



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

TERRAFORMACIÓN: CONSTRUCCIÓN SIMBÓLICA Y PAISAJE URBANO

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE :
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:

CÉSAR ISAAC GARCÍA ORTIZ

DIRECTOR DE TESIS:
DR. JULIO CHÁVEZ GUERRERO (FAD,UNAM)

COMITÉ TUTOR:

MTRA. ANGÉLICA JARUMI DÁVILA LÓPEZ (FAD,UNAM)
DR. JUAN MANUEL MARENTES CRUZ (FAD,UNAM)
MTRA. ERIKA KARINA ROJAS CALDERÓN (FAD,UNAM)
DR. EDUARDO ACOSTA ARREOLA (FAD,UNAM)

CIUDAD UNIVERSITARIA, DICIEMBRE 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México

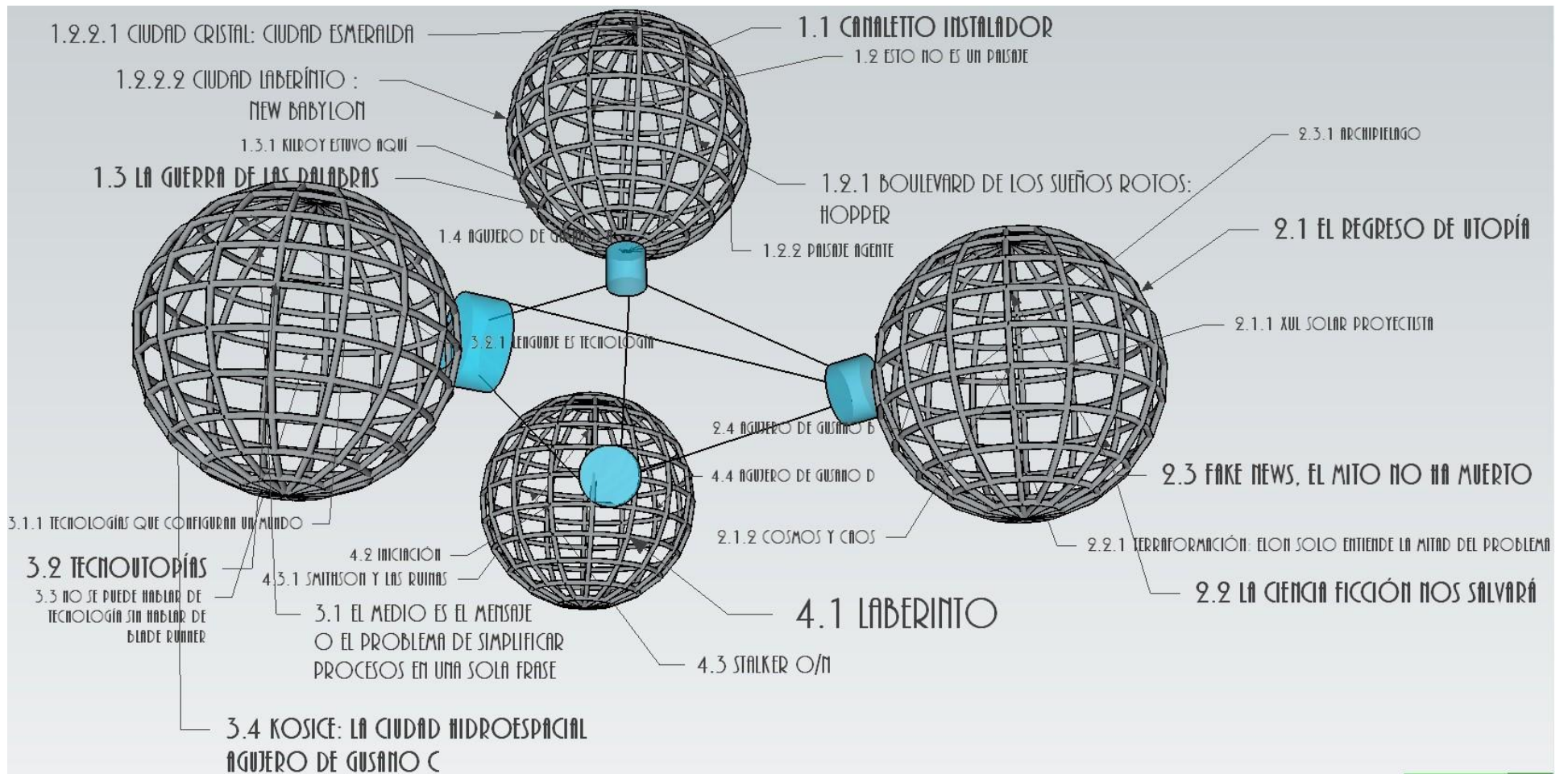


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3		
CAPITULO I. LO SÓLIDO		CAPÍTULO II. LO LEVE	56
1.1 Canletto instalador	14	2.1 El regreso de Utopía	59
1.2 Esto no es un paisaje	19	2.1.1 Xul Solar: proyectista	60
1.2.1 Boulevard de los sueños rotos: Hopper	21	2.2 La Ciencia Ficción nos salvará	73
1.2.2 Paisaje Agente	24	2.2.1 Terraformación: Elon solo entiende ½ del	80
1.2.2.1 Ciudad Cristal: Ciudad Esmeralda	27	problema	81
1.2.2.2 Ciudad Laberinto: New Babylon	34	2.2.2 Cosmos y Cáoos	82
1.3 La guerra de las palabras	50	2.3 Fake news, el mito no ha muerto	84
1.3.1 Kilroy estuvo aquí	53	2.4 Agujero de gusano B	
1.4 Agujero de gusano A	54		
CAPÍTULO III. LOS MEDIOS/TECNOLOGÍAS	88	CAPÍTULO IV. EL LADO OSCURO	111
3.1 El medio es el mensaje o el problema de simplificar procesos en una sola frase	88	4.1 Laberinto	114
3.1.1 Tecnologías que configuran un mundo	92	4.2 Iniciación	118
3.2 TecnoUtopías	95	4.3 STALKER O/N	122
3.3 No se puede hablar de tecnología sin hablar de Blade Runner	103	4.3.1 Smithson y las ruinas	125
3.4 Agujero de gusano C	110	4.4 Agujero de gusano D	128
CONCLUSIONES	129		
BIBLIOGRAFÍA	140		

INTRODUCCIÓN

Foucault escribió que la obsesión del siglo XIX había sido la historia, la de la época presente (1967) sería el espacio. Lo hace refiriéndose a las *heterotopías*, espacios reales o ilusorios con la función de operar como espejos en los cuales analizar el nuestro, reflejo donde se manifiestan nuestros deseos y nuestros miedos. Ejemplos de estos serían las cárceles, las casas de tolerancia, el cementerio, el geriátrico, etc. espacios que suspenden las relaciones cotidianas, mostrándonos su virtualidad. De ahí que ubique Foucault el espacio y no la historia como eje analítico; vivimos en una relación de emplazamientos y yuxtaposiciones, “no vivimos en un vacío diversamente tornasolado, vivimos en un conjunto de relaciones que definen emplazamientos irreductibles los unos con los otros.”¹. Pretendo abordar el espacio desde esta perspectiva, pero desoyendo un poco sobre hacerlo desde la heterotopía, pues no escribo desde la cárcel, ni desde el geriátrico, y tampoco Foucault lo hizo, sino desde un *estar* en medio del problema, investigador y objeto de estudio no son posiciones encontradas sino parte de un sistema de relaciones.

El trabajo que aquí presento busca establecer una serie de rutas para abordar la ciudad -epítome de nuestra construcción de espacio- desde el arte, un recorrido epistemológico que no traicione su característica esencial; la ciudad es un complejo tejido de relaciones -físicas, simbólicas, libidinales, etc.- que se retroalimentan y mutan constantemente. Un primer borrador de este recorrido se estructuró de manera lineal, articulándose bajo una lógica de encadenamiento causa/efecto: resultó un desastre. El problema abordado, y la aproximación a este desde la práctica artística, obligaron a considerar una forma distinta de análisis que arrojó, como un imperativo, la reflexión sobre el estatuto de la obra de arte en la construcción de conocimiento. Para sorpresa mía, esta revisión del quehacer artístico se convirtió en piedra de toque desde la cual articular un camino analítico. Si bien una extensa argumentación, con su desarrollo histórico, contextual, etc. sería lo apropiado para sostener la afirmación que estoy por hacer, me parece que mi papel es otro; mi producción y el análisis que derivo de ella son la puesta en juego de las ideas que propongo, lo que hago es pensar desde el arte ². Por ello dejo en esta introducción mis ideas sobre la obra de arte y el cuerpo del trabajo es su posible confirmación en acto.

1. Michel, Foucault. *De los espacios otros*. Conferencia publicada en *Architecture, Mouvement, Continuité*, n .5, octubre de 1984

2 “...pensar el arte desde el arte, pensar desde el arte...” Juan, Acha (2014). Marcel Duchamp: Itinerario de un desconocido. Pag.13. ITACA .México

I

Atender un problema complejo como la ciudad, donde las relaciones entre sus partes articulan sus significados y operaciones, requiere la mediación de un aparato epistemológico igualmente complejo que permita ensayar (incluso deformar) el problema sin romper el entramado relacional. Ese aparato es la obra de arte. Si me refiero a ensayar, esto quiere decir que la práctica artística introduce condiciones nuevas en el mundo, nos pone frente a un hipotético que se materializa. Se trata de entender la obra de arte como punto gravitacional que permite ensayar y analizar (en un ejercicio interdisciplinario) posibilidades en una interrelación constante. Un tejido de significaciones en el que cada una de sus partes necesita ser explicada en su relación intrínseca con el todo. Esta es la particularidad metodológica de la obra de arte, aquí radica también su importancia epistemológica. Su existencia misma se da en el marco de lo complejo, y como tal, se presenta como el aparato epistémico óptimo en el ensayo de nuevas configuraciones relacionales. Utiliza el universo de conjugaciones entre sus elementos y los modifica para dar pie a nuevos horizontes de reflexión. Su valor de uso epistemológico -¿y en última instancia su calidad?- radicaría entonces en su capacidad para dirigir estos nuevos horizontes de reflexión y en el mejor de los casos, de acción. Hacia esto apuntaba ya Canclini en los 70. Dicha operación se logra a través de un trabajo interdisciplinario; si la obra se posiciona en el mundo como materialización de un posible, es el conjunto de saberes que la órbita el responsable de derivar consecuencias políticas, filosóficas, físicas, sociológicas, psicológicas, y un largo etcétera. La obra de arte es el punto donde estas convergen y los saberes a su alrededor especulan más o menos y lanzan reflexiones siempre asociadas a un centro específico, de ahí la metáfora del centro gravitacional. La obra no permite que los saberes se diluyan en recorridos interestelares.

Para visualizar este mecanismo utilizo una analogía que se encuentra a su vez asociada a la forma en que he organizado este texto. Pensemos en la obra de arte como una molécula, pensemos en el Amoníaco (NH_3). Si bien el Nitrógeno y el Hidrógeno son gases y de ahí se puede inferir que un compuesto que los contenga será también un gas, existen particularidades que solo surgen cuando se combinan 3 Hidrógenos con un Nitrógeno en una estructura tetrahédrica; ambos gases son inodoros, pero cuando se combinan de la forma citada y forman una molécula de Amoníaco se convierten en uno de los compuestos mas apestosos del universo. La Química se estructura a partir del conocimiento de que el todo es mucho mas que la suma de sus partes, estudia átomos en relaciones operativas. Sin embargo las

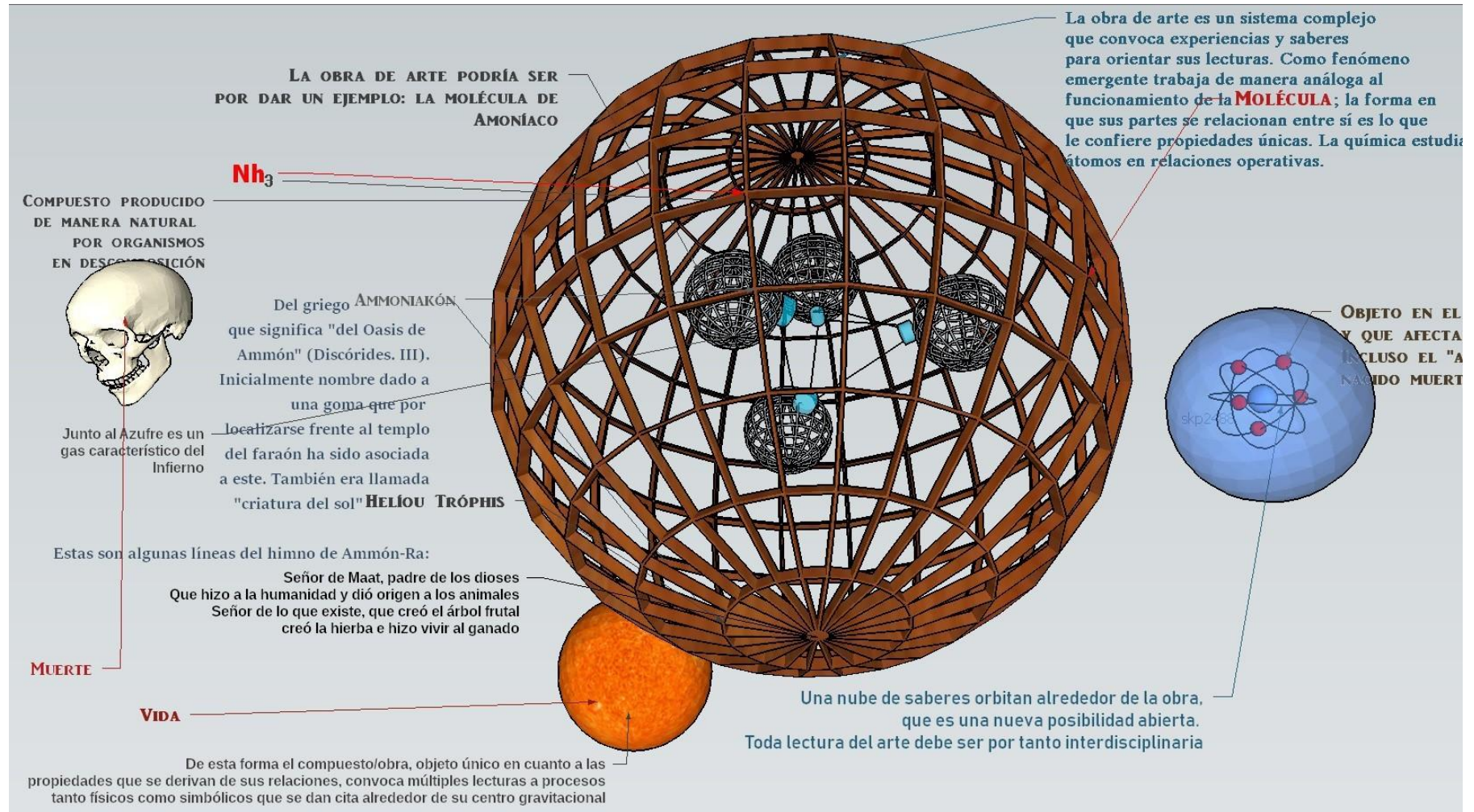
consecuencias de la existencia del Amoníaco en el mundo no se detienen en la enumeración de sus propiedades y reacciones. Este compuesto, al entrar en contacto con comunidades humanas, adquiere propiedades simbólicas. Por un lado, se encuentra de forma natural en organismos en descomposición, por ello es asociado, junto con el azufre, al Infierno. Por otro, su nombre deriva del griego AMMONIAKÓN, que significa “del oasis de Ammón”, en principio ligado a una goma que se encuentra en el desierto de Libia, justo frente al templo del faraón ³. Ammón se adjudicó poderes divinos y se hizo llamar Ammón-Ra, el dios/sol de los egipcios. Su himno es una loa al poder dador de vida² [fig.1]. Es así que el Amoníaco -muy brevemente ejemplificado aquí-, tal como la obra de arte, convoca una serie de saberes y lecturas que orbitan a su alrededor. Las especificidades de la molécula generan un cuerpo de conocimiento a su alrededor, su existencia es el catalizador de dichos saberes y experiencias.

³ Discórides. Sobre los remedios medicinales. Ediciones Universidad de Salamanca. 2016. España
Extracto del himno de Ammón. De www.egiptologia.org, tal como se vió en diciembre de 2018

Señor de Maat, padre de los dioses,
Que hizo a la Humanidad y dio origen a los animales.
Señor de lo que existe, que creó el árbol frutal.
creó la hierba e hizo vivir al ganado.

Poder que Ptah moldeó,
El Bello, bienamado joven, a quien los dioses alaban.
Que creó lo que está arriba y abajo,
El que ilumina las Dos Tierras
Y atraviesa el firmamento en paz.
Rey del Alto y Bajo Egipto, Ra, Justificado,
El Señor de las Dos Tierras, de gran fuerza,
Señor de la Majestad (Sfyt), creador de la Tierra,
De naturaleza más ilustre que cualquier otro dios.

Fig 1. Gráfico diseñado por el autor, 2019.



II

Ya desde el índice se podrá observar la estructura interdependiente del trabajo. La práctica artística que realicé durante la maestría se convierte aquí en centro gravitacional desde el cual se proyectan lecturas provenientes de diversas disciplinas. Un desarrollo analítico orbita esta práctica artística que es su anclaje. Si bien se implementaron algunos procedimientos para ajustar su dinámica al formato lineal del libro, se volvió indispensable la reiteración de conceptos buscando no perder el bosque al mirar el árbol. Como si este texto fuera un diagrama de Venn, en la intersección, las ideas se repiten. El texto no obedece un orden específico, el capítulo III puede servir de introducción al trabajo, tanto como cualquier otro por donde se comience la lectura. Al final la interrelación entre estos guía el recorrido. El cuerpo del trabajo se divide en cuatro capítulos, mi producción es abordada desde el primero hasta el último. Estos capítulos son divisiones temáticas utilizadas como recurso metodológico, no asumo con ello que esta división es la única posible para el análisis de la obra de arte.

El capítulo I se avoca a las condiciones materiales de la ciudad, sobre como estas influyen en la construcción de subjetividades, sus interrelaciones y ubica mi trabajo junto a otros ejemplos que han buscado intervenir materialmente en el espacio urbano, atendiendo claro, a que dichas intervenciones tienen repercusiones políticas.

En el capítulo II se analizan las condiciones simbólicas que permean y dan cuerpo a la ciudad. Es decir sus mitologías y como estas aportan también a la configuración de las subjetividades y de las relaciones entre quienes las habitan. Se abordan aquí algunas propuestas que reclaman un *espacio* en la construcción de los relatos que definen la gramática de lo urbano.

El capítulo III es un acercamiento al rol que los medios/tecnologías juegan en la configuración de las dos esferas anteriores. Analiza su posible apropiación estratégica, pero también su constitución como otra esfera de influencia con la capacidad de generar dinámicas propias y extrapolarlas al conjunto de lo social. Las herramientas no son solo herramientas.

El capítulo IV aborda una temática que surgió durante la investigación/producción de manera casi orgánica. Al pensar la práctica artística me parecía que existía una brecha teórica infranqueable entre un arte en positivo -aquel que propone vías de posibilidad; utopía) y un arte en negativo (aquel que se ubica en el campo de lo destructivo, de lo sórdido y perverso; distopía-. Sin pretender englobar y cerrar una teoría del arte, aquí se tiende un puente que busca salvar la dicotomía. Los ejemplos de arte en positivo aquí tratados construyen sus cimientos

precisamente sobre el terreno de lo ya descompuesto. Este capítulo ubica lo residual como eje fundamental en el universo de la obra de arte. El reverso de la moneda, lo oculto, aquello que la modernidad trató de borrar, es aquí asimilado como principio fundacional. Para ello se utiliza la figura mitológica del laberinto y se recupera su acepción originaria como modelo del pensamiento. Al final se verá que esto no obedeció solamente a razones particulares -mi necesidad de conciliar a, digamos, Bas Jan Ader con Nick Cave- sino que este reverso opera como resistencia a la sociedad de control.

Al comienzo de cada capítulo se añadió una sección que nombré *Proemio*, si bien la articulación del texto buscó generar módulos y saltos entre estos que dieran cuenta de cómo se articuló esta investigación/producción, la parte de la producción parece quedar relegada a ejemplo, cuando en realidad es la piedra de toque a través de la cual se articuló, por ejemplo, la conexión entre laberinto y utopía. En esos breves párrafos se busca establecer el origen desde la práctica y cómo esta evolucionó hacia la búsqueda de referentes que abordaran las mismas inquietudes. Es decir, el origen de esta investigación en el orden de lo complejo sobre lo urbano está dada en primera instancia por una práctica que fue compleja en su utilización de recursos, métodos y referentes culturales. El texto aquí presente tiene su origen en la calle. Cabe decir que al final de cada capítulo se agregó un apartado llamado *agujero de gusano*. Tal como en cosmología, este gusano busca establecer una vía que comunique de manera directa uno de los universos/capítulos con los otros. Aquí se abordan casos que no permiten su disección en las temáticas planteadas y por lo mismo llevan directamente a las reflexiones de los demás.

Hasta aquí pareciera que la división en estos cuatro capítulos forma un continuo coherente que volvería ocioso el rompimiento de la linealidad del texto. Sin embargo solo con observar con un poco de detalle el siguiente ejemplo, quedará al descubierto que cualquier acto/obra realizado en la ciudad se encuentra atravesado por todas las temáticas aquí planteadas, no existe una sucesión ordenada de causa y efecto. Todo tiene que ver con todo al mismo tiempo.

III

Pensemos en la Suavicrema ⁴ -Estela de Luz-. Monumento conmemorativo del Bicentenario de la Independencia de México envuelto en casos de corrupción y posteriormente propuesto como monumento a la “ignominia” y al recuerdo de las víctimas de la violencia en México por el colectivo Movimiento por la Paz con Justicia y Dignidad (MPJD) en voz de Javier Sicilia, Juan Villoro y demás actores del medio

cultural ⁵. Este proyecto arquitectónico, que también alberga al Centro de Cultura Digital, se ha convertido en un caso emblemático de la dinámica urbana en la Ciudad de México, para algunos incluso paradigma de las operaciones del neoliberalismo en el país ⁶. Analizarlo a través de un proceso lineal nos llevaría a ubicarlo como arquitectura y describir sus características formales, probablemente no hablaríamos de su costo -tal como hace el portal <arquitecturapanamericana.com> ⁷. Después como medio/tecnología no solo en su sentido mas obvio -es una pantalla gigante- sino por contener al Centro de Cultura Digital y sus propuestas de alfabetización tecnológica. Analizaríamos finalmente su carácter simbólico -monumento al bicentenario que apela a un programa de progreso tecnológico-. Dicho análisis no nos hubiera permitido establecer de manera crítica las contradicciones que se dan cita en la Estela de Luz. No se hubiera elaborado una crítica transversal que discute la pertinencia de un monumento más -arquitectura- en un país que ya tiene demasiados -urbanismo- y sobre la utilidad de este en uno de los países mas violentos del mundo -política-. Crítica sobre la utilización de la tecnología como espectáculo, una enorme pantalla que prende y apaga en secuencias juguetonas y que en una ocasión se utilizó como un twitter gigante, en un proyecto que inicialmente estaba destinado a abrir un espacio de reunión y esparcimiento orientado al ejercicio de un verdadero espacio público. Crítica que se pregunta sobre el hecho de ubicar un centro con importantes propuestas de alfabetización tecnológica, en uno de los circuitos financieros y de mayor poder adquisitivo de la ciudad y no, por ejemplo, en Iztapalapa. Crítica, finalmente que desmontó el engranaje de una obra y con ello los tejes y manejes en la concesión de contratos y recursos por parte del Estado. Así, hablar de la Suavicrema es hablar desde las perspectivas que la atraviesan al mismo tiempo y que articulan su significado justo en ese entrecruzamiento.

4 Utilizo su denominación mas coloquial dado que ya se ha vuelto una referencia cultural generalizada.

5 <https://www.informador.mx/Mexico/Exigen-que-Estela-de-Luz-sea-Memorial-de-Victimas-20130402-0140.html>

6 Para un análisis detallado de su desarrollo véase el siguiente artículo: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3381/338149856006/html/index.html>

7 “La Estela de Luz es un espacio público que gana la Ciudad, un Hito Urbano que festeja 200 años de la historia, que simboliza lo que somos como Mexicanos y de local nos sentimos orgullosos. “ este texto laudatorio inicia la entrada sobre la estela de luz en el portal mencionado. Cabría aquí especular si es precisamente la disección del problema, en este caso abordarlo desde una mera descripción del proyecto arquitectónico, lo que propicia en primera instancia la anulación de todo acercamiento crítico.

IV

En sus memorias *A Reason for hope*⁸, la célebre primatóloga Jane Goodall se pregunta sobre el comienzo de su propia historia. ¿No comienza esta en realidad con sus padres? No solo heredó sus genes sino que el contacto con ellos, sobre todo con su madre, moldearon su carácter. A blanco similar apunta Tarkovsky en el filme *el espejo* donde cuenta la historia del “protagonista” al contar la historia de los padres. Pero Goodall va más allá, ¿No son ella y sus padres parte del género humano y comparten características con este? ¿Hay que empezar desde el principio histórico de esta especie? ¿Y que hay de la afinidad con todos los seres vivos con quienes se comparte un atávico y desesperado aferrarse a la vida? No vayamos más lejos, que sabemos hacia donde se dirige, Borges ya nos lo dijo en *el libro de arena*⁹. Goodall opta por lo más sensato; comenzar por el nacimiento de ese centro fenomenológico en el que se dan cita las corrientes más antiguas, a veces de manera tangencial, a veces de lleno y que es a veces también observatorio astronómico. Ese centro es ella misma como centro.

Este trabajo propone pensar mi práctica artística como centro fenomenológico que permite hilar distintas perspectivas sobre la ciudad sin traicionar su condición de ente orgánico y plurivalente. Así como la involuntaria obra de arte -¿performance?- que llamamos Suavicrema es materialización que guía un análisis complejo sobre las dinámicas de la ciudad, desvelándolas, pienso en la práctica artística como aparato con el que podemos desmontar y ensayar nuevas posibilidades, contribuyendo con ello, a la generación de conocimiento.

8 Jane Goodall. *A Reason for hope*. Grand Central Publishing. 1998. EUA

9 J.L. Borges. *Cuentos Completos*. Contemporánea. México. 2011

CAPÍTULO I: LO SÓLIDO

Pr o e m i o : ¿Cómo transformar el ambiente en el que se desarrolla nuestro cotidiano? Llegamos a este y parece que ya no tenemos participación en la construcción de la calle en la que vivimos, por ejemplo. ¿Es esta una escenografía a la que acoplarnos? Por lo menos intuitivamente nos aqueja la noción de que esa escenografía toma un papel más importante del que parecería a primera vista, es también personaje en el teatro del mundo. Así, comencé las primeras instalaciones en el espacio público, gestos, utilizando tal vez una terminología del arte contemporáneo, pero en cierto sentido también intentos determinados a encontrar formas de *construir* ciudad. Esta construcción no necesariamente se basaba solamente en el concreto que le da cuerpo, también se construye a través de los recorridos, se teje a través de la concatenación de los símbolos que la significan.

En la *Estrella de Ratner* de Don DeLillo -spoiler alert- en la escena final cuando el incierto cataclismo se encuentra a la vuelta de la esquina, el personaje Bolin, amante de hacer listas y cumplir las tareas por el placer de ir tachando cada una de estas al ser realizadas, se da cuenta de que no necesariamente se trataba de las tareas sino del simple placer de hacer una lista y tacharla, así, se dedica en ese momento a hacer listas y tacharlas en un ejercicio de reconocimiento de lo que construye su goce y en última instancia su subjetividad. En un primer ejercicio las instalaciones en el espacio público fueron un recorrido, la creación de una línea del metro, con sus símbolos para cada estación y su cartografía específica. Como Bolin, no era precisamente la existencia el medio de transporte metro, pues claro que nunca lo hubo en estas instalaciones, sino la utilización de sus símbolos para construir una imagen de la ciudad, dado que, como se argumentará a continuación, la imagen también ES la ciudad. Guiado por estas instalaciones se generó el trabajo que aquí se analiza; dada la flexibilidad encontrada en la utilización de los símbolos de la ciudad, la oportunidad de ser parte de la creación de esta se amplifican. Las instalaciones a manera de estaciones móviles y artefactos lúdicos son ejercicios de construcción de la ciudad. Manipulación de sus símbolos e inserción de algunos otros para generar otra imagen de esta. Las esbeltas columnas de madera con calculadoras como artefacto de escritura buscan tejer un nuevo significado al insertarse y alterar la escenografía. Una primera experiencia se llevó a cabo en Ciudad de México [fig.39], en esta un *usuario* participó de manera peculiar, fue el primero y último que la utilizó por lo menos en ese lugar. La persona referida pasó junto a la columna que , ubicada en la Colonia Peralvillo a la distancia suficiente para que yo pudiera observar desde mi ventana, dio unos pasos hacia adelante, regresó, la revisó unos segundos , volteó en

360 grados y al no haber nadie a la vista se la echó al hombro. Si bien no se obtuvo la reacción esperada, sí fue este un ejercicio que dio luz sobre los distintos códigos territoriales de una misma ciudad, sobre qué puede utilizar una persona y donde -en mis instalaciones han sido radicalmente distintas las respuestas en la calle Madero y en la colonia Peralvillo- , un ejercicio sobre qué es móvil -"¿Alguien dejó esto aquí por ser basura y me lo puedo llevar?"-, y fue este el inicio de las reflexiones que se detallan a continuación sobre la flexibilidad de la ciudad, su legibilidad y la posibilidad de participación en su manipulación.

A partir de este ejercicio la pregunta fue: ¿ Cuáles son las unidades básicas, sino todas por lo menos las que me puedan servir, para construir ciudad? La intuición que derivó en el siguiente texto es que estas van más allá de las vigas, los tabiques y el concreto. La producción consistente en las columnas de madera y mármol con calculadoras, fue una respuesta a esta pregunta.

I.1 Canaletto Instalador

Canaletto utilizaba una cámara óptica, dispositivo que parte del principio de la cámara oscura para generar una imagen sobre el papel y así realizar un primer boceto de sus famosas vistas de Venecia. El proceso para la composición de sus cuadros era más intrincado que esta copia del natural; realizaba un ensamblaje a partir de varios dibujos, algunos con el uso de la cámara, otros no, [fig. 1,2] . El resultado final es una combinación de puntos de fuga manipulados de forma magistral para crear un *espacio* ilusorio sobre la tela¹. El espectador de sus cuadros transita por distintas perspectivas en esa única imagen. Como observadores nos encontramos en una experiencia inmersiva. Contemporáneo de Canaletto, Michele Marieschi pintaba entre 1735 y 1737 *El puente de Rialto con el canal de Hierro* fig[3] ,obra que anuncia ya la posición central del público en la obra de arte; Existe entre esta última pintura y las experiencias de realidad virtual un trecho muy largo?

Al mismo tiempo, el conjunto de pintores llamados Vedutistas¹⁰ generaron un cuerpo de trabajo que se agrupa bajo el nombre de *Caprichos*. Los caprichos son, tanto composiciones paisajísticas que a la manera del ensamblaje, amalgaman ruinas romanas, templos egipcios y esculturas griegas en ciudades renacentistas, como una serie de espacios arquitectónicos imposibles. Tal vez la obra más célebre de este género sea la serie *Le Carceri* de Giovanni Battista Piranesi¹¹, fig [4]. Es interesante observar como se desarrolló a la par de la búsqueda de composiciones que integraran al espectador, haciendo que este *habitara* el cuadro, una exploración sobre la creación de otros espacios, tal vez, utilizando el termino de Foucault, unos *espacios otros*. Estos nuevos ensamblajes espaciales no deben ser tomados por meros divertimentos, son, sobre todo, exploraciones sobre nuevas formas de crear espacio e intuiciones sobre como esto modifica la forma de habitarlo. Son casi proyectos para lo que en su época resultaba imposible. Esta idea de proyecto se encuentra mas aterrizada en una obra de Canaletto, *Capricho con el puente de Rialto según el proyecto de Palladio*, (1742-1744) fig. [5]. Partiendo de los dibujos arquitectónicos de Andrea Palladio para el diseño del Rialto, Canaletto realiza esta pintura que buscó dar un espaldarazo al proyecto; como toda firma arquitectónica sabe, este tipo de presentación no es una mera ilustración, es la puesta en juego de un posible.

¿ Hizo Canaletto uno de los primeros *renders* arquitectónicos?

¹⁰ Alessandra Fregolent. Los Vedutistas. Pags. 42-43. Electa Bolsillo. Venecia .2001

¹¹ G.B. Piranesi. Le Carceri (Carte D'Artisti). Abscondita. Milán. 2011

A través de estos ejemplos he querido mostrar la relación entre la imagen del paisaje urbano y la arquitectura, relación que no se limita a la ilustración de la una por la otra, sino que en su convivencia y convergencia dan cuerpo al espacio de la ciudad -esta relación se detallará unas páginas hacia adelante-. Me pregunto si, de tener los recursos operativos a la mano (me refiero por ejemplo al concepto de instalación: ambiente creado sin un fin utilitario, mas bien simbólico) ¿habría sido Canaletto uno de los primeros artistas de la instalación? ¿o tal vez Piranesi con sus Carceri?... En la Bienal de Venecia de 1979 el arquitecto Aldo Rossi presentó su obra *Teatro del Mondo*¹² y se ubicó en la laguna frente a la plaza de San Marcos, fig. [6,7] ¿ Es este un Capricho materializado¹³?

