto de vaivén, como esperanza, entendiéndola como otra mirada, como recomposición, como restitución de la persona. Quizás hemos de saber renunciar al sujeto sujeto al sujeto, que le cuesta desprenderse de ese yo que todo lo devora, el problema no reside en la tecnología que es fruto de ese yo, sino precisamente ese yo, debemos formularnos la siguiente pregunta: ¿qué buscamos al encajar en el subproceso? si la respuesta es el deseo de desaparecer, nos condenamos nosotros mismos a una deslegitimación, a una invalidación, a un olvido, a un plano desenfocado en donde no somos escuchados ni tenidos en cuenta. Primero hemos de empezar a restituírnos, a recomponernos para devolvernos el derecho a mirar de otro modo, negárnoslo es nuestra muerte en vida.

Control, predicción, anticipación, dependencia, distracción continua, sabotaje de la conciencia, querer dejar de pensar, refuerzo positivo, eludir la insatisfacción, el dolor, la frustración, anulación de nuestros recuerdos, sospechando de nuestra memoria como condicionante que enmarca el vínculo emocional, afectivo, significativo con nuestro presente, deslegitimación de la repetición en favor de la reproducción, sometiéndonos a un presente en modo continuo, mirada enquistada en el defecto, determinando una forma de entender la relación cuerpo-mente como obsoleta, al ser el nuestro, un organismo que debe ser corregido, porque es algo desfasado, fallido, insistiendo en el desprecio por el cuerpo, culto a la lesión física, endocolonización, asumiendo que somos acto reflejo de la máquina, involuntario, automatizado, convertidos en prótesis de la prótesis digital, en interruptores, expuestos a secuelas impredecibles, desencadenando desencanto, bloqueo de la sensibilidad, amputación de la percepción humana, mercantilización de la mutilación, apología de la minusvalía, culto al implante, pánico a la renuncia, reversibilidad continua, estancados en la excusa, en el bucle del aplazamiento, en la garantía segura de lo reversible, escaqueo de la responsabilidad individual, no conciencia real del otro, indeterminación, indefinición, indiferencia, indecisión, impotencia, apatía, desvinculación como indulto a la obligación de vivir la vida, incomunicación, falso lenguaje, enmudecimiento, saturación, recursividad del proceso, reproducción de siempre lo mismo, deslumbramiento, embaucamiento, sobre-estimulación, sobre-carga, colapso, anestesia visual y sonora, ruido,

incredulidad, delegando en la máquina la autenticidad, maquillaje, espectáculo, rigidez, invariabilidad, culto a la evidencia, exaltación de un positivismo sin fisuras, sin dudas, sin incertidumbres, falsa transparencia, cortocircuito, abdicación, exclusión, procrastinación, fomento de actitudes obsesivas compulsivas, irrealidad, ausencia, falta de atención, ceguera impuesta, cambio continuo, movimiento, velocidad, acción permanente, aceleración versus paradójica ralentización, falta de esfuerzo, nula motivación, desatención, esperanza negativa de lo peor, escasas garantías de experimentar experiencias, desconexión en la conexión digital, cultura de la precaución, de la lógica, de la cognición, rechazo de las emociones, de los sentimientos, falta de expectativas, nula curiosidad, freno de la paradoja, del misterio, doctrina de la huida, del desentendimiento, falta de interés, habituación, adaptación, falso azar, algoritmo definido, variables determinadas, replicadas, homologación, estandarización, erradicación del accidente, del error de cálculo, de lo impredecible, de la vida, exaltación de lo preconcebido, renuncia a la renuncia, adiestramiento, encajando en las expectativas del programa, de la máquina. Bombardeo de palabras, de oraciones que resumen la conciencia de la propia falta de conciencia, como de la desconexión en la relación cuerpo-mente-mundo, como la reproducción de una irrealidad restringida a estímulos sonoros y visuales que condicionan y enmarcan el deseo de nuestra desaparición, de nuestra descomposición, el deseo continuo de huir, de renunciar a la renuncia, lo que demuestra que no sabemos decir adiós. No podemos continuar sujetos a la escisión, a la confrontación; cuerpo-mente, reproducida en la dualidad hardware-software; binomio cartesiano, del sujeto consumido y acorralado, que ensalza un *yo* hundido, que nos sumerge hacia adentro, inmersión de la que debemos emerger para reconciliarnos con la experiencia, con la vida.

En el campo de la subjetividad no sólo hay un a qué de la angustia, sino paradójicamente también un para qué. La angustia pone algo en curso, y precisamente por ello demuestra ser angustia del sujeto que sabe hacer algo de todo, también de su angustia. La angustia fuera del campo de la subjetividad, en cambio, habrá que representársela como angustia pura, como una angustia sin a qué y sobre todo sin para qué. Está simplemente allí, sin fundamento. No se puede hacer nada con ella. No conduce a nada, no hay ninguna respuesta para ella. Pero a la vez –esto lo permiten intuir los textos de las místicas- emerge allí algo, la posibilidad de otra vida, que no precisaría ya de trascendencia alguna, ni de una trascendencia intramundana, ni de una del más allá. Si esto es así, todo dependería de saber escuchar las, con frecuencia, apenas perceptibles voces de los que intentan hablar desde afuera. Para ello se necesitaría, sin embargo, por parte del sujeto la capacidad de retirarse. Y esta es en principio y ante todo una cuestión

de la praxis, de una praxis que tiene algo que ver con renuncia, con una renuncia no enemiga de la vida. (C. Bürger, y P. Bürger, 2001, p. 340)

Vivir es renunciar, saber renunciar fundamenta esa otra mirada, desde afuera, un modo de mirar no enemiga de la vida. La tecnología digital no tiene la culpa, sino que es el testimonio, el síntoma, el reflejo que denota la exitosa culminación del proyecto de occidente por invertir la expulsión, como su obsesión por el control del que es considerado el principal obstáculo: el ser humano. El contexto actual propicia navegar entre dos aguas, entre la metodología cartesiana, en este caso del sabotaje, de la distracción, del gadget, del proceso y la continua sospecha nietzschiana, la perfección del engranaje legitima ambas posturas, permite su convivencia sin que se deslegitimen, ni se excluyan, ni sea considerada una incongruencia alternar y enervar ambos planteamientos.

Centrarse demasiado en el software incluso podría empeorar las cosas al desviar la atención de las personas [...] Pero una vez que uno dispone de los principios básicos de un determinado salto tecnológico, siempre conviene retroceder, al menos por un tiempo, y centrarse en las personas. (Lanier, 2011, p. 100)

En los capítulos precedentes, el centro ha estado en la relación sujeto máquina, ahora se desplaza hacia la persona. Esa otra mirada se distancia de ese yo bulímico o anoréxico, un distanciarse que nos permite observar, contemplar de modo diferente, oscilación que nos aproxima y nos aleja, movimiento del vaivén, mirada sinestésica para nada rígida, ni inflexible, ni invariable, ni estancada. Lo insólito hoy en día es la preñez, la gestación del sentido paradójico que será expulsado, que será ofrecido en vida para su renuncia, para su sacrificio, para su trascendencia, no para una vida más allá, sino para una mirada desde afuera casi imperceptible y para nada enemiga de la vida.

Las zonas multimodales del cerebro pueden dar lugar a un elemento central del lenguaje y el significado: la metáfora (Lanier, 2011, p. 217) [...] En sus formas más severas, la sinestesia es una anomalía neurológica en la que los sistemas sensoriales de una persona están cruzados: por ejemplo, un color puede ser percibido como un sonido (Lanier, 2011, p. 218) [...] El cerebro es tan proclive a las asociaciones que amplificará cualquier posible vínculo por mínimo que sea para conseguir uno utilizable [...] Una

buena metáfora surge en una comunidad creciente de ideas que interactúan entre ellas.  
(Lanier, 2011, p. 219)

Es curioso que un experto en informática recurra a la metáfora como coto, como limitación, como gestación, como expulsión, entendida desde la preñez de sentido, como marco a la posibilidad de infinitas experiencias de lo evocado desde un vocabulario limitado que signifique algo, no busca crear un programa informático compacto, preciso, como los de traducción automática que circulan en la web, donde se pierden las imprecisiones, la riqueza del lenguaje sino que busca la recomposición de la persona, obligándonos a centrarnos de nuevo en cada uno de nosotros, restituyéndonos, propiciando asociaciones. Es un error creer que cualquier base de datos que almacene información, genere conocimiento.

Sólo empieza a haber conocimiento cuando el sujeto deja de tener trato con datos  
[...] Hay conocimiento cuando, entre lo dado, se desprende una singularidad; hay conocimiento cuando se produce un singular entrecruzamiento entre la cosa y el sujeto receptivo (receptivo pasional, nunca pasivo). Hay conocimiento cuando el sujeto sufre una incisión de la cosa, o cuando ésta es expresada por el sujeto de tal manera que ésta alcanza a restituir en ella lo que tiene de insobornable e irreductible, más allá de su apariencia habitual, trillado, establecido y dado. (Trías, 2006, p. 92)

La recomposición de la persona sólo puede venir desde la confianza en la preñez, impulso innato a la perpetuación de significado, restituyéndose lo irreductible, la paradoja, el sentido inexplicable que va más allá de la apariencia positivista cerrada, objetual, donde el sujeto es rechazado, expulsado por la invariabilidad del dato. La expulsión de significado invierte la expulsión de la persona, su abandono, la fisura que nos condena a un enmudecimiento aislado, frágil, cargado de desconfianza.

El dato, la gramática generativa, el lenguaje como precisión se podrían comparar con la escritura musical, de igual modo y en ambos casos existen una normas, unas reglas claras que puestas en práctica no garantizan una pieza musical estimulante, atractiva, o que pueda ser considerada como tal, tampoco sucede en el caso del texto literario o poético, o de cualquier otro tipo, siempre es necesaria la intervención de una persona para interpretar, cambiar, asociar, referenciar, aproximarse y distanciarse, que lleve a cabo el vaivén que restaure lo irreductible, reviviendo un entramado de alusiones, una red de referencias, de convenciones que se interrelacionan, que se reemplazan, que mutan, que se derivan al mezclarse. Si como vimos con el

musicólogo David Huron, *la buena composición consiste en saber cuándo introducir una repetición*, no existe esa norma que nos diga en qué momento introducirla, si fuese así, la buena composición no necesitaría al compositor, sino tan sólo un programa que ejecutase e introdujese, en ese preciso momento, la repetición, al identificarlo la máquina como idóneo. La correspondencia exacta, precisa, entre ejecución y lo que ha de ser ejecutado tiene que ver con la predicción y poco con las expectativas puestas en una obra literaria, o en una pieza musical, o en la experiencia misma. La correcta combinación de reglas o principios se ajusta a lo que puede ser predecible; la rigidez, la inflexibilidad, la invariabilidad, el control y nada con la expectación, si pudiésemos predecir la expectación esta dejaría de serla.

Podemos especular, y lo hemos hecho desde los antiguos rapsodas hasta los actuales neurofisiológicos, sobre las posibles concordancias –un préstamo musical- entre los ritmos corporales y las cadencias subliminales por un lado y las convenciones estructurales de la música por otro. Pero donde no hay metáfora, casi todo lo dicho no es más que verborrea, en un sentido etimológico extremadamente puro. (Steiner, 2007, p. 221)

El asombro al que nos remite el vaivén es a la pregunta de por qué vivo, como diría Roland Barthes en la *Cámara lúcida* (Barthes, 1994), respecto a la fotografía. La perplejidad nos enmarca como personas, nos restituye, devuelve el sentido al sentido mismo, lo recompone. El exceso de un lenguaje entendido desde un uso cada vez más específico, lo convierte en una especie de inventario, de base de datos de palabras que necesita nuevas entradas, para determinar, para precisar las innumerables posibles cualidades, características y así controlar aún más la especificidad, desencadenando un número infinito de palabras. Intentar explicar, describir, concretar, precisar hasta lo más mínimo una misma experiencia, garantiza lo contrario, la no conciencia de dicha experiencia, como la imposibilidad de poderlo contar como de ser escuchado, la incomunicación está asegurada, siempre habrá algo más que detallar, la obsesión por eliminar la imprecisión nos expone a un infinito que destruye la metáfora, el vaivén, al ser reemplazados por un inventario que frustra e impide el significado, como el poder significar.

Vivir a gusto con uno mismo es saber renunciar, como saber renunciar a ese infinito de palabras, a esa lista, a ese catálogo que se embarca en el proyecto imposible de registrar lo inregistrable; el entrecruzamiento entre la cosa y la persona.

Existir significa para el ser vivo en adelante, más obligatoriamente que en cualquier mitología: venir-de-dentro. Las envolturas del huevo, se trate de membranas, cubiertas gelatinosas o cáscaras, representan el principio límite o frontera; cierran lo interior frente a lo exterior; a la vez, permiten comunicaciones altamente selectivas entre huevo y entorno: intercambio de humedad y aireación, por ejemplo. Así, en tanto instancias materializadas de diferenciación entre interior y exterior, las cáscaras y membranas actúan como medios en el vaivén de límites. (Sloterdijk, 2009, p. 300)

Venir de adentro hacia a fuera caracteriza el diálogo, la interacción real; diferencia entre interior y exterior. La perplejidad, el asombro, enmarcan el vaivén, el límite, la relación entre la persona y aquello que se tiene enfrente. La rutina, lo habitual nos sumergen en una indiferencia en la que nos apropiamos de un exterior y éste a su vez se apropia de nosotros, resultando una pérdida que nos impide tomar conciencia, frustra el entrecruzamiento, la nostalgia, atribuyéndole a la realidad un poder absoluto del que nosotros no somos más que un molesto e irritante accesorio.

Pero cuando, como sucede en la Modernidad más reciente, el espacio-con es anulado y desechado desde el principio, al destruir la placenta, el individuo cae, cada vez más, bajo la influencia de los colectivos maniacos y de las madres totalitarias: o en la depresión, en su ausencia [...] El obstinado aislamiento autista o el dejarse-tragar por comunidades obsesivas –de dos o de muchos-. De camino aparente a la liberación personal surge el ser humano no sin espíritu protector, el individuo sin amuleto, el sí mismo sin espacio. (Sloterdijk, 2009, p. 351)

Como advierte Sloterdijk, esta falta de espacio desencadena que no nos corresponda ningún interior. La confusión, la avalancha de imágenes infantiles, cargadas de una falsa ingenuidad, nos predisponen a un autismo que nos anima a continuar aislados en la incomunicación de la comunicación cibernética.

El espacio virtual de los medios cibernéticos es el exterior modernizado que no puede ser representado de ningún modo bajo las formas del interior divino; se hace transitable como exterioridad tecnológica: como un exterior, por tanto, al que no le corresponde de antemano ningún interior. (Sloterdijk, 2009, p. 70)

Recomponer la interioridad-exterioridad comienza con la restitución, la recomposición del límite entre lo interior y aquello que es exterior a nosotros, no como herida, como fractura, como ese otro (enemigo) que nos amenaza y que nos convierte en reflejo débil, vulnerable, atemorizado, pasivo, mudo. “Pertenece a la naturaleza fundamental de los sistemas de signos el que las ficciones de plenitud de significado puedan ser insinuadas sólo desde lo que <<no está ahí>>” (Steiner, 2007, p. 149). Sólo desde la nostalgia, desde la referencia, desde la asociación, desde la sinestesia, desde el recuerdo, desde la metáfora, que se fundamenta la plenitud de significado(s). El vaivén es una tentativa de encuentro, de reciprocidad, de hablar y escuchar, es un traslado que nos cambia y que parte del interior para dirigirnos a un exterior del que retornamos cambiados gracias a la experiencia de otro modo de ver y vernos. Al trasladarnos experimentamos la trascendencia en sí misma; la experiencia del vaivén.

El exceso de la jerga impide el ver y ser mirados de manera diferente, como el permitirnos ser otro, por lo que preferimos narcotizarnos gracias la endogamia exclusiva de palabras ensimismadas, juego cansino de imágenes y sonidos exuberantes que impiden nuestra participación, nuestra interpretación, negando un lugar (real) para la intersección, para el cruce, desencadenando un continuo escepticismo, una continua sospecha, alimentando la intuición de que todo va a ir peor, un catastrofismo cómodo que nos permite desentendernos de nosotros mismos, un agotamiento de la vida, una fatiga que nos facilita el camino de huida del enorme esfuerzo que requiere contrarrestar el cansancio, en lugar de exponernos a la perplejidad de nuestra propia presencia. Nuestro cuerpo, se reivindica, busca su continua recomposición y en cambio el sujeto sujeto al sujeto alimenta su descomposición, su putrefacción.

Cualquier función mental compleja es resultado de contribuciones concertadas por parte de muchas regiones cerebrales a niveles diversos del sistema nervioso central, y no de la actividad de una única región cerebral concebida de manera frenológica. (Damasio, 2011, p. 87)

Nuestra manera de representarnos no es fruto de un automatismo, no es un reflejo, es el resultado de una respuesta compleja, la intervención de diferentes zonas del cerebro certifica nuestra sinestesia en la relación yo-mundo, representar dicha relación es lo que nos caracteriza como organismos que poseemos no sólo un cuerpo, sino que manifestamos diariamente nuestra capacidad para percibir, como para revivir con intensidad un determinado sentimiento, como modos de evocar, de representar dicho diálogo. “La influencia del cuerpo en la organización de la mente puede detectarse asimismo en las metáforas que nuestros sistemas cognitivos han

desarrollado para escribir acontecimientos y cualidades en el mundo” (Damasio, 2011, p. 224).<sup>13</sup> Negar dicha conexión, interrumpirla, bloquearla, sabotearla, anularla nos desconecta, nos convierte en meros organismos reactivos. La capacidad de evocar, de asociar, de atribuir, de representar es lo que caracteriza la esencia de la metáfora entendida como modo de interiorizar la relación existente con aquello que tenemos enfrente nuestro. Sin embargo, el sujeto sujeto al sujeto renuncia a la representación, se queda agazapado, arrinconado en una jaula de un silencio devastador. La metáfora, el vaivén certifican la influencia del cuerpo, la representación, la percepción, la conciencia, la contemplación, la experiencia, la memoria de una relación entre yo y el mundo, ausentarse, auto-expulsarnos de nosotros mismos, invierte la expulsión originaria; la preñez, el embarazo, la espera, la esperanza, la paradoja, la incertidumbre, la perplejidad, el asombro.

Al igual que podemos intuir que la buena composición musical se caracteriza por saber cuándo introducir una repetición, de igual modo sabemos que no existe la receta que con exactitud nos diga en cada caso cuándo, tampoco existe aquella que nos diga cómo se logra el equilibrio entre metodología y la ausencia de ésta, occidente se ha debatido entre ambas posturas y la fórmula aún no ha sido descubierta, quizás porque el error parte al igual que la tecnología digital en la exigencia de encontrar una que resuelva aquello que por sí es irreductible. La dificultad reside en cómo congeniar la expulsión como separación, y la fusión como unidad, lo uno y lo múltiple, el ser tenido en cuenta, el contar para otro, como la renuncia. La insatisfacción actual cartografía, representa el malestar que causa el creer que uno mismo es el obstáculo que impide reencontrarse con el mundo. El desentendimiento, como el deseo de liberarnos de él, conjugan diferentes miradas que dificultan y a la vez enriquecen y garantizan que continuemos de manera infatigable insistiendo en aproximarnos a lo incomprensible, una preñez que persiste en expulsar un sentido. Diferentes marcos metodológicos circundan la repetición de la paradoja; la neurociencia, la filosofía, la psicología, el arte, la ingeniería informática, etc., manifiestan el deseo de aproximarnos a aquello que es irresoluble, trasladándonos a la infatigable tozudez que caracteriza al ser humano.

El cuerpo entendido como un todo es la representación de la percepción de una determinada forma de experimentar la relación entre el yo y el mundo, desbancando la concepción de un interior más mental con un exterior más corporal. En la escucha musical

---

<sup>13</sup> La mente existe para el cuerpo, está dedicada a contar la historia de los múltiples acontecimientos del cuerpo, y utiliza dicha historia para optimizar la vida del organismo. Aunque no me gusten las frases enrevesadas, me siento tentado a ofrecer aquí una como resumen de mi hipótesis: <<la mente del cerebro suministrado por el cuerpo, preocupado por el cuerpo, es un sirviente de todo el cuerpo>>. (Damasio, 2011, p. 226)

tenemos la intuición clara de que puede ser así; la euforia, la exaltación que sentimos relacionadas con temas que marcaron nuestra adolescencia, o algún momento importante de nuestras vidas, prueban la mutua relación, repercutiendo a nivel corporal, en el teatro de un exterior de gestos (Damasio, 2011), de reacciones faciales, de escalofríos, de hormigueos los sentimientos que un cuerpo interpreta, implicado en la escucha musical. “Existe una conexión íntima y reveladora, a tres bandas, entre determinados tipos de música, sentimientos ya sea de gran pena o alegría, y las sensaciones corporales que describimos como <<fríos>>, <<tiritonas>>, o <<estremecimientos>>” (Damasio, 2011, p. 118).

No hemos de sentir embarazo, rubor alguno por nuestro instinto de supervivencia que nos impulsa al embarazo, no entendido en este caso desde la timidez, desde la vergüenza, sino desde la alegría, desde la incertidumbre, como desde el optimismo que sentimos por estar esperando, experiencia que contrasta con la tragedia del ser humano; paradoja que nos golpea pero a la vez nos encumbra, nos restaura. La conciencia y la memoria pueden hundirnos en el rencor más trágico o pueden desencadenar una expectativa, una esperanza absoluta, la combinación de ambas miradas caracterizan nuestra condición humana: gloria y condena.

El sujeto sujeto al sujeto tiene tendencia al aborto, a la interrupción, a la pérdida, a la frustración, la tecnología digital es el síntoma, la representación, la metáfora de ese repliegue que nos traslada a la predisposición de occidente por desaparecer, por descomponerse. La interrupción también forma parte del drama de nuestra condición actual. Restituir una visión integral de nuestra paradoja nos lleva a renunciar, y no a interrumpir, esa exigencia de perfección, de predicción, de ausencia de error, de falsa libertad esquizofrénica en la que jamás podremos ser tenidos en cuentas, al no tener un espacio, un encaje, padeciendo un continuo sentimiento de culpa cada vez que busquemos un (sin)sentido, quedándonos quietos, sin expectativas, indiferentes, apáticos. Interrumpir en modo alguno es saber renunciar, la tecnología digital es una cultura de la interrupción y por el contrario vivir es una continua renuncia, una saber decir adiós que enmarca cada una de nuestras decisiones, y que a su vez encuadra nuevas expectativas desencadenadas por la decisión tomada.

La esperanza implícita en la metáfora de la preñez, reabre, restaura, nos recompone, al permitirnos ser de otro modo, resquebraja ese todo inviolable, absoluto, ontológico. El continuo movimiento pendular, la continua oscilación, el balanceo sólo se puede generar desde la metáfora física e imaginada, desde la significación, desde la conciencia, desde la memoria, desde la percepción, desde la contemplación: desde el vaivén. La congruencia sólo puede venir desde la experiencia emocional, desde la representación corporal en forma de sentimientos de aquello que se pretende experimentar, exponer, evocar. No es casual que la palabra vaivén nos traslade, sirva

de metáfora para evocar la metáfora en sí misma; el movimiento de un cuerpo, tanto a nivel mental como corporal que se traslada a un lado y después hacia el contrario. La paradoja como la congruencia están aseguradas, como la relación yo-mundo, al reconocer ambos lados, ambas orillas, lo interior y lo exterior, la diferencia, el límite. Lo incongruente hubiese sido no buscar una metáfora que nos transportase a esa experiencia, el vaivén como movimiento asegura nuestra supervivencia, es un movimiento *microsacádico* corporal, como mental que impide la quietud de un absoluto que lo niega todo, asfixiante. Al experimentar el vaivén nos trasladamos corporal y mentalmente, los sentimientos desencadenados nos ofrecen una imagen de esa visión integrada y no estigmatizada en la herida, en la fisura, en la incisión, en la expulsión negativa, nos devuelve la mirada sobre un cuerpo entero que se relaciona con su propia esencia externa e interna y que nos traslada a un afuera, mas allá de un ensimismamiento descompuesto, putrefacto, la experiencia del vaivén es la experiencia etimología de la trascendencia, del traslado como gesto reparador, diálogo que nos empuja hacia una percepción abierta, que nos abre y nos inquieta.

El vaivén mece y sugiere el instante de aquello inesperado: propia la experiencia de evocar, entendiéndola como una apertura, al no agotarse jamás en sí misma, al no podernos aproximar del todo, al no podernos convertir en aquello otro, experimentando la sugerencia, la insinuación, la paradoja del encaje. Al evocar se ha de decir algo y al mismo tiempo ocultarlo, su seducción, su persuasión reside en su inmanencia, en su experiencia más allá de la comprensión absoluta, de una observación analítica, de una narrativa.

El vaivén ahonda en la estética de atender y evocar el extrañamiento que provoca el mundo, aquello que tenemos enfrente nuestro, incidiendo en el diálogo que mantenemos con él, nosotros mismos nos convertimos en el otro a quien dirigimos, siendo el primer interlocutor con quien dialogar, refiriéndonos, aproximándonos y alejándonos, una experiencia de toma conciencia, de percepción, de memoria, de contemplación, personal, para nada sujeta al sujeto vacío, encerrado, aislado en la auto humillación, en un victimismo lacerante, hiriente, enfermizo, autodestructivo. Evocar implica reconocer la alteridad, el mundo, propiciando una mirada integral; interior-exterior, en modo alguna aislada, es una experiencia de la conciencia, momento inesperado, en el que se nos apela a que tomemos presencia, a que no evadamos nuestra participación, auténtica interacción.

La conciencia de estar percibiendo, como el percibir nuestra conciencia gracias a la experiencia del vaivén, garantizan el continuar teniendo credulidad, confianza en la memoria, entendida como repetición y no reproducción de nuestras interrupciones. La persona es el protagonista, el medio por el que transita la metáfora, él mismo es la realidad física que

trascender, de la que ir más allá, que sacrificar, a quien renunciar para dirigirnos a aquel que no somos; nuestra representación, cómo nos sentimos, cómo nos figuramos, cómo nos reflejamos.

La metáfora no depende de la palabra, ni de la interfaz, ni de la imagen, ni del sonido, ni de la tecnología utilizada, sino de quienes las utilizamos, la pregunta es si aún somos capaces de asombrarnos, de asomarnos al abismo, de quedarnos perplejos y experimentar una duda, una confrontación que todo nuestro cuerpo representa tanto a nivel corporal como mental, una conciencia, una percepción no enemiga, una contemplación que nos sacuda con fuerza, dejándonos casi sin respiración. Más que pretender dar una respuesta, es preferible desencadenar una experiencia y es la de la esperanza, la esperanza comienza evocándola.

El vaivén, como experiencia física al implicar un traslado corporal-mental, nos transporta al plano de la significación, de la representación, de los sentimientos, se convierte en una estrategia concreta, abarcable, que no nos exige un imposible, depende de uno mismo, de nuestra propia conciencia, como de la percepción del mundo, porque es en el encuentro, en donde se produce la provocación,<sup>14</sup> la experiencia, la relación que desencadena la creación, la preñez, nuestra participación, la representación; nuestro cuerpo, nuestra presencia real, suministra los contenidos que nuestros sentimientos expresan. Es una experiencia que la podemos llevar a cabo, nos recompone, nos restituye, nos repara, nos devuelve la confianza, la autoridad para poder crear alternativas, “revela la conexión al misterio, pero no el principio del misterio” (Damasio, 2011, p. 308). El vaivén desencadena experiencias que enseñan el desplazamiento, la metáfora, el traslado<sup>15</sup> y en modo alguno propicia un discurso que enmascara un gran vacío inmóvil.

En lugar de ser sujetos sujetos al sujeto; cadáveres que se descomponen en vida, el vaivén nos ofrece la esperanza de lo contrario; la experiencia.

