



Instructions for authors, subscriptions and further details:

<http://brac.hipatiapress.com>

La Experiencia de la Metáfora como Alternativa a la Invalidez Digital

Alejandro Sanjurjo Rubio¹

1) Artista Digital, Barcelona (España)

Date of publication: June 3rd, 2016

Edition period: June 2016 - October 2016

To cite this article: Sanjurjo, A. (2016). La experiencia de la metáfora como alternativa a la invalidez digital. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 4(2), 137-167. doi: 10.17583/brac.2016.1415

To link this article: <http://dx.doi.org/10.17583/brac.2016.1415>

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE

The terms and conditions of use, except where otherwise noted, are related to the Open Journal System and to [Creative Commons Attribution License \(CC-BY\)](#). The indication must be expressly stated when necessary.

The Metaphor Experience as Alternative to Digital Disability

Alejandro Sanjurjo Rubio
Digital Artist, Barcelona (España)

(Received: 10 February 2015; Accepted: 7 April 2016; Published: 3 June 2016)

Abstract

Descartes accelerated the decomposition of the subject, the illustration added impetus to the need to dominate, to control the unpredictable: the outside, the world, the other, reducing the margin of uncertainty, until we were cornered to the invalidation of the scepticism. Without something to refer to and undervaluing the ability to speak and the capacity of give meaning, the subject is the last pitfall, the last obstacle that must be eliminated, that must be eradicated to overcome the unpredictable and eliminate the doubt, the consumption of digital technology triggers a series of behavioural and cognitive processes that crown the paradigm of control. As an alternative into the submission of the binary digit that makes us objects, we have to fit into a predetermined variable, the metaphor arises, understood as a bridge with a look that transcends and ignores the current positive determinism, it resets us, and activates the experience, and the act of experiencing. This paper raises the question of those artistic practices that use digital technology and if with its own spread it triggers our decomposition; it transforms us in pure objects of analysis, blocking a metaphorical look

Keywords: Subject, neuroscience, digital art, interaction

La Experiencia de la Metáfora como Alternativa a la Invalidez Digital

Alejandro Sanjurjo Rubio
Artista Digital, Barcelona (España)

(Recibido: 10 Febrero 2015; Aceptado: 7 Abril 2016; Publicado: 3 Junio 2016)

Resumen

La descomposición del sujeto se aceleró con Descartes, la Ilustración añadió impulso a la necesidad de dominar y controlar aquello impredecible: el exterior, el mundo, lo otro, reduciendo así el margen de incertidumbre, hasta quedarnos arrinconados en la invalidez del escepticismo. Sin referentes, fragmentados, al devaluarse el poder hablar, el poder significar, el sujeto resulta ser el último escollo, el último obstáculo a eliminar, a erradicar para vencer lo impredecible y así eliminar la duda, el consumo de la tecnología digital, desencadena una serie de procesos conductuales y cognitivos que coronan el paradigma del control. Como alternativa a la sumisión al dígito, que nos convierte en objetos necesariamente encajables en una variable predeterminada, se plantea la metáfora, como puente, como una nueva mirada que trasciende y a la vez prescinde del determinismo positivista actual, recomponiéndonos, no para encasillarnos de nuevo en el sujeto aislado, narcisista, vulnerable, sino para creer en la persona que experimenta e interactúa con lo otro. El presente artículo, a modo de ensayo nos lleva a preguntarnos por aquellas prácticas artísticas que se sirven de la misma, y si con su difusión favorecen nuestra descomposición, convirtiéndonos en meros objetos a ser analizados, impidiendo una mirada metafórica.

Palabras clave: Sujeto, neurociencia, arte digital, interacción

En occidente, la lucha contra el miedo, contra la inseguridad, contra la indefensión ante una bastedad inalcanzable se ha ejercido desde el control, a modo de ensayo, primero los mitos, luego las religiones y por último la realidad exterior. Acorralados en el sujeto, éste se ha convertido en el último eslabón a eliminar. Desde Descartes se aceleró su descomposición, su desaparición, hasta llegar al (pos) postmodernismo deconstructivo en el que el sujeto duda de sí mismo, desconfía hasta el punto de no poder atribuir significados a las palabras, llega a sospechar de aquello que piensa y siente, no pudiendo experimentar experiencias al invalidarlas él mismo, porque ya no es un referente, convirtiéndonos en objetos, en lugar de sujetos, esta incredulidad, esta incapacidad para significar, para crear significado nos obliga a estar encallados en la resignación, nos inhibe en la indiferencia, impide la reconciliación, el reencuentro, la experiencia. El alivio llega en forma de refugio, de distracción, la tecnología digital es más que una herramienta, es un repliegue del sujeto, una concavidad, un escondite de nosotros mismos, relegando nuestras vidas a las máquinas, a las que les atribuimos una humanidad que no les pertenece, nos deshumanizamos en tanto que nos automatizamos, nos convertimos en reflejo de los procesos computacionales.

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

al imponernos la obligación de acoplarnos al *if*, al *then* y al *else* integrados en sofisticados algoritmos, convirtiéndonos en el objeto que debe encajar, sometiéndonos a los dispositivos y a los servicios que éstos nos brindan, modulando nuestras conductas.

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

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

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

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

Ofrecer una alternativa al escepticismo, una esperanza, conlleva reconocer que no hemos de tenerlo todo controlado, que no hemos de continuar abusando de un logos extenuado que busca la dominación de lo impredecible, sino ahondar en una comprensión que no busca en la razón un sentido único. La metáfora entendida como marco, digital o no, nos aproxima a una mirada integradora con la realidad, sana la fisura infectada por el desprecio, por la apatía, por la sospecha. Renunciar es lo opuesto a dejarse engullir por la devoradora oscuridad del exceso. Resaltar algo para restar lo opuesto, diferenciar, es parte de nuestra condición humana, no podemos abarcarlo todo, ni tampoco restar ese todo, ambas situaciones nos colocaría en la indiferencia, argumentar que el funcionamiento de nuestra percepción es una limitación de nuestro cerebro nos denigra y nos encierra en el discurso de la neurociencia que nos precipita a una incredulidad no exenta de juicios de valor. No denota una posición neutra, cada una de las palabras escogidas para describir nuestro *supuesto precario* sistema perceptivo, llegan a la conclusión de que “el cerebro sólo registra detalles de la realidad, el resto se lo inventa” (Martínez-Conde, 2012), encaminándonos a la peligrosa afirmación de que todo es un engaño, encallándonos de nuevo en el escepticismo, en la culpa, en el lamento, en la decepción, en la desaprobación, en el nada vale la pena porque todo es una gran mentira.

