



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE POSTGRADO

CARTOGRAFÍAS CIBERNÉTICAS PARA UNA CIUDAD VIRTUAL

NOTAS SOBRE EL DEAMBULAR EN LA URBE CONTEMPORÁNEA

Informe AFE para optar al grado de Magíster en Artes Visuales

Autora:

Tatiana Julio

Profesores guía:

Rainer Krause y Rodrigo Zúñiga

Santiago de Chile, 2021

A George Lee Vidaurre,
por cada segundo que compartimos.

RESUMEN

El presente texto tiene como objetivo reflexionar en torno a los proyectos y obras realizadas durante el programa de Magíster en Artes con mención en Artes Visuales de la Universidad de Chile. Dichas obras surgen desde las nociones de lo analógico y lo digital, abordando el modo en que estas cuestiones se presentan en la vida cotidiana, las cuales a su vez, son la base de la denominada revolución digital.

A partir de dichos conceptos, se plantea una investigación y reflexión en torno a la influencia que ejerce la era digital en el modo relacionarnos y posicionarnos en el mundo, lo cual conlleva posteriormente a la construcción o materialización –si se quiere– de lo que sería el territorio virtual. Las cartografías resultantes del territorio en cuestión, implican inevitablemente una modificación en su forma, dada su condición inmaterial, por lo que para ser llevadas a un elemento visible y tangible, se construyeron a partir de materiales que funcionan como la base de la electrónica moderna, estos son, placas electrónicas y el polímero de metil metacrilato. De este modo, recogiendo materialidades y conceptos propios de la era digital se busca problematizar las transformaciones que ha tenido el hábitat del ser humano.

Conceptos claves: Analógico, digital, revolución digital, materialización, virtual, cartografías, territorio, inmaterial, era digital, hábitat.

ÍNDICE

Resumen.....	3
Introducción.....	5
CAPÍTULO I. De recorrer la urbe a navegar en la <i>Web</i>	9
1.1 <i>Máquina de Tiempo</i>	10
1.2 <i>Ensayo nº 9.7.1</i>	16
1.3 <i>Screenplay</i>	25
1.4 <i>12 pasos para construir una ciudad</i>	28
CAPÍTULO II. La <i>Web</i> como segundo hábitat.....	33
CAPÍTULO III. Ingresar al ultramundo.....	47
3.1 Cuerpo - interfaz.....	52
3.2 Geolocalización.....	55
CAPÍTULO IV. <i>Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual</i>	59
4.1 Montaje MAC Quinta Normal.....	73
Conclusiones.....	86
Bibliografía.....	91
Índice de imágenes.....	93

INTRODUCCIÓN

El presente texto tiene como objetivo desarrollar los conceptos y la visualidad que sustenta el proyecto *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*¹. Es por esto que se expondrán algunos de los elementos que han modificado la idea de “experiencia” en una era dominada por lo digital, poniendo en cuestión temporalidades que se cruzan y superponen en un presente que cuenta con la revolución digital como uno de sus principales aliados. Los hilos de la actualidad se tejen en lo que pareciera ser una mixtura entre lo analógico y lo digital, una especie de anacronismo perpetuo en donde variadas temporalidades interactúan al unísono en lo que denominamos presente.

La visión ante un presente que viaja como una luz que no logra alcanzarnos, dominado por la virtualidad, ha desencadenado un cambio perceptivo en cada una de las aristas de la vida contemporánea, es por esto que nunca más volveremos a relacionarnos de la misma forma, ni a recorrer los caminos y la ciudad de la misma manera. El hábitat del ser humano se ha transformado, el mundo físico, tangible, el mundo que recorríamos antaño se entremezcla con las capas que componen lo virtual, el ultramundo, si quiere. La existencia se desarrolla en aquella zona gris que se alimenta a diario a través de dos corazones que bombean la sangre hacia lo que comprendemos, experimentamos y habitamos, aquel conjunto que se denomina realidad.

De este modo, nos acercamos a los puntos fundamentales del proyecto *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*. Es claro que recorrer la ciudad no es lo mismo que hace veinte años, la forma que tenemos para habitar el espacio se ha modificado de modo que la visualización de espacios físicos a través de una pantalla se ha transformado en la nueva idea de experiencia. El carácter disociativo que posee el sentirse fuera de la realidad, está a su vez, determinado por el modo fugaz, inmaterial y al mismo tiempo imperecedero de la era vertiginosa a la cual pertenecemos, un tiempo digitalizado que complejiza las relaciones inmediatas. Recorrer y existir en una ciudad que perdió la noción de un tiempo lineal, sobresaturada de imágenes, sumergida en un tiempo que no respira y de acontecimientos yuxtapuestos, modifica el estar-en-el-mundo. La idea de experiencia se ve modificada por la realidad aumentada y por la hipermediatización de los acontecimientos que desencadenan una vorágine fuera de control, una realidad infinitamente reproducible que se construye a través de dos polos (realidad y virtualidad), un mundo sin dirección alguna.

¹ Proyecto de título correspondiente al programa de Magíster en Artes con mención en Artes Visuales de la Universidad de Chile.

Esta especie de vida líquida ha eliminado casi por completo el tiempo para la contemplación, todo queda hecho cenizas en cuestión de segundos, la web se ha transformado en un segundo hábitat, tan llamativo y adictivo, tan perfecto que la circulación entre mundo tangible y mundo virtual se ha convertido en un movimiento cíclico, de eterno retorno. Creamos un duplicado matemático del mundo, al mismo tiempo que nos convertimos en voyeristas y especializados en la visualización de la vida de los demás, asimismo, la exhibición de la vida cotidiana nos ha llevado a la construcción de pensamientos comunes que muchas veces se movilizan a través de la desinformación, por ende, terminan modificando la forma de pensar de muchos. Las pantallas, los teléfonos celulares y los computadores se han convertido en un elemento tan fundamental como imprescindible en la vida de millones de personas, los que hoy coexisten como el cuerpo y la interfaz en sí misma, ya que cargan día a día con imágenes digitales en sus retinas.

Uno de los reflejos de la condición actual por la que pasa el ser humano, tal vez transitoria, tal vez permanente, es visible en la cultura y en el modo de enfrentarse a su propia contemporaneidad. Inevitablemente los dispositivos electrónicos modernos funcionan como productores de imágenes y se han sumergido también en dichos ámbitos, el arte no está exento de esto, como parte de la cultura se refleja también en él la predominancia de la tecnología en las relaciones actuales. Ya que ningún instante se encuentra desprovisto de dispositivos electrónicos, puede asumirse un peligro inherente en lo dispuesto de ellos, por lo que ahora sólo queda esperar para ver el desarrollo que esto sigue teniendo, podemos esperar hasta el siguiente gran paso, aquella nueva gran revolución, mientras tanto sólo nos queda existir en este espacio gris entre ambos mundos.

Asimismo, idear una posible cartografía para el espacio virtual, es un proceso que contempla también el cambio de estatuto de la materialidad, pensando en lo virtual como un espacio inmaterial que –en este proyecto– es llevado a lo físico (un elemento tangible), por lo que se plantea modificar las relaciones entre los cuerpos que habitan dichos espacios, tanto como los caminos y la forma de recorrerlos. La conversión de lo virtual a lo físico, se da a partir de un material fundamental en la composición de dispositivos electrónicos modernos, con esto me refiero a las placas electrónicas. Dichas placas son fundamentales para la existencia de la virtualidad y en este caso, son también fundamentales para la ideación y construcción del mapa de lo virtual, es por esto, entre otras razones que es primordial hacer una revisión de los procesos que nos han llevado a introducir cada aspecto de la virtualidad en el cotidiano.

Finalmente, el camino que tomará este texto comenzará desde una base principal, esto es, *de recorrer la urbe a navegar en la Web*, en donde se abordará la importancia del rol que cumple la ciudad dentro de mi producción de obra y las diversas formas de recorrerla hoy en día, pensando siempre en cómo ésta se ve afectada tras la existencia de una copia digital del mundo, en un momento que pareciera estar en aceleración constante.

A través de obras como *Máquina de tiempo*, se abordaran cuestiones que engloban la creación de datos, estadísticas y números que invaden cada momento de nuestras vidas, así como también la relación entre tiempo/vida y tiempo vivido en una constante yuxtaposición de acontecimientos. Por otra parte, la obra *Ensayo nº 9.7.1* dará cuenta de las relaciones entre lo analógico y lo digital, las similitudes entre procesos biológicos y técnicos, de lo que involucra la creación de un sistema viable –en este caso– del proyecto *Cybersyn*, un sistema vivo, en constante cambio y evolución. Sin dejar de lado la importancia que tiene generar un relato continuo en la historia, en una temporalidad que se entrelaza y la imposibilidad de avanzar si dejamos el pasado atrás.

Asimismo, la revisión de las obras *Screenplay* y *12 pasos para construir una ciudad* vienen a dar cuenta de la dicotomía que surge a raíz de la reproducción de acontecimientos en la Web y a tiempo real, la importancia de las redes en el cotidiano y la doble fuerza motriz que constituye el mundo. Un mundo hipertecnologizado que se construye a través de los vestigios y las huellas que nos deja lo virtual y su paso por nuestras vidas.

Avanzando hacia el segundo capítulo, nos encontramos con *la web como segundo hábitat*, este capítulo ingresa en la búsqueda de un espacio para que el ser humano contemporáneo sobreviva al peso de la vida y aborda el modo en que dicha búsqueda lo conduce hacia lo virtual, aquella posibilidad de anestesiar ciertos rasgos complejos de cada individuo, mediante la creación de un universo a su justa medida, adaptado a sus necesidades. Espacios donde la simulación se transforma en realidad. Dicho espacio, somete al individuo a una caída libre, a todos y cada uno de los individuos, convirtiéndola en una cuestión ligera como los datos, que envejece al instante. La vida se desarrolla a través de un peep show digital, el tiempo se descompone y surge la politemporalidad que nos devora a cada instante, la falta de solidez de nuestro presente hace que nos movamos rápidamente para evitar la caída. Aquel presente hipertecnologizado es el determinante para la mutación que ha sufrido cada aspecto de la vida del ser humano, aquella condición temporal es de alguna forma ejemplificada por los artistas, On Kawara y Nam June Paik, citados en este capítulo. Las páginas que conforman *Ingresar al ultramundo*, constituyen una forma de visualizar los inicios de la insurrección digital, el paso que dio la humanidad hacia lo inmaterial, gráfico e indirecto, impulsado

–en parte– por la creación e implementación de la World Wide Web. Seguido por los pasos que nos han llevado a vivir gran parte de nuestras vidas detrás de un monitor, generando un distanciamiento de la vida contemplativa y la incapacidad de concluir, en un presente sin solidez y un tiempo sin rumbo.

La conexión en masa es lo que genera el crecimiento constante de la Web y al mismo tiempo es lo que la vuelve cada vez más imprescindible, adictiva, y que, por consiguiente, sea cada día más necesaria en la existencia de cada individuo. La ligereza de los datos se traspasa al cuerpo, al cerebro humano, funcionamos a través de links y pestañas abiertas al unísono. La interfaz es una cuestión que el ser humano contemporáneo carga a diario, en sus ojos se refleja un nuevo sentido alimentado a través de servidores. De este modo, cada uno de los puntos descritos anteriormente –los que se desarrollaran con mayor precisión a lo largo del texto– son fundamentales para comprender el proceso tanto estético como conceptual que conllevó la realización del proyecto *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*.

CAPÍTULO I - DE RECORRER LA URBE A NAVEGAR EN LA WEB

Las siguientes notas sobre el “*deambular en la urbe contemporánea*” surgen como parte de mis procesos de obra, los que han tomado lugar durante los últimos años y donde la ciudad siempre ha jugado un rol fundamental dentro de la conceptualización de éstas.

Durante las últimas décadas, la ciudad se ha transformado en un objeto modificable e infinitamente reproducible a través de diversos medios. La “*insurrección digital*”² ha influido en el modo en que nos relacionamos con el entorno, asimismo, afecta también a todos los lugares donde circulamos a diario, por lo que la experiencia se ha transformado en algo difícil de definir con exactitud. De ahí que las inminentes y al mismo tiempo inherentes variaciones que ha tenido el modo de habitar el espacio común en la actualidad, hayan establecido –de alguna forma– las bases para mi producción de obra.

La aparente aceleración que sufre la vida contemporánea, genera cambios en el recorrer y habitar la urbe, alteraciones que modifican la percepción, no tan sólo del tiempo, sino también del territorio en una constante migración de acontecimientos hacia la *Web*. Vivimos en un presente que complejiza la idea de experiencia, un presente de flujos de información, sobresaturado de imágenes y transmisiones en vivo, un mundo de *scrolling*³ en donde todo ocurre al unísono en dos paralelos, mundo y “*ultramundo*”⁴, dos corazones que bombean la sangre que construye la “*realidad*”⁵, pero que al mismo tiempo la complejiza haciéndola cada vez más acelerada.

Desde esta perspectiva, es que en este capítulo describiré algunas obras de mi autoría, con objeto de significar y establecer una línea entre aquel recorrer la urbe y la construcción de obra a partir de dicha práctica. Documentando y ejemplificando la materia originante de *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, pretendo dar cuenta de los procesos que me han llevado a interesarme cada vez más por lo digital, por su condición inmaterial, rápida y fugaz, las relaciones entre dichos conceptos y su poética en la contemporaneidad.

² Concepto utilizado por Baricco A. *The Game* (2019) se refiere a la “*Revolución Digital*” o “*Revolución Tecnológica*”.

³ Término utilizado para referirse a la acción de deslizar o desplazarse en una página *Web*.

⁴ Término utilizado por Baricco A. *The Game* (2019) pág. 88-92

⁵ Una nueva idea de realidad, construida a través de dos polos.

1.1. MÁQUINA DE TIEMPO, 2019

*Máquina de tiempo*⁶ surge a raíz de diversos estímulos a los que estamos expuestos constantemente, con esto me refiero a datos, estadísticas y flujos de información que se han introducido hoy más que nunca⁷ en nuestras vidas. El dispositivo se compone por cinco pantallas LCD de 16x5 caracteres cada una y está conectado a un *Arduino* que provee la información que éstas exhiben. La estructura que contiene las pantallas se compone de acero y acrílico transparente, lo que posibilita la visualización de los datos emitidos, así como también el esqueleto/cableado del dispositivo.

Por otra parte, a cada pantalla le incumbe un dato/texto que se mantiene invariable mientras las cifras de cada hito aumentan al correr de los segundos. Es por esto que el “*tiempo*”⁸ juega un rol fundamental en la obra y por sobre todo la percepción que tenemos de este; en lo cotidiano, fugaz, efímero e irreversible de la experiencia humana, por ende, en la sucesión de acontecimientos que denominamos vida. Un espacio donde los hechos no ven un pasado, sino que salen a su encuentro mientras se suceden y toman lugar en un presente eterno, un entramado que sólo finaliza con la muerte, la no-existencia. Aquel entramado hace de la experiencia un proceso asiduo de continuidad infinita, cuestión que no pareciera tener un orden temporal previamente establecido, más bien se presenta a modo de contenedor de diversos acontecimientos.

*“Cuando el tiempo se descompone en una sucesión sin fin de un presente puntual también pierde su tensión dialéctica. En sí misma, la dialéctica es un acontecimiento temporal intensivo. El movimiento dialéctico se debe a una compleja limitación de los horizontes temporales, de hecho, a un todavía-no del ya.”*⁹

Dado lo anterior, la obra surge y se desarrolla en torno a datos que se relacionan directamente con el tiempo. Cada una de las pantallas que componen *Máquina de tiempo*, se encargan de mostrar cifras

⁶ Funcionamiento del dispositivo en: <https://www.youtube.com/watch?v=KzpcMcDJ0ys&t=3s>

⁷ Con la llegada de la actual pandemia –SARS-CoV-2 / COVID 19– se ha producido una incesante exhibición de datos, estadísticas y flujos de información mediante diversas plataformas virtuales, con el fin de mantener actualizada la información respecto a los contagios y muertes tanto a nivel nacional como internacional.

⁸ “Lo que dice el Dasein acerca del tiempo, lo pronuncia a partir de la cotidianidad. [Que] el Dasein [sea] en cuanto pendiente de su presente quiere decir que el pasado es el haber-pasado, [que] es irre recuperable. Este es el pasado del presente de lo cotidiano, que se entre-tiene en el presente de sus trajines. Por eso, el Dasein, en cuanto presente así determinado no ve lo pasado.” (Heidegger, 1924: 18.)

⁹ Han, 2018: 20

que avanzan mientras el dispositivo está en funcionamiento, dichos datos corresponden a defunciones, nacimientos, tránsito (variable y aplicable a diversas actividades) –en este caso– involucra al paso de las personas que ingresaron a las instalaciones de Metro de Santiago. Dichos datos se enmarcan dentro de acontecimientos ocurridos durante el año 2018 en la ciudad de Santiago, Chile. Por último, la obra cuenta además con pantallas que muestran fecha/hora en tiempo real y un cronómetro que funciona como una forma de medir los segundos y minutos en que cada una de las cifras aumenta.



Imagen 1. Tatiana Julio, *Máquina de tiempo*, instalación, pantallas LCD, acrílico, ordenador de placa reducida y acero, 30x10x175 cm. 2019 (Detalle).



Imagen 2. Tatiana Julio, *Máquina de tiempo*, instalación, pantallas LCD, acrílico, ordenador de placa reducida y acero, 30x10x175 cm. 2019.

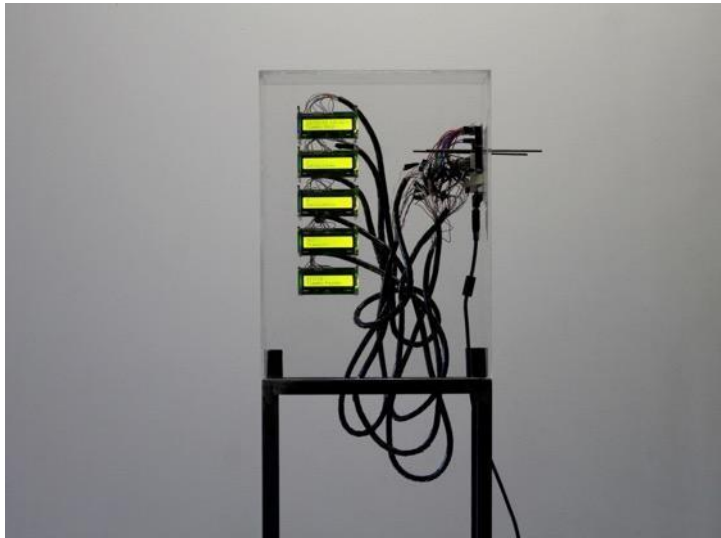


Imagen 3. Tatiana Julio, *Máquina de tiempo*, instalación, pantallas LCD, acrílico, ordenador de placa reducida y acero, 30x10x175 cm. 2019 (Vista frontal).

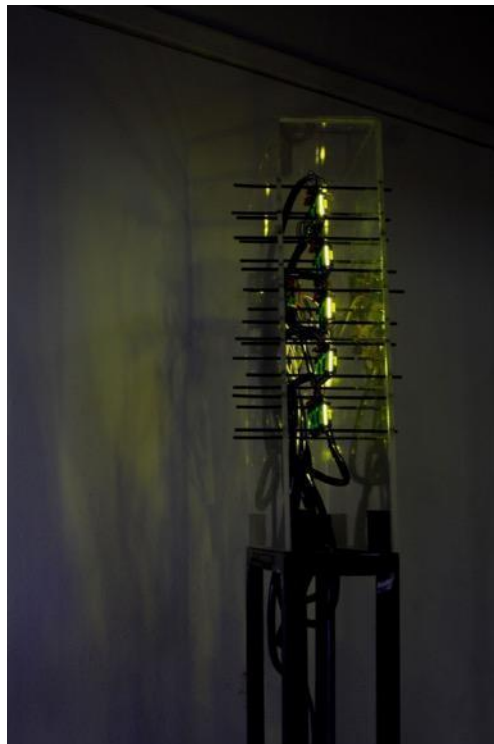


Imagen 4. Tatiana Julio, *Máquina de tiempo*, instalación, pantallas LCD, acrílico, ordenador de placa reducida y acero, 30x10x175 cm. 2019 (Vista lateral).

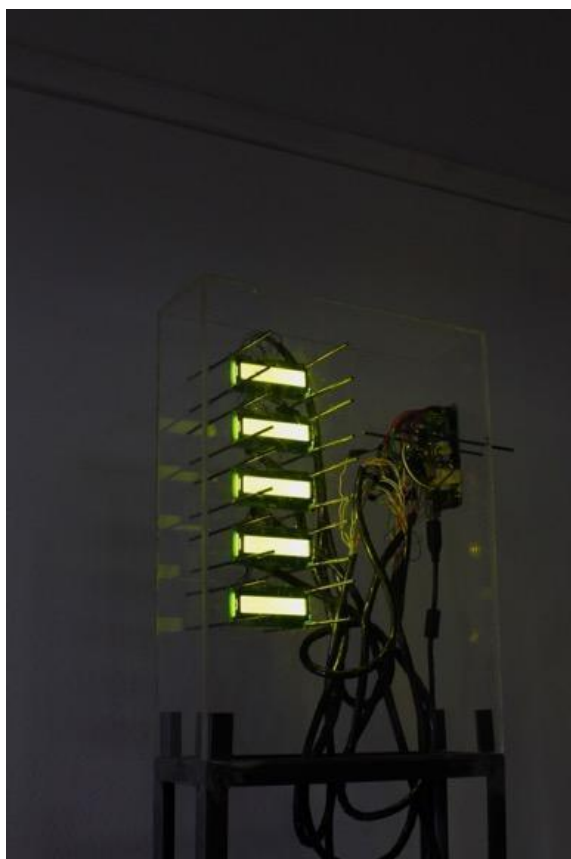


Imagen 5. Tatiana Julio, *Máquina de tiempo*, instalación, pantallas LCD, acrílico, ordenador de placa reducida y acero, 30x10x175 cm. 2019 (Vista lateral).

La convergencia de dichos datos encarna la simultaneidad y “*yuxtaposición de acontecimientos*” que surgen a raíz de la coexistencia humana, traduciendo a cifras, el tiempo y conteo –matemático– de un flujo incesante, los que funcionan como sistemas homólogos en contraste con el tránsito, la no permanencia, en el tiempo, ni el espacio. De este modo, las defunciones y nacimientos encarnan la condición cíclica de la experiencia, es por esto que, “*la experiencia seguirá transcurriendo constantemente en el mismo estilo constitutivo*”¹⁰, un bucle que entabla relación con la imposibilidad de rebobinar y acceder a lo originario que hay en un acontecimiento que nunca concluye. Aquí se encuentra alojada la belleza del proceso de vida, del modo en que esta transcurre:

“No son ni elegantes ni bellas las cosas que persisten, subsisten o insisten. Bello no es lo que sobresale o se destaca, sino lo que se retrae o cede; bello no es lo fijo, sino lo flotante. Bellas son cosas que llevan huellas de la nada, que contienen en sí los rastros

¹⁰ Barthes, 1989: 138-139.

de su fin, las cosas que no son iguales a sí mismas. Bella no es la duración de un estado, sino la fugacidad de una transición. Bella no es la presencia total, sino un aquí que está recubierto de una ausencia, que por el vacío es menos o más ligero.”¹¹

Finalmente, el dispositivo pretende plantear la coexistencia humana mediante dígitos; datos que refieren a lo que considero como “*yuxtaposición de acontecimientos y politemporalidad*”.¹² La condición flotante del tiempo y la naturaleza finita de éstos se traduce y transforma en un fantasma imposible de alcanzar.

¹¹ Han, 2019: 53.