Estas ideas se desarrollaron en el curso de la investigación cuando tuve que explicar el paso de la pintura de paisaje urbano (razón por la cual entré al posgrado) a la instalación en el espacio urbano que se apropia de tecnologías elementales. Sin embargo, rápidamente se dejó ver que dicho ejercicio iba más allá de una justificación académica. Las interrelaciones entre medios¹⁴ y disciplinas es la *conditio sine qua non* del estudio de lo urbano, y por más contraintuitivo que resulte, para hablar de la infraestructura de la ciudad hay que hablar de su imagen. Este abordaje es el que se realizará con los siguientes ejemplos.

12 <https://www.labiennale.org/en/asac/activities/il-teatro-del-mondo-edificio-singolare>

13 Tenía en mente esto Peter Lang cuando habla irónicamente del espectáculo de un “...*Palladian Arcadia in the Novo Venice lagoon*”. *The lost continents of Utopia*

14 Con medios me refiero aquí a los procedimientos técnicos: pintura, arquitectura, cine, narrativa, etc.



Fig. [2] Canaletto. Vista de la entrada del Arsenal. 1732.

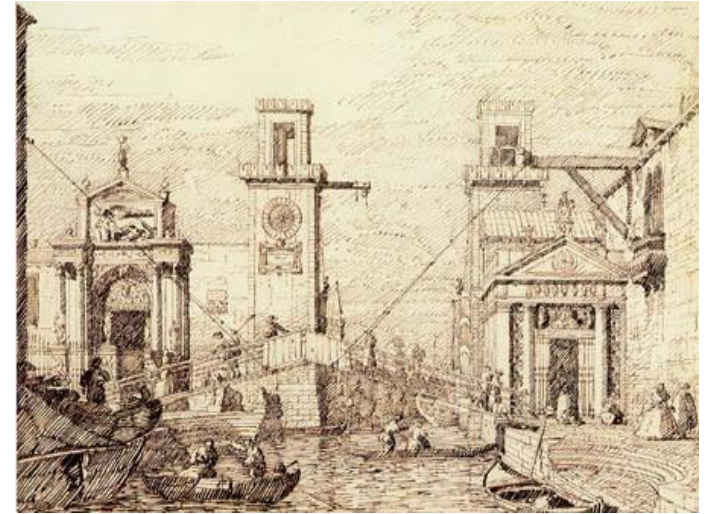


Fig. [1] Canaletto. Dibujo preparatorio de Vista de la entrada del Arsenal

Se pueden apreciar aquí modificaciones importantes entre el dibujo y la pintura. La perspectiva en la pintura nos sitúa en el canal, el bote de la derecha se muestra en un escorzo que nos acerca a la escena, la diferencia perceptual entre esta y la perspectiva de la cámara es evidente.



Fig. [4]. Michele Marieschi. *El puente de Rialto con el canal de Hierro*. 1735-1737

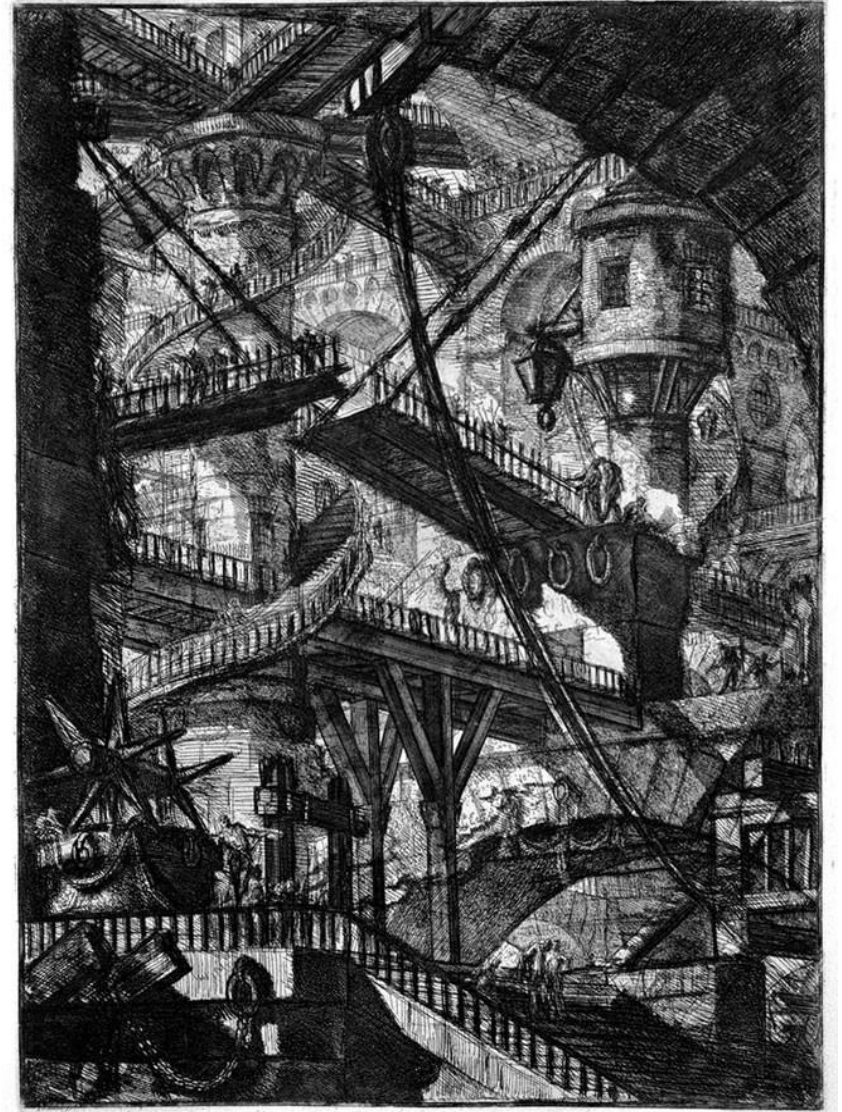


Fig. [5] *Le Carceri*. Giovanni Battista Piranesi. 1760-1761



Fig. [6]. Aldo Rossi. Bocetos para el proyecto Teatro del Mondo. 1979



Fig. [7] Aldo Rossi. *Teatro del Mondo*. Bienal de Venecia. 1979

1.2 Esto no es un paisaje

Uno de los ejemplos más característicos de la construcción de una imagen y su inserción en el imaginario cultural de un espacio (Debord le llamaría la objetivación de una imagen) es la propaganda de las pirámides de Giza. Cuando en los folletos turísticos, guías de viaje y demás textos del aventurero contemporáneo, vemos las pirámides de Egipto en un entorno desértico donde pareciera que los milenios que nos separan de las dinastías egipcias no han transcurrido. Esta percepción es solo el resultado de condiciones atmosféricas y de un hábil encuadre, apoyado por el diseño del espacio en el que descansan las pirámides y que logra hacer desaparecer el contexto en el cual se inscriben. Las pirámides se encuentran prácticamente invadidas por la mancha urbana, solo unos cuantos metros separan a la gran Pirámide de Keops del complejo urbano con todo su talante de tedio y monotonía .

Aún así las imágenes de Giza no dejan de ser imponentes, al modificar la perspectiva y el encuadre, una imagen compleja de El Cairo sale a la superficie y se inserta en las problemáticas de la urbe contemporánea, fig [8,9,10]. Los faraones conviven con la contaminación derivada de la combustión de hidrocarburos, observan desde su templo la expansión de los desarrollos inmobiliarios, el aumento de la población, el auge y la caída de los gobiernos. ¿Será el mito de lo atemporal puesto en circulación a través de la imagen, una forma de mitigar los conflictos de una ciudad al enfrentarse a su momento histórico?

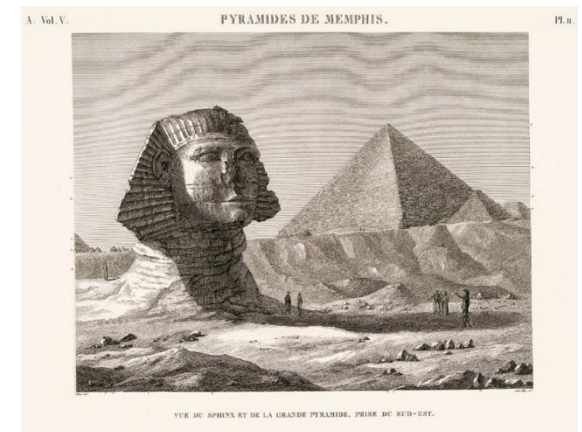


Fig. [8] (arriba) fotografía tomada de TripAdvisor

Fig. [9] litografía tomada de *Description d'El Egypte*



Fig [10] Imagen tomada de la web de Chris Colburn

1.2.1 Boulevard de los sueños rotos: Hopper

La pintura *Nighthawks* (1942), fig. [11], muestra a cuatro personas dentro de un café nocturno. Se representa Greenwich Village, barrio de Manhattan donde nació Hopper. La obra de Hopper se volvió referente durante la década de los cuarenta y cincuenta, se constituyó como la imagen de Estados Unidos y la sensibilidad que definía la vida urbana de este país. Sin embargo no es una muestra fiel de la vida americana en este período, en las obras de Hopper se muestran espacios casi vacíos, desolados, donde los personajes que habitan el cuadro no terminan por integrarse, cuando las calles que se representan generalmente se encontraban en continuo movimiento debido a las exigencias del ritmo de vida moderno. Aún así su obra configuró el imaginario que de las ciudades se tenía. Resultó así porque lo que Hopper retrata es el estado anímico del ciudadano frente a la vida moderna, del ciudadano estadounidense frente al espectáculo de la segunda guerra mundial, telón de fondo del sueño americano¹⁵. Fue precisamente por ello que *Nighthawks* se vuelve referente cultural y además uno que será replicado y re-elaborado por otros artistas posteriormente. *Boulevard de los sueños rotos* de Helwein, fig. [12], es un ejemplo de esta re-elaboración que en lugar de los personajes habituales, ubica a estrellas de cine de los años 50. De manera paródica, frente a la escena original, Banksy coloca un personaje que destruye el escaparate. En el cine WinWenders recrea la escena, fig. [13], y Ridley Scott mostraba constantemente a la producción de *Blade Runner* una imagen de *Nighthawks* porque esa era la atmósfera que buscaba. Incluso los Simpson la han recreado. Los ejemplos se multiplican. La importancia de esta imagen radica en que se muestra como un claro ejemplo de cómo se construye la imagen de la ciudad. *Nighthawks* da en el clavo al desmontar lo que significa el espacio urbano de su época, fue solo cuestión de tiempo para que esta representación fuera absorbida por el imaginario social que se veía reflejado en ella. Si bien la imagen de una ciudad se manipula con fines políticos y propagandísticos (como *la ciudad de la esperanza*), lo que sucede en *Nighthawks* podría entenderse como un proceso opuesto. La obra de Hopper se dirige hacia el desmontaje de un ideal americano y presenta una ficción que el observador percibe más cercana a su realidad y a los significados que ella convoca.

¹⁵ En una entrevista publicada en el libro , *Habla el artista* de Katharine Kuh, Hopper afirma que la supuesta soledad de sus pinturas es percepción del espectador, él solo está interesado en los problemas de la luz, ni siquiera el color está dentro de sus inquietudes. *Nighthawks* es una de sus pinturas favoritas.

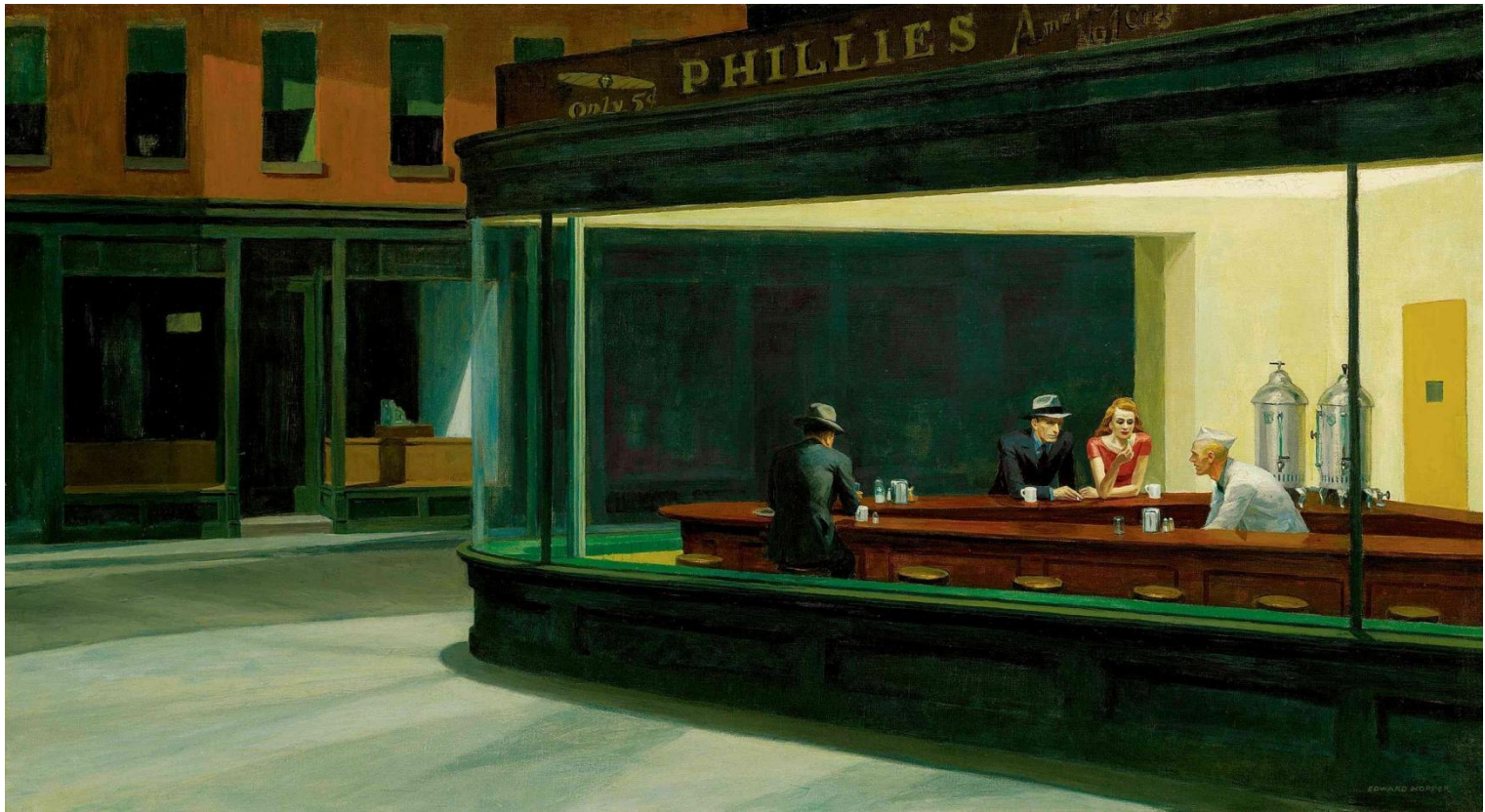


Fig. [11] *Nighthawks*. (1942) Edward Hopper.



Fig. [12]. Gottfried Helwein. *Boulevard of Broken dreams*. 1987. Los personajes son Humphrey Bogart, Marilyn Monroe, James Dean y Elvis Presley.



Fig. [13] Fotograma del filme *End of Violence*. Wim Wenders (1997)

1.2.2 El Paisaje Agente

La imagen de la ciudad, el paisaje urbano, ya sea retratado a través de un lienzo al óleo o mediante recursos digitales, es una materialización que una vez inscrita en el mundo entra en circulación y participa en la economía tanto simbólica como material de la ciudad. Esto la convierte en un agente dentro de las relaciones que dan cuerpo al tejido urbano; quienes controlan su producción y distribución se hacen de un nicho de poder político con la capacidad de influir en la construcción tanto de las subjetividades, como de la Otredad. Hacia esto apunta W.T. Mitchell en la obra antologada *Landscape and Power*. El propósito de Mitchell es modificar la noción de paisaje derivada de una tradición estética, una que lo ha llevado al terreno de lo kitsch. *Pensar el paisaje no como un objeto a ser visto o como un texto a leerse, sino como un proceso a través del cual las identidades individuales y colectivas son conformadas*¹⁶. Con ello lo que la perspectiva propuesta plantea es dejar atrás preguntas como ¿qué es?, o ¿qué significa el paisaje? Y preguntarnos ¿Qué hace el paisaje?, ¿Cómo opera culturalmente?

Centrándose en la arquitectura, Edward T. Hall conceptualiza el problema de manera similar: *Los edificios son una expresión de pautas de caracteres fijos, comprenden manifestaciones materiales tanto como normas ocultas, interiorizadas, que rigen el comportamiento cuando el hombre se mueve sobre la tierra*¹⁷. Hall cita a Winston Churchill cuando este dijo: *Nosotros configuramos nuestros edificios y ellos nos configuran a nosotros*¹⁸

El concepto de paisaje entonces se amplía; al decir paisaje Mitchell no se refiere ya al género de pintura que conocemos, sino a la totalidad de la construcción visual del lugar mirado, ya sea a través de la pintura, la fotografía, el cine e incluso a través de la experiencia física de confrontación con la arquitectura de ese lugar. Así, *paisaje* se entiende como un conjunto de relaciones que operan como indicadores de que y como se debe mirar lo que es puesto frente a nosotros. El paisaje por lo tanto es una herramienta de interacción social. Esto sugiere que imagen y arquitectura se encuentran en el mismo plano operativo. No existen diferencias mayúsculas entre la producción/circulación de imágenes sobre la ciudad y la construcción de un espacio que a través de su arquitectura guía comportamientos e ideologías, fig [14,15]. El paisaje así entendido es un agente. *Sugerimos que el paisaje es un instrumento de*

16 W.J.T. Mitchell. *Landscape and Power*. Pag. 14. The University of Chicago Press. 1999

17 Edward T. Hall. *La dimensión oculta*. Pags. 127-128. Siglo XXI. México. 1996

18 Churchill citado en :Edward T. Hall. *La dimensión oculta*. Pag.132. Siglo XXI. México. 1996

*poder cultural, incluso un agente de poder que se representa a sí mismo como independiente de las humanas intenciones*¹⁹. Estamos hablando aquí de la gestión del espacio a través de un proceso que configura las individualidades al mismo tiempo que busca esconder los procedimientos que utiliza.

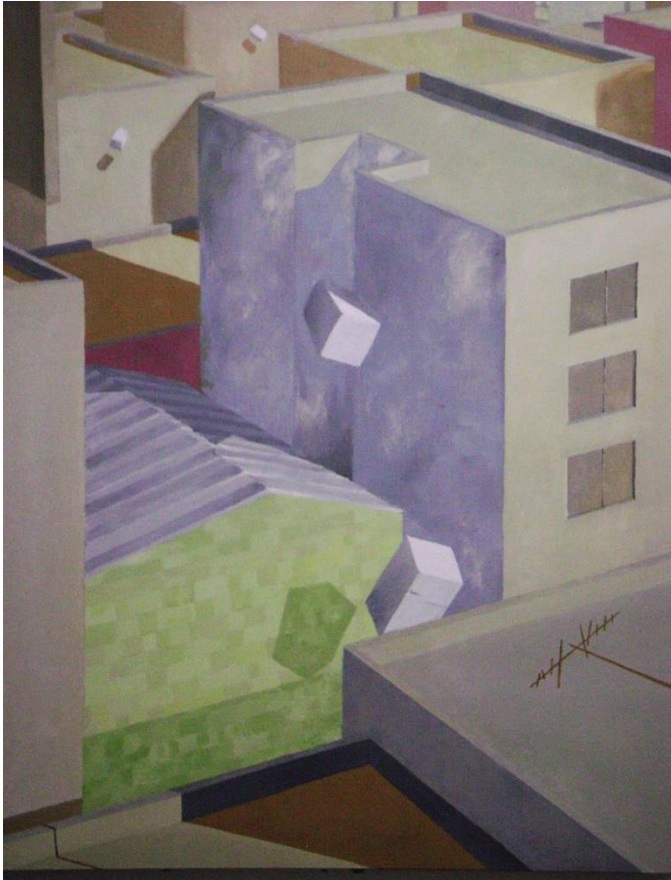


Fig.[14] *Sin Título*. Pintura del autor. Óleo sobre papel. 50 x 70 cm. 2015

19 W.J.T. Mitchell. *Landscape and Power*. Pag. 14. The University of Chicago Press. 1999

Hans Hackee realizó la obra *Shapolsky et. al.* como una forma de desmontar el paisaje neoyorkino. Al hacer evidente las prácticas especulativas en bienes raíces por parte del grupo inmobiliario de la familia Shapolsky da un vuelco a la imagen y al status cultural de dicha institución. Hackee desmonta la *naturalidad* del paisaje neoyorkino que muestra su distribución inmobiliaria como si esta obedeciera a una especie de ley orgánica sobre las ciudades, una ley natural de distribución del capital. En *Shapolsky et. al.* se muestra como dicha distribución obedece a las decisiones de quienes cuentan con capital suficiente para rearticular el paisaje a su conveniencia, Hackee trae a la superficie una de tantas fuerzas ocultas que dirigen las interacciones en el espacio urbano. Como lo afirma Mitchell: *decimos “paisaje es naturaleza, no convención” en la misma forma en que decimos “el paisaje es ideal, no bienes raíces” y por la misma razón se erradicán los signos de nuestra actividad constructiva en la formación del paisaje como valor o significado.*²⁰



Fig. [16] Parte de la muestra Shapolski et. al. Donde Hackee documenta practicas de especulación inmobiliaria entre un reducido grupo de inversionistas. Hackee no pudo presentar la obra al ser cancelada su exhibición individual por contener obras “inadecuadas”. Se ha especulado sobre la relación del patronato del Guggenheim con Shapolsky pero esto no ha sido probado.

20 W.J.T. Mitchell. *Landscape and Power*. Pag. 16. The University of Chicago Press. 1999

El problema no es minúsculo, de los análisis anteriores se desprende que casi cualquier gesto, cualquier imagen puesta en circulación, o en su defecto la falta de cualquier tipo de movimiento o reflexión, es un hecho cargado de significados culturales que actúan en el mundo. Uno debe saber para quién trabaja, pues no hay que equivocarnos, siempre estamos trabajando para alguien. En el campo de batalla de la urbe contemporánea existen dos posiciones diferenciadas (generalizando con fines analíticos por supuesto) que se disputan el *alma* de la ciudad. Una es la ciudad cristal, la otra es la ciudad laberinto.

1.2.2.1 Ciudad Cristal: Ciudad Esmeralda

El brillo de la maravillosa Ciudad deslumbró al principio a Dorothy y sus amigos, aun llevando los ojos protegidos por las gafas verdes. En las calles se alzaban hermosas casa todas construídas de verde mármol y tachonadas por doquier de deslumbrantes esmeraldas...los cristales de las ventanas eran de vidrio verde. Hasta el cielo sobre la Ciudad tenía un tono verde...Caramelos verdes y palomitas de maíz verde se ofrecían a la venta, como también zapatos verdes, sombreros verdes y ropa verde de todo tipo...Al parecer no había caballos ni animales de ninguna especie...Todos parecían felices y prósperos.²¹

Walter Benjamin escribió sobre el peligro de la estetización de la política, sobre el problema del coloreado del poder ;*la estetización de la política resulta en un régimen de modos visuales de representación política, uno que asombra a las masas y las transfigura en espectadores acríticos*²². A lo que Benjamin se refiere es a la omnipresencia del poder estatal mediada por artefactos culturales, cosa que para algunos, como el poeta romántico Novalis²³, era deseable. Esta omnipresencia clarifica las reglas de la economía relacional del territorio que ocupa. Es como imprimir (en 2D y 3D) un manual de usos sobre la ciudad en aras de que cualquier tipo de incertidumbre se condene al destierro (fuera de las murallas de la Ciudad Esmeralda, allá con los demás animales) y se garantice la seguridad (

21 Frank Baum. *El Mago de Oz*. Pag.113. Alfaguara. México.1987

22 Walter Benjamin citado en Lutz Koepnick. *Allegory and Power: Benjamin and the politics of representation*.

23 Idem. “ No vemos suficientemente al estado,,sería posible llevar uniformes?” esto preguntaba Novalis, ¿quería tal vez uniformes verdes?

...todos parecen felices y prósperos...). Un ejemplo típico de esta operación es la máquina de propaganda del estado Nazi, fig [17,18]; existe todo un paquete de comportamientos, tipos visuales, arquitectura, retórica, y demás manifestaciones que hoy día se reconocen claramente como fascistas²⁴. En un paisaje así dominado todo se vuelve claro, cabe usar el adjetivo anglosajón: *crystal clear*. Fue esta búsqueda de claridad lo que guió el programa urbano de la modernidad. El trabajo pionero de Kevin Lynch, *la imagen de la ciudad*, aboga por la claridad estructural de la ciudad (su legibilidad) y la relaciona con la calidad de vida y el apego territorial de sus habitantes. El arquitecto Kenneth Frampton ²⁵se lamenta de la falta de una forma definida en las ciudades, la falta de un carácter, ausencia, según él, derivada de la desaparición de la ciudad amurallada. Le Corbusier afirmó: *La arquitectura es plástica, espíritu de orden, unidad de intención*. Arguyó de manera mas contundente sobre sus ideas estéticas -¿políticas también? -: *los cubos, los conos, las esferas, los cilindros o las pirámides son las grandes formas primarias que la luz revela bien; la imagen de ellas es clara y tangible, sin ambigüedad. Por esta razón son formas bellas, las más bellas*²⁶, fig.[19]. Las distopías del tipo Orwelliano forman ya una categoría de uso cotidiano en nuestro bagaje cultural, no hace falta establecer aquí las coincidencias, tal vez lo que si hay que apuntar es que aun cuando la modernidad ya fue “superada”, estas ideas siguen animando las actuales sociedades de vigilancia, fig [20]. Con la ayuda de las nuevas tecnologías de reconocimiento facial y el poder computacional aplicado al análisis de la información -BIG DATA-, aunado al proceso de privatización generalizado, el ideal de una ciudad totalmente transparente, enteramente legible, una ciudad cristal, esta a punto de ver su materialización. Sin embargo no todo lo que la modernidad legó tiene estos visos siniestros, existe todo un cuerpo de trabajo que buscó reorientar el rumbo de la civilización a parajes más amables. La modernidad nos dejó proyectos utópicos de los que se pueden extraer algunas lecciones, el trabajo de Buckminster Fuller es uno de ellos, fig. [21,22,23].

Fuller fue arquitecto,ingeniero, filósofo, y poeta. Mundialmente conocido por el diseño del domo geodésico, tiene el honor de que una molécula de carbono con una estructura similar lleve su nombre: el fullerenio, coloquialmente conocida como Bucky ball. Estudioso de los procesos físicos del universo, Fuller orientó su trabajo a descubrir e imitar, a través de un riguroso análisis matemático, los flujos energéticos de la naturaleza, llamando a este trabajo *comprehensive design*²⁷. Este empeño no se circunscribió solamente a los procesos

24 Idem. Goebbels,arquitecto del programa de propaganda Nazi manifestó en una ocasión :“*El Fürher y el pueblo es un problema tan trivial como, el pintor y el color*”

25 Kenneth Frampton. *MegaFrom as Urban Landscape*.

26 Le Corbusier. *Hacia un arquitectura*. Ediciones Apóstrofe. Barcelona. 1998

27 Klaus.

de diseño arquitectónico y de ingeniería (como su famoso automóvil *dymaxion*), se extrapoló al diseño de la sociedad en su totalidad. Su trabajo se centró en el estudio de las dinámicas de flujo; por ejemplo, con el domo geodésico buscó optimizar la relación entre la distribución de las fuerzas que soportan la estructura, el volumen y la economía de los materiales utilizados. La geodésica es el resultado de dicha redistribución, es una reorientación de los flujos que intervienen en la construcción. En varias oportunidades Fuller abogó por extrapolar dicho ejercicio redistributivo a la sociedad; se había llegado ya a una época de abundancia material donde, al redistribuir los recursos de manera racional, las necesidades de todos los habitantes del mundo serían satisfechas. El control a base de la fuerza sería innecesario. La guerra, según Fuller, era el resultado de desigualdades que una vez balanceadas la volverían fútil, razón por la cual lanzó la idea de reorientar el presupuesto militar de EUA. Por otro lado, si bien su diseño es unitario y universalista, demasiado confiado de la lógica matemática (*el caos es corrosivo, explosivo, destructivo, y por lo tanto antítesis del único medio potencial de supervivencia del homo sapiens: a través de la integración armónica del conocimiento cuya cinética es universal*)²⁸, nunca dejó de ver que la multiplicidad existe, y su búsqueda de integración era guiada por ideales de conciliación, por lo demás bastante lógicos dado que vivió las dos guerras mundiales.

Su trabajo sigue resonando en el pensamiento contemporáneo²⁹. Recientemente el documental *The Love Song of Buckminster Fuller* de Sam Green se proyectó en recintos de todo el mundo, aquí en México se presentó en el teatro Esperanza Iris con un lleno total.

*...se descubre la verdad multifacética
dentro de la linterna de las paradojas
cuyos colores contrastantes son
solamente líneas angularmente separadas
del espectro en el fenómeno de unidad
luz,
solo que a diferentes
longitudes de onda y de frecuencia...*³⁰

28 R. Buckminster Fuller. *No más Dios de Segunda Mano*. Pag.25. Editorial Novaro. México 1973

29 En 2008 la famosa revista de tecnología WIRED publicó un artículo titulado: *What we can Learn from Buckminster Fuller*

30 R. Buckminster Fuller. *No más Dios de Segunda Mano*. Pag.21. Editorial Novaro. México 1973



Fig. [17] Sede del Partido Nazi
1935.



Fig. [18] Fotograma del film de propaganda Nazi "Triumph of the will"

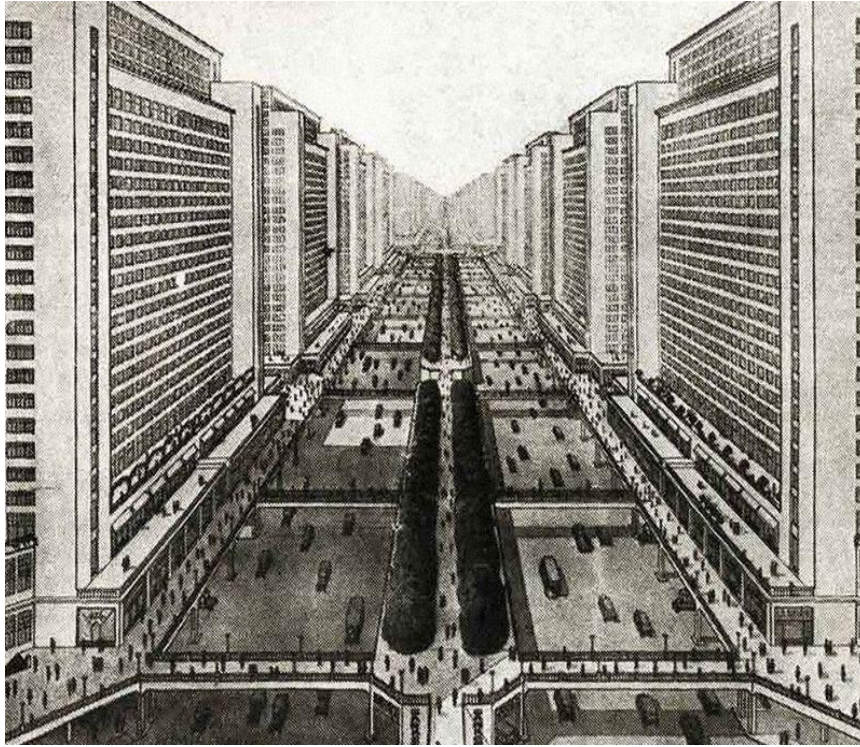


Fig. [19] Radiant City. Le Corbusier. Proyecto para la ciudad de Marsella



Fig. [20] Sistema de reconocimiento facial desarrollado por Pin Ang.