---

<sup>14</sup> Las imágenes que tenemos en nuestra mente son el resultado de las interacciones entre cada uno de nosotros y los objetos que despertaron nuestro organismo, como patrones neuronales cartografiados contruidos según el diseño del organismos. Debe advertirse que esto no niega la realidad de los objetos. Los objetos son reales. Ni niega la realidad de las interacciones entre objeto y organismo. Y, desde luego, las imágenes son también reales. Sin embargo, las imágenes que experimentamos son construcciones cerebrales *provocadas* por un objeto, y no reflejos especulares del objeto. No hay una representación del objeto que se transmita ópticamente desde la retina hasta la corteza visual. La óptica termina en la retina. (Damasio, 2011, p. 219)

<sup>15</sup> El comportamiento estético es la capacidad de percibir más en las cosas que lo que son, la mirada bajo la cual lo existente se transforma en imagen. (Adorno, 2004, p. 436)



## *Referencias*

### Bibliografía citada

- Adorno, T. (2007). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Akal.
- Adorno, T. (2005). *Dialéctica negativa. La jerga de la autenticidad*. Madrid: Akal.
- Adorno, T. (2003). *Filosofía de la nueva música*. Madrid: Akal.
- Adorno, T. (2004). *Teoría estética*. Madrid: Akal.
- Almodóvar, P. (1999). *Todo sobre mi madre* [película]. Madrid: El Deseo.
- Andrés, R. (2003). *Historia del suicidio en occidente*. Barcelona: Península.
- Ariza, L. M. (2 septiembre 2012). Cuerpo. Cerebro. Máquina. Conexión. *El País Semanal*, 40-45.
- Asins, E., Borja-Villel, J., Lertxundi, A., Binétruy, P., Gómez de Liaño, I., Pardo, C., et al. (2011). *Elena Asins. Fragmentos de la Memoria*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Badescu, R., y Chaud, B. (2011). *Pomelo Crece*. Madrid: Kókinos.
- Bal, M. (2002). *Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje*. Murcia: Cendeac.
- Ball, P. (2010). *El instinto musical. Escuchar, pensar y vivir la música*. Madrid: Turner Publicaciones.
- Barthes, R. (1994). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía* (3a ed.). Barcelona: Paidós.
- Bauman, Z. (2010). *Vida Líquida*. Madrid: Paidós.
- Baudrillard, J. (2009). *El Crimen perfecto* (4a ed.). Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (2004). *La ilusión del fin. La huelga de los acontecimientos* (4a ed.). Barcelona: Anagrama.
- Bernhard, T. (2003). *Helada*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid: Síntesis.
- Borges, J. L. (2002). *El Aleph* (8a ed.). Madrid: Alianza Editorial.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Brea, J. L. (1991). *Las auras frías*. Barcelona: Anagrama.
- Bürger, C., y Bürger, P. (2001). *La desaparición del sujeto. Una historia de la subjetividad de Montaigne a Blanchot*. Madrid: Akal.
- Bustinduy, P. (2011). Tipografías, itinerarios. El trabajo estético y político de Jaques Rancière. En J. Rancière, *El destino de las imágenes* (p. 9-23). Pontevedra: Politopías.
- Carr, N. (2011). *Superficiales ¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes?* Madrid: Taurus.
- Celan, P. (2009). *Paul Celan. Obras completas* (6a ed.). Madrid: Trotta.

- Coulter-Simth, G. ( 2009). *Deconstruyendo las instalaciones*. Madrid: Brumaria.
- Damasio, A. (2011). *En busca de Spinoza. Neurobiología de la emoción y los sentimientos*. Barcelona: Destino.
- Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La Marca.
- De Diego, E. (2011). *No soy yo. Autobiografía, performance y los nuevos espectadores*. Madrid: Siruela.
- Didi-Huberman, G. (2010). *Lo que vemos, lo que nos mira* (2a ed.). Buenos Aires: Manantial.
- Eckhart. (2003). *El fruto de la nada* (4a ed.). Madrid: Siruela.
- Gasset, O. (2003). *Unas lecciones de metafísica* (7a ed.). Madrid: Alianza Editorial.
- Givone, S. (2009). *Historia de la nada* (2a ed.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Goleman, D. (2006). *Inteligencia Emocional* (60a ed.). Barcelona: Kairós.
- Grynstejn, M. (2008). El arte importa. En *Olafur Eliasson. La naturaleza de las cosas* (p. 117-128). Barcelona: Fundació Miró.
- Groys, B. (2008). *Bajo sospecha. Una fenomenología de los medios*. Valencia: PRE-TEXTOS.
- Gutiérrez, L. C. (1997). Video-culturas y ciber-culturas: profanado la pantalla, nuestra mente y nuestros cuerpos. Citado en S. Vilodre, y E. Souza, *La estética de los cuerpos mutantes en las obras de Stelarc, Orlanb y Gunter von Hagens. Opción, septiembre-diciembre, año/vol. 23, número 054*, 114-131. Maracaibo: Universidad de Zilua.
- Heidegger, M. (2008). *Caminos de bosque* (5a ed.). Madrid: Alianza Editorial.
- Heidegger, M. (1993). *El ser y el tiempo* (5a ed.). Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Hofmannsthal, H. (2008). *Una carta. De Lord Philipp Chandos a Sir Francis Bacon*. Valencia: PRE-TEXTOS.
- Hofstadter, D. (2010). *Gödel, Escher, Bach. Un eterno y grácil bucle* (3a ed.). Barcelona: Tusquets Editores.
- Joy Division. (1979). *She's Lost Control*. En *Unknown Pleasures* [Disco compacto]. New York City: London Records. (2007)
- Kafka, F. (2006). *El proceso* (7a ed.). Madrid: Alianza Editorial.
- Labrador, C. (2004). Aportaciones de la Ratio Studiorum a la educación superior. La cuestión del método. En J.C. Puente, y E. Gil (eds.), *Hacia una enseñanza universitaria centrada en el aprendizaje* (p. 35-60). Madrid: Universidad Pontificia Comillas.
- Lanier, J. (2011). *Contra el rebaño digital. Un manifiesto*. Barcelona: Debate.
- Michio, K. (2005). *El universo de Einstein*. Barcelona: Antoni Bosch Editor.
- Mumford, L. (1998). *Técnica y civilización*. Madrid: Alianza Editorial.

- Nietzsche, F. (2008). *Ecce Homo* (7a ed.). Madrid: Alianza Editorial.
- Nishitani, K. (2003). *La religión y la nada* (2a ed.). Madrid: Siruela.
- Noë, A. (2010). *Fuera de la cabeza. Por qué no somos el cerebro. Y otras lecciones de la biología de la consciencia*. Barcelona: Kairós.
- Pániker, S. (2003). *Filosofía y mística. Una lectura de los griegos*. Barcelona: Kairós.
- Rancière, J. (2011). *El destino de las imágenes*. Pontevedra: Politopías.
- Rilke, R. (2002). *Las elegías del Duino*. Madrid: Visor Libros.
- Robinson, K. (2009). *El Elemento*. Barcelona: Grijalbo.
- Schwarz, H. (1997). *Media Art History: Media Museum, ZKM, Center for Art and Media, Karlsruhe*. Karlsruhe: ZKM.
- Sebald, W. (2008). *El paseante solitario* (2a ed.). Madrid: Siruela.
- Sennett, R. (2010). *El artesano* (2a ed.). Barcelona: Anagrama.
- Sennett, R. (2007). *La cultura del nuevo capitalismo* (2a ed.). Barcelona: Anagrama.
- Simons, D., y Chabris, C. (1999). Gorillas in our midst: sustained inattention blindness for dynamic events. *Perception, volume 28*, 1059 -1074. London: Pion.
- Sloterdijk, P. (2009). *Esferas I* (2a ed.). Madrid: Siruela.
- Sloterdijk, P. (2008). *Extrañamiento del mundo*. Valencia: PRE-TEXTOS.
- Snyder, B. (2001). *Music and memory: An Introduction*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Steiner, G. (2006). *Lenguaje y silencio. Ensayos sobre la literatura, el lenguaje y lo inhumano* (2a ed.). Barcelona: Gedisa.
- Steiner, G. (2007). *Presencias reales ¿Hay algo en lo que decimos?* Barcelona: Destino.
- Trías, E. (2006). *Tratado de la pasión*. Barcelona: DeBOLS!LLO.
- Vila-Matas, E. (2006). *Doctor Pasavento* (3a ed.). Barcelona: Anagrama.
- Virilio, P. (2005). *El ciber mundo, la política de lo peor* (3a ed.). Madrid: Cátedra.
- Virilio, P. (2012). *La administración del miedo*. Madrid: Pasos Perdidos.
- Warhol, A. (1993). *Mi filosofía de A a B y de B a A*. Barcelona: Tusquets Editores.
- Zizek, S. (2006). *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Madrid: Debate.
- Zizek, S. (2010). *Mirando al sesgo. Una introducción a Jaques Lacan a través de la cultura popular* (4a ed.). Buenos Aires: Paidós.

*Direcciones de internet citadas*

- Adee, S. (2008, 29 de octubre). Dean Kamen's 'Luke Arm' Prosthesis Readies for Clinical Trials. *Danshope*. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de [http://www.danshope.com/news/showarticle.php?article\\_id=27](http://www.danshope.com/news/showarticle.php?article_id=27)
- Bosco, R. (2007, 17 de diciembre). La oreja en el brazo. *El País*. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de [http://elpais.com/diario/2007/12/17/catalunya/1197857250\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2007/12/17/catalunya/1197857250_850215.html)
- Brea, J. (2000). Lo has visto ya todo, no hay nada más que ver... *Arts.zin*. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de <http://www.artszin.net/vol2/selma.html>
- Cunningham, G. (2008, 1 de febrero). Gilford man's robotic arm restores 'feeling'. *Foster's Daily Democrat*. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de <http://www.fosters.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20080201/GJNEWS02/112734218/0/citnews>
- De Benito, E. (2012, 16 de mayo). Dos personas paralizadas consiguen mover un brazo artificial con el cerebro. *El País*. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de [http://sociedad.elpais.com/sociedad/2012/05/16/actualidad/1337163989\\_658684.html](http://sociedad.elpais.com/sociedad/2012/05/16/actualidad/1337163989_658684.html)
- Graffiti Research Lab. (2014). *GRAFFITI RESEARCH LAB* [blog]. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de <http://www.graffitiresearchlab.com/blog>
- Infobae. (2012, 30 de abril). Cerebros de Silicon Valley envían a sus hijos a un colegio sin computadoras. *Infobae*. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de <http://america.infobae.com/notas/49441-Cerebros-de-Silicon-Valley-envan-a-sus-hijos-a-un-colegio-sin-computadoras>
- Jeffries, S. (2009, 1 de julio). Orlan's art of sex and surgery. *The Guardian*. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2009/jul/01/orlan-performance-artist-carnal-art>
- Lozano-Hemmer, R. (2006). *Pulse Room*. Recuperado 22 de enero de 2014, de [http://www.lozano-hemmer.com/pulse\\_room.php](http://www.lozano-hemmer.com/pulse_room.php)
- Martínez-Conde, S. (2012, 11 de abril). El cerebro sólo registra detalles de la realidad, el resto se lo inventa. *La nueva España*. Recuperado 30 de enero de 2013, de <http://www.lne.es/asturama/2012/04/11/cerebro-registra-detalles-realidad-resto-inventa/1226195.html>
- Media Art Net. (2014). *A-Volve*. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de <http://www.medienkunstnetz.de/works/a-volve/>

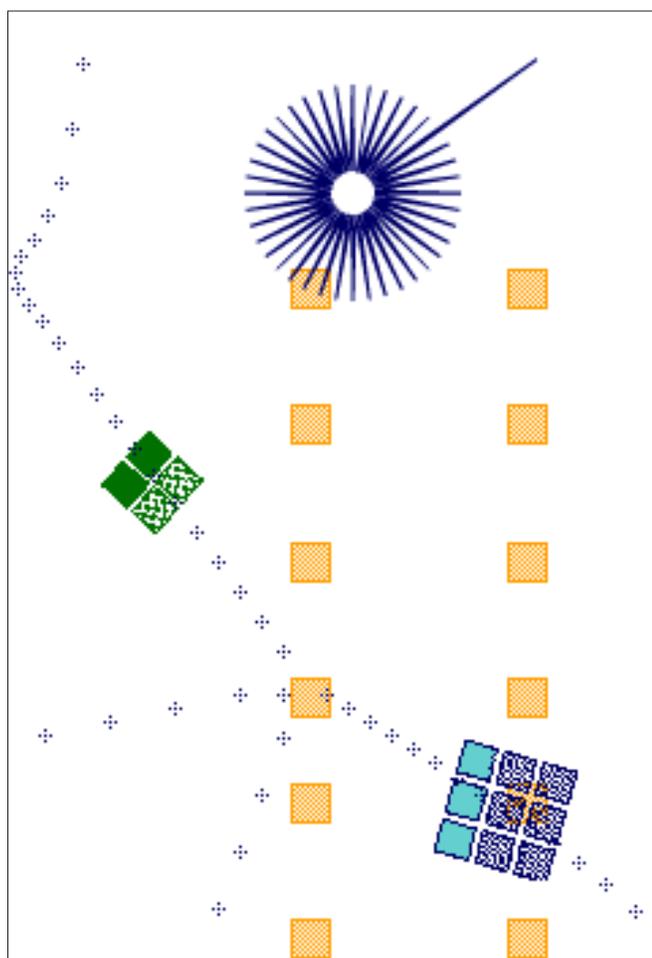
- Millás, J. (2012, 17 de enero). El ciborg del tercer ojo. *El País*. Madrid. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de [http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2012/01/17/actualidad/1326803391\\_782100.html](http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2012/01/17/actualidad/1326803391_782100.html)
- MOCA. (2009). *Dan Graham: Beyond*. Recuperado 30 de enero de 2013, de [http://www.moca.org/media/gal\\_guides/Guide\\_Graham.pdf](http://www.moca.org/media/gal_guides/Guide_Graham.pdf)
- Redes para la Ciencia. (2010, 30 de junio). *Magia y neurociencia en red* [vídeo]. Recuperado 30 de enero de 2013, de <http://www.redesparalaciencia.com/3017/redes/2010/redes-63-magia-y-neurociencia-en-red>
- Richard and Judy. Chanel 4. (2008, 2 de mayo). *Neil Harbisson* [vídeo]. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de [http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=LpOVZmK-e58](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=LpOVZmK-e58)
- Roldán, J. (2008, 29 de octubre). Orlan: el diseño del propio cuerpo. *Los ojos de la filosofía* [blog]. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de <http://losojosdelafilosofia.wordpress.com/2008/10/29/psicologia-orlan-el-diseno-del-propio-cuerpo/>
- Sanjurjo, A. (2014). *alexsanjurjo*. Recuperado 27 de marzo de 2014, de <http://www.alexsanjurjo.org>
- Sanjurjo, A. (2013). *Outdoor* [audio online]. Recuperado 27 de marzo de 2014, de <https://soundcloud.com/alxsnjrjo/>
- Sermon, P. (1999, 18 de diciembre). There's no simulation like home. *University of Salford*. Recuperado 30 de enero de 2013, de <http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/simulation/statement.html>
- Stelarc. (2008). *Ear on arm*. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de <http://stelarc.org/?catID=20242>
- Stille, A. (2012, 7 de marzo). Ingmar Bergman: Dialogue on film. *Diary of a Screenwriter* [blog]. Recuperado 30 de enero de 2013, de <http://diaryofascreenwriter.blogspot.com.es/2012/03/ingmar-bergman-dialogue-on-film.html>
- Thumbs Up World. (2012). *Ear iPhone Case*. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de [http://www.thumbsupworld.co.uk/Product?sku\\_number=EARCASEI4](http://www.thumbsupworld.co.uk/Product?sku_number=EARCASEI4)
- Todd, A. (2012). *My story: Struggling, bullying, suicide, self harm* [vídeo]. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de [http://www.youtube.com/watch?v=vOHXGNx-E7E&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=vOHXGNx-E7E&feature=player_embedded)
- Una retina electrónica devuelve parte de la visión a dos pacientes ciegos. (2012, 3 de mayo). *La Vanguardia*. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de

<http://www.lavanguardia.com/salud/20120503/54288943955/una-retina-electronica-devuelve-parte-vision-dos-pacientes-ciegos.html>

- Vallés, M. (2008, 29 de octubre). Stelarc: el hombre de la tercera oreja. *Diario de Mallorca*. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de [http://www.diariodemallorca.es/secciones/noticia.jsp?pRef=2008102900\\_16\\_404826\\_CUL\\_TURA-propuesta-artistica-singular-oreja-brazo](http://www.diariodemallorca.es/secciones/noticia.jsp?pRef=2008102900_16_404826_CUL_TURA-propuesta-artistica-singular-oreja-brazo)
- Walsh, F. (2012, 3 de mayo). Two blind British men have electronic retinas fitted. *BBC News*. Recuperado 28 de noviembre de 2013, de <http://www.bbc.co.uk/news/health-17936302>

Ventilar Fluir Reiterar Acciones Meditar Inquietar Reflejar Evocar  
Outdoor Ventilar Fluir Reiterar Acciones Meditar Inquietar Reflejar  
Evocar Outdoor Ventilar Fluir Reiterar Acciones Meditar Inquietar  
Reflejar Evocar Outdoor Ventilar Fluir Reiterar Acciones Meditar  
Inquietar Reflejar Evocar Outdoor Ventilar Fluir Reiterar Acciones  
Meditar Inquietar Reflejar Evocar Outdoor Ventilar Fluir Reiterar  
Acciones Meditar Inquietar Reflejar Evocar Outdoor Ventilar Fluir  
Reiterar Acciones Meditar Inquietar Reflejar Evocar Outdoor

# ALEX SANJURJO



**FLUIR 1 / 2002**

*Idea, programación, interacción y diseño visual: Alex Sanjurjo Rubio.*

SONIDO

*léximal Jélimite.*



**INQUIETAR 7 / 2006**

*Idea, programación, interacción y diseño visual: Alex Sanjurjo Rubio.*

SONIDO

*Alex Sanjurjo Rubio.*

# PRESENTACIÓN

el presente documento es una mirada a un recorrido a mi práctica artística, a través de una selección de ocho proyectos en los que he utilizado la tecnología digital y en los que he pretendido mediar la paradoja inquietante de la condición humana. Los tres primeros proyectos: VENTILAR, FLUIR y REITERAR ACCIONES, nos trasladan, a través de figuras geométricas bidimensionales, a una serie de juegos en donde la interacción reproduce secuencias que se entrelazan, se componen y se descomponen, creándose tramas, formas y sonidos que aluden a la obstrucción, al colapso como a la fluidez, un contexto visual, sonoro e interactivo en donde se desencadenan acciones compulsivas, obsesivas, procesos que impiden y posibilitan nuestra participación en el juego mismo.

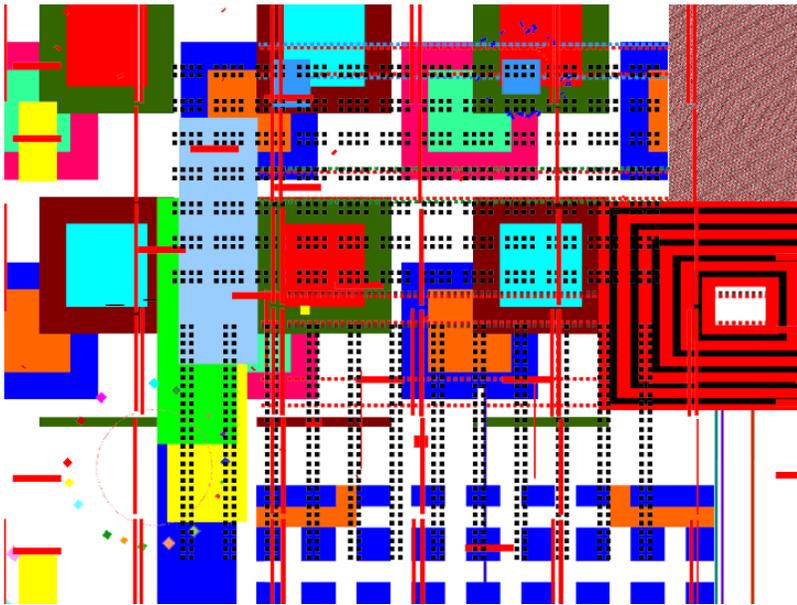
Los siguientes cuatro proyectos: MEDITAR, INQUIETAR, REFLEJAR y EVOCAR ahondan en el desconcierto, en la incertidumbre, no desde el juego geométrico de los tres proyectos anteriores, centrados en el contraste, en el juego de paradojas, de posibilidades e imposibilidades, sino desde la experiencia de aquello que nos inquieta; nuestra propia presencia, ampliando el marco incomprensible del sentido, tanto de quien observa como de quien es observado.

El presente documento finaliza con OUTDOOR, proyecto realizado a propósito de la tesis, un álbum, colgado en una plataforma de distribución, que nos traslada a una realidad inefable, a veces acogedora, otras áspera e incómoda, conectándonos con lo exterior a nosotros, dejándonos guiar por recorridos sonoros cambiantes que aluden a nosotros, al transitar por la escucha.

Este documento no es un complemento a la parte teórica de mi tesis, es parte de la tesis, al presentarlo por separado parece que redunde en la dualidad cartesiana cuerpo-mente tan cuestionada a lo largo de la parte teórica. En modo alguno pretendo reproducir la fractura, es voluntaria la entrega por separado de ambos documentos. Si no he ido entremezclando la parte teórica con la parte práctica ha sido por dos razones: la primera por pudor, por no querer reclamar la atención, el protagonismo en la argumentación teórica, y que mi práctica artística se convirtiese en un argumento en lugar de lo que es; mi práctica artística, lo que me lleva a exponer la segunda razón, no quería que ninguno de los dos documentos estuviese supeditado al otro, o que uno fuese la prueba, el testimonio anecdótico, la demostración del otro, sino que cada uno se valorase por sí mismo. Ambos dos configuran esa mirada integral que requiere de un lector que desde su intervención, desde su presencia recorra esa mirada integradora, conectándolos, interrelacionándolos, por ello invito a que quien transite por ambos documentos englobe desde la metáfora, la oscilación implícita al vaivén.

ALEX SANJURJO RUBIO  
alex\_s@alexsanjurjo.org | www.alexsanjurjo.org

*La propiedad intelectual de las siguientes obras e imágenes pertenecen a su autor: Alex Sanjurjo Rubio ©*



# VENTILAR

2001

AUTOR

*Idea, programación, interacción y  
diseño visual: Alex Sanjurjo Rubio.*

SONIDO

*léximal Jélimite.*

**VENTILAR** es un CD-ROM interactivo fruto del interés por buscar un espacio de relaciones en donde poder experimentar con los límites como forma de significación, límites entre contradicción y no contradicción, límites entre high and low art, en definitiva entre posibilidad e imposibilidad.

El resultado es un total de dieciséis pantallas en las que se cuestiona una forma de recepción entre la contemplación y la interacción entendida como juego, no quedándonos sumidos en la aceptación de un estereotipo como usuarios, preestablecido por la programación; por el if, then y else.

Dependiendo del juego, se puede interactuar mediante el teclado así como con las flechas del mismo, en otras moviendo el cursor por la pantalla, o presionando el botón derecho del ratón, o también desde la mera contemplación.

---

## Requisitos técnicos:

Pentium III PC, 700Mhz, RAM 256 Mb, lector de 48x CD-Rom, 350Mb libres en el disco duro, 19" LCD de monitor, Windows 98 or 2000, DirectX 7, ratón y teclado. Tarjeta de sonido y auriculares de buena calidad (por ejemplo, una tarjeta SoundBlaster Live! Platinum y unos auriculares Audio Technica-M40fs). Resolución de pantalla 800 X 600. Una habitación confortable.

## Información adicional

Todos los derechos de autor, publicación, distribución y comercialización pertenecen al autor: Alex Sanjurjo Rubio.  
Número de registro: B-4500-01

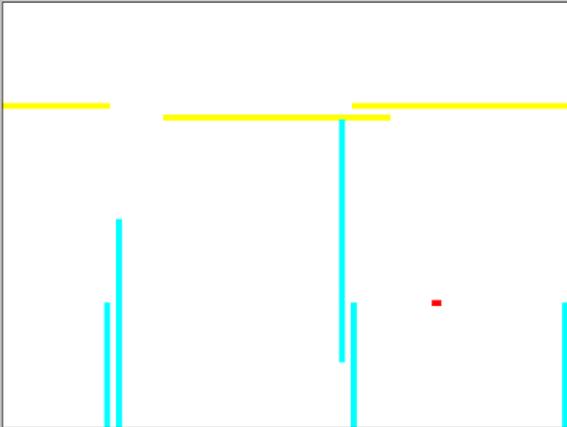


IMAGEN PROYECTADA (---L)

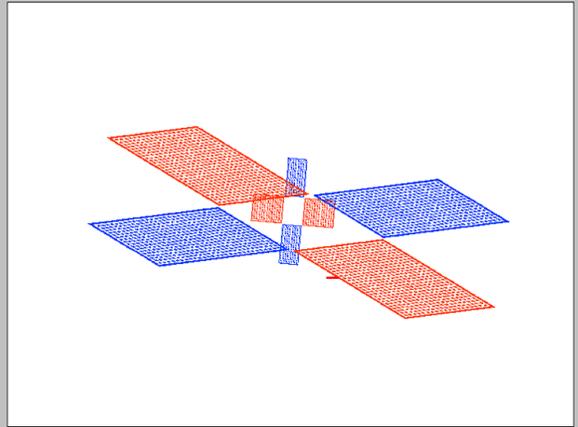


IMAGEN PROYECTADA (---L.)

