



**UNIVERSIDAD DE CHILE**  
**FACULTAD DE ARTES**  
**MAGÍSTER EN ARTES MEDIALES**

## **SUR-TOPIA | Hacia la ciudad desmaterializada.**

Santiago, 2016.

**Profesor guía:**

Christian Oyarzún Roa

**Alumno:**

Rodrigo Castro Serrano

“El prisionero liberado debe abandonar poco a poco sus viejas y falsas creencias, los prejuicios ligados a la costumbre; debe romper con su anterior vida, cómoda y confortable, pero basada en el engaño; ha de superar miedos y dificultades para ser capaz de comprender la nueva realidad que tiene ante sus ojos, más verdadera y auténtica que la anterior. De ahí que el prisionero deba ser “obligado”, “forzado”, “arrastrado”, por una “áspera y escarpada subida”, y acostumbrarse poco a poco a la luz de fuera, hasta alcanzar el conocimiento de lo auténticamente real, lo eterno, inmaterial e inmutable: las Ideas”.

(Platón, 1992, p.1 )

## **Resumen**

La tesis propone un recorrido desde lo interior hacia el exterior. Una suerte de deriva errante por el mundo de lo tangible y la imaginación ubicando al cuerpo como el interfaz protagonista de esta experiencia. Una vez emplazados y sensibilizados en el paisaje, somos capaces de comprender que nuestro contexto no sólo evoca relaciones poéticas y territoriales, sino que tiene en su fibra fundacional la información. Información relevante a nuestra adaptación y supervivencia, pero también información que escapa, que se encuentra en los bordes y en silencio. Por lo tanto, la investigación busca comprender un mapa de ruta desde los primeros asentamientos humanos hacia la ciudad global. Una suerte de cartografía capaz de levantar las múltiples relaciones del hombre, el territorio y la información.

### **\*palabras claves:**

territorio, red, interfaces, cartografía, desmaterialización.

## **ÍNDICE**

### **Introducción**

#### **Epifanía I | La tierra**

Capítulo 1 - Habitar el territorio. Revoluciones y asentamientos

Capítulo 2 - Utopía y Cibercultura. Desencuentros, no lugares y atemporalidad

#### **Epifanía II | El hombre**

Capítulo 3 - Crisis del relato y nuevas nociones del “aura” .

Capítulo 4 - Identidad v/s Ubicuidad

#### **Epifanía III | La imaginación / información**

Capítulo 5 - Redes y Creación

Capítulo 6 - Posibilidades de la abstracción exponencial; Ley de las ambivalencias, tecnología y mantras

#### **Hacia la ciudad Desmaterializada IV | Sur-topia**

### **Bibliografía**

### **Anexo Gráfico**

## Introducción

Esta investigación reflexiona hacia la transformación de la ciudad y nuestra manera de concebirla. Poniendo especial énfasis en los entornos físicos de sociabilización que se dan en su interior, al ser inundados por las nuevas realidades digitales que implican nuevas formas de encuentros virtuales e intercambios a través de redes. ¿Qué pasa con la sobreoferta de interfaces digitales? Este nuevo despliegue de universos, ¿ha logrado incorporar una nueva noción de abstracción en sus habitantes?

La hipótesis del trabajo plantea una dialéctica entre la revolución industrial y la revolución digital de tecnologías. Estableciendo que la revolución industrial es a la vida moderna, lo que la revolución digital es a la sociedad de la información. Así, el objetivo que nos planteamos implica trazar reflexiones, caminos y (des)encuentros sobre las diversas maneras de cómo pensamos, habitamos y significamos los espacios urbanos que nos rodean. Lo anterior, específicamente, intenta ampliar las preguntas planteadas hacia los límites y posibilidades que las múltiples realidades que pueden cohabitar en la ciudad entendido como un contenedor heterogéneo y denso de materia tangible y abstracción. Y a su vez, pretendemos indagar sobre las diferentes posibilidades de interconexión conceptual desde lo poético, lo teórico y lo filosófico en la creación de las artes, la ciudad y la tecnología. El imaginario a desarrollar durante la investigación corresponde a un diálogo errante entre territorio, ser humano e información. Por lo tanto, este escrito pretende establecer una cartografía de ruta, implicando estas tres variables como ejes centrales del levantamiento a realizar.

En el proceso de este camino, llegamos a establecer que a mayor diversidad de interfaces, mayor es la capacidad de “conectar” con más personas de manera ubicua, generando una retroalimentación exponencial en nuestra manera de pensar y existir. Es clara la noción que la realidad se construye de maneras particulares y globales en un mismo sentido. Otorgando arraigo y expansión a la noción del cuerpo en el espacio. Pero, ¿podremos comprender cuales son las dimensiones de la realidad en juego o las múltiples realidades, si nuestra psiquis y nuestra visión del universo, ha salido de nuestra contención?

La investigación, así entonces, se cristaliza en una obra la cual se posa en esta dicotomía física / digital planteando una instalación asociada a preguntas sobre la inminente transformación urbana: su desmaterialización. Esto implica generar un levantamiento arquitectónico de lo inmaterial. Planteando una experiencia donde los usuarios tengan la libertad de derivar y reflexionar en torno a un espacio concreto, capaz de generar cadenas altamente entrópicas de interactividad en diferentes dimensiones.

## **Epifanía I | La tierra**

### Ometepe

El Norte siempre será Occidente.

El Sur es el futuro

El Oriente es la reencarnación.

Yo en una isla en el Centro esperando saber hacia dónde apuntar con mis pies.

## Capítulo 1

### Habitar el territorio. Revoluciones y asentamientos

La tesis establece una reflexión sobre la manera de cómo el hombre habita y significa el espacio circundante. De qué manera somos capaces de dominarlo y cómo establecemos relaciones en todo sentido a la hora de poblar el territorio.

Al indagar en los primeros asentamientos humanos nos damos cuenta que el hombre tiende a dar un orden y una estética particular a sus entornos, para luego comprender una suma de experiencias capaces de converger hacia un centro común entre paisaje y cultura. Esta idea se vincula directamente a su cosmovisión y su relación con los ciclos naturales, estableciendo ritos y una simbiosis fundamental para el desarrollo humano en sociedad.

Si establecemos una analogía, podríamos entender la caverna como un primer asentamiento humano. El útero territorial, emplazado en un pequeño vacío al interior da cobijo al hombre cavernícola. Desde este hecho, comienza el dominio de un territorio acotado frente a la compleja e intensa realidad exterior. Ahora, si hacemos una aproximación filosófica, este hecho toma mayor relevancia al relacionarlo con la alegoría de la caverna de Platón (1992), estableciéndose como una metáfora del conocimiento humano. La existencia de dos mundos que conviven entre lo sensible y lo racional.

Platón describió en su alegoría, un espacio al interior de la corteza terrestre, en el cual se encuentran un grupo de hombres, prisioneros desde su nacimiento por cadenas que únicamente pueden mirar hacia la pared del fondo de la caverna, sin poder nunca girar la cabeza. Justo detrás de ellos, se encuentra un muro con un pasillo y, seguidamente una hoguera y la entrada de la cueva que da al exterior. Por el pasillo del muro circulan hombres portando todo tipo de objetos cuyas sombras, gracias a la iluminación de la hoguera, se proyectan en la única pared que los prisioneros pueden ver.

Estos hombres encadenados consideran como verdad las sombras de los objetos, ya que no pueden conocer nada de lo que acontece a sus espaldas. Por lo tanto se devela la noción de un mundo sensible en torno a los elementos que nos rodean y cómo nos relacionamos con éstos. Luego de su comprensión subjetiva, la razón hace un intento por ordenar y dar sentido al conocimiento adquirido. ¿Qué ocurriría si uno de estos hombres fuese liberado y obligado a volverse hacia la luz de la hoguera, contemplando, de este modo, una nueva realidad. Una realidad más profunda y completa. O bien, una realidad tan compleja que vuelve a fragmentarse y diluirse en la conciencia ?

Esta noción de realidad fragmentada, proyecciones y sentidos ambivalentes en torno a la experiencia van tomando el relato de la investigación, estableciendo la tensión entre materia, realidades y territorios físicos como virtuales.

Siguiendo con la manera de significar y dominar el espacio circundante, el hombre comienza a entender los órdenes naturales y de a poco escapa de la caverna para comenzar a ser parte íntegra del paisaje. Así, el dominio territorial comienza a tener otro poderío, el del nomadismo, como una evolución natural al salir a recorrer el mundo exterior. Esto ocurrió principalmente por la necesidad de encontrar alimento e información indispensable para la supervivencia. Una forma de andar a la deriva por el territorio: una acción simbólica y fundacional.

“Al modificar los significados del espacio atravesado, el recorrido se convirtió en la primera acción estética que penetró en los territorios del caos, construyendo un orden nuevo sobre cuyas bases se desarrolló la arquitectura de los objetos colocados en él. Andar es un arte que contiene en su seno, el Menhir, la escultura, la arquitectura y el paisaje. A partir de este simple acto se han desarrollado las más importantes relaciones que el hombre ha establecido en el territorio” (Careri, 2002, p.20).

El hombre ya no sólo se ha hecho parte del territorio, sino que comienza dar sentido a nuevos órdenes. Este nuevo tipo de orden no corresponde a la técnica de observación sobre el contexto que se utilizaba hasta la época, sino que viene desde adentro; de la conciencia. Aquí ocurre un importante punto de inflexión, ya que el hombre comienza sutilmente a dominar la Naturaleza. Este hecho clave comienza con la creación del ángulo recto, propio de la racionalidad y del mundo abstracto. En otras palabras, propio del mundo de las ideas. “El ángulo recto es el útil necesario y suficiente para actuar, puesto que sirve para fijar el espacio con un rigor perfecto” (Le Corbusier, 2003, p.28)

Como consecuencia directa a este nuevo orden creado por el hombre, y más bien creado fundamentalmente por esta razón, ocurre el dominio de la técnica agrícola y es aquí cuando emerge por vez primera el sedentarismo. Ahora es el hombre el que reconoce y se involucra en los ciclos vitales para obtener alimentación, resguardo y control de su comunidad. Esto no implica la muerte del nomadismo, pero lo relevante es que a raíz de este hecho se puede apreciar, a modo de prototipo, el origen de la ciudad. ¡Atención! El hombre ha dejado de divagar y ha decidido establecerse.

Dando un salto gigantesco en la historia, se busca desarrollar la primera hipótesis de la investigación: la ciudad es el medio racional y sensible por excelencia. Este medio capaz de albergar una pluralidad y una complejidad nunca antes experimentada viene a ser el foco desde donde mirar. Aquí comienzan los orígenes de la vida masiva, heterogénea y densa. Por lo tanto, nos detendremos en la primera migración masiva del campo a la ciudad, a finales del siglo XVIII, que se conoce como el éxodo rural o revolución industrial.

La revolución industrial consolida la vida urbana, política y social del siglo XIX, otorgando un protagonismo a la ciudad como el gran ente catalizador de todo evento significativo. Las edificaciones mutaron de ser sólo los lugares de cobijo, a ser construcciones capaces de resolver mayor complejidad en torno a nuevas tecnologías análogas / industriales. Los requerimientos de la época incorporan procesos

mecánicos en su calefacción / combustión de petróleo. Se incorporan sistemas de alcantarillados en grandes dimensiones capaces de recolectar el residuo urbano. La luminaria pública, la movilización mediante automóviles y sobre todo el gasto energético configuran este nuevo trazado urbano que se materializaba en la ciudad moderna.

La modernidad y principalmente el uso de la máquina como un acto constituyente inauguran el relato del modernismo utópico. La máquina será capaz de otorgar tiempos de ocio a los trabajadores de la ciudad. La máquina será capaz de entregar vivienda a todos sus pobladores y dignidad a la clase obrera. Los desplazamientos comienzan a crecer radicalmente asociados a un nuevo mercantilismo industrial de traspaso de materia y mano de obra de forma global.

A raíz de esta revolución existen un sin fin de cambios relevantes en términos sociales y culturales, pero quizás el más significativo desde el punto de vista de la investigación, es por un lado el descenso de la mortalidad, debido a los avances científicos y tecnológicos de la época. Y en paralelo, una de las primeras consecuencias de la sociedad de bienestar: el crecimiento de la tasa de natalidad, sumada a la migración campo ciudad. Estos hechos, entre otros, dan pie a comprender la ciudad como un fenómeno urbano complejo de analizar desde cualquiera de sus aristas.

Este fenómeno urbano capaz de cambiar la morfología completa de la ciudad moderna sigue causando estragos de forma vertiginosa. Esto trae consigo otra revolución que tiene su motor de cambio en un orden inverso a la revolución industrial y la conocemos como la revolución digital de nuevas tecnologías: principalmente la cibernética y la cibercultura. Esta nueva forma de operar la realidad construye una suma de experiencias que tienden a lo digital. No obstante, esta revolución también trae consigo una infinidad de cambios sociales, políticos y culturales, que han planteado nuevos principios fundamentales en el modo de operar de la ciudad. La ciudad global se plantea como un tejido orgánico y tecnológico a la vez, siendo capaz de albergar al nuevo hombre y al mismo tiempo otorgar sentido, simbiosis y entropía a la idea del bienestar social moderno.

“El término Metápolis traduce esa nueva dimensión múltiple y multifacética de la ciudad contemporánea. Una realidad “más allá” de la metrópolis tradicional. La de un sistema vibrátil, similar -genérico o recurrente- a escala global y diverso -específico- a escala local.

Si la antigua noción de Metrópolis respondía a una mecánica de producción (de objetos), es decir, a un crecimiento físico y expansivo (radial y más o menos uniforme) en torno a un centro polarizador, la noción de Metápolis remitiría a un desarrollo más poliédrico y matricial, más diversificado y elástico, producido en un marco cambiante y multifacético, generado “más allá” de lo físico o lo meramente geográfico. Un marco de relaciones -y producciones cualitativas- basado en el procesamiento y la combinación de informaciones simultáneas.

Porque la ciudad metápolis ya no se traduciría sólo en crecimientos, sino, sobre todo, en combinaciones. Combinaciones que aludirían, pues, a la evidencia de un proceso informacional, dinámico e incierto, hecho de interacciones, con el territorio y con otros territorios; con el lugar y con otros lugares” (Gausa et al., 2001, p.406)

En esta dialéctica podemos concluir que la revolución industrial es a la vida moderna, lo que la revolución digital es a la sociedad de la información. Por ende, mi reflexión apunta hacia la transmutación de la ciudad actual, la cual entiendo como la crisis y eventual obsolescencia de los entornos físicos. Principalmente de los espacios públicos, vistos como espacios de encuentro, de sociabilización, de empatía y alteridad; al ser inundados por las nuevas realidades digitales que implican nuevas formas de encuentros virtuales, intercambios a través de redes sociales y la concepción del otro a partir de avatares (identidades virtuales).

Así, la problemática de cómo somos capaces de habitar y significar los espacios circundantes en una sociedad urbana híper-tecnologizada, deshumanizada, global y genérica, comienzan a tomar forma, produciendo el primer estado crisis entre el habitar el territorio y cohabitar nuevas construcciones mediadas por la tecnología.

## Capítulo 2

### Utopía y Cibercultura. Desencuentros, no lugares y atemporalidad

La tesis opta por trabajar desde una aproximación utópica, poniendo como objeto de estudio la ciudad y sus habitantes, y a partir de esto hacer elucubraciones de cómo será el futuro bajo las múltiples y fragmentarias consecuencias de la revolución de tecnologías digitales.

La utopía tiene varias configuraciones interesantes a la hora de pensar el fenómeno urbano. Por un lado me interesa la energía posibilitadora de reinterpretar el presente mediante el acto de viajar al futuro. Desprenderse de lo que acontece, para poder ir, sin límites, a mirar desde adelante. Tomar la verdadera gran perspectiva de anhelo y nostalgia de un presente, que en el minuto de ser relatado, ya comienza a percibirse como pasado. Ese pasado que intrínsecamente se vuelve criticable, indeseable y destructible. Así la posibilidad de construir obra desde este punto toma interés. La Utopía tiene en su fibra fundacional una posibilidad creadora capaz de interpelar el presente con un símbolo sugerente de un mundo idealizado. “¿Qué es un símbolo? Decir una cosa y significar otra. ¿Por qué no decirlo directamente? Por la simple razón de que ciertos fenómenos tienden a disolverse si nos acercamos a ellos sin ceremonia” (Wind en Ruiz, 2000, p.8).

Por otro lado, la Utopía como anhelo de un mundo perfecto e ideal viene desde Tomás Moro en el siglo XVI. Fuertemente influenciado por La República de Platón, acuña el concepto de Utopía, que en su definición literal, se traduce como un “no-lugar”. Luego no tarda en expandirse la idea o bien la manera de concebir un relato en torno a la atemporalidad de mundos ficticios.

Aquí está centrado mi interés en su crítica implícita sobre la arquitectura. Siempre desde el perímetro o desde los bordes del quehacer arquitectónico. La arquitectura tiende a proyectar ciudades, espacios públicos y edificios, pero siempre con el objetivo de materializarse. De poner en el territorio la primera piedra. De dominarlo. En cambio la Utopía busca transgredir a la arquitectura y sus métodos, siendo capaz de poner un discurso subversivo frente a la especulación económica y política de ciudades que nunca existirán. Que sólo actuarán como símbolos y territorios inmateriales. Espacios concebidos en torno a la elucubración y crítica. Comprendiendo ésta como único motor posible de creación y producción de obra.

“Están también, y probablemente en toda cultura, en toda civilización, lugares reales, lugares efectivos, lugares destacados en la institución misma de la sociedad, y que son una especie de contra-emplazamiento, de utopías efectivamente realizadas en las cuales los emplazamientos reales, todos los demás emplazamientos reales que se pueden encontrar en el interior de la cultura, están a un mismo tiempo representados, contestados e invertidos; especie de lugares que están fuera de todos los lugares, aunque sin embargo efectivamente localizables. Estos lugares, que son absolutamente otros que todos los

emplazamientos reflejan y de los que hablan, los llamaré, por oposición a las utopías, las heterotopías” (Foucault, 1978, p.5).

Este fragmento corresponde a dos conferencias radiofónicas pronunciadas por Michel Foucault el 7 y el 21 de diciembre de 1966, en France-Culture, en el marco de una serie de emisiones dedicada a la relación entre utopía y literatura. Foucault despliega una crítica acérrima contra los movimientos utopistas provenientes de las vanguardias, pero que en aquella década llegaban a proyectos utópicos de gran escala. Claro, es el caso del movimiento Situacionista, liderado por Guy Debord en Francia y Superstudio desde Italia. Foucault delata una displicencia en torno a la irrealidad planteada por la utopía clásica. En cambio, los desafía a pensar la utopía, o bien la heterotopía, desde espacios que existen, pero de manera silenciosa, justamente en los puntos ciegos que genera la cultura de cualquier sociedad.

Si desglosamos el concepto de Foucault sobre heterotopías se abre una reflexión en torno a estos contra-emplazamientos antes referidos, que tienen la peculiar cualidad de cohabitar la realidad material en términos simbólicos y aislados, pero al mismo tiempo son rastreables físicamente. Es aquí donde la relación entre territorio, ser humano e información toma mayor sentido, ya que la relación metafísica de cuerpo y espacio se inunda de información. Genera un meta-lenguaje que tiende a ser más críptico en el sentido de su alta combinación de variables. Este tipo de lugares contienen en sí una multiplicidad de capas ambivalentes, superpuestas, generadoras de *feedback* en un fondo de constante cambio. El sentido de temporalidad pierde su medida y el sentido de experiencia comienza a disolverse. La inminente batalla del lleno y el vacío como configuración primaria del espacio deja de ser válida y entra en crisis por el masivo alcance de los sistemas de información altamente complejos.

La ciudad actual, global y genérica, opera bajo sistemas de tanta información, que desde su origen en la incorporación de datos reguladores comprende una relación caótica con su emplazamiento físico. En termodinámica, la entropía es una magnitud física, que mediante el cálculo permite determinar la parte de la energía que no puede utilizarse para producir trabajo dentro de un sistema. Una suerte de coletazo capaz de generar caos fuera del control, pero dentro del sistema. Esta relación entrópica de la ciudad y sus infinitas redes nos llevan a pensar un paralelo entre territorio y sistemas de control.

La cibernética, que vendría a ser un estudio interdisciplinario de las estructuras de los sistemas reguladores, vinculados con las teorías de control y mediación, es la responsable de lo antes mencionado. Podríamos establecer a la cibernética como el origen o piedra fundacional de la cibercultura, tomando fuerza a mediados del siglo XX. Es evidente que la revolución de tecnologías digitales está directamente relacionada con el crecimiento exponencial de la cibernética.

Sin embargo lo interesante de este cambio paradigmático es la cibercultura, ya que a raíz del trabajo mediado por computadoras, las experiencias significativas para la sociedad comienzan a desarrollar distintos tipos de emplazamientos. Y cuando me refiero a emplazamiento o contra-emplazamiento tiene

que ver en una primera instancia a la experiencia física de los usuarios, pero también al cambio radical que experimenta nuestra psiquis en este conflicto asociado a la telepresencia.

Alguno de los hitos relevantes de la cibercultura es que comienza una pregunta por las ventajas y desventajas de la libertad absoluta. Una pregunta ética y moral que toma otros campos nunca antes visitados. O bien la idea de anonimato en esta amplia red hiperconectada. Donde la posibilidad de igualar el tablero como ciudadanos globales, con derechos y obligaciones cambia radicalmente. Donde los límites sociales y políticos están más allá del territorio y su soberanía. En fin, la noción de ubicuidad y omnipresencia a todos por igual.