¹² Recuerdo que en muchas instancias discutí junto a George Lee la necesidad e importancia que tenía darle una definición establecida o acabada a lo que denomino “politemporalidad” y “yuxtaposición de acontecimientos”, términos que aparecen de forma reiterada en mi trabajo y en la articulación de mis ideas, los que, además, son fundamentales en la construcción conceptual de *Máquina de Tiempo*. Considero que la definición más cercana, sería comprender el tiempo y los acontecimientos como una cuestión fragmentada, existe una dispersión que nos obliga a tener nuestra atención puesta en millones de lugares y situaciones al mismo tiempo. Un movimiento que no se detiene jamás y al mismo tiempo, sentimos la necesidad de participar activamente de ese mundo caótico que se desarrolla de modo real y tangible y, a su vez, de modo virtual y volátil. Más allá de la idea del *multitasking*, es una realidad que se nos presenta desde diversos puntos y con la cual hemos tenido que aprender a convivir.

Hace ya un par de meses encontré una definición que se acerca bastante a lo que considero “*politemporal*”, esto es, el concepto que ha ido desarrollando Byung-Chul Han (2018) con respecto a la “*atomización del tiempo*”, el cual comprende dicha condición actual, como un cúmulo de partículas inconexas que nos hacen entrar en ciertos estados mentales, que se presentan como una cuestión difícil de abordar y bastante compleja para la mente del ser humano.

1.2 ENSAYO Nº 9.7.1, 2021

Dado que la temporalidad y el modo en que recibimos la información juega un rol fundamental en el desarrollo de los proyectos descritos anteriormente –y en mi producción en general– cabe mencionar la obra *Ensayo nº 9.7.1* la cual desarrollé bajo el contexto de la conmemoración de los 50 años de la Unidad Popular. Si bien este proyecto y exposición colectiva fue pensada para ser exhibida durante el año 2020, la pandemia y la contingencia hicieron que finalmente se llevara a cabo en noviembre del año 2021, en Galería Nemesio Antúnez.

Esta obra tiene como foco principal entrar en relación con tiempos y acontecimientos que se entrecruzan, entre el presente, el pasado y la idea o proyección que se tenía de futuro. Además, se presentó como una oportunidad de trabajar en base al proyecto *SYNCO* o *Cybersyn* (Sistema de información y control, 1972-1973), el que inició y se mantuvo durante el Gobierno de Salvador Allende (1970-1973). En resumidas cuentas, *SYNCO* fue un proyecto que comenzó en 1972 luego que Salvador Allende se pusiera en contacto con el científico británico Stafford Beer, para generar e implementar un sistema que mantendría conectadas a las empresas del estado con el gobierno a tiempo real, a través de lo que conocemos como cibernética organizacional y el VSM o Modelo de Sistema Viable, contando además con la participación de diversos científicos, diseñadores y otros colaboradores entre los que se encuentran Fernando Flores (a cargo de la dirección política), Raúl Espejo (a cargo de la coordinación general) y Gui Bonsiepe (a cargo del equipo de diseño).

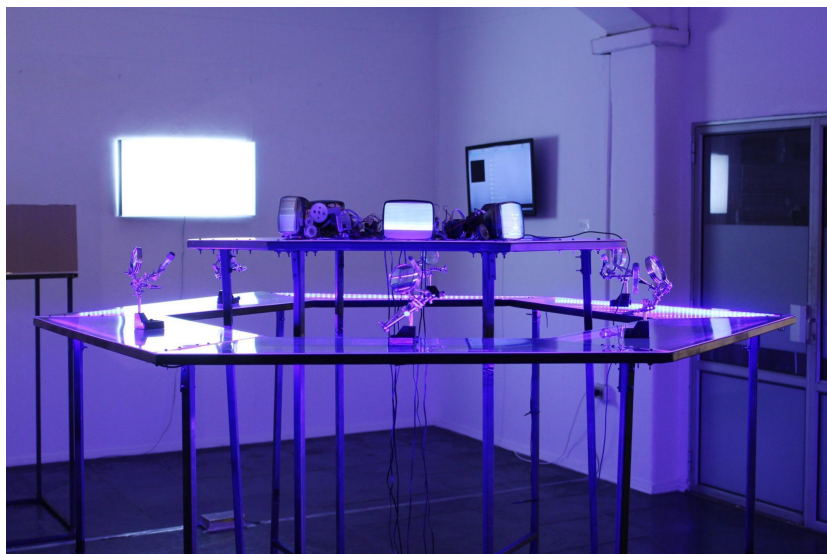


Imagen 6. Tatiana Julio, *Ensayo nº 9.7.1*, instalación, acero, acrílico, monitores, terceras manos, tubos de muestra, diodos, iluminación led y ordenadores de placa reducida, 200x172x143 cm. 2021



Imagen 7. Tatiana Julio, *Ensayo nº 9.7.1*, instalación, acero, acrílico, monitores, terceras manos, tubos de muestra, diodos, iluminación led y ordenadores de placa reducida, 200x172x143 cm. 2021 (Detalle)

Dicho modelo de sistema viable funcionaba como un símil del cuerpo humano, por lo que sus partes se mantenían intercomunicadas con el fin de llevar la información a cada una de sus diferentes capas, que activaban a su vez, ciertos protocolos según el funcionamiento de las empresas del estado, esto con el fin de mantener la información actualizada –casi a tiempo real– todo esto realizado a través de: una computadora IBM 360, un sistema de télex y una sala de operaciones de forma hexagonal que estéticamente se acercaba mucho a lo que se podía ver en las películas de ficción de los años 70, como por ejemplo, en el interior de una de las naves de *2001: Odisea en el Espacio*¹³.

Ahora bien, ¿por qué dicho proyecto se conecta con mis intereses y producción de obra? Porque es en principio, una de las primeras aproximaciones que tuvo el Estado chileno para implementar tecnología en pos del desarrollo del país, pensado en la integración de dicha herramienta de forma universal, no sectorizada. Además, funcionó como el primer sistema analógico-digital que llevaría la información de las empresas a tiempo real al estado, con el fin de impulsar la economía y evitar

¹³ Stanley Kubrick. (1968) *2001: Space Odyssey*. Super Panavision 70, Metro-Goldwyn-Mayer.

desastres económicos dentro del país. Por otra parte, el sistema en sí mismo se asemejaba al funcionamiento del sistema nervioso central, por lo que la tecnología se visualizaba tal como a un organismo vivo y por ende su viabilidad dependía de su movimiento y actividad constante, como bien comprendían al respecto sus creadores, el sistema tiene que estar siempre vivo y en movimiento, ya que de lo contrario este perecerá.

Es preciso destacar el potencial que tenía el proyecto SYNCO, ya que al verse truncado luego del golpe militar en 1973, este fue destruido en su totalidad. De ahí que la obra que propongo a raíz de Cybersyn, contenga parte de los vestigios que quedaron luego de su destrucción, así como también material de la época. La obra reúne y reconceptualiza algunas de las piezas de la época y otros archivos posteriores que quedaron como registro de las personas que participaron directamente en el desarrollo de SYNCO, en este caso un video¹⁴ realizado el año 1974 –a sólo un año del golpe militar– por Stafford Beer, titulado *On Cybernetics*. Dicho video juega un rol fundamental para explicar las bases y objetivos que tenía el proyecto Cybersyn, así como también da cuenta de los alcances que este tendría y el retroceso que significó que éste quedara inconcluso. Algunas de las ramificaciones que tendría el proyecto son: *Cybernet*, *Cyberstride*, *Cyberfolk* y el proyecto *CHECO (Chilean Economy)*.¹⁵ Dichas ramificaciones vienen a contribuir con diversas áreas de las comunicaciones y la economía en todo el país para descentralizar el poder, es fundamental comprender que estas medidas pretendían implementarse desde los años 70 y que aquella descentralización fue uno de los puntos fundamentales del actual Presidente electo, Gabriel Boric, descentralización que al fin podrá llevarse a cabo hoy en 2022.

¹⁴ Video realizado en la Universidad de Manchester por Stafford Beer. Video completo en: https://www.youtube.com/watch?v=e_bXIEvygHg

¹⁵ Cada uno de los módulos del proyecto Cybersyn puede encontrarse en el sitio *Web* www.cybersyn.cl. Investigación realizada por artistas, ingenieros, músicos y profesores, la cual, además tuvo como resultado el texto *Cybersyn sinergia cibernética (2006)*, proyecto impulsado gracias a FONDART, del Consejo Nacional de la Cultura y de las Artes de Chile, CORFO -Corporación de Fomento de la Producción de Chile- y la Dirección de asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores.



Imagen 8. Tatiana Julio, *Ensayo nº 9.7.1*, instalación, acero, acrílico, monitores, terceras manos, tubos de muestra, diodos, iluminación led y ordenadores de placa reducida, 200x172x143 cm. 2021 (Detalle)

Volviendo a la revisión de la obra, a nivel material esta se compone de seis monitores, seis terceras manos, seis tubos de ensayo, iluminación led, diodos y otros componentes de placas electrónicas. La cifra de seis elementos en cada uno de los lados de la estructura fue determinada de esta forma ya que la sala de operaciones era de forma hexagonal, por lo que esta obra se ciñe a la forma original de la sala. En dicha sala se encontraban las sillas para cada uno de los participantes que evaluarían la información recibida a diario, además de pantallas que se encargaban de mostrar diversos datos, estas eran: dos pantallas algeólicas, un *Datafeed*, un panel magnético llamado “futuro” y un Modelo de Sistema Viable (VSM).



Imagen 9. Stafford Beer, Sala de Operaciones, proyecto Cybersyn. *Datafeed* al frente y los sillones en distintas posiciones. *Práctica cibernética en el gobierno*, 1973.

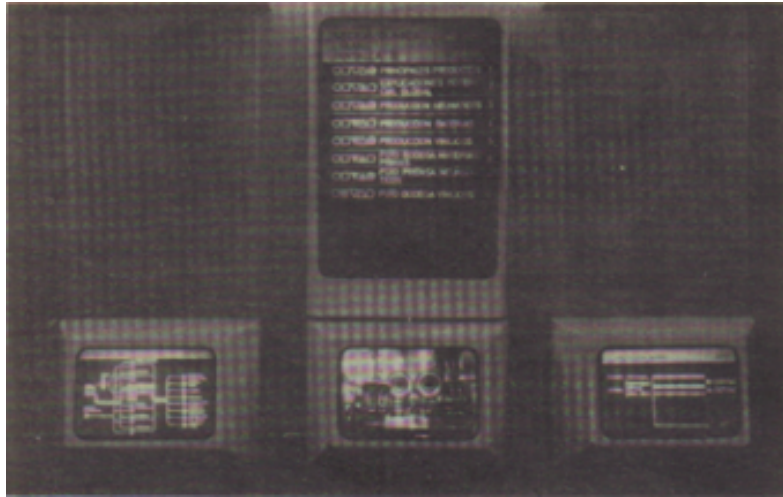


Imagen 10. Stafford Beer, Pantalla *Datafeed*; que ilustra la estructura de los Sistemas. *Práctica cibernética en el gobierno*, 1973.

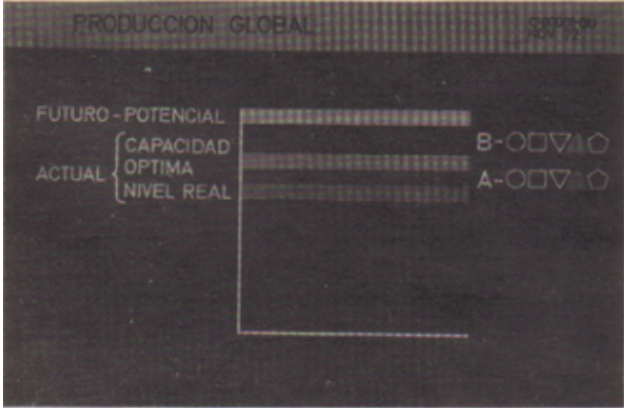


Imagen 11. Stafford Beer, Vista ampliada de la pantalla C del *Datafeed*. *Práctica cibernética en el gobierno*, 1973.

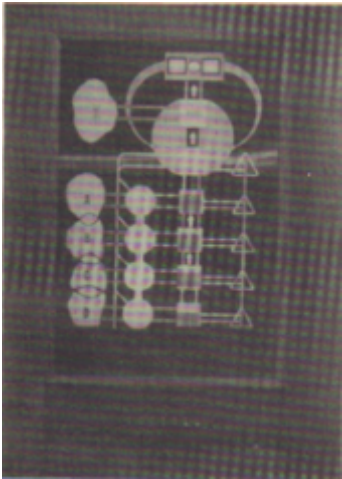


Imagen 12. Stafford Beer, Cuadro del Sistema Viable. *Práctica cibernética en el gobierno*, 1973.

Por otra parte, el conjunto de las terceras manos (utilizadas tradicionalmente en electrónica para soldar piezas pequeñas) sostienen con sus pinzas los tubos de ensayo (utilizados para muestras de sangre), los que a su vez, contienen diodos que se encuentran en su interior, estos pretenden dar cuenta de la base misma de SYNCO, que era integrar la tecnología en la vida cotidiana de los chilenos. La relación se genera ante estos tres elementos provenientes de diversas ramas y que en su conjunto comprenden la sangre misma como algo electrónico, aumentado por la pequeña lupa de las terceras manos. Sumado a lo anterior, las imágenes que reproduce el dispositivo son parte de las huellas o vestigios que dejó el proyecto en cuestión; las cinco pantallas restantes, reproducen información que resulta ilegible y se reproduce finalmente a modo de *glitch*, que contiene escenas de la película *2001: Odisea en el Espacio* y gráficos que fueron extraídos de un texto¹⁶ de la época que da cuenta del proyecto en detalle.

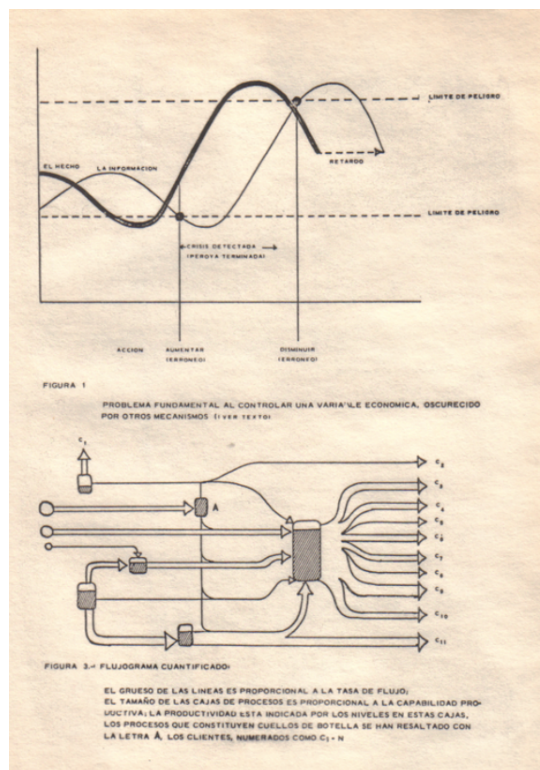


Imagen 13. Stafford Beer, Problema de variable económica y Flujoograma cuantificado. *Práctica cibernética en el gobierno*, 1973.

¹⁶ PROYECTO SYNCO *Práctica cibernética en el gobierno*, Stafford Beer. Dirección informática CORFO 1973.

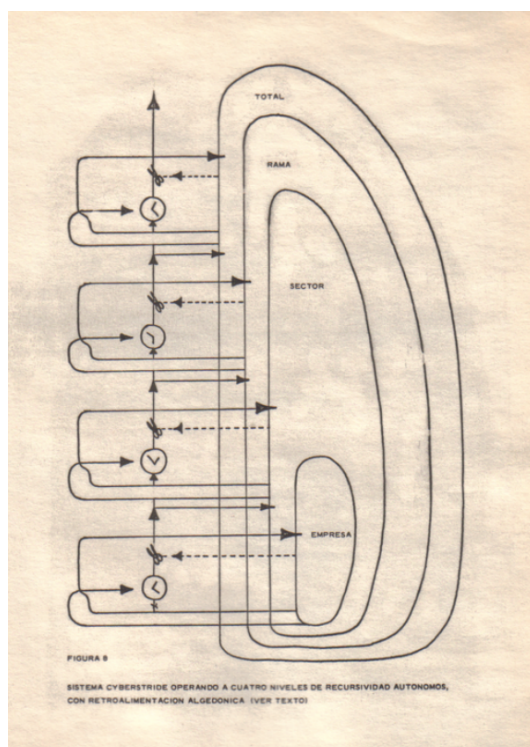


Imagen 14. Stafford Beer, Sistema Cyberstride operando a cuatro niveles de recursividad autónoma. *Práctica cibernética en el gobierno*, 1973.

Dado lo anterior, la obra pretende dar cuenta de que no existe escisión posible que pueda separar o eliminar las huellas del pasado, un pasado que tal vez se mantiene más presente que nunca, es por esto que,

“por encima y por debajo de la superficie de la época presente hay una nueva exigencia de continuidad. De nuevo se ha hecho patente que la vida humana no queda limitada a la duración de una sola existencia, sino que va mucho más allá. Es tan imposible cercenar sus contactos con el pasado como impedir sus contactos con el futuro. Algo vive dentro de nosotros que forma parte del espinazo mismo de la dignidad humana (...) Esta nueva exigencia de continuidad no queda encerrada en los confines de unas pocas décadas o centurias. Una nueva actitud se ha hecho patente en la literatura, en la pintura y en la música (...) Cada uno de ellos nos dice que el presente, el pasado y el futuro no están desgajados unos de otros, sino que se funden en un único entramado ininterrumpido.”¹⁷

¹⁷ Giedion, 1981: 23

A raíz de dicha condición, y sobre todo pensando en la conjunción de elementos del pasado, el presente y lo que se creía que podría llegar a ser el futuro, nos encontramos con que en cada época todo está inevitablemente entrelazado y que no existe posibilidad alguna de obviar los acontecimientos que nos han llevado a un aquí y ahora cargado de pasado y con proyecciones para un futuro totalmente incierto.

1.2. SCREENPLAY, 2019

Actualmente, nos vemos enfrentados a vivir en la dicotomía de acontecimientos que suceden en la ciudad y los que se reproducen en la *Web*, o sea, en el mundo virtual. A raíz de lo anterior, me propuse desarrollar dichos estímulos a través de un dispositivo que se compone de una cámara de vigilancia, un monitor de dos canales y un lente de *Fresnel*, –ubicado frente al monitor–. Este último, aumenta y distorsiona las imágenes reproducidas en el monitor, efecto que alude a la hipermediatización de los acontecimientos en la actualidad, una vorágine fuera de control, donde convergen y al mismo tiempo se complementan las historias; experiencias y las vivencias. De esta forma, a través del contenido de las imágenes y su conceptualización se pretende dar cuenta de lo irreversible que sucede a nuestro alrededor [dado por la transmisión en vivo que reproduce la cámara de vigilancia en el monitor (canal 1)] y por la recopilación de videos de *YouTube* [reproducida en el mismo monitor que compone la obra (canal 2)].

Esta obra¹⁸, fue parte de la exposición *Habitar Hoy en Chile*¹⁹, por lo que el motivo de las imágenes iba dirigido a exhibir parte del contenido creado por *Galería Cima*, contemplando imágenes de las protestas que tomaron lugar en Plaza Baquedano –actual Plaza Dignidad– desde el 18 de octubre de 2019 (momento del estallido social en Chile) por lo que el material audiovisual proveniente de *Galería Cima*, es hoy material de archivo de libre acceso, disponible en la plataforma de YouTube. Por otra parte, la cámara de vigilancia fue ubicada en el balcón de la galería y emitía en vivo lo que ocurría en las calles Nueva de Lyon con Providencia, lugar donde se encuentra *Galería D21*.

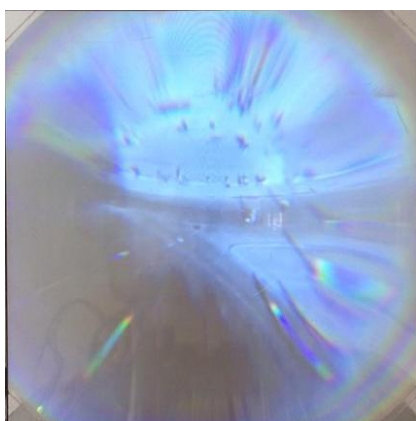


Imagen 15. Tatiana Julio, *Screenplay*, instalación, Acero, acrílico, monitor, ordenador de placa reducida, lente de Fresnel y cámara de vigilancia, 32x35x170 cm. 2019-2020 (Detalle).

¹⁸ Funcionamiento del dispositivo en: <https://www.youtube.com/watch?v=3vW3RYLuq8>

¹⁹ *Galería D21*, enero 2020



Imagen 16. Tatiana Julio, *Screenplay*, instalación, Acero, acrílico, monitor, ordenador de placa reducida, lente de Fresnel y cámara de vigilancia, 32x35x170 cm. 2019-2020 (Vista frontal).



Imagen 17. Tatiana Julio, *Screenplay*, instalación, Acero, acrílico, monitor, ordenador de placa reducida, lente de Fresnel y cámara de vigilancia, 32x35x170 cm. 2019-2020 (Vista lateral).

El motivo de la recopilación se relaciona con el contraste entre dos puntos de la capital, además de reflejar el tránsito de acontecimientos que ocurre de modo simultáneo entre el mundo y el “ultramundo”, miles de horas de contenido²⁰ a tiempo real y en archivo se suman cada día al profundo océano de la *Web*, un mundo que pareciera estar en aceleración²¹ constante, donde el miedo a perderse de algo impulsa la proliferación de las redes. Cuestiones atinentes a nuestra contemporaneidad, tal como la condición yuxtapuesta y migratoria de acontecimientos que se almacenan de modo invisible en las redes, dan cuenta de la doble fuerza motriz que constituye al mundo.

“Ese movimiento de rotación en que se ha convertido la realidad: una cíclica migración de los hechos a través de los dos polos, el mundo y el ultramundo. No importa el nivel de estupidez o de belleza de los contenidos a los que dedican ese gesto: sea como sea, tejen igual que arañas la tela circular en la que se enreda esa hermosa presa a la que, cuando la devoren, llamarán EXPERIENCIA.”²²

La *Web* provoca que todo se amontone en un hoy que se encuentra flotando entre el vacío de las redes y el espacio terrenal de los *smartphones*, dos planos que movilizan información de modo “acelerado,”²³ este último punto puede considerarse síntoma de la sociedad moderna, pero en sí, –considero– es el producto resultante de una sociedad estancada y sin dirección alguna, sin otra dirección que no sea el colapso, dado que “la verdadera aceleración presupone un proceso con una dirección”²⁴, en cambio, nos encontramos almacenando y construyendo sobre la nada para llegar a ninguna parte, atrapados por la distracción y atracción adictiva que provoca la *Web*, aquel espacio que construimos a nuestra justa medida.

²⁰ “Cada minuto se suben cuatrocientas horas de vídeo. Si intentas visualizar en concreto semejante número puedes ver una serie impresionante de seres humanos que destilan su experiencia en secuencias de vídeo para transferirlas más tarde y almacenarlas en el ultramundo: de ahí las recuperan cuando las necesitan –o por puro deleite–.” Baricco, 2019: 131

²¹ “Las cosas se aceleran porque no tienen ningún sostén, porque no hay nada que las ate a una trayectoria estable. La particularidad de la trayectoria consiste en que funciona de manera selectiva, y solo puede incluir determinadas cosas porque es angosta. Si esta órbita narrativa de la historia se desmorona completamente, también se produce una masificación de los acontecimientos y las informaciones. Todo se amontona en el presente.” Han, 2018: 43

²² Baricco, 2019: 131

²³ La aceleración puede considerarse “una metacategoría de los ritmos temporales que vincula la mejora al acortamiento de los intervalos; da a la velocidad un toque histórico; permite a contrario hablar de retraso, de avance, de estancamiento, de regresión.” Ricoeur, P. en Rojas, et al. 2011: 78

²⁴ Han, 2018: 56

1.3. 12 PASOS PARA CONSTRUIR UNA CIUDAD, 2020

12 pasos para construir una ciudad, surge a raíz del cambio del que hemos sido partícipes durante los últimos años, donde la tecnología se ha consolidado como una parte fundamental en el desarrollo de la vida del ser humano contemporáneo. Cabe mencionar la importancia que posee dentro de los procesos de obra descritos anteriormente –y los que describiré más adelante– la influencia del habitar tecnológico contemporáneo, esto es lo que unifica el conjunto de obras y aunque cada obra posee diversas capas de significado, cada una de esas capas tiene una base y aquella base o problemática central es el espacio-tiempo en que nos toca vivir, en un mundo hipertecnologizado. Considero que es fundamental cuestionar diversos procesos que nos incumben a nivel global con el fin de comprender el tiempo en que se habita, el tiempo de la existencia. El instante donde comienza la producción de cada obra, no se da sólo en el contexto de taller, sino que se manifiesta a cada segundo, y se materializa a través de conceptos y materialidades que exigen ser resueltas.