Fig. [21] Buckminster Fuller con maquetas de sus proyectos

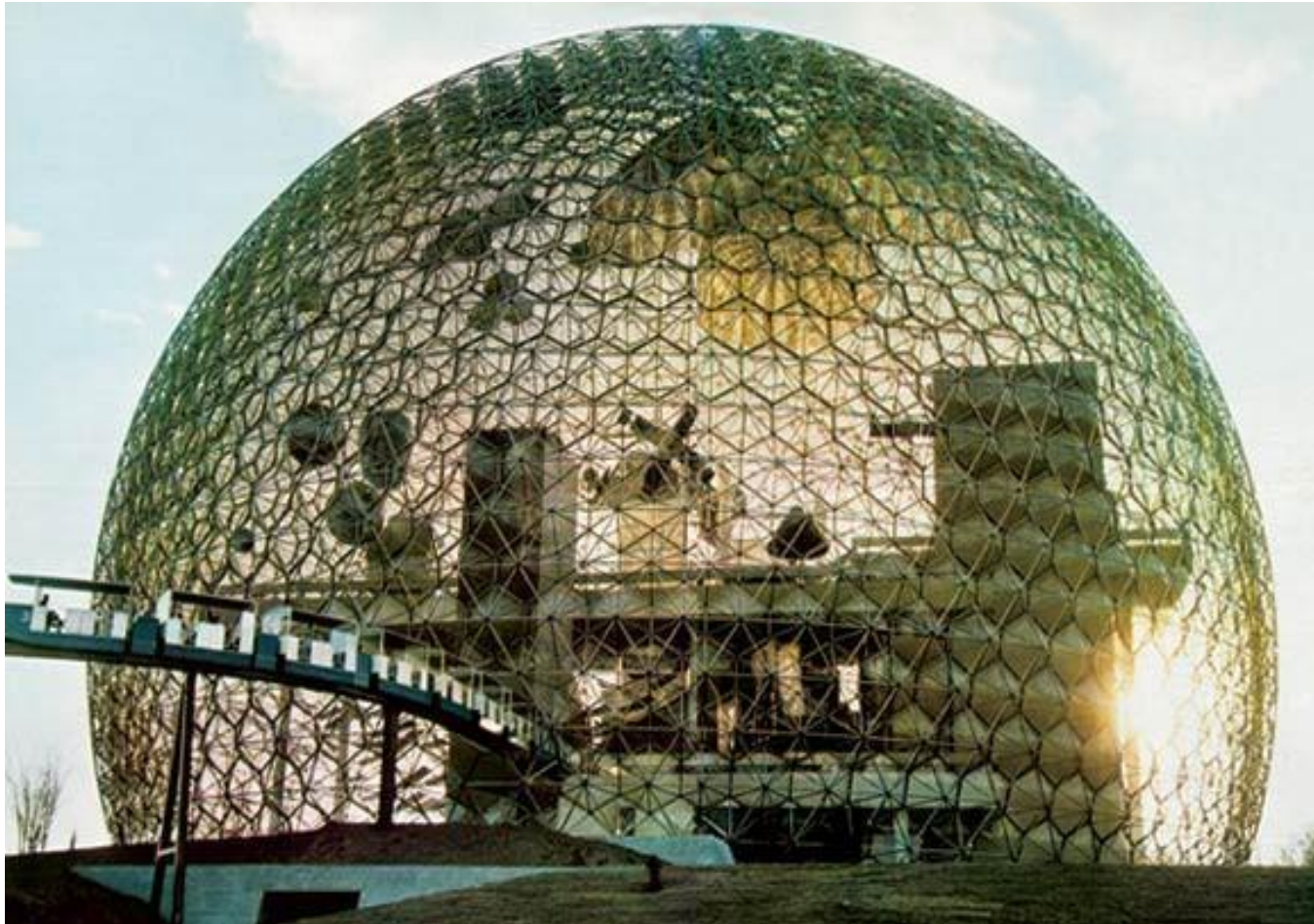


Fig. [23] Domo Geodésico construido para en pabellón de EUA en la Feria Mundial de Canadá “ La Biósfera de Montreal” medía 72 metros de diámetro por 63 de altura. Un hito del diseño arquitectónico se incendió en 1976. Actualmente se encuentra una reconstrucción en el mismo lugar.

1.2.2.2 Ciudad Laberinto: New Babylon

Parece que la ciudad cristal esta apunto de absorber el mundo en una burbuja que transparentará todo lo que esta contenga. El fin de la privacidad³¹. Afortunadamente la experiencia histórica podría decirnos lo contrario. El proyecto moderno arrastra toda una carga ideológica, de origen europea, que al implantarse en los territorios poscoloniales por medio de la expansión del modelo capitalista multinacional, se ha encontrado con la horma de su zapato. Si la modernidad buscó crear un “*modelo de ciudad como máquina urbana, con vecindarios como unidades celulares unidas por una jerarquía tecnocrática de funciones y poder*”³² y sectorizar la experiencia vital en categorías funcionales(el idioma inglés conserva estas operaciones: livingroom, bedroom, bathroom)³³, el choque del modelo con las dinámicas del tercer mundo ha mostrado su incapacidad para asimilar la vida urbana dentro de tales encajonamientos. Lo marginal, lo periférico de estos territorios termina por invadir el área de claridad del urbanismo moderno. Si la ciudad cristal se caracteriza por su monumentalidad estática, su orden inamovible, la dinámica de las poblaciones marginales se caracteriza por la inestabilidad, la provisoriedad, es un flujo constante al que la modernidad no pudo oponer muralla alguna.” *Lo que emerge en el tenso encuentro entre diseño y flujo es una masa crítica ya no sujeta a intercambios específicos o a necesidades determinadas sino a una especie de universo total de señales; a través de este circuito integrado los impulsos viajan a cualquier lugar en un tránsito incesante de lecturas, referencias, marcas y decodificaciones.*”³⁴. La apropiación de tecnologías de bajo costo y la relativa facilidad con que en el mundo digital se comparte información, han desplegado una masa amorfa que se infiltra en todos los intersticios del bloque moderno; su forma mas reconocible (por amenazar la dinámica de la ciudad cristal) es el mercado negro. Como dijera Achille Mbembe, uno de los teóricos mas importantes del pensamiento pos-colonial y subalterno, dificilmente hay aquí una realidad sin su doble. Y en México sabemos muy bien que este mercado negro define otras formas de construir el espacio, fig.[24,25]. Pero el comercio ilegal, si bien genera dinámicas de intercambio entre aquellos que son sistemáticamente excluidos del modelo capitalista, no se aleja mucho de la obsesión por el consumo, su marca mas característica. Existen, sin embargo, otro tipo de

31 Así titula Michal Kosinski sus conferencias. Es académico de Stanford y diseñador del programa que después fue utilizado por Cambridge Analytica.

32 Ravi, Sundaram. *Post-colonial sensory infrastructure*. E-flux journal.

33 Según Edward Hall esta conformación de la casa en sectores funcionales es un invento moderno. La casa de la Edad Media no tenía espacios definidos para funciones definidas. *La dimensión oculta*. Pag. 129. Siglo XXI.

34 Ravi, Sundaram. *Post-colonial sensory infrastructure*. E-flux journal.

operaciones que rompen de la misma manera con las regulaciones de la ciudad cristal pero basándose en procesos creativos y colaborativos, haciendo comunidad. El artista Abraham Cruzvillegas³⁵ ha abordado en su obra, tanto plástica como escrita, los procesos de autoconstrucción, fig.[26,27]. Tomando como ejemplo típico de este tipo de crecimiento urbano algunas colonias del Ajusco (*ciudades perdidas* en México, *favelas* en Brasil o los *slums* de la India, fig. [28,29], Cruzvillegas ha colocado en el centro de la discusión los alcances políticos y las posibilidades creativas que estos asentamientos ponen en juego. La autoconstrucción va más allá de la edificación de viviendas y se perfila como una metodología que construye la identidad de quienes comparten el proceso. Sin embargo, y esto me parece fundamental, no deja de señalar que en primera instancia las prácticas de autoconstrucción obedecen a una necesidad, no a una búsqueda estética, y son el resultado de la precariedad. Si antes la periferia era invisibilizada -como la mancha urbana que colinda con la pirámide de Keops- ahora ciertas manifestaciones de esta otra *ciudad* -su imagen acrílica- han entrado en un proceso de comodificación. La Bienal de Venecia de Arquitectura de 2016 se tituló: *Reporting from the front*. En un intento por presentar las nuevas formas de la arquitectura, la *Biennale* se convertía en un mosaico de propuestas ingeniosas, y en algunos casos espectaculares, que hacían gala de la economía de recursos y su potencial para el desarrollo creativo. Dejando de lado completamente el contexto de precariedad, la muestra parecía hacer una apología de la pobreza, resaltando su potencial para ver y crear otra arquitectura, fig.[30].

*Emoya Luxury Hotel & Spa*³⁶ es un centro vacacional de Sudáfrica que ofrece a sus huéspedes “mas excéntricos” la experiencia de las favelas en una villa construida con la estética de la autoconstrucción, fig.[31]. Sin duda la autoconstrucción tiene un gran potencial para la constitución de una ciudadanía comprometida y políticamente activa, pero esta solo se dará cuando se presente en su ser atravesada por condiciones específicas como emplazamiento histórico. Un ejemplo de este trabajo ha sido realizado por el colectivo italiano STALKER a través de su contacto con la comunidad rumana que emigró a Roma y construyó una *ciudad perdida* en Campo Boario³⁷. Aportando sus conocimientos en arquitectura construyeron junto con la comunidad, una casa que operaba como centro simbólico del asentamiento. El proyecto culminó cuando la casa fue incendiada, los responsables nunca se encontraron, una de las sospechas apunta a

35 Abraham Cruzvillegas. *La Voluntad de los objetos*. Editorial Sexto Piso. 2014

36 https://manualdohomemoderno.com.br/estilo/hotel-simula-favela-clientes-luxo-experimentarem-pobreza?fbclid=IwAR2p_M0v0aPvUIEakuQN_45ne1Dgcr-Iz0JHw8cNwmqnlZu5fTIdP-FuH8

37 Stalker O/N Campus Rom. Altrimedia Edizioni. Italia 2016

funcionarios del gobierno contrarios a la entrada de inmigrantes a la ciudad, fig [32,33]. En su contexto de origen, la autoconstrucción es claramente un asunto delicado. Por un lado Cruzvillegas intenta no romantizar el proceso de autoconstrucción apelando a su carácter funcional y de urgencia (difícil a veces pensar que lo hace para mantener un aparato crítico cuando su obra de autoconstrucción se presenta dentro del cubo blanco, ¿un Emoya Hotel disfrazado de museo?) por otro, apela a las posibilidades de constituir una plataforma creativa. Su obra se materializa en esa tensión.

Diferentes contextos ponen en juego diferentes perspectivas de una misma operación. El contexto europeo vio el nacimiento de movimientos similares catalizados por problemáticas distintas. Cundió la preocupación ante el avance del capitalismo y sus regímenes visuales que a diferencia del fascismo, moldeaban de manera suave (persuasión) los comportamientos, a través de la gestión de los deseos. Guy Debord lo llamará *La Sociedad del Espectáculo*³⁸. Un régimen principalmente escópico donde el *espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por las imágenes...El espectáculo es el discurso ininterrumpido que el orden presente hace sobre sí mismo, su monólogo elogioso. Es el autorretrato del poder en la época de su gestión totalitaria de las condiciones de existencia. La apariencia fetichista de pura objetividad en las relaciones espectaculares esconde su carácter de relación entre hombres y entre clases: una segunda naturaleza parece dominar nuestro entorno con sus leyes fatales*³⁹. Desde esta perspectiva Debord y los Situacionistas avanzan una agenda para pensar y experimentar la vida liberada de la lógica de la mercancía en la ciudad cristal/ ciudad moderna. Las *derivadas* Situacionistas consistían en recorridos ludico-constructivos por la ciudad, fig.[34]. La liberación de la creatividad era la forma de combatir el totalitarismo del espectáculo, un orden que exige la pasividad del ciudadano. Constant Nieuwenhuys perteneció al grupo y creo uno de los proyectos más interesantes de construcción colectiva. Si a Cruzvillegas le preocupa tergiversar las intenciones utilitarias de los autoconstructores, a Constant, que vive un contexto radicalmente distinto, le animó la búsqueda de la liberación de energías creativas, aquí el acto político consistía en reapropiarse de la imaginación. Constant persigue la Utopía, aunque no se sentía cómodo con el término. *New Babylon* es el nombre de este proyecto que explica en el texto *Another city for Another Life*. Paradójicamente su origen no se encuentra tan distante de la experiencia de Cruzvillegas, Constant ensaya sus primeros trabajos de arquitectura flexible al participar en

38 Guy Debord. *The Society of Spectacle*. Zone Books. 1995

39 Idem. Pag. 23

un proyecto en Alba, Italia realizando una estructura desmontable para la comunidad gitana que habitaba la región³. La típica vida nómada de los gitanos lo obligó a pensar de nuevo la arquitectura, Constant afirmó que esta fue la semilla de *New Babylon*, fig[35,36,37].

Una de las cualidades esenciales del proyecto es el lugar que lo lúdico ocupa en la configuración del espacio. Para Constant, en un tiempo en el que los individuos serían liberados del trabajo por el proceso de automatización, su ocupación consistiría en la construcción del ambiente social. El potencial creativo del ser humano se expresaría en la configuración de su espacio vital y simbólico, así, este urbanismo unitario consiste en la creación de las condiciones de vida deseadas. *La cuestión de cómo vivirá su vida el individuo liberado o sea pues, el homo ludens, no puede contestarse debidamente si no nos formamos una idea del mundo artificial que el hombre se creará en su era de libertad de trabajo. El homo ludens no solo dispondrá libremente de su tiempo de vida, sino que se moverá también más libremente que el hombre utilitario en su ámbito vital. En efecto no lo liga trabajo alguno a algún lugar determinado de establecimiento, y tiene a su disposición, en gran profusión, los medios técnicos y económicos para superar las mayores distancias espaciales y amojonar en ellas su espacio vital. El homo ludens es un nómada cuyo radio de acción abarca el globo entero.*⁴⁰

New Babylon es una ciudad que se eleva sobre el suelo, su superpone a la ciudad existente. Es una ciudad articulada por estructuras móviles en constante movimiento, una ciudad nómada. *New Babylon* es una ciudad laberinto sin plan maestro, un ejercicio de la imaginación creadora colectiva.

En 2016 el Museo Reina Sofía organizó una muestra con mas de 150 obras de Constant, el proyecto pilar fue *New Babylon*. En el catálogo de la exposición, Manuel Borja-Villel⁴¹ encuentra puntos de contacto entre esta arquitectura nómada y del flujo, y la actual dinámica del ciberespacio. La relevancia y el interés que despierta el proyecto radica en su capacidad de pensar, de manera radical, en formas de construir, no solo una alternativa arquitectónica, sino que a través de esta toda una nueva forma de vida; *Another city for Another Life*.

Siguiendo esta línea de pensamiento, mi propuesta se ubica como una forma de construcción flexible del paisaje. Ya sea interviniendo

40 Constant citado en Jürgen Klaus. El lenguaje del Arte.

41 Director del Museo Reina Sofía

un muro donde conviven el graffiti y los anuncios publicitarios (*Desiderio*, 2016, fig.[38,39]) o un punto de la colonia Peralvillo donde una pared a punto de caer sirve como sitio para el abandono de basura (*Código Urbano*, 2016, fig.[40]), las instalaciones con calculadoras son desde el punto de vista de la construcción del paisaje, intervenciones de carácter móvil, modificaciones flexibles del paisaje que apelan e invitan al público a que participe en la construcción de su espacio. Son modificaciones de la imagen/paisaje casi siempre con un mínimo de recursos materiales. En consonancia con la idea de autoconstrucción de Cruzvillegas, estas instalaciones buscan ser uno más de los elementos *a la mano* de los cuales se puede servir el ciudadano para construir su espacio. En su carácter de infraestructura móvil, es una invitación a pensar la construcción del espacio como un evento colectivo que no requiere de toneladas de concreto, sino de la reconceptualización de lo que hacer ciudad significa. En consonancia con Constant, las instalaciones apelan al carácter lúdico de la construcción del espacio en primer lugar a través de la libre configuración del espacio, en segundo, en la invitación a jugar con las calculadoras y generar una escritura sobre la ciudad. Llevan consigo, al igual que *New Babylon* la intención de poner en juego nuevas posibilidades del habitar en la ciudad. Es de esta forma que digo que mi práctica trabaja a favor de la ciudad laberinto, se une a los esfuerzos por dismantelar la ciudad cristal, como dijo Helio Oiticica; *yo busco el laberinto*⁴², fig.[41].



Fig. [24] Vista aérea del tianguis de Tepito en Ciudad de México



Fig. [25] Mercado de Tepito. Arquitectura nómada

42 La obra de Helio Oiticica es una de las más interesantes en cuanto a la búsqueda de una forma alternativa de crear espacio.



Fig. [26] Fotograma del film Autoconstrucción de Abraham Cruzvillegas.

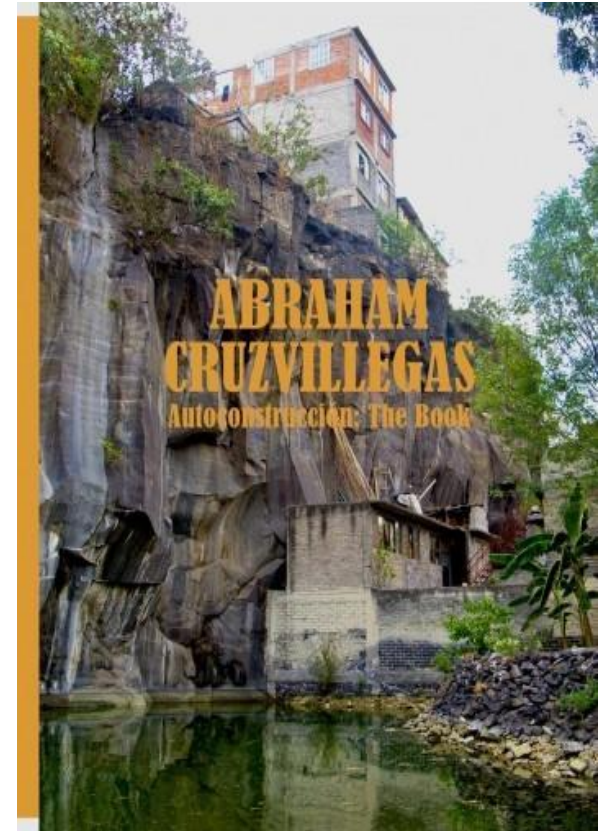


Fig. [27] Portada del libro de Abraham Cruzvillegas

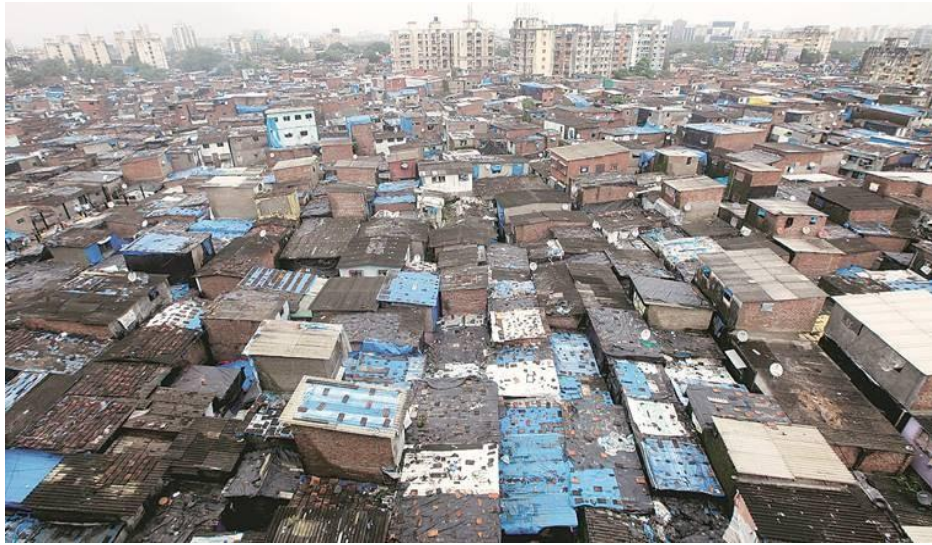


Fig.[28]. *Slum* de Bombay



Fig. [29] Favela en Río de Janeiro.



Fig.[30] Pabellón Paraguayo en la Bienal de Venecia de Arquitectura. Solano Benítez gano el león de oro de dicha edición



Fig. [31] Emoya Luxury Hotel



Fig.[32,33] Construcciones de Campo Boario. Tomadas de la web de Peter Lang.

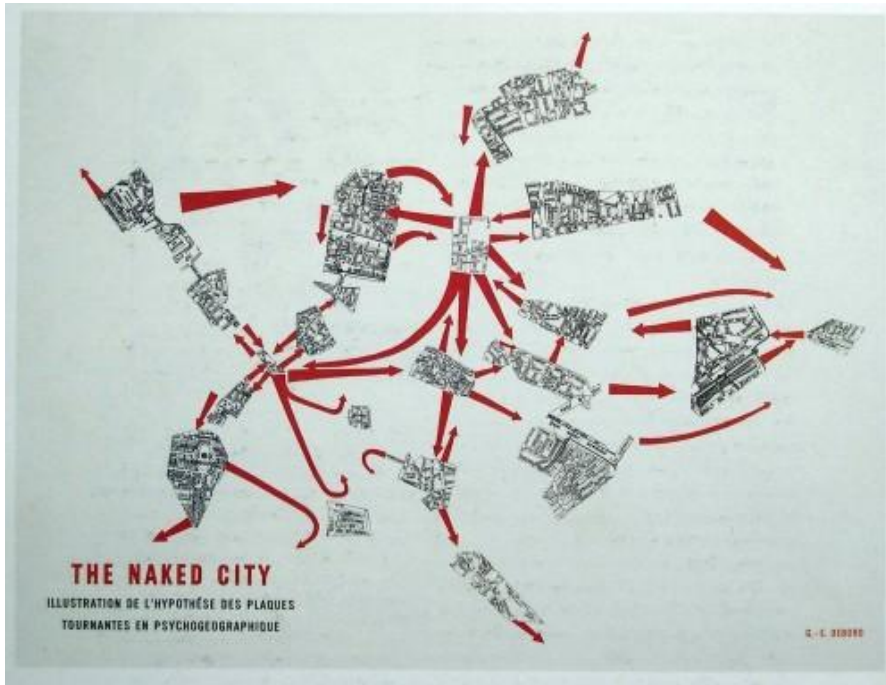


Fig. [34] Naked city, mapa derivado de los postulados de la *derive* .Debord



Fig.[35] Mapa de proyecto de New Babylon sobre Amsterdam.

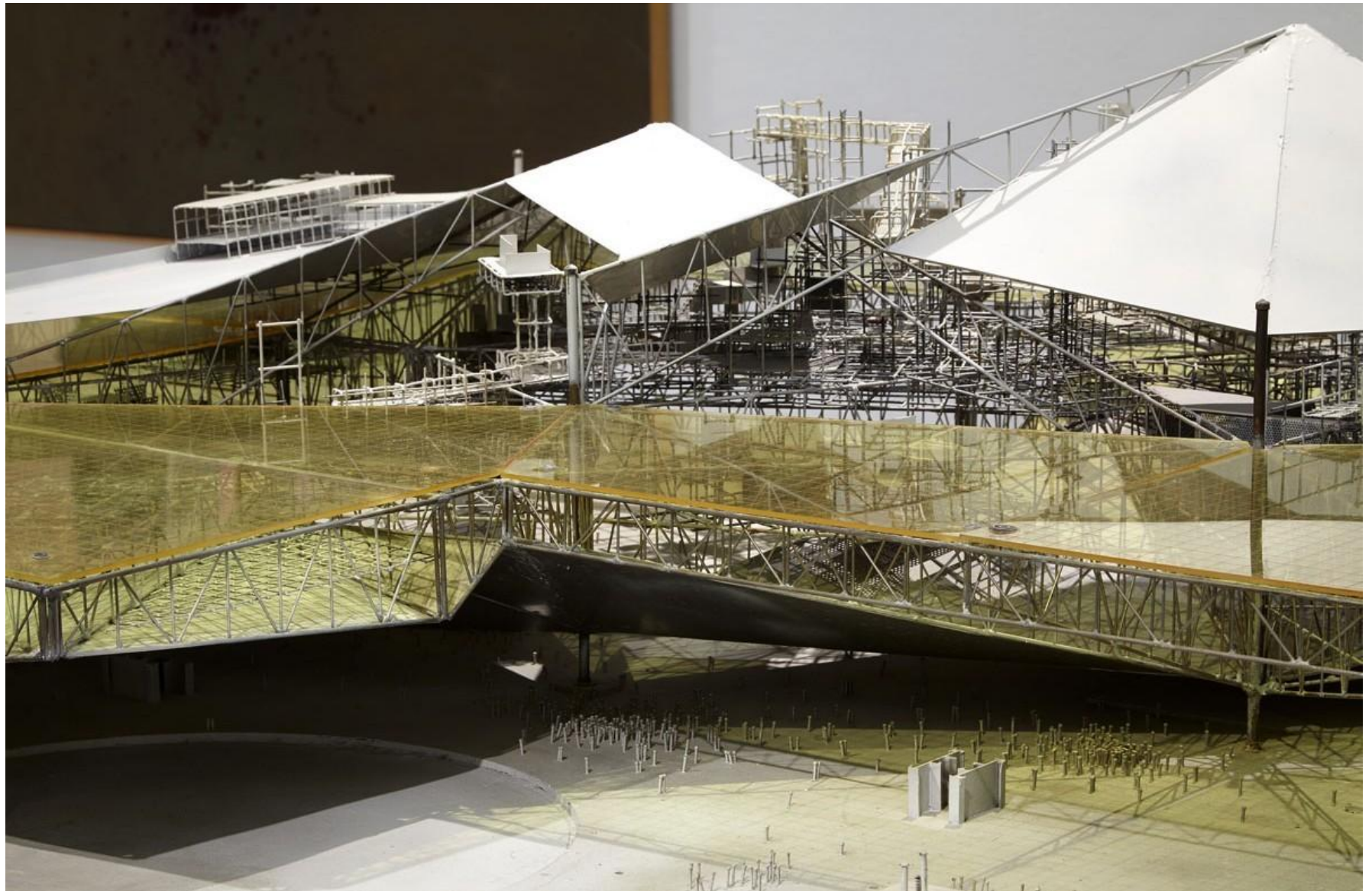


Fig. [36] Maqueta de New Babylon. Constant. Mix media.

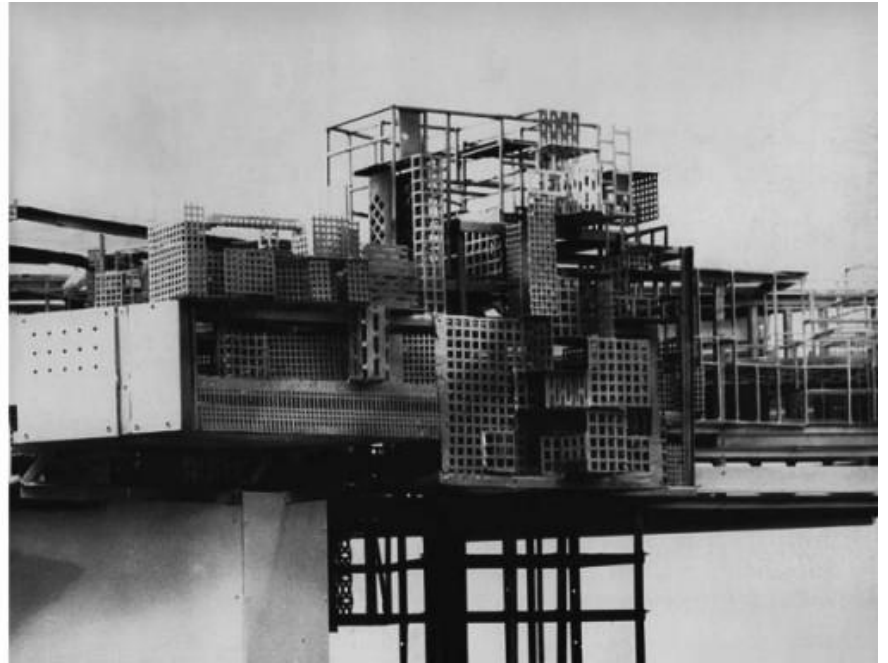
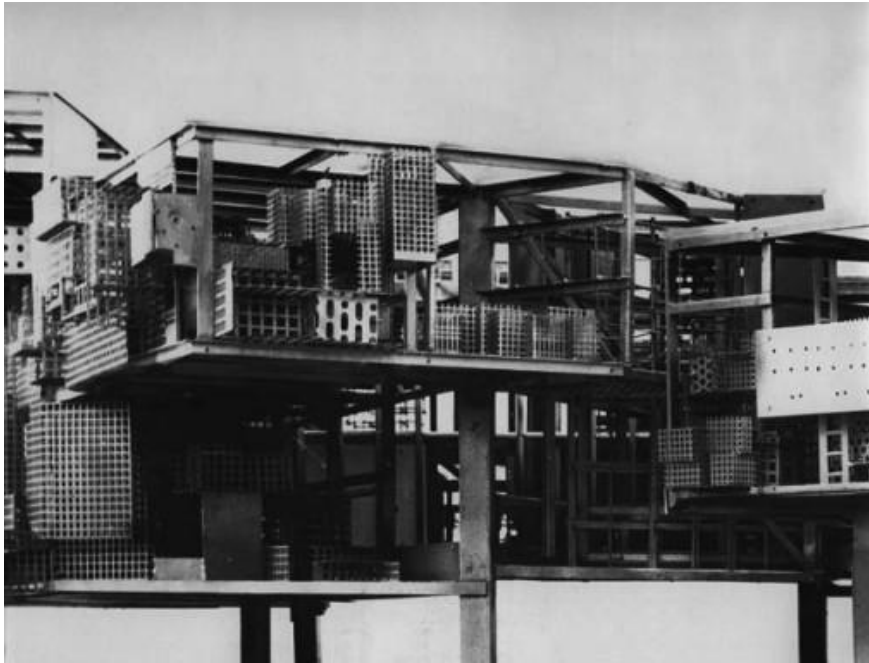


Fig. [37] Maqueta de New Babylon. Constant. Mix media.

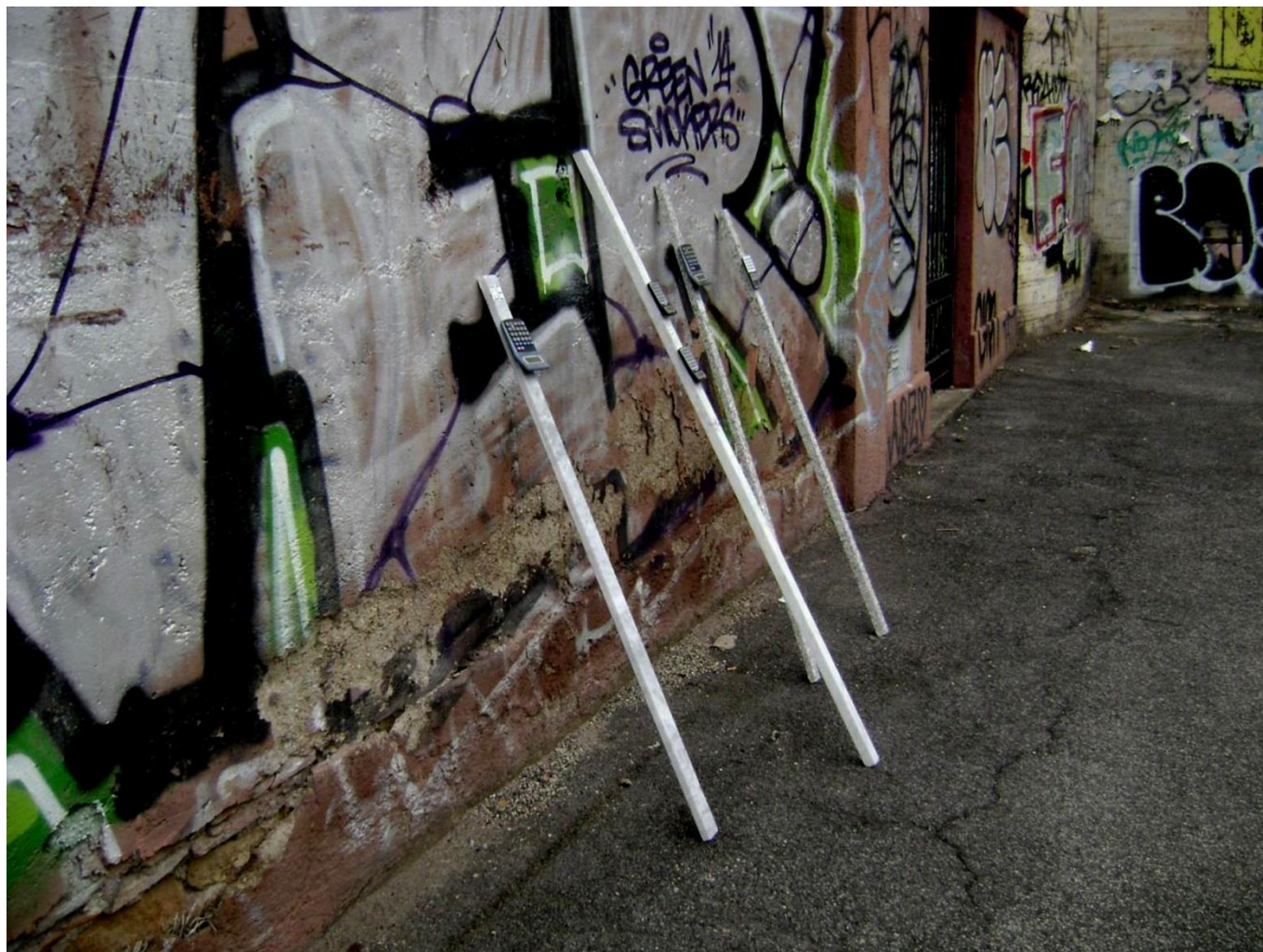


Fig. [38] Desiderio. Placas de marmol y calculadoras. Medida variables. Roma, 2016. Instalación del autor



Fig. [39] Desiderio. Instalación. Roma. 2016. Instalación del autor

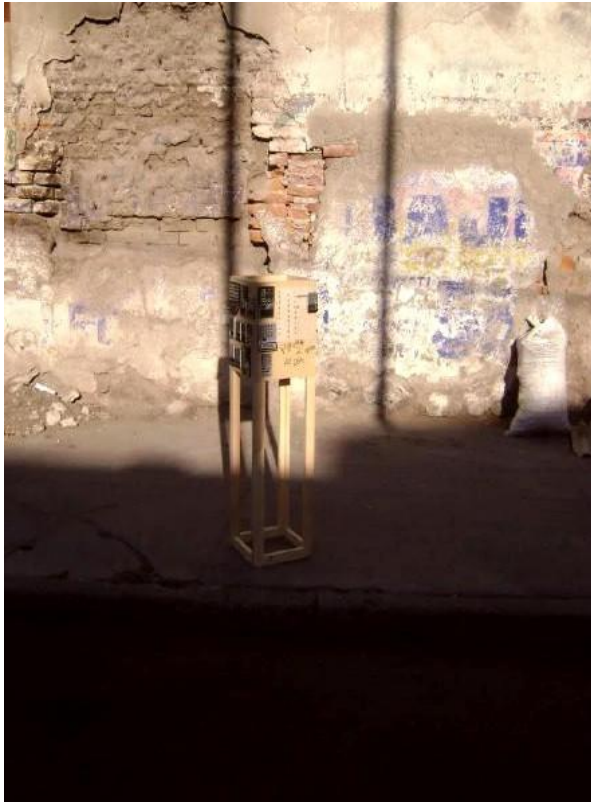


Fig. [39] Código Urbano. Madera y calculadoras. Ciudad de México 2016.