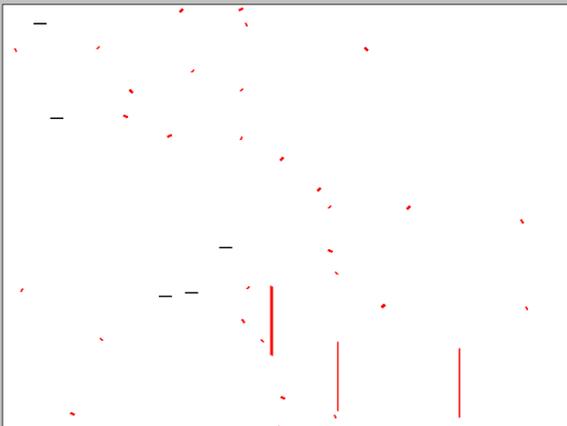


IMAGEN PROYECTADA (-L--)

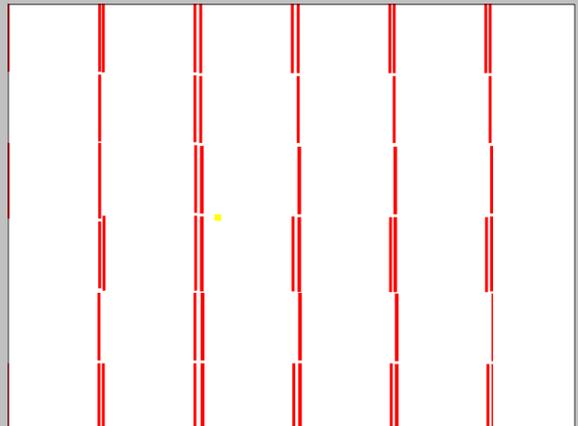


IMAGEN PROYECTADA (-L--)

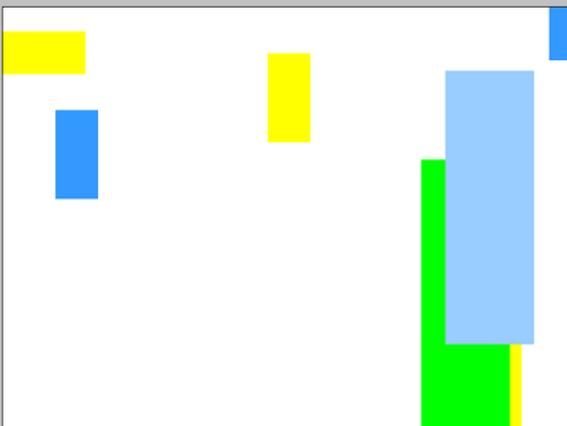


IMAGEN PROYECTADA (L---)

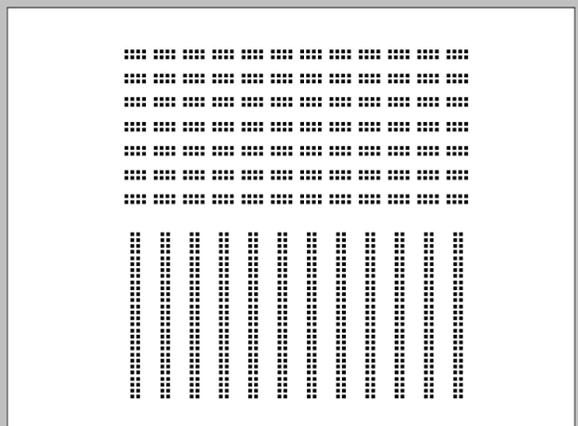


IMAGEN PROYECTADA (---L)

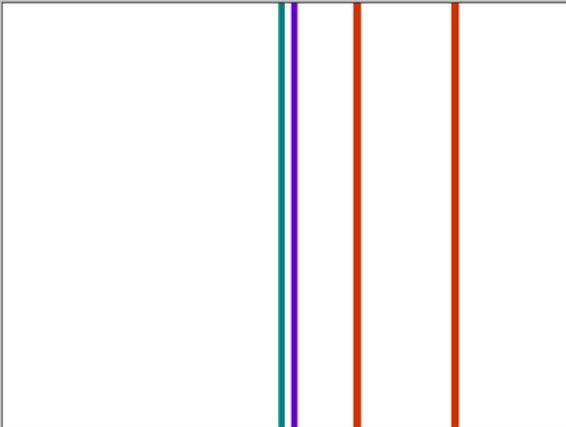


IMAGEN PROYECTADA (---L-)

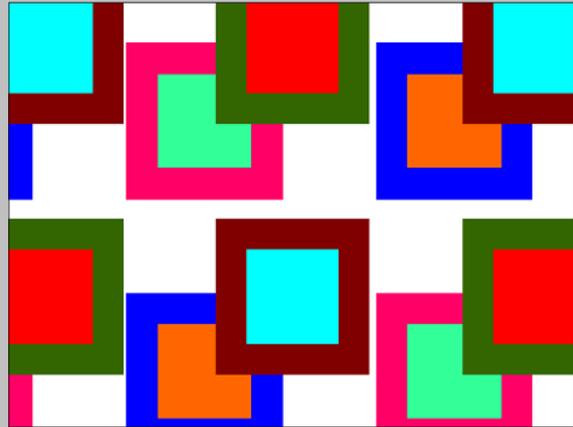


IMAGEN PROYECTADA (-L--L)

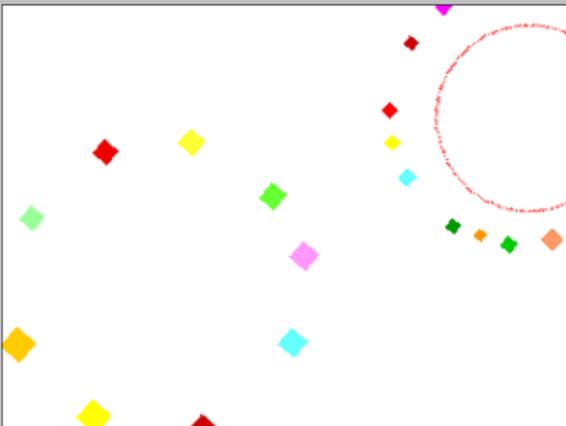


IMAGEN PROYECTADA (L--..L)

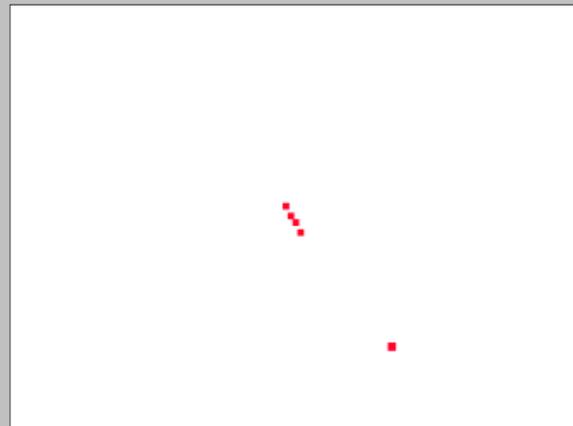


IMAGEN PROYECTADA (L..--L)

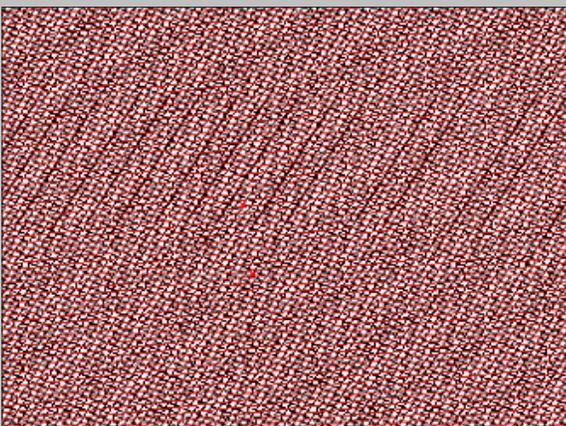


IMAGEN PROYECTADA (L.-.LL)

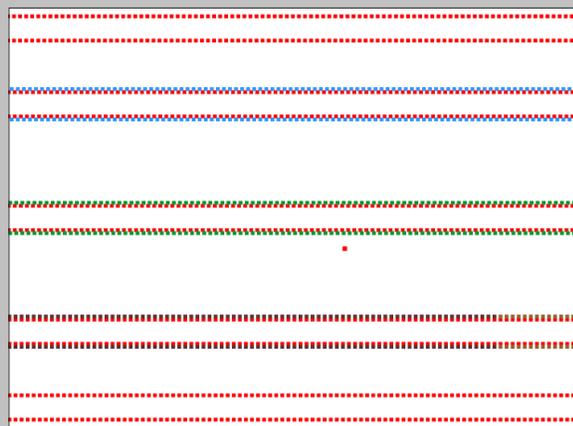


IMAGEN PROYECTADA (-LL-.)

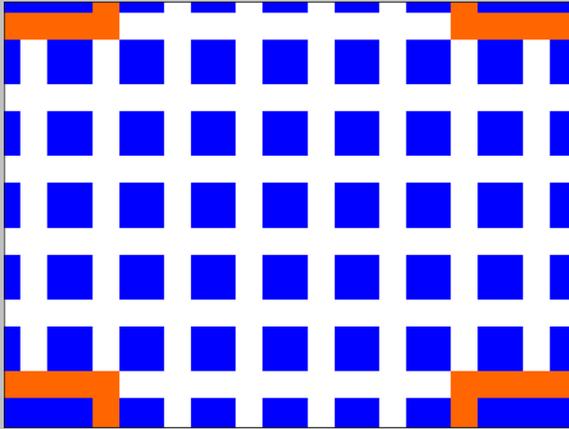


IMAGEN PROYECTADA (L.L.-L)

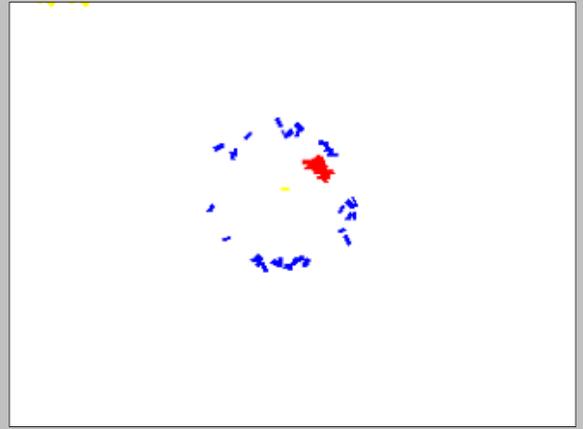


IMAGEN PROYECTADA (L--LL)

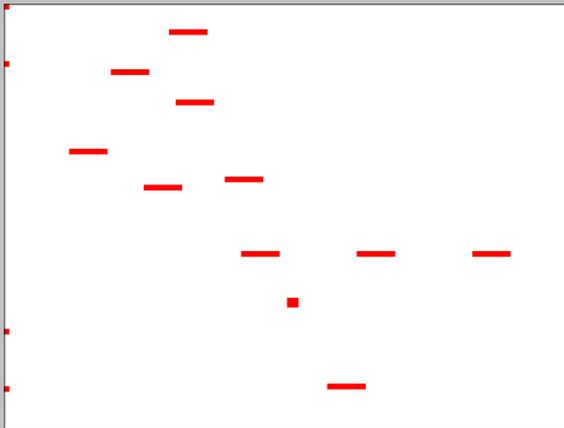


IMAGEN PROYECTADA (-LL..-)

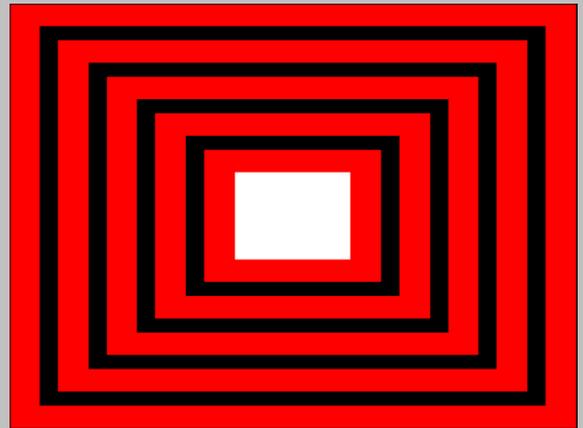
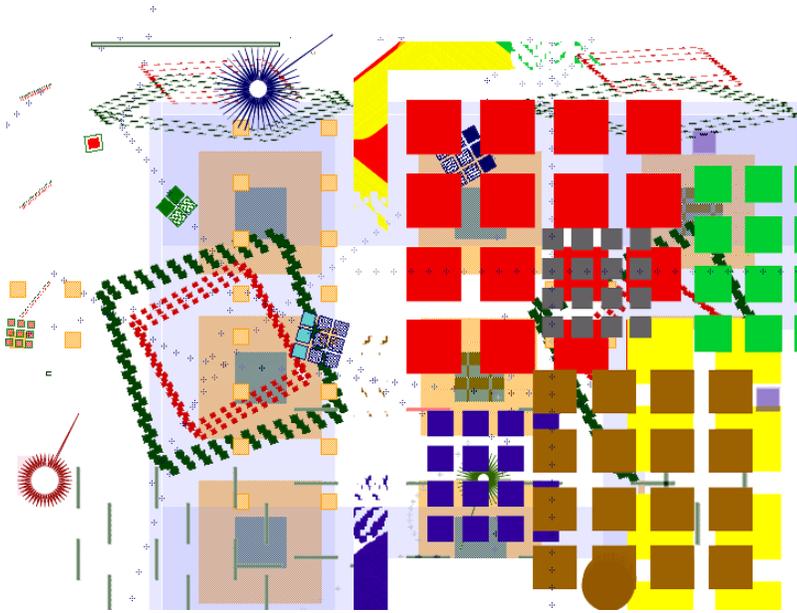


IMAGEN PROYECTADA (-LL--.)



# FLUIR

2002

AUTOR

Idea, programación, interacción y  
diseño visual: Alex Sanjurjo Rubio.

SONIDO

Jélimite y Alex Sanjurjo

**FLUIR** es una instalación audiovisual interactiva. El usuario interactúa con seis contextos visuales y sonoros diferentes a través de un joystick, pudiendo experimentar la fluidez a la que el título hace referencia, o por el contrario, se estanca en la obstrucción, debido a elementos que impiden el continuar jugando, al obstaculizar el juego, desencadenando nuevas experiencias que enmarcan la necesidad de continuar fluyendo.

**FLUIR** es un juego que fluye entre posibilidades e imposibilidades sonoras y visuales, no sólo a través de los usuales ejes de la Y y de la X, sino también a través de cada uno de los controladores que posee un joystick; botones y ruedas que varían la experiencia, no respondiendo de igual forma en cada uno de los seis contextos, al estar supeditados a la acción del usuario, como a la de los propios elementos visuales y sonoros.

## Requisitos técnicos:

FLUIR es una instalación que consta de una parte visual que se proyecta sobre una pared o pantalla y una sonora que es reproducida a alta fidelidad. Los siguientes ítems indican los requisitos para ser expuesta:

## Información adicional

Todos los derechos de autor, publicación, distribución y comercialización pertenecen al autor:  
Alex Sanjurjo Rubio.  
Número de registro: B-4214-02

- Un proyector LCD XGA de 800 \* 600 de resolución de pantalla.
- Una pantalla de 2 \*2 metros para proyectar.
- Un Pentium III 1Ghz, 512 Mb RAM, con reproductor CD-Rom, 350Mb de espacio libre en disco duro, Windows 98 o 2000, DirectX 7 instalado. Una tarjeta de sonido profesional como Darla, Digi 1, RME.
- Un amplificador y altavoces cercanos.
- Un joystick Logitech "WingMan Extreme" o un modelo parecido (4 ejes, 8 botones).

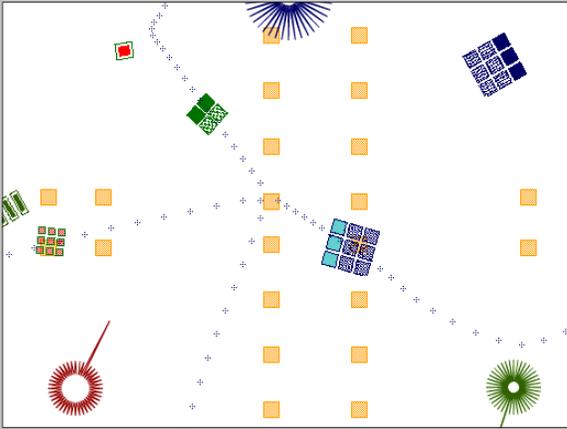


IMAGEN PROYECTADA (PANTALLA 1)

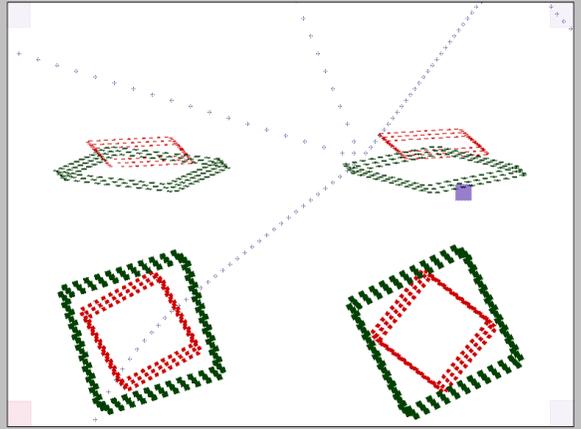


IMAGEN PROYECTADA (PANTALLA 2)

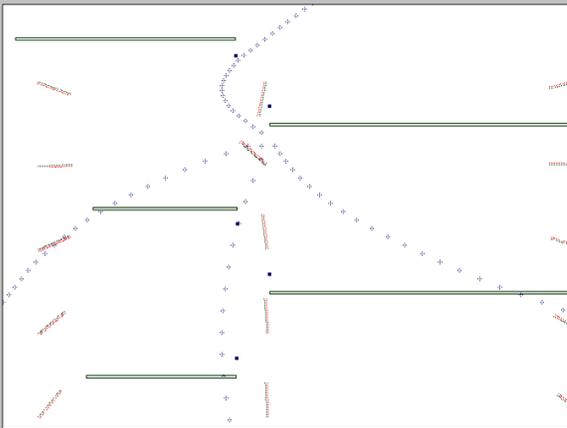


IMAGEN PROYECTADA (PANTALLA 3)

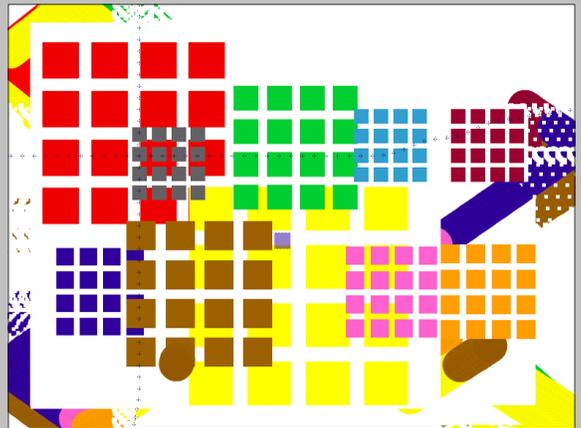


IMAGEN PROYECTADA (PANTALLA 4)

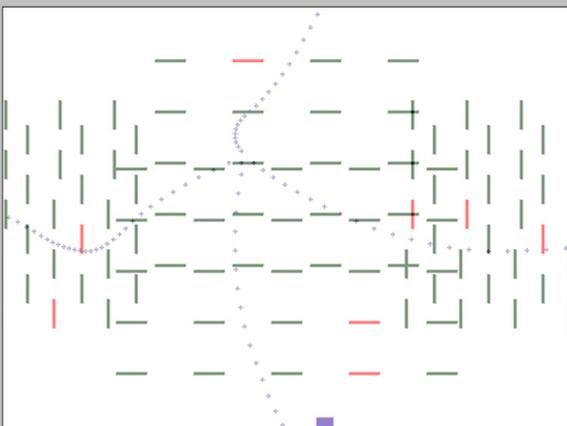


IMAGEN PROYECTADA (PANTALLA 5)

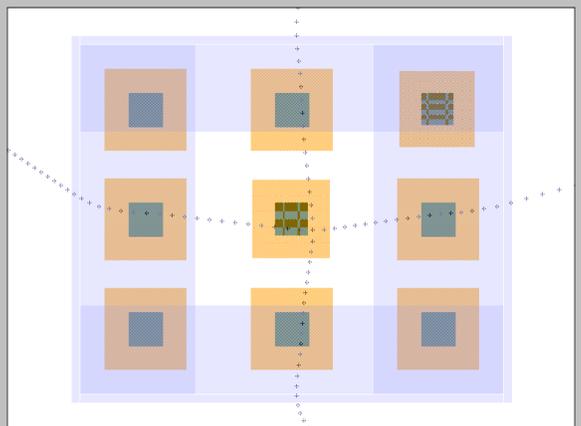
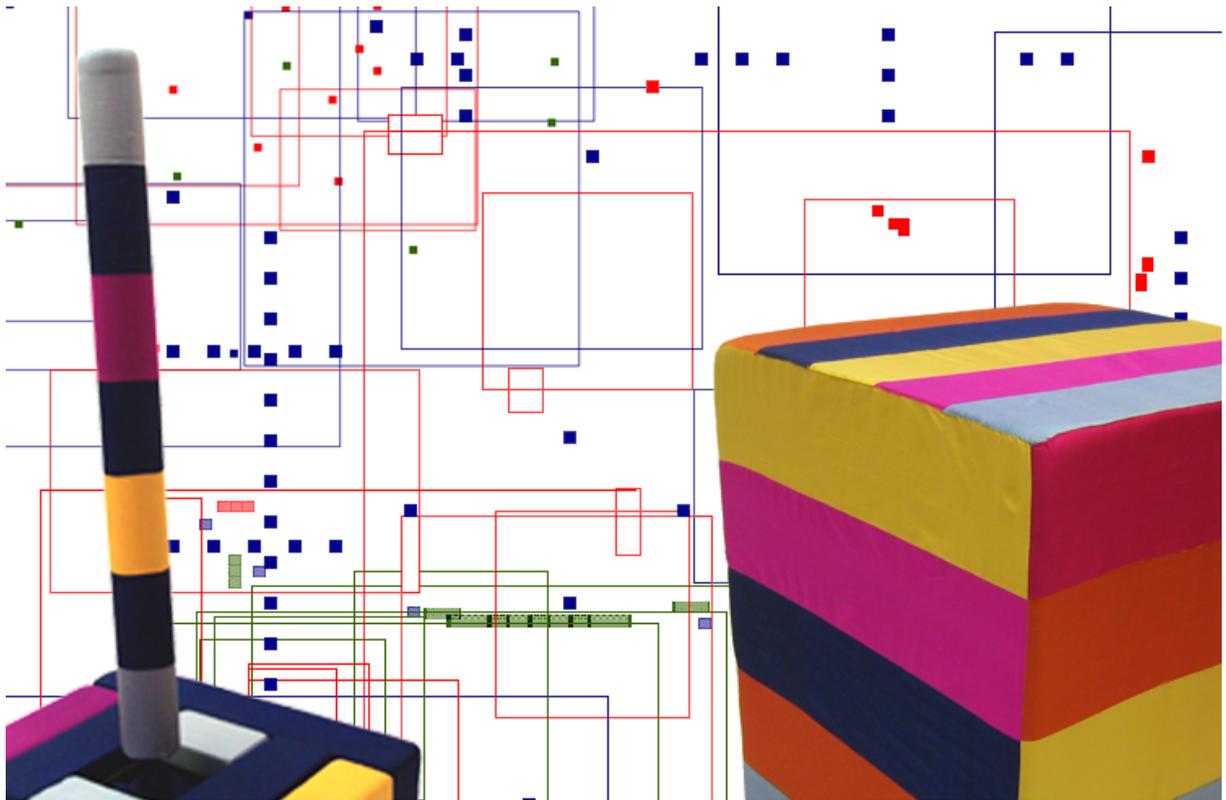


IMAGEN PROYECTADA (PANTALLA 6)





## REITERAR ACCIONES

2004

AUTOR

*Idea, programación, interacción y  
diseño visual: Alex Sanjurjo Rubio.*

SONIDO

*Alex Sanjurjo Rubio.*

---

### Información adicional

Todos los derechos de autor, publicación, distribución y comercialización pertenecen al autor: Alex Sanjurjo Rubio.

"Obstruir" número de registro: B-513-04  
"Impedir", "Reincidir", "Reiterar", "Persistir" número de registro:  
B-3454-04

### Requisitos técnicos:

Cada instalación requiere de su interfaz con la que poder interactuar tanto a nivel sonoro como visual. Todas las interfaces se comunican con el ordenador vía puerto USB. Las 5 instalaciones tienen elementos en común para su exposición, y son los que afectan al tipo de ordenador, proyector y altavoces.

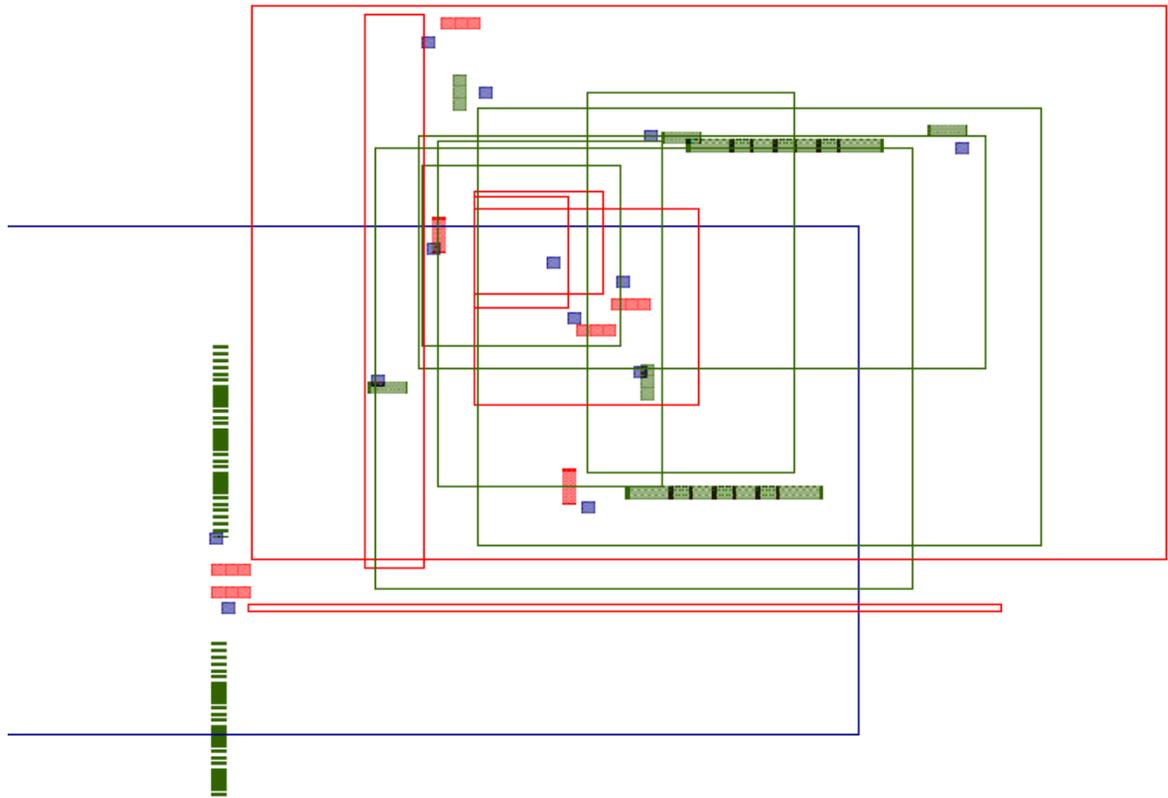
- Un proyector LCD XGA con 800 x 600 de resolución de pantalla.
- Una pantalla para proyectar.
- Un Pentium IV 1Ghz, 1024 Mb RAM, con reproductor CD-Rom, 1G de espacio libre en disco duro, Windows 98 o 2000 o XP. Una tarjeta de sonido profesional como Darla, Digi 1, RME.
- Un amplificador y altavoces.

**REITERAR ACCIONES** son un conjunto de cinco instalaciones audiovisuales e interactivas que tienen en común la misma temática y cuyos nombres son: OBSTRUIR, IMPEDIR, REINCIDIR, REITERAR, PERSISTIR.

El usuario tiene la posibilidad de interactuar con cinco contextos diferentes a través de cinco interfaces diferentes, cinco contextos en los que el usuario experimenta acciones repetitivas. Estas acciones repetitivas se pueden entender como una limitación de la acción, imposibilitando otras posibles acciones, por lo que impiden al usuario otras experiencias, o por otro lado, la repetición es entendida como un proceso de abstrac-

ción no siempre idéntico, en la que no es posible repetir una misma secuencia, generando pequeñas variaciones, desestructurando la estructura inicial, posibilitando otras situaciones y/o contextos, no de un carácter evidente sino sutil.

En cada una de las instalaciones, la intervención por parte del usuario se realiza a través de una interfaz-objeto, de goma espuma y cubierta con seda natural. La combinación de colores, como el tacto de la tela y de la goma espuma, pro-mueven actitudes contemplativas, como de cariño, así como conductas agresivas; puñetazos, apretones, manotazos. Para desencadenar una determinada variación, tanto a nivel visual como sonoro, será necesario reiterar una determinada acción sobre la interfaz-objeto.



## OBSTRUIR

SONIDO

*léximal Jélimite.*

Todas las acciones sonoras y visuales juegan entorno a un elemento, obstruyéndolo, el usuario puede desplazarlo jugando con la interfaz-objeto, en el eje de la X y de la Y.