E-Topia es un término desarrollado por Mitchell (1999) en un intento de dar respuesta a cómo reformular el urbanismo y el diseño urbano orientándose no ya hacia la forma urbana y arquitectónica, sino hacia el desarrollo de software que creen entornos virtuales e interconexiones electrónicas entre los edificios y los espacios de la ciudad.

E-Topia, una de las versiones tecnófilas de la ciberciudad, una urbe económica y ecológica que funciona de manera inteligente. Según Mitchell, los principios básicos que rigen su diseño son cinco: desmaterialización, desmovilización, funcionamiento inteligente, personalización en masa y transformación suave. Esta noción de ciudad hace referencia a un sistema urbano capaz de operar bajo un software altamente complejo y versátil otorgando un equilibrio de los movimientos generales a una ciudad ficticia. Imponiendo una tendencia estricta hacia su no existencia física. Comprendiendo una noción de pérdida completa de un hardware como plataforma donde el hombre sea capaz de establecer relaciones fuera de lo virtual. ¿Cómo será entonces buscar arraigo en el territorio, si la información logró concebir infinitas formas capaces de prescindir de lo material?

## **Epifanía II | El hombre**

### Muerte y espacio

La muerte no tiene color, ni distancia, ni temporalidad.

Tampoco es un túnel de luz como dicen...

La muerte es:

Un sonido ensordecedor que enmudece.

Un haz de luz que devela todo.

Tanto así que no hay carne capaz de resistir tan infinito abismo.

### Capítulo 3

#### Crisis del relato y nuevas nociones del “aura”

Santiago de Chile.

Tren Metropolitano.

Nueve de la mañana.

El vagón está lleno de gente, pero hay pocos de pie. Hay jóvenes, hay trabajadores, señoras con carritos de compra, uno que otro ejecutivo, pero sobre todo hay personas comunes. ¿ Lo común ? Una gama de matices opacos.

Entre toda esta neblina opaca, emerge una pareja de estudiantes que hablan y ríen, todos los demás tienen un aparato digital en la mano y el mundo entero está concentrado en esa pantalla. No han mirado nunca para el lado, ni para afuera. No necesitan. El universo de sus intereses—cualquiera que sean—está ahí, en el universo digital.

Cuando nos referimos a la sociedad de la información, nos referimos a las teorías del control incorporadas por la cibernética mencionadas en el capítulo anterior. Es aquí donde aparece el concepto de interfaz mediado por dispositivos, análogos o digitales, que aseguran la idea de navegación y control incorporando al usuario en experiencias mediadas por tecnología. Dicho de otra manera los interfaces sugieren una superficie de contacto o bien una conexión física y funcional entre el cuerpo y los aparatos generadores de la experiencia.

En una segunda instancia, la sociedad de la información posee un instinto categórico en la generación y administración de datos. Una obsesión casi compulsiva por observar los entornos físicos y ser capaces de encontrar métricas y comportamientos dinámicos en torno a los fenómenos y cómo estos pueden ser representados. El nacimiento de la noción de una “big data”, capaz de albergar grandes cantidades de información, intentando dar un nuevo sentido a todos los órdenes que subyacen a la existencia.

Siguiendo esa línea, los contenidos del sujeto se encuentran fuera de él, la preocupación por el lenguaje se transforma en una preocupación por la representación, una preocupación por las formas que aparecen en la pantalla, para que posteriormente, se realice una interpretación tanto del sujeto como de la comunidad a la que pertenece.

Walter Benjamin (2001) propone que la modernidad ha perdido la tensión entre lo experiencial y lo experimental. Postula que para entregarse a la experimentación, rezaga el concepto de “aura”, (aquello que se encuentra más allá del lenguaje), a un lugar más lejano e indirecto, marcado por un crecimiento del conocimiento técnico sobre el saber vital y la imposibilidad de articular una lógica de la representación de sujeto en un contexto altamente tecnificado.

La experiencia de lo cotidiano, cada vez más, se encuentra mediada por la tecnología de interfaces; las prótesis o extensiones sensoriales, las nano-cámaras subjetivas, los infinitos smart gadgets, generan un desvanecimiento de las experiencias que vamos estableciendo. El nuevo nihilismo ubicado en el gran vacío digital. La crisis es ahora en torno a la materia y sus posibles emplazamientos. Esto trae consigo un crecimiento de la técnica sobre la experiencia. El nuevo motor de arranque y de sentido al Universo comienza a basarse en una relación con un mundo sobre tecnificado, altamente interconectado y paradójicamente hermético.

Dicho en otras palabras, una extensión de nuestra existencia / conciencia. Una suerte de "aura" expandida, donde las ideas de Benjamin toman mayor fuerza, ya que bajo las dinámicas actuales, podríamos establecer que nuestra existencia se ha movilizó a este concepto de "aura", a eso se que se encuentra más allá del lenguaje. Nos encontramos en un universo donde la tensión vital entre lo experiencial y lo experimental ha perdido sus límites. Incluso la noción de un cuerpo entregado a la experiencia tampoco depende necesariamente de su emplazamiento físico, es por eso que la noción de aura queda en un lugar de múltiples bordes. Nosotros nos encontramos más allá del cuerpo y el lenguaje, por lo tanto hacia dónde se ha movilizó el "aura", si nosotros como individuos nos comportamos bajo otras leyes metafísicas. La experiencia en su concepción benjaminiana ha pasado a otro plano. Es decir, a la experiencia de las inexperiencias.

Esta vastedad de experiencias ubicuas, pero no menos reales, generan un suerte de aislamiento aún más profundo del sujeto con su entorno, pues la experiencia con lo otro es indirecta y mediada por dispositivos. A pesar de esto, en la mirada del hombre, emerge un cambio de escala, va más allá del horizonte y es ahora, cuando se tiene la posibilidad tangible de no solo recorrer las experiencias de manera exponencial, sino de construir experimentación y creación en torno a un tablero inmensurable, con demarcaciones difusas, perversas y altamente generadoras de *feedback*.

## Capítulo 4

### Identidad v/s Ubicuidad

“Dios ha muerto. Dios sigue muerto. Y nosotros lo hemos matado. ¿Cómo podríamos reconfortarnos, los asesinos de todos los asesinos? El más santo y el más poderoso que el mundo ha poseído se ha desangrado bajo nuestros cuchillos: ¿quién limpiará esta sangre de nosotros? ¿Qué agua nos limpiará? ¿Qué rito expiatorio, qué juegos sagrados deberíamos inventar? ¿No es la grandeza de este hecho demasiado grande para nosotros? ¿Debemos aparecer dignos de ella?” (Nietzsche, 1990, p.115).

En el instante en que Dios deja de ser el articulador de una matriz de sentidos, la relación entre lo divino y lo humano se altera, transformando la existencia en un vacío sin sentido. Ha quedado un lugar vacío de Dios. La pérdida de sentido divino y la concepción moderna de verdad y conocimiento (en la evidencia indudable, comprobable y objetivable), transforma la verdad en algo independiente del sujeto, generando una tensión sobre el sentido de la experiencia contrapuesto con lo experimental. Bajo estas premisas, conceptos como el dolor y la muerte son transfigurados profundamente, pues con la disolución de un más allá, no hay una organización capaz de otorgar sentido, quedando como el elemento articulador la manipulación técnica. Es aquí donde nos hemos convertidos en bestias de la trivialidad en torno a la profundización del control y la navegación. Incluso podríamos afirmar que en la medida que todos los emplazamientos comienzan a ser más mediados y poblados de interfaces, comienza una noción ambivalente en torno al descontrol. Dicho en otras palabras, en la medida que implementamos mayor cantidad instrumentos de control, la cantidad de realidades capaces de cohabitar tenderán aún más al descontrol.

Esta relación tecnificada con la realidad y llevada a la experiencia cotidiana, permite reflexionar sobre una sociedad donde la tecnología entra en oposición con la finitud de lo humano, donde la muerte, la enfermedad y la corruptibilidad del cuerpo son vistas como algo a combatir, un algo que exterminar, porque lo humano deja de ser humano para transformarse en información. Así aparece un sujeto frenético, incomprendido, melancólico, capaz de hablar solo (manos libres del celular) donde aparatos externos son implantados como una extensión de su cuerpo, mediado por la tecnología de interfaces.

Las relaciones que establecemos como sociedad e individuo corresponden en una escala más allá de la global. Ahora las relaciones no son sólo con el paisaje circundante, sino con el espacio exterior. Mientras más podemos medir, más podemos visualizar. Mientras más podemos visualizar, más podemos procesar en nuestra conciencia. Así la experiencia de vida se vuelve más intensa en términos abstractos y de menos sentido en lo tangible.

“El horizonte sexual y social de los otros ha desaparecido virtualmente y el horizonte mental se ha restringido a la manipulación de las imágenes y de las pantallas. Por tanto tiene todo lo que necesita. ¿Por qué debería preocuparse por el sexo y el deseo? Pendiente de las redes nace el desafecto de los demás, de sí, contemporáneo a la forma desértica del espacio generado por la velocidad, de aquella de lo social generado por la comunicación y por la información, de aquella del cuerpo generado por sus innumerables prótesis” (Baudrillard, 1996, p.2).

El vacío nihilista experimentado por el sujeto impulsa una búsqueda de trascendencia en su experiencia vital, sin embargo esta búsqueda al desarrollarse desde un ámbito profundamente técnico continúa sin una dirección a un más allá. La gran cantidad de estímulos, información, datos, imágenes, sonidos, en cierta medida relegan al sujeto a la experiencia vívida al consumo, una suerte de procesadores de afecto, máquinas consumidora de experiencias mediadas. El nihilismo comienza a tomar forma y consistencia desde otras dimensiones.

Siguiendo y profundizando la idea post-humana se establece un segundo puente. Las relaciones con el concepto de sujeto. Si abordamos la idea freudiana del sujeto comprendemos la concepción de una pulsión. Por un lado se despliega en la supervivencia (hambre / vida) y por otro el impulso sexual (excitación / creación). El sujeto moderno según Freud (2004) está compuesto por un centro impenetrable de origen racional y sobre ese núcleo hay un afuera en el interior de nosotros. Ese sitio oscuro corresponde a la primera descripción del inconsciente. Hoy el inconsciente se ha mudado hacia afuera de nuestra contención. El vacío interior se ha vuelto aún más extenso y de a poco comenzamos esta suerte de metamorfosis de cuerpo, psiquis y experiencia vital.

Es tanto el cambio experimentado en nuestra psiquis y cuerpo, que podríamos establecer la muerte del sujeto transmutada hacia un segundo plano. Por primera vez, la eternidad ha tocado las puertas de lo humano. Y en esa transacción quedamos alienados a diversas nociones de temporalidad incontrolables, subyugados a tener que habitar espacios inmensurables, olvidados y lejanos al mapa. Paseamos sin la capacidad de otorgar sentido de arraigo al territorio y a los elementos que nos rodean. Hemos quedado desterrados de cualquier tipo de estabilidad y vínculos con la comunidad a la que alguna vez fuimos parte, condenados a una deriva constante en los intersticios de mundos que se contraponen (Físicos-Abstractos), lugares donde no existe señal alguna, donde la luz y el foco, están puestos afuera. Así, hemos sido exiliados de nuestro paisaje nativo, para entrar a un nuevo territorio altamente vertiginoso, que se encuentra lejos de lo comprensible.

### **Epifanía III | La información (imaginación)**

#### Criptanos Señor

Nos pusimos en pie de guerra, Nos dimos cuenta  
Que no hay necesidad de hablar / divagar.  
Las ideas las cubrimos, las embolsamos,  
Somos capaces de empaquetarlas al instante,  
que alguien intente cierta proximidad,  
sobre nuestra sabrosa y estimulante nube mental.

## Capítulo 5

### Redes y Creación

La alienación se define como la pérdida de la personalidad, la identidad o las ideas propias de una persona a causa de la influencia o dominación de otra u otras. Marcuse (1993) apunta como culpable al sistema capitalista de consumo, lo que ya se lee un poco descontextualizado. Pero en el camino dice cosas que sí valen la pena, como que el hombre unidimensional ha sido despojado de su imaginación y se le ha secuestrado su razón crítica dejando en ese vacío lo que Marcuse llama “Conciencia feliz”. Ésta es “la creencia de que lo real es racional y que el sistema entrega los bienes”, lo cual refleja “un nuevo conformismo que se presenta como una faceta de racionalidad tecnológica y se traduce en una forma de conducta social”.

La red exhibe una posibilidad de interacción y encuentro con el otro configurando nuevos espacios virtuales de encuentro e intercambio. Similar a las relaciones que se construían en el Ágora Griego, donde los eventos sociales relevantes se transaban ahí. Actualmente los avatares propician el espacio para la creación de identidades fragmentadas, identidades manipuladas y editadas, que dejan a un lado las fragilidades y miedos para proyectarse como quiere ser visto por el otro, de esta forma el “avatar” se transfigura en un contenedor de proyecciones tanto conscientes como inconscientes de nuestros deseos insatisfechos.

Si nos remitimos a la psicología, la virtualidad nos permite hacer un rastreo de la subjetividad, un rastreo de diferentes proyecciones inconscientes bajo la materia virtual, sin embargo esto desdibuja la tensión entre lo racional y lo irracional, ya que deja fuera todos los contenidos del sujeto, transmutando a un sujeto sin historia que busca llenar un vacío. Una suerte de resma en blanco, con todo por escribir. De ahí la dificultad en el encuentro de un camino que lleve a un sentido, puesto que la posible contraposición al nihilismo es el encontrar un más allá en sí mismo, una trascendencia no religiosa, una trascendencia hacia el interior.

Siguiendo la idea de Baudrillard y vinculándola con el estado actual de la red, nace una paradoja intrínseca relacionada al universo de producción global de la obra artística. No hay duda de que la red ha traído consigo una nueva proliferación creativa, cargada de espontaneidad, de particularidad y de inmediatez, dejando a los “artistas” y a la academia en una crisis no menor en torno a la producción de obras contenidas en el circuito tradicional del arte. Actualmente, la cultura “pop” prolifera y se alza como la cultura dominante, dejando de lado a cualquier discurso institucionalizado con tintes de vieja guardia.

Esta crisis se ve encarnada en varios fenómenos, pero principalmente en la estética en torno al poder de consultar, aprender y experimentar en la red se manifiesta de manera exponencial. Las posibilidades en “la infinita búsqueda” se han instalado en el inconsciente colectivo tendiendo a ser una

suerte de torrente de energía disipadora y sólo dependientes de la conectividad y el ímpetu del usuario por experimentar. Esta proliferación de consumos altamente específicos y de creación de contenidos en torno a enormes nichos ubicados en la red, genera una cantidad de consecuencias en la sociedad que aún no logramos dimensionar. Podríamos evocar un arquetipo investigador, con la capacidad de indagar y operar dentro de su propio metro cuadrado, sin importar su contexto físico, construyendo su laboratorio personal de experimentación, paradójicamente, hermético en la vastedad de la Red.

Podríamos concluir que a mayor conectividad se genera una suerte de aislamiento simbiótico capaz de crear y experimentar altos niveles productivos en torno a la dominación de un sólo oficio desplegado en todos (trabajo con el ordenador). Una suerte de cautiverio productivo va proliferando a una alta velocidad, desplazando al hombre en un eterno estado de procesamiento de observaciones. Calificando, almacenando y principalmente actualizando la información desde su coartado espacio físico. Surge la analogía de una infinita costa con millones de fareros que trabajan en la oscuridad, intentando mediante su luz dar orden y señal a los barcos que se encuentran en altamar.

Esta idea vuelve a tomar relación con sus emplazamientos o bien contra-emplazamientos. La ciudad tenderá a ser un contenedor de millones de puntos correspondientes a comunidades / individuales nativas de la red. Dejando fuera de sus bordes una vastedad de fragmentos de espacios intersticiales. Este paisaje críptico y ambivalente sería el espacio urbano, pero en un estado obsoleto, con nuevas demarcaciones y principios.

Surge la idea de un territorio en plena desmaterialización capaz de convivir fuera y aislado de la gran red que se configura a su vez por nodos individuales que lo dominan. La imagen de un ecosistema extremo y árido en su amplia vulnerabilidad entrópica. Conformado por residuo digital y silos de información bajo todas las llaves / claves de la ciudad.

Ahora no importa nuestra protección y sociabilización, lo único relevante es el cuidado de nuestro nodo de información. Información interconectada con nuestra gran despensa pública y global, ubicada afuera de nuestros límites corporales. Allá en la nube, así como en la tierra inmensurable, donde la fascinación actual por crearla, contenerla y recrearla se convierten en el nuevo dominio. No acercamos al comienzo de un nuevo éxodo de las cosas que solían ser tangible.

## Capítulo 6

### Posibilidades de la abstracción exponencial; Ley de las ambivalencias, tecnología y mantras

Ubicando al “aura” en un contexto de extrema ubicuidad, nos encontramos con una relación interesante en torno al concepto benjaminiano sobre la experimentación y lo experiencial. Hemos logrado construir, en base a un conocimiento técnico tan exponenciado, un tejido complejo de redes colaborativas en interfaces detalladamente implementados, que todo el conocimiento experimental se transmutó a un híbrido ambivalente entre experiencia y técnica. Pareciera que la matriz ordenadora de la sociedad actual, pone en sus cimientos la relación de lo ambiguo. Cada elemento que nos relacionamos y significamos está vertido en su antítesis. Todo lo que te da vida, te mata al mismo tiempo. Toda la hiperconexión te desconecta. El esfuerzo de soberanía en el territorio te margina en su desmaterialización. Todo deseo secular se sublima en su extensión virtual.

Este nuevo territorio incorpora un tejido relevante en nuestra psiquis, otro tipo de “aura exponenciado”. Lo vital y lo experimental, se encuentra con mayor fuerza en lo inexistente. Es ahí donde nuestra psiquis lucha constantemente con la capacidad de procesar tantas relaciones sumergidas en la inmediatez. Ese saber vital más allá que dilucida Benjamin, efectivamente se encuentra exponencialmente más lejos. La economía global, la política, la misma ecología y los espacios de creación se encuentran fuera del nuestro cuerpo y territorio. Las fronteras son sólo líneas divisorias o bien altitudes, paralelos y meridianos, en fin, sólo información. “Mientras más avanza un proyecto tecnológico, más disminuye el rol de la tecnología en el mismo, en términos relativos: esa es la paradoja del desarrollo” (Latour, 1996, p.126).

La tecnología ha sido capaz de posicionarse no sólo como una herramienta de control y de desarrollo técnico diverso. Además ha logrado emplazarse en el territorio de lo imprescindible. En pocos años desde el nacimiento de Internet, comprendemos una exponencial evolución que ha ido implementando redes y subredes de espacios a-críticos en torno a su variadas dimensiones que interpelan directamente a la experiencia humana. Internet ha dejado de ser solo una herramienta. Es evidente que lo es, pero el hecho metafísico es tan complejo y fascinante, que hoy hemos colonizado todos sus espacios e intersecciones. O bien, la intención de seguir conformando y recreando nuevos espacios son el llamado de sentido en la actualidad.

Repositorios llenos de información intersubjetiva, construida colectivamente, pero mediado y controlado por la red y sus interfaces. Ahora, las comunidades dejaron sus vínculos de soberanía sobre el territorio, ahora los vínculos constituyentes pasaron a ser intereses y sensibilidades comunes. Es ahí donde se genera una suerte de puente con el concepto de mantra. La tecnología digital se posa en nosotros como un mantra de interconexiones o podríamos llamarlo como una nueva noción de espiritualidad. Eso que no es palpable en nuestra identidad, ese mundo sensible que se articulaba en el mito de la caverna se ha

movilizado a nuevas zonas de crisis. Eso que era capaz de remitirnos hacia nuestro fuero interno se retransforma en un flujo de energía ubicuo, que pareciera tener vida propia, que nos conecta o desconecta de nuestros ambientes físicos relevantes. Lo inmediato, lo atemporal, el *feedback*, nuestros propios ecos van configurando una trama inabordable de una sobrevalorada y falsa subjetividad. Hoy podemos comprender que nuestros órdenes humanos y artificiales, son de mayor complejidad que los órdenes naturales. Un caso emblemático sería de pensar que el sistema financiero mundial, tiene una extensa mayor complejidad que todo el ecosistema de la Amazonía.

Hoy la tecnología viene a ser una prolongación de nuestro inconsciente. Los ritos en la red y la manera de sobrellevarlos están más allá de la tecnología. Es tan libre y orgánica la manera de ingresar, colaborar, crear y generar interacción con otros, que el rol de la tecnología toma estos nuevos énfasis. Reales mantras cotidianos, en donde todos estamos configurándonos y observándonos desde nuestras balizas individuales. Intentando compartir luces para no perdernos por completo. O bien, miramos y replicamos ese espacio intersticial fragmentado que subyace a la idea de hiperindividualismo antes descrita.

Es aquí donde nace otra paradoja digna de analizar. Mientras más creamos y recreamos este territorio ambiguo y etéreo cargado con nuestra (des)subjetividad, más propenso somos a ser codificados por las corporaciones. En la red existe otro protagonista clave capaz de potenciar el crecimiento de los usuarios. Las corporaciones, que en términos simbólicos vienen a ser la nueva institucionalidad, pero con la diferencia que buscan el control social a través de la economía y no de la política. Otorgando otro tipo de ofertas, altamente específica y masivas al mismo tiempo. Donde han logrado forjar vinculación con sus clientes en una suerte de capitalismo global y afectivo profundo. Ahora todos somos principalmente clientes. Las redes evocan nuevos puntos ciegos, saben los temas que nos interesan en cualquier ámbito y aparecen sus tentáculos en todos los rincones del territorio. El motor para que la red siga creciendo de forma masiva tiene intereses aún mayores.