Fig. [40] Helio Oticica. *Grande Núcleo*. 1960

1.3 La Guerra de las Palabras

Casi nunca (salvo el caso de Kosice y su *Ciudad Hidroespacial*) el lenguaje es tomado en cuenta como uno de los ejes que configuran el espacio. Esto es algo por demás peculiar dado el papel que ocupa el lenguaje en la construcción de lo social. He aquí un poco de la historia de como se ha llegado a comprender su importancia.

Edward Sapir⁴³ escribió un ensayo donde especulaba sobre el papel que el lenguaje juega en la construcción de los imaginarios colectivos. El lingüista norteamericano se vió envuelto en un movimiento epistemológico que comenzó a revelar aspectos desconocidos sobre el papel del lenguaje, incluso en las formas de pensar: *Los lingüistas hacían descubrimientos espectaculares, capaces incluso de cambiar la visión del mundo: se estaba desbrozando un vasto terreno aún sin explorar, el de las lenguas amerindias, y lo que reveló poseía el poder de poner patas arriba la sabiduría de milenios sobre la organización natural de los pensamientos y las ideas, porque los indios se expresaban de maneras extrañas e inimaginables y así demostraban que muchos aspectos familiares de la lengua, considerados hasta entonces como sencillamente naturales y universales, en realidad eran meros rasgos contingentes de las lenguas europeas.*⁴⁴

A partir del boom que Deutscher describe se desarrolla y obtiene visibilidad la llamada *teoría de relatividad lingüística* que, poniéndolo en forma un tanto burda, argumenta que la gramática y el vocabulario que utilizamos inciden en la configuración de nuestros pensamientos y en la perspectiva del mundo que articulamos. Poco mas de un siglo antes de Sapir, Wilhelm von Humboldt ya había propuesto a manera de reflexiones e intuiciones esta teoría. Educado en Berlín y con extensos estudios en la cultura clásica, viajó a España en 1799 donde entró en contacto con la cultura vasca y comprendió que en esta lengua estaban sucediendo cosas que se encontraban fuera del espectro del conocimiento europeo sobre la lengua. Fuera del latín y el griego, pocas lenguas eran tomadas como dignas de estudio. A partir de la complejidad y sobre todo la diferencia que Humboldt encontró en la lengua Vasca, emprende un estudio de las lenguas que lo llevó a cambiar radicalmente su concepción de estas. En 1802 llega al Vaticano como representante prusiano y entra en contacto con el misionero jesuita Lorenzo Hervás, expulsado de las colonias americanas, que por entonces fungía como bibliotecario del papa Pío VII. Es así que Humboldt se encuentra con una fuente documental invaluable sobre las lenguas

43 Edward Sapir.

44 Guy Deutscher. *El prisma del lenguaje*. Ariel. México 2011.

nativas del continente americano. Manuscritos redactados por misioneros de todos los rincones del continente . Los analiza ya con una percepción ampliada por su contacto con la cultura vasca y encuentra indicios de formas distintas de estructurar la lengua, claro, tamizadas y en muchos casos deformadas por la intención de los misioneros de asirla con el molde de la formación clásica. Humboldt escribió; *es triste...observar la violencia que aquellos misioneros ejercían sobre si mismos y sobre las lenguas para forzarlas a adaptarse a las estrechas reglas de la gramática latina.*⁴⁵

Aún con el limitado conocimiento que pudo extraer de estos manuscritos, se dio cuenta de que este era un terreno epistemológico inexplorado y que sus consecuencias iban mas allá de un ordenamiento taxonómico, o como lo diría Deutscher algo que va “*mas allá de una actividad digna de un coleccionista de mariposas*”. Humboldt intuyó la idea de que estas diferencias gramaticales podían encontrarse íntimamente ligadas a diferencias culturales concretas. Humboldt escribió; “ *la diferencia entre las lenguas no solo esta en los sonidos y en los signos, sino también en la visión del mundo* ”⁴⁶. Fue de aquí de donde mas de cien años después partió Saphir para estudiar las lenguas amerindias, sin embargo uno de sus discípulos, Benjamin Lee Whorf, llevó las cosas muy lejos. Whorf llegó a argumentar que la lengua no solo influía en la construcción del mundo, sino que la lengua delimitaba por completo las percepciones del mundo, algo que no estuviera dentro del lenguaje no tenía existencia perceptual para nuestra mente. Esta es conocida como la teoría fuerte de relatividad lingüística y ya ha sido descartada por completo. El mismo Humboldt ya había escrito contra este equívoco; “ *en principio, cualquier pensamiento puede expresarse en cualquier lengua...las verdaderas diferencias ...no están en lo que una lengua puede expresar, sino en el 'aliento y estímulo que ejerce sobre sus hablantes para que éstos lo expresen con su propia fuerza* ”⁴⁷

Sin embargo esto no quiere decir que las formas gramaticales no ejerzan algún tipo de influencia sobre nuestra forma de categorizar el mundo. Ya Hegel había propuesto que la mente es una estructura lingüística. El siglo XX en filosofía se definió a partir de lo que se ha denominado *el giro lingüístico*, si bien esta filosofía es aun controvertida, lingüistas que descartan el trabajo de Wittgenstein o pensadores como Chomsky que vuelven a construcciones de universalidad gramatical, es claro que se sigue pensando que el lenguaje juega un papel destacado. Para Guy Deutscher, este papel se puede definir como el instrumento que induce hábitos lingüísticos y de

45 Humboldt citado en Guy Deutscher. El prisma del lenguaje. Ariel. México 2011.pp.151

46 Idem. pp. 152

47 Idem.pp.152-153

pensamiento. El lenguaje no es limitante, sin embargo a base de repetición, de énfasis sobre ciertos aspectos del mundo, puede a su vez reproducir formas del pensamiento. Tal vez la mejor forma de sintetizarlo sea utilizando la metáfora que Deutscher utiliza para darel subtítulo a su libro; “Cómo las palabras colorean el mundo”

Una de las claves para entender esto se encuentra en los estudios de semiótica, donde se investiga la relación entre significado y significante, pues resulta claro que el lenguaje no es espejo del mundo *real*. En *las palabras y las cosas*⁴⁸. Foucault analiza con un estudio histórico de por medio, la relación de la experiencia sensible y el lenguaje. El lenguaje como doble que vive de manera paralela a lo real es una conceptualización históricamente moderna puesta en duda . Los textos son siempre interpretados (hermenéutica) y por ello el lenguaje no es espejo del mundo, solo posibilidad de este. Esto argumenta Paolo Virno⁴⁹, el lenguaje solo puede enunciar una posibilidad del mundo, de esta forma es una construcción contrafactual. El contrafactual es una construcción lingüística de la forma siguiente; si “x” sucediera, entonces “y” sería de otra forma. Si no existiera Internet, yo procrastinaría menos. Un enunciado tal delinea una posibilidad del mundo, la posibilidad es factible, es realizable con la condición de que se cumpla el primer supuesto. Esta forma de enunciar una posibilidad se encuentra, según Umberto Eco⁵⁰, ligada al género de la ciencia ficción, pues es esa una corriente narrativa que enuncia mundos posibles.

Siendo el lenguaje una vía para estructurar un posible, este ha sido utilizado de manera consistente desde la Edad Media. Es un tanto peculiar que dicha historia no sea reconocida y se encuentre en el olvido. En el libro *In the land of invented languages*⁵¹ Arika Okrent, realiza un estudio sobre las lenguas inventadas (es decir lenguas artificiales que no obedecen al crecimiento orgánico de unalengua) que va desde la *Lingua Ignota* de la abadesa Hildegarda de Bingen en el siglo XII hasta la invención de un lenguaje lógico inspirado en el código de programación llamado *Loglan* (Para una exposición mas detallada de esta historia y de puntos específicos sobre el lenguaje como modelador del pensamiento, véase la obra de tesis de este mismo autor, *La guerra de las palabras: La cartografía y el conlanging como herramientas del arte contemporáneo*) Muchos de los lenguajes que Okrent aborda fueron específicamente diseñados para generar nuevos posibles, nuevas relaciones sociales. Este instrumento puede ser llevado a la calle y

48 Michel Foucault. *Las palabras y las cosas*. Siglo XXI. México. 2012

49 Paolo Virno. *Palabras con palabras*. Paidós. México 1991

50 Umberto Eco. *De los espejos y otros ensayos*. Lumen. Buenos Aires. 1998.

51 Arika Okrent. *In the Land of invented languages*. Spiegel & Grau. EUA. 2011

generar también un espacio distinto. El esperanto fue creado como un lenguaje que genera un lazo entre lenguas distintas, hay en este empeño una intención fraternal y un deseo de comunidad. Okrent, que pasó cinco años realizando un estudio de campo para su libro, describe las relaciones que se dan entre sus hablantes y señala que dondequiera que se hablaba esta lengua, uno podía sentir que se entraba en *Esperantolandia*. El lenguaje crea espacio.

1.3.1 Kilroy estuvo aquí

A partir de esta perspectiva sobre el lenguaje es que pienso las instalaciones que realizo como dispositivos escriturales. Una infraestructura diseñada para generar narrativas dentro y para la ciudad. La poesía con calculadoras es un procedimiento que busca, en su reducido margen de acción, propiciar el surgimiento de una narrativa creativa. Escribir algo en la ciudad es relativamente fácil, en la pasada edición del Abierto Mexicano de diseño una firma colocó un pizarrón en la Alameda Central, al lado, una gran cantidad de letras adhesivas con las que el público pudo escribir frases en el pizarrón. La leyenda del proyecto decía: este es tu barrio. Pero ¿como sostener que esta es la *narrativa del barrio* o por lo menos que es una forma de reconocimiento del ser a través del lenguaje, cuando los mensajes ahí escritos eran solo una réplica, una reproducción del lenguaje normalizado? (sé tu mismo, saludos a tal, etc.) Es más, parte de los elementos que se podían pegar era el símbolo #, evidentemente con la intención de crear un *hashtag*, de esta forma la instalación sin un acercamiento crítico al problema del lenguaje en el espacio puede convertirse en una extensión de twitter. El juego a través de la calculadora, y la poesía con el rango reducido de posibilidad que le es inherente, buscan reorientar la forma de utilizar el lenguaje en el espacio urbano, tratando de esquivar la reproducción de las narrativas dominantes como lo son los lenguajes de las redes sociales. Es conocida la frase Kilroy estuvo aquí por encontrarse en las pirámides de Giza, escrita por un soldado en la era moderna, ha sido tomada como fórmula para escrituras similares que dan cuenta de nuestra existencia; *aquí estoy*

1.4 Agujero de Gusano A

- En 2013 en el Museo Casa Estudio de Diego Rivera se presentó una muestra sobre Federico Sanchez Fogarty. En esta se hizo una revisión del papel que jugó el dueño de cementos Tolteca en la configuración de la estética de la Ciudad de México, no solo a través de la tecnología del concreto, sino también a través de las imágenes que de esta creaba en sus campañas publicitarias, y el concurso que convocó en 1931. Tecnologías de construcción y de producción de imágenes se integraron para crear el paisaje de esos años.
- La obra de Gordon Matta Clark es mejor conocida como *building cuts*. Como su nombre lo indica, esta consistía en realizar cortes a edificios reales, las intervenciones se llevaban a cabo en casas, bodegas y edificios. Partiendo de una exploración muy literal, sin embargo lógica en el análisis de las condiciones simbólicas del espacio, Matta Clark lograba atravesar no solo materialmente sino simbólicamente el tejido de lo urbano. En una sutil operación conceptual, que contrasta con la agresividad de los cortes, se logra desestabilizar el imaginario de lo urbano, con sus separaciones, con sus dentro y fuera, con su concreción de mármol indestructible. Lo que sucede en obras como *Open House* (1975), donde una casa es completamente cortada a la mitad y como consecuencia de ello una de las partes se inclina ligeramente, es que se desmonta la imagen de lo urbano, la imagen que del espacio habitable se tenía, se desarticula. La obra es agresiva, no por el acto del corte en sí mismo, sino por la forma en la que un imaginario que se daba por sentado se desmorona. Para la IX Bienal de Paris en 1975, Matta Clark presenta *Conical Intersect* donde realiza un agujero en forma cónica a través de dos casas que se encontraban a punto de ser derribadas para dar paso al Centro Pompidou. Lo que logra esta pieza es romper con el diseño compartimental del tejido habitacional. Conceptos como propiedad privada y la consiguiente distinción entre lo público y lo privado se difuminan, creando un corte también en el imaginario de lo que el espacio que se habita debiera ser.

CAPÍTULO II

Proemio: La narrativa es un poderoso mecanismo de construcción de lo que sea que pensemos que es lo *real*. Por otro lado nombrar algo es ya construir una pequeña historia sobre ello, J.M.Coetzee escribía que hasta el final de nuestra vida será cuando descifremos el jeroglífico de como una interpretación de nuestro nombre propio lo decidió todo desde un principio. Es así que se realizaron las instalaciones aquí analizadas, columnas de madera con calculadoras incrustadas vueltas hacia abajo que buscan escribir una narrativa de la ciudad, y aquí con énfasis en el “una”, es decir, una de tantas que se pueden escribir. Partiendo de la idea de flexibilidad en la instalación en espacio público y cómo esta puede tejer una narrativa tanto cartográfica como en el más estricto sentido de la palabra, pues las calculadoras se utilizan como dispositivo de escritura, entiendo estas instalaciones como un sistema integrado de escritura de narrativas sobre la ciudad; el dónde se ubican, la poesía que se escribe y se invita a que se escriba en estas, la interrelación entre varias instalaciones y sus especificidades, son una invitación a tomar parte de la escritura de la ciudad tomando como base un alfabeto que ya existe claro, me refiero tanto al sentido más obvio del lenguaje que utilizamos como a aquel menos explícito, el lenguaje de las diferencias en la ocupación del espacio y su habitabilidad, uno que tiene que ver con la segregación de clase, de género, etc.

Encontrar una forma para también ser guionista de este espectáculo del Prime Time. En una arriesgada generalización me parece que hay una diferencia fundamental entre dos generaciones que han sido muy críticas con nuestra forma de construir lo cotidiano; la escuela existencialista que leyó magistralmente el sinsentido, aburrimiento y enajenación que provocaba la falta de lo *real*, y su consiguiente pantomima de lo vital, y la generación que yo llamaría generación Matrix, a la que exista o no exista un real le da lo mismo, pues en la imaginación, en nuestra común vida simbólica, es decir, en las narrativas que nos inventamos, es donde se desarrolla la existencia.

Un ejercicio de escritura se realizó en Buenos Aires en el famoso *Pacha*, un espacio underground de cabaret, poesía y experimentación. Para iniciar recité un poema de Alfonsina Storni y en seguida pasé a realizar mi acto. Sentado con mi artefacto en las piernas recité una serie muy larga de números, para posteriormente decir lo que estos significaban puestos al revés, la poesía que había escrito. Era esta una lucha con la máquina, pues efectivamente escribía cada número en la calculadora, había largos momentos de números sin significado, este se revelaba hasta que yo pronunciaba la frase. Dada esta lentitud en el acto, el pianista se sumó al acto y acompañó con un toque minimalista, después de lo que pareció un choque con el ritmo de lo que ahí se presentaba, hubo al final una buena recepción por parte del público. Fue este un punto de inflexión sobre el abordaje de lo poético, sobre la utilización del lenguaje, la *lucha* descrita era en realidad una forma distinta de articular y manipular el lenguaje que iba más allá de lo que se decía. El lenguaje se entreteje con su medio, con el lugar en el que se utiliza, con el espacio de apertura -utopía- donde se le permite ser.

LO LEVE

“*Los fantasmas de maniáticos y los que tenemos en sueños son verdaderos y reales, puesto que mueven; y lo que no es no mueve*”⁵² escribió Epicuro en sus *Sentencias escogidas*. Las mitologías (relatos que construyen una idea de mundo) son objetivaciones; si en el capítulo I se definió al paisaje como un agente en la construcción de lo social, este apartado lo toma como sintomatología del mito que forma su andamiaje. Todo muro tiene un *fantasma* que lo soporta y define su función en la dinámica urbana. Imágenes, arquitectura, cine, narrativa, etc. son aquí elementos que significan y configuran el relato que guía la definición de las identidades en la ciudad (su centro de formación). Las ciencias cognitivas nos han mostrado de manera contundente (la historia ciertamente ya lo había hecho) como nuestra idea de mundo es un hecho concreto a través del cual operamos.

Estudiando la actividad eléctrica en el cerebro se ha observado que entre la cantidad de información que entra por vía de la retina y la cantidad de esta que se ectoplasmiza en la imagen final (pensamiento), existe una gran diferencia, casi 60 % más de información en la imagen final. El cerebro completa el cuadro. De hecho el proceso de ver casi no tiene relación con lo que suponemos que conlleva. Los ojos se encuentran en constante movimiento, de arriba a abajo, a los lados, es como una cámara de video en mano, si siguiéramos todos los puntos a los que se dirige no duraríamos más de unos cuantos segundos antes del mareo. Los ojos en realidad escanean la escena frente a nosotros, el cerebro estructura una imagen a partir de los pedazos y posteriormente lo único que el cerebro hace a través de los ojos es actualizar esa imagen. Si algo cambia en el entorno y el ojo lo percibe, ese cambio específico se registra, pero estamos trabajando ya con la imagen *espejo* de nuestro cerebro, es eso lo que estamos *viendo*. Si el cerebro no registra ningún cambio, seguimos *viendo* el escenario sin modificaciones, y esta puede ser una película muy distinta de la realidad⁵³. No solo eso, lo que sabemos puede interferir de manera decisiva en algo que de hecho se registra visualmente pero pasa por el filtro interpretativo⁵⁴. La ilusión óptica de los *cuadros de Adelson* es una de las más fascinantes porque aun cuando conozcamos el truco no dejamos de caer en ella, fig.[41]. Por más que sepamos y se nos muestre que

52 Las obras originales de Epicuro se han perdido, lo que queda es la relación que Diógenes Laercio hizo del filósofo citando textualmente algunas de sus obras. Diógenes Laercio. Epicuro. Editorial Porrúa. México 2000. pag. 225

53 Esta información se tomó de la serie de TV (*The Brain*) de David Eagleman transmitida por la BBC. Estos se pueden ver todavía en youtube. El episodio *What is Reality* analiza en detalle el proceso de visión.

54 Uno de los experimentos más famosos es *Selective Attention Test* de Daniel Simon y Christopher Chabris, explicarlo arruina el experimento, por lo cual solo insto a que lo vean. También se puede ver en youtube.

Los cuadros A y B son del mismo color, nuestro cerebro interpreta que dado que existe una fuente de luz y una sombra debida al cilindro, el cuadro B es claro y el A oscuro. Algo similar ocurre con lo que se denomina *confirmation bias (sesgo de confirmación)*⁵⁵, donde una vez que nuestro cerebro se ha convencido de la veracidad de algún supuesto, solo pondrá atención a aquellos estímulos externos que confirmen la hipótesis, aquellos estímulos que pudieran contradecirla son inmediatamente desechados.

Hasta aquí podríamos pensar que esto solo se reduce a las circunstancias mas inmediatas, individuales, y no se puede extrapolar a procesos sociológicos. Sin embargo, es probable que el legendario trabajo de Irving Leonard, *Los libros del conquistador*⁵⁶ ya había dado las claves de como los relatos dirigen una imagen del mundo. Leonard propuso que lecturas como el *Amadis de Gaula*⁵⁷ influyeron en la construcción de ese personaje singular que fue el conquistador español y que dio un vuelco a la geopolítica del mundo. Claro que transformaciones de ese calibre son multifactoriales pero las mitologías sin duda aportan para inclinar la balanza hacia uno u otro lado. La búsqueda del mítico *El Dorado*, instalado de forma obsesiva en el imaginario del conquistador, fue también motor para la expansión española. ¿Podríamos incluso ubicar la irrupción del Cristianismo como un ejemplo de mitología que modela el mundo?

Lo que me interesa aquí es la idea de mitología -ese conjunto de ideas sobre el mundo- como un objeto a intervenir. Si operamos a través de estructuras mentales mas o menos estables -los métodos de procesamiento de la información mencionados-, ¿ Es posible *hackear* nuestro cerebro y crear mitologías dirigidas a la constitución del andamiaje de un mundo acorde a nuestras necesidades? Mi respuesta más que una derivación lógica de un razonamiento es una apuesta; es posible y la historia de estos intentos es la historia de la Utopía.

55 Un trabajo fundamental en el campo de las ciencias cognitivas es *Thinking Fast and Slow* de Daniel Kahneman.

56 Irving, Leonard. *Los libros del conquistador*. FCE. México 1985

57 Novela de caballería, su primera edición se registró en Zaragoza en 1509.

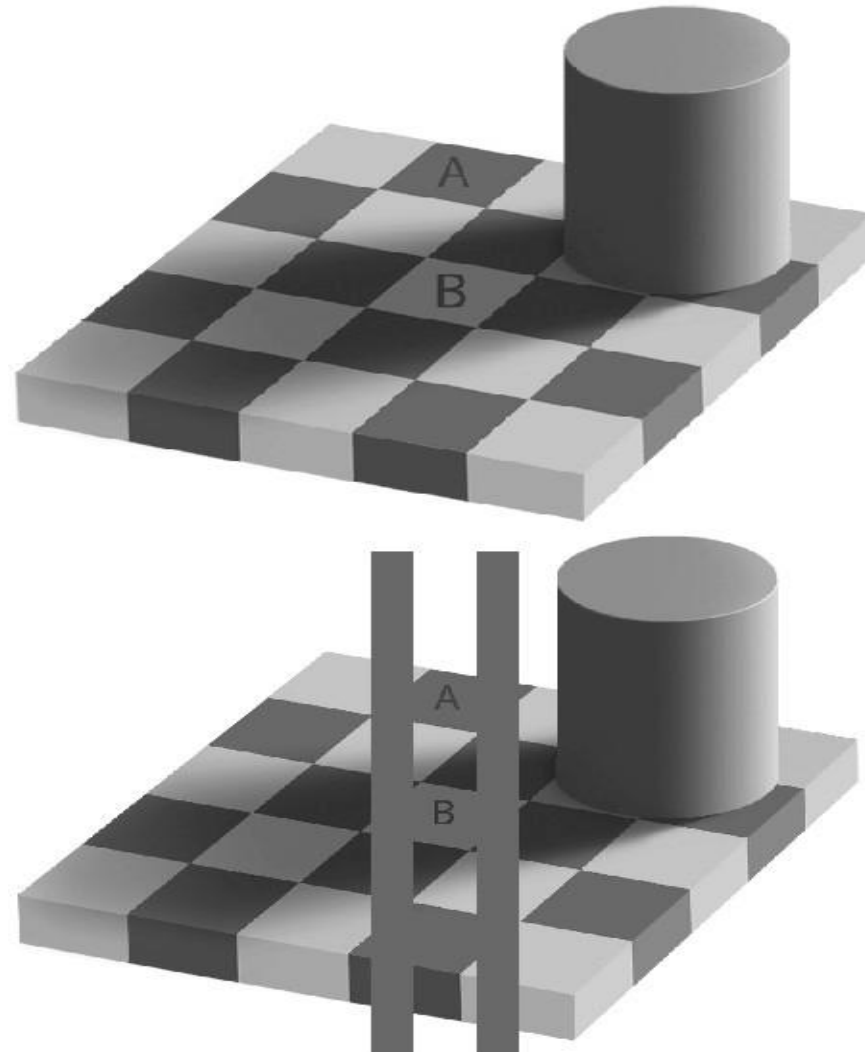


Fig. [42] Cuadros de Adelson.

2.1 El Regreso de Utopía

Tal vez sea cierto que por un momento perdimos Utopía⁵⁸, tal vez después del colapso de la unión Soviética no ha existido un modelo que se oponga al capitalismo, pero también es cierto que Utopía como idea esta de vuelta. Me remito a algunos ejemplos.

Las muestras: *Entre Utopía y Distopía*, (MUAC, 2011), *Utopía y deriva* (CABQA, 2018), *Estación Utopía* (MAVI, 2014), *Wunderkammer: Objetos Utópicos* (UCM, 2019), *Hospicio de Utopías* (Museo Reina Sofía, 2018)⁵⁹, *Galerie Utopie* (Palais de Tokyo, 2012), *Utopia Matters* (Guggenheim, Alemania, 2010) *Estación Utopía* (Bienal de Venecia de 2003), y un largo etc. solo hace falta utilizar el buscador de google y uno encuentra que los recintos de exhibición más mediáticos del mundo tienen por lo menos una muestra con esta temática.

Las publicaciones: no se trata aquí de enumerar cada libro que contiene la palabra Utopía, mas bien de mencionar ejemplos que marcan una agenda de discusión de largo alcance. En 2016 el Fondo de Cultura Económica lanza la *Serie -topías*, que edita desde la canónica *Utopía* de Tomás Moro a la *Eufonía* de Hector Berlioz. La Revista de la Universidad (UNAM) titula su número 842: *Utopías y Distopías*, y dedica su contenido a las facetas que adopta la temática. En 2016 se publica en la BBC un largo artículo titulado *How Utopia shaped the world*. La librería de arte en Ciudad de México EXIT, presenta en 2018 una interesante publicación periódica llamada *Utopia*. Menciono de nuevo el texto de Peter Lang, *The lost continents of Utopia*, 2003.

Programas educativos: El recientemente creado Master *Environmental Humanities* de la Universitá Roma Tre, se densenvolverá alrededor de una serie de tipologías de la topía durante 2019. Sin llevar la palabra Utopía en su presentación ¿ No són todos y cada uno de los proyectos independientes de laboratorios y talleres urbanos, emergiendo por todas las ciudades, la búsqueda de Utopía?

En fin , creo que ya he mostrado el punto. Por otro lado este no es el espacio para hacer una taxonomía de las *topías*, como ya han hecho Umberto Eco o Herbert Marcuse. Me remitiría mas bien, haciendo como Poncio Pilatos, a lo que escribió Osvaldo Bayer: *no nos damos cuenta que utopía no significa otra cosa que lo que tendríamos que hacer para ser felices. Así de sencillo*⁶⁰.

Sin perder de vista que el uso indiscriminado de la palabra Utopía puede propiciar su caída en la comodificación, me guiaré con el hilo de la frase anterior apuntando siempre a las posibles tensiones políticas de los ejemplos a examinar.

⁵⁸ *The lost continents of Utopia*. Peter Lang. 2003. de la web del autor

⁵⁹ Aunque pareciera que el sentido es contrario, la muestra vuelve a poner las ideas de la búsqueda de una Utopía sobre la mesa.

⁶⁰ Osvaldo Bayer citado por María de los Ángeles Rueda en . *Utopías de la Calle. Arte & Utopía*. Asunto Impreso Ediciones. Buenos Aires. 2003

2.1.1 Xul Solar: proyectista

La obra del pintor argentino Xul Solar se enfrasca en una especie de configuración fantástica de lo urbano. Solar genera una serie de acuarelas que pensaba utilizar como planos para el *Proyecto Fachada Delta*. Al momento de comprar un inmueble en *Delta*, Buenos Aires, Solar se dio cuenta del potencial que existía para convertir una zona de llano inundado en un complejo arquitectónico con similitudes impactantes entre este y el *New Babylon* de Constant. Prefigurando la arquitectura con estructuras prefabricadas, Solar proponía la construcción de una ciudad flexible, montable y desmontable, donde los habitantes diseñarían el espacio de acuerdo a sus necesidades. Y de nuevo, en una fascinante coincidencia con *New Babylon*, Solar proyecta un espacio de flujos que operaba a través del juego y la liberación creativa, fig. [43,44] : *La utilización de planos de color sobre las paredes junto a superficies variadas que permiten la visión sobre el paisaje y el juego de intercomunicar espacios a través de escaleras, facilitando el acceso y los recorridos, inscriben a este grupo de obras en el marco de la vocación utópica de las visiones de Xul Solar*⁶¹. La paleta luminosa y el tono festivo de los dibujos sugiere el carácter utópico del proyecto; la obra de Solar muestra un momento de transición en la que, de imaginar (en el sentido de crear imágenes) mundos posibles, se pasa a pensar la materialización de lo que permanecía en el papel. El dibujo y la acuarela pasan a ser diagrama de un posible y con ello se cargan de una idea de futuro. Sin embargo el *Proyecto Fachada Delta* jamás se puso en práctica.

A lo largo de la historia de la planeación y construcción de ciudades, manifestaciones disímiles en cuanto a salidas formales han compartido el enfoque Utópico. Utopía no es selectiva con sus amistades. Así, uno de los conceptos que más circuló entre polos opuestos durante el siglo XX fue el de la obra de arte total. La *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total) fue propuesta por Richard Wagner⁶²; pretendía unificar todas las artes en un espectáculo envolvente. La idea fue retomada por los movimientos de vanguardia, (¿tendrá algo que ver el término *avant-garde* con la combatividad Wagneriana?) resultando en propuestas como la Bauhaus, por un lado y por otro, búsquedas que se alejaron completamente del camino formal de la arquitectura y el diseño industrial, fig.[45]. Una de estas últimas fue la del colectivo GRAV. *La obra de arte estaba perdiendo su carácter modernista para convertirse en un tipo de manifestación de límites confusos, donde lo estético*

61 Berenice Guastavino. *Arte & Utopía: Proyecto Fachada Delta*. Asunto Impreso Ediciones. Buenos Aires, 2003. pp. 23

62 Wagner habla de esto en *Das Kunstwerk der Zukunft* (La obra del futuro)

*se involucraba en lo social. Los creadores sospechaban que los medios tradicionales habían sido esterilizados. Ubicando la calle como el lugar del arte nuevo revolucionario, una cantidad importante de artistas la tomaron como materia de trabajo. GRAV (Groupé de recherche d'art visuel) realiza, en París (1966), *Un día en la calle*. A través de una serie de acciones espontáneas, juguetonas, e inesperadas a lo largo de un día, el colectivo buscó irrumpir en la dinámica de la ciudad. *La vida de las grandes ciudades podría ser bombardeada de manera masiva (no con bombas) pero sí con situaciones nuevas, solicitando una participación y una respuesta de sus habitantes*⁶³, declaró el colectivo. GARV buscó transfigurar lo cotidiano en una experiencia nueva, insertar situaciones que alteraran el orden de los flujos, siguiendo lógicas en ese momento inauguradas. *Voltear los mitos* (1969) es otra de estas acciones, fig.[46]; acompañada de una encuesta, consistía en un juego típico de las ferias populares, disparar algún tipo de proyectil contra una placa buscando tirarla. Las placas eran siluetas de figuras relacionadas al poder político o clichés que operan culturalmente. El colectivo, y su rostro más visible Julio Le Parc, se caracterizó por la utilización de recursos lúdicos para modificar el espacio de la ciudad. A través de gestos mínimos, alteraban el orden de *la trama de hábitos y de actos repetidos a diario*⁶⁴. En México el No-Grupo utilizó estrategias similares; a través de sus *montajes de momentos plásticos*, con tintes dadaístas, irrumpían en la trama cultural de la Ciudad de México. Su trabajo, según Marcelo Expósito, prefigura el activismo de guerrilla semiológica y las políticas de la identidad. El trabajo de Maris Bustamante, principalmente performático, buscaba encontrar nuevas formas de ser, alejadas de los condicionamientos pre-programados, fig.[47]: *Oscilamos así entre la extrema centricidad y la posibilidad nada gratuita de ser excéntricos*⁶⁵. Este cúmulo de experiencias intentaba recuperar el *cuerpo*, sacarlo de su normalización por la gramática de la modernidad y encontrar espacios donde la liberación creativa de los individuos fuera posible. Proyectos que he realizado como como *Percorso* (Roma, 2016),fig.[48,49,50] y *Código Urbano* (Buenos Aires, 2016),fig.[51,52,53], son de la misma manera acciones que buscan alterar las rutas normalizadas de la experiencia urbana a través de gestos mínimos, gestos lúdicos que generen plataformas para pensar nuestro ser en la ciudad. Retomando lo que Expósito llama guerrilla semiológica, mi práctica con las calculadoras busca generar una plataforma de escritura lúdica que inscriba otras formas del articular el decir y el decirnos. Es un gesto leve, no busca imprimirse en el muro, busca generar una infraestructura flexible que permita generar narrativas de la ciudad, operando como uno más de los*

63 GRAV. *Paris 1964-1966*. en el catálogo *Experiencias, Le Parc*. Valencia 1986, citado en María de los Ángeles Rueda. *Utopías en la calle. Arte & Utopía*. AsuntoImpreso Ediciones. Buenos Aires. 2003.pp. 98

64 En el texto de presentación de *Un día en la Calle*. Tomado de julioleparc.org

65 Maris Bustamante citada por Araceli Zuñiga en *Arte para darnos cuenta de que nos damos cuenta*. web

elementos de la constitución de la identidad, no ya de manera pasiva, sino como invitación a la autoconstrucción. Los nuevos mitos serán escritos en ese espacio de encuentro y tensión que es la calle, no en la seguridad del cubo blanco.