Terminada esa aclaración y pensando en *12 pasos para construir una ciudad*²⁵, esta obra es un *stop-motion* construido a partir de la superposición de doce placas electrónicas, las que en suma conforman una vista aérea basada en el imaginario de la urbanización tecnológica. La imagen resultante de aquella superposición de placas, se distorsiona al correr los segundos, mediante la misma composición y un lente de *Fresnel*, por lo que finalmente la imagen resultante es un elemento que vagamente se logra distinguir pero que, tal vez, se asemeja a un ojo humano.

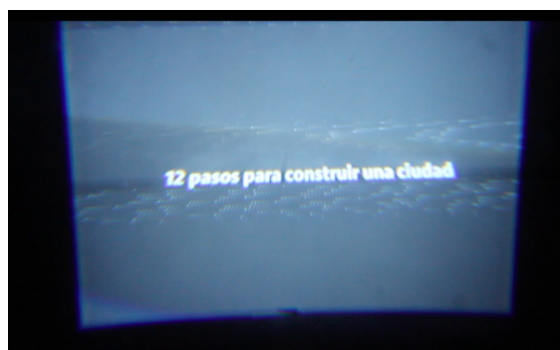


Imagen 18: Tatiana Julio, *12 pasos para construir una ciudad*, Video, *Stop-motion*, 0:55 segundos. 2020
(Fotograma inicial).

²⁵ Obra en: <https://www.youtube.com/watch?v=rLmL8YYnlgU>

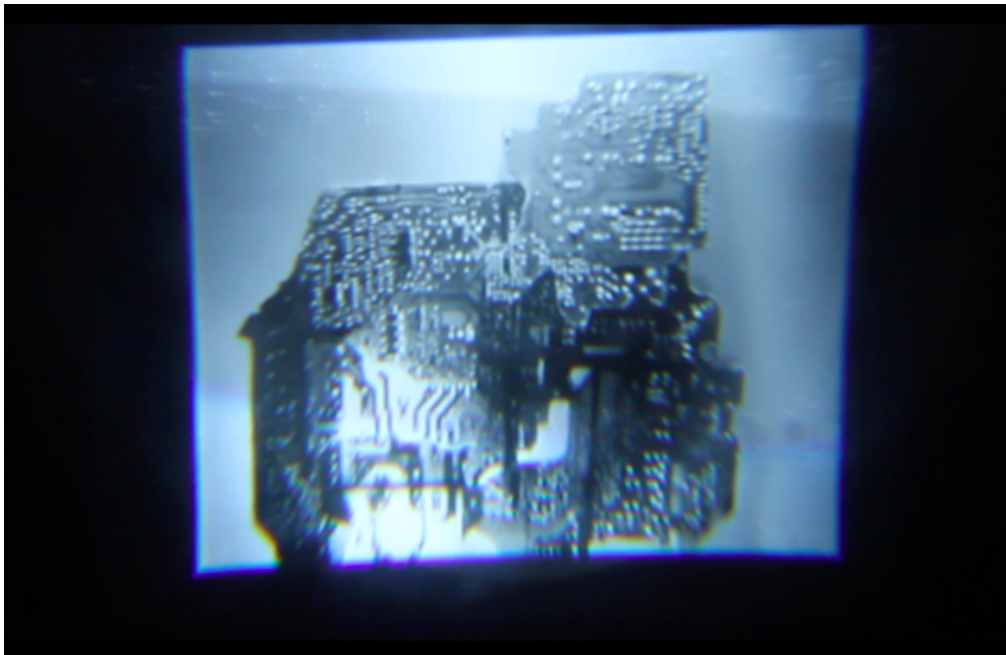


Imagen 19. Tatiana Julio, *12 pasos para construir una ciudad*, Video, *Stop-motion*, 0:55 segundos. 2020
(Fotograma).



Imagen 20. Tatiana Julio, *12 pasos para construir una ciudad*, Video, *Stop-motion*, 0:55 segundos. 2020
(Fotograma).

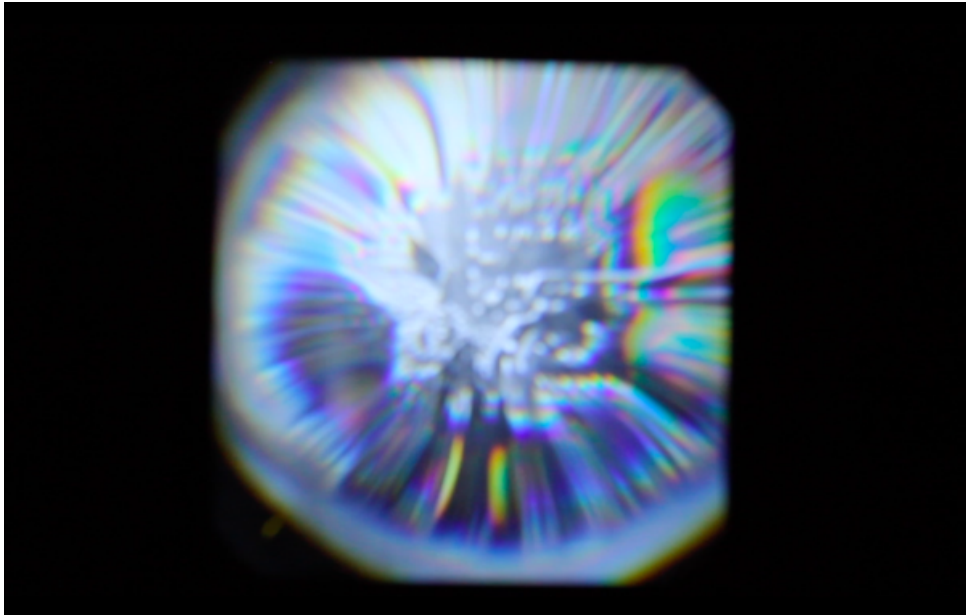


Imagen 21. Tatiana Julio, *12 pasos para construir una ciudad*, Video, *Stop-motion*, 0:55 segundos. 2020
(Fotograma).

Este proyecto alegoriza la condición que rige el modo de vida actual, mediante un material como las placas electrónicas, las que en este caso, fueron dadas de baja, por lo que no se puede acceder a la información que ellas contienen, de ahí, que además, entren en relación con el objeto de consumo contemporáneo²⁶ propio de la era líquida,²⁷ es preciso mencionar que cada una de las alegorías y lecturas sobre la vida líquida y la experiencia de vida en un contexto hipertecnologizado no son arbitrarias, cada concepto alude y se entrelaza con mi experiencia de vida, por consiguiente, con mis intereses y producción de obra, cuestiones que inciden visual y conceptualmente en la construcción de cada proyecto.

Coexistimos bajo un mundo donde todo es pasajero y las redes intensifican aún más esa sensación, todo queda hecho cenizas en cuestión de segundos, *in ictu oculi*:

²⁶ “Los objetos de consumo tienen una limitada esperanza de vida útil y, en cuanto sobrepasan ese límite, dejan de ser aptos para el consumo; como su «aptitud para el consumo» es la única característica que define su función, llegado ese momento ulterior ya no son aptos en absoluto: son inútiles. Cuando dejan de ser aptos, deben ser retirados del escenario de la vida de consumo (es decir, destinados a la biodegradación, incinerados, confiados a las empresas de eliminación de residuos) para hacer sitio en él a nuevos objetos de consumo aún por usar.” Bauman, 2005: 13

²⁷ Bauman relaciona dicho estado a nuestra era dado que “los fluidos se desplazan con facilidad. «Fluyen», «se derraman», «se desbordan», «salpican», «se vierten», «se filtran», «gotean», «inundan», «rocían», «chorrean», «manan», «exudan»; a diferencia de los sólidos, no es posible detenerlos fácilmente –sortean algunos obstáculos, disuelven otros o se filtran a través de ellos, empapándolos–.” Bauman, 2004: 8

“La trama de la vida humana se compone de hilos que vienen del pasado, entretejidos con otros formados por el presente. Desperdigados entre ellos, todavía invisibles para nosotros, están los del futuro.

En la época presente el problema de la constancia reviste especial importancia, porque los hilos del pasado y del mañana han sido revueltos por una demanda incesante de cambio por el cambio. Nos hemos vuelto adoradores de la existencia al día. La vida discurre como un programa de televisión: a cada programa le sigue inexorablemente otro, pasando someramente sobre los problemas sin en ningún momento pretender asirlos orgánicamente. Esto ha llevado a una incertidumbre interior, a grandes deficiencias en todas las fases esenciales de la vida: a lo que Heidegger llama «un olvido del ser»²⁸.

La vida cotidiana se abre paso entre múltiples conexiones y estímulos visuales, es por esto que la vida líquida²⁹ se hace cada vez más presente, tanto en nuestros estados mentales como en nuestras existencias, afectando las relaciones entre sujetos y, a su vez, generando la huida de lo único que tenemos por sentado desde el momento que llegamos a este mundo³⁰, cuestiones como estas, son las que tal vez nos llevan a querer recorrer autopistas inmateriales hechas de datos, desincronizadas a cualquier estímulo interno.

“De este modo, el tiempo de puntos siente el impulso de suprimir o acortar los intervalos vacíos. Para evitar que se demoren demasiado, se intenta que las sensaciones se sucedan cada vez más rápido. Se produce una aceleración cada vez más histérica de la sucesión de acontecimientos o fragmentos, que se extiende a todos los ámbitos de la vida. La falta de tensión narrativa hace que el tiempo atomizado no pueda mantener la atención de manera duradera. Eso hace que la

²⁸ Crary, 2008: 31

²⁹ “La vida líquida es una vida devoradora. Asigna al mundo y a todos sus fragmentos animados e inanimados el papel de objetos de consumo: es decir, de objetos que pierden su utilidad (y, por consiguiente, su lustre, su atracción, su poder seductivo y su valor) en el transcurso mismo del acto de ser usados. Condiciona, además, el juicio y la evaluación de todos los fragmentos animados e inanimados del mundo ajustándolos al patrón de tales objetos de consumo.” Bauman, 2005: 8

³⁰ “La muerte, en sentido latísimo, es un fenómeno de la vida. La vida debe ser comprendida como un modo de ser al que le pertenece un estar-en-el-mundo. Este modo de ser sólo puede precisarse ontológicamente en forma privativa y con referencia al Dasein. También el Dasein se deja considerar como pura vida. Para el cuestionamiento bio-fisiológico, él entra entonces en la región de ser que conocemos como el mundo animal y vegetal. En este campo se pueden registrar ópticamente datos estadísticos sobre la duración de la vida de las plantas, de los animales y de los hombres. Se pueden establecer relaciones entre la duración de la vida, la reproducción y el crecimiento. Pueden investigarse las «clases» de muerte, las causas, los «mecanismos» y los modos como ella se hace presente.” Heidegger, 1927: 243-244

percepción se abastezca constantemente de novedades y radicalismos. El tiempo de puntos no permite ninguna demora contemplativa.”³¹

Finalmente, los asuntos tratados en los proyectos *Máquina de tiempo*, *Ensayo nº 9.7.1*, *Screenplay* y *12 pasos para construir una ciudad*, son fundamentales para comenzar la discusión en torno a lo que conceptualmente involucra la serie de obras *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*. Dichas cuestiones, constituyen una vía hacia la comprensión de lo que significa la presencia y dominancia de las redes en el cotidiano, por ende, es también una forma de comprender el momento que vivimos actualmente.

³¹ Han, 2018: 37-38

CAPÍTULO II - LA WEB COMO SEGUNDO HÁBITAT

Existe una característica común en todos los organismos vivos, esta consiste en la búsqueda de un espacio en el cual su especie pueda sobrevivir, encontrar las condiciones óptimas para que logren mantenerse con vida de la mejor forma posible y durante el mayor tiempo posible.

Actualmente, la búsqueda de ese hábitat ideal se ha extendido hacia la *Web*. El peso de la vida contemporánea ha vuelto necesaria la existencia de un segundo hábitat, un lugar que permita algún tipo de distensión de lo que aparenta ser un mundo en aceleración constante, pero que –considero– no es el antídoto, sino el veneno que está instalado en un movimiento cíclico que no se detiene y probablemente no se detendrá jamás. Al momento de ingresar a la *Web* el mundo adquiere otra consistencia, la ligereza de los datos se traspasa al mismo ser, del mismo modo que el tiempo y el transcurrir de los acontecimientos también se transforman. Esto último complejiza nuestra relación con la realidad, aquí, palabras como: “el pasado nunca está muerto, ni siquiera es pasado”³² toman un sentido sin igual, sobre todo pensando en nuestro tiempo, en plataformas virtuales como *Instagram* o *Facebook*, donde existe una sobresaturación de imágenes (publicaciones, historias, contenido en vivo) donde la sensación pareciera ser la contraria, de modo que todo queda sumergido al instante en el pasado, un pasado que puede ser constantemente revisitado; devorado por una nueva historia, una nueva imagen, una nueva publicación, pero en realidad, es un escape al hecho fundamental de que nada concluye, nada finaliza realmente. Por lo demás,

“el pasado pasa mal, la mayor parte del tiempo. Cada vez que le cuesta pasar, tanto en nuestro lenguaje como en nuestras imágenes, en nuestra historia como en nuestros recuerdos, en nuestra idea de la política como en nuestras prácticas poéticas, se arrincona en nuestras gargantas y sutura nuestros párpados. El pasado mal pasado, el pasado mal visto, se convierte entonces en la condición desoladora de nuestra ceguera respecto al presente, ese estado siempre problemático en el que nos debatimos entre el enigma de las causas y el misterio de las consecuencias.”³³

³² William Faulkner, citado en: Didi-Huberman, 2017

³³ Didi-Huberman, 2017: 13

Aquel pasado mal pasado, es la constante de cierto ensimismamiento que atrapa al ser humano en la actual condición desoladora que lo obliga a volver a la *Web*, tratando de este modo, de resolver los asuntos que no se pueden resolver en el mundo real, el mundo llamémosle, tangible.

Esta especie de mundo paralelo –virtual– ha sido para miles de personas el lugar donde deciden realizar gran parte de sus vidas, –por más extraño que esto pueda sonar– entiéndase, con esto no me refiero que dejen de existir en el mundo tangible, sino que se alejan lo más posible de éste, la inconformidad y angustia que trae vivir en este espacio físico, los hace decidir migrar hacia un espacio que proporciona la estabilidad y tal vez felicidad que desean encontrar. Sería fácil pensar que producto de la tecnología el ser humano se retrajo provocando como resultado su distanciamiento con el mundo, pero –considero– es más bien una especie de anestesia, anestesia necesaria para habitar en un mundo que se encuentra en constante decadencia. Aunque el contenido de internet es un arma de doble filo, muchas veces adictivo y nocivo, aún así, en muchas ocasiones causa menos daño que el mundo tangible, supongo que como todo en esta vida depende en qué cantidades se administre.

Plataformas virtuales tales como *Second Life*³⁴ ayudan a establecer aquella “*vida virtual*”, dados los desarrollos de las interfaces, tanto los avatares como los espacios que recorre el avatar/humano son cada vez más fidedignos y se condicen con la realidad. Aunque si bien, esta plataforma se encuentra entre un juego en línea y una plataforma social es un claro ejemplo del espacio que cohabitan los participantes que prefieren existir en la virtualidad, donde también pueden conocer gente, ir de compras, encontrar un trabajo, encontrar pareja, etc.

*“Allí, a través de una máquina, generabas y vivías en una ampliación de la realidad, una multiplicación del mundo. No era exactamente como calentar la leche en el microondas. De hecho, la máquina no te ayudaba únicamente a gestionar la realidad, sino que, si ese era tu deseo, generaba otra, a tus órdenes, que completaba la primera.”*³⁵

Es por esto que el cambio es tan radical y la visión, así como también la relación con los dispositivos electrónicos modificó y sigue modificando cada aspecto de nuestras vidas, desde las cuestiones más

³⁴ Comunidad virtual, lanzada el 23 de junio de 2003.

³⁵ Baricco, 2019: 94

pequeñas y ordinarias el cambio es radical y probablemente permanente. Por otro lado, en caso de existir cualquier contratiempo, este se termina cerrando la ventana del navegador o apagando el computador, –supongo– es tan simple como eso. Dicha desconexión con el mundo tangible, es la que entrega la ventaja de erigir un mundo adaptado a las necesidades y deseos de cada individuo, mediante algo que no se limita por cuestiones terrenales y que se sustenta a través de la red.

El ser humano se ha volcado a la producción y difusión de contenido audiovisual, transformando de modo irreversible la comunicación e interacción con el mundo, para bien o para mal. El lema de la revolución digital es *“en vez de generar muchos mundos hermosos y diferentes, inviertes tu tiempo en inventar un único ambiente en el que puedan verse todos los mundos que existen (...) tratar de inventar cosas cuyo desarrollo es infinito porque han sido pensadas para contenerlo todo”*³⁶ y, en resumen, eso es exactamente lo que se está llevando a la práctica. Durante las últimas décadas hemos podido ser testigos y también partícipes de la insurrección digital, hemos visto cómo nuestras vidas se han visto modificadas de formas que probablemente sólo habíamos visto en ficciones y sí, la vida transcurre de forma cinematográfica, la belleza así como también el horror de muchos instantes quedan plasmados en nuestras retinas, incrustados de modo inevitable y al mismo tiempo irreversible, tal vez por esto la necesidad de crear nuevos escenarios, imaginar nuevas posibilidades de vida, de belleza, de escape o de salida, posibilidades que nos permitan observar el mundo pero no vivir en él directamente, espacios donde la simulación se establezca como realidad. Una vez establecida la simulación como realidad es difícil distinguir los límites entre una y otra, de hecho, tal como menciona Steyerl,³⁷ *“la caída es relacional”*, por lo que ahora mismo, todos podríamos estar cayendo en la misma simulación sin lograr comprender el juego al que estamos accediendo o al que tal vez ya accedimos hace mucho tiempo.

Millones de personas en el mundo han decidido que la *Web* se convierta en su segundo hábitat. Los motivos pueden ser los más diversos, el éxito y proliferación de redes sociales ha sido producto de aquella decisión. La “caída” juega un rol fundamental en nuestra vida diaria, un ejemplo de aquella caída y que probablemente se presenta como una acción invisible en el cotidiano es el ahora denominado *scrolling*, movimiento natural en la actualidad que se ha hecho común en el uso de dispositivos móviles, pero

“caer es tanto decadencia como liberación, una condición que convierte a las personas en cosas y viceversa. Caemos en una apertura que podemos padecer o

³⁶ *Ibíd.*, 48

³⁷ Steyerl, 2014

gozar, aceptar o sufrir, o sencillamente asumir como realidad (...) Pero caer no solo quiere decir venirse abajo, también puede significar que una nueva certeza caiga del cielo. Al enfrentarnos a los futuros arruinados que nos impulsan hacia atrás, al interior de un presente agonizante, podemos caer en la cuenta de que el lugar hacia el que descendemos ni tiene fundamentos ni es ya estable. No promete comunidad alguna, sino una formación en constante cambio.”³⁸

Ahora bien, si pensamos que, tal como menciona Baricco, la *Web* es en definitiva un duplicado matemático del mundo, esta debería, en consecuencia, poseer las mismas condiciones que el mundo tangible, pero es innegable que las redes ofrecen algunos paralelos que nos permiten ingresar un poco más profundo en la vida de los demás, más allá del estado de decadencia, –que sigue siendo el mismo– tanto en la virtualidad como en el mundo tangible, nos hemos convertido en consumidores de la vida de los demás y este es también uno de los puntos que nos mantiene conectados permanentemente a la simulación, en este caso, la simulación de compartir con otros.

“Entramos en una era de paparazzi masivos y de voyerismo exhibicionista (...) acabamos, no exactamente divirtiéndonos hasta la muerte, sino más bien representados hasta hacernos pedazos.”³⁹

El mundo de la *Web* nos sumerge en un espacio donde todo es inmaterial, un lugar que nos hace perder el horizonte y cualquier sentido de orientación, donde la contemplación del otro se vuelve el foco principal y donde se pierde cada día más la noción de un pasado por lo que el tiempo pierde cualquier tipo de consistencia.

“Hoy en día, las cosas ligadas a la temporalidad envejecen mucho más rápido que antes. Se convierten en pasado al instante, y, de este modo, dejan de captar la atención. El presente se reduce a picos de actualidad. Ya no dura. Frente al dominio de un presente puntual y sin conciencia histórica, Heidegger reivindica una «des-presentación del hoy».”⁴⁰

³⁸ *Ibíd*em, 31-32

³⁹ *Ibíd*em, 174

⁴⁰ Han, 2018:18

Aquella condición desordena más aún nuestro contacto con la realidad. Se desordenan las historias y se construyen o más bien, se re-construyen en un aparato empujado por el ocio y la desolación del hoy, nos consume, nos escupe y nos vuelve a masticar. Volvemos a él con la esperanza de encontrar allí, en esa especie de no-lugar común, alguna solución al vacío y la desesperación que se repiten sin cesar en lo que sería un *loop* eterno de caos. El *scrolling* da cuenta de aquella condición, al momento de ingresar en una red social y pasar horas deslizando un dedo en la pantalla de inicio, en un estado que en sí mismo se contradice, donde el usuario está a la deriva, sin nada que esperar, pero al mismo tiempo con la idea de encontrar algo, por lo que entra en una especie de ley de repetición que se vuelve una conducta cotidiana, que lo obliga a visitar y re-visitarse aquel no-lugar. Producto de aquel vicio se llega al agotamiento de la memoria, al agotamiento de la visión y por ende a la incapacidad de construir un pensamiento claro, sin que este se vea afectado por las redes. Estamos construyendo comunidades de pensamiento y comunidades que toman acción a través y, por la influencia de la *Web*, la interconectividad está modificando la forma de estar en el mundo. Los vínculos digitales modifican e interfieren –positiva o negativamente– en las decisiones de cada individuo, al mismo tiempo que nuestros deseos son rápidamente identificados, modificados o acentuados por la influencia de los medios en la contemporaneidad.

A raíz de lo anterior, es que la serie de obras que componen el proyecto *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, abordan dicha condición, así como también pretenden dar cuenta del cambio de estatuto de la materialidad, del paso de lo físico a lo digital, tanto en la información como en los cuerpos. No cambian los caminos sino la forma de recorrerlos, –como mencioné anteriormente– se abre paso al no-lugar digital, aquel no-lugar digital es el inicio de este proyecto, un no lugar que se manifiesta en las obras anteriormente citadas, pero que ingresa de diversas formas a cada una de ellas, en algunos casos en su estética, en otros para conceptualizarlas y aunarlas en un conjunto específico, donde su problemática de base, como ya hemos visto, es lo digital y la relación entre “*ser humano-teclas-pantalla*”.

Es por esto que propongo una forma de pensar la conversión de lo tangible y lo intangible de la *Web*. Dicho proceso, comienza tomando como punto principal la infraestructura que construye las redes, esto es: cables submarinos, satélites, tendidos de fibra óptica, pasando por el hardware, donde encontramos *modems*, *routers*, teléfonos, computadores personales, etc. movimiento que nos lleva a lo intangible, software de navegadores y direcciones IP, nos conducen, a su vez, al punto culmine de lo intangible, la *Web*. Una última conversión es a lo que apunta este proyecto, lo que significa tomar

los elementos que conforman lo material (los que dan vida a lo inmaterial) para traducir la red en algo visible, en un movimiento fluido que se construye a través de la sumatoria de las partes que constituyen la virtualidad para hacerlas surgir como parte del territorio geográfico. Es sabido que la sociedad vive rodeada de dispositivos que transforman la noción de la experiencia temporal, en algo, para muchos, extraño, ajeno y tal vez hasta anómalo. Probablemente, un factor determinante para ello sea el ingreso e influencia de las redes en dicha contemporaneidad. El tiempo logró descomponerse, romper su coherencia, dejando un universo a la deriva, por consiguiente, dejando a la deriva a todos los que existimos en este mundo.