Existe, como efecto secundario a la vastedad de la red, una producción de hardware que crece constantemente para que esta virtualidad sea fecunda. La red inevitablemente requiere de cimientos físicos para poder operar y es claro que el foco de la sociedad actual se posa en su representación liviana y amistosa del popular *wi-fi*, pero si vemos lo que ocurre afuera se vuelve aún más interesante. La promesa de empresas como Google, en torno a la privacidad del contenido vertido en la red, es tan compleja y ambiciosa, que el gasto de energía física es exponencial. En la medida que existen más contenidos, Google tiene que asegurar su correcta manera de almacenar y respaldar, donde discos duros deben ser destruidos diariamente, luego de ser cargados en campos interminables de información. Verdaderos cultivos de DATA vertidos sobre el territorio físico.

Ahora las industrias principalmente contaminantes no sólo son la minería o el transporte. Sino que la industria de las comunicaciones comienzan a ocupar ese terreno. Una suerte de tras bambalina muy bien cuidada, capaz de dejar en estado de pulcritud absoluta el gran escenario de los diversos lenguajes en red, contribuyendo silenciosamente a la gran huella ecológica mundial.

Hay otro ejemplo interesante en torno a la conectividad de la red global. El caso del Océano Atlántico, donde existen tubos interconectados con fibra óptica cruzando desde Norteamérica, Europa, África y América Latina. Estos tubos según datos oficiales no han seguido creciendo desde el 2003. Pero si nos sensibilizamos con el crecimiento como usuarios en la red, suena bastante irreal que desde hace más de diez años el plan siga igual. Otros datos fuera del oficialismo han publicado que hoy la tecnología de redes aún no cuenta con el soporte físico para repararlos en caso de cortes en su interior. Se comenta que la solución momentánea, debido principalmente a los altos costos, es construir tubos completamente nuevos para trazar millones de líneas de fibra óptica, afectando directamente al suelo marino por su alta cantidad que se expande crecientemente.

Aquí podemos establecer la misma relación de ambigüedad antes mencionada. Mientras más masiva, democrática e inclusiva se convierte la red, el territorio natural como soporte, al igual que el cuerpo humano, pagan un alto costo por los cimientos de todo este mundo “abstracto interconectado”. En este punto damos la bienvenida a la aporía de la información: el sujeto global, emprendedor y contemporáneo se empodera en base a una identidad vaciada de subjetividad.

Entonces queda por reflexionar:

¿Qué pasa con la experimentación humana, en torno a la creación de obra capaz de otorgar sentido a la existencia, si nos encontramos fuera de esa experiencia?

¿Dónde nos emplazamos como actores principales, si la experiencia se ha trasladado aún más allá de nuestro propio cuerpo y territorio?

¿Qué pasa con ese saber más allá del lenguaje, si incluso podemos establecer lenguajes profundos fuera de nuestra presencia?

El conocimiento vital es también extendido a lo virtual. La humanidad ha conseguido otros emplazamientos, donde todo lo que habíamos concebido como sentido de existencia y experiencia se trasvasija hacia un sin fin de contra-lugares. Si podemos dominar la omnipresencia, hemos comprendido la posibilidad de estar en múltiples lados al mismo tiempo. ¡Atención! Hemos creado nuestro propio paraíso inexistente.

## **Hacia la ciudad Desmaterializada IV | Sur-topia**

### De hitos fundacionales

Finalmente los sepultureros

nos deleitaron con su valiosa presencia.

Tomaron una escalera y la ubicaron en el centro del gran salón.

Era el saludo, la despedida.

## Hacia la ciudad Desmaterializada

En este tramo del recorrido existe la posibilidad de comprender un hito relevante que se ubica entre la investigación y la obra. Una suerte de apertura conclusiva, capaz de referirnos por un lado al cierre cartográfico de la investigación y por otro a la apertura de la propuesta artística.

Como palabras de cierre comprendemos que la vinculación entre territorio, hombre y su imaginación es constante y capaz de generar una simbiosis vital para el otorgamiento de sentido al mundo. Es interesante ubicar al hombre en el centro y su relación con el mundo de la ideas (información) y cómo éstas son capaces de significar su paisaje (territorio). Así, en la medida que nuestra psiquis va comprendiendo nuevos espacios abstractos, éstos mantienen una retroalimentación directa con el territorio que vamos recorriendo. O bien, mientras más recorremos, en el sentido más amplio de la palabra, somos capaces de recrear más capas de imaginación que se traducen en la representación de un mundo sensible.

La deriva es un concepto principalmente propuesto por el situacionismo. En francés la palabra *dérive* significa tomar una caminata sin objetivo específico, usualmente en una ciudad, que sigue la llamada del momento. El filósofo francés situacionista Guy Debord (1999) quiere establecer una reflexión a las formas de ver y experimentar la vida urbana dentro de la propuesta más amplia de la psicogeografía. Así, en vez de ser prisioneros de una rutina diaria, él plantea seguir las emociones y mirar a las situaciones urbanas de una forma nueva y radical.

Por lo tanto, en esta extensa deriva humana comprendemos el concepto de la psicogeografía. Esa mezcla precisa capaz de otorgarnos una mirada particular sobre un contexto global. Donde nuestros propios ecos se van interponiendo en el camino que se experimenta inconscientemente. Donde la abstracción y lo sensible van dando ciertos haces de luz sobre el recorrido que el cuerpo va interceptando.

Bajo este esquema, podemos acercarnos a una conclusión donde la información a comenzado a irrumpir de manera exponencial en nuestra psiquis y en nuestro territorio. Mirado desde un prisma más cercano a lo utópico, podríamos comprender que la realidad que hemos sido capaces de construir es aún más intensa que la ciencia ficción. El mapa que hemos podido trazar, es aún más dinámico que el mismo territorio. La concepción del espacio exterior, reducida a la conquista de otros planetas, es una anécdota en relación a lo que hemos sido capaces de crear. Otro planeta o bien otro espacio exterior completamente nuevo y que convive entre el mundo tangible y abstracto. En fin, una suerte de representación compleja, diversa, masiva y que tiene su propia organicidad. Este nuevo paisaje, al igual que hombre, toma referencias con la naturaleza como soporte inicial, pero al seguir su evolución pierde ese sentido de orden y forja una visión autónoma y auto referenciada. Un ecosistema altamente variado, vibrátil y con todo por descubrir, fundar y crear sobre él.

Una vez vertida las ideas principales de la investigación, comienza la apertura de la obra y su inminente recorrido hacia el campo artístico. Esto comienza con la idea fundacional de un paisaje imaginario capaz de emplazar los conceptos principales de la cartografía. Esta obra se traduce a una instalación física / abstracta, que tenderá a un emplazamiento desde un lugar real y concreto, pero que estará puesto en crisis por su evidente rasgo en torno a la desmaterialización. Los usuarios podrán vivir a tiempo real la experiencia de esa dislocación entre materia, recorrido y cuerpo. Es aquí donde hacemos la gran apertura. Donde ya no hay tiempo, ni plazo postergable. Hoy ha comenzado la fundación de Sur-topia.

Antes de entrar en el territorio fundacional cabe destacar una de las ciudades más emblemáticas imaginada por Italo Calvino (2015) en el libro *Las Ciudades invisibles*, que corresponde a las ciudades y los ojos número 3:

“Después de andar siete días, a través de boscajes, el que va a Baucis no consigue verla y ha llegado. Los finos zancos que se alzan del suelo a gran distancia uno del otro y se pierden entre las nubes, sostienen la ciudad. Se sube por escalerillas. Los habitantes rara vez se muestran en tierra: tienen arriba todo lo necesario y prefieren no bajar. Nada de la ciudad toca el suelo salvo las largas patas de flamenco en que se apoya, y en los días luminosos, una sombra calada y angulosa que se dibuja en el follaje.

Tres hipótesis circulan sobre los habitantes de Baucis: que odian la tierra; que la respetan al punto de evitar todo contacto; que la aman tal como era antes de ellos, y con catalejos y telescopios apuntando hacia abajo no se cansan de pasarle revista, hoja por hoja, piedra por piedra, hormiga por hormiga, contemplando fascinados su propia ausencia” (p. 35).

## **Sur-topia**

Nos pondremos en pie de guerra,  
frente a un norte que ya se derrumba.

Que sigue teniendo el pulso de los hechos,  
pero en una relación ambigua entre dominio y su último estertor.

Sería adecuado comprender la perspectiva desde donde miramos los fenómenos.

El mapa está compuesta por quienes lo trazaron.

El relato, como relación directa al trazado, será descrito por los ganadores.

Aquellos que impusieron su mirada.

El sur será el futuro.

Así, fundamos el sur y esta vez seremos el futuro.

El sur será el futuro y el futuro dejará de existir.

Por primera vez seremos nosotros la hegemonía.

Y como nuestra condena no ha cambiado, también dejaremos de existir.

Esta vez nos subiremos a la escalera fundacional.

A ese triángulo isósceles perfecto que se posa en la línea de horizonte.

Miraremos por primera vez desde arriba.

Y pensaremos que acá ocurrirá el devenir de las relaciones humanas.

Nos emplazaremos en el anhelo de estar al frente.

Es ahora cuando lo comprendemos.

Y en esta última epifanía aparece el segundo hito.

La concepción de topia.

Aquel lugar abstracto, crítico y críptico.

Ese lugar silencioso. Que se desborda.

Que se retransforma en la medida que lo imaginamos / habitamos.

Todo será mejor si nos arriesgamos a perder. A soltar.

Sólo así,

Vendrá hacia nosotros con mayor intensidad.

Como arquitecto, músico y artista medial, me interesa poder comprender la integración real de las propias expresiones. Poner sobre la mesa, la pregunta de cómo el arte puede ser capaz de converger las distintas problemáticas y cuestionar la veracidad de las realidades construidas por ellas. Sin embargo, es en el cruce de estas disciplinas donde surge la inquietud por entender y expresar, de una manera más global, la idea principal de la obra.

Existe una necesidad profunda por desprenderse de un lenguaje técnico y jerarquizado sobre el territorio, para poder encontrar un lugar de vinculación real con el fenómeno urbano contemporáneo. La pregunta sería cómo ser capaces de prescindir de la materia y la temporalidad a la hora de proyectar una representación del territorio urbano. Esto establece relación con la pregunta de cómo hacer un levantamiento arquitectónico de lo inmaterial. De lo que no se encuentra. De la ausencia. De la tensión entre la lucha constituyente del lleno y el vacío.

Por otro lado, existe la posibilidad de entender el campo audiovisual como un lenguaje que está íntimamente ligada las métricas urbanas. Las frecuencias, los órdenes, los ritmos de una ciudad tenderán a pertenecer a problemáticas dinámicas actuales, capaces de ser mejor procesadas por la imagen en movimiento. Así también el paisaje sonoro de la ciudad, que muta constantemente y construye realidades complementarias, una suerte de portales de acceso a la psiquis, capaces de incorporar más información y aportar a la idea de desmaterialización que rige al hombre, la ciudad y su dislocada utopía.

Siguiendo la idea situacionista sobre la ciudad y la posibilidad de crear y levantar situaciones humanas basadas en las propias experiencia urbanas, la instalación plantea recorridos, flujos dinámicos capaces de poner el movimiento como una acción constituyente del territorio visitado. Sur-topia consiste en un recorrido abierto donde el usuario pueda divagar en torno a los elementos que se disponen.

Se plantea un espacio inmersivo, desprovisto de luz, con la capacidad de inducir al usuario a habitar una experiencia distópica contemplativa. Se dispone de un elemento vertical al centro de la sala y sobre este triángulo fundacional, la representación de una nube compuesta por otros elementos. Esta suerte de red aérea se constituye en su mayoría por elásticos tensados, que a su vez contiene las fuentes sonoras y lumínicas de la obra. El sonido, tanto como la luz, se encuentran sincronizados y responden al movimiento de los usuarios. Proyectando sombras e interactividad sonora sobre la experiencia de deriva que ocurre por debajo de la Red.

Las vinculaciones y simultaneidad entre los medios, la a-temporalidad y la desmaterialización ponen en juego los conceptos principales que articulan este imaginario cartográfico, haciendo de Sur-topia una experiencia nostálgica donde lo físico se convierte en sombra como alusión a una vida urbana que ya deja de existir.

La psicogeografía se hace presente en las decisiones que va optando el visitante en su experiencia territorial, así como ciertos matices sonoros, de movimiento y luz que van construyendo una narrativa de imaginarios comunes y particulares sobre los fragmentos urbanos que existen en Sur-topia.

La experiencia planteada en la instalación busca una aproximación capaz de ir velando múltiples capas asociadas a la ausencia de vida urbana tangible. El trabajo de la luz con balizas sincronizadas con el sonido y las proyecciones de sombras inducen a la experiencia de contemplar este viaje en el tiempo y encontrarse habitando un nuevo territorio utópico, nunca antes visitado capaz de otorgar la sensación de pérdida de arraigo al paisaje. La intención fundamental es poder sumergir al usuario en este territorio intersticial antes descrito. Ese territorio desprovisto de protección que ha quedado afuera de las unidades de información que se encuentran arriba en los nodos. Esta idea sobre la costa y los faros individualizados como elementos de comunicación a distancia y mediante las luces giratorias.

Podríamos establecer dos posibilidades de recorrer la obra. En una primera instancia la de un recorrido horizontal, de carácter perimetral en torno a la escalera. Liberando la tensión de los bordes de la sala hacia el centro fundacional. La escalera representa el mundo territorial, la geometría, la tensión perfecta entre estructura y funcionalidad. La escalera de tijeras industrial auto-portante se encuentra en todos los procesos y situaciones fundacionales de la ciudad sin ser vista. La escalera viene a ser el símbolo de los elementos que se emplazan en nuestro territorio, pero tienden a esconderse con una gran versatilidad. Debido a esto, la escalera será la piedra fundacional de Sur-topia. Ahora el Menhir contemporáneo viene a ser el punto de arranque de la experiencia, el único puente vertical capaz de conectar el mundo físico con el mundo abstracto. Ambos elementos estarán representados por el paisaje horizontal que contiene a la escalera y la nube que vuela sobre ésta.

La segunda instancia del recorrido, será la vertical, donde el usuario podrá subir la escalera y encontrarse con una nueva perspectiva en torno a sus contextos y a la nube de DATA ubicada en la doble altura de la sala. Este punto es clave, ya que la experiencia toma un rol más inmersivo aún. Una extraña cualidad de encontrarse en la cima de la piedra fundacional de Sur-topia dominando sus complejos bordes imaginarios.

La interactividad de la instalación se encontraba en modo de expectación a este fenómeno. En estado de alerta. Con la luz de las balizas en giros aletargados y el sonido siendo inducido en una mezcla simple de capas sonoras y a bajo volumen con la intención de ir mediando a los usuarios a permanecer en el recorrido horizontal debajo de la red. Pero apenas alguno opta por activar la escalera en su estado vertical es cuando se produce la última epifanía. Cuando damos el término a la deriva errante sobre esta compleja cartografía. Es aquí cuando podríamos definir un punto de culminación en torno a la conquista de Sur-topia. Es aquí donde podemos conectar con esa vista panorámica sobre la información, el territorio y los otros sujetos. Esta vez seremos nosotros los protagonistas en cómo queremos visualizar el futuro. Será

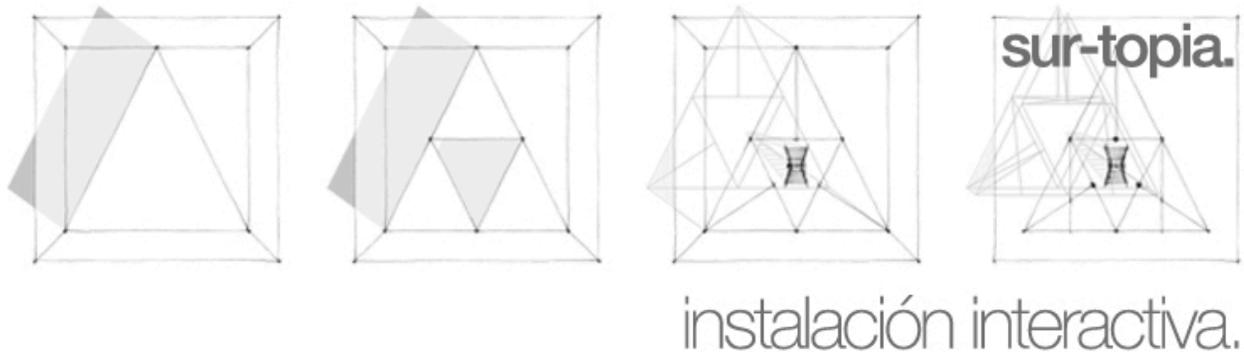
este el punto donde la sonoridad sea capaz de velar toda la composición ambiental de instrumentos de vientos macizos. De materialidad noble como el bronce. De melodía fúnebre capaz de ir mediando la experiencia entre hombre, territorio e información. Será aquí donde sentimos la dominación del paisaje críptico intersticial. Será aquí el infinito abismo que inevitablemente nos hará desaparecer también. No hay carne, ni psiquis capaz de develarlo todo y no sucumbir frente al drástico evento de la propia muerte del cuerpo y del paisaje en su inminente estado de desmaterialización.

# SURTOPIA

Hacia la ciudad desmaterializada  
Santiago, 2016.

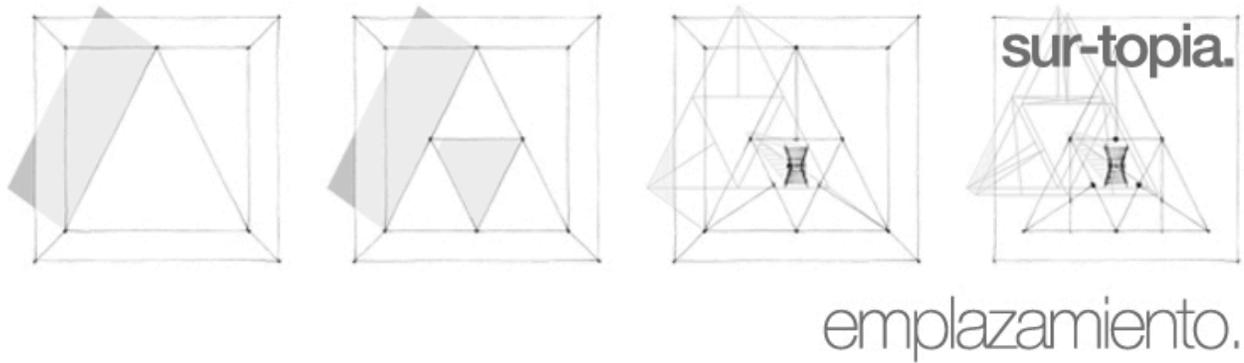






Sur-topia es una instalación interactiva que vincula una noción contemporánea sobre el territorio, el hombre y la imaginación/información.

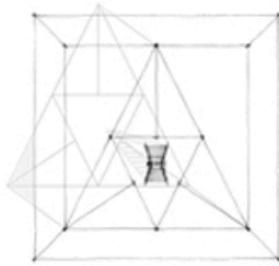
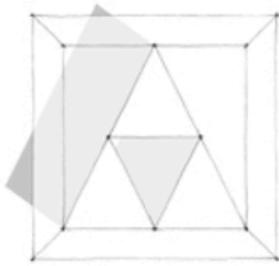
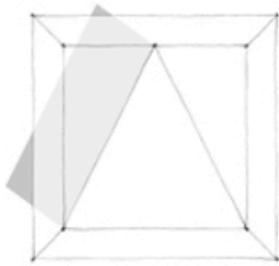
- Se plantea un espacio inmersivo, desprovisto de luz, con la capacidad de inducir al usuario a habitar una experiencia distópica contemplativa.
  - Se dispone de un elemento vertical al centro de la sala y sobre este triángulo fundacional, la representación de una nube compuesta por elásticos tensados, que a su vez contiene las fuentes sonoras y lumínicas de la obra.
- El sonido, tanto como la luz, se encuentran sincronizados y responden al movimiento de los usuarios. Proyectando sombras e interactividad sonora sobre la experiencia de deriva que ocurre por debajo de la red.



Se requiere ocupar un lugar de 8 metros x 8 metros ubicado en Espacio Recoleta por un mínimo de 2 días y un máximo de 1 semana.