Esto no quiere decir que el espacio expositivo carezca de potencial crítico. Tal como en las acuarelas de Xul Solar, se puede pasar de un paisaje convencional a la idea de proyecto. Cuando Solar comienza a pensar en el movimiento real a través de las estructuras y tomar decisiones prácticas derivadas de ello en el dibujo, lo que estamos viendo es un posible. Si esa construcción diagramática es suficientemente potente, altera de manera importante las formas de conceptualizar el espacio, las formas de construirlo y los agentes que toman parte en dicha construcción, entonces ese proyecto contiene la capacidad crítica para influir en la dinámica de lo urbano. Así, la serie *Bocetos* (2018), fig.[54,55] que aquí presento, es también una manera de activar el espacio al conceptualizar otras formas de construirlo. La web paleofuture.com es una joya de archivo que recoge la producción de imágenes del pasado sobre el futuro, fig.[56]

La Utopía recorre, a veces de manera velada, a veces de forma abierta, las manifestaciones mencionadas, sin embargo, parece que existen dos modelos categóricos, y asfixiantes tal vez, de entender *esa cosa que tendríamos que hacer para ser felices*. Utopía es para algunos Cosmos y para otros es Caos.

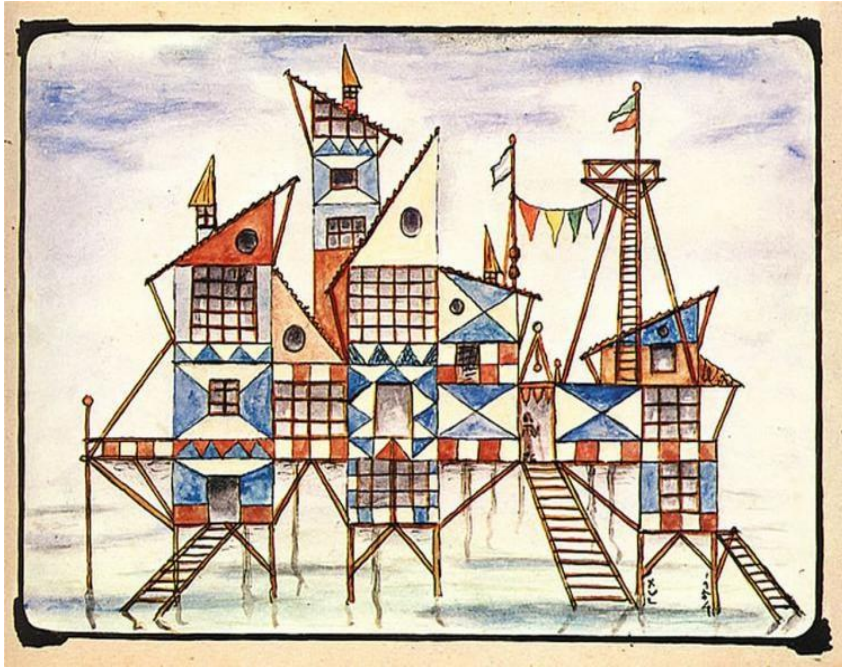


Fig. [43] *Proyecto Fachada Delta*. Xul Solar. Acuarela 1954-1957



Fig. [44] *Proyecto Fachada Delta*. Xul Solar. Acuarela. 1954-1957.



Fig. [45]. Fachada de la Bauhaus. Tomada de Archdaily



Fig. [46] *Voltear los mitos*. GRAV. Foto Atelier Le Parc.



Fig. [47] *El pene como instrumento de trabajo*. Maris Bustamante. fotografías del archivo de No- Grupo



Fig. [48] *Percorso*. Recorrido realizado por el autor a través de la ciudad de Roma con las calculadoras montadas en una escoba. 2016



Fig. [49,50] *Percorso*. Recorrido realizado por el autor a través de la ciudad de Roma con las calculadoras montadas en una escoba. 2016



Fig. [51] Performance del proyecto Código Urbano donde se realizó poesía con calculadoras acompañada de una acción de Francesca Giordano y la música de Juan Manuel (Sleepy Caju). Buenos Aires. 2016



Fig. [52] *Código Urbano*. Buenos Aires. 2016



Fig. [53] *Código Urbano*. Instalación realizada en el barrio de Once. 2016¹

¹ En esta instalación una de las placas con calculadoras fue removida minutos después de su colocación. La señora en la fotografía es la dueña del establecimiento que se vé al fondo. Dijo haber retirado la placa pensando que podía ser utilizado para escribir mensajes sobre venta de droga. Once es un barrio donde circula la mercancía de contrabando.



Fig. [54] de la serie *Bocetos*. Render . 2018



Fig. [55] de la serie *Bocetos*. Render .2018

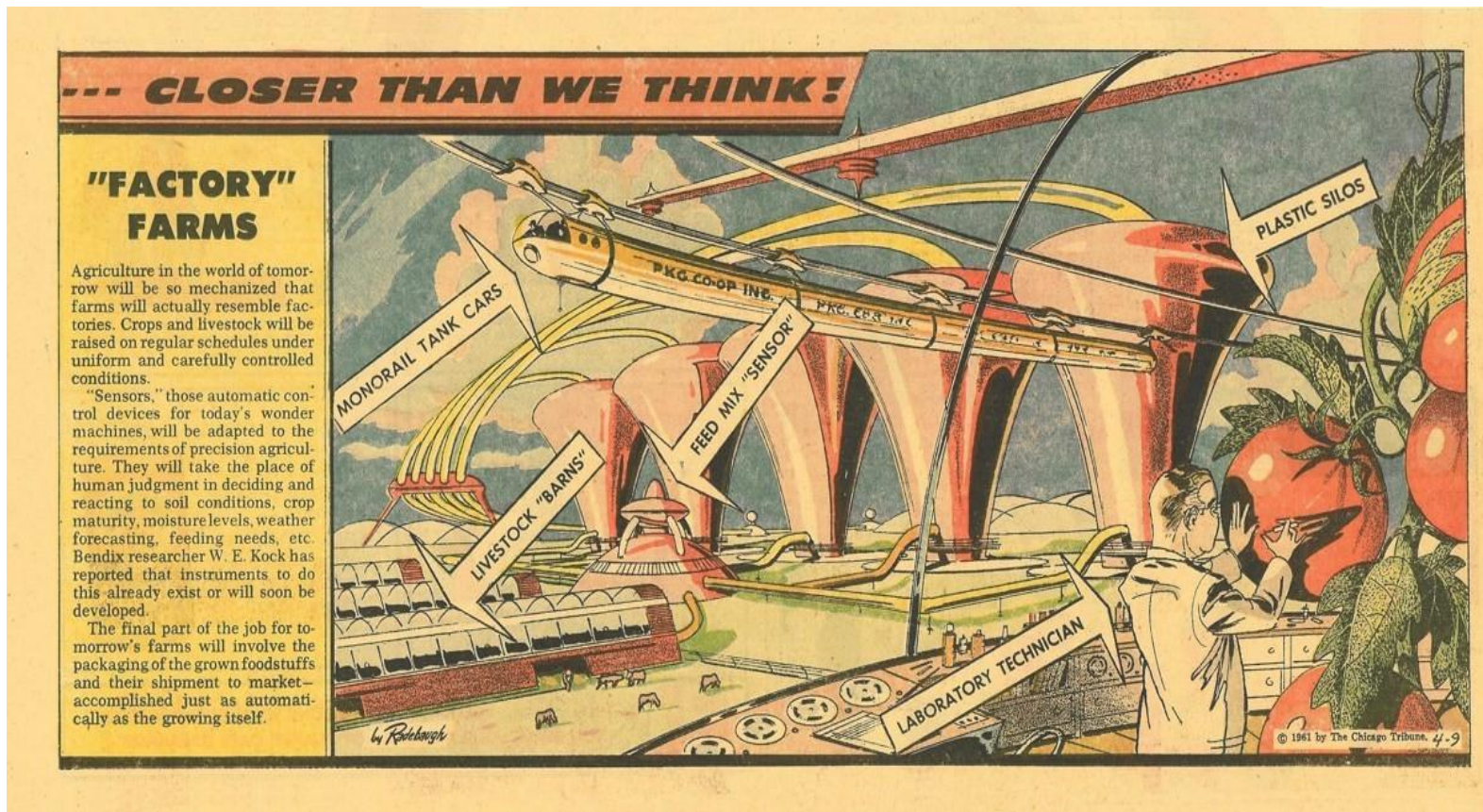


Fig. [55] Ilustración de 1961 que muestra las "granjas del futuro". Del sitio web. paleofuture.com

2.1.2 Cosmos y Caos

Kósmos es la palabra griega para orden, y Kháos es su evidente opuesto. La Utopía, en los comienzos de su constitución como un concepto que atravesará toda la historia de la humanidad, tiene siempre la impronta de una sociedad impecablemente ordenada. Desde la Atlantis de Platón a las leyendas hiperbóreas, las Utopías primitivas (porque el término se acuña con Tomás Moro) aluden a un lugar donde no cabe lo espontáneo y los conflictos son inexistentes. Este modelo ronda el imaginario, susurra al oído, de toda construcción social hasta finales del siglo XX. El último gran proyecto Utópico es la Unión Soviética; es también la última ocasión en la que se confía en el poder ordenador de Utopía. Ya desde tiempo atrás, sobre todo en la literatura, se habían prefigurado los gobiernos fascistas de las primeras décadas del siglo XX. La lógica de la máquina llevada hasta sus últimas consecuencias, había sido un tema cada vez más inquietante entre aquellos que dedican su tiempo a pensar en mundos posibles; los escritores de ciencia ficción.

De la ciega implantación de lo utópico se deriva la Distopía; Kháos. Caos, porque en casi todas sus modalidades, el orden termina por destruir las manifestaciones individuales de creatividad y deseo. Los habitantes de la Distopía hacen, piensan, desean, siguiendo una línea pre-establecida de acción. Los habitantes de Distopía viven en la *Sociedad del Espectáculo*. Pero es caos y es Distopía porque en la historia siempre existe una mirada que nos muestra otra forma de vivir. En el mundo feliz necesitamos de alguien infeliz para poder ver la Distopía. La Distopía supone entonces la existencia de un agente, sino liberador, por lo menos que construye una forma de existencia distinta a la del orden establecido. Es paradójicamente, la vida de estos héroes o heroínas, una Utopía. Pero esta ya no es la del mundo donde todo funciona a la perfección. Esta Utopía en pequeño es la constitución de un lugar (plataforma) desde la cual constituir una vida creativa sin que eso signifique que las tensiones con el resto del mundo desaparezcan. El mundo no puede ser una Utopía, tal vez pueda ser un número bastante grande de pequeñas utopías en relaciones y tensiones con las demás.

Uno de los utopistas más importantes de los últimos años ha sido Yona Friedman. Este arquitecto/autor ha especulado sobre la forma que Utopía podría tomar en el mundo de hoy y llega a la conclusión de que las Utopías totales (como el proyecto de Buckminster Fuller, el *New Babylon*, o la *Ciudad Hidroespacial* de Kosice) son imposibles, lo que si es posible es la integración de grupos pequeños en comunidades colaborativas; Utopías realizables. En la tarea de imaginar estos micromundos posibles, la ciencia ficción tiene mucho que decir.

2.2 La Ciencia Ficción nos salvará

Ahora sí, explico el título del trabajo. Terraformación (*Terraforming*) es un término que surge en la ciencia ficción. Se refiere a lo que después se llamó ingeniería planetaria, esto es, la modificación completa de un ambiente para volverlo habitable. Al parecer la primera mención del término se encuentra en la mítica revista *Astounding Science Fiction* de 1942, en el cuento corto *Collision Orbit*⁶⁶ de Jack Williamson. Sin embargo como concepto el origen no se ha podido rastrear, apareciendo ya en historias como *La guerra de los mundos* (1898), donde los marcianos comienzan a modificar la atmósfera terrestre para poder respirar. La primera mención “seria” del término se la debemos al devorador de historias de ciencia ficción y probablemente el más notorio divulgador moderno de la ciencia, Carl Sagan. En un artículo de 1961 para la revista *Science* que se tituló *The Planet Venus*⁶⁷, Sagan explica las condiciones atmosféricas de dicho planeta y avanza algunas ideas sobre cómo se podría contrarrestar el violento efecto invernadero que prevalece en este, convirtiéndolo en lo que bajo su descripción llamaríamos infierno, con todo y su característico ambiente sulfúrico. Sagan siempre fue enfático en que el estudio de Venus era necesario dado que es un laboratorio en el que podemos observar las consecuencias del peor escenario del efecto invernadero, y por tanto tomar medidas para que el proceso no se repita en la Tierra. Venus era ese otro espacio desde el cual podíamos pensar la Tierra, una verdadera heterotopía. A su vez en su trabajo como divulgador, especialmente en la serie *Cosmos*, encontramos alusiones a la posibilidad de transformar otros planetas, como Marte, para establecer colonias humanas.

El concepto me parece muy útil porque comprende no solo una visión Utopica, sino también la noción de que es un trabajo titánico. La geoingeniería implica un uso colaborativo de conocimientos y energía orientados a la configuración del espacio habitable. Es la punta de lanza del avance tecnológico de una civilización y realizarlo es realizar su Utopía.

En un ensayo de reciente publicación, *Utopías y Quimeras*⁶⁸, Gabriel Trujillo Muñoz, socio fundador de la Asociación Mexicana de Ciencia Ficción y Fantasía, afirma que la utopía se ha trasladado a este género literario convirtiéndolo en el último de sus guardianes. Algo similar encontramos en la muestra de Eduardo Abaroa que se presentó en Casa del Lago, *Fotosíntesis: la catástrofe del oxígeno*. En el texto de presentación, el curador José Roca reflexiona de manera muy similar sobre la posibilidad de que el impulso transformador de la utopía pueda

66 El texto se puede consultar en línea en : Astounding stories at war

67 El texto íntegro puede ser consultado en el sitio de la revista Science: <http://science.sciencemag.org/content/133/3456/849>

68 *Utopías y Quimeras*, Gabriel Trujillo Muñoz. Jus Editorial. México 2016

encontrarse ahora solo en la ciencia ficción. Abaroa es tal vez menos enfático, sin embargo afirma que “El género de ciencia ficción es una expresión cultural muy potente en las sociedades contemporáneas”. Solo hace falta dar un vistazo a la cartelera cinematográfica.

La ciencia ficción en México tiene ya una amplia oferta, desde los legendarios integrantes del círculo de Puebla, hasta las propuestas más recientes e innovadoras como el colectivo Cúmulo de Tesla⁶⁹, pasando por BEF y el ya mencionado Trujillo Muñoz.

Una de las vertientes de la ciencia ficción que actualmente goza de mayor atención es el Cyberpunk. Este género se gesta a través de las historias de William Gibson (*Neuromancer*, *Count Zero*, *Mona Lisa Overdrive*), Bruce Sterling (*Mirrorshades*, *Cismatrix*) y otros tantos que publicaron sus historias en la década de los 80. A grandes rasgos el Cyberpunk nos presenta una Distopía donde grandes corporaciones que controlan los flujos de información (y claro el dinero) se han convertido en el nuevo bloque del poder. Los únicos que pueden hacer frente a este régimen omnipresente son los cyberpunks; individuos con conocimientos avanzados que se apropian de las tecnologías y trabajan desde la ilegalidad para sabotear el sistema. El sostén material de los cyberpunks es la economía informal, no hay por lo tanto ningún secreto del porqué esta vertiente ha sido especialmente bien recibida, tanto en México, como en los países del llamado mundo en vías de desarrollo (India, Brasil, solo por nombrar algunos). *Guión para una chica que fue Cyberpunk* de Libia Brenda Castro o la antología *Cyberpunk: Umbrales 10* son una muestra ínfima de la gran cantidad de narrativas, filmes, historietas que se han realizado en las últimas décadas. Este género tiene tal vez un nacimiento simbólico a nivel visual en *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, fig.[56,57]. Inspirado en la estética de Hopper y las narrativas cyberpunk, el film es considerado un hito del género y a partir de este una imagen del mundo se constituyó. Los anuncios espectaculares gigantescos, el confinamiento de lo urbano, la sobrepoblación, pero sobre todo la constante presencia visual del poder económico en la ciudad, son sus señas características. La ciudad convertida en una pantalla donde el espectáculo es la vida misma, epítome de la distopía debordiana, fig.[58]. El más fuerte es el que despliega las imágenes más grandes sobre la ciudad y el mayor agente en la construcción de las subjetividades. Es interesante observar que el cyberpunk, lugar de nacimiento de las fantasías sobre el ciberespacio, nunca ha dejado de apuntar al papel que juega la imagen de la ciudad, aun cuando las herramientas de resistencia se encuentren en la esfera digital.

El cyberpunk es una narrativa que busca resistir a la sociedad de la vigilancia, subvierte los mecanismos de la ciudad cristal.

Creo que cualquiera que vea una ciudad cyberpunk y pertenezca a un país como México, se encontrará en terreno familiar. Existe un

69 Colectivo interdisciplinario vinculado al Instituto de Ciencias Nucleares de la UNAM.

cyberpunk involuntario en las entrañas de la ciudad. Si Los Ángeles de Blade Runner tiene un anuncio gigante de Coca Cola, la Ciudad de México tiene un enjambre de tipografías que anuncias talachas, sopas, aire acondicionado, jabón, el menú del día, cervezas, pollos rostizados, y un muy largo etcétera, fig. [59]. Si en Los Ángeles solo pocos pueden intervenir la imagen urbana, en la Ciudad de México todo un conjunto de manifestaciones forman un cúmulo que da cuerpo a esa imagen. Hay que decirlo, este cuerpo no cambia mucho la tendencia, igual que en la publicidad convencional, es un instrumento para la persuasión de consumo, sin embargo su valor radica en que se hace de los medios para dar visibilidad a una economía excluida del capitalismo de lo espectacular. ¿que pasaría si nos hiciéramos de ese medio para la creación de otro tipo de narrativas? ¿podríamos utilizar el medio para crear imágenes que nos representen? A partir de estas preguntas es que desarrollo mi propuesta. Las calculadoras y los screens extraídos de estas forman una capa más en el lienzo cyberpunk que ya existe en la ciudad, con ellos busco establecer una plataforma de escritura, una infraestructura para la mitología, es decir, un espacio en el que los mitos se puedan ensayar como escritura de un posible, fig[60]. La mitología que acompaña la intervención del espacio urbano a través de tecnologías elementales es aquella a la que el cyberpunk ha dado forma; la posibilidad de vivir otras experiencias vitales, ejercer otras subjetividades al apropiarse de los medios de producción que replican el sistema corporativo en el espacio urbano. Así, esta forma de cyberpunk busca hacer espacio público.

Ya lo había dicho Serge Gruzinski: *La Ciudad de México suple a Los Ángeles de Blade Runner en nuestro imaginario del siglo XXI, como si el futuro del mundo debiera jugarse en esta región del globo*⁷⁰.

70 Serge Gruzinski. *La Ciudad de México: una historia*. FCE. Segunda reimpresión. 2017.

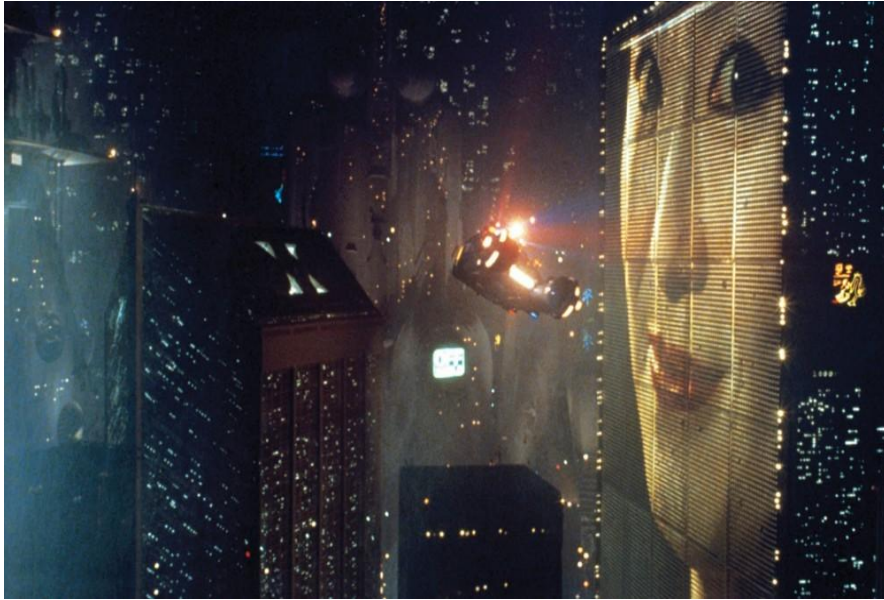


Fig. [56,57] *Blade Runner*. Ridley Scott. 1982



Fig. [58]. Akira. Film animado. Katsuhiro Otomo. 1988



Fig. [59] El Cyberpunk mexicano.



Fig. [60] de la serie *Bocetos*. Render. 2018. Inspirada en la estética Cyberpunk.

2.2.1 Terraformación: Elon solo entiende la mitad del problema

Uno de los proyectos que más llaman a la imaginación en este momento es el de Elon Musk. En realidad se trata de varios frentes que se encuentra desarrollando, pero todos orientados a dar un paso sustancial hacia una nueva etapa de la civilización. Chairman de *Tesla Motors*, y dueño de *Boring Company* y *SpaceX*. Musk ha dado pasos agigantados hacia la llegada a Marte, la generalización del empleo de autos eléctricos y el mejoramiento del transporte en la ciudad, y con ello ha movido a toda la industria en esa misma dirección. Visionario para algunos es ejemplar típico de la cultura falocéntrica que permea a Silicon Valley para otros. Sin duda una parte importante de la mitología de Utopía esta pasando a través de su fabrica (Megafactory). ¿Un mito prometético?

Pero esta mitología resulta familiar; Una avanzada tecnocrática, una estructura altamente jerarquizada que por ejemplo, en el caso de la misión de colonización a Marte, decidirá todo lo referente a la vida dentro de ese nuevo capítulo del antropoceno. Un orden superestructurado que no deja espacio a la espontaneidad y un sistema que convive armoniosamente con la comodificación de lo cotidiano. Estamos frente a la construcción de una más de las ciudades cristal.

Si bien en entrevistas ha manifestado que el motor de su actividad frenética es la de un mundo futuro⁷¹, la Utopía de una humanidad interestelar, los procedimientos parecen ser los mismos que la modernidad ha tratado de implementar una y otra vez.

Es cierto, en esta época de un presente infinito, donde la sociedad del espectáculo vive en un espacio aislado de la historia pasada y la que esta por venir, Elon Musk ha sido capaz de capturar la imaginación de gran parte del mundo y plantar una imagen de mundo posible hacia adelante. Pareciera que en ese individuo se amalgaman el sesudo Barbicane y el excéntrico Ardan⁷² y están a punto de salir de nuevo al espacio. Sin embargo, en esta ocasión podríamos retomar las lecciones de la historia y buscar una Utopía que se sirva del desarrollo tecnológico y no convierta la ciudad en el escenario de alguna Distopía de Ray Bradbury.

Utopía se encuentra en un número muy grande de propuestas a lo largo y ancho del mundo que emulan las estrategias del cyberpunk (más adelante me referiré al ciberactivismo), pero también Utopía esta coqueteando de nuevo con esquemas de control con promesas de futuro. La mitología que envuelve a Elon Musk podría estar muy cerca de esta última.

71 <https://www.youtube.com/watch?v=kzLUyrcbos>

72 Los protagonistas de *Viaje a la Luna* de Julio Verne.

2.3 El gran mito de la muerte del mito

Ya lo había dicho Epicuro, los fantasmas existen porque mueven. Tal vez en algún momento todos hemos sido seducidos por ese mito del fin de la historia, de la entrada a un espacio, la posmodernidad, donde los conflictos se habían resuelto, las tensiones se disolvían en una multiplicidad superpuesta que fluye constantemente alrededor de sí misma. Un presente infinito y siempre joven. En este lugar las ideologías tienen un mal olor, los antiguos mitos son solo un objeto más del gabinete de curiosidades.

Pero pasadas dos décadas y un poco más del entusiasmo posmoderno que anunciaba el fin de la historia, el fin del arte, pero sobre todo, la muerte de la modernidad, pareciera que esos augurios de poshistoria no pasaron de ser la ficción de algún adolescente que intentaba una afirmación sobre la imagen de autoridad⁷³.

El mito no ha sido desterrado, la historia no terminó, las ideologías siguen determinando nuestros comportamientos. El gran mito de la posmodernidad fue el de afirmar que la modernidad había sido superada. La posmodernidad es un mito con el que se trató de abolir la historicidad de la condición humana. Si bien muchos análisis sobre lo posmoderno son valiosos, esta filosofía fue asimilada como ideología del capital y sirvió para desplegar una expansión inusitada en la historia de los procesos productivos. El capital se encuentra ahora en la forma en que deseamos. Los estudios de Hans Blumenberg pueden ser esclarecedores al respecto. Los escritos de José Luis Barrios en los que como filósofo toma posición frente a lo contemporáneo buscando pensar desde el cuerpo son también vías reflexivas para, como diría Lorenzo Romito, salir caminando de la contemporaneidad.

Romito⁷⁴ ha abordado también el problema del estancamiento conceptual que nos sujeta al poder del capital. Su trabajo con el colectivo STALKER esta marcado por su afán de conectar con las mitologías que han dado cuerpo a conceptos como los de Europa u occidente. En un proyecto que se presentó en el MAXXI (Roma), STALKER retoma el mito de Eneas, inmigrante troyano que funda no solo Roma sino Europa como Estado, para hablar de la crisis humanitaria que supone la inmigración desde Libia, Siria y demás países de África.

América para los americanos es un mito que arrastra una larga historia de nacionalismos. Probablemente la ceguera ante el poder vigente del mito fue lo que produjo, nos parece que de la nada, un nuevo auge de la extrema derecha. El *Make America Great Again*, esta determinando el tipo de relación global de estos días. (este texto fue escrito durante la era de Trump, sin embargo tal nacionalismo sigue triunfando)

⁷³ Jose Luis Barrios. *Fantasmagorías, mercancía, imagen, museo*. Las Lecturas del Sileno. Universidad Iberoamericana. 2009

⁷⁴ Lorenzo Romito. *Walking Out the Contemporary*. Texto que se puede obtener de su web en academia.edu

2.3.1 Archipiélago

Las Utopías realizables de Yona Friedman suponen la conformación de pequeños grupos bien organizados. No deja de observar que las Utopías deben renovarse y actualizarse constantemente, el inmovilismo es su perdición. Friedman⁷⁵ escribe: *la migración es una de las más importantes utopías realizables de la historia*. Ve en este movimiento un ejercicio de autoregulación del organismo/ciudad que a través de conflictos menores evita el gran conflicto del quiebre del conjunto organizado.

El archipiélago es un conjunto de islas pequeñas que forman un bloque autosuficiente. El líquido circula a través de los contornos de todas estas islas formando un canal de comunicación. Las utopías realizables de Friedman siguen este patrón dinámico donde el sistema es flexible y estable al mismo tiempo, ya que establece comunicaciones entre sus *islas*, propiciando con ello los ajustes y los balances que la Utopía requiere, fig. [61]. Esta figura es la que utiliza Francesco Careri para sugerir tanto un modelo de crecimiento urbano, como una metodología de experimentación de la ciudad⁷⁶. En el capítulo IV se profundiza en la idea de archipiélago propuesta por Careri, sin embargo, aquí queda ubicar la figura como un modelo de *Utopía realizable*. Una figura/mito que puede ser de utilidad al momento de trabajar el espacio urbano.

75 Yona Friedman. *Utopías Realizables*. Editorial Gustavo Gili. España 1977

76 Francesco Careri. *Walkscapes: el andar como práctica estética*. Editorial Gustavo Gili. México 2009.

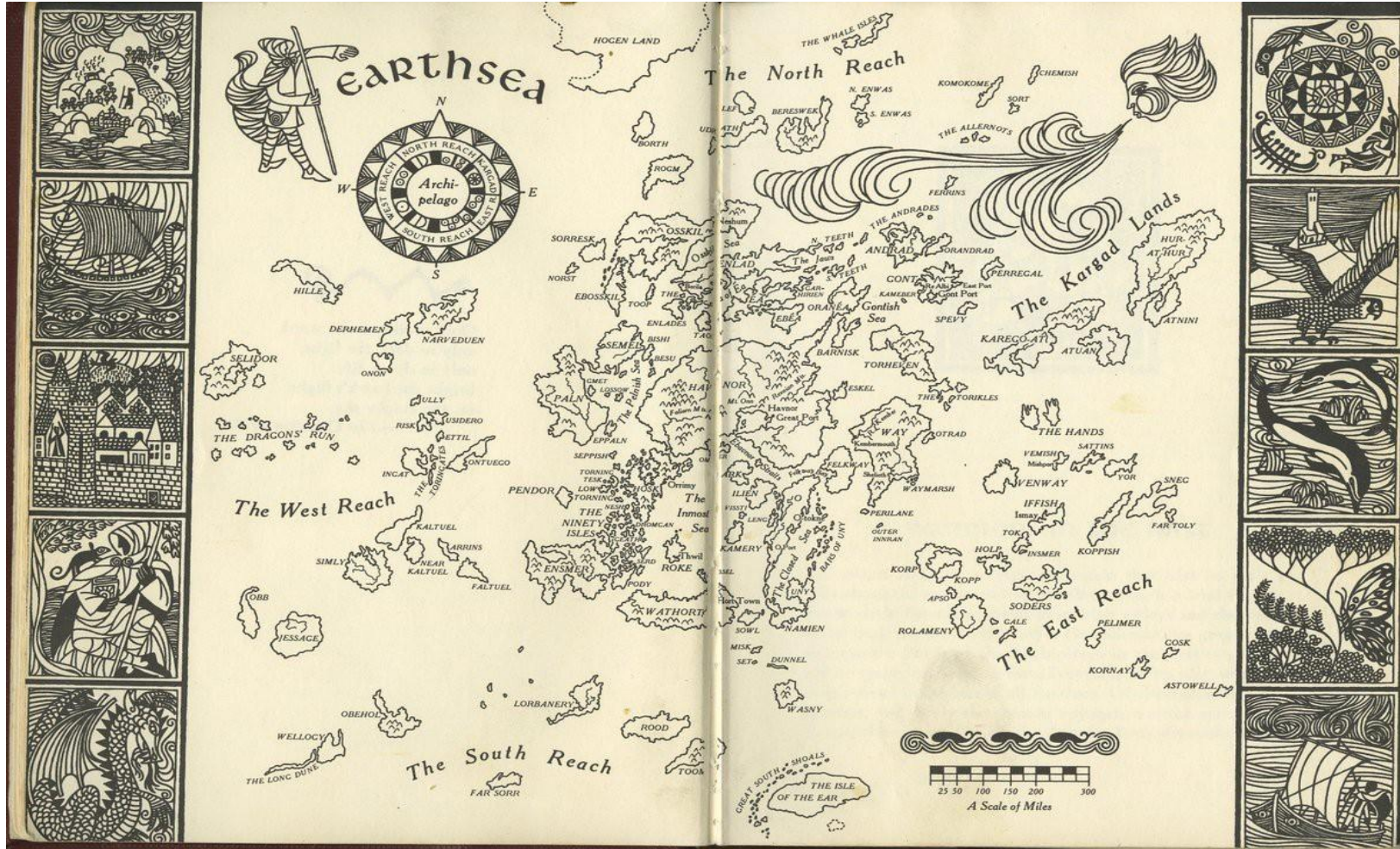


Fig. [61] Mapa de EarthSea. Mundo fantástico creado por Ursula K. LeGuin para su legendaria *Trilogía de Terramar*.