Para que haya un cambio, el todo ha de dejar de ser ese todo (Adorno, 2005), y pasa por el filtro de la diferencia, del significado, de la paradoja. Si caemos en el señuelo de la desaprobación, del escepticismo, nos anulamos al igual que cuando nos instalamos en la oscuridad, pasamos a ser víctimas sadomasoquistas de un mal impuesto, asumiendo el síndrome de indefensión adquirida. Nada se opone a nada, ese es el riesgo que corremos (Brea, 1991), todo vale y es bueno, lo que nos lleva a una absoluta indiferencia, a una absoluta crisis de credibilidad. La auténtica credibilidad no es la de un sujeto racional, estricto, sin fisuras, en el que todo ha de ser como debe ser, absoluta

ceguera, desatención impuesta, ni la de un sujeto gravitando a su adherido escepticismo egocéntrico, sin ver más allá de su pánico, de su oscuridad que le precipita a la misma ceguera, la auténtica credibilidad es la aparición de la conciencia que contrasta más que el ruido enajenado, es la dialéctica, en la que asumido el miedo, ordenamos y desintegramos en el marco del teatro del significado. Sin telón, sin escenario no hay teatro. Reivindicar la conciencia es una defensa clara de la auténtica credibilidad, de lo ininteligible, de lo confuso perfilado, de lo aún por descubrir, de un cierto ver, intencional con el que discriminamos lo impuesto.

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

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

Escenificar implica crear un potente señuelo que llame nuestra atención, que nos fijemos en él, el cebo alude a nuestro impulso a concentrarnos en algo con tal de contrarrestar el horror del ruido, evidenciando nuestra voluntad a que algo brille por encima del resto, desencadenando un marco que encuadre, una ventana cargada de magia, de teatralidad, sujeta a la experiencia, empírica, de objeto que es y no es, la intencionalidad del foco nos descubre lo que no vemos. Un ejemplo lo tenemos al experimentar las instalaciones de Olafur Eliasson quien no se preocupa por mantener controlado al espectador, al ser la alegoría la que toma el protagonismo, la que expande la interacción, la que hace de mediadora, al ser un puente de cooperación entre lo que aparece, lo que emerge y la propia creencia del espectador a quien no se le ha otorgado un rol pasivo, al contrario, suspende su rutinaria incredulidad para zambullirlo conscientemente en el juego de la extrañeza, de la simbolización, de la evocación. Las instalaciones de Eliasson son experiencias empíricas pero a

la vez no lo son, ya que aluden a aquello que no son (Adorno, 2004), son un pedazo de lo otro, porque pertenecen al mundo, pero no son algo real, son ficción, al recordarnos que hay algo enfrente nuestro que sirve de pantalla del mundo que ha sido olvidado por la obcecación, por la preocupación obsesiva, por el todo.

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

La extrañeza, la inquietud, arruinan la seguridad de que el todo es tal como es, porque se transforman en recuerdo de la intención misma, de la mirada, de lo otro, del movimiento, el arte provoca el cambio porque alude a la diferencia que destruye el aplastante todo indiferente, al referirse al mundo, a nuestra presencia en él. El buen teatro, la buena escenificación de Olafur Eliasson nos recuerda que podemos creer en otra forma de interpretar, de percibir, de focalizar nuestra atención, diferente a la cotidiana, redefiniendo, reinterpretando, *re-significando* el modo de relacionarnos con aquello que tenemos enfrente nuestro; la experiencia empírica en sí misma, invirtiendo la amnesia de un mundo exterior. La tecnología digital con su virtualidad elude cualquier contacto con la realidad, cualquier alusión, ésa es nuestra gran amenaza, al esquivar el recuerdo de que existe algo enfrente nuestro. El sistema binario no busca el desplazamiento, el recuerdo, sino la substitución, la identidad con aquello que se está consumiendo, no evoca, sino que evidencia lo que es, ofreciendo una cura a la expulsión de los vientres de nuestras madres, falsa salvación que nos anula como sujetos, “el hombre cree estar libre del terror cuando ya no existe nada desconocido, lo cual determina el curso de la desmitologización” (Adorno, 2007, p. 31). Eliasson nos despierta del insomnio, de la soporífera ilustración, nos devuelve a lo insólito, defiende erigir una percepción del mundo que dé esperanza al sujeto descreído, hartado de sí mismo. Las obras de Eliasson ofrecen paradójicamente lo opuesto a la voluntad universal de dominar la naturaleza, intenta invertir las consecuencias, consciente de que hemos de protegernos de la amenaza de nuestra propia desaparición:

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

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

La regresión de las masas consiste hoy en la incapacidad de poder oír con los propios oídos lo que aún no ha sido oído y de tocar con las propias manos lo que aún no ha sido tocado, en la nueva forma de ceguera que sustituye a toda ceguera mítica vencida. A través de la mediación de la sociedad total, que se extiende a todas las relaciones y todos los impulsos, los hombres son reducidos de nuevo a aquello contra lo cual la ley del desarrollo de la sociedad, el principio del sí-mismo, se había vuelto: a simples genéricos, iguales entre sí por aislamiento en la colectividad coactivamente dirigida. (Adorno, 2007, p. 51)

La indiferencia es la verdadera ceguera. Olafur Eliasson combate la regresión de no poder oír ni tocar, tiene claro que quien ha de experimentar

no es él, no es un ejercicio narcisista, sino que ha de ser el otro quien tome un papel protagonista en sus instalaciones. “Las obras de arte se convierten en apariciones en el sentido pregnante, en apariciones de otra cosa, cuando el acento cae sobre lo irreal de su propia realidad” (Adorno, 2004, p. 112). Quien determina ese algo que no existe, que se está gestando, es el sujeto, quien lo expulsa con su interpretación, con su participación, al sentirse mirado (Didi-Huberman, 2010), aludido. “La otredad que entra en nosotros nos hace otro” (Steiner, 2007, p. 112), esa experiencia insólita de las obras de Eliasson, propicia que el todo se derrumbe, para emerger nosotros como otro, como posibilidad, es gracias a ella que nos restituimos, nos recomponemos como sujetos. Lo inquietante, lo indecible, crece, al proclamarse la alegoría. En la obras de Eliasson el sujeto recupera el privilegio, la garantía, la capacidad de poder volver a experimentar, de revelar que es posible disponer de un espacio para la experiencia sin que se corra el riesgo de estar amenazado por la lógica de la deconstrucción, siendo acusado de vivir una mentira que se pudre, viscosa, pegajosa, blasfemia de lo no auténtico, culpa que desencadena una perfecta inhibición, sin referencias, sin mundo, sin sujeto, convertidos en Lord Chandos, descreídos, portadores de una política de la incredulidad.