Creemos que esta fundación territorial es interesante por:

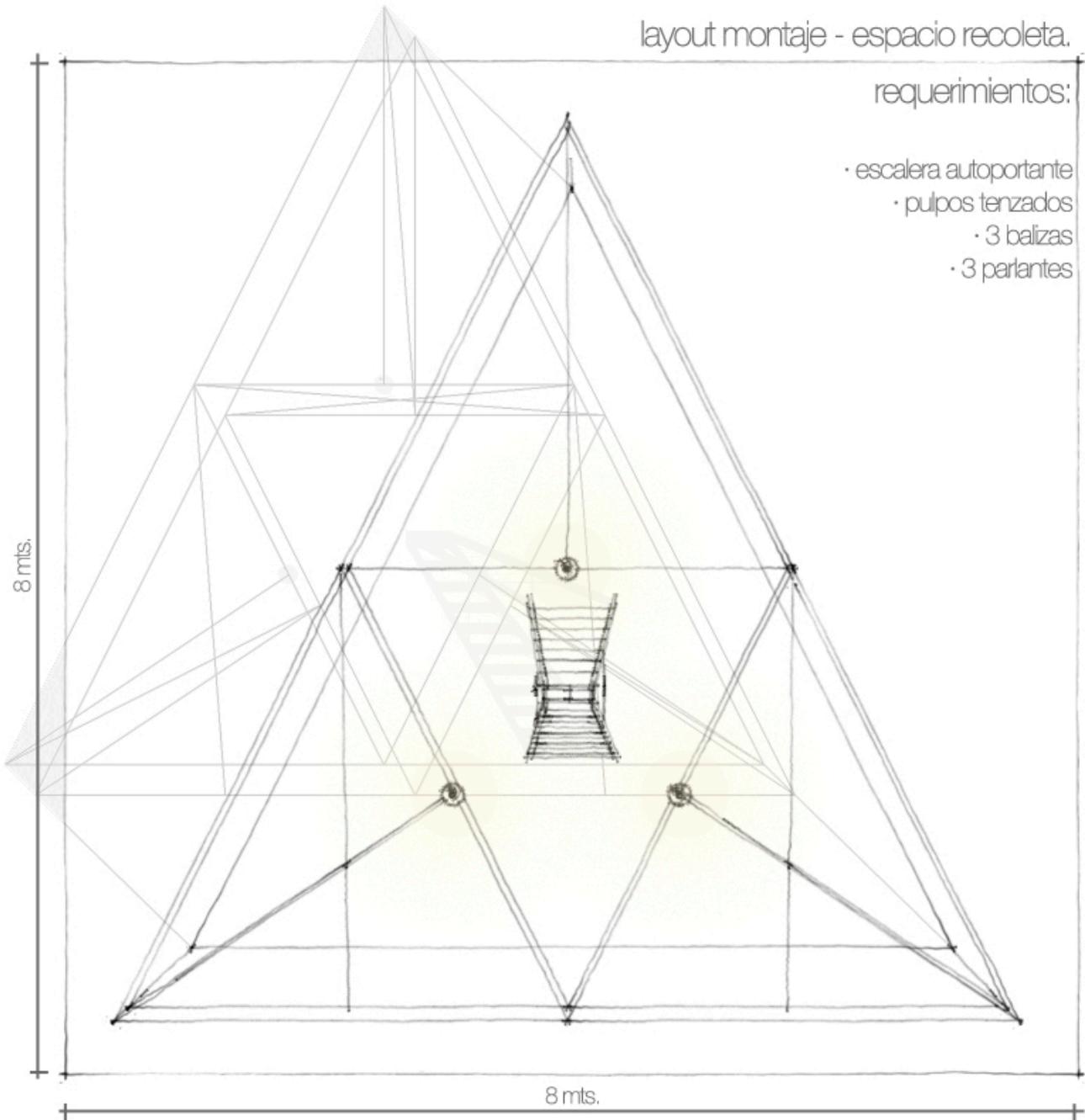
- Resaltar la cualidad industrial de las instalaciones, pero sobre todo le daría dinamismo al carácter de co-working de todos los actores vinculados en ese espacio.
- La obra tiene como propósito hacer un reconocimiento patrimonial del lugar activando un sector que se encuentra abierto y que es capaz de vincular a la comunidad aledaña y su historia, tanto como a la comunidad creativa que ocupa este lugar.
- Sur-topia vendría a ser el hito de inauguración de una escuela de programación creativa llamada CODED que comienza a desarrollarse en la Fábrica de Medios.
- La obra logra incorporar relaciones de tecnología, programación, sonoridad, interacción de luces y la activación de un territorio físico. En fin, disciplinas relacionadas al quehacer del Espacio Recoleta.

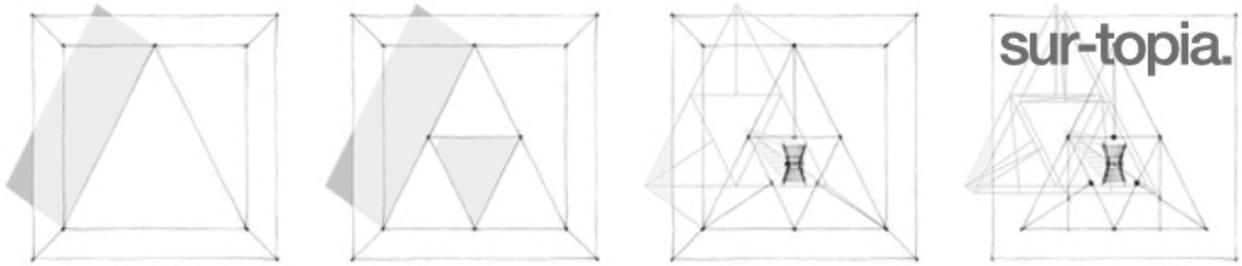


layout montaje - espacio recoleta.

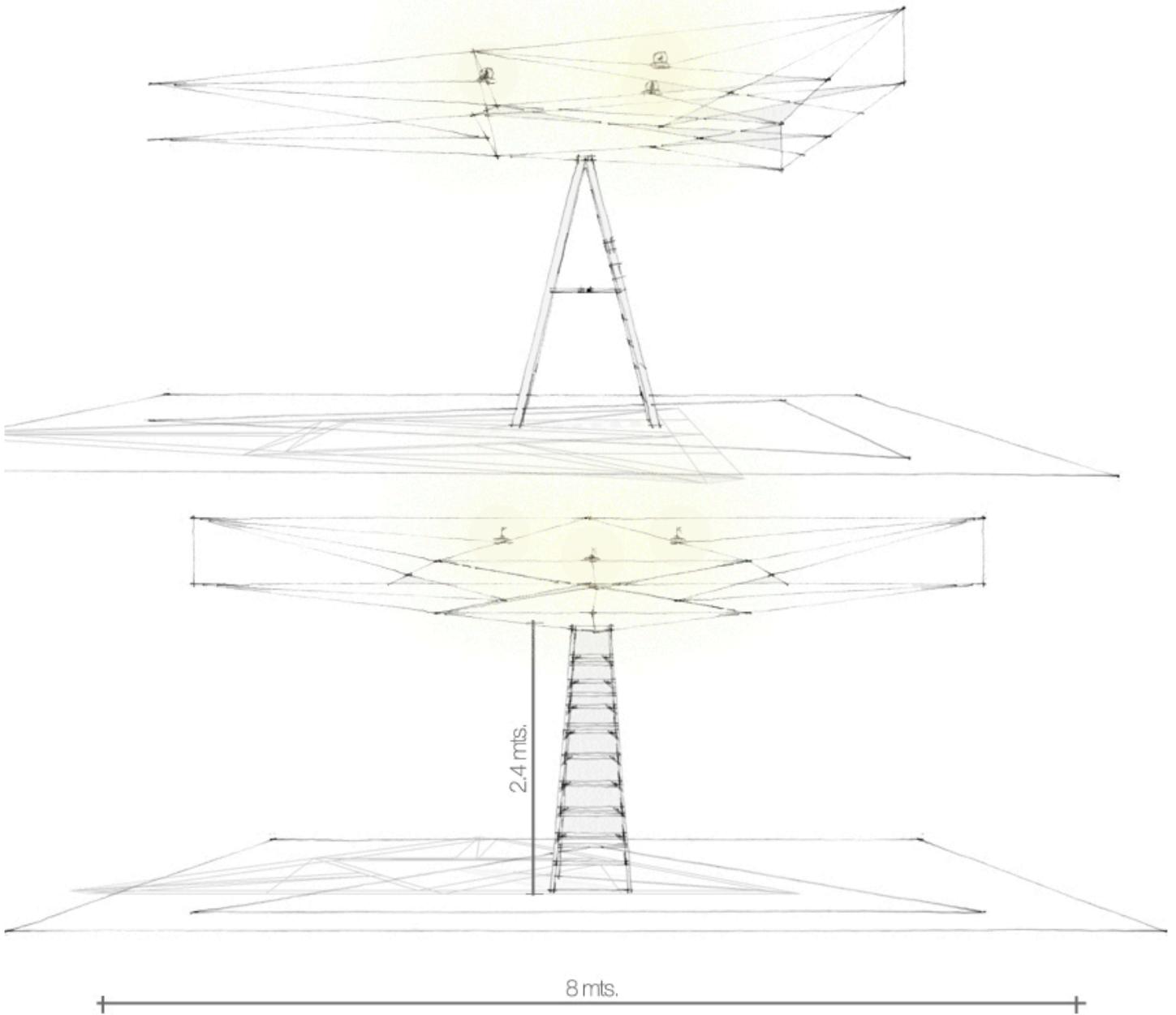
requerimientos:

- escalera autoportante
- pulpos tenzados
  - 3 balizas
  - 3 parlantes

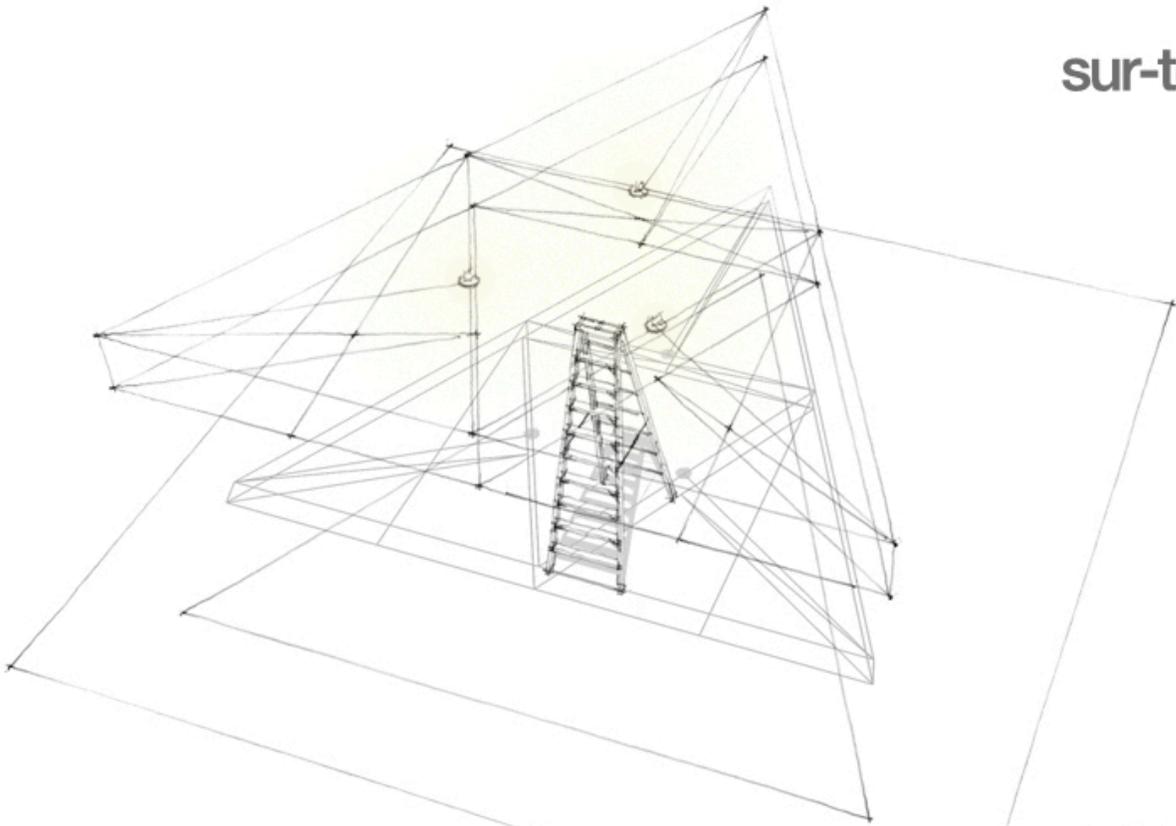




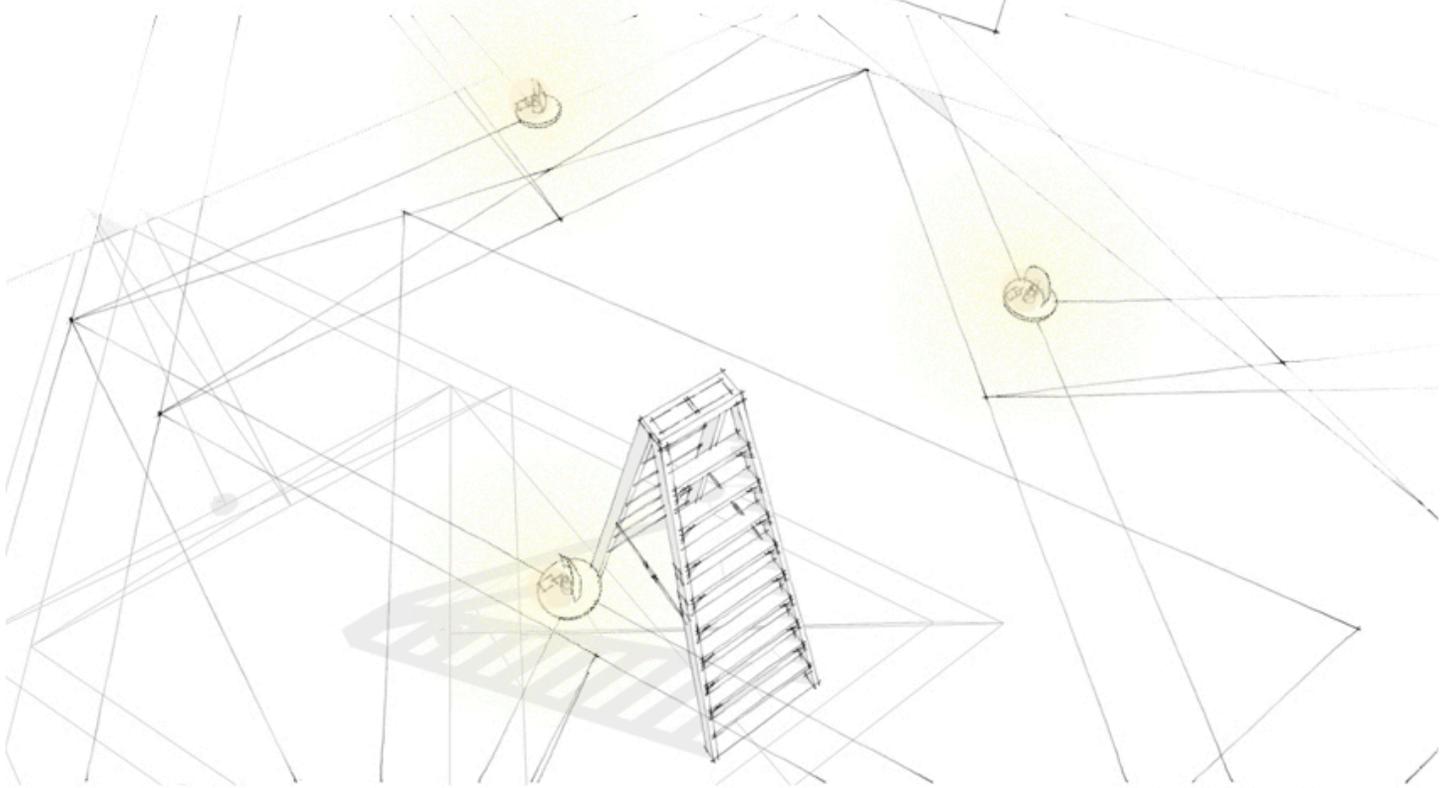
elevación frontal y lateral.



sur-topia.

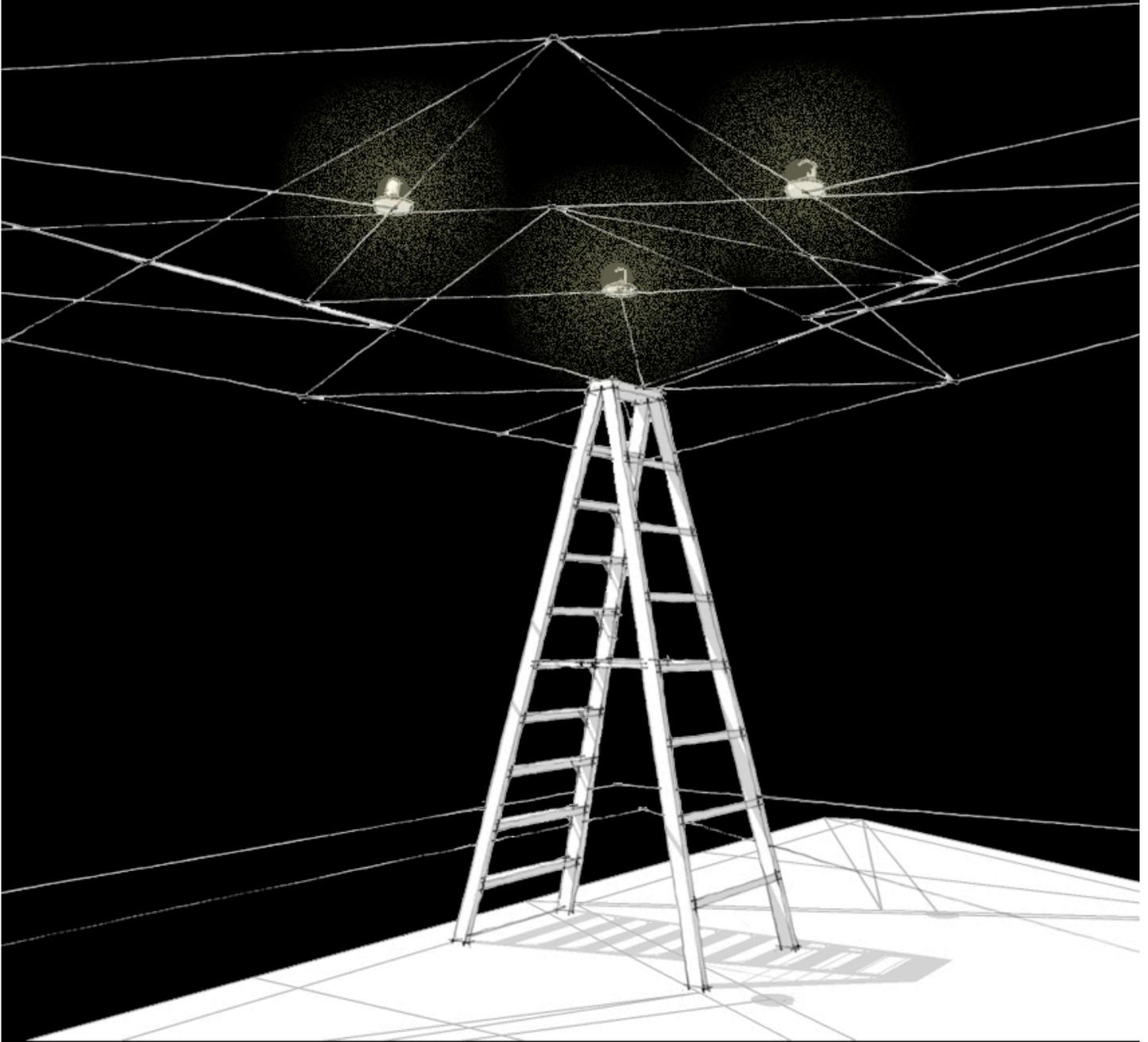


axonométrica.



detalle balizas.

sur-topia.



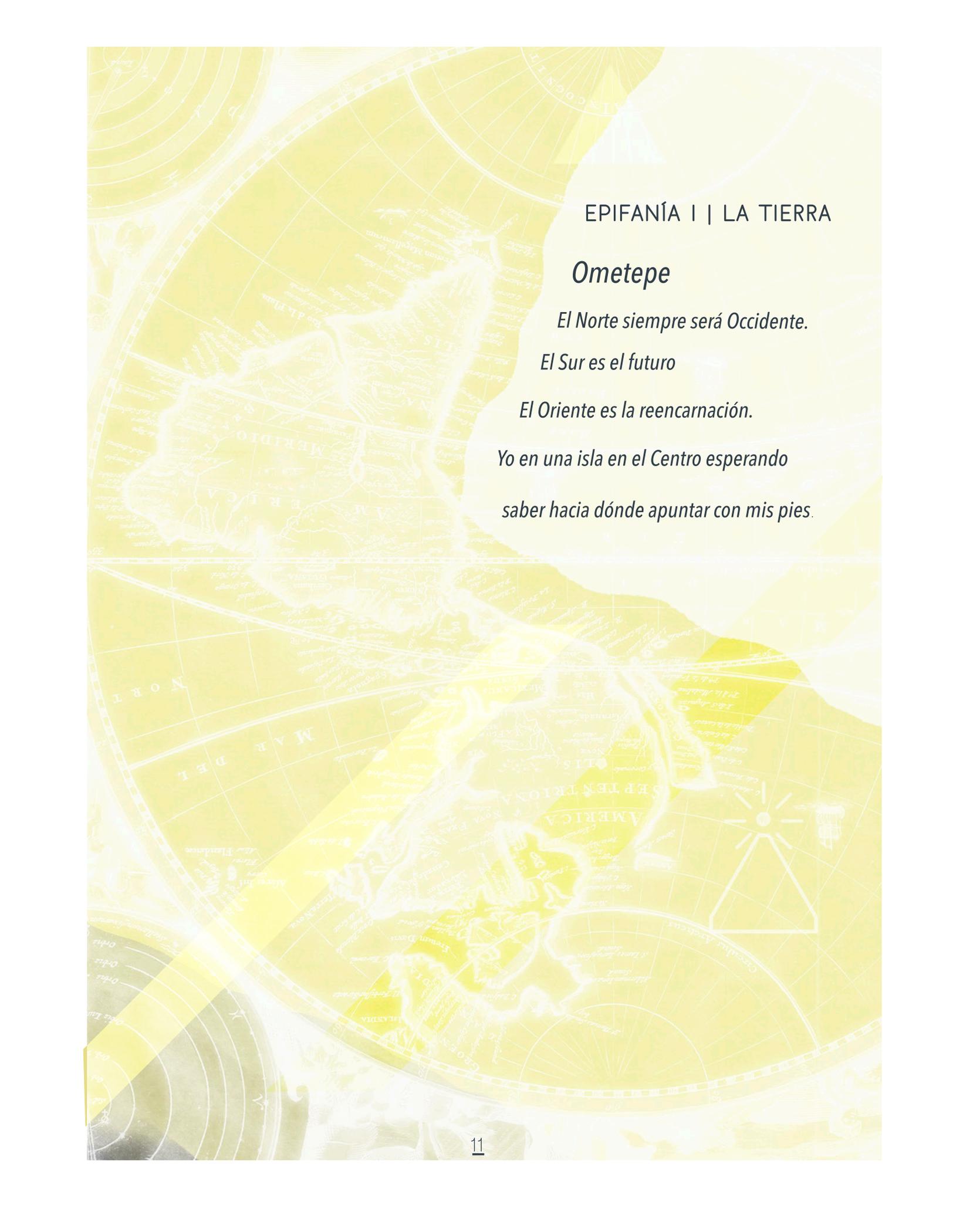
vista general.