2.4 Agujero de Gusano B

- *La ciudad es quizá la primera Utopía realizada.*⁷⁷
- *Mujer partiendo plaza por Madero.* Una fotografía icónica del orden social de México en la década de los 50. Hay que recordar que en este país las mujeres votaron por primera vez el 3 de julio de 1955, dos años después de haber sido realizada esta fotografía. Por otro lado la fotografía sigue siendo en estos años pensada como medio que refleja la realidad. Por lo tanto la serie de Nacho López opera a varios niveles, desde aquel que nos muestra una ideología que gobierna las relaciones en el espacio urbano ¿una economía de los cuerpos? Pasando por el performance mezclado con experimento social(López, además de este, fotografía eventos urbanos donde él propiciaba un acontecimiento; en *los mirones*, contrató a un actor para que mirara el cielo en medio de la calle, no pasó mucho tiempo para que, de manera espontánea, un grupo de personas se le uniera) ,hasta una lectura que colinda con el desarrollo tecnológico en su pretensión de mostrar lo *real* a través de sus medios.⁷⁸ fig.[62]
- En el libro *Cypherpunks*, Julian Assange⁷⁹ augura una Distopía: *No digo que exista un sistema en el que se pueda ser totalmente libres, pero las libertades que biológicamente hemos adquirido, y las libertades que hemos conquistado socialmente, serán eliminadas prácticamente en su totalidad. De modo que creo que las únicas personas capaces de conservar la libertad que teníamos, digamos hace veinte años (el Estado de vigilancia ya ha eliminado una cuantas aunque no lo hayamos notado) serán aquellas que posean una gran formación en los entresijos del sistema. Solamente una élite rebelde y altamente tecnificada podrá ser libre.*

77 Yona Friedman. Utopías realizables. Editorial Gustavo Gili. España 1977.pp.97

78 En 2016 una muestra retrospectiva de Nacho López se presentó en el Palacio de Bellas Artes.

79 Fundador de Wikileaks, uno de los ciberactivistas más célebres. *Cypherpunks*. Editorial Planeta. 2013.pp.222



Fig. [62] Mujer partiendo plaza por Madero. Nacho López. 1953

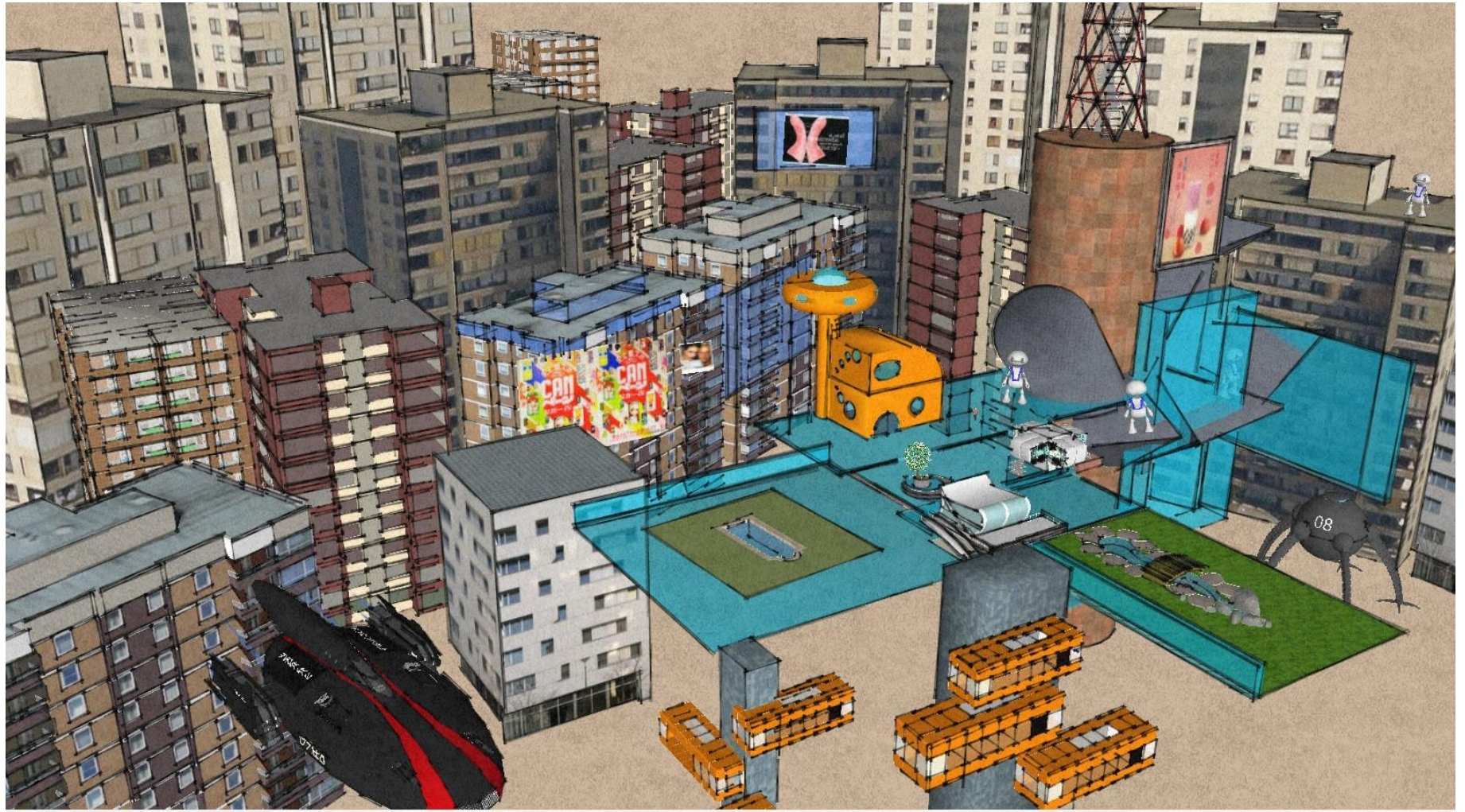


Fig. [63] de la serie *Bocetos*. Render. 2019

CAPÍTULO III

Proemio:

- “ *I should have known way back, you know why David? Because of the kids!*”

Esta cita memorable de la película *Unbreakable* remite a una edad en la que la aún poca exposición a las normas culturales que nos determinan, produce un espacio en el que podrían verse grietas en la normatividad de lo real por las que se dejaría entrever su artificialidad y por lo tanto las posibilidades de un otro *real*. Es el juego de las infancias un aparato primordial y poderosa herramienta para manipular esta construcción. Un mecanismo para remover toda gravedad y anquilosamiento, el juego como espacio virtual para ensayar. Recuerdo que alguna vez pregunté porqué los adultos no jugaban y cuando las respuestas llegaron al reducto de “pues porque así es y ya”, declaré: “Yo voy a jugar toda mi vida”.

En las instalaciones consistentes en columnas de madera con calculadoras vueltas hacia abajo, dónde los números así dispuestos se asemejan a letras del alfabeto latino, el acercamiento a la tecnología se da a través del juego. Si bien el planteamiento es que la escritura así realizada entra en el terreno de lo poético al ser una experimentación con el lenguaje, en primera instancia se encuentra su carácter lúdico. Fue esta una primera forma de ejercer una crítica sobre la tecnología, posteriormente se generó la investigación que se presenta a continuación. Una de las instalaciones con calculadoras se realizó en Buenos Aires como apoyo a los eventos del Cine Taricco, un cine de barrio clausurado que lleva más de 17 años tratando de reabrirse como centro cultural para la comunidad del barrio de La Paternal. Quienes utilizaron estos dispositivos fueron, por supuesto, los niños.

LOS MEDIOS/TECNOLOGÍAS

Nicholas Mirzoeff ha escrito que actualmente somos extensiones de redes que dan likes (2016). Las tecnologías de la información están moldeando la personalidad del ciudadano contemporáneo y esto acarrea una carga política que debe abordarse en su contexto operativo. En *Being digital* Nicholas Negroponte, fundador del mítico MediaLab del MIT, en una muestra de gran honestidad, o en un cinismo desproporcionado, retrotrae el inicio de las experiencias de la realidad virtual a los ejercicios bélicos diseñados por el ejército Israelí para combatir en Gaza. Armand Mattelart, a su vez, aborda en *La agresión desde el espacio*, el origen de las tecnologías de telecomunicación en los 70. Muestra como entidades privadas junto con el ejército de EUA diseñaron la infraestructura de telefonía celular que ahora nos es tan familiar; no solo eso, esas mismas entidades privadas fueron las que comercializaron, una vez que la tecnología se desclasificó, los teléfonos celulares. Así, en un trabajo conjunto estado y capital privado mantienen la hegemonía militar a través de la diseminación selectiva de las tecnologías.

Es de esta forma que vivir en la era de la información implica mucho más que el manido acceso democrático a Internet.

1.1 El medio es el mensaje o el problema de simplificar procesos en una sola frase.

El impacto que herramientas como Internet, y las telecomunicaciones en general, han tenido en la estructura de lo social se encuentra, a estas alturas, más allá de toda duda. En todo caso lo que queda por hacer, y es mucho, es problematizar el proceso en sus relaciones operativas con las funciones más básicas del cuerpo social; la constitución de identidades, tanto individuales como colectivas, sus formas de comunicación, y como este cuerpo social se relaciona con su contexto materia

McLuhan, uno de los críticos más visibles en esta nueva economía de la información, será recordado por su ya célebre frase; *El medio es el mensaje*. Acertada en su reconocimiento de como un medio reconfigura las relaciones que filtra, no deja de ser una generalización y simplificación problemática. Es cierto, las herramientas no son solo herramientas. *La producción de herramientas implica la manipulación de la producción cultural en modos que inevitablemente encierran las condiciones sociales del productor y el consumidor del objeto cultural*. En la producción artística específicamente; *Después de todo en el caso de las herramientas fabricadas por los artistas, está claro que estas son objetos – incluso si parecen ser tan inmateriales como una retransmisión por aire, el plug in de un software o una función de búsqueda de Internet.*⁸⁰

Pero un medio que altera de forma significativa la estructura de lo social, lo hace por trascender justamente la infraestructura de ese mismo medio. En la sociedad red, las relaciones que configuran la dinámica de la red (Internet, telefonía, etc.) se han expandido al cuerpo de las relaciones sociales. La figura fundamental de esta nueva economía de red es el prosumidor. Individuo previsto por Alvin Toffler en *El shock del futuro*, es esta una subjetividad que dada la ubicuidad de los medios, se ha convertido tanto en productor como consumidor. Si bien la idea apuntaba a la democratización del conocimiento, la técnica y su consiguiente comercialización democrática (por ejemplo un taller que construye, arma y programa sus propios equipos computacionales) esta deriva en la constitución de una subjetividad que se ofrece al mercado como producto. *Hay que saber venderse*, es un slogan que seguramente hemos oído incontables veces. De esta forma la frontera entre vida y trabajo, sujeto y producción, se difumina, siendo la construcción de la identidad parte del producto a vender. Los casos más paradigmáticos de dicha construcción la constituyen los *bloggers* y los *youtubers*. Una caracterización similar viene de un trabajo que dio carta de naturalización a esta nueva identidad, *BoBos in Paradise* de David Brooks. Bobos es un acrónimo de Bourgoise Bohemian (Bohemio Burgués). En esta personalidad convergen las operaciones formales de la contracultura (flexibilidad, innovación, creatividad) y la voracidad del capitalista, resumiendo, los ideales hippies puestos al servicio de la cultura empresarial. Steve Jobs, es el arquetipo de este nuevo emprendedor; un tanto informal, creativo, con perspectivas globales y la asimilación de una retórica que cautiva y se entreteje con el producto a vender.⁸¹

80 Olsen Marisa. La Retórica de las herramientas suaves. Consultado en la web <http://www.rizhome.org> el 30 de julio de 2012

81 gran parte del análisis de este párrafo es una reseña de la obra de Lee Siegel *El mundo a través de una pantalla*

El capitalismo avanzado ha modificado su dinámica para adaptarse a los prosumidores,(o habrá sido al revés?). *El propio capitalismo ha pasado a través de un profundo proceso de reestructuración, caracterizado por una mayor flexibilidad en la administración; la descentralización y la conectividad de las corporaciones tanto de manera interna como en su relación con otras firmas; una debilitación de la influencia del movimiento laborista; el incremento en la individualización y diversificación de las relaciones laborales; una incorporación masiva de mujeres en el mercado laboral, usualmente bajo condiciones de discriminación; la intervención selectiva de los estados en la desregulación de los mercados ...*⁸²

Esta reflexión es importante de cara al análisis de la constitución de las identidades en el espacio urbano, mediadas irremediamente por la tecnología. La artista Marisa Olsen acuñó el término PostInternet, para referirse a una época permeada hasta en sus dinámicas más íntimas y cotidianas por las prácticas de Internet. Es precisamente por eso que el PostInternet ya no puede ser caracterizado solamente como una producción limitada al medio. Olsen es enfática en que las prácticas artísticas postinternet son aquellas que se refieren a la matriz informacional en la cual estamos inmersos. Volvemos entonces aquí a McLuhan; el medio es el mensaje pero el mensaje trasciende al medio. Si nos atenemos a la definición de McLuhan, la práctica artística ligada a la tecnología y su reflexividad se limitarían a las propuestas que formalmente conocemos como arte tecnológico, dejando de lado aquellas propuestas que aluden a la diseminación de la sociedad red y su lógica en lo cotidiano. Por las razones ya mencionadas el acercamiento a la tecnología y sus implicaciones es inminente.

*Esto. Esto es The Matrix. Aquí los sintetizadores de imagen trabajan directamente sobre el código, no conocen lo que llega a verse- aunque están aprendiendo a interpretarlo ...*⁸³

Si la sociedad de la información se ha infiltrado entre los intersticios de nuestro cotidiano es fundamental abordarla en su atravesar la formación de significados y saberes a la obra de arte.

82 Castells Manuel. The rise of the network society. Pag.1. Wiley. EUA 2011

83 Brea, José Luis. Las tres eras de la imagen. Pag.81. Akal Ediciones. España. 2010

En este terreno es imprescindible hablar del cambio cualitativo que implica el Big Data y su operación algorítmica. Viktor Mayer-Schonberger escribía en 2012 sobre lo que se avecinaba con la combinación de poder de cómputo y poder/bajo costo de la memoria de almacenaje. No ha habido otro período en la historia en el que exista más información acumulada sobre cada uno de nuestros movimientos y pensamientos (google y facebook almacenan lo que buscamos en sus *browsers*, incluso si uno se arrepintió y borró su búsqueda, todo queda registrado). Lo particular de esta operación con el big data es que los algoritmos no buscan respuestas del tipo causa/efecto sino correlaciones, algunas tan descabelladas como el hecho de que personas con autos de color naranja sean menos propensas a tener accidentes de tránsito, algo que encontró una compañía aseguradora. Uno de los ejemplos más aterradores de esta tecnología es que el algoritmo podría conocernos mejor de lo que nosotros lo hacemos. Los algoritmos están diseñados para maximizar la productividad ya sea de ventas o de vistas a cierto contenido, no toma decisiones en base a hipótesis, trabaja con las correlaciones que encuentra, y existen algoritmos que han encontrado cuando mandar publicidad y de qué tipo a personas con trastorno maníaco depresivo, pues en los episodios maníacos las personas son propensas a gastar de manera arriesgada. Esto se ha visto en personas que incluso no han sido diagnosticadas y por lo tanto no perciben la manipulación de la que han sido objeto. Ejemplos como este pueden encontrarse en las investigaciones de la socióloga Zeynep Tufekci, una muestra de ello es su participación en la popular plataforma TED x, una polémica franquicia que oscila entre la celebración del espectáculo tecnológico y la crítica a este.

Así que por un lado tenemos lo que llaman “*soft persuasion*” que es algo así como una manipulación velada y por otra parte la atomización del usuario en los dispositivos digitales. Negroponte en *Being Digital* celebraba la creciente capacidad de las telecomunicaciones para personalizar los contenidos, es decir, recibir las noticias que nos gustan, solo estar en contacto con quienes piensan como nosotros, algo que ya se ha demostrado, erosionó el debate público y ha polarizado a la ciudadanía. Sin embargo creo a continuación necesario retrotraernos a una figura que precede a Negroponte y al MIT MediaLab porque no solo configuró las ideas sobre los dispositivos contemporáneos, sino que también su relación con la política y el estado.

1.1.1 Tecnologías que configuran un mundo

Es ya moneda corriente ubicar la máquina de vapor como el inicio de esa reconfiguración social que llamamos Revolución Industrial. Para algunos, cada revolución está ligada a una tecnología que reorganiza todas las relaciones sociales como reacción en cadena. Por otro lado para algunos como Castells esta relación causa/efecto, en donde se da la primacía al desarrollo tecnológico es una posición errada. *El dilema del determinismo tecnológico es probablemente un falso problema, ya que la tecnología es la sociedad, y la sociedad no puede ser representada o entendida sin sus herramientas tecnológicas*⁸⁴. En todo caso, la cuestión es que la tecnología informacional ya está operando en nuestra sociedad.

Aparece entonces aquí el personaje al que anteriormente aludía; Ithiel de Sola Pool. En lo que me parece un grandísimo acierto del FCE, recientemente se publicó en español la obra de Pool *Tecnologías sin fronteras*(1990) que pareciera haber sido la carta de navegación de la industria de Silicon Valley. Por su obra *Tecnologías de la libertad*, que continua la tónica de la antes mencionada, ganó de manera póstuma el premio Gladys M. Kammerer de la Asociación de Ciencias Políticas de Estados Unidos al mejor manual de directrices de administración pública. De Pool incluso dirigió el Instituto de Ciencias Políticas del MIT. Un poco de historia; Pool estudió en la Universidad de Chicago y realizó en esa institución su doctorado. Esa famosa institución que bajo la dirección de Robert Maynard fue llamada *la cuna de las ciencias sociales Norteamericanas*, uno de los hijos predilectos de esa cuna es el neoliberalismo, esa escuela de Chicago es a la que aquí nos referimos. De Pool toma todas las ideas de la autorregulación de los mercados, los ideales de libertad financiera, etc. y los aplica al desarrollo de la industria de las telecomunicaciones. Pero si bien en *Tecnologías sin fronteras* hace una apología de la libertad de los ciudadanos para utilizar estos medios en contraposición a las regulaciones del estado que llama *censura*, de Pool participa en un proyecto que no aspiraba precisamente a la libertad ciudadana. La reportera Jill Lepore escribió una pieza para The New Yorker que posteriormente se convirtió en libro (*If, Then: How the simulmatics corporation invented the future*) en la que hace una crónica de la participación de la empresa de tecnología Simulmatics, que

84 Manuel Castells. The rise of the network society. Pag.5. Wiley. EUA 2011

Pool dirigía, en un proyecto de simulación electoral que ayudo a la campaña de Kennedy para ganar la presidencia de 1960. La idea detrás de este proyecto fue la generación de una simulación en la que podrían ensayarse distintos escenarios; Kennedy hablando sobre derechos civiles en el sur, por ejemplo, y esto se simulaba para predecir la reacción de posibles votantes, es decir, manejar el discurso a partir de las palabras que mejor influirían en el voto, no la construcción de una idea política en primer lugar. Claro, en el mismo texto Lepore reflexiona sobre lo difícil que resulta dilucidar la influencia real que Simulmatics tuvo en los votantes, la campaña de Kennedy siguió las indicaciones que sus asesores recibieron del proyecto, sin embargo algunas parecen ser decisiones que de cualquier manera se hubieran tomado. Al final lo que me interesa de esta historia es que refleja las ambigüedades éticas que se encuentran en el corazón de la industria de la información desde sus inicios. Por un lado la supuesta búsqueda de la *libertad* del ciudadano en la toma de decisiones y utilización de las tecnologías de la información frente a los intentos de regulación por parte del estado. Pero por el otro lado la utilización por parte de estas mismas personas de la información y los modelos informáticos para gestionarla, para manipular o *persuadir* a los ciudadanos a que compren tal producto, o voten de cierta manera.

Es en este terreno de doble moral en el que se gestan espacios como el MediaLab del MIT. Habría que decir también , que desde este mítico laboratorio se han generado importantes proyectos de crítica hacia las tecnologías, como es el caso de la investigación realizada por Joy Boulamwini que descubrió los sesgos raciales en los algoritmos de reconocimiento facial, sesgos que se extrapolan a todo tipo de algoritmo y que echan por tierra los argumentos de supuesta imparcialidad de las matemáticas; el algoritmo es imparcial pero la selección de los datos que ese algoritmo procesará no lo es, y es ahí donde quienes desarrollan este tipo de software pueden proyectar sus prejuicios y darles la apariencia de datos fidedignos.

Aún así todavía no sé de algún proyecto en el que se haya involucrado este laboratorio para buscar regulaciones estatales en el manejo de la información personal y su posterior utilización para la generación de modelos de *persuasión*. Escándalos recientes como el de Cambridge

Analytica, y un gran número de publicaciones apuntan al control de las subjetividades como el campo de batalla preferido del nuevo modelo del capital. Ya no se sujeta a través de la fuerza sino a través de herramientas suaves, herramientas de persuasión. Por un lado se nos presenta un futuro prometedor, una interconexión global en la que nuestras necesidades serán satisfechas al momento, ciudades cristalinas con un modelo organizativo sin parangón. El futuro de la Smart City. Por otro el Estado de vigilancia esta perfeccionando sus herramientas y transformando la fuerza en sutil juego de persuasiones que pasan inadvertidas para sus víctimas, nosotros. Por ello es esencial, si bien no tecnificarse como un imperativo, si reflexionar sobre todas las dimensiones en que el avance tecnológico se inserta modificando la dinámica social, para posicionarnos frente a este proceso.

1.2 TecnoUtopías

El terreno de las nuevas Utopías tecnológicas es vasto y fascinante. China, Korea del Sur y EUA han presentado en los últimos años planes para la construcción de las ciudades del futuro. Pero este no es el espacio para enumerarlas, más bien me gustaría referirme a una propuesta que engloba tanto las contradicciones de las Utopías tecnocráticas como las posibilidades creativas que extienden.

Gyula Kosice es uno de los fundadores del movimiento *Madí*. Colectivo que se ubicó entre Uruguay y Argentina, y buscó llevar el arte fuera de sus limitaciones formales. Posteriormente Kosice continúa este empeño siguiendo la línea de los constructivistas rusos y la Bauhaus generando un cuerpo de trabajo que buscaba la síntesis entre vida y arte. Desde los años 70, Kosice concibe y desarrolla la *Ciudad Hidroespacial*, proyecto urbano “*donde las formas artísticas no se presentan separadas sino como modeladoras del espacio*”⁸⁵.fig.[64,65,66,67,68] El proyecto, que consiste en la construcción de una ciudad que orbita la tierra, es de manera similar al New Babylon, un conjunto de operaciones urbanas que integran la dimensión estética a su configuración. Kosice declara en el texto *Arturo:El hombre no ha de terminar en la tierra* lo siguiente: “*Si se suprimieran las distancias, el Arte sería solamente tensión, y la imagen pura, vibración estética*”. *Ciudad Hidroespacial* es una proyección utópica donde los conflictos se resuelven y donde el ser humano encuentra el lugar donde realizará sus capacidades creativas; “*finalmente la vida cotidiana no estará solamente centrada en la supuesta conquista del espacio, sino en la conquista de su tiempo, su activación, su levadura.*”⁸⁶ Es esta una utopía realizable, en palabras de Kosice, su posibilidad esta dictada por el avance científico y el desarrollo tecnológico:

¿Idealismo Utópico? En absoluto. Los que no creen en su factibilidad es porque siguen aferrados a la caverna, a las guerras, a los diluvios...La opinión de los astrofísicos e ingenieros espaciales coincide en que tomando agua de las nubes y descomponiéndola por electrolisis es posible utilizar el oxígeno para respirar y el hidrógeno introducido en una máquina de fisión nuclear proporcionaría energía mas que suficiente. Energía capaz de suspendido el hábitat incluido su desplazamiento. ⁸⁷

85 García. Arte & Utopía. La ciudad desde las artes visuales.Pag.50. Asunto impreso ediciones. Buenos Aires. 2003

86 Gyula Kosice. Arturo: El hombre no ha de terminar en la tierra 1944. Tomado de la web de Kosice. kosice.com.ar

87 Gyula Kosice en Arte & Utopía: La ciudad desde las artes visuales. Pag.55. Asunto impreso ediciones. Buenos Aires.2003

Esta proyección de un futuro posible conecta de manera fundamental con la narrativa de ciencia ficción. La ciencia ficción es un relato que nos presenta una posibilidad real sobre las condiciones existentes de vida, este género literario altera eventos y desarrollos para presentar un escenario distinto. Este formato es intrínsecamente político, pues antes de que con el avance tecnológico se perfilara la posibilidad de la exploración espacial, los mundos exteriores eran vistos como depositarios simbólicos de una sociedad distinta, eran el mirador desde el cual se podían observar los absurdos de nuestra sociedad. Así Johannes Kepler escribe *Somnium* sobre seres que habitan la luna y viven libres de las condiciones opresivas de la sociedad terrestre, no hay que olvidar que Kepler se ve envuelto trágicamente en la guerra de los treinta años. Umberto Eco mapea el horizonte del género;

*Tenemos ciencia ficción como género autónomo, cuando la especulación contrafactual sobre un mundo estructuralmente posible se hace extrapolarlo, a partir de algunas tendencias del mundo real, la propia posibilidad del mundo futurible*⁸⁸(Eco, p.47; 2003)

Kosice se sirve de esta herramienta y propone un proyecto urbano. Buscaba *“promover radicalmente la transformación de las estructuras y relaciones sociales a través de nuevos vínculos urbano-espaciales”*⁸⁹ (García, p.50; 2003).

La ciudad hidroespacial es efectivamente una ciudad cristalina, los materiales que Kosice privilegia son el acrílico y el plexiglass. Si bien resulta un tanto exagerado ubicar la Ciudad Hidroespacial como una suerte de fascismo orwelliano o un régimen panóptico, es cierto que se presenta como un proyecto absoluto, que contendrá todas las posibilidades y todos los caminos. De esta forma se inscribe en una forma de la utopía que como afirma Gianni Vattimo es continuación de la perspectiva que ve en la historia un curso unitario. Para Vattimo la otra forma de verlo es a través de la heterotopía donde *“toman la palabra múltiples comunidades que se manifiestan, se expresan y se reconocen en modelos formales y mitos diferentes...por eso no se trata solo de una realización simple y pura de la utopía, sino de una realización suya distorsionada y transformada: la utopía estética actúa solo desplegándose como heterotopía”*⁹⁰.

⁸⁸ Umberto Eco. De los espejos y otros ensayos. Pag. 47. Lumen. Buenos Aires 1998

⁸⁹ García. Arte & Utopía: La ciudad desde las artes visuales. Pag.50. Asunto impreso ediciones. Buenos Aires 2003

⁹⁰ Gianni Vattimo. La sociedad transparente, de la Utopía a la Heterotopía. Pag. 165. Paidós.España 1990

Por otra parte Kosice propone la ciudad Hidroespacial como un punto de partida, el individuo que la habita comienza desde ese momento a ser partícipe de la conquista no solo de su espacio sino “ *de su tiempo, su activación, su levadura*”⁹¹. Kosice deja cierto espacio para que la configuración de nuevas subjetividades se desarrolle. Finalmente habría que resaltar un aspecto que de alguna forma ha pasado desapercibido en el trabajo de la Ciudad Hidroespacial. Kosice es consciente de que una nueva mitología debe dar sustento a la nueva habitabilidad de la *Ciudad Hidroespacial*, y esto pasa, de entre muchos otros factores, a través del lenguaje; “[*La ciudad Hidroespacial*] contará con nuevos lenguajes no solamente para comunicar un mensaje. Sino la forma completa de un espíritu. Un lenguaje enriquecido por puras tensiones y nuevas presencias empapadas de poesía.”⁹² Se entiende el lenguaje como una de las categorías que dan forma al espíritu, por lo tanto desdibujar dichas categorías y crear otras es una forma de configurar nuevas relaciones. Si bien Kosice no es explícito en este punto, al atender la forma en que se refiere a la arquitectura podemos extraer esta concepción sobre las categorías lingüísticas, pues finalmente son categorías del pensamiento; “*Hasta ahora solo utilizamos una mínima parte de nuestras facultades mentales, adaptadas a módulos que de algunamaneira derivan de la arquitectura llamada moderna o funcional*”⁹³.

91 Gyula Kosice. Arturo: El hombre no ha de terminar en la tierra 1944. Tomado de la web de Kosice. kosice.com.ar

92 Idem

93 Idem





Fig. [64,65] Kosice con maquetas de la ciudad hidroespacial



. Fig. [66] Ciudad Hidroespacial. Foto
tomada del Museo Kosice Buenos Aires



Fig. [67] Ciudad Hidroespacial. (detalle). Museo Kosice de Buenos Aires



Fig. [68] Ciudad Hidroespacial. (detalle) Museo Kosice de Buenos Aires.

3.3 No se puede hablar de tecnología sin hablar de Blade Runner

Cuando Rick Deckard requiere de tecnología para rastrear el origen de la evidencia que guiará sus pesquisas acude a algo así como un barrio bajo, canal de circulación del mercado negro, fig.[70]. Entre puestos que venden comida exótica y otras peculiaridades, Deckard recurre a una apropiación ilegal de la tecnología que perfila una construcción social alternativa en ese mundo post apocalíptico. Como afirma Sundaram, en el choque del proyecto moderno -¿off world en Blade Runner?- y las comunidades de excluidos que se han apropiado de tecnologías de la información de bajo costo, se ha constituido un espacio informal y fluido que replica en negativo el orden dominante. Blade Runner es un juego continuo de lo uno y su doble.

A algo similar apunta el dialogo entre Julian Assange y Robert Dingleline, co-creador de la arquitectura de los servidores Tor (*The Onion Router*). Los servidores Tor son aquellos que aseguran una circulación anónima a través de Internet. Si bien se sabe que a través de estos se tejen redes de pornografía y abuso infantil, también es cierto que en países gobernados por regímenes totalitarios este tipo de servidores han sido utilizados para la organización de resistencias, a veces de manera exitosa. La apropiación tecnológica se encuentra atravesada por una paradoja que parece insoluble.

Sin embargo una corriente que adquiere más fuerza y presencia es la del ciberactivismo, fig.[71]. En el capítulo II se habla del cyberpunk; en esta vertiente de la ciencia ficción una minoría altamente calificada se apropia de las tecnologías informáticas para

plantar un frente de resistencia ante el poder corporativo. Este género goza de popularidad, dadas sus condiciones de actualidad y la pertinencia de su mitología en la construcción de una resistencia al proceso de comodificación y sobre todo, control de la vida diaria. El ciberactivismo puede pensarse como una puesta en práctica de dicha mitología, materializada en casos concretos e icónicos como los de Julian Assange , Jason Schwarz y Alexandra Elbakyan .

Este podría ser un escenario de transparencia absoluta; un panóptico total, un lugar de hipervisión perfecta, en el que todo lugar pudiera ser visto por todo lugar, ecos infinitos de todas las imágenes, de toda la visión, en cada posible punto focal. En él no quedarían ya espacios de privilegio, lugares desde los que, por ejemplo, ver sin ser visto, lugares desde los que ejercer vigilancia, control. Pero ese no es el lugar que habitamos, en que nos movemos. No, lo que la tecnología podría posibilitar, ese espacio de una comunicación infinita, ese aleph absoluto de la transferencia perfecta, es rebajado por endémicas dinámicas de flujo y corte, de apertura y cierre, que administran las circulaciones conforma a intereses de dominación creados, estabilizados ⁹⁴

El cyberpunk es también atinado en cómo, a través de su estética, ha mostrado la dinámica del poder en su presentarse en el espacio urbano...*las políticas del ver son aquí, y por tanto cruciales, la distribución de zonas de visibilidad y opacidad que responden siempre a intereses específicos de dominación, hegemonía y relaciones de poder ⁹⁵.*

La regulación de las políticas del ver es un mecanismo de control sobre las identidades en el espacio urbano y la ciudad cyberpunk es la epítome de esta construcción de régimen escópico. Por otro lado en países como México (en los países asiáticos también, pues la imagen del cyberpunk se forja en estos) se manifiesta una apropiación de los medios visuales en el espacio urbano. Lo que llamo cyberpunk mexicano (cap.II) es el conjunto de rótulos y propaganda de pequeños locales comerciales que en conjunto forman una imagen de ese sector de la ciudad. Si bien bajo una lógica mercantil, es este un primer paso en una práctica de grandes alcances políticos. Una comunidad excluida del régimen visual de la ciudad (por ejemplo el Skyline de Reforma) se hace de sus propios medios,

94 José Luis Brea, Las tres eras de la imagen. Pag. 121. Ediciones Akal.España 2011

95 Idem.

de bajo costo, para articular una economía que casi siempre es local. Esta manifestación pone en juego y circulación su propia información.