La conectividad y los medios de comunicación masiva son los que han generado dichos cambios en el sentir temporal, medios que no son novedad, la sociedad ha convivido y experimentado sus variaciones ya hace varias décadas. Es por esto que la reflexión en torno a lo contemporáneo y sus implicancias en el arte, se vuelve necesaria para analizar la poética, por ejemplo, que envuelve e incumbe al desarrollo del proyecto *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, con el fin de establecer cruces, tanto teóricos como visuales dentro del contexto de dichas obras. Una buen comienzo sería describir brevemente lo que comprendo como contemporáneo; cuestión que se manifiesta en aquel sujeto que posee la capacidad de distanciarse de su presente actual, observando, así, acontecimientos que involucran al pasado y comprendiendo, a su vez, el futuro inminente que sale a su encuentro a cada segundo, comprendiendo a su vez que la barrera del tiempo que se considera lineal desaparece, emergiendo la figura de la “*politemporalidad*”, la cual desdibuja los límites entre pasado, presente y futuro, de ahí que el ser contemporáneo se encuentre al margen de su propio tiempo y, al mismo tiempo, sea un observador y partícipe de los acontecimientos de su presente, siendo contemporáneo a los sucesos que fluctúan en aquel lapso de tiempo que denominamos vida.

Ahora bien, si la tecnología actual y las redes lograron romper los engranajes temporales, es justo preguntarse, de qué forma nos enfrentamos a dicha contemporaneidad y cuáles son las implicancias que esto tiene en la forma que vemos el mundo, un mundo pasado y un mundo que se aproxima y nos devora a cada instante. Según Agamben, “*pertenece en verdad a su tiempo, es en verdad contemporáneo, aquel que no coincide a la perfección con este ni se adecua a sus pretensiones, y entonces, en este sentido, es inactual; pero, justamente por esto, a partir de ese alejamiento y ese anacronismo, es más capaz que los otros de percibir y aferrar a su tiempo.*”⁴¹ Pero entonces, ¿cuáles serían las razones o las posibles motivaciones de esa inadecuación al tiempo propio, donde toma lugar la propia existencia? Tal vez, una posible respuesta, aunque si bien breve y precipitada, podría

⁴¹ Agamben, 2011:18

estar ubicada en la falta de solidez que posee el propio tiempo, cuestión que empuja a la revisión constante del pasado y abre las puertas para analizar las múltiples posibilidades que entrega el futuro.

La falta de solidez es un síntoma propio de la modernidad, o lo que Bauman denomina *modernidad líquida*:

“una era que ha perdido confianza en sí misma y, con ella, la valentía para imaginar y esbozar (y, aún menos, para perseguir) modelos de perfección, entendiendo por tal el estado en el que ninguna mejora adicional es ya necesaria ni posible y en el que todo nuevo cambio sólo puede ser a peor. A diferencia de la era de la modernidad «sólida» que la precedió, que vivía enfocada hacia la «eternidad» (una forma abreviada de referirse a un estado de uniformidad perpetua, monótona e irrevocable), la modernidad líquida no se fija ningún objetivo ni traza línea de meta alguna y sólo asigna una cualidad permanente al estado de fugacidad. El tiempo fluye, ya no «sigue su curso inexorable». Hay cambios, siempre los hay, siempre son nuevos, pero no hay ningún destino ni punto final, ni tampoco expectativa alguna de cumplir una misión. Cada momento vivido está preñado de un nuevo comienzo y de su final (antaño enemigos jurados, hoy gemelos siameses).”⁴²

Cuando despertamos en el año 2021 y miramos hacia la “estabilidad” del pasado, se vuelve cuestionable si es que acaso observamos aquella “estabilidad” como producto de la idealización de un tiempo que fue “mejor”, o si en realidad somos conscientes de habitar un aquí y ahora que se encuentra desprovisto de futuro, o más bien, sujetos a un futuro en “caída libre”. Considero, que el ser contemporáneo se erige como síntoma de un siglo que ha cambiado sus formas de interacción social, lo que conlleva a una nueva relación con el entorno y la visión que tenemos de este, dada la globalización y la “aceleración constante”, comprendemos el surgimiento del ser contemporáneo como una cuestión que se asemeja a “cuando patinamos sobre hielo quebradizo, nuestra seguridad depende de nuestra velocidad”⁴³, probablemente sin la ansiedad de estar a punto de caer, la historia se estaría contando de otra forma. El estado líquido, fluido y cambiante es el que –presumo– hace emerger aquella postura frente a la sociedad actual, debido a esto, el ser contemporáneo es quien

⁴² Bauman, 2005: 69

⁴³ Emerson R. *On Prudence*, citado en Bauman, 2005: 1

toma distancia de su tiempo y a su vez, atiende los aspectos que lo rodean, participando, observando y cuestionando el acontecer, de modo que, está atento y alerta a un pasado que se anula a través del presente; a un presente que desaparece con la llegada del futuro y también a un pasado que nunca termina de acontecer, dentro de un futuro que nunca llega ante el inminente sentir del presente en sí mismo, como resultado, nos encontramos inmersos bajo un sentir muy específico, una urgencia, *“esa urgencia es lo intempestivo, el anacronismo que nos permite aferrar nuestro tiempo en la forma de un «demasiado temprano» que es, también, un «demasiado tarde»; de un «ya» que es, también, un «no todavía». Y nos permite, además, reconocer en la tiniebla del presente la luz que, sin poder alcanzarnos jamás, está permanentemente en viaje hacia nosotros.”*⁴⁴

Existen otras vertientes de las cuales podemos abastecernos para comprender el actuar del ser contemporáneo, es el caso del concepto *“retrotopía”*⁴⁵, dentro del cual podemos observar una inclinación a comprender el pasado como una cuestión que vuelve a establecerse y, al mismo tiempo, se entrecruza con el presente, por lo que nos encontramos con un futuro que difícilmente podrá estabilizarse.

*“Es ahora el futuro, cuya hora de ser sometido a escarnio parece haber llegado tras haber sido ya tachado en su momento de poco fiable e inmanejable, el que asignamos a la columna del debe. Y le toca el turno al pasado de ser clasificado en la del haber, pues tiende a ser situado en un contexto (real o supuesto) de verdadera libertad de elección y de esperanzas todavía no desacreditadas.”*⁴⁶

Es claro que lo contemporáneo es un elemento que puede ser abordado desde distintos ángulos, desde comprenderse como una simple cuestión temporal hasta ser visualizado como una relación que surge desde la percepción de los sujetos que comparten dicho espacio temporal. Pero, regresando al arte y a las repercusiones de lo contemporáneo en este campo, si pensamos en la producción artística como resultado inherente al actuar humano y por ende, de la cultura, ésta se afecta y moviliza a través de la mutación perceptual y los intereses que cada artista posee, es así como el arte se puede comprender como una cuestión que –al igual que su creador– toma distancia de su tiempo e inserta cuestionamientos y materialidades que incumben a dicha toma de posición

⁴⁴ Agamben, 2011: 24

⁴⁵ Bauman, 2017

⁴⁶ Ibídem, 2

frente al mundo, introduciendo a su vez una coexistencia entre pasado-presente-futuro. Tal como bien y, probablemente de forma anticipada a su tiempo, mencionaba Paul Valéry,

“en todas las artes hay una parte física que no puede ser tratada como antaño, que no puede sustraerse a la acometividad del conocimiento y la fuerza modernos. Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son, desde hace veinte años, lo que han venido siendo desde siempre. Es preciso contar con que novedades tan grandes transformen toda la técnica de las artes y operen por tanto sobre la inventiva, llegando quizás hasta a modificar de una manera maravillosa la noción misma del arte.”⁴⁷

Y tal como ni la materia, el espacio, ni el tiempo, son desde hace veinte años, lo que han venido siendo desde siempre. Hoy, coexistimos en un periodo de fluidez constante, lo que se refleja tanto en las obras de arte como en la condición del ser, un ser que se ha visto influenciado por diversos estímulos que lo llevan a experimentar el arte desde otra vereda, y *“es cierto que hubo dispositivos desde que apareció el homo sapiens, pero parecería que hoy no hay un solo instante en la vida de los individuos que no esté modelado, contaminado o controlado por algún dispositivo”*.⁴⁸ Son estos últimos los que han generado el gran cambio que se puede percibir en lo que comprende, o engloba el arte contemporáneo, cambio que se gesta en la esencia de lo dis-puesto, como menciona Heidegger: *“La esencia de lo dis-puesto es el peligro. En cuanto peligro el Ser se vuelve al olvido de su esencia, lejos de esta esencia y, así, se vuelve, al mismo tiempo, contra la verdad de su esencia. En el peligro impera este volverse, todavía no meditado.”*⁴⁹ Desde la esencia de lo dis-puesto surge el rechazo hacia lo anterior, hacia el pasado que se encuentra inconcluso, pero al mismo tiempo comprendido como pasado, alejando al ser –pensando en el *Dasein* Heideggeriano– de las posibilidades, que encontraría en una visión amplia que derrumbe las barreras del tiempo que se establece de forma lineal y consecutiva, ya que la contemporaneidad y las prácticas que aquí surgen involucran, otro tiempo,

“un tiempo excepcional: el tiempo en el que están ocurriendo las cosas; no el tiempo de «las cosas que ocurren», sino del acaecer mismo, haciendo pedazos la idea de un tiempo-continente. Una temporalidad intempestiva que opera una suspensión de los

⁴⁷ Valéry, P. citado en Benjamin, W. 1989: 1

⁴⁸ Agamben, 2015: 25

⁴⁹ Heidegger, 1984: 111-112

relatos del tiempo, de las narraciones; de allí que en lo contemporáneo el tiempo «no pasa», surge de tal modo la facilidad que no se lo puedes hacer transcurrir con historias que se cuentan. Lo contemporáneo es el acaecer que inscribe en la subjetividad una traza de lo irrepresentable: el presentimiento de estar afuera.”⁵⁰

El arte trata de abordar dicha condición temporal a través de diversos lenguajes, muchos artistas presentan formas para comprender lo que significa experimentar la vida bajo la construcción social que tenemos hoy. Acercarnos a la contemporaneidad o a lo que diversos autores entienden y definen de ella, puede darnos algunas luces del modo en que opera la producción artística en un punto donde la *Web*, la sobresaturación de imágenes e información han ingresado a cada aspecto de la vida del ser humano.

Ya en los años setenta el artista japonés On Kawara, nos presentaba una obra como respuesta a la nueva idea de temporalidad y lo que implica coexistir junto a los medios. En la serie *Today* (1966-2013) el artista nos plantea un tiempo que carece de principio o fin, el cual logra extenderse y a su vez desaparecer, si este carece de acontecimientos que delimiten su transcurrir. Un movimiento cercano al que implementamos masivamente a través de redes sociales, acotando la existencia de un mes, día y año, por ejemplo, a la imagen de la portada de un periódico, pero hay mucho más detrás de lo que significó vivir aquel día, de aquel mes y de aquel año, son los segundos de cada día los que marcan al individuo en sí mismo.



Imagen 22. On Kawara, *DEC.29,1997*, Acrílico sobre tela, 20,3x25,4 cm, 1963-2013.

⁵⁰ Rojas, et al., 2011: 53

Podemos comprender y sentir la extrañeza de este tiempo porque tenemos conciencia del tiempo pasado, de lo que fue y que no será nunca más. Entonces, qué es lo que sucede cuando los acontecimientos se convierten en la regla y no en la excepción, me refiero a cuando nos encontramos sobrecargados de informaciones que no permiten una pausa para procesar el acontecimiento en sí mismo y, en su defecto todo se transforma en una avalancha que repleta nuestras vidas de particulares. Probablemente la imposibilidad de digerir aquel acontecimiento, –que debiese ser la excepción y no la regla– nos sumerge en este nuevo estatuto de realidad al cual nos hemos ido habituando, –unos más que otros, obviamente– cuestión que no hace más que otorgarle a la vida aquella sensación de aceleración constante y falta de dirección con la que coexistimos.

En el caso de Nam June Paik nos encontramos con un universo que no sólo cuestiona los límites del tiempo, sino que también se encuentra atento a lo que inminentemente llegará, –a nivel de comunicación– sin dejar de lado los acontecimientos propios de su presente y pasado. De este modo, surgen obras tan diversas como *TV Buddha* (1974, 1976, 1992, 1997, 2004, 2005), *TV Garden* (1974) o *Superautopista electrónica* (1995), desde las cuales ingresan al campo de la significación cuestiones que son atinentes a su tiempo y el nuestro.



Imagen 23. Nam June Paik, *TV Buddha*, Instalación, versión año 1976.



Imagen 24. Nam June Paik, *TV Garden*, Instalación, versión año 2000.



Imagen 25. Nam June Paik, *Electronic Superhighway*, Instalación, 1995.

Ahora bien, llevando estos puntos a nivel de producción de obra personal y, pensando en el desarrollo teórico y práctico que ha tenido mi trabajo durante los últimos años, las conexiones que pueden establecerse hacia lo contemporáneo emergen desde la coexistencia y las formas en las que se presenta el habitar en un mundo hipertecnologizado. En las obras analizadas anteriormente, *Máquina de tiempo* (2019), *Ensayo nº 9.7.1* (2021), *Screenplay* (2020) y *12 pasos para construir una ciudad* (2020) emergen nociones de lo que significa ser parte de este tiempo, de esta contemporaneidad, de la condición fugaz que se ha apropiado de nuestra existencia y la inmanencia de las imágenes de la *Web*, en presencia de un pasado que puede ser revisitado, interpretado y analizado de tantas formas, que sigue tan actual como el presente mismo, es así como,

“El arte contemporáneo observa los síntomas del pasado en el presente, los archivos que permanecen vigentes. No se trata de la pregunta por el origen de aquello que determina el momento que vivimos, el tiempo contemporáneo, sino por sus rastros, por los síntomas dispersos de un pasado que sigue activo, aunque disfrazado en el ropaje de su inmovilidad en un tiempo que no todos quieren que se abra a la contemporaneidad.”⁵¹

La propuesta de este proyecto viene como una forma de representar el cimiento de nuestra sociedad, la materialización del contenido que se encuentra metafóricamente en el aire, que aterriza en códigos binarios y que construye las imágenes con las cuales convivimos a diario a través de la *Web*. Por esto, las obras se presentan como vistas aéreas de la *Web*, todo comienza desde arriba, del duplicado matemático del mundo, del territorio creado a partir de cuestiones imperceptibles, de lo que se encuentra suspendido en el aire, un mundo construido a partir de códigos, los que –considero– se presentan como el cimiento en el cual se está desarrollando nuestra sociedad. Incluso, más allá de la imagen resultante de aquella cartografía que visualmente se asemeja a territorios urbanizados, ingresan elementos propios de la construcción de lo virtual y su codificación, como lo son placas electrónicas y pantallas de aparatos electrónicos obsoletos, los cuales generan una especie de arqueología tecnológica, sumado al acrílico, la iluminación y la superposición de estos, la obra pretende dar cuenta de la transparencia que se encuentra alojada tanto en los datos como en la *world wide web*. Considero que lo contemporáneo en el arte se percibe a través de la integración de la realidad, del mundo y la complejidad de éste, sin dejar atrás lo que fue, lo que es y lo que será. Por lo que el artista y el arte contemporáneo deben fijar su vista en lo que jamás se ha

⁵¹ Giunta, 2014: 32

experimentado, significar e imaginar lo que finalmente sería “...volver a un presente en el que nunca estuvimos”⁵² ubicándonos e imaginando lo que podrá ser.

⁵² Ibidem: 27

CAPÍTULO III - INGRESAR AL ULTRAMUNDO

De las obras anteriormente citadas, *Máquina de tiempo* (2019), *Ensayo nº 9.7.1* (2021), *Screenplay* (2020) y *12 pasos para construir una ciudad* (2020) se desprenden las ideas de “*tiempo, lugar, espacio privado/público y yuxtaposición/migración de acontecimientos*” como pilares fundamentales dentro de su construcción conceptual. Ahora, quisiera hacer un alcance en este último punto, dado que, aquella migración de acontecimientos es un componente –tal vez el inicial– en términos de “*insurrección digital*”. Una migración que toma lugar hacia el “*ultramundo*”, el mejor espacio para comprender el objetivo y comienzo del proyecto *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*.

En 2018, se publicó el libro *The Game* escrito por Alessandro Baricco, ya en mayo de 2019 llegaría la edición en español de la mano de ANAGRAMA, la mención –un tanto detallada– a este libro no es arbitraria, ya que constituye una guía fundamental para realizar el viaje y mapeo “*analógico/digital*” que nos convoca. Es sabido que las revoluciones tecnológicas son parte inherente al ser humano, pero la cuestión digital tiene –como acertadamente menciona Baricco– su vértebra inicial, su “*vértebra cero*” en 1978, fecha que no incumbe a la creación de la más brillante y sorprendente inteligencia artificial, sino más bien a la creación de un video juego, para ser más precisa, *Space Invaders*⁵³. Un video juego que sentó las bases para la migración de lo analógico a lo digital, ya que desde ese punto en adelante “*todo es inmaterial, gráfico, indirecto.*”⁵⁴ En aquel instante, la relación entre ser humano, teclas y pantalla se consolidaba en aras de la entretención, a pesar de aquello, hoy en día esa relación se expande a todos los ámbitos de la vida cotidiana.

Cada día que pasa es más evidente que nuestra sociedad, tal y como se moviliza actualmente, se derrumbaría si no contáramos con dispositivos electrónicos. Además, desde el inicio de la pandemia la vida se ha desarrollado detrás de una pantalla, capturando cualquier tipo de interacción física para transformarla en interacción digital. Es probable que, en 1990, el ingeniero informático *Tim Berners-Lee* no hubiera imaginado el impacto que provocaría conectar el mundo a través de la *world wide web*, una telaraña que hoy, es un océano sin fin. Ventanas que parecen ser infinitas nos dan la enfermedad y al mismo tiempo la cura, hacia una vida que se desarrolla frente a un monitor, cuestión que para los nacidos bajo este régimen de interacción es parte de la cotidianidad, una cotidianidad que se modificó ya hace mucho y la cual nos hace comprender el mundo, nuestro hábitat desde otro punto de vista, desde el “*ultramundo*”.

⁵³ Creado por el ingeniero japonés Nishikado Tomohiro

⁵⁴ Baricco, 2019: 43

“Su hábitat es un sistema de realidad con una doble fuerza motriz, donde la distinción entre mundo verdadero y mundo virtual se convierte en una frontera secundaria, dado que uno y otro se funden en un único movimiento que genera, en su conjunto, la realidad.”⁵⁵

Tal vez la mejor forma de explicar aquel lugar que lo contiene *“todo”*, sea comenzar por la *“obsesión por el movimiento”* que tuvieron sus creadores. Para ponerlo en contexto, luego de la caída del muro de Berlín⁵⁶ estalló la globalización y fue el comienzo de la *Web*⁵⁷, en consecuencia se rompían poco a poco las cadenas del siglo XX. Uno de los motores, probablemente el principal de ese movimiento, fue la creencia de que los sistemas fijos –si perduran en el tiempo– terminan por destruir todo a su paso. Por lo que, hacia fines de siglo, el movimiento, en sí mismo, *“era el antídoto para cierto veneno por el que habían muerto de manera atroz al menos durante un siglo.”*⁵⁸ Desde la creación de la primera página *Web* o de las primeras compañías computacionales, esta revolución se mostró distinta a las anteriores, dado que no contaba con un objetivo claro, *“no tenían una idea del mundo que perseguir: tenían una idea del mundo del que huir. No tenían un proyecto de hombre: tenían la urgencia de desintegrar lo que los había jodido.”*⁵⁹ Sabían perfectamente a donde no querían llegar, es por esto que, consideraban la idea movimiento, de flujo, como una cuestión que los mantendría alejados de las catástrofes pasadas. Aquel flujo constante, imparable, es el que conocemos y con el cual convivimos hoy en día, pero es como si siguiéramos escapando de algo, tal vez ya no del hombre del siglo XX, sino de algo más. Considero, que la percepción de *Baricco* ante el objeto de la *“insurrección digital”*, y *“el objetivo último de la insurrección, es decir, desarmar al hombre del siglo XX,”*⁶⁰ se ha logrado cumplir a la perfección, entonces ¿de qué estamos huyendo? Seguimos sumergidos en una carrera infinita de actualizaciones de datos e información, flujos que no se detienen, por la simple razón que nosotros no permitimos que se detengan. Nos encontramos en un presente sin *“sustancia”*.⁶¹

Las revoluciones tecnológicas pueden afectar de diversas formas a la población, la nuestra, la revolución digital, insurrección digital –si se quiere– tuvo la capacidad de cambiar para siempre la

⁵⁵ *Ibíd*em, 92

⁵⁶ 1989

⁵⁷ 1990

⁵⁸ *Ibíd*em, 99-100

⁵⁹ *Ibíd*em, 106

⁶⁰ *Ibíd*em, 106

⁶¹ Han, 2018

forma de habitar, percibir y coexistir en el mundo. Esta revolución tuvo la capacidad de transformarse en una revolución mental, ya que *“aunque nos parezca evidentemente una revolución tecnológica, le atribuimos un alcance del que las revoluciones tecnológicas suelen carecer: le reconocemos la capacidad de generar una nueva idea de humanidad.”*⁶²

Nos alejamos cada día más de la vida *contemplativa*⁶³ para entrar en la vorágine de la *Web*, y entiéndase, esto no es una cuestión ni buena ni mala, aún no conocemos sus resultados reales, además, tal vez el mundo es lo suficientemente horrible como para habitarlo físicamente y en totalidad, es entendible querer cobijarse en el ciberespacio, lugar que puede contener más pros que contras pero que probablemente incrementa la sensación de aceleración y complejiza la estabilidad, dicha sensación de aceleración,

*“tiene su causa en la incapacidad general para acabar y concluir. El tiempo aprieta porque nunca se acaba, nada concluye porque no se rige por ninguna gravitación. La aceleración expresa, pues, que se han roto los diques temporales. Ya no hay diques que regulen, articulen o den ritmo al flujo del tiempo, que puedan detenerlo y guiarlo, ofreciéndole un sostén, en su doble sentido, tan bello. Cuando el tiempo pierde el ritmo, cuando fluye a lo abierto sin detenerse sin rumbo alguno desaparece también cualquier tiempo apropiado o bueno.”*⁶⁴

Pero, volviendo a los orígenes del ultramundo, sabemos que sus creadores no contaban con ningún manual de construcción, por lo que su desarrollo y consecuencias fueron inciertas, y aún lo son. Además, *“era gente que desmaterializaba todo lo que podía, que trabajaba para hacer ligero y nómada cualquier fragmento de lo creado, que pasaba su tiempo construyendo inmensos sistemas de conexión, y que no se rindió hasta que inventó un sistema sanguíneo que permitiera que circulara todo y en todas direcciones”*⁶⁵, ahora que el sistema está en funcionamiento y el corazón de la *Web* funciona correctamente depende de los sujetos que lo empleen y que tan profundo se sumerjan en él para que podamos, tal vez, en un par de décadas ver los resultados de haber colonizado el *ultramundo*, ver los resultados de esto, que parece ser un muy buen experimento social.

⁶² Baricco, 2019: 34

⁶³ Han, 2018

⁶⁴ Han, 2018:14

⁶⁵ Baricco, 2019: 97

Existen muchas dudas al respecto de los dispositivos electrónicos y del modo en que nos relacionamos con estos, probablemente éstas permanezcan por muchas décadas más, hasta el día que demos el próximo gran paso, hasta nuestra próxima revolución mental, donde las mediaciones vuelvan a cambiar, donde nuestra mediación con el mundo vuelva a cambiar.