## Bibliografía

- 1 Platón, (1992). *La República*, Madrid: Editorial Gredos.
- 2 Careri, Francesco, (2002). *Walkscapes El andar como práctica estética*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- 3 Le Corbusier, (2003). *La ciudad del futuro*, Buenos Aires: Editorial Infinito.
- 4 Gausa, Guallart, Muller, Morales, Porras, Soriano, (2001). *Diccionario metapolis de arquitectura avanzada: ciudad y tecnología en la sociedad de la información*, Barcelona: Editorial Actar.
- 5 Ruiz, Raúl, (2000). *Poética del Cine*, Santiago: Editorial Sudamericana.
- 6 Foucault, Michel, (1978). *Espacios otros: utopías y heterotopías*, Madrid: Carrer de la Ciutat 1, Ediciones del Cotal.
- 7 Mitchell, William, (1999). *E-Topia: Urban life, Jim-but not as we know it*, Cambridge: The MIT Press Edition.
- 8 Benjamin, Walter, (2001). *Iluminaciones IV. Para una crítica de la violencia*, Madrid: Editorial Taurus.
- 9 Nietzsche, Friedrich, (1882). *La gaya Ciencia. Aforismo 125, El hombre frenético*, Caracas: Editorial Monte Ávila.
- 10 Baudrillard, Jean, (1996). *Videosfera y Sujeto Fractal*, Madrid: Morfología Wainhaus.
- 11 Freud, Sigmund, (2004). "Sobre el mecanismo psíquico de fenómenos histéricos: comunicación preliminar" . *En Estudios sobre la histeria de 1895*, Tomo II, Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- 12 Freud, Sigmund, (2004). *El malestar en la cultura (1930 [1929])*. Tomo XXI, Buenos Aires: Amorrortu Editores.

- 13 Marcuse, Herbert, (1993). *El hombre unidimensional*, Barcelona: Editorial Planeta Deagostini.
- 14 Latour, Bruno, (1996). *Aramis or The Love of Technology*, Cambridge: Harvard University Press.
- 15 Debord, Guy, (1999). *Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte*, Madrid: Literatura Gris.
- 16 Calvino, Italo, (2015). *Las Ciudades Invisibles*, Madrid: Editorial Siruela.
- 17 Virilio, Paul, (1988). *Estética de la desaparición*, Barcelona: Editorial Anagrama.
- 18 Krauss, Rosalind, (1979), *Sculpture in the Expanded Fields*, Cambridge: The MIT Press Edition.
- 19 Koolhaas, Rem, (1995). *S,M,L,XL, The Generic City*, Nueva York: The Monacelli Press.
- 20 Bey, Hakim, (1990). *T. A. Z - The Temporary Autonomous Zone*, Nueva York: WBAI-FM.
- 21 Wigley, Mark, (1998). *Constant's New Babylon: The Hyper-Architecture of Desire*, Rotterdam: Witte de with, center for contemporary art / 010 Publishers.





EPIFANÍA I | LA TIERRA

*Ometepe*

*El Norte siempre será Occidente.*

*El Sur es el futuro*

*El Oriente es la reencarnación.*

*Yo en una isla en el Centro esperando*

*saber hacia dónde apuntar con mis pies.*

---

# CAPÍTULO 1

## *Habitar el territorio; Revoluciones y asentamientos*

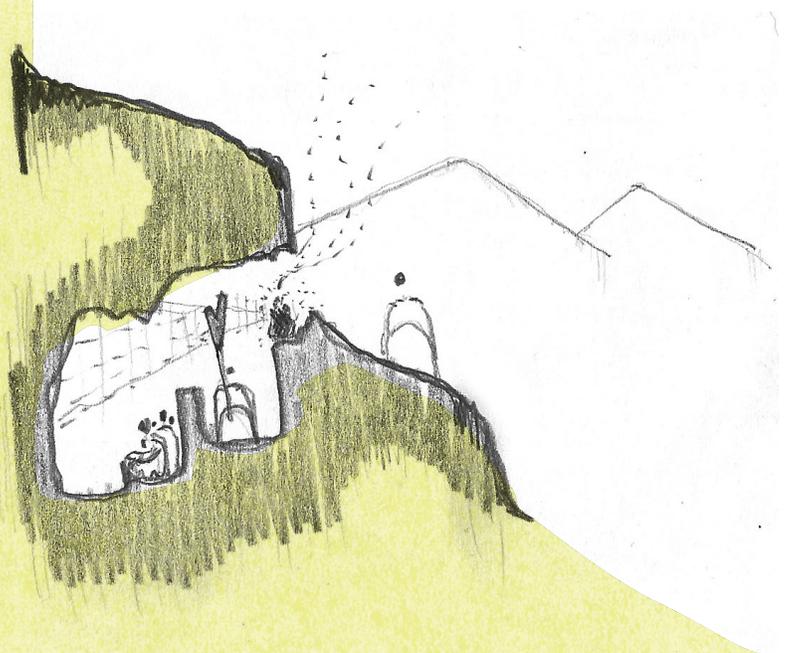
La tesis establece una reflexión sobre la manera de cómo el hombre habita y significa el espacio circundante. De qué manera somos capaces de dominarlo y cómo establecemos relaciones en todo sentido a la hora de poblar el territorio.

Al indagar en los primeros asentamientos humanos nos damos cuenta que el hombre tiende a dar un orden y una estética particular a sus entornos, para luego comprender una suma de experiencias capaces de converger hacia un centro común entre paisaje y cultura. Esta idea se vincula directamente a su cosmovisión y su relación con los ciclos naturales, estableciendo ritos y una simbiosis fundamental para el desarrollo humano en sociedad.

Si establecemos una analogía, podríamos entender la caverna como un primer asentamiento humano. El útero territorial, emplazado en un pequeño vacío al interior da cobijo al hombre cavernícola.

Desde este hecho, comienza el dominio de un territorio acotado frente a la compleja e intensa realidad exterior. Ahora, si hacemos una aproximación filosófica, este hecho toma mayor relevancia al relacionarlo con la alegoría de la caverna de Platón (1992), estableciéndose como una metáfora del conocimiento humano.

La existencia de dos mundos que conviven entre lo sensible y lo racional. Platón describió en su alegoría, un espacio al interior de la corteza terrestre, en el cual se encuentran un grupo de hombres, prisioneros desde su nacimiento por cadenas que únicamente pueden mirar hacia la pared del fondo de la caverna, sin poder nunca girar la cabeza. Justo detrás de ellos, se encuentra un muro con un pasillo y, seguidamente una hoguera y la entrada de la cueva que da al exterior. Por el pasillo del muro circulan hombres portando todo tipo de objetos cuyas sombras, gracias a la iluminación de la hoguera, se proyectan en la única pared que los prisioneros pueden ver.



*Croquis mito de la caverna Platón \_Rodrigo Castro*



Croquis Menhir\_Rodrigo Castro

Estos hombres encadenados consideran como verdad las sombras de los objetos, ya que no pueden conocer nada de lo que acontece a sus espaldas. Por lo tanto se devela la noción de un mundo sensible en torno a los elementos que nos rodean y cómo nos relacionamos con éstos. Luego de su comprensión subjetiva, la razón hace un intento por ordenar y dar sentido al conocimiento adquirido. ¿Qué ocurriría si uno de estos hombres fuese liberado y obligado a volverse hacia la luz de la hoguera, contemplando, de este modo, una nueva realidad. Una realidad más profunda y completa. O bien, una realidad tan compleja que vuelve a fragmentarse y diluirse en la conciencia?

Esta noción de realidad fragmentada, proyecciones y sentidos ambivalentes en torno a la experiencia van tomando el relato de la investigación, estableciendo la tensión entre materia, realidades y territorios físicos como virtuales.

Siguiendo con la manera de significar y dominar el espacio circundante, el hombre comienza a entender los órdenes naturales y de a poco escapa de la caverna para comenzar a ser parte íntegra del paisaje. Así, el dominio territorial comienza a tener otro poderío, el del nomadismo, como una evolución natural al salir a recorrer el mundo exterior. Esto ocurrió principalmente por la necesidad de encontrar alimento e información indispensable para la supervivencia. Una forma de andar a la deriva por el territorio: una acción simbólica y fundacional.

"Al modificar los significados del espacio atravesado, el recorrido se convirtió en la primera acción estética que penetró en los territorios del caos, construyendo un orden nuevo sobre cuyas bases se desarrolló la arquitectura de los objetos colocados en él. Andar es un arte que contiene en su seno, el Menhir, la escultura, la arquitectura y el paisaje. A partir de este simple acto se han desarrollado las más importantes relaciones que el hombre ha establecido en el territorio"

(Careri, 2002, p.20).

El hombre ya no sólo se ha hecho parte del territorio, sino que comienza dar sentido a nuevos órdenes. Este nuevo tipo de orden no corresponde a la técnica de observación sobre el contexto que se utilizaba hasta la época, sino que viene desde adentro; de la conciencia. Aquí ocurre un importante punto de inflexión, ya que el hombre comienza sutilmente a dominar la Naturaleza. Este hecho clave comienza con la creación del ángulo recto, propio de la racionalidad y del mundo abstracto. En otras palabras, propio del mundo de las ideas. "El ángulo recto es el útil necesario y suficiente para actuar, puesto que sirve para fijar el espacio con un rigor perfecto" (Le Corbusier, 2003, p.28)

Como consecuencia directa a este nuevo orden creado por el hombre, y más bien creado fundamentalmente por esta razón, ocurre el dominio de la técnica agrícola y es aquí cuando emerge por vez primera el sedentarismo. Ahora es el hombre el que reconoce y se involucra en los ciclos vitales para obtener alimentación, resguardo y control de su comunidad. Esto no implica la muerte del nomadismo, pero lo relevante es que a raíz de este hecho se puede apreciar, a modo de prototipo, el origen de la ciudad. ¡Atención! El hombre ha dejado de divagar y ha decidido establecerse.

Dando un salto gigantesco en la historia, se busca desarrollar la primera hipótesis de la investigación: la ciudad es el medio racional y sensible por excelencia. Este medio capaz de albergar una pluralidad y una complejidad nunca antes experimentada viene a ser el foco desde donde mirar. Aquí comienzan los orígenes de la vida masiva, heterogénea y densa. Por lo tanto, nos detendremos en la primera migración masiva del campo a la ciudad, a finales del siglo XVIII, que se conoce como el éxodo rural o revolución industrial.

La revolución industrial consolida la vida urbana, política y social del siglo XIX, otorgando un protagonismo a la ciudad como el gran ente catalizador de todo evento significativo. Las edificaciones mutaron de ser sólo los lugares de cobijo, a ser construcciones capaces de resolver mayor complejidad en torno a nuevas tecnologías análogas / industriales. Los requerimientos de la época incorporan procesos mecánicos en su calefacción / combustión de petróleo. Se incorporan sistemas de alcantarillados en grandes dimensiones capaces de recolectar el residuo urbano. La luminaria pública, la movilización mediante automóviles y sobre todo el gasto energético configuran este nuevo trazado urbano que se materializaba en la ciudad moderna.

La modernidad y principalmente el uso de la máquina como un acto constituyente inauguran el relato del modernismo utópico. La máquina será capaz de otorgar tiempos de ocio a los trabajadores de la ciudad. La máquina será capaz de entregar vivienda a todos sus pobladores y dignidad a la clase obrera. Los desplazamientos comienzan a crecer radicalmente asociados a un nuevo mercantilismo industrial de traspaso de materia y mano de obra de forma global.

A raíz de esta revolución existen un sin fin de cambios relevantes en términos sociales y culturales, pero quizás el más significativo desde el punto de vista de la investigación, es por un lado el descenso de la mortalidad, debido a los avances científicos y tecnológicos de la época. Y en paralelo, una de las primeras consecuencias de la sociedad de bienestar: el crecimiento de la tasa de natalidad, sumada a la migración campo ciudad. Estos hechos, entre otros, dan pie a comprender la ciudad como un fenómeno urbano complejo de analizar desde cualquiera de sus aristas.

Este fenómeno urbano capaz de cambiar la morfología completa de la ciudad moderna sigue causando estragos de forma vertiginosa. Esto trae consigo otra revolución que tiene su motor de cambio en un orden inverso a la revolución industrial y la conocemos como la revolución digital de nuevas tecnologías: principalmente la cibernética y la cibercultura. Esta nueva forma de operar la realidad construye una suma de experiencias que tienden a lo digital. No obstante, esta revolución también trae consigo una infinidad de cambios sociales, políticos y culturales, que han planteado nuevos principios fundamentales en el modo de operar de la ciudad. La ciudad global se plantea como un tejido orgánico y tecnológico a la vez, siendo capaz de albergar al nuevo hombre y al mismo tiempo otorgar sentido, simbiosis y entropía a la idea del bienestar social moderno.

"El término Metápolis traduce esa nueva dimensión múltiple y multifacética de la ciudad contemporánea. Una realidad "más allá" de la metrópolis tradicional. La de un sistema vibrátil, similar -genérico o recurrente- a escala global y diverso -específico- a escala local. Si la antigua noción de Metrópolis respondía a una mecánica de producción (de objetos), es decir, a un crecimiento físico y expansivo (radial y más o menos uniforme) en torno a un centro polarizador, la noción de Metápolis remitiría a un desarrollo más poliédrico y matricial, más diversificado y elástico, producido en un marco cambiante y multifacético, generado "más allá" de lo físico o lo meramente geográfico. Un marco de relaciones -y producciones cualitativas- basado en el procesamiento y la combinación de informaciones simultáneas. Porque la ciudad metápolis ya no se traduciría sólo en crecimientos, sino, sobre todo, en combinaciones. Combinaciones que aludirían, pues, a la evidencia de un proceso informacional, dinámico e incierto, hecho de interacciones, con el territorio y con otros territorios; con el lugar y con otros lugares"

(Gausa et al., 2001, p.406).

EN ESTA DIALÉCTICA PODEMOS  
CONCLUIR QUE LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL  
ES A LA VIDA MODERNA, LO QUE LA REVOLUCIÓN  
DIGITAL ES A LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN.



*Architecture of density, 2014, Michael Wolf*



Por ende, mi reflexión apunta hacia la transmutación de la ciudad actual, la cual entiendo como la crisis y eventual obsolescencia de los entornos físicos. Principalmente de los espacios públicos, vistos como espacios de encuentro, de sociabilización, de empatía y alteridad; al ser inundados por las nuevas realidades digitales que implican nuevas formas de encuentros virtuales, intercambios a través de redes sociales y la concepción del otro a partir de avatares (identidades virtuales). Así, la problemática de cómo somos capaces de habitar y significar los espacios circundantes en una sociedad urbana hiper-tecnologizada, deshumanizada, global y genérica, comienzan a tomar forma, produciendo el primer estado crisis entre el habitar el territorio y cohabitar nuevas construcciones mediadas por la tecnología.



*Primera torre telefónica, Estocolmo, 1910, sin autor*



*Hora punta en Chicago, esquinas de Dearborn y Randolph, 1909, autor desconocido*

# CAPÍTULO 2

*Utopía y Cibercultura; Desencuentros, no lugares y atemporalidad*

La tesis opta por trabajar desde una aproximación utópica, poniendo como objeto de estudio la ciudad y sus habitantes, y a partir de esto hacer elucubraciones de cómo será el futuro bajo las múltiples y fragmentarias consecuencias de la revolución de tecnologías digitales. La utopía tiene varias configuraciones interesantes a la hora de pensar el fenómeno urbano.

Por un lado me interesa la energía posibilitadora de reinterpretar el presente mediante el acto de viajar al futuro. Desprenderse de lo que acontece, para poder ir, sin límites, a mirar desde adelante. Tomar la verdadera gran perspectiva de anhelo y nostalgia de un presente, que en el minuto de ser relatado, ya comienza a percibirse como pasado. Ese pasado que intrínsecamente se vuelve criticable, indeseable y destructible. Así la posibilidad de construir obra desde este punto toma interés. La Utopía tiene en su fibra fundacional una posibilidad creadora capaz de interpelar el presente con un símbolo sugerente de un mundo idealizado. "¿Qué es un símbolo? Decir una cosa y significar otra. ¿Por qué no decirlo directamente? Por la simple razón de que ciertos fenómenos tienden a disolverse si nos acercamos a ellos sin ceremonia"

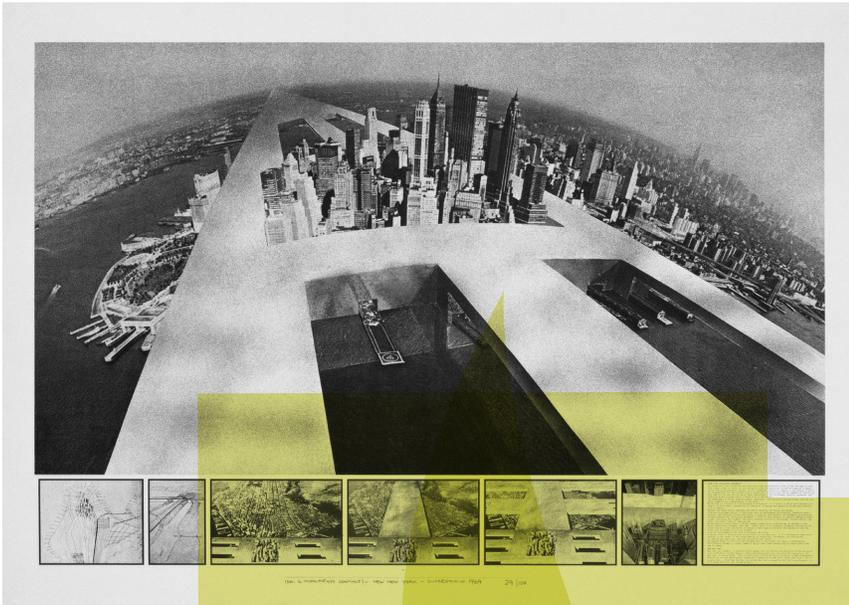
(Wind en Ruiz, 2000, p.8).

Por otro lado, la Utopía como anhelo de un mundo perfecto e ideal viene desde Tomás Moro en el siglo XVI. Fuertemente influenciado por La República de Platón, acuña el concepto de Utopía, que en su definición literal, se traduce como un "no-lugar". Luego no tarda en expandirse la idea o bien la manera de concebir un relato en torno a la atemporalidad de mundos ficticios.



Paris Spatial, 1959\_Yona Friedman

Aquí está centrado mi interés en su crítica implícita sobre la arquitectura. Siempre desde el perímetro o desde los bordes del quehacer arquitectónico. La arquitectura tiende a proyectar ciudades, espacios públicos y edificios, pero siempre con el objetivo de materializarse. De poner en el territorio la primera piedra. De dominarlo. En cambio la Utopía busca transgredir a la arquitectura y sus métodos, siendo capaz de poner un discurso subversivo frente a la especulación económica y política de ciudades que nunca existirán. Que sólo actuarán como símbolos y territorios inmateriales. Espacios concebidos en torno a la elucubración y crítica. Comprendiendo ésta como único motor posible de creación y producción de obra.



Monumento Continuo, Nueva York, 1969\_Superstudio

“Están también, y probablemente en toda cultura, en toda civilización, lugares reales, lugares efectivos, lugares destacados en la institución misma de la sociedad, y que son una especie de contra-emplazamiento, de utopías efectivamente realizadas en las cuales los emplazamientos reales, todos los demás emplazamientos reales que se pueden encontrar en el interior de la cultura, están a un mismo tiempo representados, contestados e invertidos; especie de lugares que están fuera de todos los lugares, aunque sin embargo efectivamente localizables. Estos lugares, que son absolutamente otros que todos los emplazamientos reflejan y de los que hablan, los llamaré, por oposición a las utopías, las heterotopías” (Foucault, 1978, p.5).