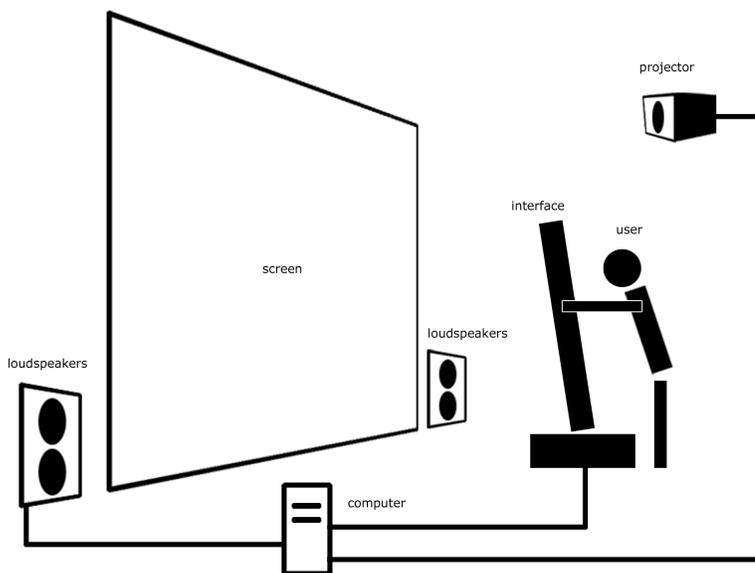
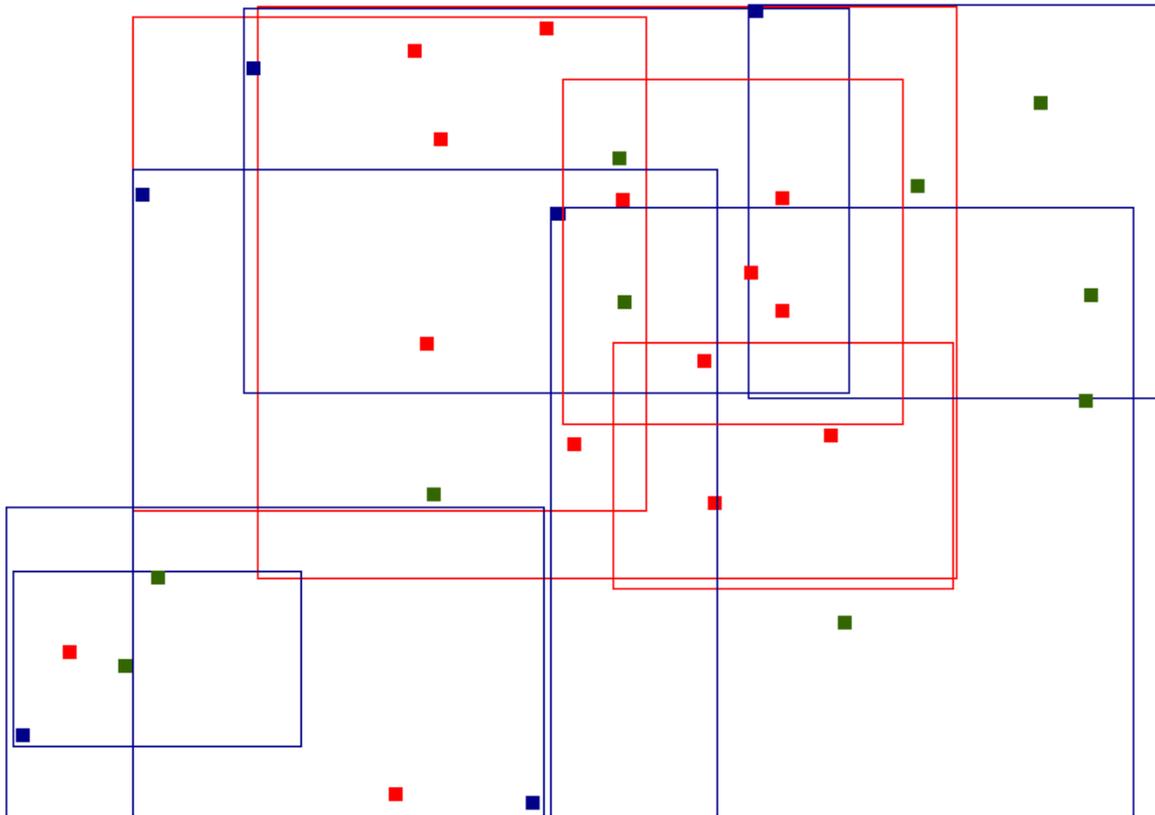


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN



INTERFAZ DE LA INSTALACIÓN



## IMPEDIR

Elementos sonoros y visuales se agrupan y se desplazan dentro de unos perímetros que aumentan y disminuyen. El usuario, al presionar la interfaz-objeto, acelera todas las acciones, posibilitando variaciones.

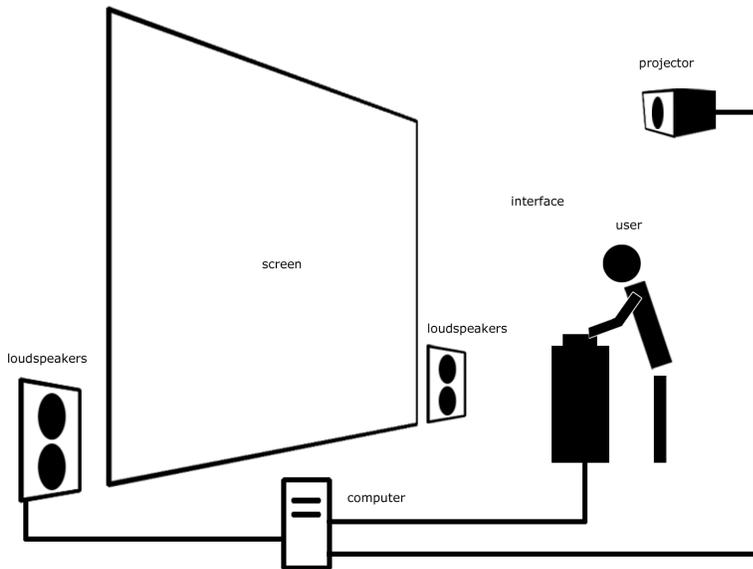
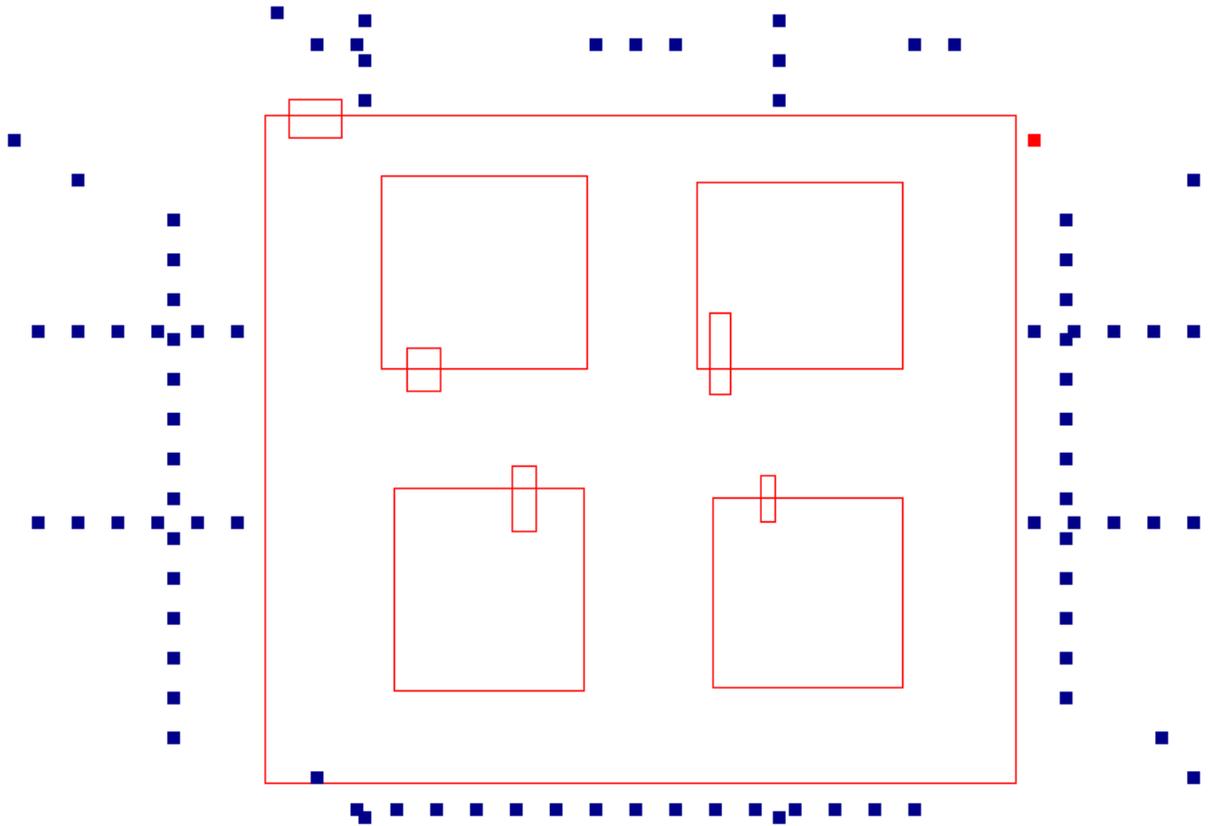


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN



INTERFAZ DE LA INSTALACIÓN



## REINCIDIR

Elementos sonoros y visuales reinciden, chocando continuamente contra unos perímetros. La aceleración, así como la anchura y la altura de los límites variará en función del volumen que el usuario presione de la interfaz-objeto.

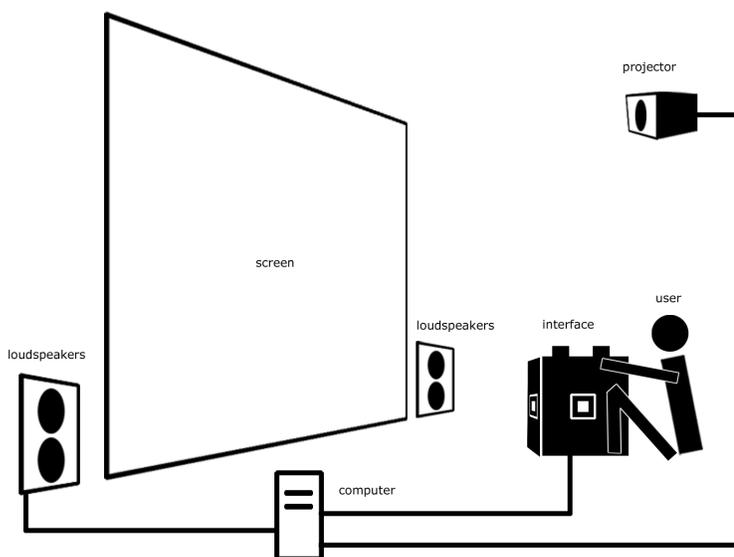
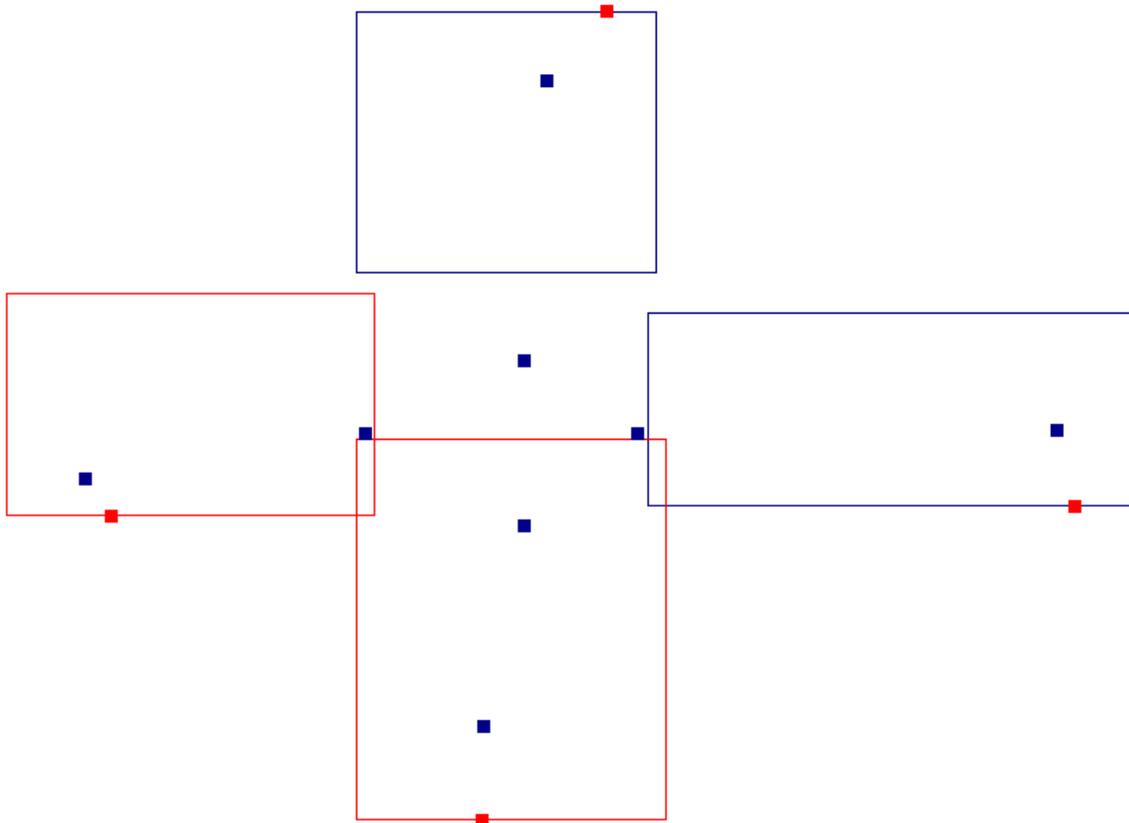


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN



INTERFAZ DE LA INSTALACIÓN



## REITERAR

Cuatro perímetros se desplazan, crecen y disminuyen por la pantalla al inclinar, el usuario la plataforma de la interfaz-objeto. Un grupo de elementos sonoros y visuales recorren reiteradamente los respectivos límites, sea la cual sea la variación dentro de los ejes de la X y de la Y de cada uno de los perímetros.

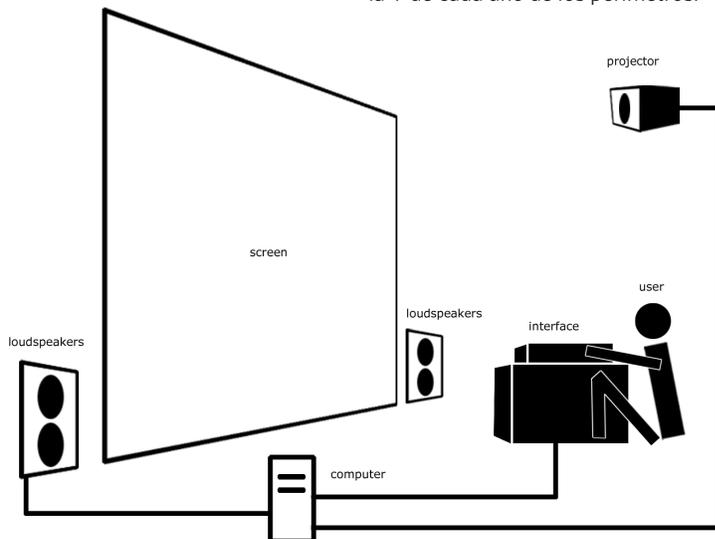
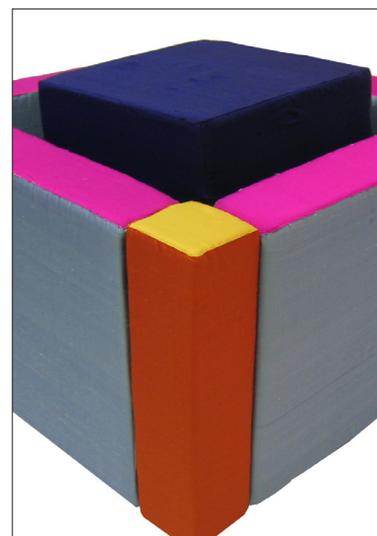
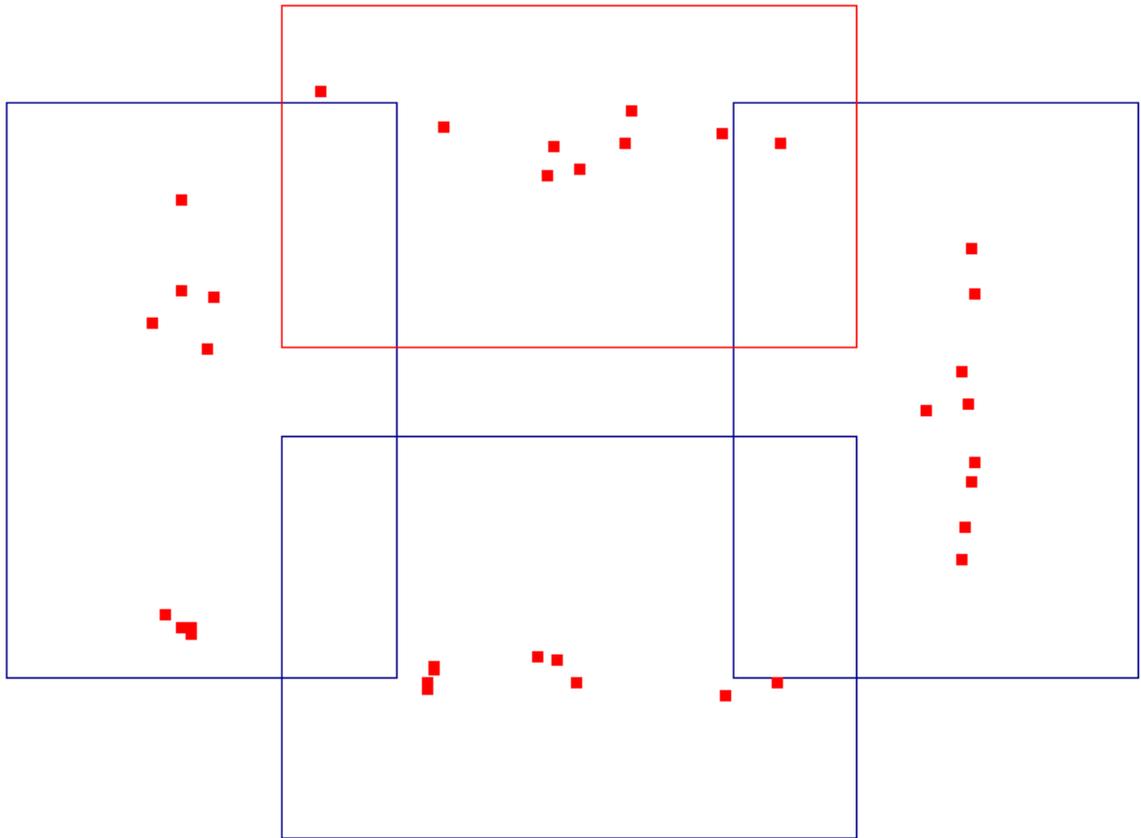


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN



INTERFAZ DE LA INSTALACIÓN



## PERSISTIR

Un lado de cada uno de los cuatro límites que configuran la proyección, se desplazan de manera persistente, dejando que el grupo de elementos sonoros y visuales, que restan en el interior, tengan más o menos perímetro a recorrer. El desplazamiento de cada uno de los lados variará según el lateral del cubo-interfaz que sea presionado.

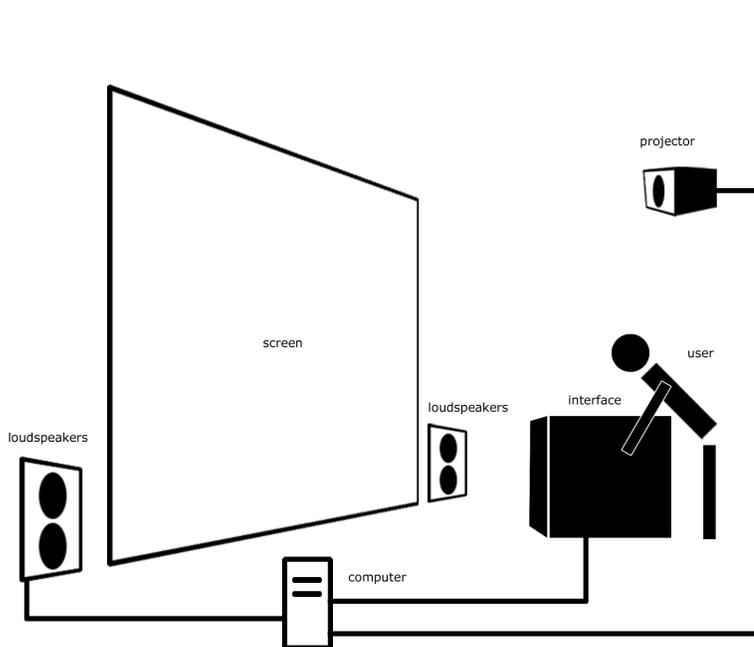
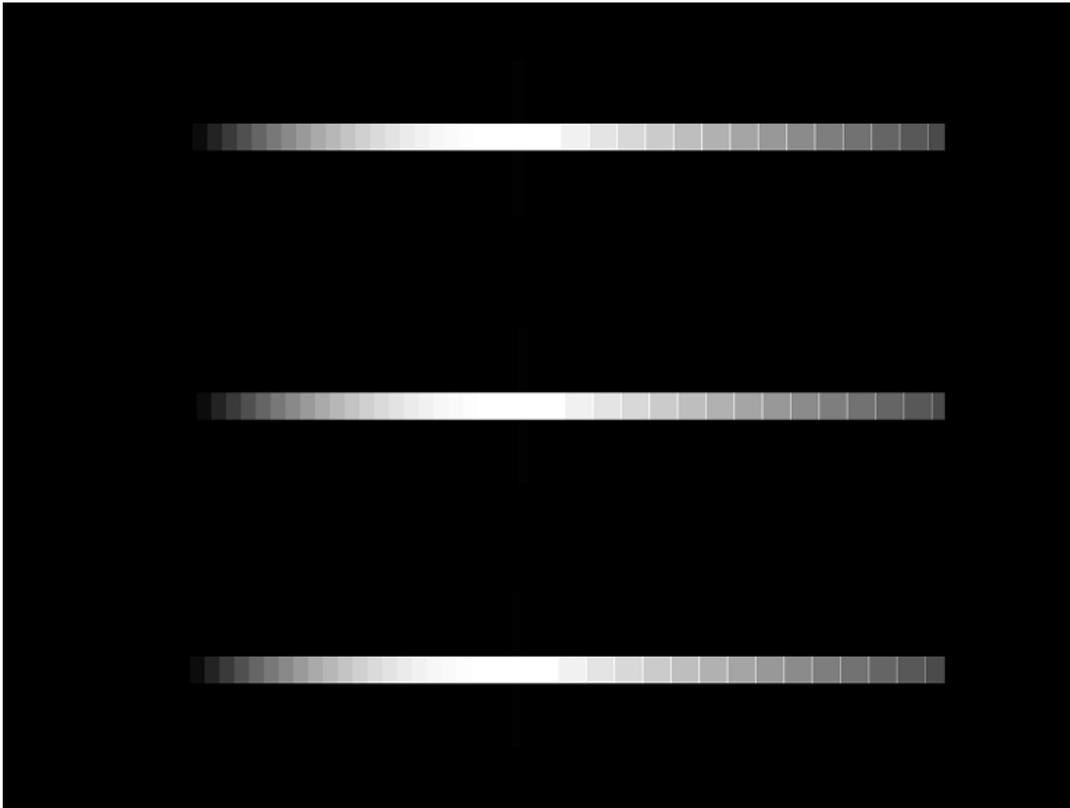


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN



INTERFAZ DE LA INSTALACIÓN





# MEDITAR

**2005**

AUTOR

*Idea, programación, interacción y  
diseño visual: Alex Sanjurjo Rubio.*

SONIDO

*Alex Sanjurjo Rubio.*

---

## Requisitos técnicos:

Cada instalación posee sus propios requisitos. Algunas de las instalaciones son interactivas, siendo necesario conocer la posición del usuario dentro del espacio de exposición, ya sea distribuyendo sensores de presión en el suelo, ocultos bajo una alfombra, o colocando una cámara en el techo de la sala que captura su ubicación. Las 9 instalaciones tienen elementos en común para su exposición, y son los que afectan al tipo de ordenador, proyector y altavoces, colocados de forma que se aprecie lo menos posible su presencia.

## Información adicional

Todos los derechos de autor, publicación, distribución y comercialización pertenecen al autor: Alex Sanjurjo Rubio.  
Número de Registro: B-2398-05

- Un proyector LCD XGA con 800 x 600 de resolución de pantalla.
- Una pantalla para proyectar.
- Un Pentium IV 1Ghz, 1024 Mb, con reproductor CD-Rom, 1G de espacio libre en disco duro, Windows 98 o 2000 o XP. Una tarjeta de sonido profesional como Darla, Digi 1, RME.
- Un amplificador y altavoces.

**MEDITAR** son un conjunto de nueve instalaciones audiovisuales, algunas interactivas, que se engloban bajo una misma búsqueda, experimentar aquello que no son; experiencias categóricas, empíricas. Son experiencias que pertenecen al mundo pero no son reales, sino que sugieren, aluden, son experiencias mudas que meditan entorno aquello que no dicen, nueve ambientes en los que se trasciende la realidad inmediata, se renuncia a ella, a la cotidianidad plagada de evidencias, de ilustraciones que determinan y encierran al individuo, para dirigirnos, enmudecidos, al reflejo de lo otro, provocando una experiencia meditativa entorno al ser, una toma de conciencia alejada de cualquier determinismo que niegue la experiencia misma.

Nueve instalaciones que pueden ser expuestas individualmente o conjuntamente, ubicadas, en espacios diferentes, pintados de negro, como metáfora de la acción que medían cada una de ellas, cuyos únicos referentes son los haces de luz y los sonidos.



## MEDITAR 1

El usuario contempla el desarrollo de los elementos visuales y sonoros proyectados ante la pantalla así como los emitidos a través de los altavoces, los cuales, se van sucediendo de forma aleatoria dentro siempre de una variabilidad sutil.

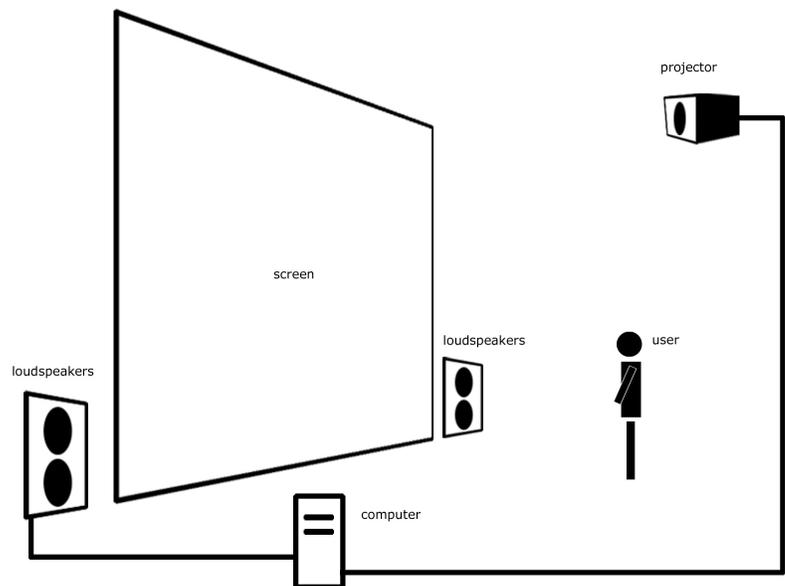
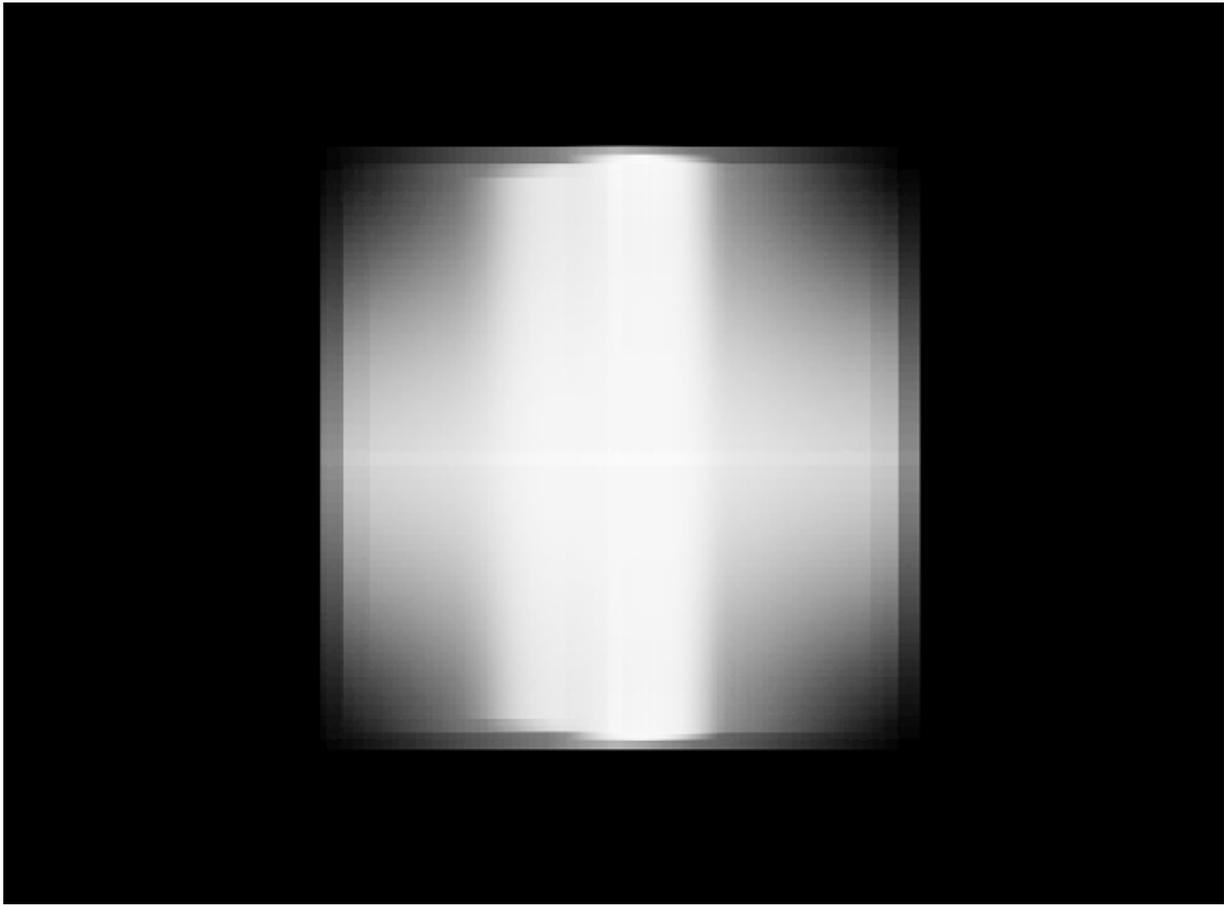


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN



## MEDITAR 2

El usuario interactúa posibilitando la aparición visual y sonora de los elementos a contemplar, así como su desaparición. Para que sean visibles y audibles estos elementos es necesario que el usuario se acerque a la pantalla.