No pensando en la dicotomía imagen/texto sino en, como diría Barthes, las imágenes como unidades significativas, es que mi práctica se apropia de tecnologías elementales (calculadoras) para ubicar un dispositivo escritural en el espacio urbano, una herramienta pensada como medio para la producción de imágenes en la ciudad. Una inserción cyberpunk que se sirve de tecnologías de bajo costo para asimilarse a un doble (el cyberpunk mexicano) y desde ahí buscar una reorientación de la construcción de narrativas urbanas que se alejen de la lógica mercantil. Mediante un esquema lúdico se pretende abrir la posibilidad para la aparición de escrituras creativas y poéticas. Es esta una herramienta suave, no busca acorralar al público para que participe. Se ubica más bien como un planteamiento que se materializa en el espacio urbano y que en su ser cruzado por distintos saberes y experiencias, abre la posibilidad de que se inserte en el orden de lo urbano. Me guío para esta empresa con el último trabajo de Claire Bishop (*Artificial Hells*) *Infiernos Artificiales*. El arte que propone la participación es a veces confundido con el laboratorio sociológico o con los programas de organización comunitaria. Si la obra de arte se compara con los anteriores en términos cuantitativos, esta se muestra fútil y superflua. El arte participativo es sobre todo la puesta en juego de un planteamiento estético. Es la materialización de fuerzas simbólicas, que en su ser concreto propician una reflexión. Esto no quiere decir un regreso al arte por el arte, sino saber que el papel de la obra es convocar saberes y experiencias. En un ejercicio interdisciplinario dichos saberes derivarán, a través de sus instrumentos, las reflexiones pertinentes. En este sentido uno de los planteamientos de mi propuesta es la producción de imágenes con tecnologías de bajo costo en el espacio urbano, derivando de esto posibles consecuencias políticas, sociológicas, históricas...etc.



Fig.

[70] fotograma de Blade Runner. 1982



Fig. [71] Ciberactivismo. La máscara de Guy Fawkes es uno de sus íconos más reconocibles.



Fig. [72,73] Cyberpunk mexicano



Fig. [74] Código Urbano. Ciudad de México. 2016

3.4 Agujero de gusano C:

- Alexandra Elbakyan: Poco publicitada en los medios de comunicación pero de una importancia similar a la de la plataforma Wikileaks, Sci-Hub es una plataforma para acceder de manera gratuita a casi todos los artículos de investigación publicados en el planeta, diseñada por la desarrolladora de software y neurocientífica Alexandra Elbakyan. En la economía del capital cognitivo actual, la investigación publicada solo puede revisarse pagando fuertes sumas a editoriales como Elsevier (la más visible de estas y la que más ha litigado en contra de Elbakyan), de esta forma, el conocimiento que en la gran mayoría de los casos tiene un financiamiento público, queda limitado a quienes puedan pagar el acceso a un *Journal*. Como Elbakyan ha declarado, guiada por los ideales del comunismo en el que existe un flujo donde las cosas se comparten, ha logrado sostener la plataforma por más de diez años impactando de manera clara el desarrollo de la ciencia. La prestigiada revista *Nature* la nombró en 2016 como una de las 10 personas más influyentes en el desarrollo científico. Una sacudida tal al statu quo no ha sido gratis, la plataforma Sci-Hub tiene que renovarse cada cierto tiempo porque es constantemente atacada, hay investigaciones por parte del FBI en contra de Elbakyan, sus cuentas de Apple y Google han sido intervenidas y su paradero es un tanto incierto, aunque no precisamente esté escondida, pues se sabe que se encuentra en Rusia, no detalla información de su ubicación actual. Esto ha hecho que se vea envuelta en otras esferas territoriales y políticas. Se le ha acusado de ser espía rusa (ella nació en Kazajistán, y estudió tanto en Rusia como en Estados Unidos) y Elsevier ganó una demanda en la corte de EUA penalizándola con una indemnización de 15 millones de dólares por infracciones a los derechos de autor, claro que al no encontrarse en suelo norteamericano nadie podría obligarla a ello hasta este momento. La razón para incluir una brevísima reseña de este caso no es llevarlo hacia entenderlo como un performance o algo similar, no es buscar que lo *artístico* englobe a muchas otras esferas, cosa que en ocasiones sucede con algunas manifestaciones del *arte político*, y que de paso, en lugar de establecer a la práctica artística como un agente en el debate y praxis públicas, la hacen pasar como la frívola romantización de los conflictos por parte de una comunidad mas o menos ociosa . Elbakyan jamás ha mencionado algún interés estético o artístico detrás de esta plataforma. Por el contrario, lo que resulta interesante de este ejemplo es como un hecho complejo en el mundo, una praxis en desarrollo, tiene una gran cantidad de aristas y varias disciplinas pueden en conjunto analizarlo y darle un sentido en el esquema de nuestro universo simbólico. La comunidad de las artes digitales y su liga al cyberpunk han integrado mitologías que comparten y se intersectan con el ciberactivismo, estableciendo así un puente en el que la práctica artística puede abonar a un proceso global.

CAPÍTULO IV

Proemio: A unos cuantos pasos del barrio de San Lorenzo en Roma, lugar en el que se afincó la resistencia antifascista italiana en la segunda guerra mundial y por lo tanto con una historia de rebeldía y lucha, se encuentra el cementerio de San Lorenzo. Este lugar parece una ciudad dentro de la ciudad, se encuentra dividido en sectores con una arquitectura particular para las criptas en cada uno de estos. Justo fuera de este cementerio se encuentran los canteros que esculpen las criptas y en varios de estos talleres existen depósitos con los residuos de mármol que ya no pueden utilizar para realización de más criptas y se desechan. Fue ahí donde me regalaron las tiras de mármol que utilicé como columnas para la instalación con calculadoras que se colocó en la parte trasera de la estación de trenes de Termini. En un lugar repleto del mármol de los romanos emperadores, los artistas buscaron materiales que les alejaran de esta pesada tradición, me parece que no es para nada fortuito que el Povera sea italiano. Por lo tanto en la ciudad eterna, la ciudad del mármol, este se encuentra ausente en casi la totalidad de las obras contemporáneas.

Así comenzó la investigación que a continuación se detalla. La búsqueda de un sentido para el laberinto romano está ligada al cementerio de San Lorenzo, a la utilización de un material considerado ya *muerto*, instalado en un lugar de intercambio y migración, pues la estación Termini es el centro donde convergen los inmigrantes que Italia ha recibido. El siguiente capítulo está atravesado por estas experiencias, alejadas del Coliseo romano y más cercanas a las problemáticas globales que conciernen a la reestructuración de las subjetividades en un contexto cambiante, nómada y de reorganización sobre lo que fue y ya no será.

En Roma se realizó también la pieza *Percorso* [figs. 48,49,50] . Esta estancia de investigación estuvo ligada al colectivo STLAKER y Francesco Careri, por lo tanto estuvo ligada al caminar. Caminar tenía que formar parte del proceso de las piezas que realicé desde un inicio, no existe otra forma de conocer la ciudad y sus códigos, hay que vivirlos. En Roma , llevado por personas que han hecho del caminar su fuente de investigación, se profundizó en la reflexión sobre lo que esto implica. La figura del laberinto fue el modelo que resultó de la experiencia y la siguiente pregunta: ¿Cómo abordar el recorrido de la ciudad de Roma desde mi perspectiva y mi práctica y no desde la del colectivo STALKER? Al presentar los resultados en el espacio del colectivo hubo algunas críticas sobre la no claridad de este recorrido, apuntaban a que STALKER era muy claro en recorrer las periferias como una declaración política, mientras que yo había recorrido barrios de inmigrantes y terminado frente al espectáculo turístico del coliseo romano. Ahora veo eso como una de las fortalezas del ejercicio y su relación con el laberinto; La lectura que realizó *Percorso* fue transversal, concatenó experiencias opuestas y tal vez antagonistas, reelaboró los significados que STALKER enarbola. STALKER ha sido muy

crítico con la espectacularización de la ciudad de Roma al tiempo que la situación de la migración se agudiza. Han estado implicados con la formación de comunidades rumanas y al momento de esta investigación, con las comunidades africanas que son abiertamente maltratadas por el gobierno italiano. STALKER aborrece la postal del coliseo romano porque niega la realidad del maltrato a la inmigración. Sin embargo para mí están ligados, la irresistible atracción que causa a un foráneo la ciudad museo con todos los *clisés* de lo italiano, tiene que leerse junto a lo que esta misma ciudad trata de ocultar bajo la alfombra. Hay que hacer convivir a Bernini y su espectacular Piazza Navona con los naufragios de inmigrantes africanos. Me parece que negar el espectáculo, es dejar esa arena para los turistas que no desean conocer esa otra realidad. La idea es poner al frente el conflicto, las maravillosas vistas romanas están teñidas con la sangre que los idearios políticos, coloniales y racistas continúan hoy derramando. Lo que es cierto es que se pudo ser más claro en la contradicción, el recorrido tal vez dejó mucho a la imaginación del ciudadano romano, que sabe lo que un barrio y otro significan y esto pudo entenderse como una falta de toma de posición. Por otro lado, tal vez justo esta reacción de algunas personas del colectivo fue el mejor resultado que podría haber obtenido. Si presentamos nuestro trabajo a quienes piensan igual que nosotros y establecemos una postura que sabemos que compartimos, no hicimos nada. Me pregunto si en este caso específico, la resistencia que en ese momento tuve a declarar abiertamente un “y esto está mal” fue precisamente por la intuición de no querer predicar a los ya conversos. Por el contrario, mi papel sería mostrar una realidad que genera conflicto e indignación: que muerte y crueldad hacia las personas pueden convivir con el espectáculo del *gelato* y la *Piedad* de Miguel Ángel, es decir, que podría estar evidenciando que ambas imágenes existen sin que quienes a diario las habitan sientan la menor necesidad de tomar posición.

El lado oscuro

Ya en la introducción se adelantaba la naturaleza de este capítulo. Esta no busca ser una aproximación mística a la obra de arte (aunque en el capítulo II se habla de la actualidad del mito). Mistificar la obra de arte es rodearla de una mitología que neutraliza sus alcances críticos, o por lo menos así se ha hecho con anterioridad. Mistificar es saltarnos pasos del proceso haciendo imposible para el observador retrotraer el proceso de constitución de la obra, y por lo tanto el contexto al que apunta.

En realidad el análisis que sigue resulta del resultado más lógico, y si se quiere obvio, del desarrollo de cualquier proceso, en este caso la ciudad. Yona Friedman⁹⁶ es preciso; la ciudad, si desea extender su tiempo de vida, debe dar cabida a un proceso de autorregulación. Es decir, los conflictos no se solucionan para regresar a un equilibrio anterior. La ciudad, como todo ecosistema⁹⁷, vive en constante cambio, de su habilidad para adaptarse depende que la organización se mantenga. Un camino evolutivo que comparten cuerpo social e individuo; Jean Piaget, hablando del proceso individual, lo llama equilibración. El individuo debe adaptarse a las condiciones cambiantes del contexto, esto implica transformar sus hábitos vitales para, junto con su contexto, entrar a una nueva fase organizativa. Esto es el aprendizaje⁹⁸. De fallar en la tarea de adaptarse resulta el exterminio.

Ahora, la autorregulación implica determinar cuales son las condiciones cambiantes para posteriormente realizar modificaciones. ¿como se detecta el cambio, si sabemos que el proceso histórico es prácticamente ininteligible para quien se encuentra inmerso en este? Tal como en el cuerpo, a través de una sintomatología; hay que observar aquello que duele, lo que se esta gangrenando, aquello que esta entrando en estado de putrefacción, hay que atender al *lado oscuro* de las cosas.

Es siguiendo este tren de ideas que utilizo las figura mítica del laberinto para hablar de como podemos ver el lado oscuro en la ciudad, de hecho de como varias propuestas ya lo están haciendo. La utilizo a su vez para, como diría Lorenzo Romito, salir caminando de la contemporaneidad. Ballard en el prólogo de su mítica novela *Crash*⁹⁹, escribió: *El futuro esta dejando de existir devorado por un presente insaciable*. Este momento del *fin de la historia* es del que habla Ballard, un punto ahistórico y por lo tanto acrítico, que ha roto con su linaje.

96 Yona Friedman. *Utopías realizables*. Editorial Gustavo Gili. España. 1977.

97 Los sistemas de autorregulación de la Utopía realizable podrían imitar los sistemas de autorregulación de los ecosistemas. *Biomimesis*. Janine Benyus. TusquetsMetatemas. México. 2013.

98 Jean Piaget. *Epistemología, genética y equilibración*. Editorial fundamentos. España 1993.

99 Citado por Bernardo Esquinca en *Apocalipsis: Manual de usuario*. Revista de la Universidad. Num.842. México. 2018

Retomar la línea histórica que ha dado cuerpo ha nuestro presente a través de los mitos es parte del trabajo que Romito y el colectivo STALKER están llevando a cabo. La figura del laberinto es a su vez un intento de conectar con formas de pensamiento premoderno que ya habían abordado el problema de la autorregulación y el aprendizaje en un mundo cambiante.

1.1 El Laberinto

Un teórico fundamental del laberinto es Karl Kerényi¹⁰⁰, quien lo ha estudiado como la representación gráfica/mitológica de una forma del pensar que tiene su raíz en el pasado más remoto de la civilización. Hay que hablar de una conceptualización originaria del conflicto humano. Kerényi hace una diferencia fundamental entre problema y misterio, será esta la que guiará la comprensión sobre el laberinto y su relación con el espacio urbano en este trabajo. El problema tiene una solución, y al hallarla el problema desaparece, cuando una circunstancia tal vuelva a surgir la solución se aplica, y ya no hay problema. El misterio es distinto, es un *problema* que siempre se renueva, es un conflicto de contexto, donde se encontrará una solución solo para este y en el que casi no serán de utilidad las experiencias pasadas. El misterio es una nueva experiencia que se debe transitar, que se debe vivir y solo a través del recorrido que el misterio nos propone llegaremos a encontrar la salida al conflicto. El misterio en la tradición antigua -piénsese en los misterios de *Eleusis*- es la condición de los iniciados. El iniciado debe dejar atrás una parte de quien es para ir hacia adelante en la experiencia de transformación y aprendizaje a la que el misterio lo someterá. No es un problema a resolver sobre la base de una experiencia anterior aprendida, sino el cruce hacia una experiencia que probablemente modificará los conceptos, las actitudes y el comportamiento. Por ello, toda entrada al misterio tiene por comienzo el ritual de la iniciación, marca de forma clara el final y el principio, hace visible la frontera en la que el iniciado acepta la invitación que el misterio le alarga. Así también el iniciado hace una declaración de principios, acepta que será el misterio quién lo llevará de la mano en el camino de aprendizaje, es una especie de pequeña renuncia del Yo. El iniciado acepta su papel de aprendiz, acepta el papel de quien se tiene que adaptar constantemente al medio que lo rodea; no tratará de ajustarlo a sus necesidades, se transformará conforme a los movimientos y sinuosidades que el misterio propone. Es por esto que el misterio conforma también una forma de la inteligencia.

100 Karl Kerényi. *En el laberinto*. Siruela. España 2011.

Para Kerenyi, el laberinto puede ser el misterio más antiguo de la civilización. El misterio de la continuidad vida-muerte-vida, el misterio de la pérdida y el encuentro, fig. [75]. La búsqueda que se interna en el laberinto, un perderse para encontrarse. Este misterio es de orden cósmico, sobre la Vida y la Muerte como conceptos universales -incluso el movimiento de las estrellas formó parte del ritual del laberinto en algunas civilizaciones marítimas- y también de orden íntimo, pues se entendía a su vez como la conquista del mundo interior. De esta forma, en una relación análoga con la Gran Obra de la alquimia, la transformación interior está ligada a la transformación exterior. Es por ello que sirviéndose de una referencia a Hans Blumenberg, Kerenyi afirma que el laberinto es una metáfora total, metáfora del universo y de la vida interior del ser humano. Es una metáfora de la búsqueda, y de las implicaciones, exigencias y consecuencias que esta conlleva. El laberinto es entendido: *...en tanto que modelo abstracto de conjeturalidad, de la misma forma que el pensamiento dialéctico; de ese pensamiento, dicho de otro modo, que supera los problemas atacándolos, no eliminándolos o saltándolos, que lucha contra lo imprevisto elaborando proyectos siempre adecuados a la nota y a la necesidad, nunca repetitivos, antes bien elásticamente especulares y al mismo tiempo deformantes con respecto al objeto de la competición. A ese pensamiento dieron los antiguos el nombre de metis: capacidad para adherirse a la realidad de manera cómplice, camaleónica, ambigua, dúctil; esa fuerza ilusionista, esa astucia y plasticidad permiten la victoria precisamente allí donde ninguna solución o resolución se abriría camino en el intelecto común.*¹⁰¹

De esta forma lo que el laberinto describe es la forma que el pensamiento debe adoptar para llegar al final del misterio. Este movimiento del pensamiento es sinuoso, es una danza. Kerenyi ha afirmado “*cualquier investigación sobre el laberinto debería basarse en la danza*”¹⁰². Los rituales de la danza como el *syrtos* son para este autor, manifestaciones de una visión cosmogónica que a través del *hilo de Ariadna* (en algunas danzas el cordón que une a todos los bailarines es una pieza clave) encuentra la continuidad entre la vida y la muerte. Kerenyi es muy claro al proponer que es de importancia mayor establecer esta idea como fundamental (continuidad de la vida, encuentro), pues es a través de este procedimiento que el símbolo laberinto y la danza encuentran su natural conexión. Para este autor, dicha idea se halla en su forma más primitiva en la figura de la espiral. Teodoridas llama “laberinto de mar” a una concha de caracol. La conexión entre la espiral y el laberinto se hace patente en un antiguo mito sobre las habilidades de Dédalo (el gran constructor del laberinto de Minos¹⁰³, y origen de toda

101 Conrado en la introducción a Karl Kerenyi. En el Laberinto. Siruela. España, 2011. pp11

102 Karl Kerenyi. En el Laberinto. Siruela. España. 2011. pp.78

103 Ovidio. *Las Metamorfosis*.

la mitología sobre el laberinto griego):

La relación originaria entre Dédalo y la espiral no se les podría escapar a los investigadores, si bien hasta ahora no ha sido integrada en una concepción coherente de la evolución de una idea mitológica. La relación ya consta en un relato muy antiguo, del que Sófocles se inspiró para su drama Kamikoi, hoy desaparecido. Según esta narración la habilidad de Dédalo radicó en que supo deslizar un hilo a través de las sinuosidades de una concha de caracol. En la narración que ya había sufrido cierta racionalización, Dédalo pegó el hilo a una hormiga para que esta atravesara la concha llevándolo consigo. Si no se tiene en cuenta el giro hacia una obra picaresca, laberinto y caracol se muestran como dos formas de expresión para una misma idea. La primera, la concha de caracol, directamente ofrecida por la naturaleza. La segunda, el laberinto bailado, dibujado o como construcción imaginaria, creada por el hombre.¹⁰⁴

El Laberinto es entonces una forma más *acabada* de la idea primigenia del movimiento sinuoso del cuerpo, del pensamiento. Como tal, también define de forma más clara los elementos que lo componen; las sinuosidades del laberinto que llevan al equívoco, la presencia del Minotauro en el centro, y el hilo de Ariadna como manifestación del recorrido hacia la solución. El laberinto está unido de forma inherente al deseo. Si bien la muerte es un elemento que Kerényi encuentra en todas las manifestaciones del laberinto -en algunas regiones Ariadna es conocida como *Ariadna-Perséfone*, la diosa del inframundo-, el laberinto se constituye a través del deseo de trascenderla. El laberinto es la expresión del descenso al inframundo con la intención de regresar al mundo de los vivos. Guiando gran parte del recorrido por el laberinto se encuentra la *Zoé*, que para los griegos era la manifestación de la vida. El deseo es el portador de esta vida que busca propagarse.

Ahora, ¿cómo se relaciona esta imagen con el conflicto en el espacio urbano? ¿Porque se ha escogido este símbolo para interpretar y como se verá más adelante, operar sobre el espacio urbano? El conflicto del espacio urbano no es un problema, es un misterio. Tal como se ha caracterizado en las páginas anteriores, este misterio del espacio urbano es una relación de aprendizaje contextual sobre un sitio específico. Es a su vez una forma de operar con el pensamiento sobre la trama de la ciudad. Esta imagen pretende establecer que el conflicto del espacio urbano se tiene que vivir, que como el laberinto se debe danzar y aprender en base al ensayo y el error de una experiencia *in situ*. . Esto solo quiere decir que para generar una nueva identidad habrá que dejar la anterior, es decir que tal como hacen los iniciados en los rituales del

104 Karl Kerényi. En el Laberinto. Siruela. España. 2011.pp.87

misterio, habrá que establecer un antes y un después, abandonar una forma del ser y del pensar para, en el camino, encontrar otra que será la que nos llevará hacia la autorregulación. De esta forma, el espacio urbano y la consiguiente búsqueda de un verdadero espacio público, tiene que pasar por la prueba del hacer, del recorrido de las alternativas, de la liberación de las certezas y la aceptación de la sintomatología de lo decadente.



Fig. [7 5] Laberinto en Pompeya. Fotografía del autor.

1.2 Iniciación

El primer acto del iniciado es ir al encuentro del misterio. El iniciado comienza el desplazamiento, el iniciado camina hacia el laberinto. Este caminar hacia, es ya el cruce de un umbral. En *Walkscapes: El andar como práctica estética* Francesco Careri traza una historia sobre el caminar como procedimiento transformador del espacio: *El errabundeo iba asociado a la religión, a la danza, a la música, y al relato bajo la forma de epopeya, de descripción geográfica y de iniciación de pueblos enteros.*¹⁰⁵ Careri muestra en su libro como el nomadismo y el sedentarismo, que se manifiestan en el mito de Caín y Abel, se encuentran en comunión, a diferencia de lo que comúnmente se cree, a través del caminar. Si bien a lo largo del recorrido histórico que el autor hace del caminar se pueden encontrar resonancias de un acto iniciático orientado hacia el misterio, son de particular importancia las referencias que hace al movimiento situacionista por el papel que este grupo desempeña en la discusión contemporánea. Careri hace énfasis en el carácter transformador de las actividades del grupo: *[la deriva]...se propone investigar, apoyándose en el concepto de “psicogeografía” los efectos psíquicos que el contexto urbano produce en los individuos...es la materialización de un modo alternativo de habitar la ciudad, un estilo de vida que se sitúa fuera y en contra de las reglas de la sociedad burguesa*¹⁰⁶. Esta búsqueda del afuera, este desplazamiento hacia los márgenes es un movimiento iniciático. La delimitación de los territorios en la búsqueda de un nuevo posible solo se puede entender como tal. La *Internacional Situacionista* pregona este comienzo del ritual, y se adentra en el misterio a través de las investigaciones psicogeográficas. Esto lo podemos ver también en el texto de Gilles Ivan *Formulario para un nuevo urbanismo* de donde se obtiene el siguiente extracto: *La poesía está contenida en la forma de la ciudad. Construyamos la subversión. La nueva belleza será situacional...la poesía significa tan solo la elaboración de unos comportamientos absolutamente nuevos y de unos medios con los cuales apasionarse.*¹⁰⁷ El deseo es por lo tanto también una parte fundamental del programa situacionista, el apasionamiento por ese nuevo espacio y por los nuevos comportamientos es manifestación del deseo que busca la solución del misterio. Lo que faltaría en este manifiesto, y que en la metáfora del laberinto se encuentra presente, es la idea de adaptación, de superación de las dificultades que sin duda este afuera presentará. Este laberinto, no se encuentra en algún lugar específico, todo territorio, una vez comenzado el ritual de iniciación se vuelve laberinto, se vuelve misterio: *El mundo se convierte entonces en un inmenso territorio*

105 Francesco Careri. *Walkscapes: El andar como práctica estética*. Editorial Gustavo Gili. España, 2003

106 Idem. pp. 92

107 Ivan en Idem. pp.98

*estético, una enorme tela sobre la que se dibuja mientras se anda, un soporte que no es una hoja en blanco, sino un intrincado dibujo de sedimentos históricos y geológicos...*¹⁰⁸ La relación entre los procedimientos situacionistas y la tradición mística antigua es muy estrecha. En el libro *Filosofía del camminare* Duccio Demetrio aborda la condición del caminante, haciendo énfasis en las repercusiones filosóficas y comportamentales sobre quien camina, habría que decir sobre quien realmente camina, *E un finto movimento, piuttosto, se non cambia qualcosa nella mente di chi cammina*¹⁰⁹. El autor propone el caminar como herramienta transformadora pero solo a condición de que quien camina reflexione sobre su andar. Del cómo caminamos, en un sentido más metafórico, depende hacia donde llegamos, para Demetrio el caminar y el pensamiento ligado a este, son reflexiones existenciales. De nuevo este caminar es un acto de volición, aquel que entra, que se inicia en el viaje, decide dejar atrás las formas que le son familiares y acepta la invitación a transformarse en el camino. El autor lo refiere de esta manera. *Quando i cammini cessano di costituire soltanto le esperienze che attraversiamo, lungo le quali ci inoltriamo, questi divengono ben presto i laberinti sotterranei della nostra interiorità*¹¹⁰

Si bien aquí utiliza la figura del laberinto como una metáfora de la dificultad de encontrar sentido en la interioridad del ser, me parece que la analogía no es errada a la luz de lo que ya se ha abordado sobre el laberinto. En primer lugar el ritual de iniciación que implica la decisión de ponerse en camino, de dejarse llevar por la reflexión andada del caminar y en segundo lugar la entrada a la estructura del meandro. Como ya se vio anteriormente con el concepto de metis, el aprendizaje solo se da cuando quien camina se adapta a las condiciones del terreno, la inteligencia que serpentea es la que logrará llegar a la salida del laberinto. Aquí de nuevo encontramos la relación entre la figura del laberinto y el espacio urbano. En Demetrio el espacio urbano posibilita, una vez tomada la decisión del iniciarse en el viaje, el aprendizaje y la reflexión, permite pensar el futuro y la transformación. Nos encontramos con una renovación que se aprende sobre la marcha. Este carácter procesual del método es de suma importancia en la comprensión de una parte importante no solo de la práctica artística contemporánea sobre la ciudad (esto es más que evidente) sino de la formulación de estructuras teóricas que nos permitan aproximarnos al conflicto del espacio urbano. Jurgen Klaus escribe sobre ello y nos deja la siguiente reflexión. Seguimos enfrentándonos a la exigencia

108 Idem. pp. 158

109 *Es un movimiento falso, más bien, si no cambia algo en la mente de quien camina.* Duccio Demetrio. *Filosofía del camminare*. 1998. pp. 12

110 *Cuando los caminos cesan de construir solamente la experiencia que atravesamos, a lo largo de la cual avanzamos, esta se convierte bien pronto en el laberinto subterráneo de nuestra interioridad.* Idem. pp. 15 Duccio Demetrio. *Filosofía del camminare*. 1998.

todavía de tener que formular la “alternativa concreta”. *La exigencia es absurda si se pide un proyecto acabado de instituciones y condiciones específicas que serían las de la nueva sociedad. Estas no se dejan definir a priori, sino que se desarrollarán entre intentos y errores, tan pronto como se desarrolla la nueva sociedad*¹¹¹ En los 60 y 70, varios grupos comenzaron a desarrollar estrategias para intervenir el espacio urbano bajo esta modalidad procesual. Algunos de ellos dejaron reflexiones sobre su concepción del espacio. El colectivo italiano *Gruppo Forma 1* escribía lo siguiente en 1962. *El espacio es dialéctica natural en estado puro...en equilibrio y tensión estático-dinámica. El espacio es una red de tensiones con incontables valores; es el continuo temporal en el que adoptan forma las maneras del saber del hombre. El espacio es suma y producto de la finitud de los actos cerrados, de la historia. El espacio no es bidimensional ni tridimensional, sino que es siempre y continuamente multidimensional*¹¹², fig.[]



Fig. [] Gruppo Forma 1

111 Jürgen Klaus. *El lenguaje del Arte*. 1968. pp.122

112 Gruppo 1 citado en Idem. pp.74

Venus Anadiomena

Como de un féretro verde de hojalata, una cabeza
de mujer de cabello castaño fuertemente acogollado
de una vieja bañera emerge, lenta y torpe,
con déficits bastante mal remendados;

luego el cuello graso y gris, los grandes omóplatos
que surgen; la espalda corta que entra y sale;
después las redondeces de los riñones parecen tomar vuelo;
la grasa bajo la piel aparece en hojas lisas;

el espinazo esta un poco rojo, y el conjunto tiene un gusto
extrañamente horrible; aparecen sobre todo
singularidades que se tendrían que ver con lupa...

En los riñones hay dos palabras grabadas: “Clara Venus”;
- y todo ese cuerpo remueve y tiende su gran grupa
embellecida horrorosamente por una úlcera en el
año.¹¹³

1.3 STALKER O/N

El Colectivo STALKER (*Osservatorio Nómade*) merecería un texto monográfico, dada la amplitud de su trabajo y las investigaciones que de este se derivan. Por otro lado también es de destacar que, atravesando ciertos altibajos, el colectivo lleva más de 20 años colaborando. Con Lorenzo Romito como director, STALKER ha utilizado diversas estrategias, siendo la caminata de su predilección, para ejercer lo que llaman una ciudadanía creativa. Su trabajo está implicado tanto en la generación de experiencias urbanas como con el desarrollo de programas educativos. Varios de sus integrantes se encuentran ligados a Universidades dentro y fuera de Italia. Como parte del programa de movilidad del Posgrado en Artes, realicé una estancia de investigación ligada al grupo. Su historia comienza con la primera caminata que realizan alrededor de Roma. Un itinerario a través de la autopista que recorre la periferia y los llevó a lugares abandonados de la ciudad, lo que Romito llama, el negativo de la ciudad. *Stalker thus constructs a vision of becoming urban that begins at its negative, from the background where memory is by now unconscious. The project, having become a trace, is conquered by the spontaneous reappropriation of space by nature, or the informal and clandestine reappropriation of space by people. It is this spontaneity that gives the future the chance to become something different, to emerge ruggedly and inconceivably from spaces without planning and without supervision. This renders the present an unconscious dimension, alien to the bombastic and media-driven selfrepresentation of the prevailing contemporary.*¹¹⁴

Stalker toma este recorrido como una recuperación histórica. Si la ciudad contemporánea busca descontextualizar la experiencia urbana, con los recorridos a través de los vestigios de la ciudad la reubican históricamente. Sus caminatas son ya legendarias, en 2016 realizaron de nuevo una caminata de tres días por Roma en la que participaron cientos de personas. Retomando algunas ideas de Robert Smithson, STALKER piensa los espacios abandonados, lo residual, como el campo desde el cual se puede pensar una nueva forma de ejercer una ciudadanía creativa. A continuación presento un relato de una de las caminatas en las que participé con el colectivo:

1 1 4 Lorenzo Romito. *Walking out the Contemporary*. Texto que se puede consultar en la página web del autor en el portal: academia.edu

Partiendo del espacio donde se muestra el archivo de STALKER, recopilación que es fruto del trabajo de 20 años del colectivo, se organizó una caminata por Venecia. Una treintena de personas participamos en el recorrido nocturno (la caminata dio comienzo alrededor de las 6 de la tarde). Ya desde los primeros minutos se percibe la cohesión del grupo, la formación de una comunidad que se abre a lo inesperado. El recorridotocó el Arsenal e hizo una parada en una taberna anarquista, el grupo entró y se brindó con vino de la casa al unísono de la famosa Bella Ciao, una canción de resistencia y de amarga alegría... como una especie de ritual se sale de la taberna a través de una ventana y se continúa el recorrido, cada cual comienza a hablar con quien se encuentra al lado y el grupo se estrecha en su relación interna.