Este fragmento corresponde a dos conferencias radiofónicas pronunciadas por Michel Foucault el 7 y el 21 de diciembre de 1966, en France-Culture, en el marco de una serie de emisiones dedicada a la relación entre utopía y literatura. Foucault despliega una crítica acérrima contra los movimientos utopistas provenientes de las vanguardias, pero que en aquella década llegaban a proyectos utópicos de gran escala. Claro, es el caso del movimiento Situacionista, liderado por Guy Debord en Francia y Superstudio desde Italia. Foucault delata una displicencia en torno a la irrealidad planteada por la utopía clásica. En cambio, los desafía a pensar la utopía, o bien la heterotopía, desde espacios que existen, pero de manera silenciosa, justamente en los puntos ciegos que genera la cultura de cualquier sociedad.



New Babylon, 1959-1974\_Constant



Meta institutes, 1988\_Lebbeus Woods

Si desglosamos el concepto de Foucault sobre heterotopías se abre una reflexión en torno a estos contra-emplazamientos antes referidos, que tienen la peculiar cualidad de cohabitar la realidad material en términos simbólicos y aislados, pero al mismo tiempo son rastreables físicamente. Es aquí donde la relación entre territorio, ser humano e información toma mayor sentido, ya que la relación metafísica de cuerpo y espacio se inunda de información. Genera un meta-lenguaje que tiende a ser más crítico en el sentido de su alta combinación de variables. Este tipo de lugares contienen en sí una multiplicidad de capas ambivalentes, superpuestas, generadoras de feedback en un fondo de constante cambio. El sentido de temporalidad pierde su medida y el sentido de experiencia comienza a disolverse. La inminente batalla del lleno y el vacío como configuración primaria del espacio deja de ser válida y entra en crisis por el masivo alcance de los sistemas de información altamente complejos.



Drawings for the city, 2014, Michael Kerbow

La ciudad actual, global y genérica, opera bajo sistemas de tanta información, que desde su origen en la incorporación de datos reguladores comprende una relación caótica con su emplazamiento físico. En termodinámica, la entropía es una magnitud física, que mediante el cálculo permite determinar la parte de la energía que no puede utilizarse para producir trabajo dentro de un sistema. Una suerte de coletazo capaz de generar caos fuera del control, pero dentro del sistema. Esta relación entrópica de la ciudad y sus infinitas redes nos llevan a pensar un paralelo entre territorio y sistemas de control. La cibernética, que vendría a ser un estudio interdisciplinario de las estructuras de los sistemas reguladores, vinculados con las teorías de control y mediación, es la responsable de lo antes mencionado. Podríamos establecer a la cibernética como el origen o piedra fundacional de la cibercultura, tomando fuerza a mediados del siglo XX. Es evidente que la revolución de tecnologías digitales está directamente relacionada con el crecimiento exponencial de la cibernética. Sin embargo lo interesante de este cambio paradigmático es la cibercultura, ya que a raíz del trabajo mediado por computadoras, las experiencias significativas para la sociedad comienzan a desarrollar distintos tipos de emplazamientos. Y cuando me refiero a emplazamiento o contra-emplazamiento tiene que ver en una primera instancia a la experiencia física de los usuarios, pero también al cambio radical que experimenta nuestra psiquis en este conflicto asociado a la telepresencia. Alguno de los hitos relevantes de la cibercultura es que comienza una pregunta por las ventajas y desventajas de la libertad absoluta. Una pregunta ética y moral que toma

otros campos nunca antes visitados. O bien la idea de anonimato en esta amplia red hiperconectada. Donde la posibilidad de igualar el tablero como ciudadanos globales, con derechos y obligaciones cambia radicalmente. Donde los límites sociales y políticos están más allá del territorio y su soberanía. En fin, la noción de ubicuidad y omnipresencia a todos por igual.

E-Topia es un término desarrollado por Mitchell (1999) en un intento de dar respuesta a cómo reformular el urbanismo y el diseño urbano orientándose no ya hacia la forma urbana y arquitectónica, sino hacia el desarrollo de software que creen entornos virtuales e interconexiones electrónicas entre los edificios y los espacios de la ciudad. E-Topia, una de las versiones tecnófilas de la cibercidad, una urbe económica y ecológica que funciona de manera inteligente. Según Mitchell, los principios básicos que rigen su diseño son cinco: desmaterialización, desmovilización, funcionamiento inteligente, personalización en masa y transformación suave. Esta noción de ciudad hace referencia a un sistema urbano capaz de operar bajo un software altamente complejo y versátil otorgando un equilibrio de los movimientos generales a una ciudad ficticia.

Imponiendo una tendencia estricta hacia su no existencia física. Comprendiendo una noción de pérdida completa de un hardware como plataforma donde el hombre sea capaz de establecer relaciones fuera de lo virtual.

¿Cómo será entonces buscar arraigo en el territorio, si la información logró concebir infinitas formas capaces de prescindir de lo material?



## EPIFANÍA II | EL HOMBRE

### *Muerte y espacio*

*La muerte no tiene color, ni distancia, ni temporalidad.*

*Tampoco es un túnel de luz como dicen...*

*La muerte es:*

*Un sonido ensordecedor que enmudece.*

*Un haz de luz que devela todo.*

*Tanto así, que no hay carne capaz de resistir, tan infinito abismo.*

---

# CAPÍTULO 3

*Crisis del relato y nuevas nociones del "aura"*



*L'Esprit de notre temps - tête mécanique, 1920, Raoul Hausmann*

Santiago de Chile.

Tren Metropolitano.

Nueve de la mañana.

El vagón está lleno de gente, pero hay pocos de pie. Hay jóvenes, hay trabajadores, señoras con carritos de compra, uno que otro ejecutivo, pero sobre todo hay personas comunes. ¿Lo común? Una gama de matices opacos. Entre toda esta neblina opaca, emerge una pareja de estudiantes que hablan y ríen, todos los demás tienen un aparato digital en la mano y el mundo entero está concentrado en esa pantalla. No han mirado nunca para el lado, ni para afuera. No necesitan. El universo de sus intereses—cualquiera que sean—está ahí, en el universo digital.

Cuando nos referimos a la sociedad de la información, nos referimos a las teorías del control incorporadas por la cibernética mencionadas en el capítulo anterior. Es aquí donde aparece el concepto de interfaz mediado por dispositivos, análogos o digitales, que aseguran la idea de navegación y control incorporando al usuario en experiencias mediadas por tecnología. Dicho de otra

manera los interfaces sugieren una superficie de contacto o bien una conexión física y funcional entre el cuerpo y los aparatos generadores de la experiencia.

En una segunda instancia, la sociedad de la información posee un instinto categorico en la generación y administración de datos. Una obsesión casi compulsiva por observar los entornos físicos y ser capaces de encontrar métricas y comportamientos dinámicos en torno a los fenómenos y cómo estos pueden ser representados. El nacimiento de la noción de una "big data", capaz de albergar grandes cantidades de información, intentando dar un nuevo sentido a todos los órdenes que subyacen a la existencia.

Siguiendo esa línea, los contenidos del sujeto se encuentran fuera de él, la preocupación por el lenguaje se transforma en una preocupación por la representación, una preocupación por las formas que aparecen en la pantalla, para que posteriormente, se realice una interpretación tanto del sujeto como de la comunidad a la que pertenece.

Walter Benjamin (2001) propone que la modernidad ha perdido la tensión entre lo experiencial y lo



Young shopper, 1970\_Duane Hanson



Lost fragments - Failed memories, 2012\_David Srauder



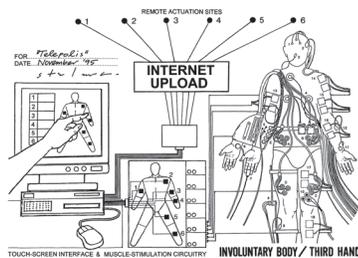
Emojination, part 2, Edward Hopper, 2014\_NastyaPitchek

Dicho en otras palabras, una extensión de nuestra existencia / conciencia. Una suerte de "aura" expandida, donde las ideas de Benjamin toman mayor fuerza, ya que bajo las dinámicas actuales, podríamos establecer que nuestra existencia se ha movilizado a este concepto de "aura", a eso se que se encuentra más allá del lenguaje. Nos encontramos en un universo donde la tensión vital entre lo experiencial y lo experimental ha perdido sus límites. Incluso la noción de un cuerpo entregado a la experiencia tampoco depende necesariamente de su emplazamiento físico, es por eso que la noción de aura queda en un lugar de múltiples bordes. Nosotros nos encontramos más allá del cuerpo y el lenguaje, por lo tanto hacia dónde se ha movilizado el "aura", si nosotros como individuos nos comportamos bajo otras leyes metafísicas. La experiencia en su concepción benjaminiana ha pasado a otro plano. Es decir, a la experiencia de las inexperiencias.

Esta vastedad de experiencias ubicuas, pero no menos reales, generan un suerte de aislamiento aún más profundo del sujeto con su entorno, pues la experiencia con lo otro es indirecta y mediada por dispositivos. A pesar de esto, en la mirada del hombre, emerge un cambio de escala, va más allá del horizonte y es ahora, cuando se tiene la posibilidad tangible de no solo recorrer las experiencias de manera exponencial, sino de construir experimentación y creación en torno a un tablero inmensurable, con demarcaciones difusas, perversas y altamente generadoras de feedback.

experimental. Postula que para entregarse a la experimentación, rezaga el concepto de "aura", (aquello que se encuentra más allá del lenguaje), a un lugar más lejano e indirecto, marcado por un crecimiento del conocimiento técnico sobre el saber vital y la imposibilidad de articular una lógica de la representación de sujeto en un contexto altamente tecnificado.

La experiencia de lo cotidiano, cada vez más, se encuentra mediada por la tecnología de interfaces; las prótesis o extensiones sensoriales, las nano-cámaras subjetivas, los infinitos smart gadgets, generan un desvanecimiento de las experiencias que vamos estableciendo. El nuevo nihilismo ubicado en el gran vacío digital. La crisis es ahora en torno a la materia y sus posibles emplazamientos. Esto trae consigo un crecimiento de la técnica sobre la experiencia. El nuevo motor de arranque y de sentido al Universo comienza a basarse en una relación con un mundo sobre tecnificado, altamente interconectado y paradójicamente hermético.



Fractalflesh, 1995\_Sterlac



Splitbody, 1998\_Sterlac

---

# CAPÍTULO 4

*Identidad v/s Ubicuidad*



*"Dios ha muerto. Dios sigue muerto. Y nosotros lo hemos matado. ¿Cómo podríamos reconfortarnos, los asesinos de todos los asesinos? El más santo y el más poderoso que el mundo ha poseído se ha desangrado bajo nuestros cuchillos: ¿quién limpiará esta sangre de nosotros? ¿Qué agua nos limpiará? ¿Qué rito expiatorio, qué juegos sagrados deberíamos inventar? ¿No es la grandeza de este hecho demasiado grande para nosotros? ¿Debemos aparecer dignos de ella?" (Nietzsche, 1990, p.115).*

En el instante en que Dios deja de ser el articulador de una matriz de sentidos, la relación entre lo divino y lo humano se altera, transformando la existencia en un vacío sin sentido. Ha quedado un lugar vacío de Dios. La pérdida de sentido divino y la concepción moderna de verdad y conocimiento (en la evidencia indudable, comprobable y objetivable), transforma la verdad en algo independiente del sujeto, generando una tensión sobre el sentido de la experiencia contrapuesto con lo experimental. Bajo estas premisas, conceptos como el dolor y la muerte son transfigurados profundamente, pues con la disolución de un más allá, no hay una organización capaz de otorgar sentido, quedando como el elemento articulador la manipulación técnica. Es aquí donde nos hemos convertidos en bestias de la trivialidad en torno a la profundización del control y la navegación. Incluso podríamos afirmar que en la medida que todos los emplazamientos comienzan a ser más mediados y

poblados de interfaces, comienza una noción ambivalente en torno al descontrol. Dicho en otras palabras, en la medida que implementamos mayor cantidad instrumentos de control, la cantidad de realidades capaces de cohabitar tenderán aún más al descontrol.

Esta relación tecnificada con la realidad y llevada a la experiencia cotidiana, permite reflexionar sobre una sociedad donde la tecnología entra en oposición con la finitud de lo humano, donde la muerte, la enfermedad y la corruptibilidad del cuerpo son vistas como algo a combatir, un algo que exterminar, porque lo humano deja de ser humano para transformarse en información. Así aparece un sujeto frenético, incomprendido, melancólico, capaz de hablar solo (manos libres del celular) donde aparatos externos son implantados como una extensión de su cuerpo, mediado por la tecnología de interfaces.

Las relaciones que establecemos como sociedad e individuo corresponden en una escala más allá de la global.

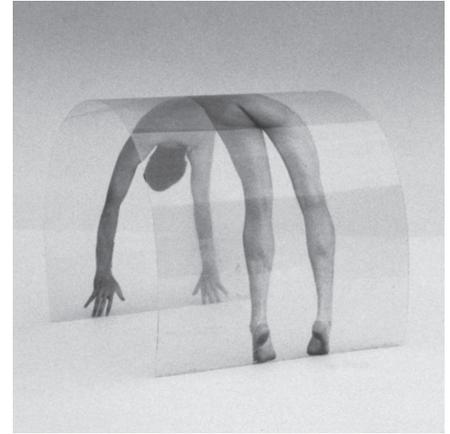
Ahora la relaciones no son sólo con el paisaje circundante, sino con el espacio exterior.

Mientras más podemos medir, más podemos visualizar. Mientras más podemos visualizar, más podemos procesar en nuestra conciencia. Así la experiencia de vida se vuelve más intensa en términos abstractos y de menos sentido en lo tangible.

"El horizonte sexual y social de los otros ha desaparecido virtualmente y el horizonte mental se ha restringido a la manipulación de las imágenes y de las pantallas. Por tanto tiene todo lo que necesita. ¿Por qué debería preocuparse por el sexo y el deseo? Pendiente de las redes nace el desafecto de los demás, de sí, contemporáneo a la forma desértica del espacio generado por la velocidad, de aquella de lo social generado por la comunicación y por la información, de aquella del cuerpo generado por sus innumerables prótesis" (Baudrillard, 1996, p.2).

El vacío nihilista experimentado por el sujeto impulsa una búsqueda de trascendencia en su experiencia vital, sin embargo esta búsqueda al desarrollarse desde un ámbito profundamente técnico continúa sin una dirección a un más allá. La gran cantidad de estímulos, información, datos, imágenes, sonidos, en cierta medida relegan al sujeto a la experiencia vivida al consumo, una suerte de procesadores de afecto, máquinas consumidora de experiencias mediadas. El nihilismo comienza a tomar forma y consistencia desde otras dimensiones.

Siguiendo y profundizando la idea post-humana se establece un segundo puente sobre las relaciones con el



*Curved picture, 1992, Nico kok*

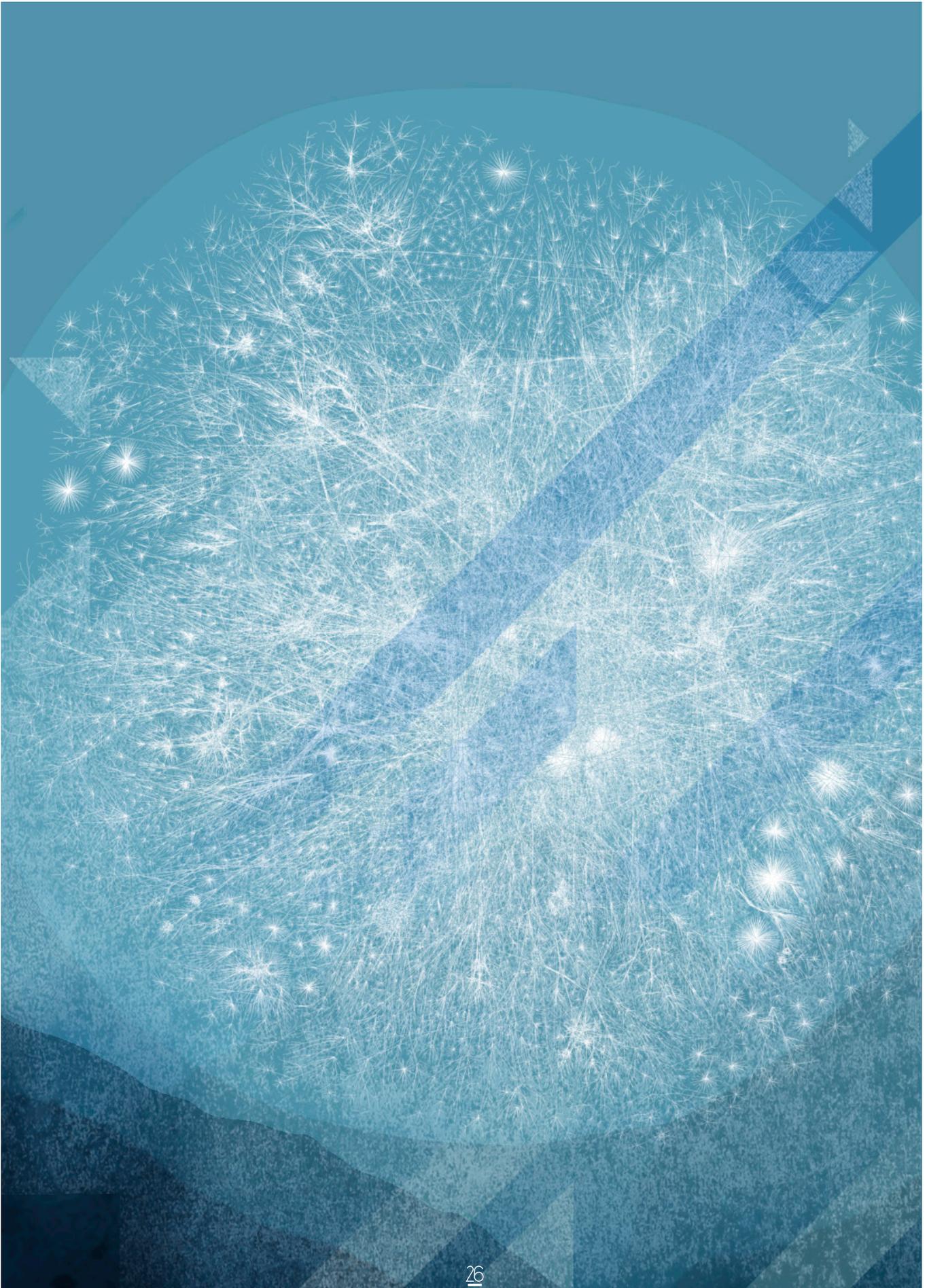
concepto de sujeto. Si abordamos la idea freudiana del sujeto comprendemos la concepción de una pulsión. Por un lado se despliega en la supervivencia (hambre / vida) y por otro el impulso sexual (excitación / creación). El sujeto moderno según Freud (2004) está compuesto por un centro impenetrable de origen racional y sobre ese núcleo hay un afuera en el interior de nosotros. Ese sitio oscuro corresponde a la primera descripción del inconsciente. Hoy el inconsciente se ha mudado hacia afuera de nuestra contención. El vacío interior se ha vuelto aún más extenso y de a poco comenzamos esta suerte de metamorfosis de cuerpo, psiquis y experiencia vital. Es tanto el cambio experimentado en nuestra psiquis y cuerpo, que podríamos establecer la muerte del sujeto transmutada hacia un segundo plano. Por primera vez, la eternidad ha tocado las puertas de lo humano. Y en esa transacción quedamos alienados a diversas nociones de temporalidad incontrolables, subyugados a tener que habitar espacios inmensurables, olvidados y lejanos al mapa. Paseamos sin la capacidad de otorgar sentido de arraigo al territorio y a los elementos que nos rodean. Hemos quedado desterrados de cualquier tipo de estabilidad y vínculos con la comunidad a la que alguna vez fuimos parte, condenados a una deriva constante en los intersticios de mundos que se contraponen (Físicos-Abstractos), lugares donde no existe señal alguna, donde la luz y el foco, están puestos afuera. Así, hemos sido exiliados de nuestro paisaje nativo, para entrar a un nuevo territorio altamente vertiginoso, que se encuentra lejos de lo comprensible



*Tv helmet (portable living room), 1967, Walter Pichle*



*Wanderlust mobile office, 1969, Hans Hollein*



## EPIFANÍA III | LA INFORMACIÓN / IMAGINACIÓN

### *Criptanos Señor*

*Nos pusimos en pie de guerra, Nos dimos cuenta  
Que no hay necesidad de hablar/divagar.  
Las ideas las cubrimos, las embolsamos,  
Somos capaces de empaquetarlas al instante,  
que alguien intente cierta proximidad,  
sobre nuestra sabrosa y estimulante nube mental.*



*Tribus Capicorni*

---

# CAPÍTULO 5

## Redes y Creación



Fishermans, 1986\_Henry Cartier Bresson

La alienación se define como la pérdida de la personalidad, la identidad o las ideas propias de una persona a causa de la influencia o dominación de otra u otras. Marcuse (1993) apunta como culpable al sistema capitalista de consumo, lo que ya se lee un poco descontextualizado. Pero en el camino dice cosas que sí valen la pena, como que el hombre unidimensional ha sido despojado de su imaginación y se le ha secuestrado su razón crítica dejando en ese vacío lo que Marcuse llama "Conciencia feliz". Ésta es "la creencia de que lo real es racional y que el sistema entrega los bienes", lo cual refleja "un nuevo conformismo que se presenta como una faceta de racionalidad tecnológica y se traduce en una forma de conducta social".