“El sistema digital tiene una ventaja impagable: es perfecto para los ordenadores. Es decir, para máquinas que pueden calcular, modificar, transferir la realidad, siempre y cuando se les proporcione la realidad en la lengua que conocen: números. Es esta la razón por la que, con el gradual perfeccionamiento de los ordenadores y su lenta aproximación a un consumo individual, hemos decidido pasarnos a lo digital: en la práctica, hemos empezado a trocear la realidad hasta obtener partículas infinitesimales a cada una de las cuales hemos encadenado una secuencia de 0 y 1. La hemos digitalizado, es decir, transformado en números. De esta manera hemos hecho que el mundo sea modificable, almacenable, reproducible y transferible por las máquinas que hemos inventado: lo hacen rápidamente, sin errores y con un gasto modesto.”⁶⁶

El mundo ha dejado de ser indiscutible, se ha transformado en una plataforma digital, ligera y de doble fuerza motriz, dos corazones que bombean juntos para construir lo que hoy conocemos como “realidad”. La digitalización del mundo no es más ni menos que la construcción que han realizado todos los usuarios de la *Web* desde sus inicios, de ahí la importancia de la interconectividad, si no estamos todos conectados, no funciona. La *Web*, en sí misma, es el hábitat natural del sujeto contemporáneo, y este hábitat a su vez, se construye desde los computadores de cada uno de nosotros, todos los días, a cada hora, a cada segundo, se perfecciona mediante cada gesto, por más mínimo que este sea.

Si hacemos el ejercicio de comparar la experiencia entre mundo y *ultramundo*, nos encontramos con una gran diferencia, probablemente la más importante en términos de experiencia, es que el mundo o la realidad tangible es una cuestión compleja, a veces lenta, a veces caótica y en algunos instantes desconcertante. La mayoría de las decisiones y los pasos que damos no pueden ser eliminados, en muchos casos no existe posibilidad, ni la más mínima chance de volver atrás, esto provoca malestar,

⁶⁶ *Ibíd*em, 30

ansiedad y muchas veces angustia ante acontecimientos que al suceder no pueden ser resueltos, no como en un video juego que se puede volver al inicio y comenzar desde cero.

En la realidad, si decidimos comenzar desde cero nos encontramos con la huellas, los vestigios de las decisiones que quisimos dejar atrás, pero que nunca podrán borrarse por completo, existen y seguirán existiendo en la mente de cada uno de los que fueron parte de dichas decisiones. Por otro lado, en el ultramundo, todo es diferente, de ahí que sea,

“Posible viajar en todas las direcciones, moverse con gran libertad, organizar el material de la experiencia según infinitos criterios, y hacer todo esto en un tiempo increíblemente rápido. En comparación, la realidad verdadera, el primer mundo, era un lugar lento, complicado, lleno de fricciones y sostenido por un orden obtuso.”⁶⁷

Según lo anterior, es fácil sentir deseos de quedarse al menos una temporada a hospedarse por completo en el *ultramundo*, parece ser un lugar más apacible, ligero, además, al parecer la ligereza de los datos acompañan a quien viaja por la *Web*. Asimismo, funciona de un modo similar a como lo hace la mente humana, mediante links y pestañas que funcionan al unísono, por lo que el *multitasking* se convierte en una acción natural. Pero bueno, sabemos que es sólo una ilusión y que el hábitat natural del ser humano en la actualidad no es ni A ni B, ni mundo ni ultramundo, ni realidad A, ni realidad B. El hábitat natural del ser humano en la actualidad, –luego de haberse establecido el concepto de la *Web* en los 90– es el espacio entre estas dos realidades, una zona gris donde se convierten en un sólo elemento, poco a poco se eliminan los límites entre ellas y así la sangre fluye entre ambas alimentando un mismo cuerpo, dos corazones que construyen una realidad *“produciendo experiencia, en una especie de creación infinita y permanente.”⁶⁸*

⁶⁷ *Ibíd*em, 88

⁶⁸ *Ibíd*em, 92

3.1. CUERPO/INTERFAZ

La *“insurrección digital”* es un acontecimiento del cual todos somos participantes activos, y también una *“astuta mutación”*⁶⁹ que nos ha llevado a utilizar a diario plataformas como *Youtube, Skype, Twitter, Uber, Tinder, Zoom, etc.* a fin de facilitar nuestro paso por el mundo. Ya no sólo se trata de un video juego que tenga un par de miles de adeptos, sino de un estilo de vida, de una revolución mental. Vivimos entre saltos, de una cosa a otra sin parar, de una pantalla a otra, mientras *“creemos que la revolución mental es un efecto de la revolución tecnológica, y en cambio deberíamos entender que lo contrario es la verdad. Pensamos que el mundo digital es la causa de todo y tendríamos, por el contrario, que leerlo como lo que probablemente es, o sea, un efecto: la consecuencia de una determinada revolución mental.”*⁷⁰

De este modo, y dada las condiciones de búsqueda del ser humano en la actualidad, es posible visualizar la forma en que se articulan los miedos, deseos, necesidades, fetiches y dependencias de todos los que utilizamos las más diversas plataformas virtuales, identificando elementos e información que hace veinte años eran de difícil acceso. Por sobre todo, existe un dispositivo que lidera la lista, que ha logrado ofrecer de forma ligera y portátil cada una de las aplicaciones nombradas anteriormente y por supuesto muchas más. Según menciona *Sadin*⁷¹, el *Smartphone*:

“1/Permite una conexión espacio-temporal casi continua garantizada por las antenas 3G/4G y la expansión generalizada de hotspots wifi en los espacios contemporáneos.

2/Confirma el advenimiento de un cuerpo-interfaz que instaure otras modalidades de manipulación, que puede ser activado por comando táctil o vocal, y que muy pronto será capaz de interpretar las expresiones faciales y los deseos del usuario.

3/Se presenta –además de las funcionalidades de telefonía, transmisión de mensajes, lectura de textos, música, fotografía, videos– como instrumento de asistencia que desarma tendencialmente la navegación en Internet a favor de aplicaciones personalizables para hacer más segura o «enriquecer» la cotidianidad.

⁶⁹ *Ibíd.*, 13

⁷⁰ *Ibíd.*, 35

⁷¹ *Sadin*, 2018

4/Se muestra como la instancia privilegiada de geolocalización, señalando en todo punto la extensión de las virtualidades situadas en la esfera inmediata de cada individuo.

5/Representa, por último, el primer objeto que generalizará, a largo plazo, el fenómeno de la realidad aumentada, al inducir un doble régimen de percepción, aquel directamente aprehendido por nuestros sentidos y aquel simultáneamente alimentado por una miríada de servidores.”⁷²

Me detendré un momento en el apartado número 2, ya que considero de vital importancia la mención del advenimiento del cuerpo-interfaz para continuar por el sendero de *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*. Durante el año 2020, el artista *George Lee* llevó a cabo la obra *T3L3TVB3.GIF*, la cual considero, ingresa dentro del contexto y problemáticas que involucra el concepto de *cuerpo-interfaz*, para contextualizar brevemente, *Teletubbies* fue un programa de televisión para niños emitido entre los 90 y los 2000. La serie de TV contaba con cuatro protagonistas (Tinky Winky, Dipsy, Laa-Laa y Po) cada uno de ellos posee una pantalla integrada en su abdomen y una antena que emerge desde su cabeza, tal vez pueda sonar algo aterrador pero la verdad eran bastantes hilarantes. A raíz de dicha serie, surge la obra *T3L3TVB3.GIF*, escrito en código alfanumérico aludiendo al lenguaje que se utiliza en programación.



Imagen 26. George Lee, *T3L3TVB3.GIF*, Instalación, 2020.

⁷² Sadin, 2018: 56-57

Materialmente la obra se compone por dos bloques de treinta vidrios de 27x48 cm cada uno, sumando un total de sesenta vidrios –aludiendo a los 60 cuadros por segundo– y una animación en modo *loop* (.GIF). Al igual que en la serie de televisión, la obra exhibe imágenes que surgen a través de un acercamiento progresivo a la pantalla integrada que poseen los personajes, el giro de la obra está en el material que se exhibe, ya que son imágenes de violencia dada la represión que existe por fuerzas del estado en distintas partes del mundo, las que culminan con la imagen de un niño, esto mientras los personajes saludan alegremente tal como se estilaba en el programa de televisión. Por otro lado, y en palabras del artista:

“La obra tematiza alegóricamente la condición residual de las imágenes en un presente contemporáneo que se renueva inagotablemente, a partir del desnudamiento formal de los mecanismos operativos que han consolidado el desarrollo de las imágenes bidimensionales, desde su origen en la pintura moderna, a su destino actual en la web 2.0.

En ese sentido, el recorte referencial e iconográfico al popular programa televisivo de entretenimiento infantil, es diseccionado analíticamente en sus unidades visuales mínimas (fotogramas por segundo), que finalmente son reprogramadas críticamente en un bucle que alude de manera directa a la matriz de las superficies en las que circula incesantemente la vorágine banal de los medios masivos.”⁷³

Asimismo, considero que esta es una de las obras que logra comprender algunas de las cuestiones fundamentales que ocurren en nuestros días, el cuerpo-interfaz ya no es sólo la promesa del advenimiento, sino que es más bien la realidad en la que existimos. Cada uno de nosotros es el cuerpo y al mismo tiempo la interfaz integrada, con una antena geolocalizadora –tal como se menciona en el punto número 4– que además cuenta con realidad aumentada, –como menciona el punto número 5– el *Smartphone* nos entrega la posibilidad de visualizar diversos puntos, de modo que la vista aérea es entregada a cada uno de nosotros en cualquier momento del día en cualquier lugar, de este modo se alimenta, tal como menciona *Sadin*, un nuevo sentido a través de “*una miríada de servidores*”.

⁷³ Texto de archivo personal, George Lee V.

3.2. GEOLOCALIZACIÓN

El 8 de febrero de 2005 se lanzó *Google Maps*, una de las extensiones de Google más utilizadas a nivel mundial y aunque claramente la necesidad de situarse en un punto y tener noción del territorio circundante no inicio ahí, este fue definitivamente un acontecimiento que cambiaría para siempre nuestra forma de relacionarnos con el territorio. La construcción de mapas es parte de la naturaleza misma del ser humano, por ejemplo, en Egipto éstos se utilizaban para delimitar territorios o en Roma para establecer los territorios conquistados, es claro que, si ponemos la vista en cualquier civilización encontraremos mapas destinados a diversos fines. Ahora, las primeras cartografías datan del siglo VI a.C. Aquella tablilla babilónica marca un precedente para lo que se ha desarrollado en torno a dicha área, por lo que no es de sorprender que parte de la tecnología que utilizamos hoy se haya desarrollado bajo ese mismo código. Sin ir más lejos, la plataforma de *Google Maps*, nos entrega la visualización de diversos puntos alrededor del mundo y nos guía tal como una brújula en nuestro camino por la ciudad. Además, hoy en día se han desarrollado otros paralelos a esta aplicación, tales como *Google Local*, *Google Ride Finder*, *Google Maps Business View*, *Google Send-to-Car*, *Google Moon* y *Google Mars*, por lo que hoy, no sólo puede exhibir diversos lugares y entregar un servicio, sino que también puede mostrarnos espacios que se encuentran fuera de la tierra, y esto sólo pensando en *Google*, sin mencionar las aplicaciones destinadas a *Smartphones*, como es el caso de *Waze*⁷⁴.

Previo incluso a aquellas primeras cartografías, nos encontramos con los primeros mapas, estos son, por ejemplo, el mapa Babilonio que data del 700-500 a.C. y el Plano de Nippur del 1500 a.C., el primero de estos, tiene un tamaño aproximado a la palma de una mano y ambos fueron confeccionados a partir de arcilla. Por otra parte, encontramos los mapas de la ciudad de Roma, (*Forma Urbis Romae*, 203-211 d.C.) planos en los que se incluyen, por ejemplo, los edificios públicos y privados, jardines, columnas y monumentos de la ciudad, estos se construyeron a partir de mármol. Asimismo, desde los años setenta las cartografías se han diversificado, de modo que, no sólo abordan cuestiones geográficas, como veremos más adelante, es posible encontrarlas a partir de análisis de datos por lo que, pueden ser realizadas a partir de diversos elementos, como por ejemplo, a través de signos, estadísticas o cuestiones ligadas al cuerpo humano. En lo que respecta al arte, son muchos los artistas que han incursionado en el área de las cartografías, entre los que encontramos a Ai Wei Wei, Denis Wood y Jasper Johns entre otros.

⁷⁴ Aplicación desarrollada por Waze Mobile y posteriormente adquirida por Google el 11 de junio de 2013.



Imagen 27. Ai Wei Wei, *Mapa de China*. Escultura, 2004.



Imagen 28. Jasper Johns, *Mapa*, Óleo sobre tela, 1961.



Imagen 29. Paul Butler y Facebook, Imagen, 2010.

Las cartografías han ido evolucionando mediante la tecnología, son una forma de medir acontecimientos y tienen lugar en un determinado tiempo y espacio, por lo que existen tantos tipos de cartografías como disciplinas en el mundo. Un ejemplo de esto, es la cartografía realizada en 2010 por el ingeniero *Paul Butler y Facebook*, o el proyecto que se está desarrollando desde 2014 (*Conectoma*), el que pretende crear una cartografía completa del cerebro humano, con el fin de comprender el funcionamiento de la compleja red neuronal que compone nuestro cerebro .

“La idea es sencilla: el cerebro humano es una red compleja, así que para entenderlo es necesario hacerse una idea de cómo funciona, como en el caso de cualquier red de ese tipo. El proceso es comparable a lo que sucedió con Internet, cuyo funcionamiento exacto fue un misterio hasta que se cartografió de forma aproximada y se comprendieron sus conexiones. En lugar de routers y concentradores de red, los cartógrafos de este estudio cartografían neuronas individuales.”⁷⁵ [Se busca realizar] “el Google Earth de nuestra conciencia y de nuestro mundo interior”⁷⁶

Como ya hemos visto, es claro que la tecnología modifica todos y cada uno de los aspectos de nuestra existencia, es por esto, que dicha modificación es visible desde una de las acciones más

⁷⁵ Hessler, 2015.

⁷⁶ Ibídem

primarias del ser. La acción de realizar mapas o cartografías para ubicarse en un determinado punto y comprender el espacio circundante, también se ha visto afectada, de forma que estos indicios pueden ser el comienzo de un hecho fáctico y es que la tecnología está empujando al ser humano hacia ese siguiente nivel, hacia esa nueva revolución que nos abrirá las puertas hacia un futuro en que el sujeto se comprenda a sí mismo desde otra vereda.

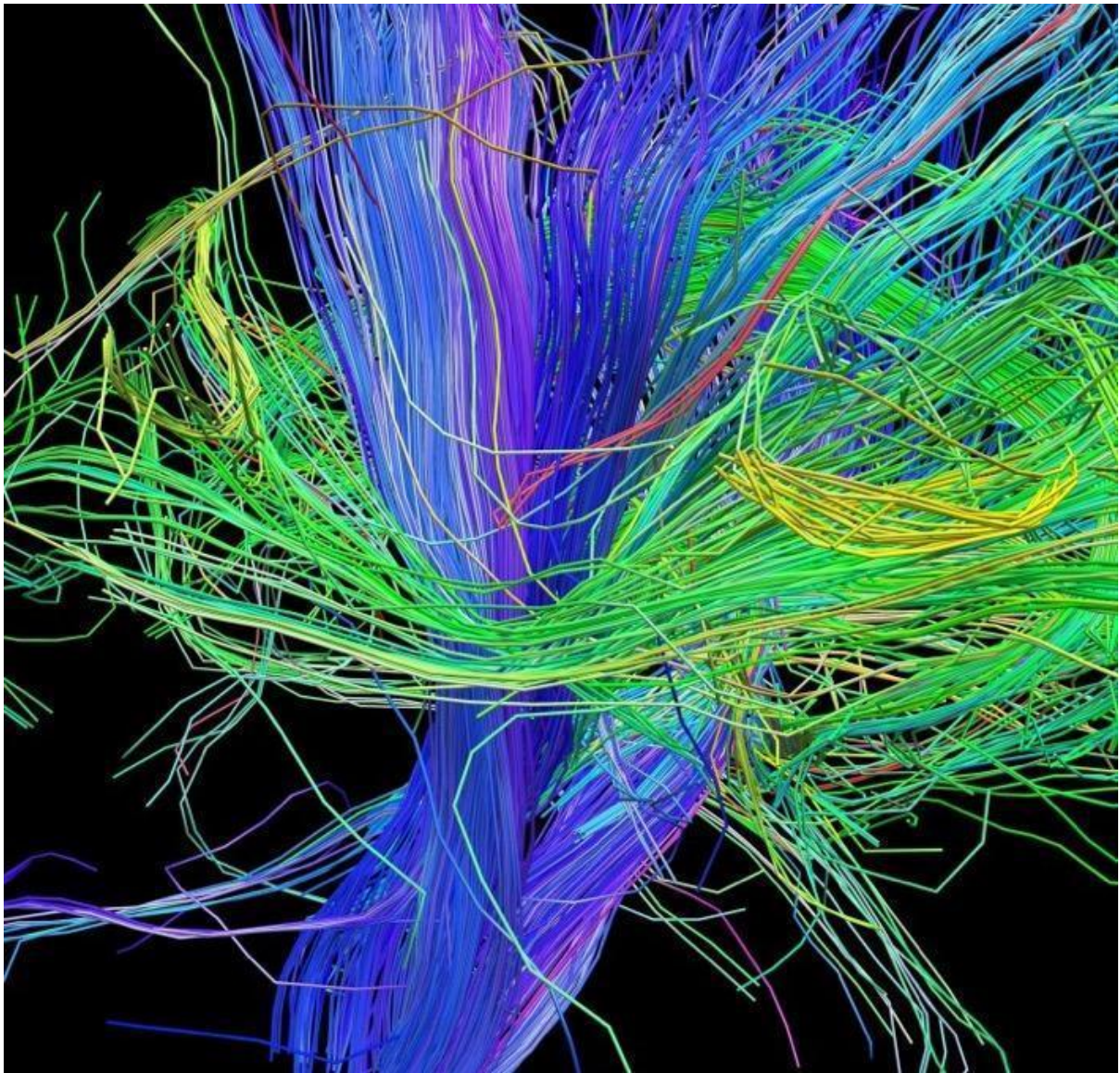


Imagen 30. *Human connectome project, Imagen, 2014.*

CAPÍTULO IV - CARTOGRAFÍAS CIBERNÉTICAS PARA UNA CIUDAD VIRTUAL

Desde hace cuarenta años la *“revolución digital”* se ha desarrollado e instalado con fuerza en la vida de todos, cuestión que para muchos ha modificado su estar-en-el-mundo. Como ya vimos anteriormente, se ha generado un duplicado matemático del mundo:

“Nadie se dio cuenta, pero hubo un día en el que alguien almacenó digitalmente un trozo del mundo y ese trozo era el que decantaba para siempre la balanza hacia lo digital. No me preguntéis cómo, pero sabemos de qué año se trataba: el 2002. Utilizamos esa fecha como punto exacto, en el tiempo, en el que alcanzamos la cima de la colina y nos encontramos el futuro por delante.”⁷⁷

A pesar de aquello, es claro que la revolución es previa, previa incluso a internet, tal vez incluso a ARPANET⁷⁸, es cuestión de una revolución mental, la cual condujo hacia los acontecimientos con los que convivimos actualmente. Si nos ceñimos a los últimos cuarenta años, a lo que nos convoca, podríamos incluso comenzar por la red que nos mantiene intercomunicados, la red a la cual hace alusión el proyecto *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*.

En 1990 se abrió paso a lo que conocemos como *World Wide Web*, tímidamente comenzó a crecer, en 1991 existía sólo un sitio, el de su creador Berners-Lee, en 1993 eran 130, en 1994, 2.738, en 1995, 23.500, en 1996, 257.601⁷⁹ y, al día de hoy, domingo 25 de abril de 2021, 13:42 pm la suma llega a 1.854.056.690 sitios *web*⁸⁰ y aumenta a cada segundo que pasa. Todo sitio *web* creado en ese minuto significa que, cada una de esas personas decidió dar una puerta de acceso a su información, una puerta de libre acceso, al fin y al cabo, de eso se trata el gran océano en el cual nos sumergimos a diario. La cuestión está en el modo en que recorreremos aquel espacio, la postura entre ser humano-pantalla-teclas está totalmente instaurada en nuestra sociedad, pero el dilema está en qué sucedería si efectivamente pudiéramos ingresar a aquel sitio de forma real, recorrerlo físicamente, del mismo modo que recorreremos un parque u obtener una vista aérea de éste de la misma forma

⁷⁷ Baricco, 2019: 30

⁷⁸ Red de computadoras creadas por encargo del Departamento de Defensa de Estados Unidos, 1969

⁷⁹ Baricco, 2019: 60

⁸⁰ La información actualizada a tiempo real se encuentra en: <https://www.internetlivestats.com>

que obtenemos una vista aérea de cualquier parte del mundo e incluso de lugares fuera de este mundo.

A raíz de lo anterior, es que este proyecto surge desde la idea de materializar lo que sería la vista aérea de la *Web* y sus diferentes capas. Capas que se manifiestan a través de la materialidad y la superposición de elementos, actúan del mismo modo que links y pestañas abiertas cada una sobre la anterior. La acumulación no sólo aparece dada en cada una de las piezas que componen la totalidad de la obra, sino que el conjunto en sí mismo, entrega la idea de un mapa con zonas que se repiten, homologan y diferencian en algunos casos, cada forma constituye una parte determinada de aquel territorio imaginario, de aquel territorio invisible. De esta forma, se genera una red que se ramifica al armar el puzzle que se encuentra contenido en la reunión de las 12 piezas que conforman la obra en totalidad, lo interesante de dicho puzzle es que puede expandirse infinitamente, hasta formar una gran red, una ciudad que poéticamente se construye mediante resistencias eléctricas, diodos y regletas de conexión, equivalentes a válvulas sanguíneas, arterias, y eritrocitos de la anatomía humana, a modo de puentes, autopistas, vecindarios y rotondas que se intercomunican eléctricamente. Una forma de componer, recomponer –si se quiere– la estructura intangible que conforma la ciudad contemporánea, una ciudad paralela, la cual emerge desde la mixtura entre mundo y *ultramundo*, la realidad del siglo XXI.

Es por esto que pensando desde las bases que conforman su estructura, la elección de los materiales surgiría lógicamente desde las bases de la electrónica, de ahí que la aproximación hacia la obra fuese a través de placas electrónicas. De este modo, las primeras pruebas fueron realizadas a partir de la fragmentación y yuxtaposición de placas electrónicas, estas se componen de fibra de vidrio, resina y cobre. El objeto de utilizar dicho material dice relación con que éstas son el sistema nervioso del mundo contemporáneo e intermediarias en los flujos de información, por lo que en sí mismas, son esenciales para la construcción de dispositivos electrónicos, asimismo, considero, lo son para la construcción de una "*ciudad virtual*", además contienen circuitos impresos, vías, caminos y pistas, cuestión que alegoriza la construcción de ciudades en red. Por otro lado, la obra también está compuesta por acrílico transparente y láminas internas de pantallas en desuso, por lo que se mantienen las dimensiones de los dispositivos originales al momento de crear la superficie de las cartografías, además, la superficie de la obra es retroiluminada con el objetivo de conformar una especie de constructo urbano de vías de alta velocidad, capas y planos que transparenten la relación entre mundo y *ultramundo*, convergiendo la fragmentación del material, la persistencia retiniana de los mapas, la condición flotante de la información, características propias de la actualidad,

coincidiendo, además, puntos de almacenaje, tránsito, condensación e información dentro de un mapa.



Imagen 31. Tatiana Julio, prueba de montaje, primera versión *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*. 2020.



Imagen 32. Tatiana Julio, detalle, primera prueba de montaje, 2020.



Imagen 33. Tatiana Julio, proceso, 2020.



Imagen 34. Tatiana Julio, proceso de obra, 2020.



Imagen 35. Tatiana Julio, detalle, primera prueba de montaje, 2020.