Eliasson produce por primera vez la pieza titulada *Beauty* en el año 1993, la instalación consta de una manguera perforada y colocada en el techo del espacio expositivo que está totalmente a oscuras, el agua que contiene se filtra por cada uno de los agujeros, creándose una cortina de agua de gotas imperceptibles, debido a que el diámetro de los orificios es muy pequeño. Sobre la cortina se proyecta un haz de luz, gracias a un foco colocado en la sala, gestándose un increíble arco iris en el espacio a oscuras en el que se ubica la instalación, la variación resultante, el movimiento hipnótico de la cortina de agua, sumado al insólito efecto óptico que se asocia a una experiencia del mundo exterior y no al de un interior sin luz, como el de una sala de exposiciones, se aglutinan para crear una experiencia *bella*, que nos involucra, que despierta nuestros sentidos, invitándonos a que cartografiemos nuestro estado de ánimo y nos creemos una imagen, una emoción de nosotros mismos, sintiendo nuestra presencia real, nuestra otredad, nuestra diferencia inexplicable, extraña, gracias a la experiencia empírica, real, de algo artificial, prueba de su lealtad con la autenticidad de su esencia. La belleza de la instalación nos traslada a aquello que no es, el recuerdo de lo otro, de nuestra presencia real, olvidada en el resto desechable de la cotidianidad. “Los fenómenos “naturales” siempre aparecen marcados como invenciones, y las operaciones de lo sublime quedan desmitificadas y reveladas, como en

una demostración científica” (Grynsztejn, 2008, p. 119). Las instalaciones de Olafur Eliasson enmarcan, revelan experiencias de la naturaleza, son ensalzadas gracias a la exageración del contexto en el que son ubicadas, en el museo, en la galería, en el espacio expositivo que nos avisa que lo que vemos es una ficción, fruto de un mecanismo, de algo no auténtico, pero a la vez es natural, real, porque cumple con un principio físico, de cómo la luz se propaga y se dispersa, como consecuencia de la refracción-reflexión-refracción, descomponiéndose en los colores que conforman el espectro, presentándonos el auténtico haz de luz, el foco, la conciencia. Sus obras mezclan credulidad e incredulidad, el hechizo de un arco iris en la oscuridad y el escepticismo de la explicación que descubre el truco del juego de magia, al conocer las leyes de la física que arruinan de una tajada el misterio, es un interesante equilibrio entre la obra que necesita al espectador para que sea interpretada y la obra que le ignora simultáneamente, porque por sí misma es un objeto inmune a la interpretación del fenómeno, peligrando nuestra innecesaria presencia. El equilibrio y el desequilibrio, la aproximación y la distancia nos aseguran el diálogo, el acceso a una presencia; la nuestra, en cambio el arte digital no imita la realidad desde la nostalgia, desde el recuerdo sino que:

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

Paul Sermon ensalza la computación sin sujeto con sus instalaciones interactivas, cuya investigación se centra en el campo inmersivo y expandido telemático de espacios, apelando a la participación física y activa para que el espectador deje de ser en apariencia alguien pasivo y juegue a ser un sujeto activamente descreído, el primer paso para lograrlo es que conozca

el truco; la técnica del croma, Paul Sermon nos lo revela, haciendo creer que ha desnudado el engaño, mostrándonoslo tal como es, desactivándolo. Paul Sermon propicia que espectadores situados en habitaciones separadas se fusionen en una comunicación telemática en el interior de sus respectivas pantallas de televisión que tienen enfrente suyo, ambas habitaciones tienen las mismas características, en sendas estancias hay sofás pintados de color azul para que se sienten quienes intervengan en la experiencia, ambos grupos de personas son capturados por una cámara, para ser extraídos del fondo y así poder ser fusionados, mezclados en la imagen telemática de un sofá de similares medidas pero ya no de color azul, sino cubierto por un tapizado cualquiera, ambos grupos se integran para ser retransmitidos en los televisores que tienen cada uno de los participantes, así entre ellos pueden comunicarse de manera telemática, gracias al croma. Los participantes se ven reflejados en sendas pantallas, junto a desconocidos, sobre un fondo que no es en el que están, que ha sido reemplazado, fascinación pornográfica de yo me veo viendo. Lo emitido en el monitor es el resultado de una cámara directa que lo revela todo, descubre la técnica como quien construye esa nueva imagen telemática, que no existe, ese espacio en común, impostor, en el que los participantes son fusionados, a pesar de estar ubicados en habitaciones diferentes, para que mutuamente se estimulen, se inciten a gesticular, a participar, a comunicarse en un diálogo sordo, sin tacto como el del ciberespacio, un espacio sin cuerpo, desinhibido, sin distinción entre realidad y fantasía, un espacio en que el juego acaba siendo un juego de dominación del otro, y en donde uno mismo se acaba convirtiendo en un objeto que ha de reaccionar a los estímulos que le son telecomunicados. El participante es consumidor de sí mismo gracias a la pornografía que modela la técnica que garantiza que el sujeto sea un objeto; la imagen de sí mismo. Si la técnica del croma se convierte en el protagonista, el sujeto queda apartado, acaba siendo prescindible, al quedar relegado tras el puro exhibicionismo del programa informático que permite la fusión, la telepresencia detiene el vaivén, la diferencia reside en si la técnica es utilizada como motivación o como estímulo, si es un puente para lo imperceptible, o una evidencia, derrumbando nuestra condición como sujetos.

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

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

Paul Sermon nos demuestra al enseñarnos el truco que nada existe, lo único que sí es real es la computadora, el sistema que posibilita la telepresencia, la invención, la mentira, el otro se fusiona con un entorno evidentemente falso, juegos de presencias exageradas que evidencian el engaño; el vaivén se detiene. La instalación titulada *There's no simulation like home* es un uno de los ejemplos en los que Paul Sermon descubre el truco para reflejar que la realidad es una construcción del lenguaje, tanto la simulada como la considerada real, nada es neutro, por lo que se instala en la cómoda estética del escepticismo que tiene como objetivo no interpretar sino devastar, estética de la paranoia, de la deconstrucción, del todo es mentira, de la imposibilidad de la experiencia, al no tener garantías, víctimas de nosotros mismos, de lo mentirosos que somos.

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

There's no simulation like home 1999, consiste en una construcción de un habitáculo que intenta asemejarse al de una casa inglesa, construido en la misma sala de exposiciones, del que sólo se han levantado las paredes, a modo de un plató de televisión, si se ve desde arriba, se observa la distribución en planta del dormitorio, el comedor y el baño, en cada lugar de la casa hay muebles pintados de azul y televisores para que quienes la recorran pueden interactuar telemáticamente con otros usuarios situados en otro lugar de la sala de exposición. Al final del recorrido de la supuesta casa, que desde un principio por la austeridad, por la sencillez se aprecia que obviamente no es tal, y aquí podríamos enredarnos y referirnos al texto de Foucault sobre la pipa

de Magritte, el usuario se encuentra con un baño en el que hay un espejo, con la sorpresa que es un falso espejo ya que en realidad es una ventana que da a un baño de similares características, de ahí el título de la instalación, poniéndose en duda las nociones de realidad y simulación, pretendiendo demostrar que toda realidad, incluso aquella no digital, es una construcción del lenguaje. Lo que Paul Sermon garantiza es la crisis del significado, de que no nos podamos referir a las cosas y que por lo tanto más vale no creer en las palabras, mejor no fiarse de ellas, como tampoco de las imágenes, como de los sonidos, siendo aconsejable abandonarse a la inhibición del nada vale la pena, o al juego en el que no se diferencia la realidad de la ficción.