La red exhibe una posibilidad de interacción y encuentro con el otro configurando nuevos espacios virtuales de encuentro e intercambio. Similar a las relaciones que se construían en el Ágora Griega, donde los eventos sociales relevantes se transaban ahí. Actualmente los avatares propician el espacio para la creación de identidades fragmentadas, identidades manipuladas y editadas, que dejan a un lado las fragilidades y miedos para proyectarse como quiere ser visto por el otro, de esta forma el "avatar" se transfigura en un contenedor de proyecciones tanto conscientes como inconscientes de nuestros deseos insatisfechos.

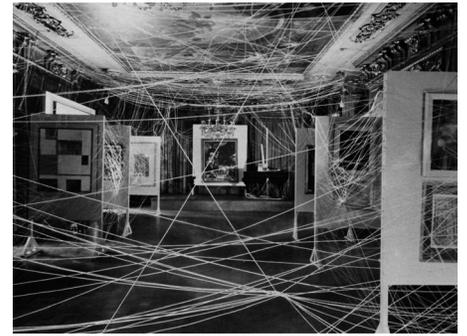
Si nos remitimos a la psicología, la virtualidad nos permite hacer un rastreo de la subjetividad, un rastreo de diferentes proyecciones inconscientes bajo la materia virtual, sin embargo esto desdibuja la tensión entre lo racional y lo irracional, ya que deja fuera todos los contenidos del sujeto, transmutando a un sujeto sin historia que busca llenar un vacío. Una suerte de resma en blanco, con todo por escribir. De ahí la dificultad en el encuentro de un camino que lleve a un sentido, puesto que la posible contraposición al nihilismo es el encontrar un más allá en sí mismo, una trascendencia no religiosa, una trascendencia hacia el interior.

Siguiendo la idea de Baudrillard y vinculándola con el estado actual de la red, nace una paradoja intrínseca relacionada al universo de producción global de la obra artística. No hay duda de que la red ha traído consigo una nueva proliferación creativa, cargada de espontaneidad, de particularidad y de inmediatez, dejando a los "artistas" y a la academia en una crisis no menor en torno a la producción de obras contenidas en el circuito tradicional del arte. Actualmente, la cultura "pop" prolifera y se alza como la cultura dominante, dejando de lado a cualquier discurso institucionalizado con tintes de vieja guardia.

Esta crisis se ve encarnada en varios fenómenos, pero principalmente en la estética: en torno al poder de consultar, aprender y experimentar en la red se manifiesta de manera exponencial. Las posibilidades en "la infinita búsqueda" se han instalado en el inconsciente colectivo tendiendo a ser una suerte de torrente de energía disipadora y sólo dependientes de la conectividad y el ímpetu del usuario por experimentar. Esta proliferación de consumos altamente específicos y de creación de contenidos en torno a enormes nichos ubicados en la red, genera una cantidad de consecuencias en la sociedad que aún no logramos dimensionar. Podríamos evocar un arquetipo investigador, con la capacidad de indagar y operar dentro de su propio metro cuadrado, sin importar su contexto físico, construyendo su laboratorio personal de experimentación, paradójicamente, hermético en la vastedad de la Red.



*Freud Unlimited, 1975\_Madelon Vriesendorp*



*A mile of string, New York, 1942\_Marcel Duchamp*

Podríamos concluir que a mayor conectividad se genera una suerte de aislamiento simbiótico capaz de crear y experimentar altos niveles productivos en torno a la dominación de un sólo oficio desplegado en todos (trabajo con el ordenador). Una suerte de cautiverio productivo va proliferando a una alta velocidad, desplazando al hombre en un eterno estado de procesamiento de observaciones. Calificando, almacenando y principalmente actualizando la información desde su coartado espacio físico. Surge la analogía de una infinita costa con millones de faros que trabajan en la oscuridad, intentando mediante su luz dar orden y señal a los barcos que se encuentran en altamar. Esta idea vuelve a tomar relación con sus emplazamientos o bien contra-emplazamientos. La ciudad tenderá a ser un contenedor de millones de puntos correspondientes a comunidades / individuales nativas de la red. Dejando fuera de sus bordes una vastedad de fragmentos de espacios intersticiales. Este paisaje críptico y ambivalente sería el espacio urbano, pero en un estado obsoleto, con nuevas demarcaciones y principios.

Surge la idea de un territorio en plena desmaterialización capaz de convivir fuera y aislado de la gran red que se configura a su vez por nodos individuales que lo dominan. La imagen de un ecosistema extremo y árido en su amplia vulnerabilidad entrópica. Conformado por residuo digital y silos de información bajo todas las llaves / claves de la ciudad. Ahora no importa nuestra protección y sociabilización, lo único relevante es el cuidado de nuestro nodo de información. Información interconectada con nuestra gran despensa pública y global, ubicada afuera de nuestros límites corporales. Allá en la nube, así como en la tierra inmensurable, donde la fascinación actual por crearla, contenerla y recrearla se convierten en el nuevo dominio. No acercamos al comienzo de un nuevo éxodo de las cosas que solían ser tangible.

---

# CAPÍTULO 6

*Posibilidades de la abstracción exponenciada; Ley de las ambivalencias, tecnología y mantras*



*In The Air, Madrid, 2011\_Nerea Calvillo*

Este nuevo territorio incorpora un tejido relevante en nuestra psiquis, otro tipo de "aura exponenciado". Lo vital y lo experimental, se encuentra con mayor fuerza en lo inexistente. Es ahí donde nuestra psiquis lucha constantemente con la capacidad de procesar tantas relaciones sumergidas en la inmediatez. Ese saber vital más allá que dilucida Benjamin, efectivamente se encuentra exponencialmente más lejos. La economía global, la política, la misma ecología y los espacios de creación se encuentran fuera del nuestro cuerpo y territorio. Las fronteras son sólo líneas divisorias o bien altitudes, paralelos y meridianos, en fin, sólo información. "Mientras más avanza un proyecto tecnológico, más disminuye el rol de la tecnología en el mismo, en términos relativos: esa es la paradoja del desarrollo" (Latour, 1996, p.126).

Ubicando al "aura" en un contexto de extrema ubicuidad, nos encontramos con una relación interesante en torno al concepto benjaminiano sobre la experimentación y lo experiencial. Hemos logrado construir, en base a un conocimiento técnico tan exponenciado, un tejido complejo de redes colaborativas en interfaces detalladamente implementados, que todo el conocimiento experimental se transmutó a un híbrido ambivalente entre experiencia y técnica. Pareciera que la matriz ordenadora de la sociedad actual, pone en sus cimientos la relación de lo ambiguo. Cada elemento que nos relacionamos y significamos está vertido en su antítesis. Todo lo que te da vida, te mata al mismo tiempo. Toda la hiperconexión te desconecta. El esfuerzo de soberanía en el territorio te margina en su desmaterialización. Todo deseo secular se sublima en su extensión virtual.

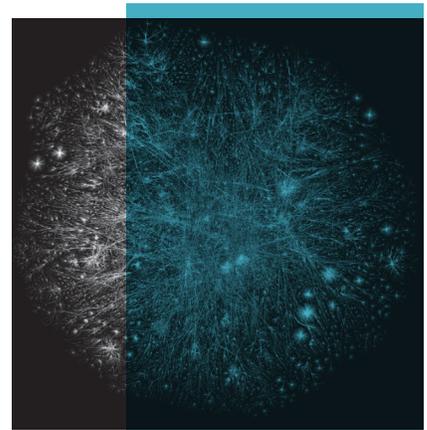
La tecnología ha sido capaz de posicionarse no sólo como una herramienta de control y de desarrollo técnico diverso. Además ha logrado emplazarse en el territorio de lo imprescindible. En pocos años desde el nacimiento de Internet, comprendemos una exponencial evolución que ha ido implementando redes y subredes de espacios a-críticos en torno a su variadas dimensiones que interpelan directamente a la experiencia humana. Internet ha dejado de ser solo una herramienta. Es evidente que lo es, pero el hecho metafísico es tan complejo y fascinante, que hoy hemos colonizado todos sus espacios e intersecciones. O bien, la intención de seguir conformando y recreando nuevos espacios son el llamado de sentido en la actualidad.

Repositorios llenos de información intersubjetiva, construida colectivamente, pero mediado y controlado por la red y sus interfaces. Ahora, las comunidades dejaron sus vínculos de soberanía sobre el territorio, ahora los vínculos constituyentes pasaron a ser intereses y sensibilidades comunes. Es ahí donde se genera una suerte de puente con el concepto de mantra. La tecnología digital se posa en nosotros como un mantra de interconexiones o podríamos llamarlo como una nueva noción de espiritualidad. Eso que no es palpable en nuestra identidad, ese mundo sensible que se articulaba en el mito de la caverna se ha movilizó a nuevas zonas de crisis. Eso que era capaz de remitirnos hacia nuestro fuero interno se retransforma en un flujo de energía ubicuo, que pareciera tener vida propia, que nos conecta o desconecta de nuestros ambientes físicos relevantes. Lo inmediato, lo atemporal, el feedback, nuestros propios ecos van configurando una trama inabordable de una sobrevalorada y falsa subjetividad. Hoy podemos comprender que nuestros órdenes humanos y artificiales, son de mayor complejidad que los órdenes naturales. Un caso emblemático sería de pensar que el sistema financiero mundial, tiene una extensa mayor complejidad que todo el ecosistema de la Amazonía. Hoy la tecnología viene a ser una prolongación de nuestro inconsciente. Los ritos en la red y la manera de sobrellevarlos están más allá de la tecnología.

Es tan libre y orgánica la manera de ingresar, colaborar,



Wrapped Book Modern Art, 1978\_Christo

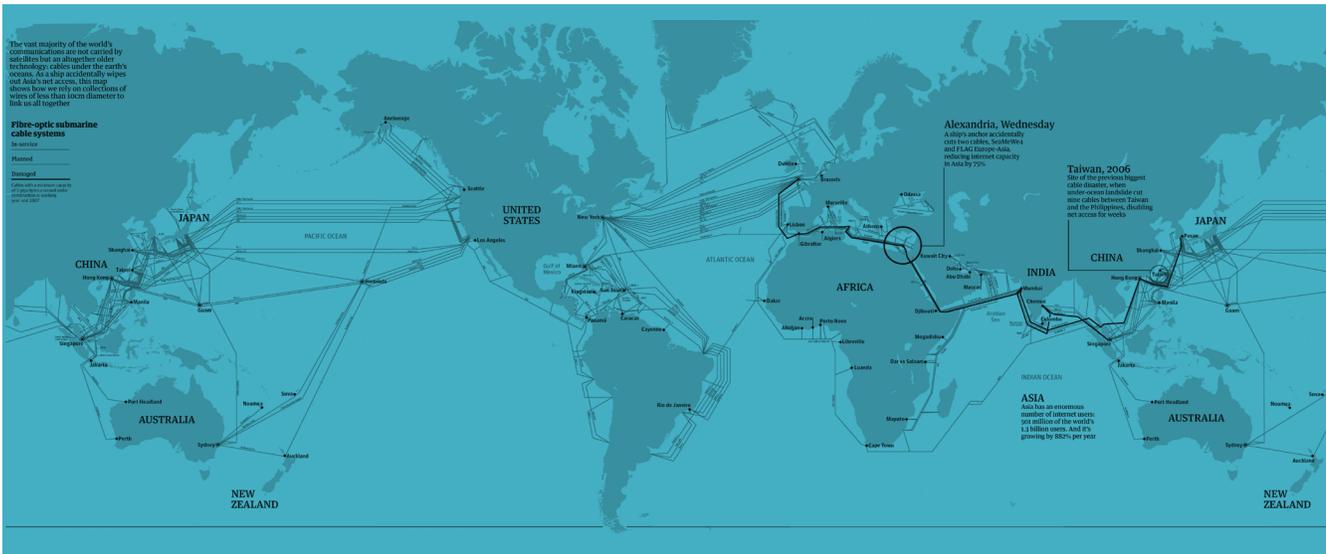


The internet map, 2003\_The opte project



Genova mapa ciudad + mapa llamadas\_sin autor

crear y generar interacción con otros, que el rol de la tecnología toma estos nuevos énfasis. Reales mantras cotidianos, en donde todos estamos configurándonos y observándonos desde nuestras balizas individuales. Intentando compartir luces para no perdernos por completo en el gran vacío digital. O bien, miramos y replicamos ese espacio intersticial fragmentado que subyace a la idea de hiperindividualismo antes descrita. Es aquí donde nace otra paradoja digna de analizar. Mientras más creamos y recreamos este territorio ambiguo y etéreo cargado con nuestra (des)subjetividad, más propenso somos a ser codificados por las corporaciones. En la red, existe otro protagonista clave capaz de potenciar el crecimiento de los usuarios. Las corporaciones, que en términos simbólicos vienen a ser la nueva institucionalidad en red, pero con la diferencia que buscan el control social a través de la economía y no de la política. Otorgando otro tipo de ofertas, altamente específica y masivas al mismo tiempo. Donde han logrado forjar vinculación con sus clientes en una suerte de capitalismo afectivo profundo. Ahora todos somos principalmente clientes. Las redes evocan nuevos puntos ciegos, saben los temas que nos interesan en cualquier ámbito y aparecen sus tentáculos en todos los rincones del territorio. El motor para que la red siga creciendo de forma masiva tiene intereses aún mayores.



The internet undersea world\_Primetrica, Inc.



Existe, como efecto secundario a la vastedad de la red, una producción de hardware que crece constantemente para que esta virtualidad sea fecunda. La red inevitablemente requiere de cimientos físicos para poder operar y es claro que el foco de la sociedad actual se posa en su representación liviana y amistosa del popular wi-fi, pero si vemos lo que ocurre afuera se vuelve aún más interesante. La promesa de empresas como Google, en torno a la privacidad del contenido vertido en la red, es tan compleja y ambiciosa, que el gasto de energía física es exponencial. En la medida que existen más contenidos, Google tiene que asegurar su correcta manera de almacenar y respaldar, donde discos duros deben ser destruidos diariamente, luego de ser cargados en campos interminables de información. Verdaderos cultivos de DATA vertidos sobre el territorio físico.

Ahora las industrias principalmente contaminantes no sólo son la minería o el transporte. Sino que la industria de las comunicaciones comienzan a ocupar ese terreno. Una suerte de tras bambalina muy bien cuidada, capaz

de dejar en estado de pulcritud absoluta el gran escenario de los diversos lenguajes en red, contribuyendo silenciosamente a la gran huella ecológica mundial. Hay otro ejemplo interesante en torno a la conectividad de la red global. El caso del Océano Atlántico, donde existen tubos interconectados con fibra óptica cruzando desde Norteamérica, Europa, África y América Latina. Estos tubos según datos oficiales no han seguido creciendo desde el 2003. Pero si nos sensibilizamos con el crecimiento como usuarios en la red, suena bastante irreal que desde hace más de diez años el plan siga igual. Otros datos fuera del oficialismo han publicado que hoy la tecnología de redes aún no cuenta con el soporte físico para repararlos en caso de cortes en su interior. Se comenta que la solución momentánea, debido principalmente a los altos costos, es construir tubos completamente nuevos para trazar millones de líneas de fibra óptica, afectando directamente al suelo marino por su alta cantidad que se expande crecientemente. Aquí podemos establecer la misma relación de ambigüedad antes mencionada. Mientras más masiva, democrática e inclusiva se convierte la red, el territorio natural como soporte, al igual que el cuerpo humano, pagan un alto costo por los cimientos de todo este mundo "abstracto interconectado". En este punto damos la bienvenidos a la aporía de la información: el sujeto global, emprendedor y contemporáneo se empodera en base a una identidad vaciada de subjetividad.

ENTONCES QUEDA POR REFLEXIONAR:

▶ ¿QUÉ PASA CON LA EXPERIMENTACIÓN HUMANA, EN TORNO A LA CREACIÓN DE OBRA CAPAZ DE OTORGAR SENTIDO A LA EXISTENCIA, SI NOS ENCONTRAMOS FUERA DE ESA EXPERIENCIA?

▶ ¿DÓNDE NOS EMPLAZAMOS COMO ACTORES PRINCIPALES, SI LA EXPERIENCIA SE HA TRASLADADO AÚN MÁS ALLÁ DE NUESTRO PROPIO CUERPO Y TERRITORIO?

▶ ¿QUÉ PASA CON ESE SABER MÁS ALLÁ DEL LENGUAJE, SI INCLUSO PODEMOS ESTABLECER LENGUAJES PROFUNDOS FUERA DE NUESTRA PRESENCIA?



*Playtime, 1967\_ Jacques Tati*



*Dogville, 2003\_ Lars Von Trier*



El conocimiento vital es también extendido a lo virtual. La humanidad ha conseguido otros emplazamientos, donde todo lo que habíamos concebido como sentido de existencia y experiencia se trasvasija hacia un sin fin de contra-lugares. Si podemos dominar la omnipresencia, hemos comprendido la posibilidad de estar en múltiples lados al mismo tiempo. ¡Atención! Hemos creado nuestro propio paraíso inexistente.



HACIA LA CIUDAD  
DESMATERIALIZADA IV |  
SUR-TOPIA

*De hitos fundacionales*

*Finalmente los sepultureros  
nos deleitaron con su valiosa presencia.  
Tomaron una escalera  
y la ubicaron en el centro del gran salón.  
Era el saludo, la despedida.*



# HACIA LA CIUDAD DESMATERIALIZADA

En este tramo del recorrido existe la posibilidad de comprender un hito relevante que se ubica entre la investigación y la obra. Una suerte de apertura conclusiva, capaz de referirnos por un lado al cierre cartográfico de la investigación y por otro a la apertura de la propuesta artística.

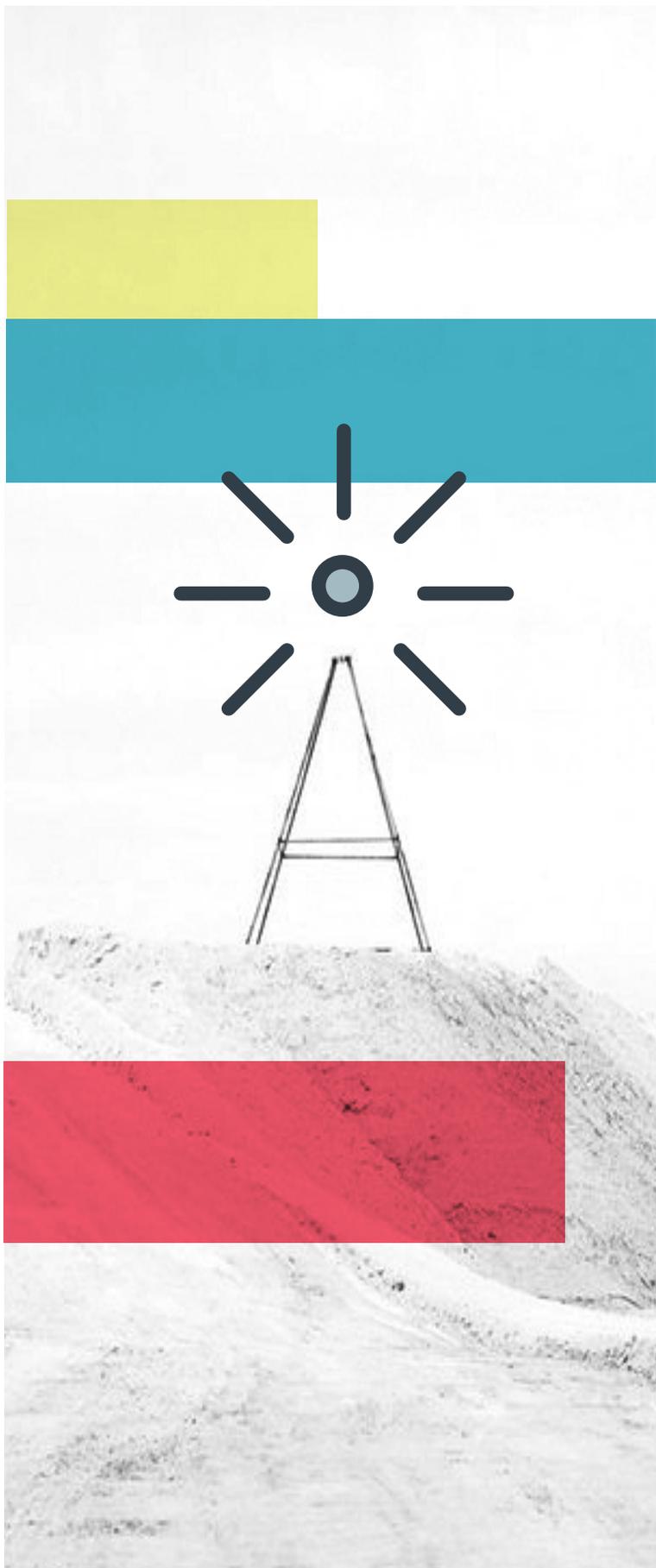
Como palabras de cierre comprendemos que la vinculación entre territorio, hombre y su imaginación es constante y generadora de una simbiosis vital para el otorgamiento de sentido al mundo. Es interesante ubicar al hombre en el centro y su relación con el mundo de las ideas (información) arriba, y cómo éstas son capaces de significar su paisaje (territorio) abajo. Así, en la medida que nuestra psiquis va comprendiendo nuevos espacios abstractos, éstos mantienen una retroalimentación directa con el territorio que vamos recorriendo. O bien, mientras más recorremos, en el sentido más amplio de la palabra, somos capaces de recrear más capas de imaginación que se traducen en la representación de un mundo sensible. La deriva es un concepto principalmente propuesto por el situacionismo. En francés la palabra *dérive* significa tomar una caminata sin objetivo específico, usualmente en una ciudad, que sigue la llamada del momento. El filósofo francés situacionista Guy Debord (1999) quiere establecer una reflexión a las formas de ver y experimentar la vida urbana dentro de la propuesta más amplia de la psicogeografía. Así, en vez de ser prisioneros de una rutina diaria, él plantea seguir las emociones y mirar a las situaciones urbanas de una forma nueva y radical.