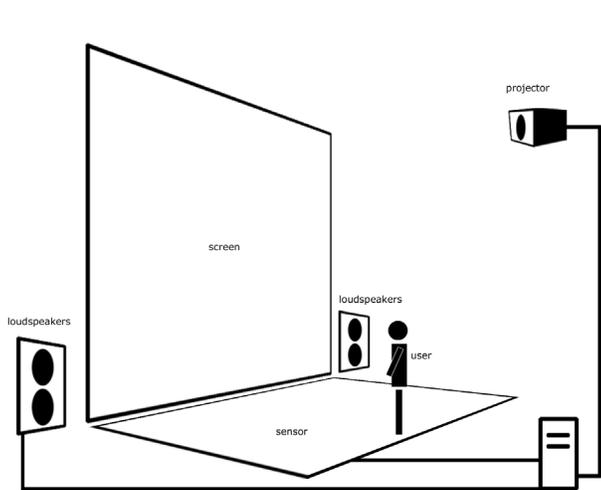


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 1

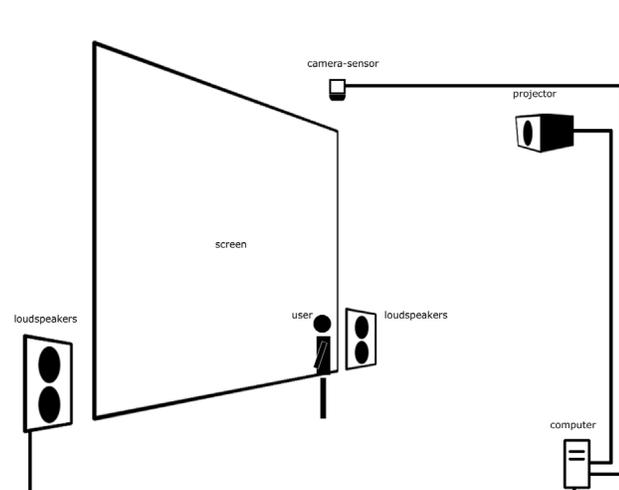
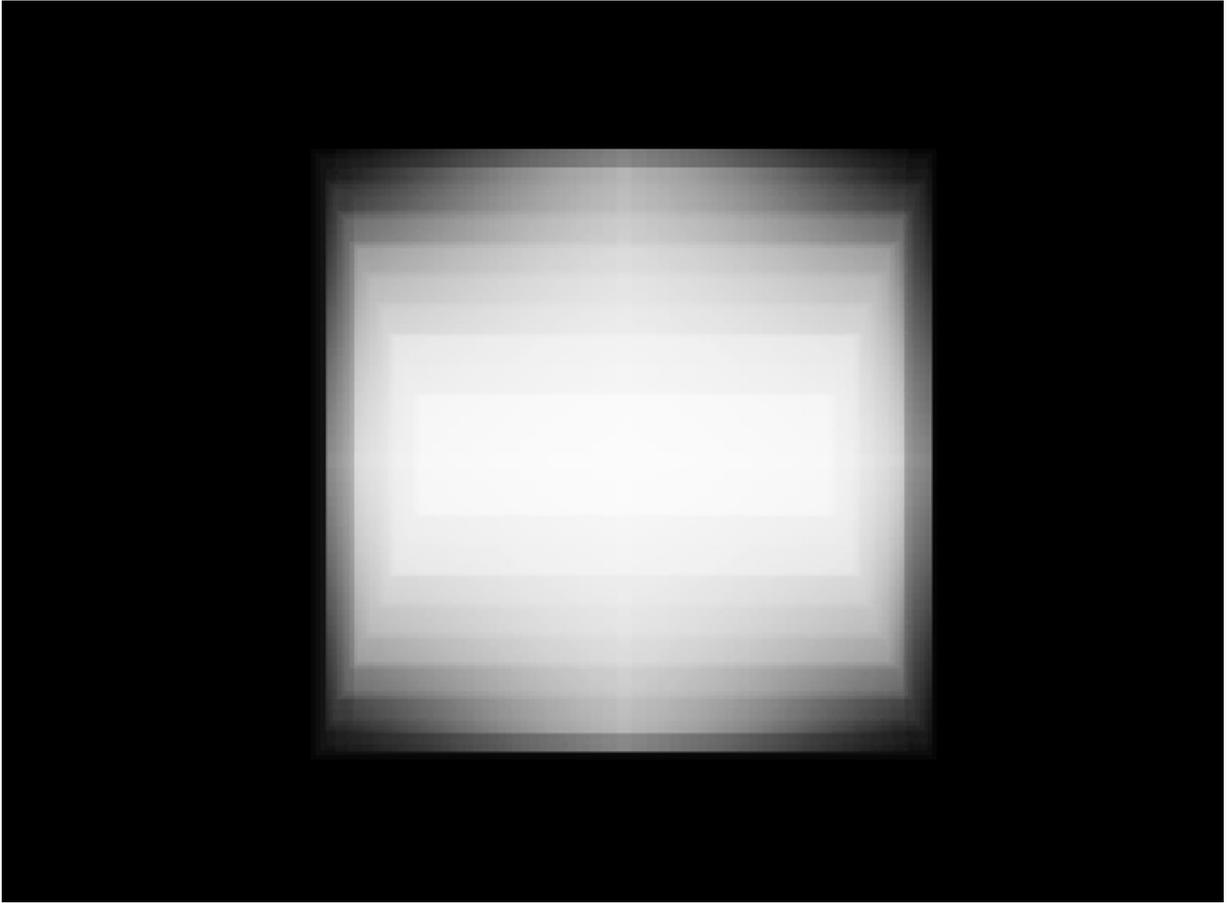


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 2



## MEDITAR 3

El usuario contempla el desarrollo de los elementos visuales y sonoros proyectados ante la pantalla así como los emitidos a través de los altavoces, los cuales, se van sucediendo de forma aleatoria dentro siempre de una variabilidad sutil.

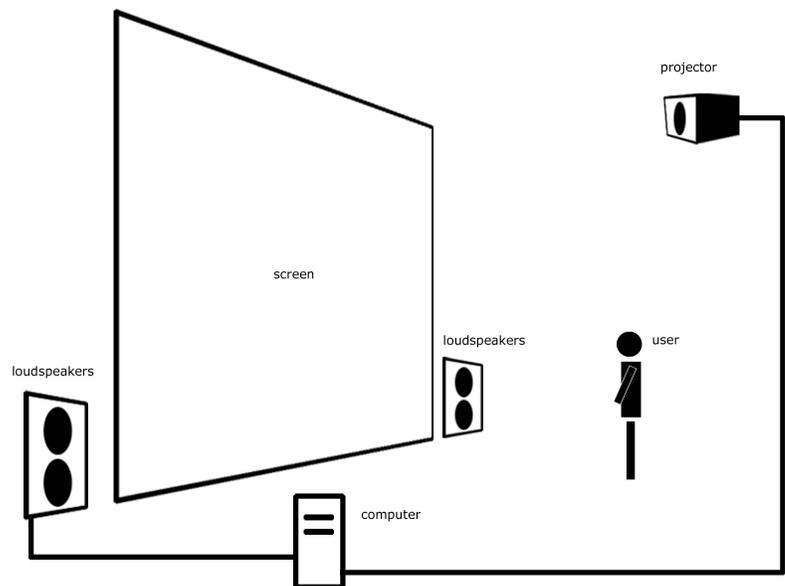
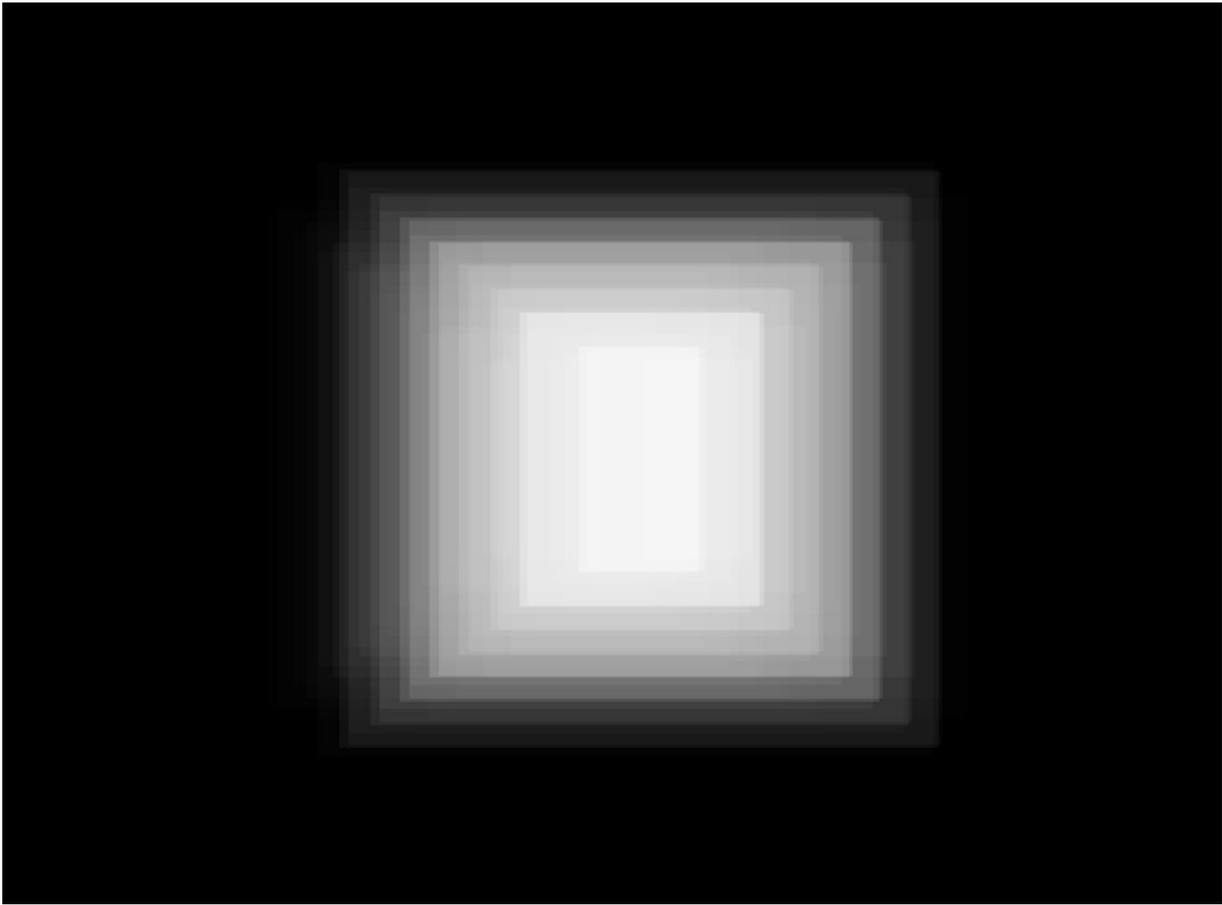


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN



## MEDITAR 4

El usuario interactúa posibilitando la aparición visual y sonora de los elementos a contemplar, así como su desaparición. Para que sean visibles y audibles estos elementos es necesario que el usuario se acerque a la pantalla.

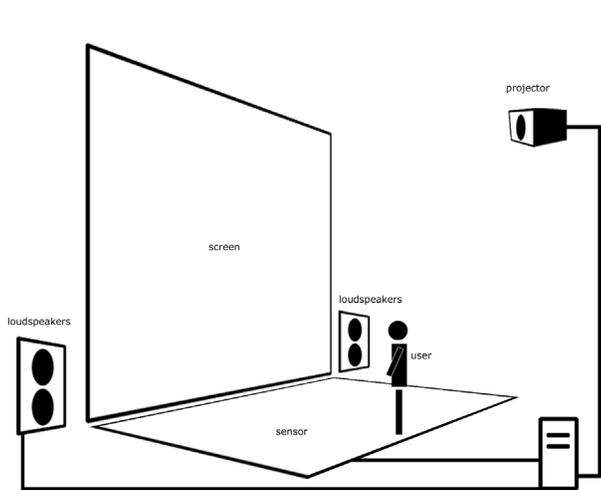


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 1

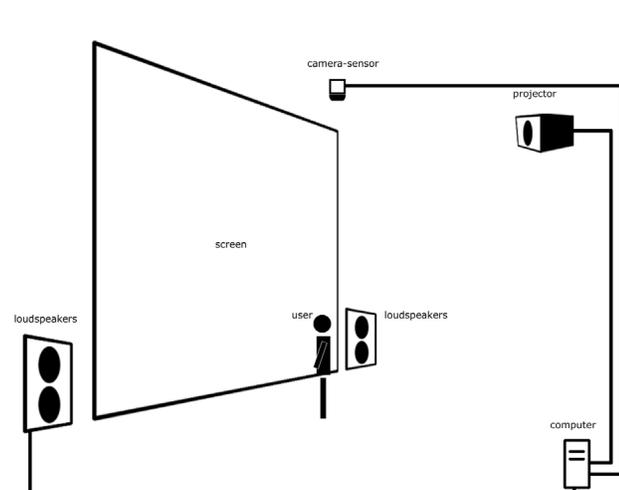
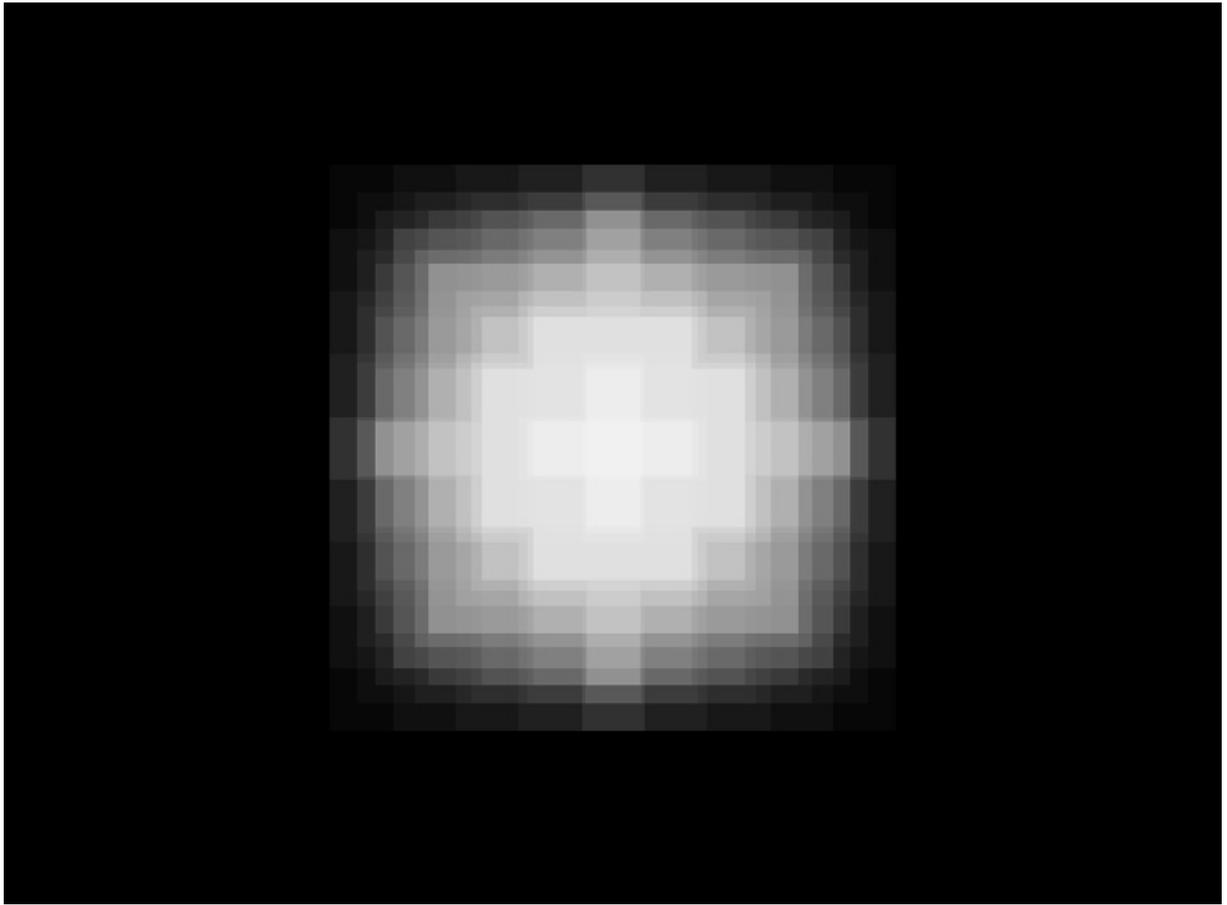


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 2



## MEDITAR 5

El usuario interactúa con un conjunto de elementos que forman un cuadrado, activando tres posibles estados; uno inicial, en el que aparece el conjunto de elementos, un segundo en el que crecen y un tercero en el que estallan. A medida que el usuario se acerca a la pantalla, activa secuencialmente cada estado.

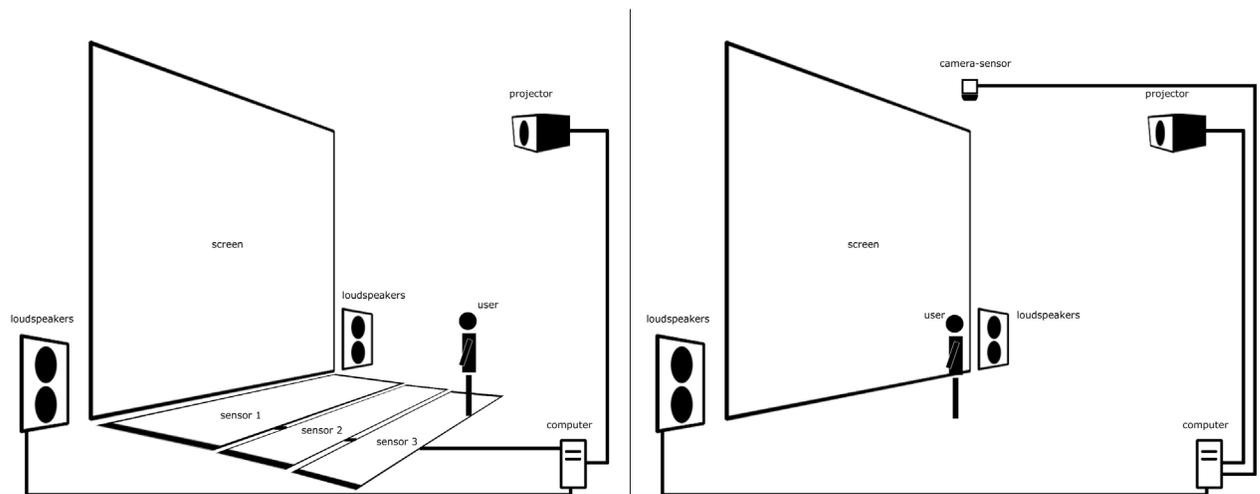
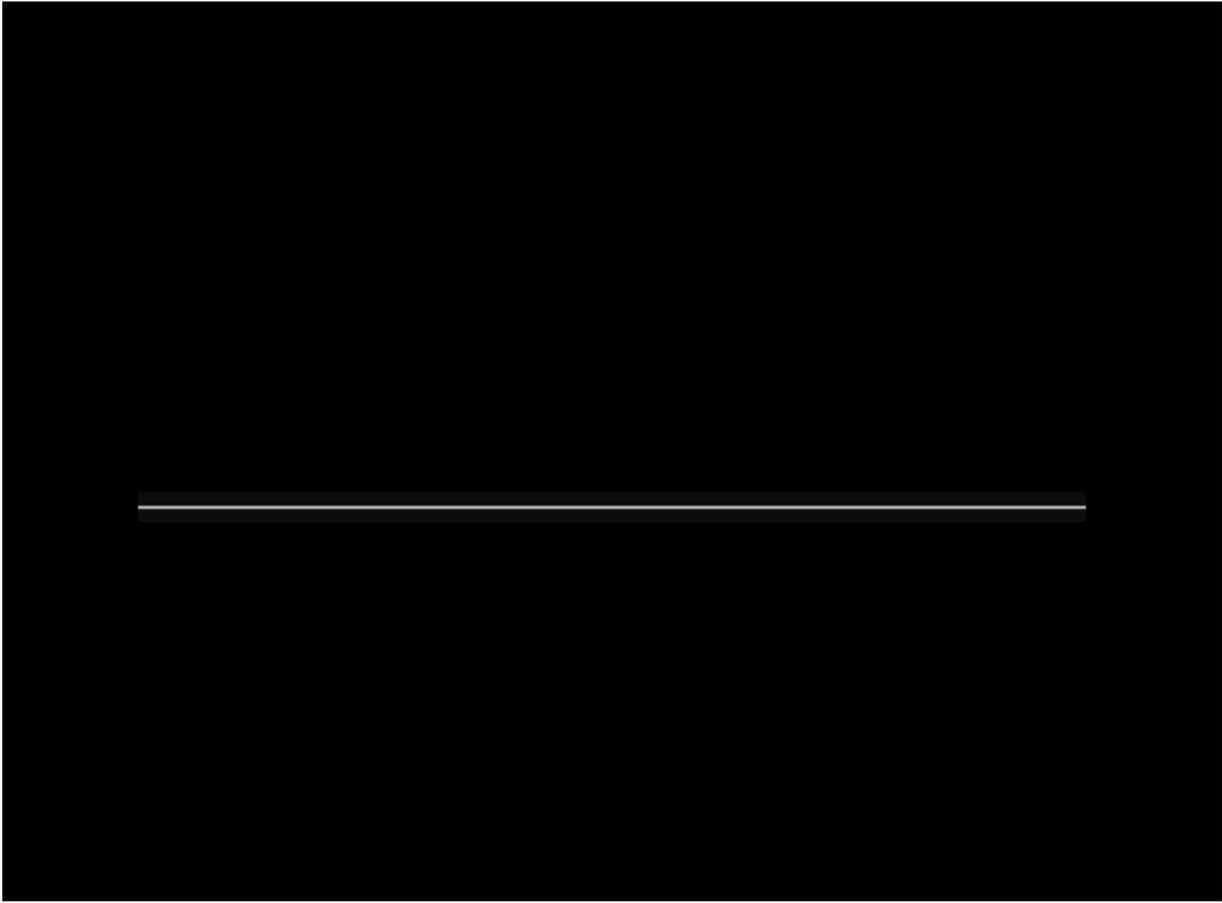


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 1

ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 2



## MEDITAR 6

El usuario se sumerge en un recorrido cuyas paredes son pantallas de proyección, colocándose el proyector detrás de éstas. Una línea proyectada en dichas pantallas sigue la posición del usuario a lo largo del recorrido.

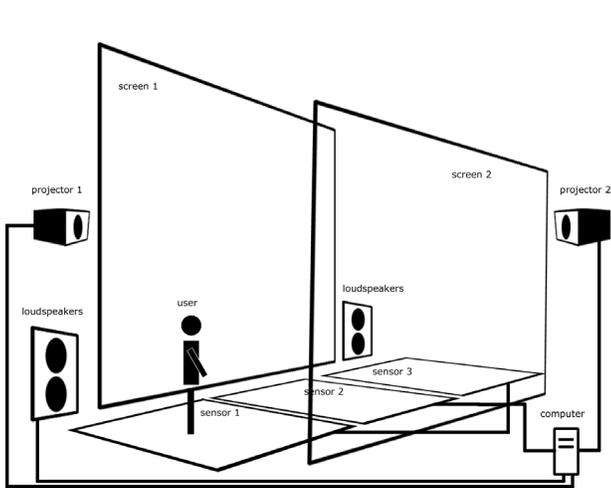


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 1

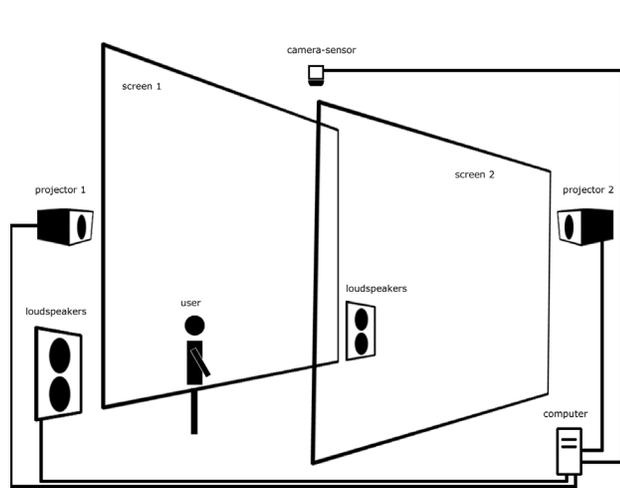
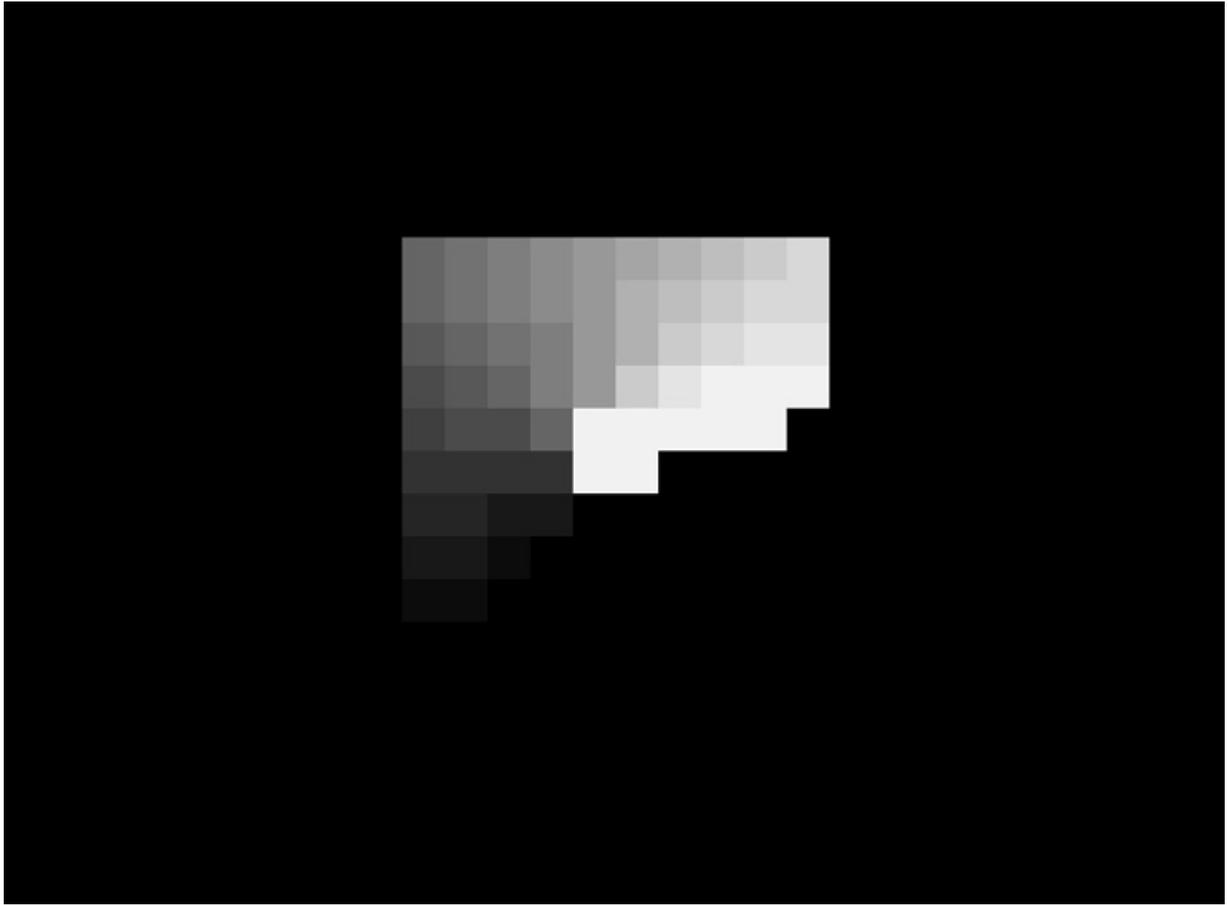


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 2



## MEDITAR 7

El usuario interactúa con un cuadrado central en la pantalla que va siendo iluminado como un radar. El usuario puede intervenir cambiando la dirección del radar, en dirección a las agujas del reloj o a la inversa, así como la superficie a iluminar.