Paul Sermon, a diferencia de Olafur Eliasson, muestra el mecanismo que genera la ficción, la fantasía, logrando que pierda su apariencia, para convertirse en obscena realidad. Al utilizar la tecnología del croma con este objetivo impide distinguir entre la apariencia de lo que es real como de lo que no lo es, asegurando el simulacro, Paul Sermon pretende que nos demos cuenta de la esencia de la simulación logrando la nula garantía de la experiencia, y que concluyamos, que nos creamos, que aquello que experimentamos no es tal cual es (al no diferenciarse la imagen telemática, de la del falso espejo), asumiendo como natural la para nada neutra sustitución del juego informático, confirmándose la expulsión, la invalidación del sujeto, al ser la nueva naturaleza la propia simulación que ofrece la computadora, la que nos reemplaza y la que nos demuestra que somos una invención, un fraude.

El delator que descubre el truco, acaba propiciando una exhortación de la técnica que asegura, garantiza, perpetua el mito de la simulación, la integra, la ensalza, en lugar de escenificarla, resultando un hiperrealismo del engaño que la hace veraz, la verdad indudable acaba siendo la técnica, el medio, adjudicándole unos valores para nada imparciales, asegurándonos que con la presencia real de la técnica nosotros no pintamos nada, la ceguera es impuesta, dejamos de mirar, de ser tenidos en cuenta, dejando de existir como sujetos para convertirnos en objetos.

Para exagerar aún más la pretendida moraleja y así lograr aleccionarnos con éxito, Paul Sermon compara los usuarios del interior de la instalación-hogar con los de afuera, con quienes se comunican, los segundos están en habitáculos con iguales muebles pintados de azul pero distribuidos no en habitaciones que pretenden imitar una casa anglosajona ni su recorrido, sino en cubículos desnudos, en los que no se ha pretendido ocultar cables, ni cámaras de seguridad, como intencionada metáfora de que todo es una manipulación, un artificio, creando la evidencia de dos bandos: los que consumen el engaño

y los que lo crean, para que todavía sea más patente que toda realidad es una construcción, por si aún nadie no se había dado cuenta, la moraleja es que nada es neutro, pero tampoco lo es el descubrir la mentira, el fraude, porque en modo alguno es imparcial. Tanto quien crea la trampa, como quien la consume, como quien la descubre comparten el hecho de actuar movidos por unas determinadas motivaciones para nada puras, vírgenes, neutras.

Si comparamos la instalación de Paul Sermon con la instalación *Time Delay Room* de Dan Graham construida por primera vez en 1974, teniendo en cuenta que por aquella época no existía la tecnología digital de la que hace gala Paul Sermon, la instalación de Dan Graham comparte con la del primero, en que ambas centran la interacción obra-espectador en base a un circuito cerrado de televisión. La instalación *Time Delay Room* está compuesta por dos habitaciones separadas por un tabique que no llega a cerrar ambos espacios, conectándolos físicamente y por el que el usuario puede pasar de uno a otro, en ambos ambientes hay colocada una cámara de vídeo vigilancia que registra todo lo que pasa en cada interior. En sendas paredes frontales hay dos monitores de televisión, en uno se puede observar lo que ocurre en la otra habitación y el segundo retransmite lo que pasa en el propio espacio, en el que uno está, pero con ocho segundos de retraso. Esos ocho segundos de retraso son los que convierten al usuario en observador y en observado, posicionándose simultáneamente y de forma extraña en uno y en otro papel, desencadenando la ambivalencia, la ambigüedad, la extrañeza. En cambio, Paul Sermon, desentraña lo semblante, lo que aparece, demostrándonos la fragilidad del edificio, la falsedad de cualquier significado, asegurándonos que no hay nada, afirmando y defendiendo un escepticismo inhibitor, lacerante, en el que todo es una gran decepción en donde no existe nada, anulando el espacio como lugar de proyección de nuestros miedos, de nuestra expulsión, de nuestra presencia como vaivén, impidiendo partir de una realidad física para dirigirnos a una evocada, arrojados a una cotidianidad aburrida, miserable, anulando la diferencia entre realidad y ficción (apariencia), presentándonos la obiedad, de un todo sin fisuras, sin grietas, culminando el proyecto de la Ilustración, del dominio de la naturaleza, de nosotros mismos, un poder que nos sume en la absoluta indiferencia, en la apatía, en la desafección, en la promesa del aburrimiento. Por el contrario Dan Graham, gracias al retraso de esos ocho segundos, a ese breve espacio de tiempo, a esa imposibilidad de observarnos en tiempo real, experimentamos la restauración del recuerdo, de la memoria, de la nostalgia, del poder simbólico, garantizando la experiencia, la observación, impidiendo que nos sometamos a una acción en modo presente

continuo que desaloja cualquier capacidad de contemplación, de pensamiento, esos ocho segundos son la separación, la expulsión, la distancia que asegura la diferencia, el que podamos continuar proyectando nuestros miedos, que interpretemos nuestra presencia, garantizando que podamos pensar, porque para poder tomar conciencia de la acción, no se ha de estar ejecutando ninguna, esos ocho segundos nos brindan la oportunidad de ir más allá de una realidad cotidiana, insípida, nos sugiere verla de otro modo, propiciando el cambio, variando el modo de observarla, de interpretarla, obligados por lo que no hemos visto, por lo que hemos experimentado, sacudiendo el polvo de la inmovilidad de lo obvio, de lo evidente, de lo que es tal como es. El usuario no puede verse a sí mismo en tiempo real, porque es imposible tener el don de la ubicuidad, abandonar la habitación en la que está, para verse en el monitor del espacio contiguo que emite lo que pasa en la sala que se dispone a dejar, sin retraso alguno, porque siempre acabará viendo la ausencia de quien ya no está, esa imposibilidad, lo que falta, esa incompletitud, sumada a los ocho segundos aseguran la posibilidad, la diferencia, el impulso del vaivén del querer no cejar de pasar de un espacio a otro, por muy absurdo que parezca. Los ocho segundos y el no poderse observar en tiempo real impiden el simulacro, cierto que muestran el peligro de la evidencia, insinuando que todo puede ser una construcción, pero a la vez nos devuelven al marco de la esperanza, de lo inquietante, de lo que no tiene una explicación, garantizándonos nuestra aparición, nuestra presencia, frenándose la amenaza de una niebla que todo lo desdibuje bajo una indiferencia absoluta. Gracias a los ocho segundos y a un espacio que posibilita el transitar de una habitación a otra, pero que impide el que nos podamos observar en tiempo real, enmarcamos la apariencia de nosotros mismos cuando ya no somos, la renuncia, el momento irrecuperable que no se podrá experimentar de nuevo, un ser para la muerte, recordándonos que somos individuos, personas que renunciamos, que experimentamos micro experiencias de la muerte, en cambio Paul Sermon invalida al ser humano, al arruinar la imagen que emerge, al convertirlo en un objeto, al prescindir de él, Dan Graham, restaura al sujeto como persona que experimenta, que interpreta, que hurga en su apariencia.