Asimismo, el formato de la obra es de 16:9, por lo que se ciñe a los formatos de las pantallas actuales, pantalla que entra en relación con el aparato que se encarga de procesar y traducir la sucesión de capas representacionales, cuestión que decanta en el universo de imágenes e información en que estamos inmersos a diario. Ambos materiales, tanto pantalla, como placas, fueron dados de baja por lo que son considerados materias obsoletas. Durante las primeras pruebas, la retroiluminación de la obra fue programada en un movimiento horizontal, de esquina a esquina, lo que permitía que se iluminaran los sectores traslúcidos de las placas, generalmente los sectores amarillos y ocres.⁸¹

Luego de aquel primer acercamiento, consideré que tal vez la utilización de un sólo elemento –placas electrónicas– al momento de construir la obra, no abordaba la totalidad de factores que están implicados en los cuestionamientos que planteé anteriormente. Fue así como decidí integrar el acrílico a la construcción de las obras y comenzar a hacer pruebas que contemplaran estos dos materiales en la superficie, dado que poéticamente existen espacios duplicados e invisibles que nos conducen hacia otras ventanas, una vez abierto aquel mundo

“De representaciones digitales, es decir, textos, imágenes, sonidos que, formateados en lenguaje digital, son almacenados en el ordenador. Una vez allí, por delante de ellos se abre la inmensa red «de carreteras» de internet (...) se pone en comunicación

⁸¹ Funcionamiento de la prueba en: <https://www.youtube.com/watch?v=JliS3VQHUmK>

*todos los cajones entre sí. Me refiero a que cuando entro en uno, puedo, sin cerrarlo siquiera, entrar en otro, sin pasar por la casilla de salida.*⁸²

De este modo, las carreteras se conectan a través de la transparencia del acrílico y la luz proyectada, los sitios se convierten en un lugar transitable, la vista aérea de un lugar que en principio era invisible e intangible.

La primera prueba que desarrollé con acrílico y placas electrónicas, además de contar con iluminación, posee un lente de aumento puesto en la parte superior del dispositivo, por lo que aumenta un sector de la placa electrónica.

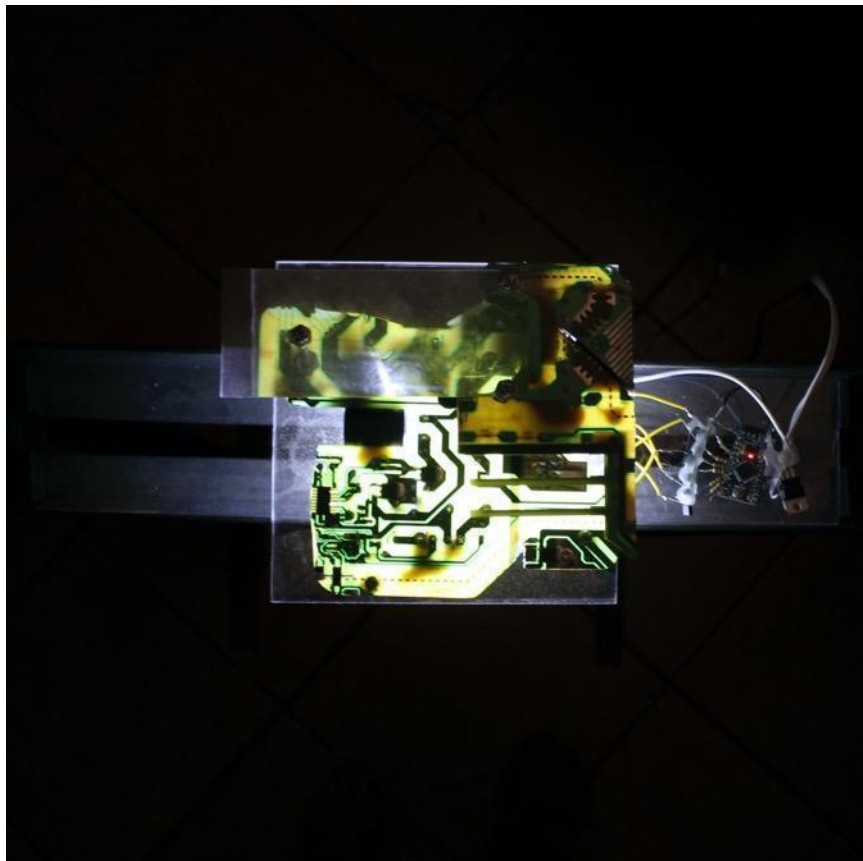


Imagen 36. Tatiana Julio, prueba de montaje, segunda versión *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*. 2020.

⁸² Baricco, 2019: 59

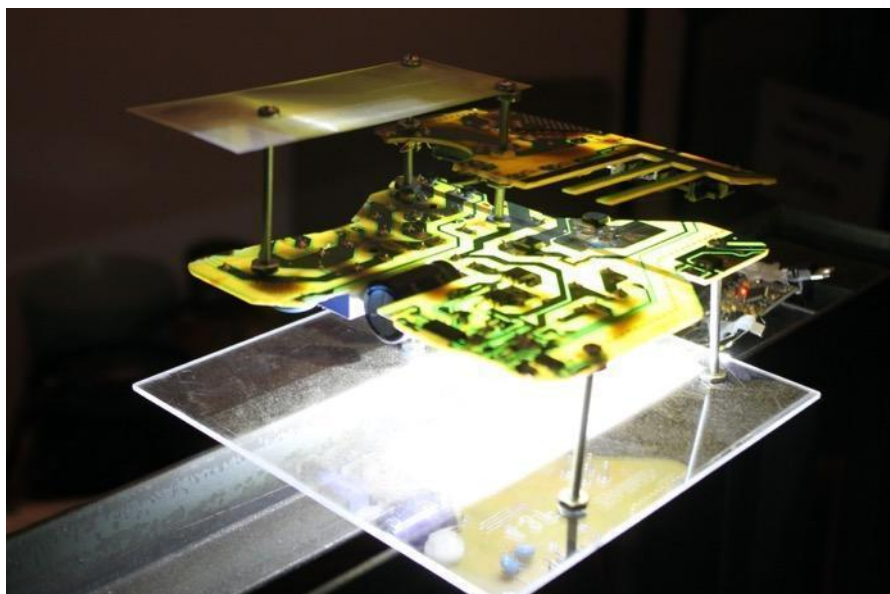


Imagen 37. Tatiana Julio, detalle, segunda prueba de montaje, 2020.

Finalmente, decidí utilizar solamente el acrílico y las placas electrónicas como material de construcción, otorgando a ambos materiales formas orgánicas, distanciando la forma original del material, y utilizando la repetición de formas (en acrílico) como alusión directa a las ventanas que mencioné anteriormente. Además de prescindir de los lentes de aumento, la iluminación también cambió, ya que, en las obras finales, opté por una iluminación fija y sectorizada a los lugares que necesitaban dicho elemento. La experimentación me llevó también a cambiar el formato de trabajo, tanto en tamaño como disposición, si bien en principio las obras fueron pensadas para ser expuestas horizontalmente, ahora el formato es vertical y puesto directamente a muro. Considero que dichos cambios hacen un guiño hacia lo pictórico, por lo que se entremezcla la idea de la pintura tradicional con formatos 16:9, dado que los soportes de base siguen siendo pantallas dadas de baja.

Por otra parte, conceptualmente la obra sigue acogiendo aquel mundo intangible que nos han propuesto, que como ya vimos, es el motor de la *“revolución mental”* que nos afecta directamente, aquella revolución digital que experimentamos a diario y que genera esta nueva idea de humanidad, experimentando la visita aérea, aunque sea conceptual y visualmente, de aquellos territorios físicamente inexplotados pero paradójicamente ya colonizados.

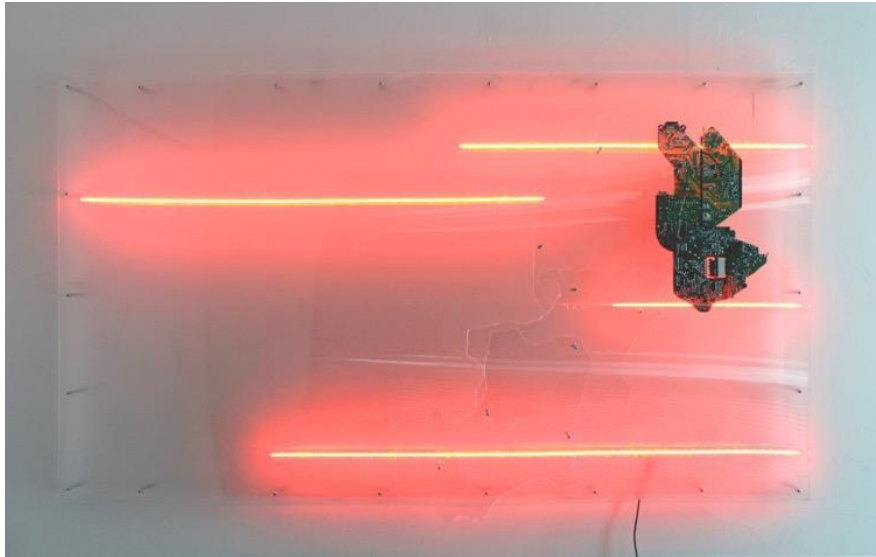


Imagen 38. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 143,5 x 82 x 8 cm. 2021.

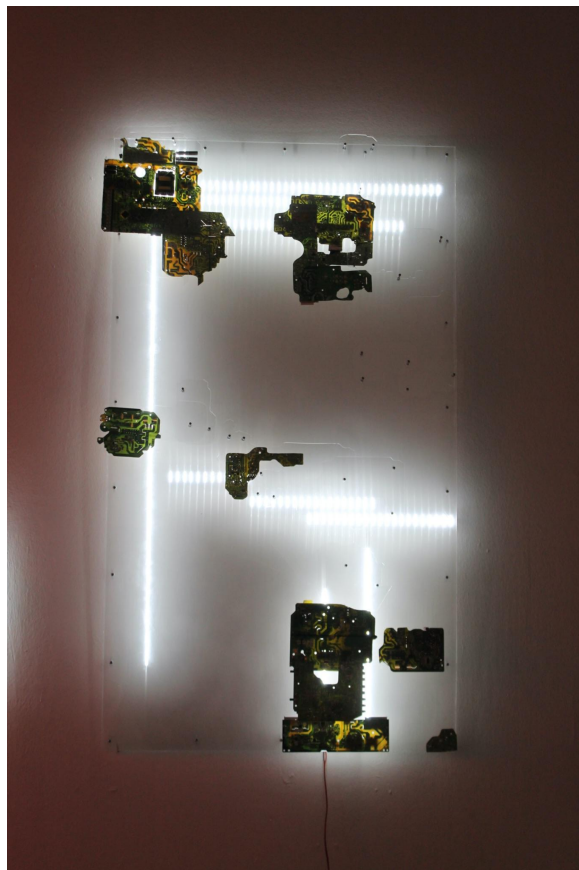


Imagen 39. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 143,5 x 82 x 8 cm. 2021.



Imagen 40. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 23 x 13 x 8,5 cm 2021. (vista lateral).

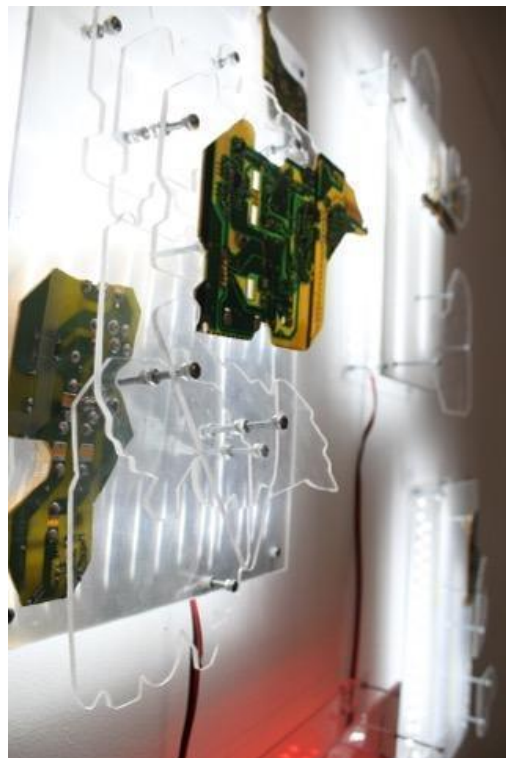


Imagen 41. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 32 x 18 x 5 cm. 2021. (detalle).



Imagen 42. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 34 x 21 x 10 cm. 2021. (vista lateral).

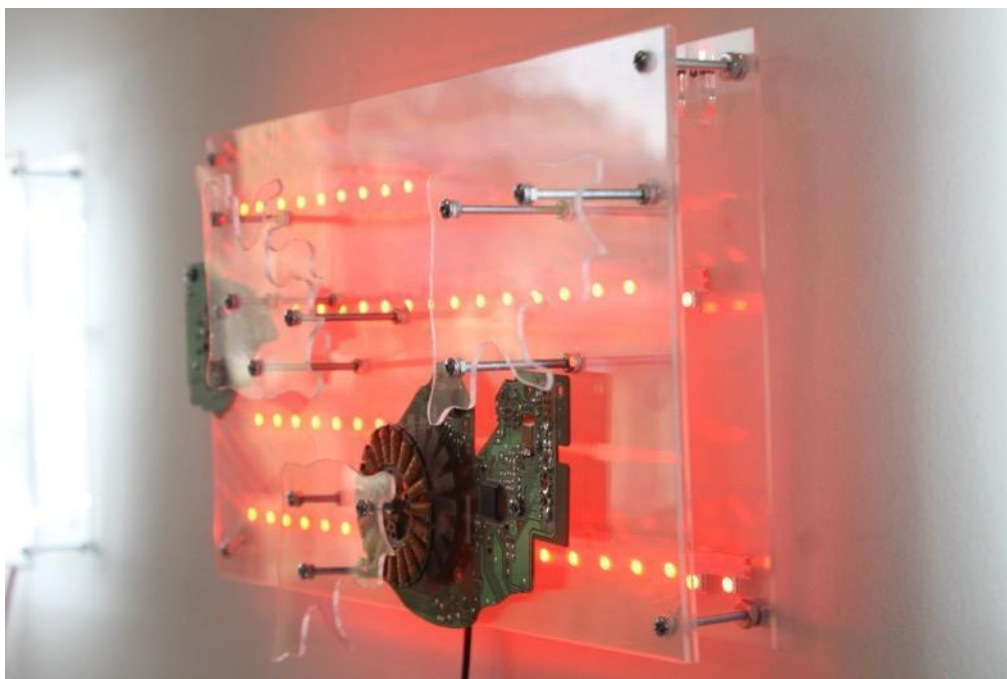


Imagen 43. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 31 x 20 x 8 cm. 2021 (vista lateral)

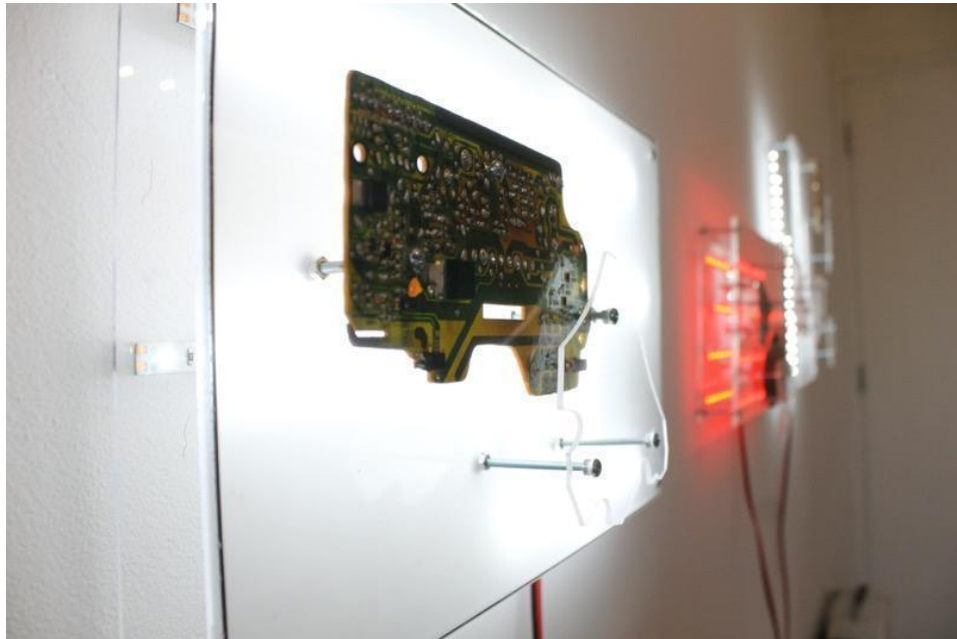


Imagen 44. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 23 x 13,5 x 8 cm. 2021. (vista lateral)



Imagen 45. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 31 x 20 x 7,5 cm. 2021. (detalle).



Imagen 46. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 35 x 20 x 8 cm. 2021. (vista lateral).

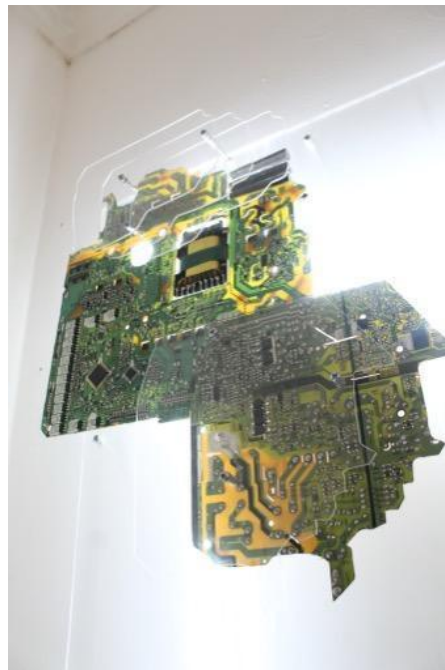


Imagen 47. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 143,5 x 82 x 8 cm. 2021. (detalle)

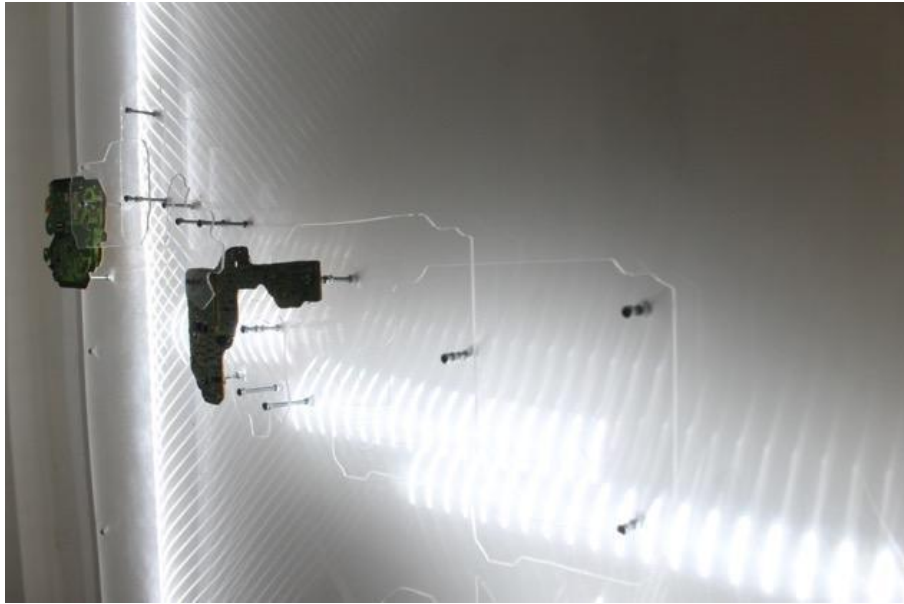


Imagen 48. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 143,5 x 82 x 8 cm. 2021 (detalle)

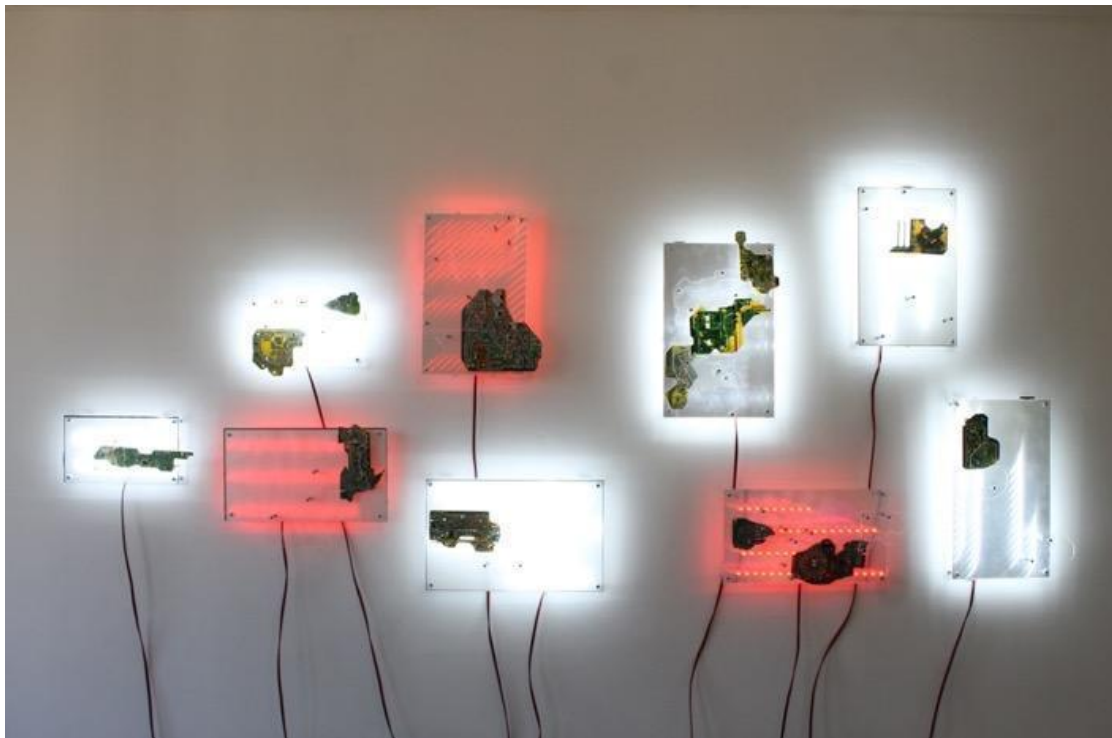


Imagen 49. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 2021. (conjunto de obras, formatos pequeños)

La digitalización de todo lo que conocemos en el mundo tangible conlleva a la creación de –como vimos anteriormente– una copia digital del mundo, esto provoca que navegar en la *Web* se convierta en una experiencia que no somos capaces de explicar. Por lo demás, como menciona Baricco, la revolución digital “*es una revolución cuyo origen y propósito no conocemos con exactitud*”,⁸³ por lo que, probablemente esto complejiza un poco las cosas.

Este proyecto nace como respuesta ante esa experiencia, ante lo intangible de la *Web*, hacia ese espacio que tal vez aún no somos capaces de imaginar, a lo invisible de los datos, a la ligereza con que estos se movilizan en un ciberespacio invisible a nuestros ojos. A imaginar ese escenario que probablemente somos incapaces de explicar y tal vez nos cuesta un poco visualizar, tal vez en algún punto nuestra civilización pueda navegar fácilmente por aquella *Web* y desplazarse en aquellas carreteras que actualmente movilizan nuestra mente, por ahora las cosas se manifiestan de un modo diferente en el mundo tangible, de ahí la diferencia entre mundo y *ultramundo*, todo se modifica al momento de ingresar a la *Web*.