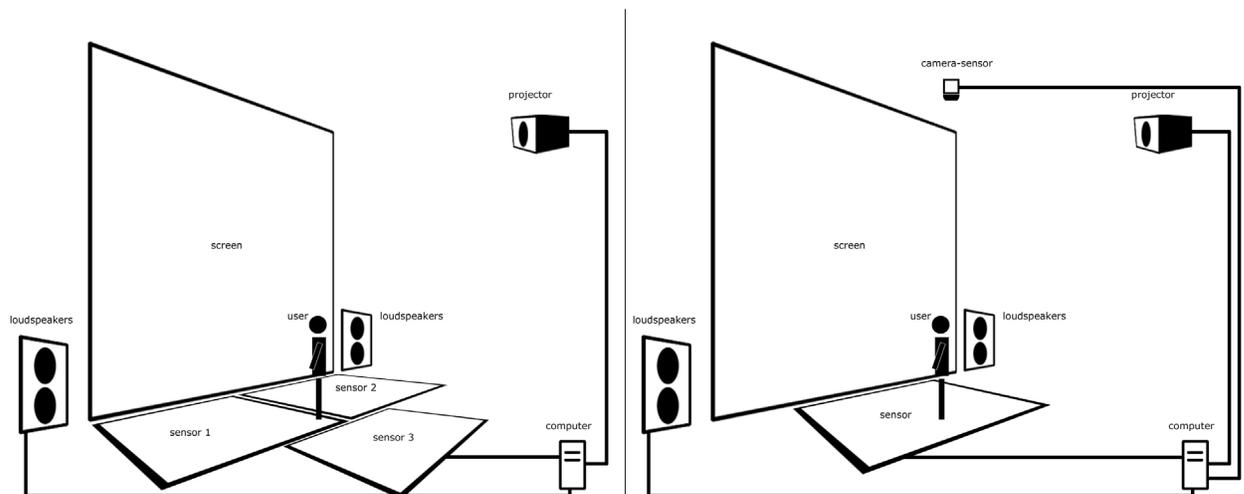
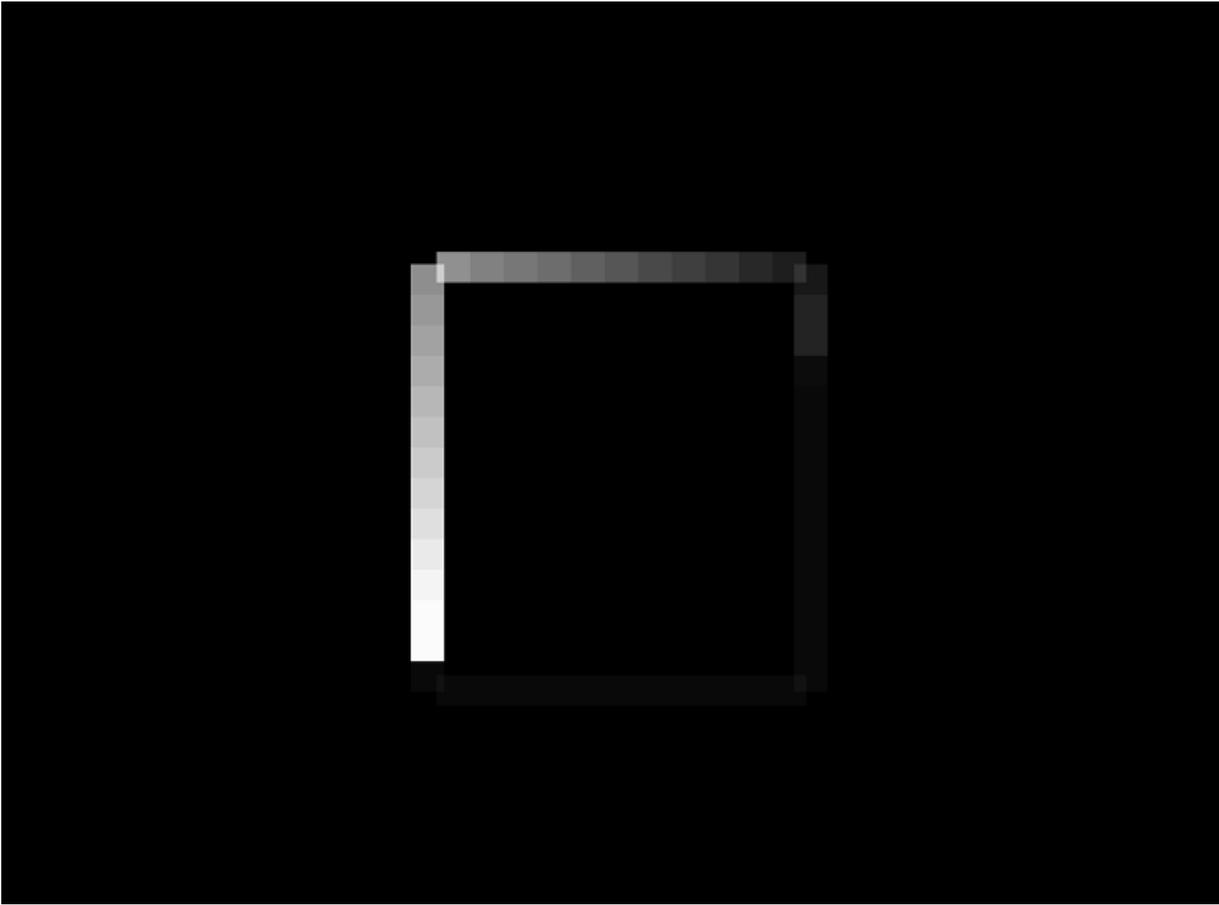


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 1

ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 2



## MEDITAR 8

El usuario interactúa con una estela de luz en continuo movimiento, que dibuja, en su recorrido, un perímetro cuadrado que aumenta y disminuye aleatoriamente. El usuario dependiendo en donde esté colocado ante la pantalla, podrá determinar la dirección del movimiento; en sentido de las agujas del reloj, o en sentido contrario, también puede acelerar la velocidad de traslación.

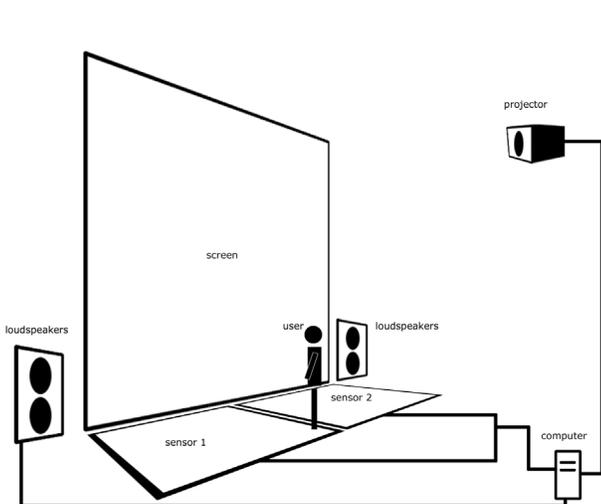


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 1

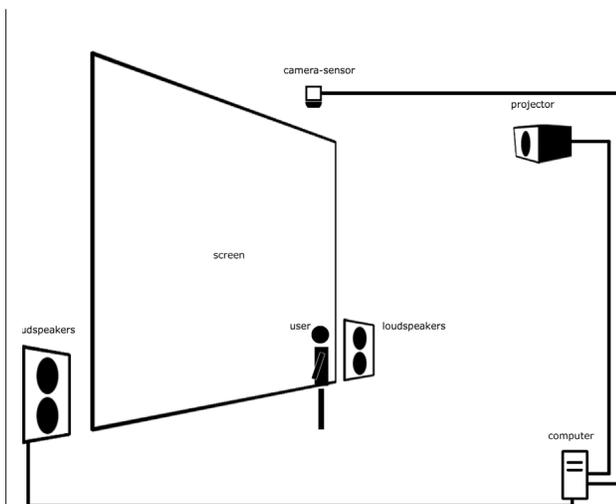
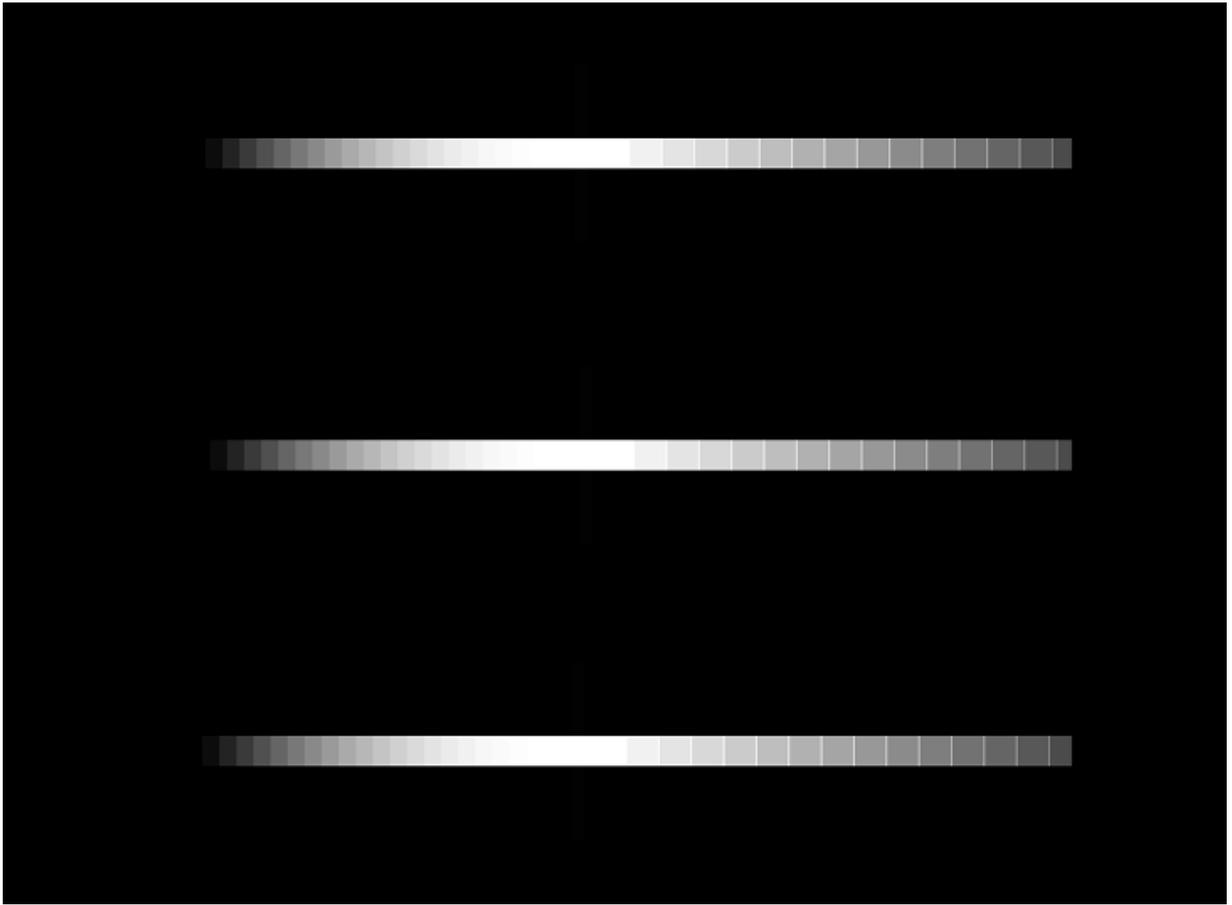


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 2



## MEDITAR 9

El usuario interactúa con tres haces de luz horizontal, pudiendo modificar el ancho de longitud, como invertir el degradado del claro-oscuro, dependiendo de su ubicación ante la pantalla.

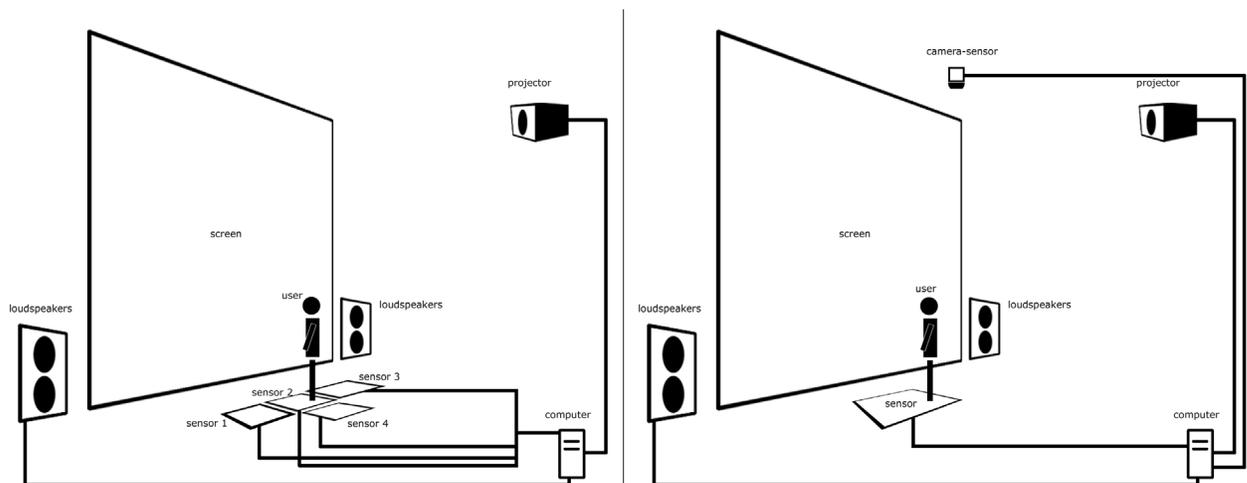


ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 1

ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN 2



# INQUIETAR

**2006**

AUTOR

*Idea, programación, interacción y  
diseño visual: Alex Sanjurjo Rubio.*

SONIDO

*Alex Sanjurjo Rubio.*

---

## Requisitos técnicos:

Las 11 instalaciones tienen los mismos requisitos, salvo "INQ\_EV" que tiene los suyos propios, los elementos en común afectan al tipo de ordenador, proyector y altavoces.

## Información adicional

Todos los derechos de autor, publicación, distribución y comercialización pertenecen al autor: Alex Sanjurjo Rubio.  
Número de Registro: B-3250-06

- Un proyector LCD XGA con 800 x 600 de resolución de pantalla.
- Una pantalla para proyectar.
- Un Pentium IV 1Ghz, 1024 Mb RAM, con reproductor CD-Rom, 1 G de espacio libre en disco duro, Windows 98 o 2000 o XP. Una tarjeta de sonido profesional como Darla, Digi 1, RME.
- Un amplificador y altavoces.

Bajo el título **INQUIETAR** se engloban once instalaciones audiovisuales, una de ellas interactiva, once experiencias que tienen en común la experiencia que desencadenan; inquietud, al contrastar dos contextos de estética diferente, por un lado experimentamos la aparente serenidad de la parte visual que a veces puede llegar a ser hipnótica y que contrasta con el sonido inquietante que desencadena angustia y desconcierto.

El usuario se convierte en el punto de unión de ambas realidades tan contrastadas, al dialogar, experimentar e interactuar, desde la contemplación, las variaciones visuales y sonoras. Experimentar **INQUIETAR** rompe con la inercia del día a día, insistiendo en la inquietud que genera vivir.

EL USUARIO PARTICIPA EN EL DESARROLLO DE LOS ELEMENTOS VISUALES Y SONOROS PROYECTADOS ANTE LA PANTALLA, ASÍ COMO LOS EMITIDOS A TRAVÉS DE LOS ALTAVOCES GRACIAS A LAS VARIACIONES GENERADAS POR LOS LOGARITMOS DEL PROGRAMA.

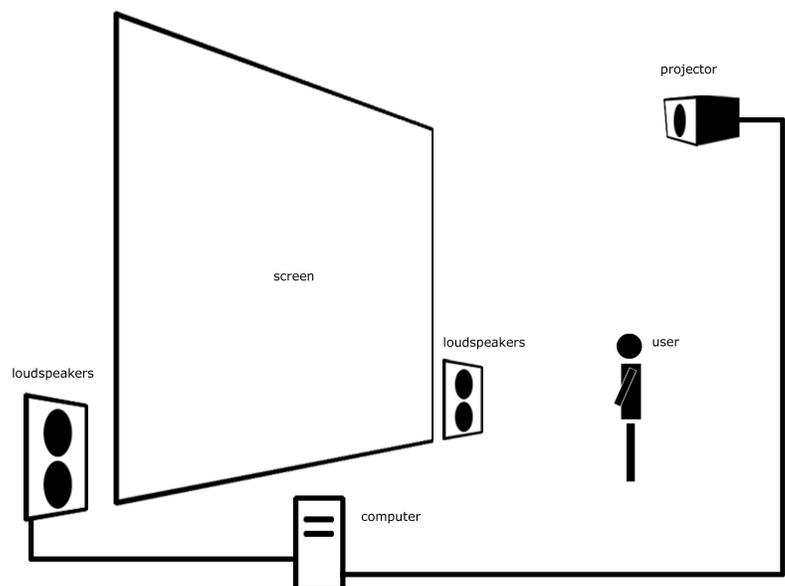
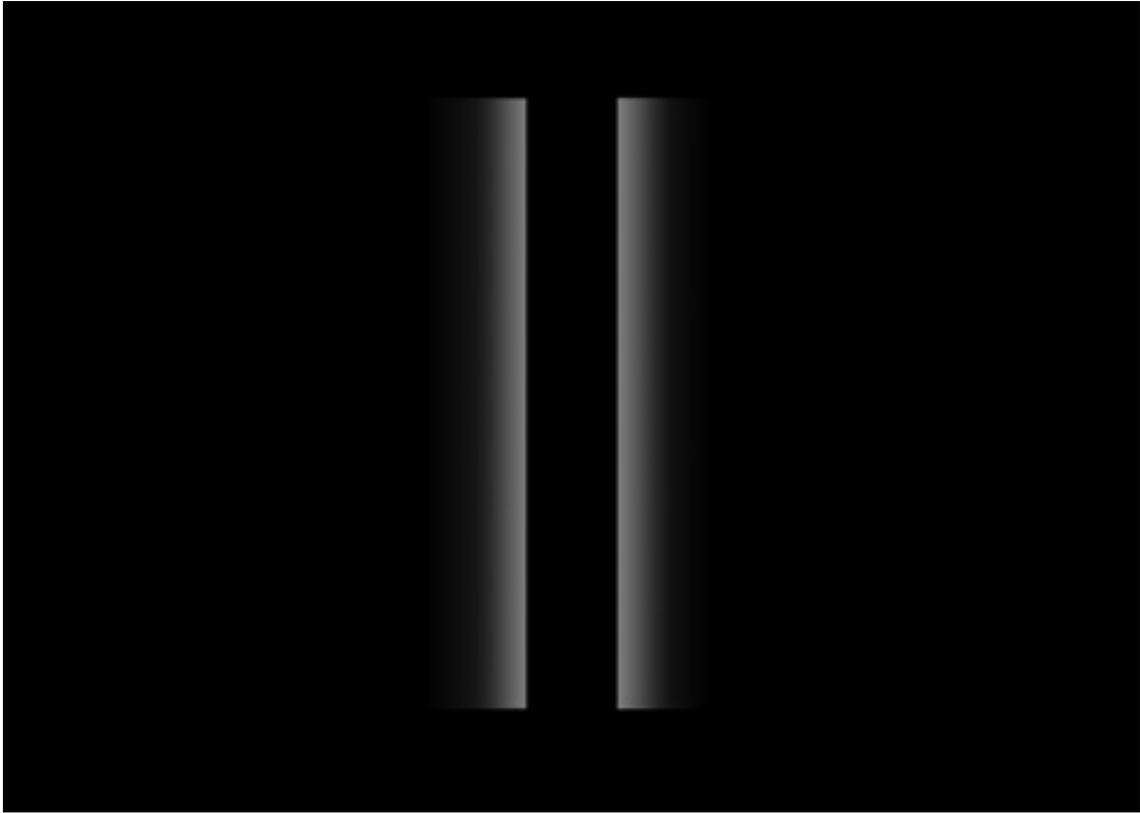
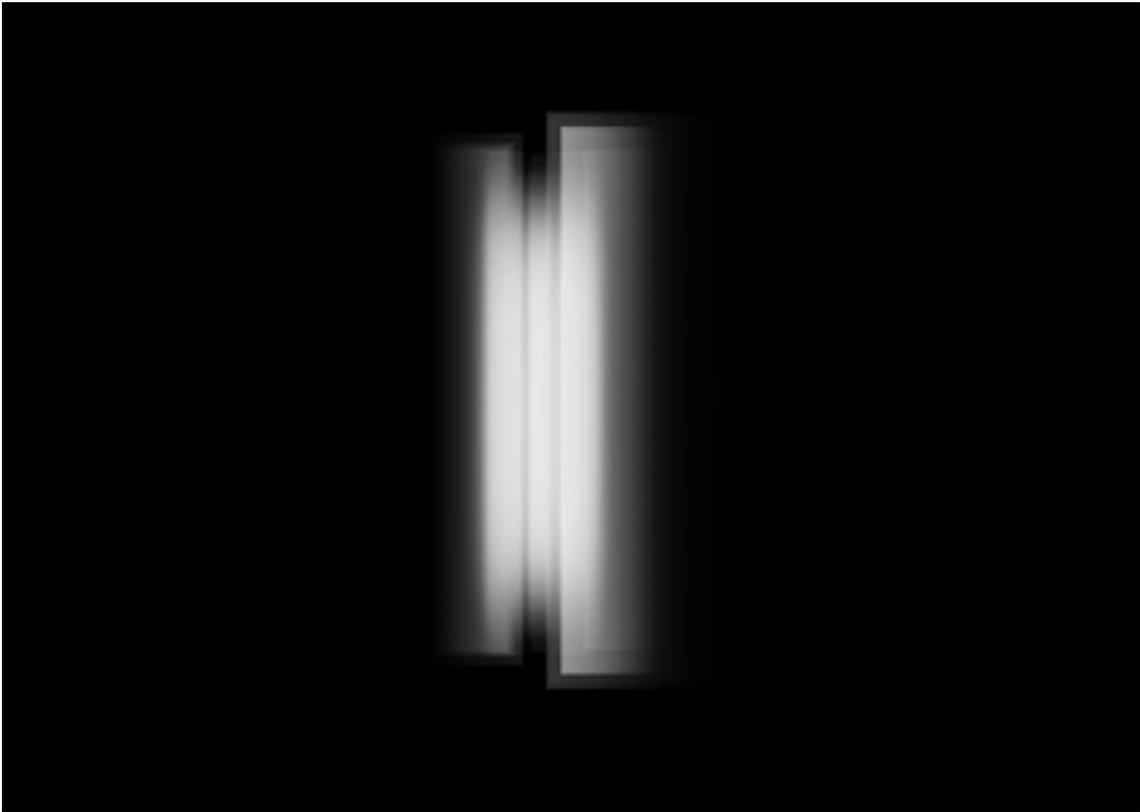