El arte no puede ser, ha de aludir, sugerir aquello que no es (naturaleza), si no, deja de ser arte, su esencia es ser aquello que no es, Paul Sermon nos dice lo que es, naturaleza del fraude, engaño, construcción, una evidencia que todo lo encierra, creando un todo inamovible rígido, intacto, deteniéndose el movimiento, en cambio Dan Graham establece el diálogo de una presencia que ya no es y que es, creando un inquietante contraste entre lo que ha sido

y está siendo, algo muerto y que continua vivo, provocando una distancia, un desequilibrio, un movimiento que alude a lo otro. La instalación de Paul Sermon se contrae en la evidencia absoluta de un todo escéptico, desencantado, por el contrario en la instalación de Dan Graham nos expandimos gracias a la vivencia de la nostalgia, la aparición de uno mismo en tiempo pasado, presente y futuro. Dan Graham va más allá del lugar, primero contrae la experiencia con la ficticia presencia no real de uno mismo confinado en el circuito cerrado de televisión pero que rápidamente se desbloquea por la desincronía, por el retraso de ocho segundos, es ese intervalo de tiempo el que obliga a que la contracción invierta su inercia y se expanda la experiencia a gran velocidad, dibujando el movimiento del vaivén, meciendo al observador-observado en el desequilibrio de lo incierto, juego entre realidad y nostalgia, contraponiendo emociones, términos, conceptos, significados, encerrando y abriendo, cazando y liberando.

Opposing Mirrors and Video Monitors on *Time Delay Room* (1974) use closed-circuit video feeds to place viewers in room-scale media installations where they occupy the double role of performer and viewer. Mirrored walls allow visitors to see the reflections of their surroundings, themselves, and a television monitor showing the “just past”: the space recorded seconds earlier as seen from the opposite monitor. In *Performer/Audience/Mirror* (1977), Graham stands on a stage, between mirror and audience, and delivers a series of real-time verbal descriptions of his and the audience’s behaviour, creating a kind of self-conscious awareness of present and just-past time. (MOCA, 2009)

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

Aquellas prácticas artísticas que escenifiquen, han de tener claro que han de remarcar el marco, la diferencia entre realidad y ficción, suspendiendo la incredulidad de la cotidianidad, para que concentremos nuestra atención en un foco iluminado, experimentando algo que se aleje de la rutina y nos recuerde que es posible mecernos, para sentir el vaivén intrínseco a la práctica artística, garantizando el movimiento, el cambio, la posibilidad, que el todo deje de

serlo, si no, corremos el riesgo que se atenúe el límite, la ventana, el puente, la puerta, el marco, la diferencia.

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

Convertidos en Prótesis Orgánicas de las Prótesis Digitales

En 2003, el artista australiano Stelarc, logró implantarse una prótesis biológica en su antebrazo izquierdo que replicaba su propia oreja del mismo lado de su cuerpo, sirviéndose de músculos, células humanas y de ratones. Su intención inicial era colocársela en la misma cabeza pero los médicos le convencieron

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

La artista Orlan declaró en una entrevista al diario *The Guardian* en julio de 2009 que le parecía anacrónico y ridículo que hoy en día se pudiese padecer dolor físico existiendo fármacos que bloquean la sensibilidad, como por ejemplo la epidural en el parto, o la utilización de opioides en intervenciones quirúrgicas, etc. Orlan entiende su propio cuerpo como un software, “this is my body, my software” (Jeffries, 2009), dijo en la misma entrevista. De 1990 a 1995, Orlan se sometió a nueve intervenciones de cirugía plástica a modo de performance, con el objetivo de utilizar su propio cuerpo como medio sobre el que rescribir, modelar, esculpir parte de la pintura occidental, naciendo, emergiendo un nuevo rostro, un nuevo disfraz, una nueva apariencia, al materializar lo simulado en una pantalla de ordenador, estableciendo un nuevo canon: el electrónico, un modelo; aquello que ha de ser copiado, propiciando un manierismo digital, imagen generada por ordenador que los cirujanos

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

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

Aquella intervención fue el germen, la semilla para reencarnarse en Santa

Orlan, para bloquear la sensibilidad de occidente. Hasta hace poco, los inventos o las tecnologías que buscaban la inmersión sensorial, reproducían el esquema en el que se ha basado nuestra forma de interactuar con el mundo y en el que se seguía el modelo de la expulsión del paraíso, como del vientre de nuestras madres; sentíamos que un exterior nos rechazaba o nos integraba, pero siempre gravitábamos entorno a algo externo, ahora el esquema se ha invertido, esa es la auténtica revolución, la inmersión sensorial tiene el origen en el interior, nosotros nos convertimos en la interfaz orgánica de la máquina. Hasta hace bien poco, aún existía una cierta confianza en nuestras capacidades, cierto crédito, un reconocimiento, incluso eran tenidas en cuenta para garantizar la experiencia interactiva, la tecnología, en su literalidad, bajo su aparente falsa neutralidad, tenía como objetivo aproximarnos al exterior. En la actualidad, la perversión, el pliegue, ese puente, esa conexión, ese esquema se está desplomando. La fascinación por la tecnología no puede ser a costa de la decepción, del desengaño de la realidad verdadera.