Por lo tanto, en esta extensa deriva humana comprendemos el concepto de la psicogeografía. Esa mezcla precisa capaz de otorgarnos una mirada particular sobre un contexto global. Es aquí donde nuestros propios ecos se van interponiendo en el camino que se experimenta inconscientemente. Donde la abstracción y lo sensible van dando ciertos haces de luz sobre el recorrido que el cuerpo va interceptando.



Guía psicogeografía, 1959\_Guy Debord

Bajo este esquema, podemos acercarnos a una conclusión donde la información a comenzado a irrumpir de manera exponencial en nuestra psiquis y en nuestro territorio. Mirado desde un prisma más cercano a lo utópico, podríamos comprender que la realidad que hemos sido capaces de construir es aún más intensa que la ciencia ficción. El mapa que hemos podido trazar, es aún más dinámico que el mismo territorio. La concepción del espacio exterior, reducida a la conquista de otros planetas, es una anécdota en relación a lo que hemos sido capaces de crear. Otro planeta o bien otro espacio exterior completamente nuevo y que convive entre el mundo tangible y abstracto. En fin, una suerte de representación compleja, diversa, masiva y que tiene su propia organicidad. Este nuevo paisaje, al igual que hombre, toma referencias con la naturaleza como soporte inicial, pero al seguir su evolución pierde ese sentido de orden y forja una visión autónoma y auto referenciada. Un ecosistema altamente variado, vibrátil y con todo por descubrir, fundar y crear sobre él.



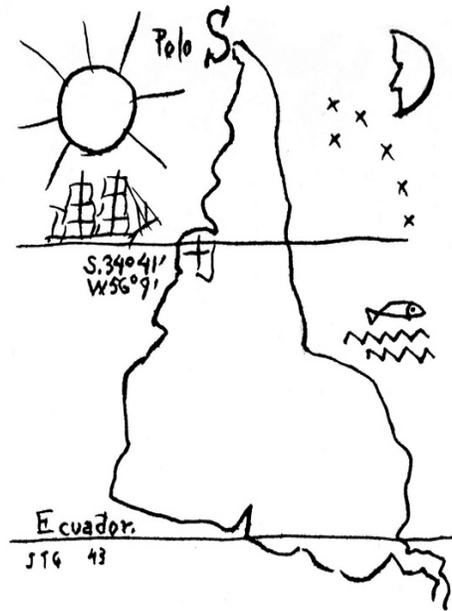
Triangulo Fundacional Sur-topia\_sin autor

Una vez vertida las ideas principales de la investigación, comienza la apertura de la obra y su inminente recorrido hacia el campo artístico. Esto comienza con la idea fundacional de un paisaje imaginario capaz de emplazar los conceptos principales de la cartografía. Esta obra se traduce a una instalación física / abstracta, que tenderá a un emplazamiento desde un lugar real y concreto, pero que estará puesto en crisis por sus evidentes rasgos en torno a la desmaterialización. Los usuarios podrán vivir a tiempo real la experiencia de esa dislocación entre materia, recorrido y cuerpo. Yes aquí donde hacemos la gran apertura. Donde ya no hay tiempo, ni plazo postergable. Hoy ha comenzado la fundación de Sur-topia.

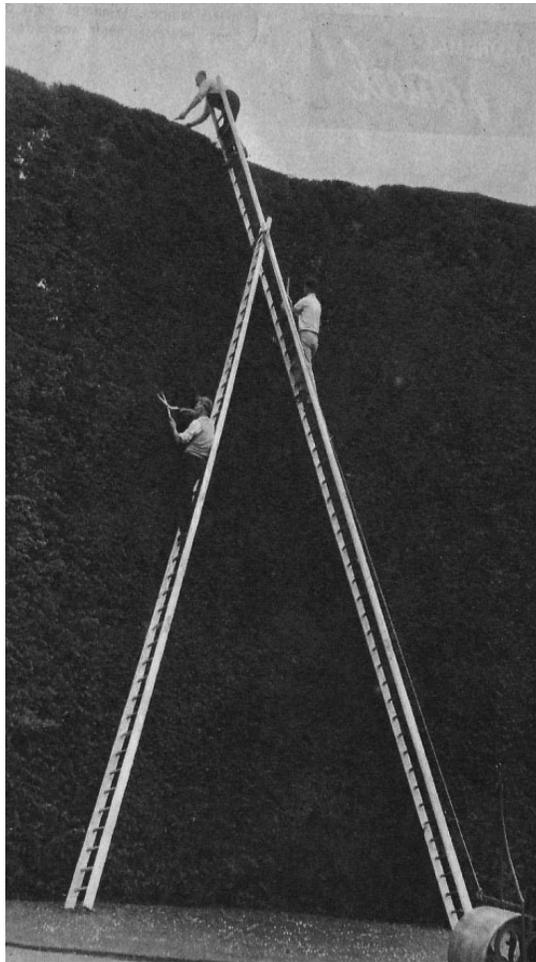
Pero antes de entrar en el territorio fundacional, cabe destacar una de las ciudades más emblemáticas imaginada por Italo Calvino (2015) en el libro *Las Ciudades invisibles*, que corresponde a las ciudades y los ojos número 3:

“Después de andar siete días, a través de boscajes, el que va a Baucis no consigue verla y ha llegado. Los finos zancos que se alzan del suelo a gran distancia uno del otro y se pierden entre las nubes, sostienen la ciudad. Se sube por escalerillas. Los habitantes rara vez se muestran en tierra: tienen arriba todo lo necesario y prefieren no bajar. Nada de la ciudad toca el suelo salvo las largas patas de flamenco en que se apoya, y en los días luminosos, una sombra calada y angulosa que se dibuja en el follaje.

Tres hipótesis circulan sobre los habitantes de Baucis: que odian la tierra; que la respetan al punto de evitar todo contacto; que la aman tal como era antes de ellos, y con catalejos y telescopios apuntando hacia abajo no se cansan de pasarle revista, hoja por hoja, piedra por piedra, hormiga por hormiga, contemplando fascinados su propia ausencia” (p. 35).



América del Sur, 1946\_Torres García



Escalera auto-portante\_sin autor

Como arquitecto, músico y artista medial, me interesa poder comprender la integración real de las propias expresiones. Poner sobre la mesa, la pregunta de cómo el arte puede ser capaz de converger las distintas problemáticas y cuestionar la veracidad de las realidades construidas por ellas. Sin embargo, es en el cruce de estas disciplinas donde surge la inquietud por entender y expresar, de una manera más global, la idea principal de la obra.

Existe una necesidad profunda por desprenderse de un lenguaje técnico y jerarquizado sobre el territorio, para poder encontrar un lugar de vinculación real con el fenómeno urbano contemporáneo. La pregunta sería cómo ser capaces de prescindir de la materia y la temporalidad a la hora de proyectar una representación del territorio urbano. Esto establece relación con la pregunta de cómo hacer un levantamiento arquitectónico de lo inmaterial. De lo que no se encuentra. De la ausencia. De la tensión entre la lucha constituyente del lleno y el vacío.

Por otro lado, existe la posibilidad de entender el campo audiovisual como una lenguaje que está íntimamente ligada las métricas urbanas. Las frecuencias, los órdenes, los ritmos de una ciudad tenderán a pertenecer a problemáticas dinámicas actuales, capaces de ser mejor procesadas por la imagen en movimiento. Así también el paisaje sonoro de la ciudad, que muta constantemente y construye realidades complementarias, una suerte de portales de acceso a la psiquis, capaces de incorporar más información y aportar a la idea de desmaterialización que rige al hombre, la ciudad y su dislocada utopía.

Siguiendo la idea situacionista sobre la ciudad y la posibilidad de crear y levantar situaciones humanas basadas en las propias experiencia urbanas, la instalación plantea recorridos, flujos dinámicos capaces de poner el movimiento como una acción constituyente del territorio visitado. Sur-topia consiste en un recorrido abierto donde el usuario pueda divagar en torno a los elementos que se disponen.

Se plantea un espacio inmersivo, desprovisto de luz, con la capacidad de inducir al usuario a habitar una experiencia distópica contemplativa.

Se dispone de un elemento vertical al centro de la sala y

# SUR-TOPIA

*Nos pondremos en pie de guerra,  
frente a un norte que ya se derrumba.  
Que sigue teniendo el pulso de los hechos,  
pero en una relación ambigua entre dominio y su  
último estertor.*

*Sería adecuado comprender la perspectiva desde  
donde miramos los fenómenos.*

*El mapa está compuesta por quienes lo trazaron.  
El relato, como relación directa al trazado, será descrito  
por los ganadores.  
Aquellos que impusieron su mirada.*

*El sur será el futuro.*

*Así, fundamos el sur y esta vez seremos el futuro.*

*El sur será el futuro y el futuro dejará de existir.*

*Por primera vez seremos nosotros la hegemonía.*

*Y como nuestra condena no ha cambiado, también  
dejaremos de existir.*

*Esta vez nos subiremos a la escalera fundacional.*

*A ese triángulo isósceles perfecto que se posa en la  
línea de horizonte.*

*Miraremos por primera vez desde arriba.*

*Y pensaremos que acá ocurrirá el devenir de las  
relaciones humanas.*

*Nos emplazaremos en el anhelo de estar al frente.*

*Y en esta última epifanía aparece el segundo hito.*

*Es ahora cuando lo comprendemos.*

*La concepción de topia.*

*Aquel lugar abstracto, crítico y críptico.*

*Ese lugar silencioso. Que se desborda.*

*Que se retransforma en la medida que lo imaginamos  
/ habitamos.*

*Todo será mejor si nos arriesgamos a perder.*

*A soltar. Sólo así,*

*Vendrá hacia nosotros con mayor intensidad.*



Fundación Sur-topia\_sin autor



*Black Cloud, Instalación, 2015, Fabian Buergy*

sobre este triángulo fundacional, la representación de una nube compuesta por otros elementos. Esta suerte de red aérea se constituye en su mayoría por elásticos tensados, que a su vez contiene las fuentes sonoras y luminicas de la obra. El sonido, tanto como la luz, se encuentran sincronizados y responden al movimiento de los usuarios. Proyectando sombras e interactividad sonora sobre la experiencia de deriva que ocurre por debajo de la Red.

Las vinculaciones y simultaneidad entre los medios, la a-temporalidad y la desmaterialización ponen en juego los conceptos principales que articulan este imaginario cartográfico, haciendo de Sur-topia una experiencia nostálgica donde lo físico se convierte en sombra como alusión a una vida urbana que ya deja de existir.

La psicogeografía se hace presente en las decisiones que va optando el visitante en su experiencia territorial, así como ciertos matices sonoros, de movimiento y luz que van construyendo una narrativa de imaginarios comunes y particulares sobre los fragmentos urbanos que existen en Sur-topia.

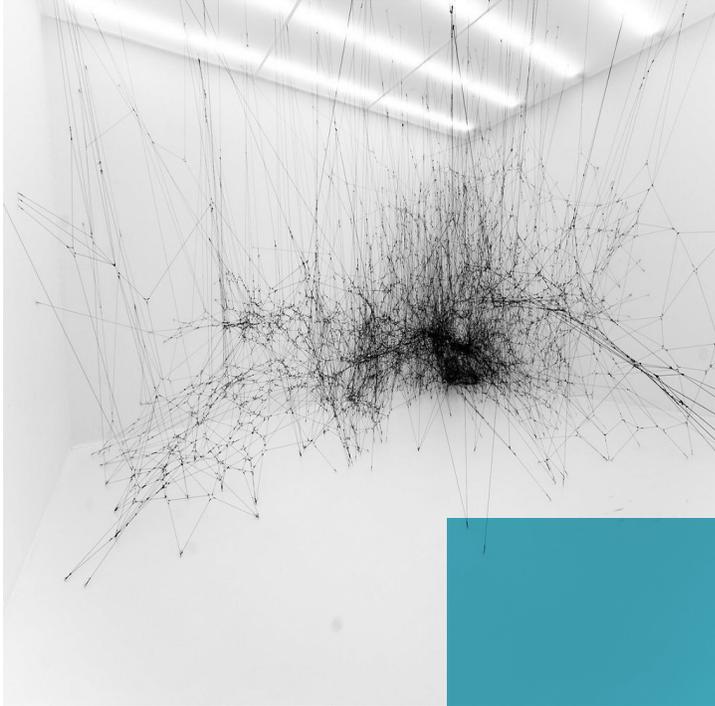
La experiencia planteada en la instalación busca una aproximación capaz de ir velando múltiples capas asociadas a la ausencia de vida urbana tangible. El trabajo de la luz con balizas sincronizadas con el sonido y las proyecciones de sombras



*String Prototype, Instalación, 2014, Numen*

inducen a la experiencia de contemplar este viaje en el tiempo y encontrarse habitando un nuevo territorio utópico, nunca antes visitado capaz de otorgar la sensación de pérdida de arraigo al paisaje. La intención fundamental es poder sumergir al usuario en este territorio intersticial antes descrito. Ese territorio desprovisto de protección que ha quedado afuera de las unidades de información que se encuentran arriba en los nodos. Esta idea sobre la costa y los faros individualizados como elementos de comunicación a distancia y mediante la luces giratorias.

Podríamos establecer dos posibilidades de recorrer la obra. En una primera instancia la de un recorrido horizontal, de carácter perimetral en torno a la escalera. Liberando la tensión de los bordes de la sala hacia el centro fundacional. La escalera representa el mundo territorial, la geometría, la tensión perfecta entre estructura y funcionalidad. La escalera de tijeras industrial auto-portante se encuentra en todos los procesos y situaciones fundacionales de la ciudad sin ser vista. La escalera viene a ser el símbolo



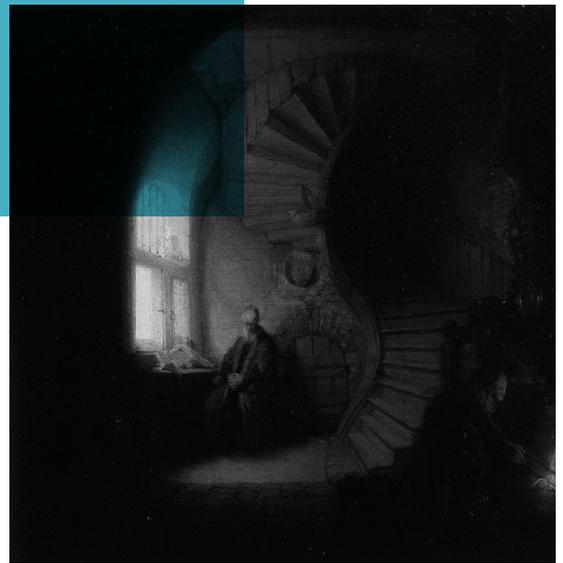
14 Billones, instalación, 2010, Tomás Saraceno



El Gran Vidrio, 1915-1923, Duchamp



On the set, Charles Eames



Philosopher in Meditation (or Interior with Tobit and Anna), 1632, Rembrandt

de los elementos que se emplazan en nuestro territorio, pero tienden a esconderse con una gran versatilidad. Debido a esto, la escalera será la piedra fundacional de Sur-topia. Ahora el Menhir contemporáneo viene a ser el punto de arranque de la experiencia, el único puente vertical capaz de conectar el mundo físico con el mundo abstracto. Ambos elementos estarán representados por el paisaje horizontal que contiene a la escalera y la nube que vuela sobre ésta.

La segunda instancia del recorrido, será la vertical, donde el usuario podrá subir la escalera y encontrarse con una nueva perspectiva en torno a sus contexto y a la nube de DATA ubicada en la doble altura de la sala. Este punto es clave, ya que la experiencia toma un rol más inmersivo aún. Una extraña cualidad de encontrarse en la cima de la piedra fundacional de Sur-topia dominando sus complejos bordes imaginarios.

La interactividad de la instalación se encontraba en modo de expectación a este fenómeno. En estado de alerta. Con la luz de las balizas en giros aletargados y el sonido siendo inducido en una mezcla simple de capas sonoras y a bajo volumen con la intención de ir mediando a los usuarios a permanecer en el recorrido horizontal debajo de la red.

Pero apenas alguno opta por activar la escalera en su estado vertical es cuando se produce la última epifanía. Cuando damos el término a la deriva errante sobre esta compleja cartografía.

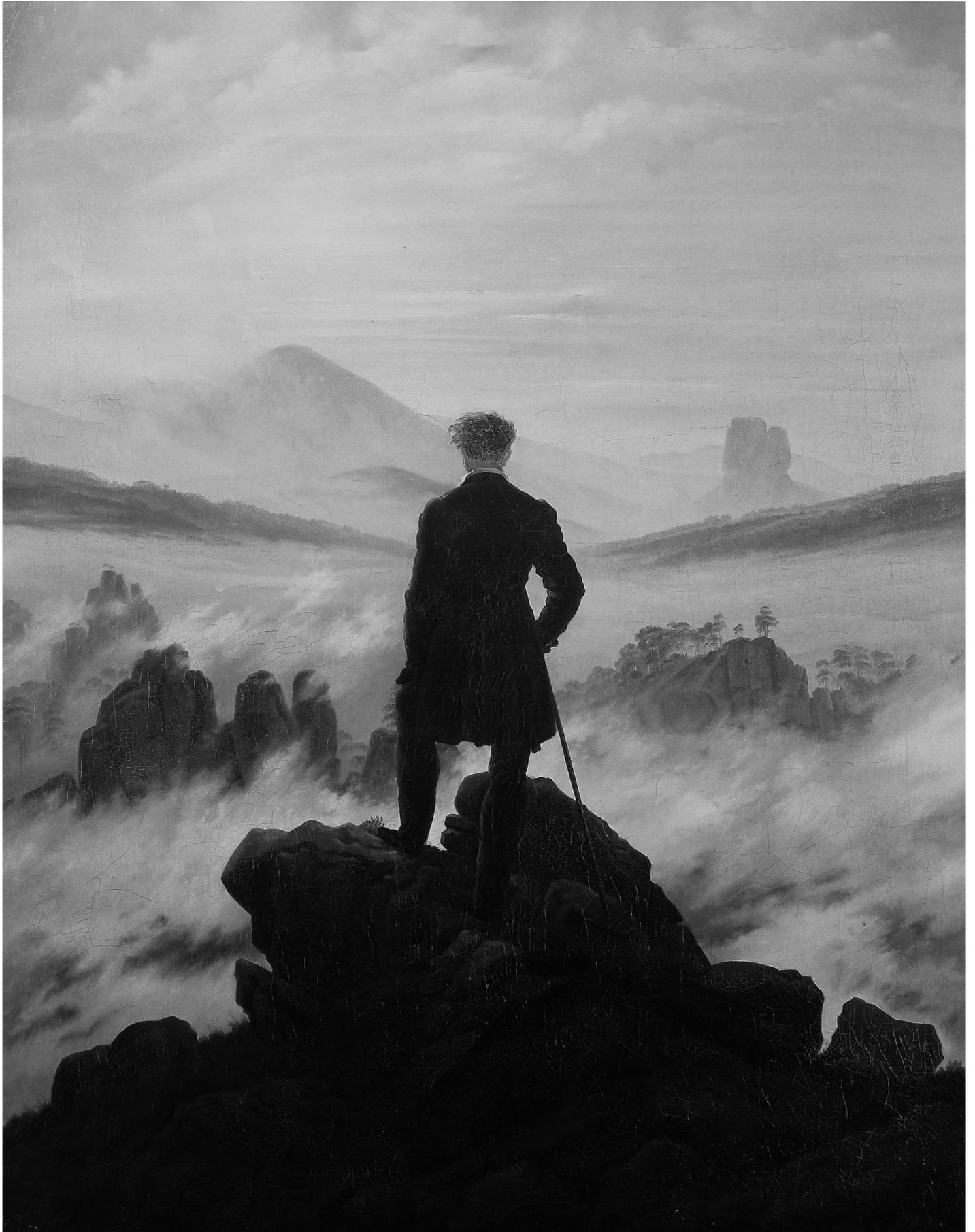


*Naufragios, Instalación 2013\_Rodrigo Castro*



*Conexión vertical\_sin autor*

Es aquí cuando podríamos definir un punto de culminación en torno a la conquista de Sur-topia. Es aquí donde podemos conectar con esa vista panorámica sobre la información, el territorio y los otros sujetos. Esta vez seremos nosotros los protagonistas en cómo queremos visualizar el futuro. Será este el punto donde la sonoridad sea capaz de velar toda la composición ambiental de instrumentos de vientos macizos. De materialidad noble como el bronce. De melodía fúnebre capaz de ir median-do la experiencia entre hombre, territorio e información. Será aquí donde sentimos la dominación del paisaje críptico intersticial. Será aquí el infinito abismo que inevitablemente nos hará desaparecer también. No hay carne, ni psiquis capaz de develarlo todo y no sucumbir frente al drástico evento de la propia muerte del cuerpo y del paisaje en su inminente estado de desmaterialización.



*Wanderer above the sea of fog, 1818\_Caspar David Friedrich*