“Ocurra lo que ocurra realmente dentro del vientre tecnológico de la Web, la impresión, al viajar, es que eres TÚ quien se está moviendo, no las cosas: eres tú quien puede acabar en un instante en la otra punta del mundo, mirar a tu alrededor, robar lo que te apetezca, chapotear en todas direcciones, pillar lo que quieras y volver para casa a la hora de cenar. De hecho, se dice enviar un mail con Internet (yo me quedo aquí, es él el que viaja), pero se dice navegar en la Web (soy yo quien se mueve, no el mundo el que se desplaza).”⁸⁴

Es ese el desplazamiento al que apunta la materialización del territorio virtual, dado que vivimos en un mundo donde podemos proyectar todo tipo de imágenes, y no tan sólo proyectar, sino que concretar casi todo lo que imaginemos mediante la tecnología, de este modo, el objetivo principal fue realizar y concretar esa ciudad inmaterializable, creando un espacio que surge a raíz de la imaginación y que funciona a modo de vista aérea de territorios urbanizados, donde las luces conducen hacia distintas calles y edificios, que a su vez, convergen ante una arquitectura de distintas épocas. Flusser, menciona con respecto a la creación de las imágenes técnicas que,

“El término «imaginar» significa la capacidad de concretizar lo abstracto, y que tal capacidad es nueva; que fue solo con la invención de aparatos productores de

⁸³ Baricco, 2019: 19

⁸⁴ *Ibíd*em: 86

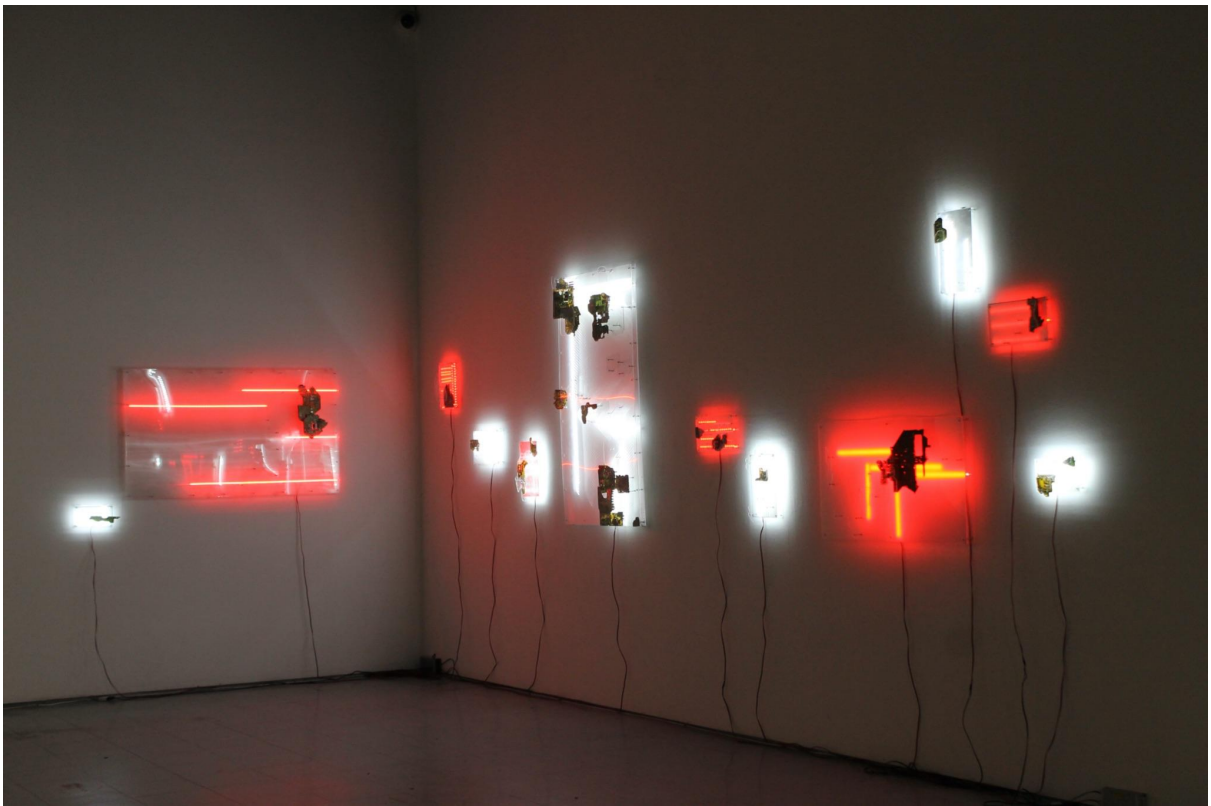
tecno-imágenes que adquirimos tal capacidad; que las generaciones anteriores no podían siquiera imaginar lo que el término «imaginar» significa; que estamos viviendo en un mundo imaginario, el mundo de las fotografías, de los filmes, del video, de los hologramas, un mundo completamente inimaginable para las generaciones precedentes; que esta imaginación al cuadrado («imaginación²»), esta capacidad nuestra de mirar el universo puntual desde una distancia superficial para poder volverlo concreto, es emergencia de un nivel de conciencia nuevo.»⁸⁵

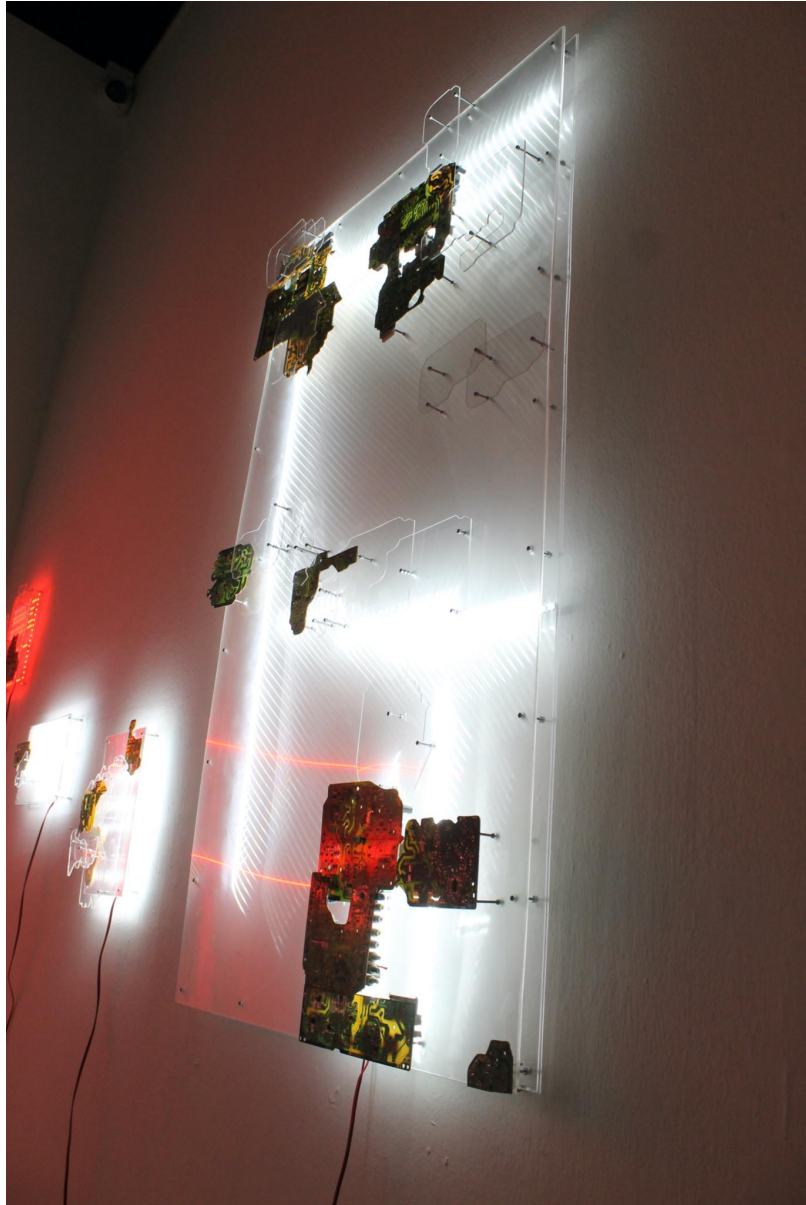
Entonces, ¿Cómo se vería el horizonte? Probablemente no existiría y todo podría ser recorrido bajo otros parámetros, otra dimensión que quitaría cualquier atadura de movilidad, todo sería diferente, ligero, rápido, tal vez la sensación de ingravidez sería la predominante en aquellas avenidas, no lo sé. Por lo mismo la construcción de estas pequeñas estructuras, que al menos plasman un poco de lo que considero sería observar desde el cielo la *World Wide Web*. La condición descartable o desechable del principal material que poseen las obras, como lo son las pantallas de televisores y computadores, como también las placas electrónicas dadas de baja habla un poco de aquella reconversión, pero también aborda la obsolescencia del objeto en sí mismo, los cuales poseen una obsolescencia cada vez más acelerada, conllevando –entre otras cosas– a la contaminación electrónica. De este modo, los objetos pasan a ser un residuo que construye su propio hábitat y funcionalidad, su propio escenario, su propia ciudad, entre transparencias y formas duplicadas, como ventanas abiertas en un mismo navegador.

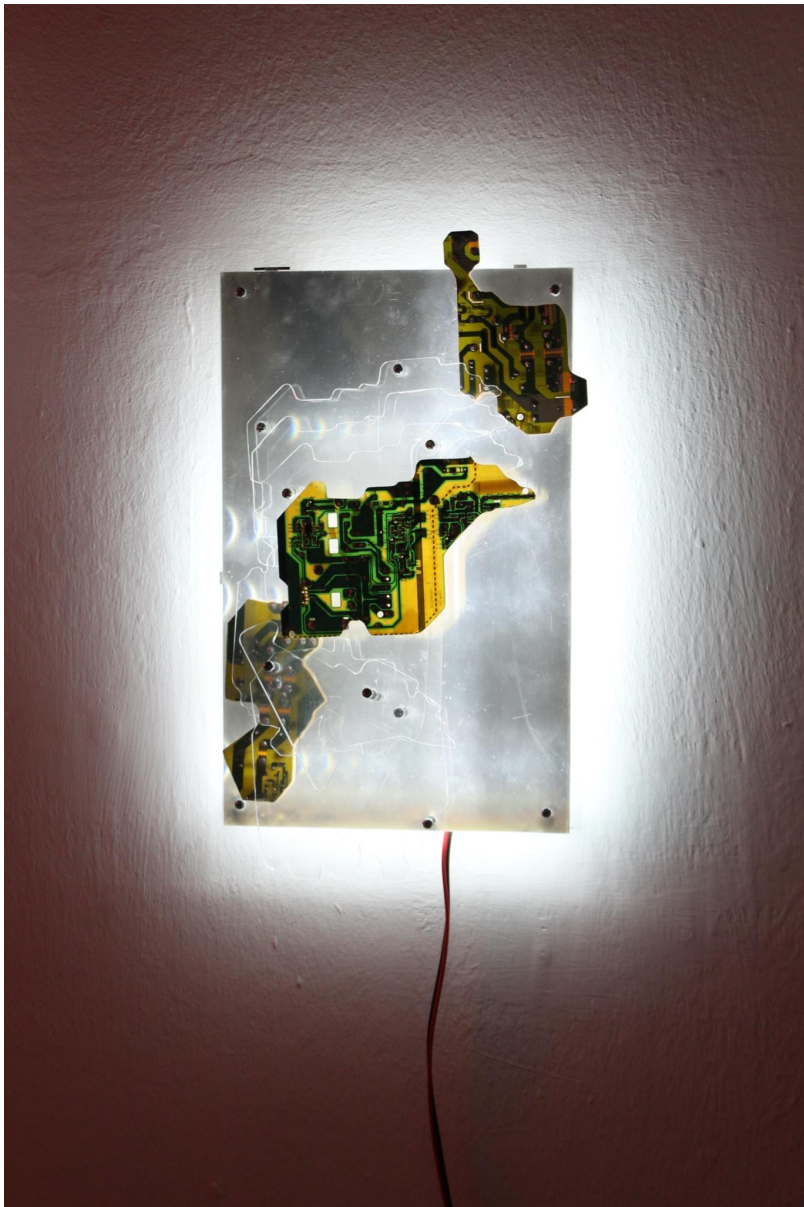
Por tanto, la idea de generar una cartografía de aquel territorio imaginario, en constante cambio viene a responder interrogantes que se relacionan directamente con el modo de vida actual, dónde nos encontramos ahora, dónde podemos ubicarnos. No son tan sólo cuestiones de tiempo, materia, luz y espacio que construyen este nuevo espacio, sino que también establecen relaciones entre el mundo tangible y la *Web*, el mundo y el ultramundo, relaciones con ese extraño lugar de transmisiones en vivo donde desaparecen los procesos de temporalización de la historia, un tiempo extendido que de alguna forma se contrapone con la idea temporal de la modernidad, donde cada segundo es un segundo sin retorno, donde no existe una emergencia hacia lo desconocido, más bien, poéticamente se entra en el tiempo del ocio, la repetición, la obsolescencia y la desesperación que se condicen con el estado, condición y prácticas actuales de los seres humanos ante un tiempo que no cesa de acontecer.

⁸⁵ Flusser, 2015: 62-63

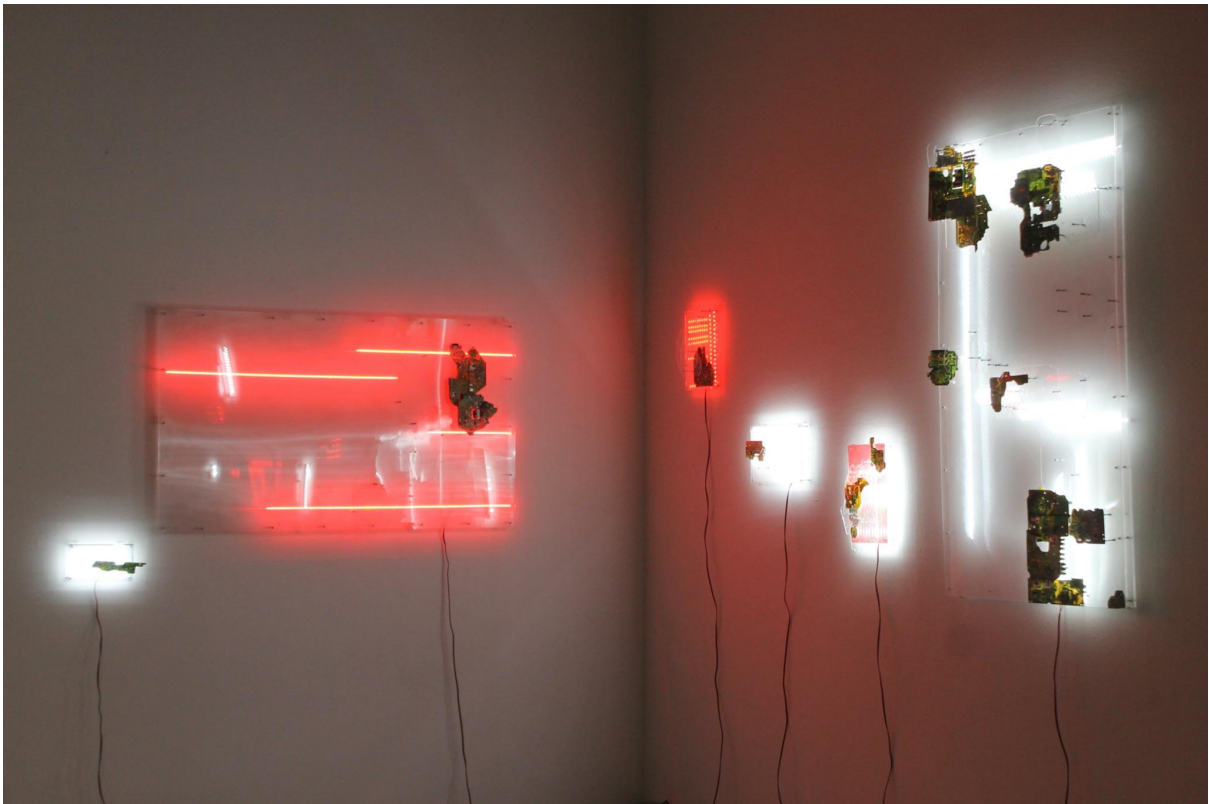
4.1 MONTAJE MAC QUINTA NORMAL



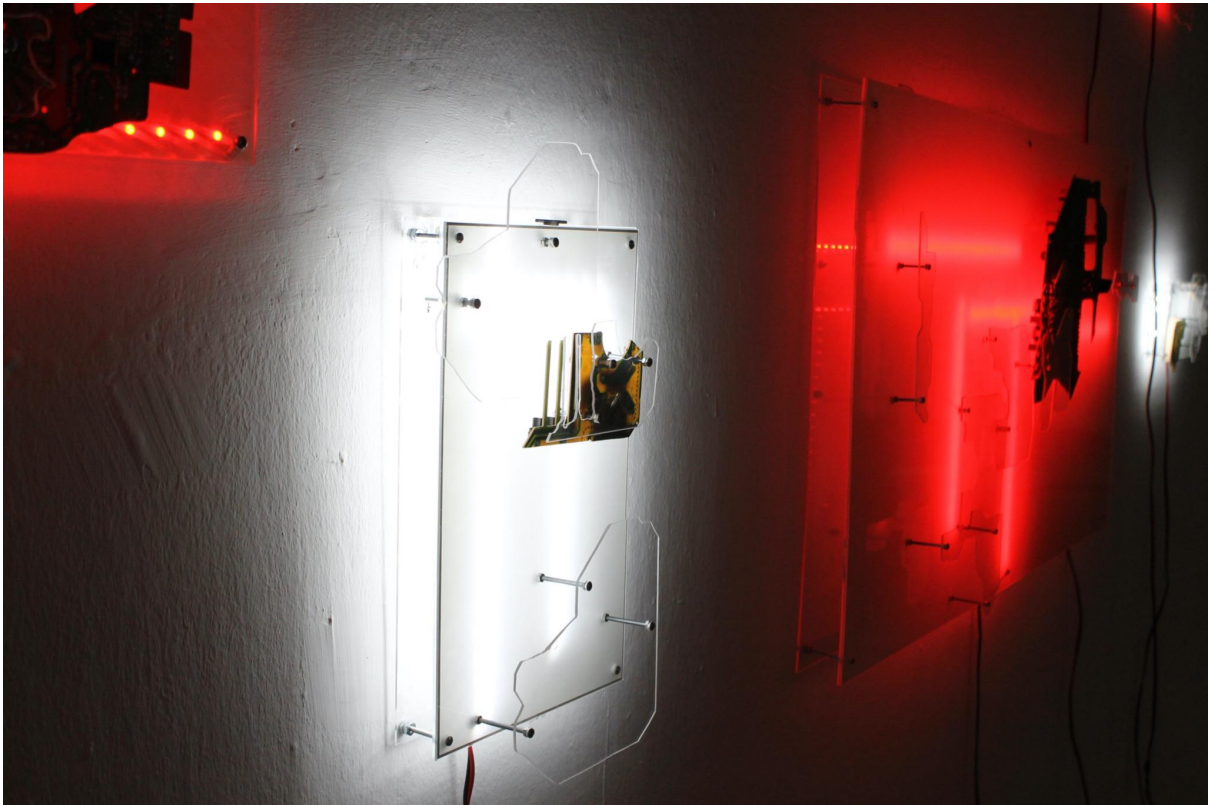




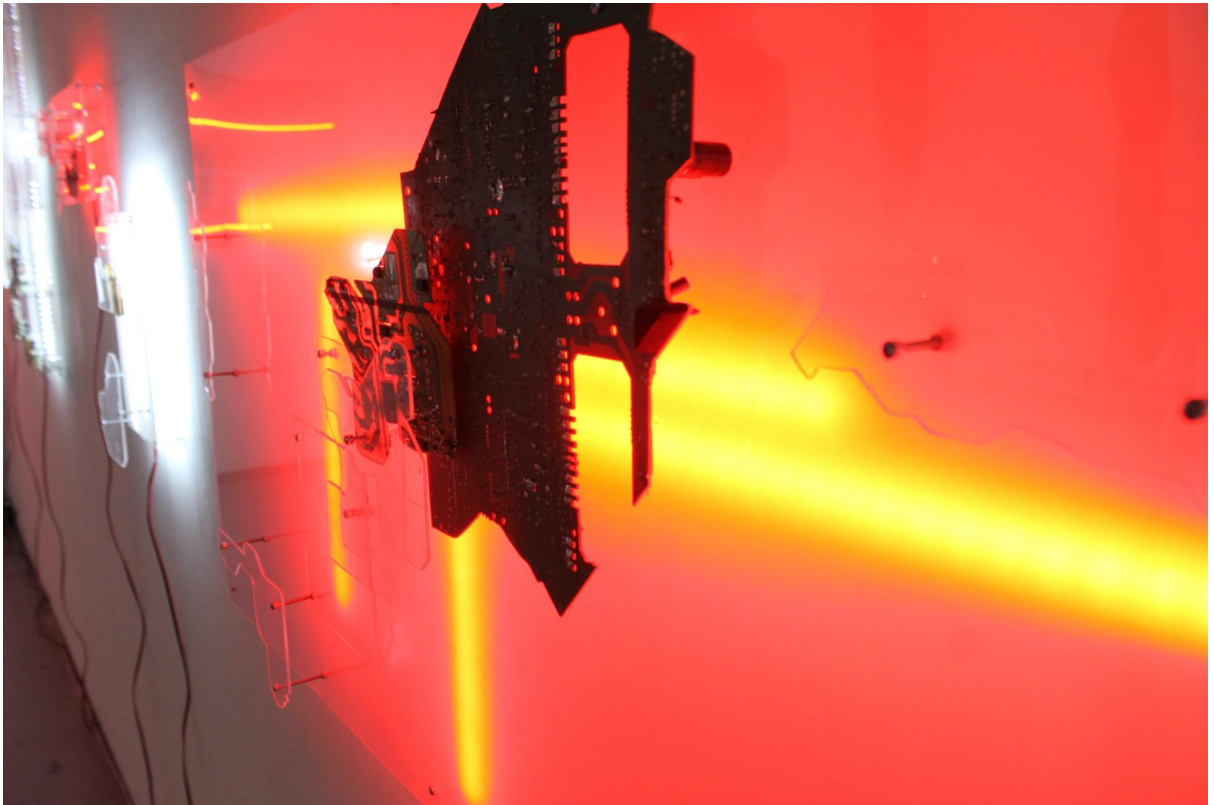




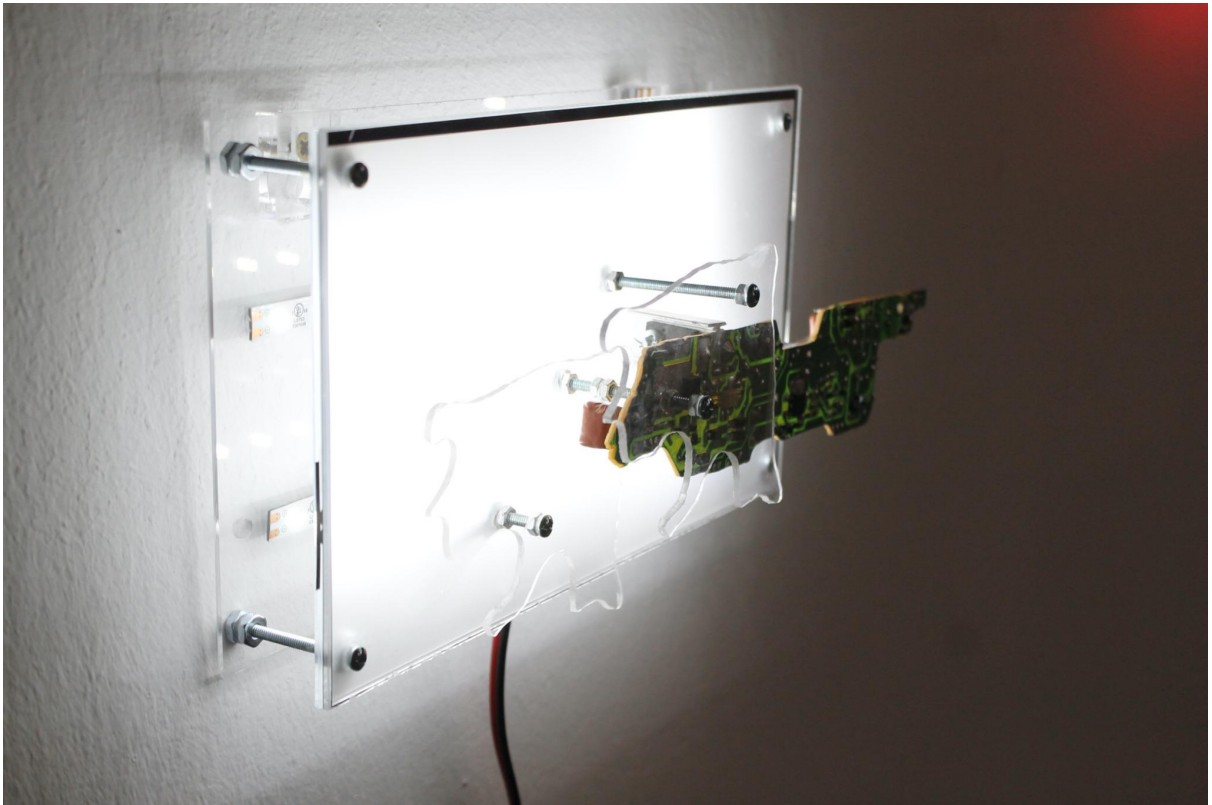
















CONCLUSIONES

Al momento de comenzar a escribir este informe, la percepción que tenía sobre la vida en general era increíblemente diferente a la que tengo el día de hoy, no tan sólo por el paso del tiempo y el modo en que éste afecta la percepción que tenemos sobre los acontecimientos, sino que el impacto se generó a raíz de otra clase de quiebre.