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

En la medida en que la tecnología es capaz de generar la experiencia de una realidad <<verdadera>>, se desdibuja la diferencia entre la realidad <<verdadera>> y la simulación. Esta <<pérdida de realidad>> no tiene su origen únicamente en la realidad virtual generada por ordenador, sino también, a un nivel más elemental, en las imágenes cada vez más <<hiperrealistas>> que nos bombardean desde los medios de comunicación: hoy en día tendemos ya a percibir ante todo el color y contorno, no tanto la profundidad y el volumen. <<Sin un límite visual no puede haber ninguna imaginaria mental, o prácticamente ninguna: sin una cierta ceguera, ninguna apariencia se sostiene>> (Paul Virilio, *The Art of the Motor*, Minnesota University Press, Minneapolis, 1995, p.4.) O como dijo Lacan, sin un punto ciego en el campo de visión, sin un punto elusivo desde el cual el objeto nos devuelva la mirada, dejamos de <<ver algo>>, es decir, el campo de visión se reduce a una superficie lisa y la <<realidad misma>> pasa a ser percibida como una alucinación visual. (Zizek, 2006, p. 222)

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

la propaganda que acompaña a las obras de arte digitales e interactivas incide en su supuesta propuesta revolucionaria: la implicación del espectador que deja de ser un sujeto pasivo. La experiencia interactiva se nos ofrece como una salvación a nuestra pasividad, a nuestra abyección cotidiana, a nuestra indiferencia, a nuestra inacción, a nuestro desinterés, la interacción se nos vende como la gran esperanza, la redención, la salvación definitiva, la cura a nuestra apatía.

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

La dudas por las posibles secuelas emergen, secuelas por atribuirnos la minusvalía del defecto que nos obliga a necesitar una prótesis-interfaz que nos redima, como por las secuelas que aparezcan tras la intervención quirúrgica necesaria para su implantación, como aquellas secuelas derivadas de la ingesta de fármacos. “Hoy nuestra visión del mundo ya no es objetiva si no teleobjetiva, distorsiona los planos lejanos y los planos cercanos y hace de nuestra relación con el mundo una relación en la que se ven en un mismo plano lo lejano y lo cercano” (Virilio, 2005, p. 83). A la velocidad a la que nos movemos no tenemos tiempo como para distanciarnos, ni para alejarnos lo suficiente como para tener una anotación de nosotros, esa ausencia, esa nada, sustituye la concepción tradicional de registro, las *pantallas* en la actualidad ya no representan la realidad, no la recogen, no forman una imagen del objeto, la velocidad a la que es reemplazada la información, en tiempo *real*, en modo presente continuo, impide que se capture algo, que se retenga un registro de una realidad inexistente, evanescente, irreal, es un exhibicionismo de luces, de letras, de sonidos, de movimientos, de imágenes, de flujo, del que no se retiene nada. Para que haya representación ha de existir la posibilidad de registrar en una memoria la experiencia, como una conciencia. El medio ya no inscribe nada, sino que se refleja por él un volumen de información que es imposible de procesar, siendo su valor añadido el consumo por el consumo. Al no existir un espacio ni un tiempo para que se asiente el alud de datos se desata una no-representación, una no significación, una desaparición, una descomposición, que nos condena a una invisibilidad que es suplantada por un mundo virtual, simulado, sin conciencia. La sucesión histórica de imágenes y

sonidos no convergen en el fondo de nuestra retina, es una excitación absurda, tautológica, que ciega. La función de las *pantallas* en la actualidad no es la de ser un registro, ese es el papel que se nos ha asignado a nosotros, nuestro cuerpo es quien recoge las ondas electromagnéticas, la inmersión, más que convertir nuestro organismo en un software, lo convierte en un hardware, porque nuestra inteligencia es reemplazada por el algoritmo, por el ejecutable y nuestros órganos por sensores, por microhips, nuestros músculos y tejidos son prótesis orgánicas de las prótesis artificiales, nosotros nos acabamos convirtiendo en la auténtica futura prótesis, en lo postizo. Nos desaprobamos al atribuir capacidades humanas a la máquina, al depositar nuestra total confianza en el software como en el hardware, insistiendo, una vez más en el error cartesiano, reproduciendo la confrontación heredada; la dualidad cuerpo-mente, trasladada ahora, en la del hardware-software. A menudo se compara el funcionamiento de nuestro cuerpo con el de una máquina, o de nuestra mente con el de un ordenador, equiparando nuestra memoria a la de un disco duro, cuya única función es la de almacenar información; esa visión limitada, restringida de lo que es nuestra memoria y su peligrosa aceptación, ayuda a acelerar nuestra desaparición, nuestra descomposición, nuestra invisibilidad. Estudios actuales demuestran lo contrario. En la toma de decisiones actúa la memoria a corto plazo, o también conocida como memoria de trabajo. Al repetir una misma acción se fortalecen las conexiones neuronales preexistentes, como las sinapsis, ayudando a consolidar recuerdos que posteriormente intervienen en la memoria a corto plazo, influyendo, siendo determinantes en la toma de decisiones diarias. Equiparar el funcionamiento de la integración cuerpo-mente con el de los ordenadores, hardware-software, nos condena a una muerte en vida, la memoria informática no está viva, como tampoco lo están todos los dispositivos y servicios que la rodean.

La neurociencia está llegando a la conclusión de que es un error equiparar nuestro cerebro y en concreto el cómo se acaban formando nuestros recuerdos, cómo se consolidan nuestras emociones, valores, ideas, asociaciones, etc., con un disco de duro, en el que se almacenan y acumulan datos, advirtiendo que el uso del ordenador no es liberador, a pesar de la propaganda, del slogan que intenta convencernos de que los nuevos medios de almacenamiento y de grabación son un sustituto ideal, que nos rescatan, nos dispensan del engorro de retener datos. Se nos dice que gracias a ellos podemos delegar esa cargante y pesada tarea en los nuevos dispositivos, en nubes virtuales, en paraísos de terabytes, pudiendo dedicar todo ese preciado tiempo, todo ese esfuerzo mental que malgastamos en invertir horas y horas en retener y en recordar

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

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

“Sólo cuando lo que es puede cambiar, lo que es no lo es todo” (Adorno, 2005, p. 365). Aquellas prácticas del arte que se sirvan de la tecnología digital han de luchar contra el todo, como alternativa al simulacro modulado desde el binomio dispositivos-servicios, ampliando y desarrollando las capacidades perceptivas del usuario. Gracias a la esencia ilusoria del arte se nos presenta aquello que no es, la ausencia, lo otro, lo diferente a nosotros, “la epifanía de una presencia real, proclamándose la afinidad del arte con la llamada sobre el misterio en la materia del mundo y el hombre” (Steiner, 2007, p. 255) y en la que se insiste en la “paradoja final que define nuestra humanidad:

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

“Mientras el espectador siga siendo consciente de que está viendo una construcción, será posible un compromiso reflexivo creativo y crítico. Pero si la inmersión es tan profunda que el espectador pierde la distancia crítica, el efecto pasará a ser regresivo” (Coulter-Simth, 2009, p. 49). Supuestamente el tópico de la interacción se contrapone a la contemplación de las obras de arte clásicas al denostar la acción de mirar por ser algo pasivo, negativo, que avasalla, que impone, que impide la participación del sujeto, su reconocimiento, por el contrario se sobreentiende que el arte digital interactivo repara, recompensa esa deuda no saldada por el arte clásico y sí reconoce al sujeto, le da un papel, lo ensalza, el caso es que en muchas ocasiones es lo contrario, si la interacción no manifiesta su apariencia, su diferencia con la realidad, se cae en la inmersión, el sujeto se descompone, desaparece bajo el cobijo de pseudónimos, alias, falsos nombres propios, individuos inventados. En muchas instalaciones interactivas el usuario interactúa con objetos animados, efectos sonoros y visuales que reclaman su consumo y nada más, siendo la estética el auténtico protagonista, la forma, el diseño, el cómo se ve y se escucha, y muy poco o nada la conciencia de la propia experiencia. En el refugio digital perdemos nuestro cuerpo, nuestra presencia, sumiéndonos en un ensimismamiento que mira hacia dentro, un nano-interior imperceptible, que nos distrae y que nos aleja de la conciencia, diluyéndonos en una niebla contaminada.