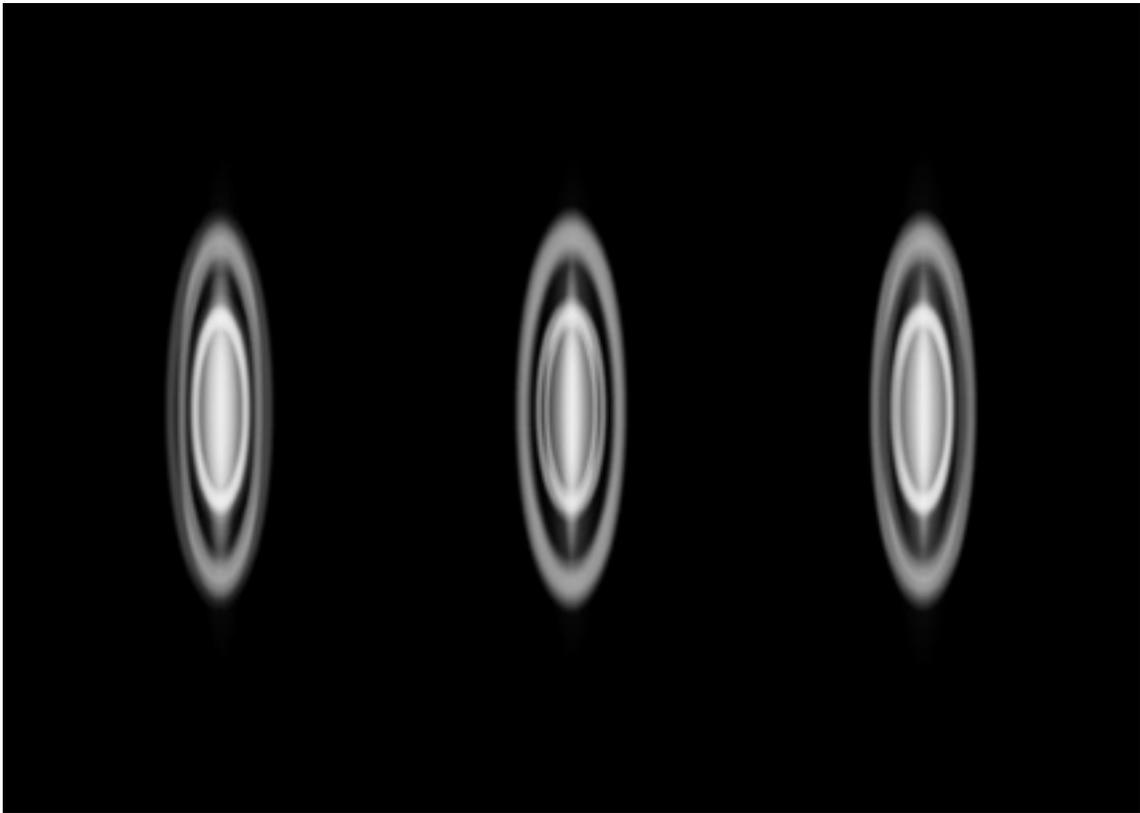
ILUSTRACIÓN DE LA INSTALACIÓN

1



2



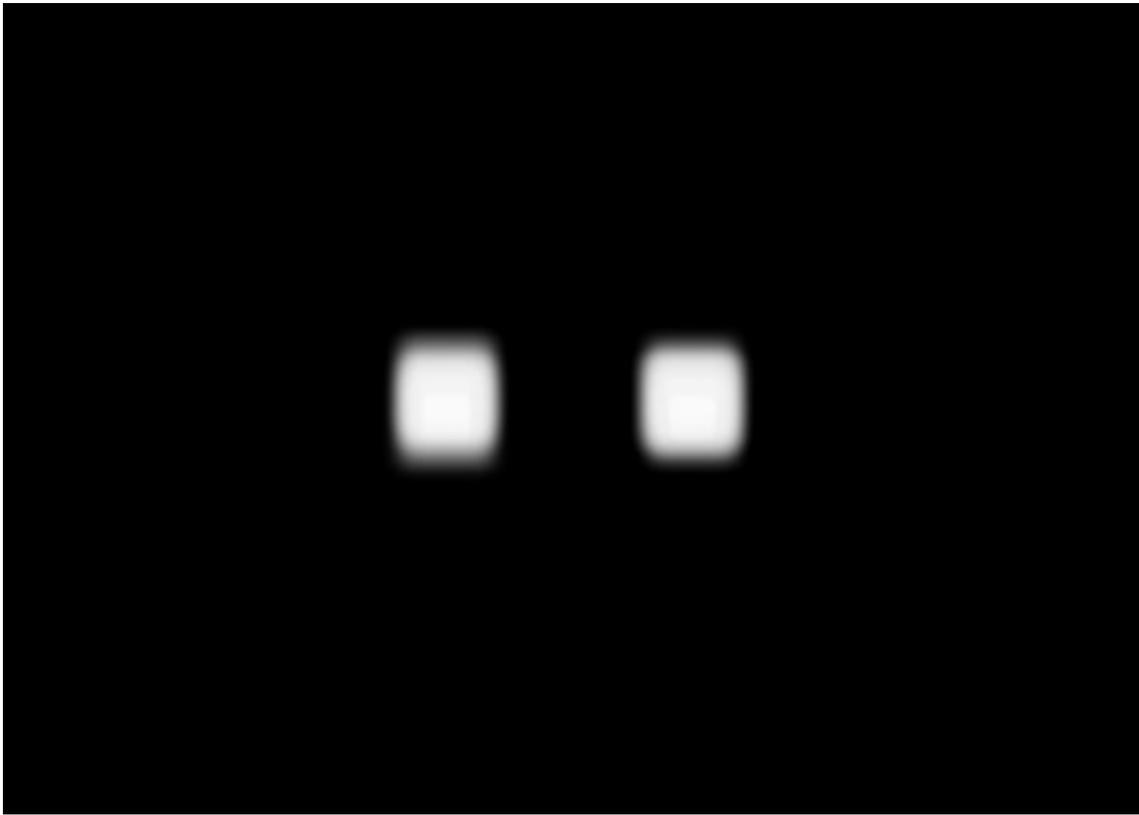


3



4

5

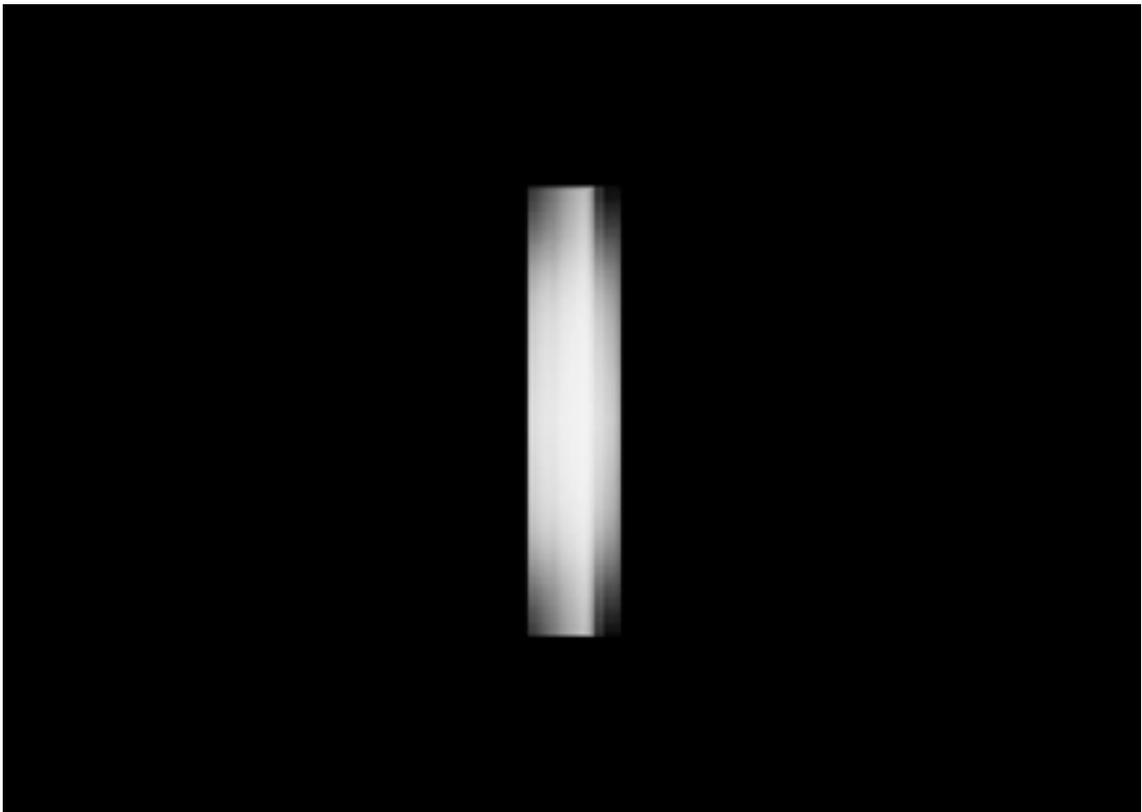


6



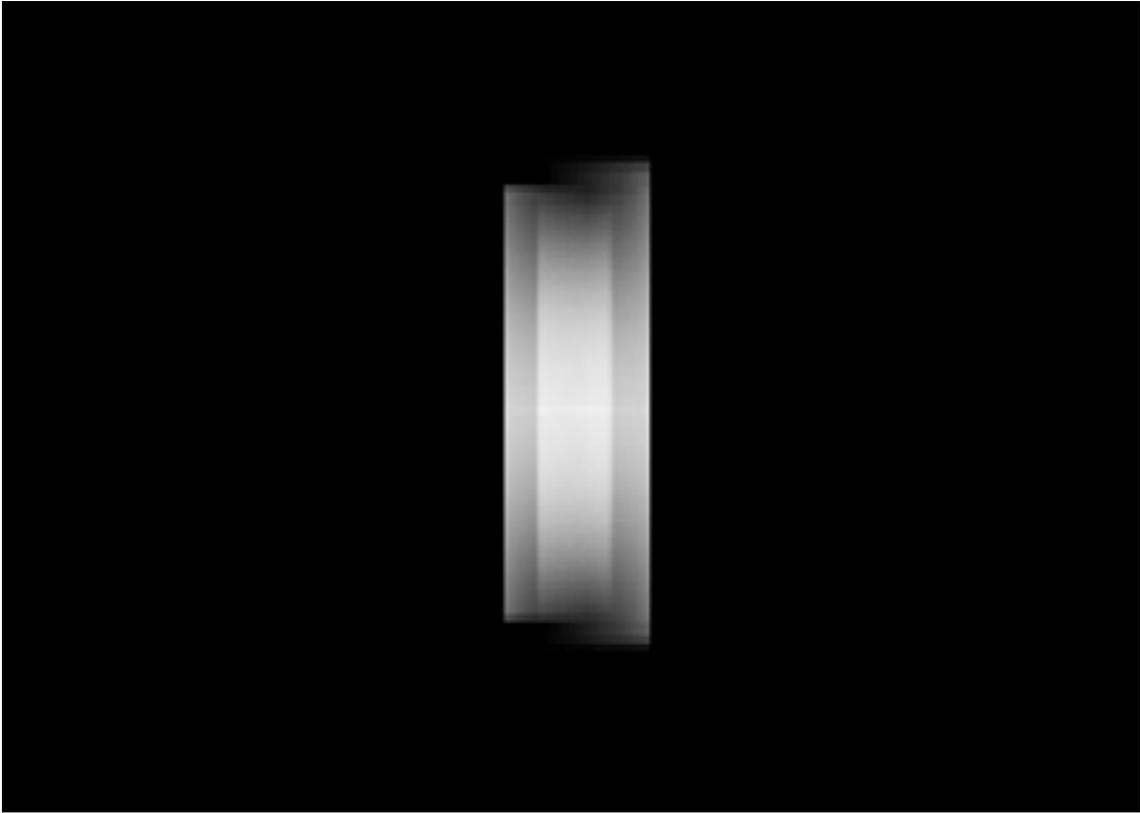


7

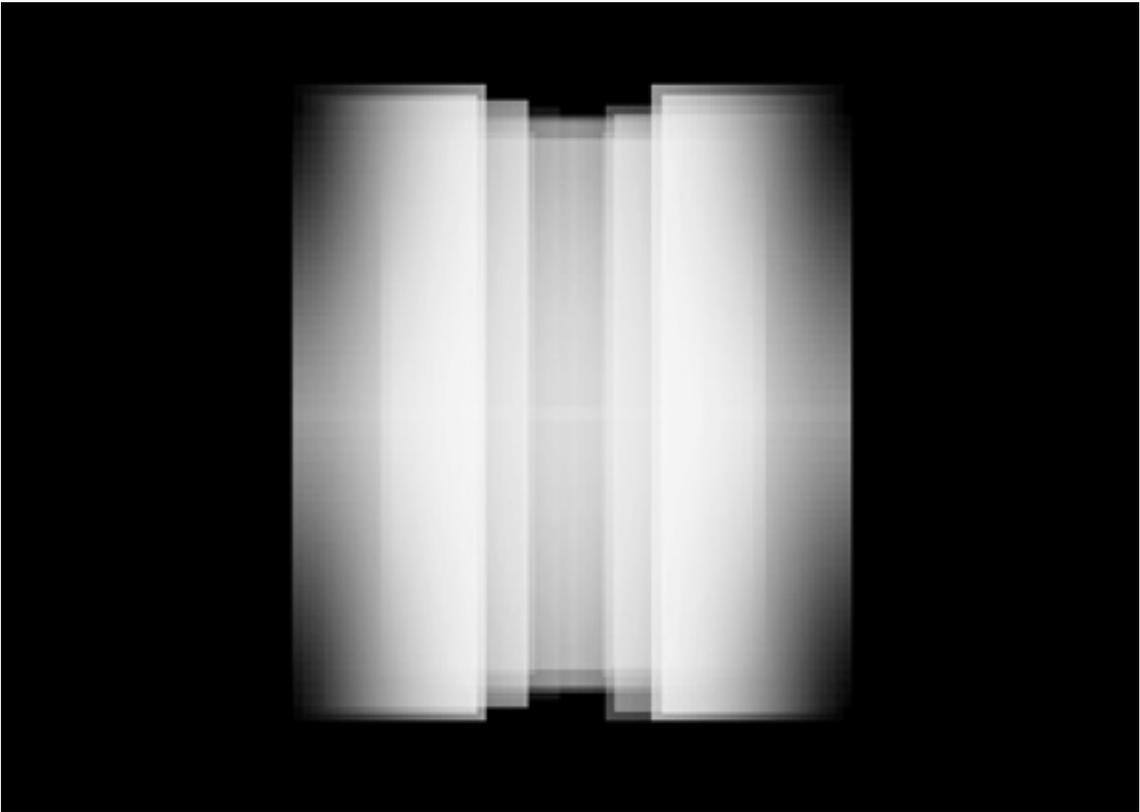


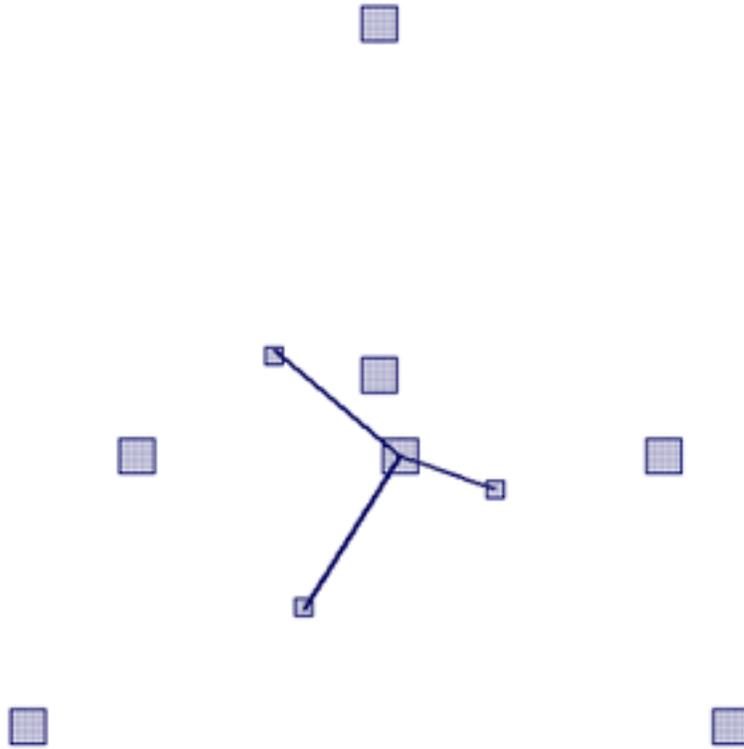
8

9



10

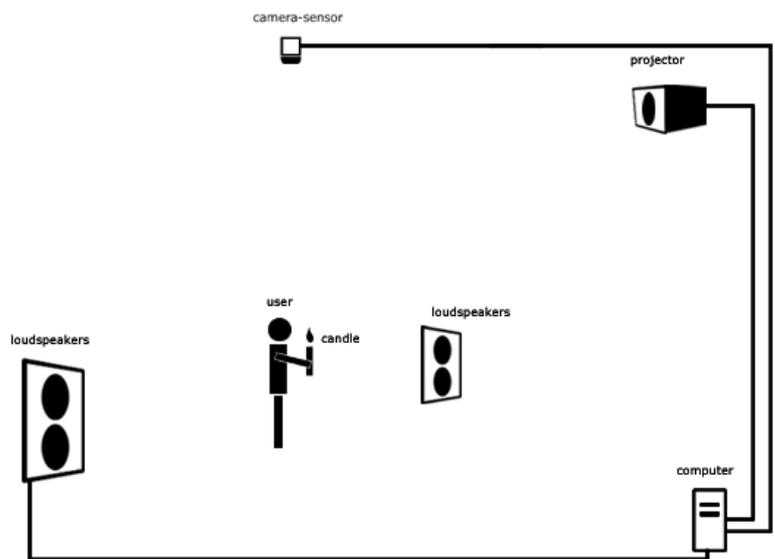




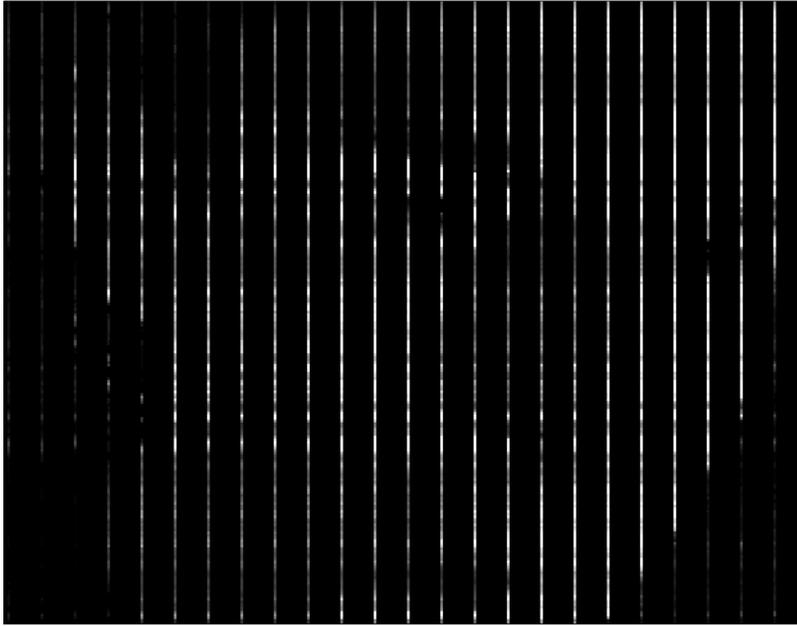
## INQ\_EV

El usuario sostiene una vela encendida, única fuente de luz en un espacio a oscuras, una cámara colocada en el techo recoge la posición del usuario gracias a la llama de la vela, su ubicación, condicionará la interacción con la ambientación sonora.

Caminar en un espacio a oscuras, tan sólo sosteniendo una vela, sumado al sonido resultante que va variando, aumentan la experiencia de inquietud, la extrañeza, como la conciencia de uno mismo.



ESQUEMA DEL FLUJO SONORO.



## REFLEJAR

2008

AUTOR

*Idea, programación, interacción y  
diseño visual: Alex Sanjurjo Rubio.*

SONIDO

*Alex Sanjurjo.*

**REFLEJAR** es una instalación audiovisual e interactiva en la que se experimenta el mito de Narciso, el reflejo del rostro de uno mismo, perecedero, imposible de retener, seducidos por la insinuación y la seducción de una imagen digital distorsionada que nos evoca a nosotros mismos y que aparece dependiendo de la intensidad con la que exhalamos sobre una interfaz.

La interfaz consta de un armazón que cubre el hardware, que sirve de silla en la que se sienta el usuario, justo enfrente y soldada a la estructura, hay una pantalla, unos altavoces, una webcam y un tubo que asciende desde el suelo a una altura inferior de la pantalla.

El usuario interviene soplando sobre el tubo, en donde hay un sensor soldado a una placa de Arduino que analiza la intensidad del soplido, convirtiéndolo en valores numéricos que son enviados al ordenador para ser procesados por una aplicación desarrollada en Processing, que combina estos datos con los capturados por la webcam, distorsionando la imagen de nuestro rostro capturado en función de la intensidad. Para que la imagen se continúe viendo, el usuario, tiene que continuar soplando, si no se desvanece poco a poco. El sonido también va en correlación con la parte visual, aparece y desaparece en función de la intensidad con la que el usuario exhala.

---

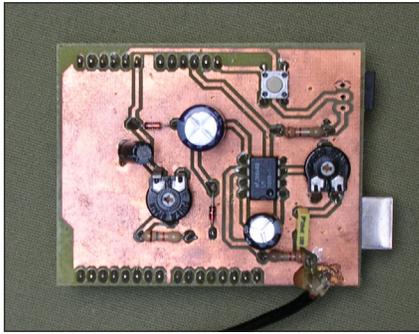
### Información adicional

Todos los derechos de autor, publicación, distribución y comercialización pertenecen al autor: Alex Sanjurjo Rubio 2009.

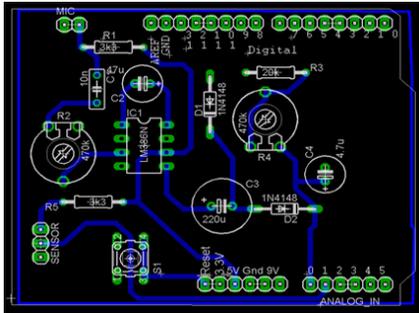
Número de Registre: B-0477-09

### Requisitos técnicos:

- Interfaz compuesta por: una pantalla LCD, altavoces, webcam y placa de Arduino.  
- Un Pentium IV 1Ghz, 1024 Mb RAM, con reproductor CD-Rom, 1 G de espacio libre en disco duro, Windows 98 o 2000 o XP. Una tarjeta de sonido profesional como Darla, Digi 1, RME.

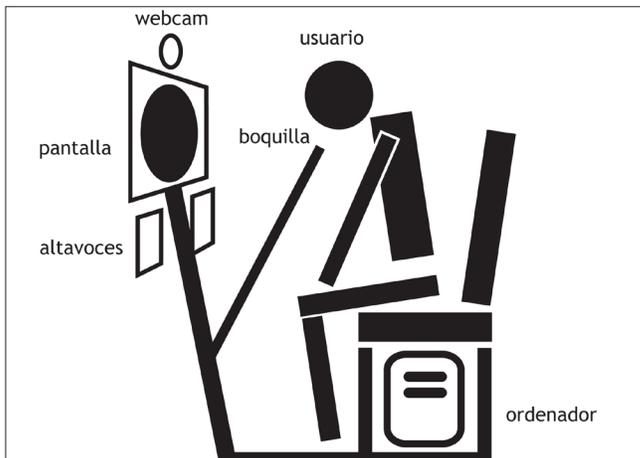


PLACA DE ARDUINO A LA QUE SE LE HA AÑADIDO OTRA PLACA EN LA QUE SE HA SOLDADO UN MICRÓFONO QUE ES EL ENCARGADO DE CAPTURAR LA INTENSIDAD DEL SOPLIDO.

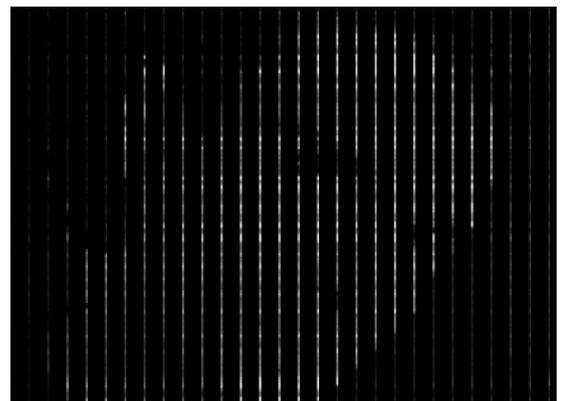


DISEÑO DE LA PLACA SUPERPUESTA A LA DE ARDUINO QUE ES LA ENCARGADA DE CAPTURAR LA INTENSIDAD DEL SOPLIDO VÍA UN MICRÓFONO AL QUE SE LE HA ESTABILIZADO LA SEÑAL CAPTURADA.

ILUSTRACIÓN DEL ARMAZÓN QUE CUBRE EL ORDENADOR, SENSORES, ALTAVOCES, PANTALLA, PLACA DE "ARDUINO".



La imagen de nuestro rostro capturada por la webcam es procesada y distorsiona según la intensidad de nuestro soplo, fragmentándose en una matriz de filas y columnas que vistas en su conjunto representan el rostro sutilmente insinuado del usuario. La intensidad de luz de cada celda también dependerá de la fuerza con la que se ha soplado.





# EVOCAR

2009

AUTOR

*Idea, programación, interacción y  
diseño visual: Alex Sanjurjo Rubio.*

SONIDO

*Alex Sanjurjo Rubio.*

CON COLABORACIÓN DE



**Co NC A**

Consell Nacional  
de la Cultura i de les Arts

---

## Requisitos técnicos:

**EVOCAR** son cinco instalaciones que se proyectan sobre una pared o pantalla a alta resolución y una reproducción sonora de alta fidelidad, el espacio ha de estar pintado de negro.

Los siguientes ítems indican las necesidades para ser expuestas:

- Un proyector LCD XGA con 800 x 600 de resolución de pantalla.
- Una pantalla para proyectar.
- Un amplificador y altavoces.
- Un Pentium IV 1Ghz, 1024 Mb RAM, con reproductor CD-Rom, 1 G de espacio libre en disco duro, Windows 98, 2000, XP, o Vista. Una tarjeta de sonido profesional como Darla, Digi 1, RME. En el ordenador han de estar instalados los siguientes programas y plugins:
  - Processing <http://www.processing.org/>
  - La librería de audio SONIA <http://sonia.pitaru.com/>
  - El plugin JSyn <http://www.softsynth.com/jsyn/plugins/>

## Información adicional

Todos los derechos de autor, publicación, distribución y comercialización pertenecen al autor: Alex Sanjurjo Rubio 2009.

Número de Registro: B-6123-09

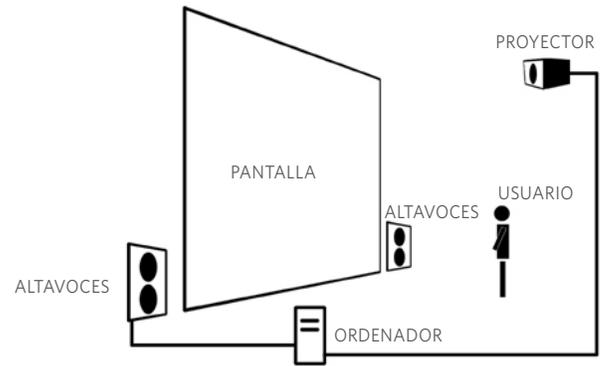
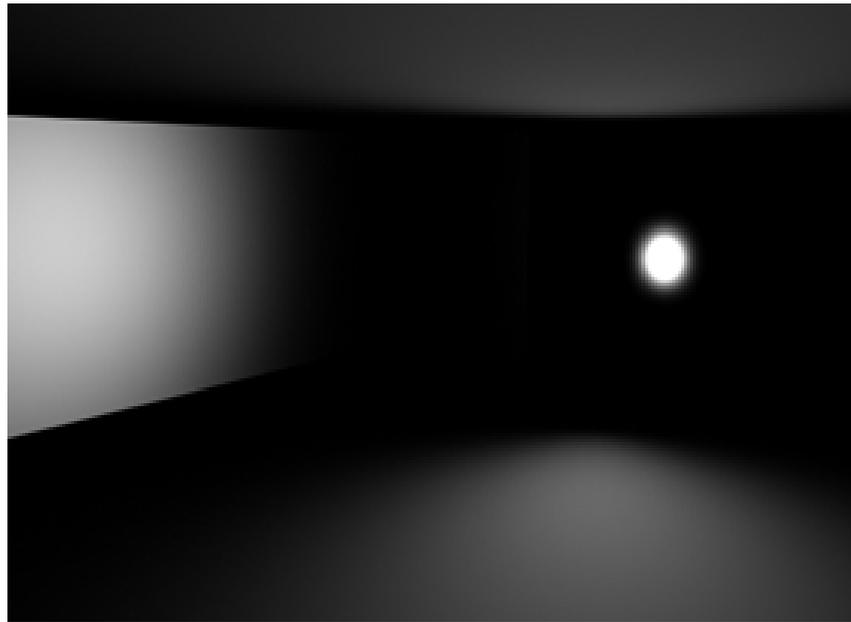


ILUSTRACIÓN DE CÓMO LA APLICACIÓN ES EJECUTADA EN EL ORDENADOR, ENVÍA LA INFORMACIÓN VISUAL AL PROYECTOR Y LA SONORA A LOS ALTAVOCES COLOCADOS EN LA SALA.

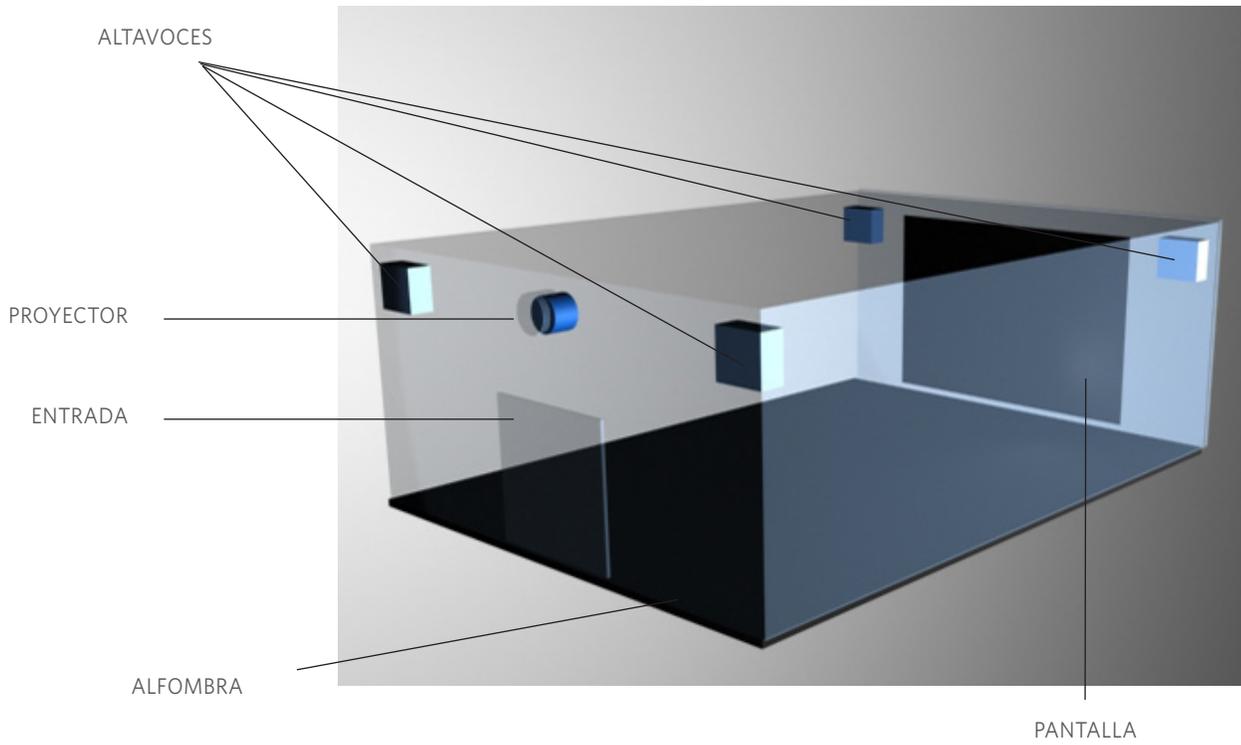
Bajo el título **EVOCAR** se engloban un conjunto de cinco instalaciones audio-visuales que inciden en la metáfora, en la experiencia de evocar. Cinco espacios pintados de negro, oscuros, en los que se proyecta y se emite una luz y unos sonidos hipnóticos, una experiencia inquietante de luces y sombras.