Después de algunos rodeos el peregrinaje pasa por detrás de la fortaleza del Arsenal a través de un pasillo que de un lado presenta el muro exterior y del otro el mar de Venezia, es una especie de pequeño pasadizo tras bambalinas. Es aquí donde comienzan las sorpresas para quienes solo hemos recorrido la Venezia turística, existen algunos edificios y casas abandonados. Al no encontrar un camino para continuar, regresamos sobre nuestros pasos. Llegamos a un bar karaoke en su último día de apertura, nos unimos al canto general con We are the world de Michael Jackson que reunió al unísono a los representantes de distintas naciones ahí presentes. Cabe decir que quienes iban a la cabeza del grupo, los fundadores de STALKER, Francesco Careri y Lorenzo Romito, presentaban al grupo como un congreso internacional de poetas. Salimos por la puerta trasera del local para continuar el recorrido. Venezia es un laberinto de caminos encontrados, para atravesar una distancia de diez metros hacia adelante donde un canal corta el paso, probablemente haya que dar un rodeo de más de 200 metros para encontrar un puente. Es por ello que se intentó cruzar a través de las casas, en ocasiones no se lograba por la negativa de los dueños y en otras por dificultades como un patio cerrado con llave (aún cuando los habitantes de estos lugares aceptaban participar en el juego). De esta forma se continuó a través de un camino alterno, donde cada vez era más frecuente tropezar con lugares abandonados. Por la cantidad de basura, el tipo de desperdicios y algunos colchones era fácil adivinar que en algún momento estos lugares han sido habitados por personas que viven en la calle. Entramos a uno de estos edificios. Junto a un campo de fútbol encontramos un edificio de tres pisos deshabitado, ahí permanecemos unos minutos a la espera de quienes se habían rezagado y para decidir cuál sería la ruta a seguir, pues nos encontrábamos en un camino cerrado. Se decidió regresar sobre nuestros pasos y pasamos por un pequeño puerto para los habitantes del lugar, aquí se desarrollo un pequeño concurso de poesía. Posteriormente se llegó a un patio junto a una torre e iglesia. En ese momento se descansó un poco y un grupo se separó para buscar otra ruta. Después de algunos minutos el grupo se comunicó para informar del recorrido a seguir y proseguimos la marcha. Finalmente llegamos al caserme, este estaba

abandonado y las puertas de acceso se encontraban cerradas con candado por lo que nos dispusimos a saltar las puertas de uno en uno. Una vez dentro subimos a los contenedores, que parecían una suerte de observatorio astronómico. El cielo despejado nos permitió observar las estrellas desde la altura de esas construcciones abandonadas. Bajando nos encontramos con lo que parece ser que fue un jardín botánico. Lugar de una belleza decadente por donde la hierba había ya penetrado por todos los resquicios posibles. Una verdadera ruina, tal como estas eran encontradas por los viajeros antes de convertirse en atracciones turísticas. Finalmente en esta misma zona encontramos un pequeño cuarto con adornos navideños que nos sugirieron la próxima melodía a cantar. Regresamos no sin antes hacer una parada en un bar donde se comió y bebió. El grupo compartió impresiones y la comunidad que se creó se podía visualizar claramente en este punto del encuentro. Todos habíamos sido parte del descubrimiento de esta otra Venezia. Fue esta una experiencia característica del trabajo desarrollado por el colectivo STALKER, donde se busca otra ciudad a través de la caminata, no solo en cuanto a infraestructura (las ruinas por ejemplo) sino también en cuanto a la construcción de significados comunes (hacer comunidad). Con ello se reflexiona sobre como generar un espacio de convivencia o tal vez también sea pertinente decir de una verdadera habitabilidad. Por el espacio de esas horas se habitó una Venezia distinta, de una manera distinta y ello abre la posibilidad para pensar el territorio urbano como un espacio a descubrir, como una oportunidad para la creación que invita a quien lo habita a ser partícipe, constructor, pensador y como ya se afirmó en el título de un famoso libro, es una invitación a reclamar el derecho al espacio público.

1.3.1 Smithson y las ruinas

Según el relato de Careri, el trabajo de los situacionistas abre el pasó al trabajo de Robert Smithson, en especial el registro fotográfico y los escritos que se integran bajo el proyecto de nombre *Passaic River*. Smithson ve en la ciudad una especie de texto fragmentado, que al ser caminado, genera distintos registros narrativos, experiencias diversas de habitabilidad, no solo en un sentido pragmático, sino en un conjunto completo sobre la vida misma. *Para Smithson, la exploración urbana era la búsqueda de un médium, de un medio para extraer del territorio unas categorías estéticas y filosóficas con las cuales confrontarse.* ¹¹⁵

Smithson ve en esta exploración una herramienta para encontrar nuevas estrategias en el espacio urbano, pensaba que estas se encuentran ya de forma latente, paradójicamente en los lugares que la dinámica urbana había ya abandonado. *Estoy convencido de que el futuro se encuentra perdido en algún lugar deprimente del pasado no-histórico. Está en el periódico de ayer, en los aburridos anuncios de las películas de ciencia ficción, en el falso espejo de nuestros sueños rechazados*¹¹⁶. Smithson, por lo tanto, propone salir a buscar esos futuros diseminados entre las ruinas de la sociedad industrial. El artista se internó en los meandros de los edificios abandonados que se encontraban en la periferia de la ciudad y con ello trató de buscar un sentido que dirigiera un nuevo futuro posible. *Smithson no huye de las contradicciones de la ciudad contemporánea, sino que se introduce a pie en ellas, con una condición existencial a medio camino entre la del cazador paleolítico y la del arqueólogo de futuros abandonados* ¹¹⁷.fig.[,]

116 Francesco Careri. Walkscapes: el andar como práctica estética. Editorial Gustavo Gili. España. 2003.pp. 166

117 Smithson citado en Idem. pp.182

118 Idem. pp.168



Fig. [] *Passaic River*. Fotografia tomada de robertsmithson.com



Fig. [] *Passaic River*, fotografia tomada de robertsmithson.com

1.4 Agujero de gusano D

- El estudio del laberinto ha ido más lejos de lo que Kerenyi hubiera imaginado. Actualmente se edita (sin liga a una Universidad en particular) el journal Caerdroia donde se publican anualmente artículos exclusivamente dedicados al laberinto. Esta publicación independiente se sostiene gracias a las suscripciones, y es una muestra de ciudadanía creativa. La generación de conocimiento descentralizada, con artículos generalmente de gran nivel, ha mantenido esta publicación por más de 20 años. Para la realización de esta investigación recibí generosamente la tesis de doctorado que la investigadora Vanessa Compton escribió sobre los laberintos. Recientemente fallecida, Compton estaba en contacto con Caerdroia y la pequeña comunidad que alrededor de esta publicación se congrega. Los estudios que Caerdroia publica van desde las matemáticas para solucionar laberintos, con teoría de grafos, hasta la construcción de nuevos laberintos como forma de terapia.

CONCLUSIONES

Reset y volvemos a la idea del principio: la obra de arte como ensayo, materialización de un centro gravitacional al rededor del cual orbitan lecturas que emanan de otras disciplinas, cada una aportando su propio rigor analítico, de ahí que el arte no sea una sociología o psicología o ciencia, pero si se asocia con estas al ser praxis, es decir, apuesta y puesta en juego de un *otro* posible. Experimentación in situ, fuera del laboratorio, la mayor parte del tiempo por lo menos, un ideal que a veces queda en proyecto pero que a final de cuentas aspira al afuera y a la materialización de un posible. Y como se ubica afuera es atravesada por todas las corrientes que en la ciudad convergen. No se puede aislar de la actividad económica, de las políticas de la calle, de la arquitectura, de las modas en turno, de los memes que esa semana están circulando por la red, del espectáculo noticioso del momento, y del constante monitoreo al que estamos sujetos en la era de la vigilancia digital.

El análisis que aquí se presentó, al momento de las relecturas obligadas para su entrega, se muestra como un vistazo somero, paso a vuelo de pájaro sobre el *problema* (si así le queremos llamar: el *problema de estudio*, aunque ya se planteó en el último capítulo la pertinencia de la categoría *misterio*). El cambio de paradigma que ha permeado las ciencias y las humanidades, el paso de la estructura analítica lineal a los sistemas complejos, determina a su vez una re-estructuración del trabajo artístico, incluso la figura misma del *artista*. Para hablar de ello comienzo con una analogía; la del circuito integrado. Estas pequeñas maravillas, producidas hoy día en masa, son un conglomerado de diminutos componentes electrónicos que operan en conjunto. El descubrimiento del transistor tiene nombre propio, pero el desarrollo del circuito integrado moderno es el resultado de un trabajo e investigación colaborativas en el que sucesivas reelaboraciones del diseño original suman para llegar a los circuitos integrados que acompañan casi cualquiera de nuestras actividades cotidianas. Esta forma de trabajo puede verse de mejor manera en las comunidades virtuales al rededor de algún software o lenguaje *opensource*. El código de estos softwares es accesible para todo el público y se trabaja de manera colaborativa en mejoras que se implementan en versiones posteriores (el trabajo en los *opensource* es más complejo que esta descripción, pues se requiere de una sólida organización interna para encausar la dirección del proyecto, sin embargo estas jerarquías suelen ser más abiertas que en otras organizaciones)

Estas formas de trabajo colaborativo derivan en beneficios específicos. Lo que una sola persona programando no podrá observar, bugs o lenguaje repetitivo en la programación, el colectivo lo subsana al convertirse en un ente de programación de *mil cabezas*. Incluso en este contexto, desarrollos como el de Python, creado por Guido Von Rossum, en el que un solo nombre es asociado con este lenguaje, el desarrollo final es en realidad el resultado de trabajos anteriores y la colaboración/revisión de varios colegas, tal como el mismo Von Rossum ha declarado innumerables veces al hablar sobre la génesis de este popular lenguaje de programación. Ejemplos similares se pueden encontrar en empresas privadas como el multifacético Google; el Android Open Source Project, libera el código base de Android para que se puedan desarrollar aplicaciones a través de este, claro, al final del día beneficia a Google que este sistema operativo se utilice de manera colectiva pues fomenta el uso continuado de su plataforma base y por lo tanto su monopolio de operación. Sin embargo lo importante de ver en este ejemplo es que el modelo de trabajo se vuelve colaborativo no como un ejercicio ético o como resultado de una postura ideológica, sino como parte de una transformación en la forma de operar cuando se trata de problemas complejos. Casos como los del grupo OpenAI y la liberación de su algoritmo de inteligencia artificial GPT-2 muestran este nuevo paradigma en el que la labor para mejorar el diseño de una inteligencia artificial resulta tan compleja que, de manera selectiva claro, les lleva a liberar tecnologías que permitan amplificar la potencia de desarrollo a través de todas las personas que participan.

El gran mito del artista, en este otro contexto de las tecnologías de la comunicación es muy similar al mito de los Bill Gates, los Steve Jobs, etc. Sin embargo cada vez nos queda más claro que su *éxito* en la implementación de nuevas tecnologías es el resultado de un avance colectivo tanto en las ideas como en las formas de hacer política y negocios en los países en que se diseminaron. Así también hace evidente nuestra propensión a simplificar la historia a través de dar visibilidad a ciertos nodos de la trama, claro siempre bajo ciertos prejuicios, pues esos nodos y mitos prometeicos son de nuevo hombres blancos heterosexuales.

Con esta analogía lo que se trata de enfocar es la necesidad de pensar la práctica artística desde este cambio de paradigma. ¿Las propuestas, reflexiones y apuestas sobre hechos sociales, que por supuesto son atravesados por la estética y la sensibilidad, se harán por parte de artistas o por parte de grupos de trabajo interdisciplinarios? Una respuesta salomónica podría ser que desde ambas posiciones y así no tomar partido por una u otra, pero siendo así me parece que queda una duda razonable de que un aporte estético a una problemática social llegue a un grupo de investigación sobre el tema, estando este aporte en la galería, ese lugar que puede servir muy bien para la reflexión pero que siendo sinceros, en un altísimo porcentaje es solo un templo para convencer a los ya *conversos*.

¿Habría entonces que buscar la manera de entrelazar la práctica artística con otras disciplinas no solo como mero divertimento o como presentación de ejemplos en el que *x* artista cruza arte y tecnología, o arte y psicología, sino acercarse a grupos de trabajo en la investigación de ciertas problemáticas? ¿Puede la práctica artística trabajar así de la mano o altera ese presupuesto inamovible, y honestamente un tanto cognitivamente inaprehensible, el de la *libertad* artística? Todas estas son preguntas que quedan a partir de este escrito y las ubico aquí como materia de próxima investigación.

Lo anterior es parte de las reflexiones sobre la práctica artística en general, vamos ahora a lo específico de lo que este trabajo planteó; la práctica artística en y sobre el espacio urbano y si este es o se puede hacer público. Cómo se abordó ya en los cuatro capítulos de este texto, lo urbano se encuentra atravesado por toda clase de órdenes cognitivos, formas de estructurar lo vital, lo que Foucault llamaría biopolítica, guiones tanto explícitos como implícitos para disciplinar al sujeto, etc. etc. La imagen de la ciudad y su arquitectura se encuentran íntimamente ligadas, materializan conceptos sobre la ciudad, conceptos que se habitan e imágenes que circulan por esta, haciendo una suerte de manifiesto de las reglas del juego. En el texto se realizó una esquematización entre dos posturas encontradas en la construcción de ciudad, dos ideas y mitologías que le dan cuerpo. Sin embargo, aunque la opinión de este autor se decantó por proyectos de carácter abierto y participativo, existen tensiones no resueltas y también de estas hay que hablar como punto de partida para posteriores investigaciones.

La primera de estas tensiones tiene que ver con una marcada oposición entre un orden racional y geométrico de la ciudad (modernidad) y una espontaneidad multifacética (posmodernidad). Este nuevo orden posmoderno, apelando a la flexibilidad y la creatividad, pareciera que ya desde su misma definición nos inclina a su favor. Sin embargo, como se comentó en el texto, el capitalismo y la lógica de mercado han asimilado la estética de la yuxtaposición y la multiplicidad, creando subjetividades creativas, flexibles y vorazmente abocadas al mercado al mismo tiempo. Por lo tanto toda práctica debe ser ubicada en el contexto que le dio vida y derivar sus consecuencias políticas, sociológicas, psíquicas, etc. Toda práctica puede ser convertida en mercancía y la autoconstrucción, su proceso colaborativo también, es susceptible de ser absorbida y tergiversada. Misma suerte corren las narrativas de la ciudad, toda Utopía puede caer en la universalización de los comportamientos o por otro lado convertirse en una suerte de esfera lejana, un topos uranus esperanzador y aletargador, una narración escapista que sirva como fuga temporal y pierda así todo carácter revolucionario. La pregunta queda abierta ¿cómo evitar estos escenarios? me parece que una de las respuestas podría encontrarse en un tema no abordado en este trabajo y que en la tónica de estas conclusiones lo expondré como punto inconcluso que obliga a profundizar en la investigación. El tema al que me refiero es al lugar y la forma de distribución de la obra/práctica artística ¿dónde se presenta? ¿en qué términos se expone y cómo se genera la narrativa que la presenta? ¿a qué públicos se dirige? Y tal vez la que me parece más importante ; ya se ha expuesto ¿y luego qué? ¿existe un seguimiento de posibles lecturas, textos y conversaciones con otras disciplinas? Todas estas preguntas me parece que determinan de manera más precisa el poder crítico de estas prácticas, su capacidad de incidir y relacionarse significativamente en las problemáticas de los social, y claro las del individuo dentro de lo social. Se ha hablado sobre la carencia en México de una crítica de arte, por una parte tal vez sea cierto, basta googlear sobre la última película de Marvel y se encontrarán muchísimo mas reseñas y críticas de esta, que de la exposición más producida del MUAC, y no sólo es lo que se escribe sino que posiblemente en el boca a boca, las exposiciones en México no tengan mucho tiempo de vida y atención. Sin embargo me parece que dejar esto en manos de algo llamado *la crítica* (de esas palabras que al nombrar no dicen mucho sobre medios, jerarquías de influencia, política de la visibilidad, etc) no es precisamente la respuesta a un problema de comunicación y porque no llamarlo un problema de *divulgación estética*.

Me llama poderosamente la atención que en el caso de la ciencia tengamos referentes como los de Carl Sagan o Julieta Fierro en el caso mexicano, profesionales a quienes apasiona no solo su disciplina sino además su comunicación y potencial comprensión de esta por parte de un público más amplio. Dentro de la *crítica* y en general en el campo artístico no existe una figura similar, tal vez hay cierto entusiasmo por parte de la o el curador de una determinada exposición al presentar su narrativa, pero me parece que hay una descolocación e incluso un enfado por parte de esta polémica figura del arte al momento de tener que salir de ese discurso ya preparado y hablar de la práctica artística en general a los no iniciados. Claro, el divulgador de ciencia y el divulgador estético se enfrentan a actitudes distintas en el público, el divulgador de ciencia informa sobre algo que ya tiene certificado de autoridad, el divulgador de estética tiene que convencer que aquello que se presenta no debe ser valorado haciendo referencia a si tal o cual infante podría haber hecho eso de mejor manera. Sin embargo esta debería ser solo una más de las dificultades de la práctica, no excusa para regresar al aislamiento elitista donde los agentes culturales se vuelven a sentir cómodos, junto a sus cofrades, utilizando las palabras “importantes”; *entropía, intersticios, archivo* etc. etc.

Otra de las tensiones que se encuentran presentes en las prácticas que este texto abordó es la romantización de lo precario. Si bien esto se comentó en el apartado de la arquitectura de la ciudad, en específico sobre la estética de la autoconstrucción, el ejercicio es extrapolable a las manifestaciones de apropiación tecnológica. Este tipo de prácticas pueden pasar de la crítica y la reflexión a la espectacularidad en un parpadeo, por ejemplo con la obra de Lozano-Hemmer (claro que esto es en gran parte el resultado de los mecanismos de distribución de su obra). Por esta razón este texto se enfocó en un ejemplo que en nuestro contexto podría ser un tanto periférico (Gyula Kosice) buscando con ello descolocar de una recepción ya *glamurizada* como podría suceder con la obra de un Gilberto Esparza o de Amor Muñoz. Por otro lado me parece que sí existe un movimiento de apropiación tecnológica que ha escapado a la cooptación de la práctica: el movimiento *maker*. El movimiento *maker* es muy similar al que ya mencioné anteriormente; las comunidades virtuales de programadores. La figura del *maker* es solo distinta en aspectos técnicos pues requiere de ciertos conocimientos (básicos en realidad) de ingeniería a la vez que de programación, sin embargo comparten algo que me parece esencial para crear una barrera a su adhesión a la corriente del capital; tanto programadores y *makers*, hacen cosas (valga la redundancia con el *maker*)

Es decir, aprenden el lenguaje y las herramientas de la práctica y se convierten en espectadores y productores de proyectos al mismo tiempo. Existen repositorios online con miles de proyectos de código abierto y que explican como se monta cierto brazo robótico o el clásico mini rover. Quienes participan de estas comunidades leen los códigos y las instrucciones de montaje, y las adaptan a proyectos propios que a su vez son compartidos en estos sitios online, todo es abierto y compartido. Esta característica de ser también productores es la que me parece ha impedido la comodificación del movimiento pues, casi podría asegurar, metería las manos al fuego por la siguiente afirmación, nadie aprende lenguajes de programación y fundamentos de ingeniería para después ir a posar, canapé en mano, a alguna de las ferias *maker*. ¿Hemos sido indulgentes desde la práctica artística sobre los modelos de recepción de esta? Finalmente en este apartado también dejaría que las derivas por la periferia pueden ser ya una especie de turismo alternativo, de nuevo, esto tiene que ver con la forma de distribuir y ejercer la práctica, los públicos a los que se dirige, etc.

En última instancia apuntaría hacia otro dilema, Tristan Tzara escribía “odio la objetividad grasa y la armonía, esa ciencia que encuentra que todo está en orden”, también se lanzó varias veces en contra de la lógica, algo que parece calar hondo en la práctica misma desde sus primeras manifestaciones. Se ha hablado recientemente sobre la tiranía de los regímenes escópico y racional desde que comienza el período histórico moderno. Siendo así ¿La adherencia a la corriente tecnológica es un acoplamiento a tal régimen? No hay nada más racional que un lenguaje de programación y si bien gran parte de las prácticas artísticas que utilizan la tecnología buscan *humanizarla*, es cierto también que para ello hay que trabajar dentro de su lógica interna. Por otro lado tal alejamiento de lo lógico como protesta podría ser más un pataleo que una postura bien definida de resistencia. Por lo menos en mi caso, esto queda como duda.

Para terminar estas conclusiones, pues me parece que solo son interesantes de leer si no resumen el contenido del texto sino que proyectan hacia un campo abierto de investigación, consigno aquí las grandes carencias de este trabajo. La historia de la ciencia está plagada de ejemplos en los que por no contar con los conceptos o la tecnología suficiente para experimentar, las teorías no podían pasar de ser modelos toscos. Darwin no sabía de genes y arquitectura celular, Newton no podía tener idea sobre la deformación del tiempo y del espacio.

Así, aunque a veces cercano, un trabajo analítico que carece de cierta información deformará las ideas sobre la operación del objeto de estudio. Imposible recolectar esa información faltante cuando hay una barrera tecnológica, completamente necesario cuando ya se puede encontrar al alcance de la mano.

La primera de estas ausencias en este trabajo es el papel que ha jugado el patriarcado en la constitución de las ciudades. En los últimos años se ha consolidado una bibliografía abundante, sustentada por cuantiosos esfuerzos de investigación que ligan capitalismo, patriarcado, racismo y demás jerarquizaciones sociales, no como eventos aislados sino como una operación de conjunto en la definición de nuestras relaciones e identidades a través del poder sobre “otro”. De esta forma, es un imperativo abordar dichos estudios de urbanismo, arquitectura y género, de lo contrario el análisis cojea fuertemente por uno de sus lados. La idea de generar una nueva narrativa sobre la ciudad está inherentemente ligada a la generación de una narrativa para nuestras subjetividades, si no abordo la forma en que el género ha constituido una narrativa que me formó, me quedo en la prisión invisible de la narrativa dominante.

La segunda gran ausencia en este trabajo es el relato de las prácticas ejemplares realizadas en México y Latinoamérica, si bien se alude a Cruzvillegas, existe una gran cantidad de prácticas (fuera de galerías y museos claro) que abonan a la reorganización del espacio público y las relaciones que se tejen dentro de este. Comenzando con los trabajos de Néstor García Canclini, se han desprendido grupos de investigación que operan desde algunos de los postulados tratados en este trabajo. A su vez en los últimos tres años trabajé en la Secretaría de Cultura de Ciudad de México en el área de cultura comunitaria, encontrando en ese lugar propuestas realmente interesantes que no se encuentran en el foco de los grandes museos, aunque estos se describan a sí mismos como políticamente activos. Al mismo tiempo me encontré con lo que desde mi perspectiva considero son malas prácticas, como lo es la falta de orientación total, es decir, este tipo de proyectos son orgánicos, no cabe duda, pero la estrategia del naufragio total generalmente logra llegar solo a los lugares comunes; el arte como esa ocupación “edificante” que alejará de los vicios, no como una herramienta crítica. En esta misma facultad seguimos apegándonos a *La era de la discrepancia*, al *Cubo de Rubik*, cuando en un

ejercicio de investigación se podrían entrelazar proyectos muy valiosos que estructuren una teoría del arte desde estas prácticas ya materializadas. Por mi parte espero participar en dicho esfuerzo e investigar/escribir sobre esta otra *historia* de la práctica artística en México

A medida que se fue dando forma al texto final surgió la inquietud, por quienes lo revisaron, de que la producción parecía quedar relegada al texto siendo que afirmo en un principio que esta estuvo siempre ligada de manera simbiótica y que las conexiones conceptuales realizadas fueron precisamente el resultado de la praxis. Si bien se insertaron métodos para dar vuelta a esta sensación, podría no haber sido óptima mi presentación de la investigación global que aquí llamamos investigación/producción. Me gustaría dejar aquí un ejemplo que por lo menos a mi me plantea nuevas formas de entender la práctica y su presentación ligada a un texto. Henry David Thoreau escribió *Walden* para relatar su período de dos años y dos meses viviendo en el bosque en una cabaña que el mismo construyó y subsistiendo con lo que pudiera cazar y sembrar. Pero este relato es tomado también como una especie de retrato filosófico mezclado con un manual de carpintería y de economía con un poco de biología y astronomía. El traductor de la versión con la que cuento se queja de la dificultad de hacer esto porque hay que saber a que árbol se refiere específicamente, a que herramienta, a que espacio geográfico, es difícil traducirlo porque escribe sobre todo. Afortunadamente antes de que nos hagamos a la idea de que Thoreau es esa idealización vacía del *hombre renacentista*, nos da las claves del porqué conjuga las perspectivas a las que se refiere. Afirma que para entender porqué se fue a vivir al bosque, debe comentar lo que hacía antes de ello: era cuidador de los senderos del bosque, aquellas veredas abiertas por caminantes, informales pero útiles, fue cuidador de fauna silvestre, fue reportero aunque pocas veces se publicaban sus escritos y finalmente viendo que de sus escritos no viviría se embarcó en negocios por lo que aprendió sobre economía y recomienda que para hacerlo de manera adecuada una persona debería informarse desde los usos y costumbres hasta la historia del intercambio comercial al que se dedicará. Es decir, si habla de casi todo es porque hizo de casi todo, incluidas esas actividades que hoy llamaríamos tal vez performance; puedo ver como ganador del Fonca a alguien que proponga ser cuidador de veredas informales y luego reportarlo en video o fotografías. *Walden* ha quedado como el gran documento de Thoreau y su estancia en el bosque como una acción legendaria, pero el documento ha eclipsado el conjunto de su praxis, la visión plasmada en *Walden* es producto de su experimentar con las cosas. El texto ocultó lo que había de producción/experiencia vital. Con esto no quiero decir que la culpa es del texto, afortunadamente lo escribió y podemos leer el registro de sus reflexiones, pero partiendo de cómo entendemos

ahora una práctica y su presentación, parece que nos hemos perdido la mitad de lo que hizo. Es esta otra línea por investigar; la presentación conjugada de texto/práctica sin que una absorba a la otra. Este fue un primer ejercicio del que buscaré extender alternativas para la presentación de una investigación doctoral.

Reitero algo que comenté en el texto, el colectivo STALKER merecería una revisión e investigación más profunda, un trabajo monográfico apenas alcanzaría para revelar la potencia de sus actividades. La importancia de ello no radica en dar visibilidad al colectivo, sino en lo que sus actividades y formas de operación aportan a proyectos subsecuentes, donde a pesar de lo que se pudiera pensar, el trabajo de este colectivo romano tiene importantes coincidencias con la práctica en Latinoamérica, a la vez que tiene particularidades que podrían complementar lo que aquí se hace. Un colectivo interdisciplinario con más de 20 años de existencia operativa, no se ve todos los días, aunado a ello, el colectivo se encuentra en una fase de transición, un cambio generacional que busca adaptarse a los nuevos problemas pero dialogando con una tradición que tiene mucho que enseñar.

Finalmente me gustaría dejar aquí una vía de escape a lo que parecía un círculo cerrado, la obra de arte como fuente de conocimiento. Parece, a partir de este texto que ese papel es el único que la justifica; yo no creo que sea así. Otra vertiente fundamental que veo en la práctica artística es una vía para la gestión y construcción de los propios placeres. Gastamos una gran cantidad de energía y tiempo en cosas y actividades que trascienden las necesidades básicas de la existencia, perfectamente deseable pues ese excedente es la cultura y nuestra vida simbólica solo se da en esa región. Gestionar nuestros placeres es hacernos de las herramientas para decidir como manipulamos nuestra vida dentro de ese constructo cultural, de lo contrario somos receptores pasivos de los placeres estandarizados y empaquetados para su consumo. Si bien esto es una acción política, no la equipararía con la construcción de conocimiento; aunque claro que puede conectar con ello, pero sus formas podrían ser distintas, me atrevería a afirmar que quien pinta visiones folclóricas de cascadas y jardines edénicos para su venta en los bazares, si a través de ello llega a gestionar su propio placer por el mero hecho de dedicarse a ello, ya ha realizado una obra de valor artístico. No es este el espacio para ahondar en ello, solo lo refiero como mencioné anteriormente para *dejar un poco de aire*, es también una toma de posición con respecto a lo que una tesis en artes no debería hacer; no debería dejar imperativos categóricos.

Desde la tesis que presenté en licenciatura donde asociaba cartografía y la creación de lenguajes artificiales, hasta este trabajo en el que ya hay mapas, lenguajes, arquitectura, tecnologías de comunicación, mitologías reutilizadas, viajes al espacio, etc. Me parece que ha sido un camino de integración, en el que con la experiencia es más claro observar la íntima relación que distintas disciplinas y lecturas analíticas, guardan entre sí. Es bajo esta perspectiva que también me parece sumamente relevante que el arte sea integrado al proceso de construcción de conocimiento, y por supuesto, de la construcción de las formas de vida. Siendo así, más que desplazar al *artista* y desaparecerlo o diluirlo entre el colectivo de comunidades que anteriormente describí, me parece que la finalidad es regresarle desde esa isla en la que como el naufrago Crusoe es rey indiscutible de su propia prisión. La idea es llevar a ese Crusoe de nuevo con sus congéneres y que la labor de construir una vida se haga con *otros* aportando lo que esta figura que manipula el lenguaje simbólico que da cuerpo a toda sociedad humana sabe, pero fuera ya del aislamiento.

BIBLIOGRAFÍA

- Assange, Julian (2012) *Cypherpunks: La libertad y el futuro de Internet*. Editorial Planeta. México.
- Acha, Juan. (1993) *Los conceptos esenciales de las artes plásticas*. Ediciones Coyoacán. México
- Barrios, José Luis.(2009) *Fantasmagorías, mercancía, imagen, museo*. Universidad Iberoamericana.México
- Baum, Frank. (1987) *El Mago de Oz*. Salvat. España
- Bishop, Claire.(2016) *Infiernos Artificiales*. Taller de ediciones económicas.México
- Brea, José Luis.(2011) *Las tres eras de la imagen*. Akal. España
- Castells, Manuel.(2011) *The rise of network society*. Wiley. EUA
- Careri, Francesco.(2002) *Walkscapes: El andar como práctica estética*. Gustavo Gili. México
- Chabris, Christopher, Simons, Daniel. (2011) *El gorila invisible: como nos engaña nuestro cerebro*. RBA. España
- Cruzvillegas, Abraham.(2014) *La voluntad de los objetos*. Sexto Piso. México
- Corbusier, Le.(1923) *Hacia una arquitectura*. Apóstrofe. España
- Debord, Guy.(1995) *The society of spectacle*. Zone Books. EUA.
- Deutscher, Guy. (2011) *El Prisma del lenguaje*. Ariel. México
- Duccio, Demetrio. (1988) *Filosofía del camminare* .Raffaello Cortina Editore .Italia
- Eco, Umberto.(2005) *La definición del arte*.Destino. Argentina

- Eco, Umberto (1998) *De los espejos y otros ensayos*. Lumen .Argentina
- Esquinca, Bernardo.(2016) *Apocalipsis: manual de usuario*. Revista de la Universidad de México.
- Foucault, Michel.(2010) *Las Palabras y las cosas*. Siglo XXI editores. México
- Foucault, Michel. (1967) *Heterotopías: De los espacios otros*. Conferencia consultada en la web de UAM Xochimilco
- Foster, Hal.(2006). *El arte desde 1900*. Akal. España
- Frampton, Kenneth. (1999) *Megaform as urban landscape*. University of Michigan. EUA
- Fregolent, Alessandra.(1989) *Los Vedutistas*. Electa. Italia
- Friedman, Yona.(1977) *Utopías realizables*. Gustavo Gili. México
- Fuller, Buckminster.(1973) *Nos mas dios de segunda mano*. Novaro. México
- García, Canclini Néstor. (1977) *Arte popular y sociedad en América latina* .Grijalbo . México
- García, Canclini Néstor.(1979) *La producción simbólica: teoría y método en sociología del arte*. Siglo XXI editores. México
- Gruzinski, Serge (2004) *La ciudad de México*. FCE. México
- Hall, Edward. (1972) *La dimensión oculta*. Siglo XXI editores. México
- Kerenyi, Karl. (2006) *En el laberinto*. Siruela. España
- Klaus, Karl.(1970) *La estructura del arte*. Extemporáneos. México
- Koepnick, Lutz.(1996) *Allegory and power*. Soundings and Interdisciplinary Journal. EUA

- Kosice, Guyla. (1971) *Manifiesto de la ciudad hidroespacial*. Tomado de la web del museo Kosice. kosice. com.ar
- Kuh, Katherine.(1975) *Habla el artista*. Limusa. México
- Laercio, Diógenes.(2000) *Epicuro*. Porrúa. México
- Lang, Peter. (2003) *The lost continents of Utopia*. Tomado de la web personal de Peter Lang
- Leonard, Irving. (1953) *Los libros del conquistador*. FCE.México
- Lynch, Kevin.(1998) *La imagen de la ciudad*. Gustavo Gili. México
- Mattelart, Armand. (1998) *Agresión desde el espacio: cultura y napalm en la era de los satélites*. Siglo XXI editores. México
- Mc, Luhan, Marshall. (1996) *Comprender los medios de comunicación*. Paidós. España
- Mirzoeff, Nicholas.(2016) *Cómo ver el mundo*. Paidós . México
- Mitchell, W.J.T. (1994) *Landscape and Power*. University of Chicago Press. EUA
- Negroponte, Nicholas.(1995) *Being Digital*. MIT Press. EUA
- Nieuwenhuys, Constant (2015) *New Babylon*. Museo Reina Sofía. España
- Okrent, Arika (2010). *In the land of invented languages*. Random House. EUA
- Olsen, Marisa.(2012) *Post Internet*. De la web rizhome.org
- Piranesi.(2011) *Le Carceri*. Abscondita. Italia

- Piaget.(1981) *Epistemología, genética y equilibración*. Editorial fundamentos. España
- Pool, Ithiel de Sola (1993) *Tecnología sin fronteras*. FCE. México
- Siegel, Lee (2008) *El mundo a través de una pantalla*. Ediciones Urano. España
- STALKER/ON (2017) *Campus Rom*. Altrimedia edizioni. Italia
- Sundaram, Ravi (2015) *Post colonial sensory infrastructure*. e-flux journal
- Vattimo, Gianni.(1990) *La sociedad transparente*. Paidós .España
- Virno, Paolo (2004) *Palabras con Palabras*. Paidós. México
- VV.AA (2015) *Arte & Utopía: la ciudad desde las artes visuales*. Asunto Impreso. Argentina