Esta pérdida de la extensión del espacio real en beneficio del tiempo real es una especie de atentado a la realidad [...] un atentado contra la dimensión real por la contaminación de las distancias [...] La libertad no está amenazada por una prohibición como en la época de Foucault, en la que se encerraba a la gente en una prisión para que no pudieran moverse. Ahora se la encierra en la rapidez y en la inanidad de todo desplazamiento. (Virilio, 2005, p. 58)

La Validez de la Experiencia como Conciencia de la Auténtica Interacción

Hay que emerger de la inmersión, restablecer la auténtica interactividad; entre la realidad y lo simbólico, entre el mundo y lo que le atribuimos: tomando distancia, alejándonos, invirtiendo un todo erótico. No hemos de aceptar morir bajo el logos binario, hemos de interconectarnos de nuevo con la vida, abandonando el aislamiento al que nos confina la inmersión, la falsa interactividad de la interfaz, de la prótesis, del algoritmo que nos impide una visión integrada de nuestro cuerpo y mente. No hemos de inmunizarnos a lo inexplicable, no hemos de bloquear nuestra sensibilidad, nuestro organismo no es una interfaz, ni un hardware, ni un software. En la avalancha de sobre estimulación de la web 2.0 no existe un intercambio real, al ser una comunicación fragmentada, continuamente interrumpida, refugiada en una gramática generativa que nos convierte en parte de un programa de ordenador, una interacción impersonal, anónima, sin espacio, ni tiempo, ni encaje. “Un principio de diseño unificador de UNIX es que un programa desconoce si una persona es la que pulsó esa tecla o si lo hizo un programa” (Lanier, 2011, p. 15). Ese desconocimiento agudiza nuestra innecesaria presencia, nuestra irrelevancia, el hecho de que somos prescindibles. Suspendidos en la inexistencia, ahondamos en la soledad de la fisura, del desencuentro, del desánimo, del abandono, del no ser tenidos en cuenta.

Estamos pagando un precio demasiado elevado por nuestra falta de credibilidad, por nuestra falta de sentido, por el exterminio de la paradoja en sí misma, por la negación de la vida. Nuestra presencia es imperceptible, no es tenida en cuenta, se invalida la necesidad de encajar, la frustración nos envuelve, proyectos como la instalación-digital-participativa, titulada: *Almacén de corazonadas* del mexicano Rafael Lozano-Hemmer (2006), buscan la restitución, la recomposición de un espacio que nos devuelva la conciencia individual y a la vez colectiva que traspase y vaya más allá de modas y recetas, restituyendo una mirada integrada e integradora del individuo. En la instalación se captura el latido del usuario que visita el espacio gracias a unos sensores, la información registrada es enviada a una de las centenares de bombillas que penden del techo de la sala. Cada bombilla se enciende y se apaga al ritmo de los diferentes pulsos cardíacos capturados. El visitante dona algo íntimo, su latido, con todas las connotaciones que tiene, remitiéndonos a la presencia de uno mismo, al nacimiento, a la vida misma, etc., y lo hace para que lata junto al resto, formando parte de un colectivo. La

instalación proporciona una experiencia metafórica que trasciende la realidad inmediata para aproximarnos a una mirada y a una percepción diferente de nosotros mismos que nos encaja en un entorno. En su conjunto, la instalación, es tremendamente orgánica, llena de sombras, de texturas, el ritmo resultante tiene obvias referencias con la música minimalista, como con el serialismo musical y en concreto con compositores como Conlon Nancarrow, Steve Reich y Glenn Branca. Gracias al pulso, el control se recupera. La instalación de Rafael Lozano-Hemmer renuncia al exhibicionismo de la tecnología para restituir a la persona, para recomponer su presencia y enmarca la conciencia entendida como acceso a nuestra propia presencia.

No podemos continuar sujetos a la escisión, a la confrontación; cuerpo-mente, reproducida en la dualidad hardware-software; binomio cartesiano, del sujeto consumido y acorralado, que ensalza un *yo* hundido, que nos sumerge hacia adentro, inmersión de la que debemos emerger para reconciliarnos con la experiencia, con la vida.

En el campo de la subjetividad no sólo hay un a qué de la angustia, sino paradójicamente también un para qué. La angustia pone algo en curso, y precisamente por ello demuestra ser angustia del sujeto que sabe hacer algo de todo, también de su angustia. La angustia fuera del campo de la subjetividad, en cambio, habrá que representársela como angustia pura, como una angustia sin a qué y sobre todo sin para qué. Está simplemente allí, sin fundamento. No se puede hacer nada con ella. No conduce a nada, no hay ninguna respuesta para ella. Pero a la vez –esto lo permiten intuir los textos de las místicas- emerge allí algo, la posibilidad de otra vida, que no precisaría ya de trascendencia alguna, ni de una trascendencia intramundana, ni de una del más allá. Si esto es así, todo dependería de saber escuchar las, con frecuencia, apenas perceptibles voces de los que intentan hablar desde afuera. Para ello se necesitaría, sin embargo, por parte del sujeto la capacidad de retirarse. Y esta es en principio y ante todo una cuestión de la praxis, de una praxis que tiene algo que ver con renuncia, con una renuncia no enemiga de la vida. (C. Bürger, y P. Bürger, 2001, p. 340)

Vivir es renunciar, saber renunciar fundamenta esa otra mirada, desde afuera, un modo de mirar no enemiga de la vida. La tecnología digital no tiene la culpa, sino que es el testimonio, el síntoma, el reflejo que denota la exitosa culminación del proyecto de occidente por invertir la expulsión, como su obsesión por el control del que es considerado el principal obstáculo:

el ser humano. El contexto actual propicia navegar entre dos aguas, entre la metodología cartesiana, en este caso del sabotaje, de la distracción, del gadget, del proceso y la continua sospecha nietzschiana, la perfección del engranaje legítima ambas posturas, permite su convivencia sin que se deslegitimen, ni se excluyan, ni sea considerada una incongruencia alternar y enervar ambos planteamientos. Lo insólito hoy en día es la preñez, la gestación del sentido paradójico que será expulsado, que será ofrecido en vida para su renuncia, para su sacrificio, para su trascendencia, no para una vida más allá, sino para una mirada desde afuera casi imperceptible y para nada enemiga de la vida.