La crudeza de algunos acontecimientos provocaron un vuelco que probablemente dejará una marca de forma definitiva en todos los que sufrimos la pérdida de George. Retomar el trabajo y la vida con “normalidad” es algo que hasta ahora sigo intentando, volver a conectar con cuestiones que me causan inquietud, por las cuales hago obra, se convirtió en una necesidad que se manifestó con el paso de los meses. Aún así, este texto en específico significó un proceso inevitablemente agotador, dado que luego de lo que sucedió en octubre de 2020, comencé desde cero y me replanteé todo lo que había hecho con anterioridad, finalmente este es el resultado de aquel proceso, de comenzar de nuevo.

Durante el transcurso de este texto se abordaron diversas cuestiones teóricas que, en sí, son parte de la construcción conceptual de mi proyecto de grado. Una de las más importantes, la piedra de inicio y lo que dio paso a este proceso investigativo fue la idea de deambular en la urbe contemporánea. Aquella acción tan trivial es la que marca la diferencia entre lo que significaba observar y recorrer la ciudad hace 20 años y lo que significa hacer el mismo ejercicio hoy. Es en este ejercicio donde se condensan y aparecen los conceptos propios de la era digital, los que como ya vimos, logran mezclarse con lo analógico, el territorio y el ser humano.

Al momento de generarse la conjunción entre lo analógico y lo digital, se eliminan los límites entre una cuestión y otra, es por esto, que la mención reiterada al proceso de conversión del territorio digital hacia una obra visible y tangible fue tan necesaria dentro del cuerpo de este texto. El mundo del *scrolling* y las transmisiones en vivo cambiaron por completo nuestra realidad, cambiaron nuestra forma de estar en el mundo. Es muy probable que la belleza contenida en los datos que se movilizan de modo invisible, a diario, y a lo largo de nuestra existencia, conforman un conjunto que es difícil de capturar. En su esencia está lo desconocido, lo imaginable o probablemente lo inimaginable, su inmaterialidad, rapidez y fugacidad terminan siendo el leitmotiv de nuestra contemporaneidad. Aquella melodía que resuena constantemente en nuestra mente es la que impulsó el desarrollo de aquel territorio, la materialización de ese espacio, transformándolo en un momento, un instante y un lugar específico, la desaceleración en un mundo que pareciera ser de aceleración constante. La

aceleración se pierde, por ende nos olvidamos de estar en un mundo atiborrado de imágenes, contenidos, el espacio de la cartografía es un plano limpio, se desprende de las cantidades absurdas de información que probablemente siempre nos conducen al tedio por sobre todo, surge una dirección, un momento de contemplación, la ilusión de visualizar los datos y sus diferentes capas en quietud. Cuestión que probablemente sea imposible, ya que los códigos que conducen la información hacia nuestros dispositivos electrónicos se encuentran en un cambio constante que pareciera ser bastante frenético.

La disposición ser humano-teclado-pantalla o ser humano-pantalla *touch* –si se quiere– fue otro de los elementos que me motivaron a la realización de las cartografías que conforman este proyecto, pero no porque me sienta a gusto con la vida que nos tocó vivir y quiera sacar a relucir lo maravilloso de los avances tecnológicos, sino por la angustia que me provoca ver y sentir como, tanto las relaciones personales como la comunicación se están convirtiendo en algo cada vez más reducido. Nos expresamos a través de *emojis!* y no me parece que eso sea “estar más conectados” como proponen muchos “expertos” en el tema, al contrario, estamos cada vez más solos. Más allá de querer generar un análisis crítico de una situación cotidiana, el objetivo de este conjunto de obras era tomar todo aquello que se encuentra suspendido en el aire y materializarlo de alguna forma y al mismo tiempo, no perder la noción, de que aquella cuestión suspendida es algo que forma parte de nuestras vidas y que funciona como un territorio paralelo, un territorio que habitamos a diario.

El desarrollo de este proyecto propone, también, dar una pausa a las múltiples conexiones y estímulos visuales provenientes de la *Web*, a través de la traducción de los datos que la conforman, movilizándolos hacia un espacio alternativo, un espacio que se construye desde la quietud y que pretende aliviar la relación que existe con estos últimos. A pesar de la certeza de vivir en un mundo hipertecnologizado, con la certeza además, de que dicha condición es un elemento distractivo y que por lo mismo contribuye a disminuir el peso de la vida contemporánea, considero que es necesario tomar un respiro de ambas. No es posible vivir en el mundo todo el tiempo, como tampoco es posible vivir en el ultramundo, asimismo, una existencia “mixta” o “compartida” entre ambos puntos genera ansiedad ante el incumplimiento de ciertas cosas correspondientes a cada espacio. Nos hemos volcado hacia la producción y difusión de contenido, como ya lo hemos revisado anteriormente, es parte de nuestra realidad, y es en este momento donde la contemplación juega un rol fundamental, ésta constituye una práctica que ayudaría a pausar esta vorágine interminable y el ajetreo desmedido, es por esto, que decidí tomar un momento, un recorrido y sintetizar la forma en la que –creo– se ordenaría el territorio virtual, a veces simple y otras un poco más complejo, pero por sobre todo, lleno de capas que se superponen unas con otras, transparentes y cargadas de

información, iluminadas por esa fuerza vital de orden electrónico que no permite que se apaguen jamás. Un segundo hábitat que podamos reconocer, una cartografía que deje de ser inimaginable y de esta forma volver visible lo invisible y tangible lo intangible.

Otro de los puntos que considero fundamentales, es que este proyecto surgió como una respuesta a la nostalgia, una nostalgia prácticamente imaginaria. No tengo recuerdos de una infancia o adolescencia desprovisto de dispositivos electrónicos, lo que sí recuerdo y con claridad, fue y ha sido el cambio y evolución de los teléfonos celulares y los computadores pero aún así viví una adolescencia donde el uso cotidiano de éstos ya estaba instalado como una realidad para todos. He llegado a la conclusión que dicha nostalgia nace a raíz de plantearme una realidad diferente a la que nos está tocando vivir, la tendencia a veces destructiva y la ansiedad que provoca estar conectados y desconectados –preocupados por no estarlo– a la red es algo que desestabiliza muchos ámbitos de la vida, como mencioné en el texto, el mundo se pone cada vez más pesado mientras que al navegar en la *Web* todo se vuelve más ligero. Cabe la posibilidad de que el ajetreo diario en el mundo y en la *Web* al mismo tiempo, sea una condición totalmente normal dentro del camino de la evolución humana, pero me parece curioso que exista por una parte, una división extremadamente grande, y por otro lado, la incapacidad de separar lo que es real y lo que no, lo que es experiencia y lo que es vivencia y más curioso aún, querer vivir casi por completo conectados a la red.

Pertenezco a lo que se conoce como generación *Millennial*, nací el año 1994 así que soy de la generación de *MSN Messenger*, *emojis* y *zumbidos*, lo más parecido a *Instagram* era *Fotolog*, no existía *Whatsapp*, por lo que las llamadas eran mucho más comunes que en estos días. No me sorprenden los desarrollos en interfaces, ni el cambio de la tecnología en sí misma, me sorprende el apego que se tiene hoy en día con las aplicaciones y la necesidad de volver cada aspecto de la vida una ventana hacia el mundo, un lugar donde cualquiera podría pararse a mirar y ser parte de la intimidad del otro. Tal vez, eso ya se veía venir desde los contenidos que se compartían en *Fotolog*, por lo demás recuerdo que fue muy popular ya que una *tribu urbana* de la época lo explotó muy inteligentemente, es probable que de ahí provienen los primeros *influencers*, en fin, volviendo al punto, es en el cambio de la relaciones personales desde donde surgen muchos de mis cuestionamientos. Una era donde se modificó por completo la idea de experiencia, una experiencia digitalizada, un presente de flujos de información, sobresaturado de imágenes y transmisiones en vivo.

Si hoy navegamos a diario en la *Web*, es preciso que comprendamos la pregnancia que posee dicha acción en nuestra existencia, comprender que aquel navegar, se aproxima –cada segundo un poco

más— a un caminar en la *Web*, nos movilizamos de forma integral en aquel espacio, lo convertimos en algo propio y las calles que recorremos terminan siendo lugares exhibidos en una historia de *Instagram*, una calle que muchos otros pueden estar recorriendo al unísono. Somos capaces de construir absolutamente todo lo que pensamos pero a veces pareciera ser lo contrario, si contamos con la tecnología como uno de nuestros principales aliados, no deberíamos sentir la existencia cada vez más indirecta, deberíamos poder tomar el control de lo que esta nos ofrece. Dicho control, sólo se da en la medida que sepamos el territorio por el cual estamos caminando, de no ser así, este nos llevará a lugares de los que no queremos ser parte y no tendremos idea hasta encontrarnos ahí, es de esperar que algún día podamos mirar hacia el pasado y ver esto como una astuta mutación y no como un gran error.

Vivimos entre saltos, la vida transcurre entre distracciones entre una entretención y otra, llenando los espacios vacíos de la existencia. Somos uno con la tecnología, ahí radica la cuestión normalizada de distraerse constantemente con un dispositivo que se ha vuelto imprescindible para la vida cotidiana, el que ha creado un nuevo sentido en la vida. Un ejemplo de aquel “nuevo” sentido, es el situarnos en un punto en específico y delimitar el camino que deseamos recorrer para llegar a otro destino en cuestión de segundos, tal vez milésimas de segundos. El territorio —como ya hemos visto— se ha convertido en una superficie de códigos binarios que se expresan y reconstituyen hasta llegar a las pantallas que utilizamos a diario. Aquel momento en específico, la belleza de ese instante es algo imposible de encontrar en otro sitio, es el duplicado matemático del mundo, el duplicado que visitamos y re-visitamos a diario y por ende, el duplicado que quise representar en esta serie de obras. El camino y las capas, entre *Youtube*, *Skype*, *Twitter*, *Uber*, *Tinder*, *Zoom*, etc. son una forma de concretar una ciudad que se construye virtualmente, una ciudad de circuitos impresos, vías, caminos y pistas de un lugar físicamente inexplorado pero mentalmente colonizado.

Finalmente, la diversidad de cuestiones que envuelven esta serie de obras y este informe, podría resumirse como una forma de abordar los cimientos del habitar contemporáneo. Las redes son el piso por el cual caminamos a diario, un lugar quebradizo e inestable, lleno de condiciones, pero el piso por el cual decimos caminar, desde donde decidimos construir nuestras relaciones personales. Cada una de las capas de acrílico transparente y placas electrónicas funcionan —en su conjunto— como un mapa hacia algún lugar, el mapa que nos llevará a algún sitio, otro sitio más. Sitios *Web* que vienen construyéndose hace décadas, se multiplican y proliferan de un modo aterrador, en un tiempo que logró descomponerse, romper su coherencia, por consiguiente, dejando a todos los que somos parte de esto en una vida acelerada que nos devora a cada instante. Dado lo anterior, creo que este proceso investigativo tiene muchas posibilidades de continuar, la cuestión digital es algo

que –sabemos– nos acompañará de forma definitiva, el ser humano ya no puede vivir sin la *Web* y a su vez, la *Web* expiraría sin la intervención humana, con el paso del tiempo se han convertido en uno, nos hemos convertido en uno con las redes y nuestro entorno también, ya existe un duplicado matemático del mundo por lo que, sólo nos queda esperar y ver hasta dónde nos llevará.

BIBLIOGRAFÍA

Agamben, G. 2015. ¿Qué es un dispositivo? Seguido de El amigo y de La iglesia y el Reino. Barcelona: Editorial Anagrama.

Barricco, A. 2019. The Game. España: Editorial Anagrama.

Barthes, R. 1989. La Cámara Lúcida. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Bauman, Z. 2004. Modernidad Líquida. Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Bauman, Z. 2005. Vida Líquida. Revisado en:

<https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2012/10/vida-liquida-zygmunt-bauman.pdf>

Bauman, Z. 2017. Retrotopía. Revisado en:

https://www.academia.edu/41550639/Retrotopia_-_Zygmunt_Bauman

Beer, S. 1973. Proyecto Synco Práctica cibernética en el gobierno. Santiago: Dirección Informática CORFO.

Crary, J. 2008. Las técnicas del observador. Murcia: CENDEAC.

Didi-Huberman, G. 2017. PASADOS CITADOS POR JEAN-LUC GODARD. España: Shangrila ediciones.

Emerson R. "On Prudence" citado en: Bauman, Z. 2005. Vida Líquida.

Faulkner W. Citado en: Didi-Huberman, G. 2017. PASADOS CITADOS POR JEAN-LUC GODARD.

Flusser, V. 2015. El Universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad. Argentina: Caja Negra Editora.

Giedion, S. 1981. El presente eterno: Los comienzos del arte. Madrid: Alianza Editorial.

Giunta, A. 2014 ¿Cuándo empieza el arte contemporáneo? / When Does Contemporary Art Begin?. Buenos Aires: 1ª Ed. Fundación arteBA.

Han, B. 2018. El aroma del tiempo. Un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse. España: Herder Editorial.

Han, B. 2019. Ausencia. Argentina: Caja Negra Editora.

Heidegger, M. 1924. EL CONCEPTO DEL TIEMPO. Santiago: Escuela de filosofía Universidad ARCIS. Recuperado en: <https://www.philosophia.cl/biblioteca/Heidegger/Heidegger%20-%20El%20concepto%20de%20tiempo.pdf>

Heidegger, M. 1927. Ser y Tiempo. Santiago: Escuela de filosofía Universidad ARCIS. Recuperado en: <https://www.philosophia.cl/wp-content/uploads/2019/02/Ser20y20Tiempo.pdf>

Heidegger, M. 1984. La técnica y la vuelta Ed. Universitaria. Santiago. Recuperado en: <https://enfoqueseducacionales.uchile.cl>

Hessler, J. et. al. 2015. “Mapas”, España: Phaidon.

Lee, G. 2020. Texto de archivo personal.

Ricoeur, P. en Rojas, et al. 2011. ¿Qué es lo contemporáneo? Actualidad, Tiempo histórico, utopías del presente. Santiago: Ed. Universidad Finis Terrae, Dirección de investigación y publicaciones.

Rojas, et al., 2011. ¿Qué es lo contemporáneo? Actualidad, Tiempo histórico, utopías del presente. Santiago: Ed. Universidad Finis Terrae, Dirección de investigación y publicaciones.

Sadin, É. 2018. La humanidad aumentada. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

Steyerl, H. 2014. LOS CONDENADOS DE LA PANTALLA. Argentina: Caja Negra Editora.

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Tatiana Julio, *Máquina de tiempo*, instalación, pantallas LCD, acrílico, ordenador de placa reducida y acero, 30x10x175. 2019 (Detalle). Fuente: Archivo personal

Imagen 2. Tatiana Julio, *Máquina de tiempo*, instalación, pantallas LCD, acrílico, ordenador de placa reducida y acero, 30x10x175. 2019. Fuente: Archivo personal

Imagen 3. Tatiana Julio, *Máquina de tiempo*, instalación, pantallas LCD, acrílico, ordenador de placa reducida y acero, 30x10x175. 2019 (Vista frontal). Fuente: Archivo personal

Imagen 4. Tatiana Julio, *Máquina de tiempo*, instalación, pantallas LCD, acrílico, ordenador de placa reducida y acero, 30x10x175. 2019 (Vista lateral). Fuente: Archivo personal

Imagen 5. Tatiana Julio, *Máquina de tiempo*, instalación, pantallas LCD, acrílico, ordenador de placa reducida y acero, 30x10x175. 2019 (Vista lateral). Fuente: Archivo personal

Imagen 6. Tatiana Julio, *Ensayo nº 9.7.1*, instalación, acero, acrílico, monitores, terceras manos, tubos de muestra, diodos, iluminación led y ordenadores de placa reducida, 200x172x143 cm. 2021. Fuente: Archivo personal.

Imagen 7. Tatiana Julio, *Ensayo nº 9.7.1*, instalación, acero, acrílico, monitores, terceras manos, tubos de muestra, diodos, iluminación led y ordenadores de placa reducida, 200x172x143 cm. 2021 (Detalle). Fuente: Archivo personal.

Imagen 8. Tatiana Julio, *Ensayo nº 9.7.1*, instalación, acero, acrílico, monitores, terceras manos, tubos de muestra, diodos, iluminación led y ordenadores de placa reducida, 200x172x143 cm. 2021 (Detalle). Fuente: Archivo personal.

Imagen 9. Stafford Beer, Sala de Operaciones, proyecto Cybersyn. Datafeed al frente y los sillones en distintas posiciones *Práctica cibernética en el gobierno*, 1973. Pág. 67

Imagen 10. Stafford Beer, Pantalla Datafeed; que ilustra la estructura de los Sistemas. *Práctica cibernética en el gobierno*, 1973. Pág. 71

Imagen 11. Stafford Beer, Vista ampliada de la pantalla C del Datafeed. *Práctica cibernética en el gobierno*, 1973. Pág. 71

Imagen 12. Stafford Beer, Cuadro del Sistema Viable. *Práctica cibernética en el gobierno*, 1973. Pág. 70

Imagen 13. Stafford Beer, Problema de variable económica y Flujograma cuantificado. *Práctica cibernética en el gobierno*, 1973. Pág. 79

Imagen 14. Stafford Beer, Sistema Cyberstride operando a cuatro niveles de recursividad autónomos. *Práctica cibernética en el gobierno*, 1973. Pág. 83

Imagen 15. Tatiana Julio, *Screenplay*, instalación, Acero, acrílico, monitor, ordenador de placa reducida, lente de Fresnel y cámara de vigilancia, 32x35x170 cm. 2019-2020 (Vista lateral). Fuente: Archivo personal

Imagen 16. Tatiana Julio, *Screenplay*, instalación, Acero, acrílico, monitor, ordenador de placa reducida, lente de Fresnel y cámara de vigilancia, 32x35x170 cm. 2019-2020 (Vista frontal). Fuente: Archivo personal

Imagen 17. Tatiana Julio, *Screenplay*, instalación, Acero, acrílico, monitor, ordenador de placa reducida, lente de Fresnel y cámara de vigilancia, 32x35x170 cm. 2019-2020 (Detalle). Fuente: Archivo personal

Imagen 18. Tatiana Julio, *12 pasos para construir una ciudad*, Video, Stop motion, 0:55 segundos. 2020 (Fotograma inicial). Fuente: Archivo personal

Imagen 19. Tatiana Julio, *12 pasos para construir una ciudad*, Video, Stop motion, 0:55 segundos. 2020 (Fotograma). Fuente: Archivo personal

Imagen 20. Tatiana Julio, *12 pasos para construir una ciudad*, Video, Stop motion, 0:55 segundos. 2020 (Fotograma). Fuente: Archivo personal

Imagen 21. Tatiana Julio, *12 pasos para construir una ciudad*, Video, Stop motion, 0:55 segundos. 2020 (Fotograma). Fuente: Archivo personal

Imagen 22. On Kawara, *DEC.29,1997*, Acrílico sobre tela, 20,3x25,4 cm, 1963-2013. Fuente: <https://artishockrevista.com/2015/05/04/on-kawara-la-ilusion-decirlo-29-771-dias/>

Imagen 23. Nam June Paik, *TV Buddha*, Instalación, versión año 1976. Fuente: <https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/342.2011.a-f/>

Imagen 24. Nam June Paik, *TV Garden*, Instalación, versión año 2000. Fuente: <https://www.guggenheim.org/artwork/9537>

Imagen 25. Nam June Paik, *Electronic Superhighway*, Instalación, 1995. Fuente: <https://americanart.si.edu/artwork/electronic-superhighway-continental-us-alaska-hawaii-71478>

Imagen 26. George Lee, *T3LETVBE.GIF*, Instalación, 2020. Fuente: Archivo personal de George Lee

Imagen 27. Ai Wei Wei, *Mapa de China*. Escultura, 2004. Fuente: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/77469>

Imagen 28. Jasper Johns, *Mapa*, Óleo sobre tela, 1961. Fuente: <https://www.moma.org/collection/works/79372>

Imagen 29. Paul Butler y Facebook, Imagen, 2010. Fuente: <https://paulbutler.org/2010/visualizing-facebook-friends/>

Imagen 30. *Human connectome project*, Imagen, 2014. Fuente: <http://www.humanconnectomeproject.org>

Imagen 31. Tatiana Julio, prueba de montaje, primera versión *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*. 2020. Fuente: Archivo personal

Imagen 32. Tatiana Julio, detalle, primera prueba de montaje, 2020. Fuente: Archivo personal

Imagen 33. Tatiana Julio, proceso, 2020. Fuente: Archivo personal

Imagen 34. Tatiana Julio, proceso de obra, 2020. Fuente: Archivo personal

Imagen 35. Tatiana Julio, detalle, primera prueba de montaje, 2020. Fuente: Archivo personal

Imagen 36. Tatiana Julio, prueba de montaje, segunda versión *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*. 2020. Fuente: Archivo personal

Imagen 37. Tatiana Julio, detalle, segunda prueba de montaje, 2020. Fuente: Archivo personal

Imagen 38. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 143,5 x 82 x 8 cm. 2021. Fuente: Archivo personal.

Imagen 39. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 143,5 x 82 x 8 cm. 2021. Fuente: Archivo personal

Imagen 40. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 23 x 13 x 8,5 cm. 2021. (vista lateral). Fuente: Archivo personal

Imagen 41. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 32 x 18 x 5 cm. 2021. (detalle). Fuente: Archivo personal

Imagen 42. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 34 x 21 x 10 cm. 2021. (vista lateral). Fuente: Archivo personal

Imagen 43. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 31 x 20 x 8 cm. 2021 (vista lateral). Fuente: Archivo personal

Imagen 44. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 23 x 13,5 x 8 cm. 2021. (vista lateral). Fuente: Archivo personal

Imagen 45. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 31 x 20 x 7,5 cm. 2021. (detalle). Fuente: Archivo personal

Imagen 46. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 35 x 20 x 8 cm. 2021. (vista lateral).

Fuente: Archivo personal

Imagen 47. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 143,5 x 82 x 8 cm. 2021. (detalle).

Fuente: Archivo personal

Imagen 48. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 143,5 x 82 x 8 cm. 2021 (detalle).

Fuente: Archivo personal

Imagen 49. Tatiana Julio, *Cartografías cibernéticas para una ciudad virtual*, Instalación, placas electrónicas, acrílico, iluminación led y pantalla de televisión, 2021. (conjunto de obras, formatos pequeños). Fuente: Archivo personal