La experiencia de **EVOCAR** se refiere al instante en el que extrañamos el mundo; lo que tenemos enfrente de nosotros. En cada una de las cinco instalaciones la persona es acompañada al marco, al dintel, a la puerta, para que a partir de ahí y persuadido por dos realidades; la sonora y la visual, continúe su trayecto hacia lo evocado, trascendiendo la realidad inmediata. La persona es el protagonista, el medio por el que transita la metáfora, él mismo es la realidad física que trascender, que sacrificar, a quien renunciar para dirigirse a quien no se es.

Ambas experiencias; la visual y la sonora dibujan sendas líneas sinusoidales, aproximándose entre ellas, hasta coincidir en un punto para distanciarse luego, diacronía intencionada que escenifica la metáfora del vaivén que propicia la experiencia de **EVOCAR**.



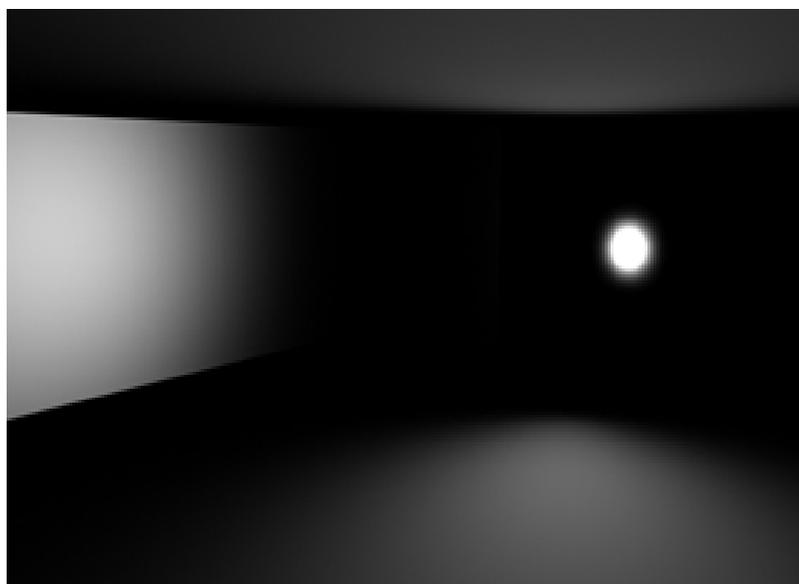
SIMULACIÓN DE UNA DE LAS CINCO INSTALACIONES. LAS PAREDES ESTÁN PINTADAS DE NEGRO Y EL SUELO CUBIERTO POR UNA ALFOMBRA DE TIPO FERIAL DEL MISMO COLOR. DIMENSIONES DEL ESPACIO: 8x4x6 METROS.



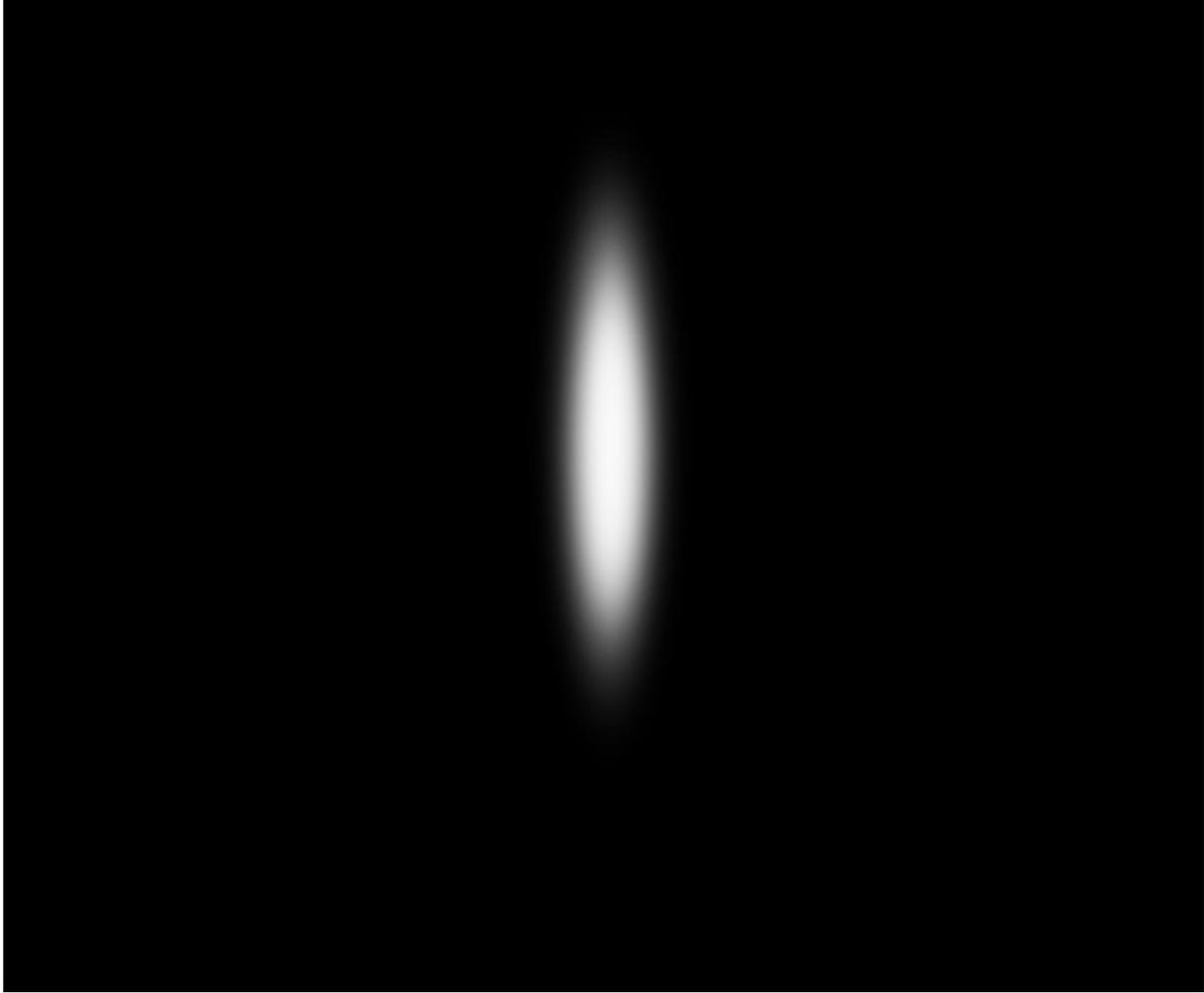


E\_C\_E

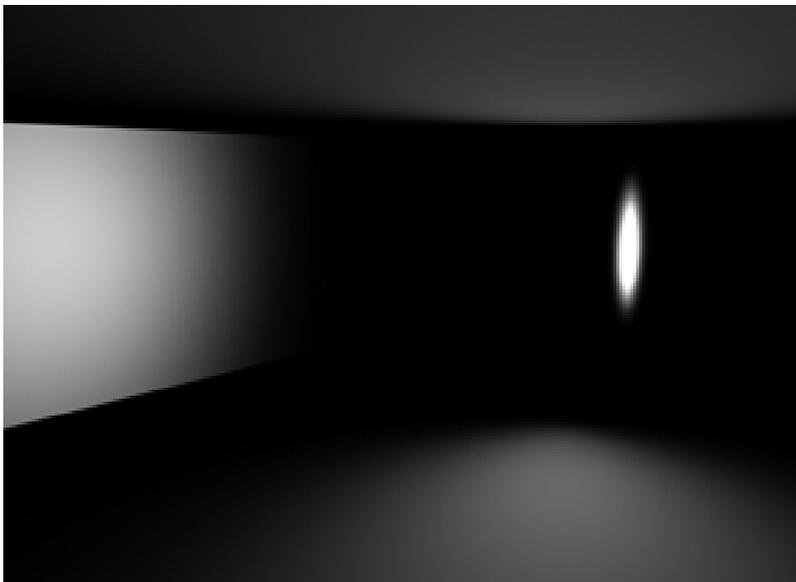
Experimentamos un foco de luz intenso cuyo comportamiento al oscilar, al aumentar y al disminuir de tamaño transmite nerviosismo, el sonido agudiza la inquietud que puede suscitar, pero hay instantes en que la estética sonora cambia, invitándonos a acercarnos, seducidos por esa especie de aleph, punto que contiene todos los puntos.



SIMULACIÓN DEL ESPACIO

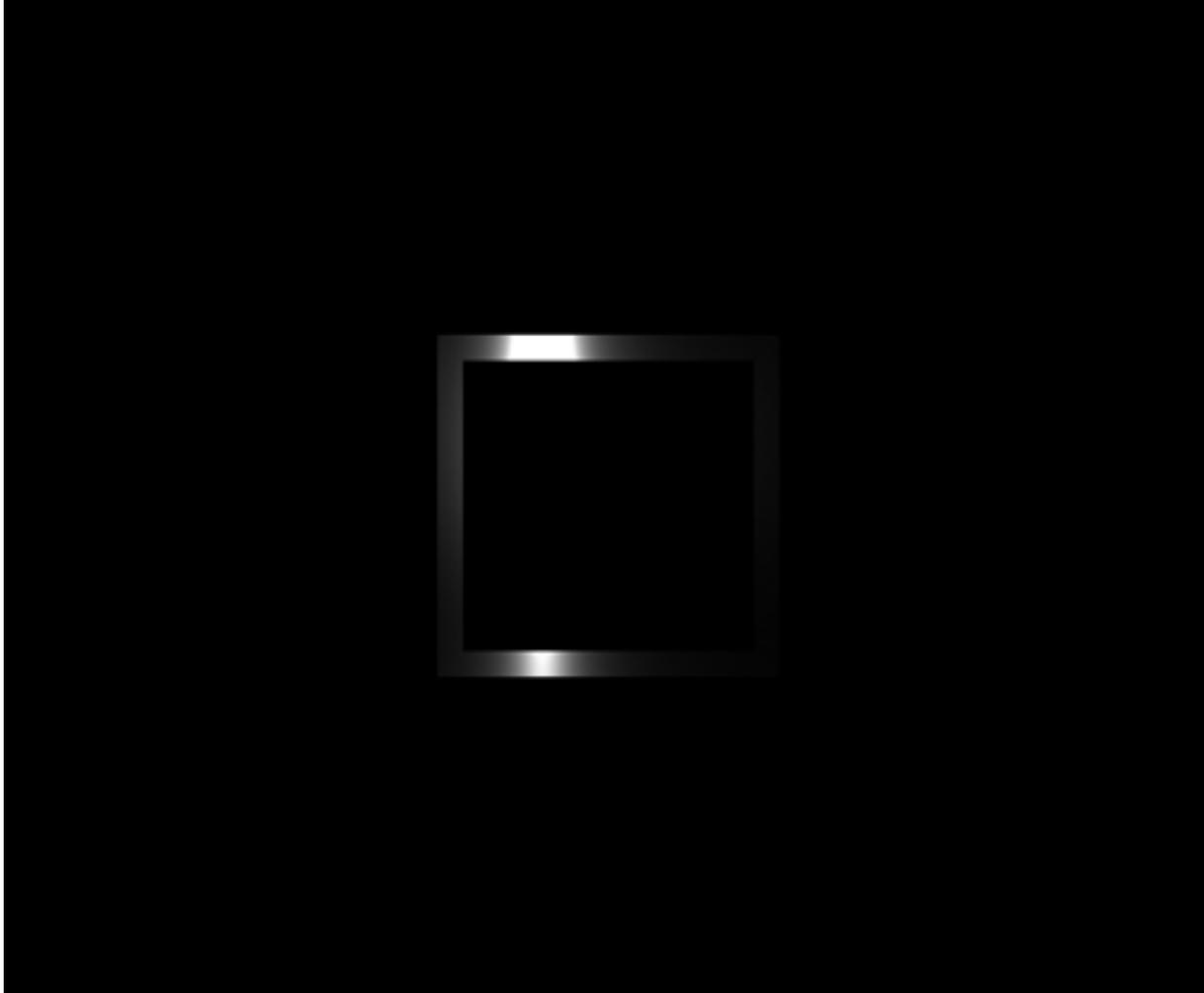


## E\_C\_O



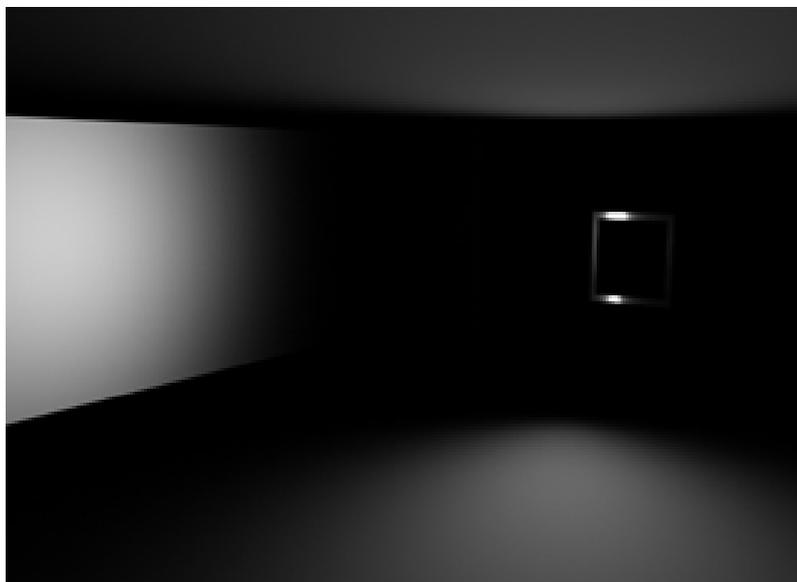
Una rendija, en forma de elipse, una abertura, una brecha, una fisura, anuncia y evoca misterio, el sonido invita a aproximarnos, como a mantenernos alerta, propiciando un diálogo íntimo, un instante de interioridad.

SIMULACIÓN DEL ESPACIO

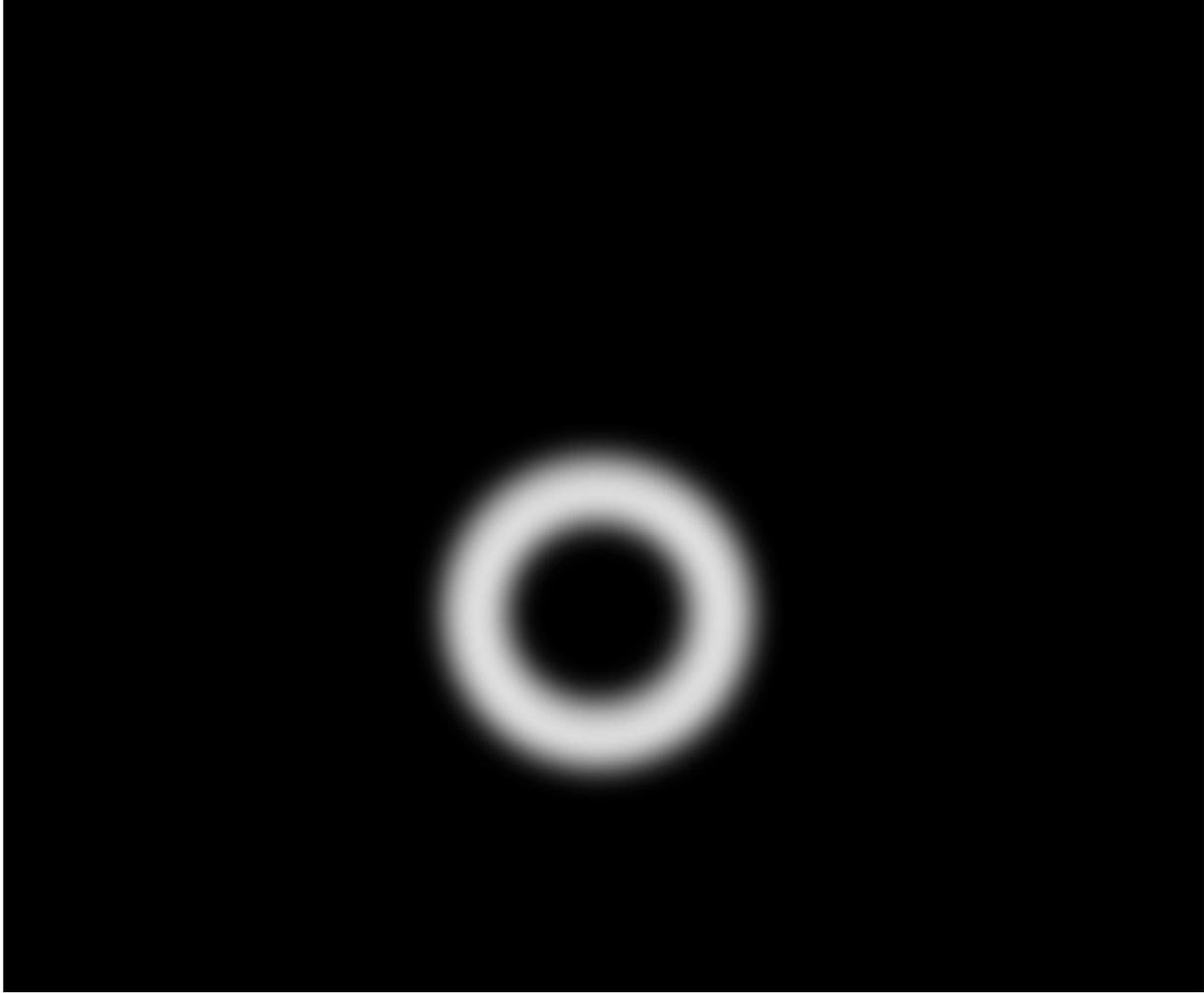


E\_C\_L

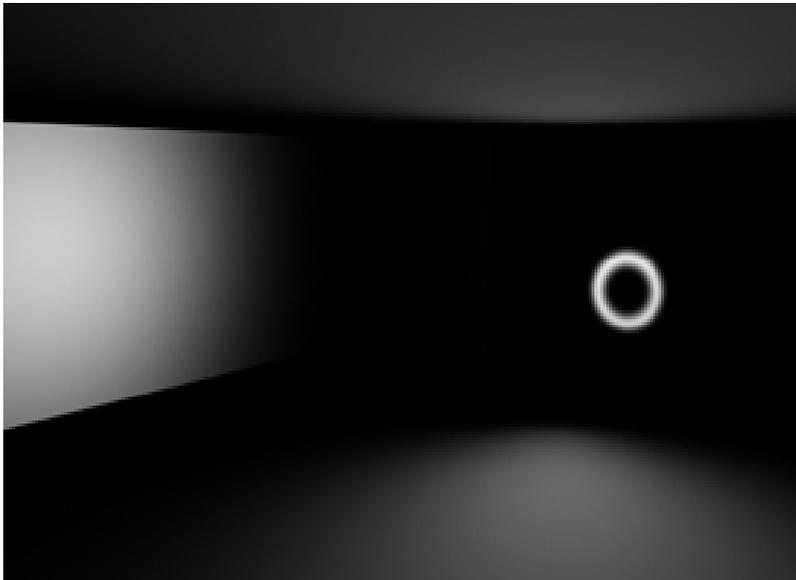
Nos enfrentamos a un cuadrado negro, detrás de él se intuye una luz que lo va recorriendo, produciéndose un contraluz, el cuadrado se convierte en una ventana que impide ver qué hay tras ella, siendo una rendija, mientras, la luz inspecciona, moviéndose de lado a lado, el sonido invita a aproximarnos como a distanciarnos, a extrañarnos como a sentirnos aliviados.



SIMULACIÓN DEL ESPACIO

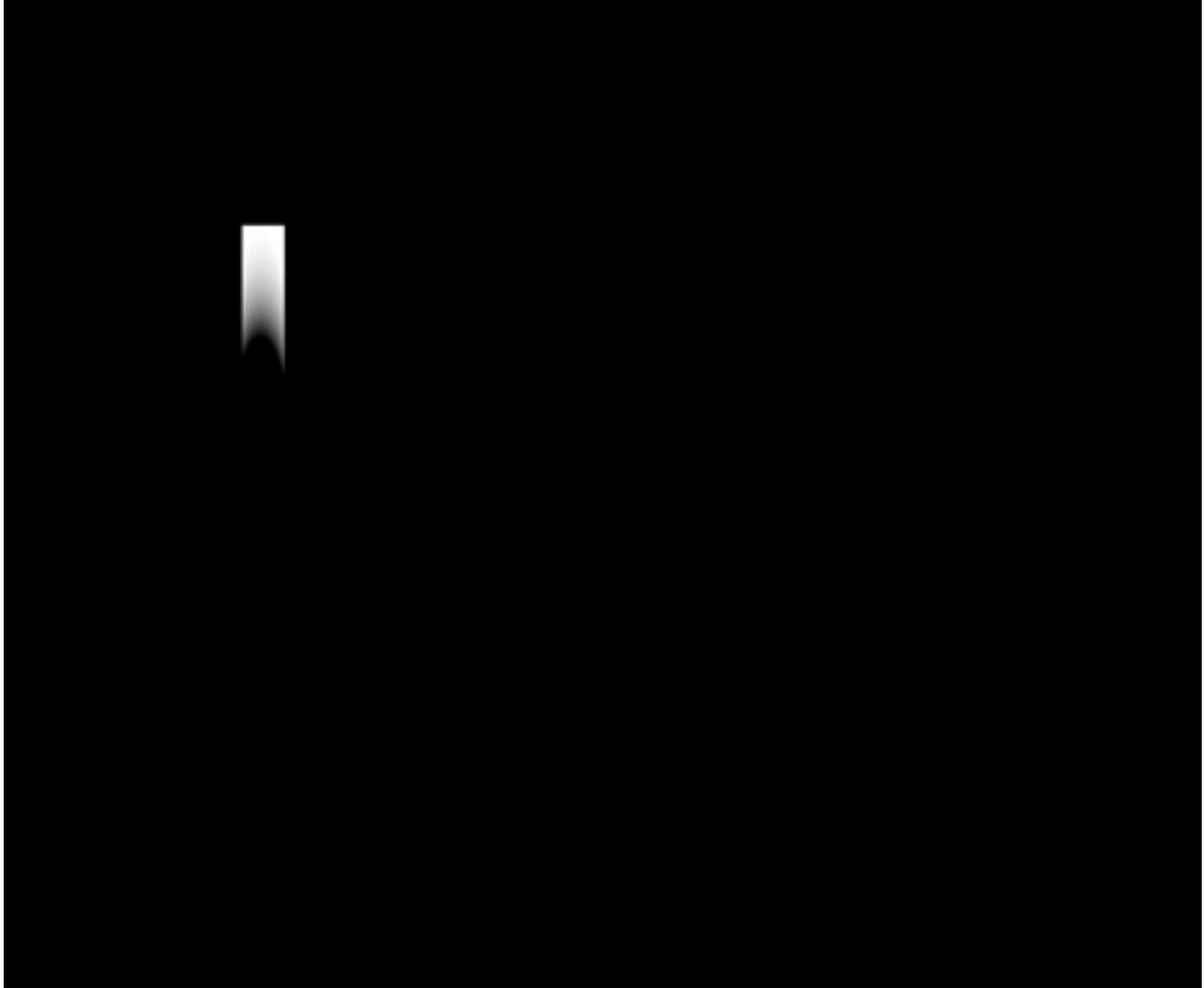


E\_C\_P



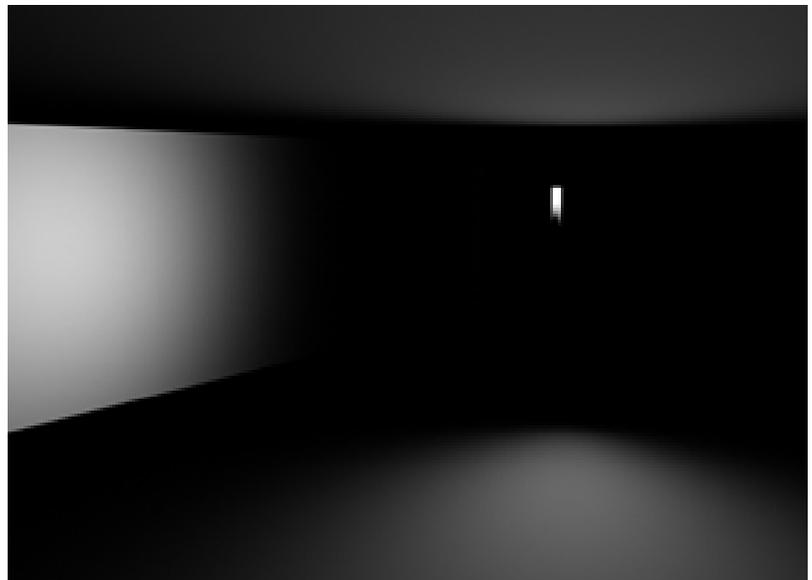
Experimentamos una luz blanca que aparece y se desvanece, en forma de círculo, cuyo interior está vacío, figura geométrica sin principio ni fin, cuyos contornos tanto externos como internos están desenfocados. Visualmente la luz oscila horizontalmente. Tras dejarnos imbuir por ambas ficciones hipnóticas, nos damos cuenta que acaban coincidiendo y dependiendo entre ellas.

SIMULACIÓN DEL ESPACIO



E\_C\_S

Contemplamos un rectángulo a modo de ventana por el que la luz penetra, hay instantes en el que un elemento se interpone e impide que se filtre, oscureciéndose el espacio, el sonido persuade en la extrañeza, quedándonos perplejos e inquietos por la oscura soledad.



SIMULACIÓN DEL ESPACIO





## OUTDOOR

2013

AUTOR

*Alex Sanjurjo Rubio.*

*Se puede escuchar en la siguiente*

*plataforma de distribución:*

*<https://soundcloud.com/alxsnjrjo>*

**OUTDOOR** genera una experiencia de inquietud. Los ritmos, las interrupciones, los cambios de timbre, los contrastes, se mezclan con estructuras melódicas y efectos digitales. Diferentes patrones absorben al oyente, le guían a hacia una experiencia musical hipnótica, una escucha en continua oscilación, en la que se alterna la recompensa, la gratificación de ver cumplidas las expectativas, que lo escuchado es tal y como se creía iba a sonar, con la variación, con el cambio de ritmos, de timbres, de efectos que generan nuevas secuencias, nuevas estructuras, impidiendo que uno caiga en la habituación, en la desconexión, evitando el que uno acabe perdiendo interés en aquello que escucha hasta serle indiferente. En **OUTDOOR** se alternan estas dos estrategias, manteniéndose vivo el suspense, la motivación, la voluntad de continuar escuchando hacia fuera, experimentando una intemperie sonora: **OUTDOOR**, intemperie que nos recuerda que somos personas que sentimos, nos emocionamos, reales, dirigiéndonos hacia un otro que nos aleja del sujeto sujeto al sujeto.