Las zonas multimodales del cerebro pueden dar lugar a un elemento central del lenguaje y el significado: la metáfora (Lanier, 2011, p. 217) [...] En sus formas más severas, la sinestesia es una anomalía neurológica en la que los sistemas sensoriales de una persona están cruzados: por ejemplo, un color puede ser percibido como un sonido (Lanier, 2011, p. 218) [...] El cerebro es tan proclive a las asociaciones que amplificará cualquier posible vínculo por mínimo que sea para conseguir uno utilizable [...] Una buena metáfora surge en una comunidad creciente de ideas que interactúan entre ellas. (Lanier, 2011, p. 219)

La congruencia sólo puede venir desde la experiencia emocional, desde la representación corporal en forma de sentimientos de aquello que se pretende experimentar, exponer, evocar. La paradoja como la congruencia están aseguradas, como la relación yo-mundo, al reconocer ambos lados, ambas orillas, lo interior y lo exterior, la diferencia, el límite. La experiencia metafórica es la experiencia etimológica de la trascendencia, del traslado como gesto reparador, diálogo que nos empuja hacia una percepción abierta, que nos abre y nos inquieta, su conciencia nos mece y sugiere el instante de aquello inesperado, ahondando en la necesidad de atender y evocar el extrañamiento que provoca el mundo, aquello que tenemos enfrente nuestro, incidiendo en el diálogo que mantenemos con él, nosotros mismos nos convertimos en el otro a quien dirigirnos, siendo el primer interlocutor con quien dialogar, refiriéndonos, aproximándonos y alejándonos, una experiencia de toma conciencia, de percepción, de memoria, de contemplación. Evocar implica reconocer la alteridad, el mundo, propiciando una mirada integral; interior-exterior, en modo alguna aislada, es una experiencia de la conciencia, momento inesperado, en el que se nos apela a que tomemos presencia, a que no evadamos nuestra participación, auténtica interacción.

La conciencia de estar percibiendo, como el percibir nuestra conciencia, garantizan el continuar teniendo credulidad, confianza en la memoria, entendida como repetición y no reproducción de nuestras interrupciones. La persona es el protagonista, el medio por el que transita la metáfora, él mismo es la realidad física que trascender, de la que ir más allá, que sacrificar, a quien renunciar para dirigirnos a aquel que no somos; nuestra representación, cómo nos sentimos, cómo nos figuramos, cómo nos reflejamos.

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

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

En lugar de transformarnos en dígitos, la metáfora nos ofrece la esperanza de lo contrario; la experiencia.

Referencias

- Adorno, T. (2007). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Akal.
- Adorno, T. (2005). *Dialéctica negativa. La jerga de la autenticidad*. Madrid: Akal.
- Adorno, T. (2004). *Teoría estética*. Madrid: Akal.
- Bal, M. (2002). *Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje*. Murcia: Cendeac.
- Brea, J. L. (1991). *Las auras frías*. Barcelona: Anagrama.
- Bürger, C., y Bürger, P. (2001). *La desaparición del sujeto. Una historia de la subjetividad de Montaigne a Blanchot*. Madrid: Akal.
- Coulter-Simth, G. (2009). *Deconstruyendo las instalaciones*. Madrid: Brumaria.
- Damasio, A. (2011). *En busca de Spinoza. Neurobiología de la emoción y los sentimientos*. Barcelona: Destino.
- Didi-Huberman, G. (2010). *Lo que vemos, lo que nos mira* (2a ed.). Buenos Aires: Manantial.
- Gutiérrez, L. C. (1997). Vídeo-culturas y ciber-culturas: profanado la pantalla, nuestra mente y nuestros cuerpos. Citado en S. Vilodre, y E. Souza, *La estética de los cuerpos mutantes en las obras de Stelarc, Orlan y Gunter von Hagens. Opción, septiembre-diciembre, año/vol. 23, número 054*, 114-131. Maracaibo: Universidad de Zilua.
- Jeffries, S. (2009, 1 de julio). Orlan's art of sex and surgery. *The Guardian*. Recuperado de <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2009/jul/01/orlan-performance-artist-carnal-art>
- Lanier, J. (2011). *Contra el rebaño digital. Un manifiesto*. Barcelona: Debate.
- Lozano-Hemmer, R. (2006). *Pulse Room*. Recuperado de http://www.lozano-hemmer.com/pulse_room.php
- Martínez-Conde, S. (2012, 11 de abril). El cerebro sólo registra detalles de la realidad, el resto se lo inventa. *La nueva España*. Recuperado de <http://www.lne.es/asturama/2012/04/11/cerebro-registra-detalles-realidad-resto-inventa/1226195.html>
- MOCA. (2009). *Dan Graham: Beyond*. Recuperado de http://www.moca.org/media/gal_guides/Guide_Graham.pdf
- Roldán, J. (2008, 29 de octubre). Orlan: el diseño del propio cuerpo. *Los ojos de la filosofía* [blog]. Recuperado de <http://losojosdelafilosofia>.

wordpress.com/2008/10/29/psicologia-orlan-el-diseno-del-propio-cuerpo/

- Sermon, P. (1999, 18 de diciembre). There's no simulation like home. *University of Salford*. Recuperado de <http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/simulation/statement.html>
- Steiner, G. (2007). *Presencias reales ¿Hay algo en lo que decimos?* Barcelona: Destino.
- Stelarc. (2008). *Ear on arm*. Recuperado de <http://stelarc.org/?catID=20242>
- Vallés, M. (2008, 29 de octubre). Stelarc: el hombre de la tercera oreja. *Diario de Mallorca*. Recuperado de http://www.diariodemallorca.es/secciones/noticia.jsp?pRef=2008102900_16_404826__CULTURA-propuesta-artistica-singular-oreja-brazo
- Virilio, P. (2005). *El ciber mundo, la política de lo peor* (3a ed.). Madrid: Cátedra.
- Zizek, S. (2006). *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Madrid: Debate.
- Zizek, S. (2010). *Mirando al sesgo. Una introducción a Jacques Lacan a través de la cultura popular* (4a ed.). Buenos Aires: Paidós.

Alejandro Sanjurjo Rubio: Artista Digital. Doctor en Bellas Artes (Universidad de Barcelona). Profesor de Bachillerato Artístico y Cap del Departament de Socials i Arts en el centro Jesuïtes Casp.

Contact Address: Jesuïtes Casp. C/ Casp, 25 · 08010 Barcelona (España).

E-mail address: alex_s@alexsanjurjo.org

Web: www.alexsanjurjo.org