



Homo-ciber

Una nueva forma de vida

Trabajo Fin de Grado
Grado en Bellas Artes-Universidad de Sevilla
Curso 2013-2014
Paloma Díaz Sánchez

30/08/2014



TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES- UNIVERSIDAD DE SEVILLA

CURSO 2013- 2014

Paloma Díaz Sánchez

Profesor tutor: Olegario Martín.

Firma del tutor (Vº Bº)

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	pag 4
DOSSIER ARTÍSTICO.....	pag 5
ESTUDIO TEÓRICO.....	pag 11
1 INTRODUCCIÓN.....	pag. 12
Objetivos.....	pag. 13
Metodología.....	pag. 14
2 FUSIÓN DE DOS MUNDOS.....	pag. 16
2.1 El ciberespacio	pag. 18
2.2 Comunidades virtuales.....	pag 19
3 INTELIGENCIA DE LO VIRTUAL.....	pag. 20
4 LA PÉRDIDA DEL MUNDO.....	pag. 22
5 REFERENTES.....	pag. 29
6 OBRA ARTÍSTICA PERSONAL	
6.1 Concepto artístico y planteamiento plástico.....	pag. 34
6.2 Análisis de las propuestas artísticas.....	pag 35
7 CONCLUSIÓN.....	pag 45
8 BIBLIOGRAFÍA.....	pag 46
PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL.....	pag 47

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo sólo sería una buena intención de no ser por la ayuda de tantas personas que han contribuido a mejorarlo, y a ayudarme a mí a crecer como persona e iniciarme como artista.

Empiezo dando las gracias al profesor Olegario Martín por tutorizar este trabajo, gracias a su paciencia y actitud positiva me encuentro a las puertas de finalizar este largo camino que comenzó meses atrás y que tan lejanos me parecen.

Agradezco a mis padres Julia Sánchez y Jesús Díaz, fuente inagotable de ánimos, su apoyo incondicional, que tan reconfortante ha sido, no solo durante este año, sino siempre. Gracias a los dos por recordarme que aunque los principios pueden ser oscuros, los finales pueden ser brillantes.

A mi hermana Rocío Díaz, amante de la belleza del lenguaje, por colaborar conmigo en este proyecto, organizando mis textos y mi cabeza, y dotar mi trabajo del orden y cordura que le faltaba.

A Santi Masero, y a mis amigos, por pensar en mí como pequeña artista con gran potencial y por sus ánimos, especialmente a Gonzalo Jiménez, gran conversador y sin duda responsable del surgimiento de muchas de las ideas en las que se asienta este proyecto.

Le agradezco a Aída Carvajal su disposición y ganas de compartir conmigo su experiencia, hoy día contemplo, gracias a ella, nuevas metas de cara al futuro.

Muchísimas gracias a mis compañeros y amigos de clase, en especial a Juanma Camacho e Israel López, compañeros de faena y de agobios. Gracias por compartir y sobrevivir conmigo a este TFG y a un año lleno de dificultades hasta el final.

Gracias a ti, Alberto Germán Franco, por los útiles consejos que he recibido de ti, no sólo para este trabajo, también para la vida. Gracias por el tiempo invertido en mi desarrollo durante estos tres años y por tus moralejas, por velar por mí como lo haría un amigo.

Por último, gracias a ti, Dionisio González, por depositar toda tu confianza en mí, aún cuando el éxito no estaba asegurado. Gracias por hacer de tus alumnos una prioridad, por creer en ellos y entregarte a ellos. Gracias por abrirme los ojos a una realidad distinta, y hacerme comprender el mundo de otra manera, por compartir conmigo tu sabiduría y por inspirarme esta obra.

DOSSIER ARTÍSTICO



Título: ***Digipollution.***

Cronología: Junio 1014.

Dimensiones. 100x70 cm.

Soporte: Papel.

Técnica: Dibujo/estampación.

Nombre de la asignatura: *Creación abierta en dibujo.*



Título: *Lonely Window.*

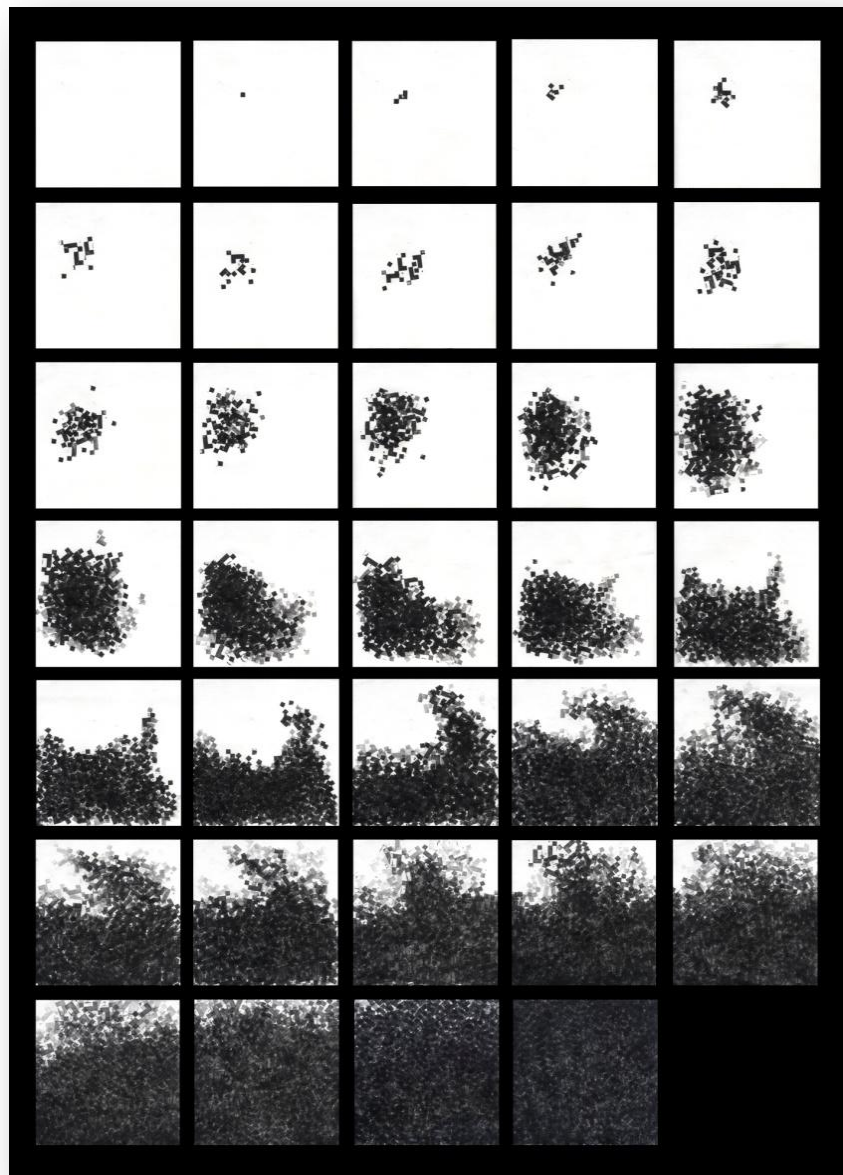
Cronología: Julio 2014

Dimensiones: 45x35x20 cm.

Soporte: Instalación.

Técnica: Talla en piedra/ video.

Nombre de la asignatura: *Talla Escultórica.*



Título: *Data Wabe.*

Cronología: Junio 2014

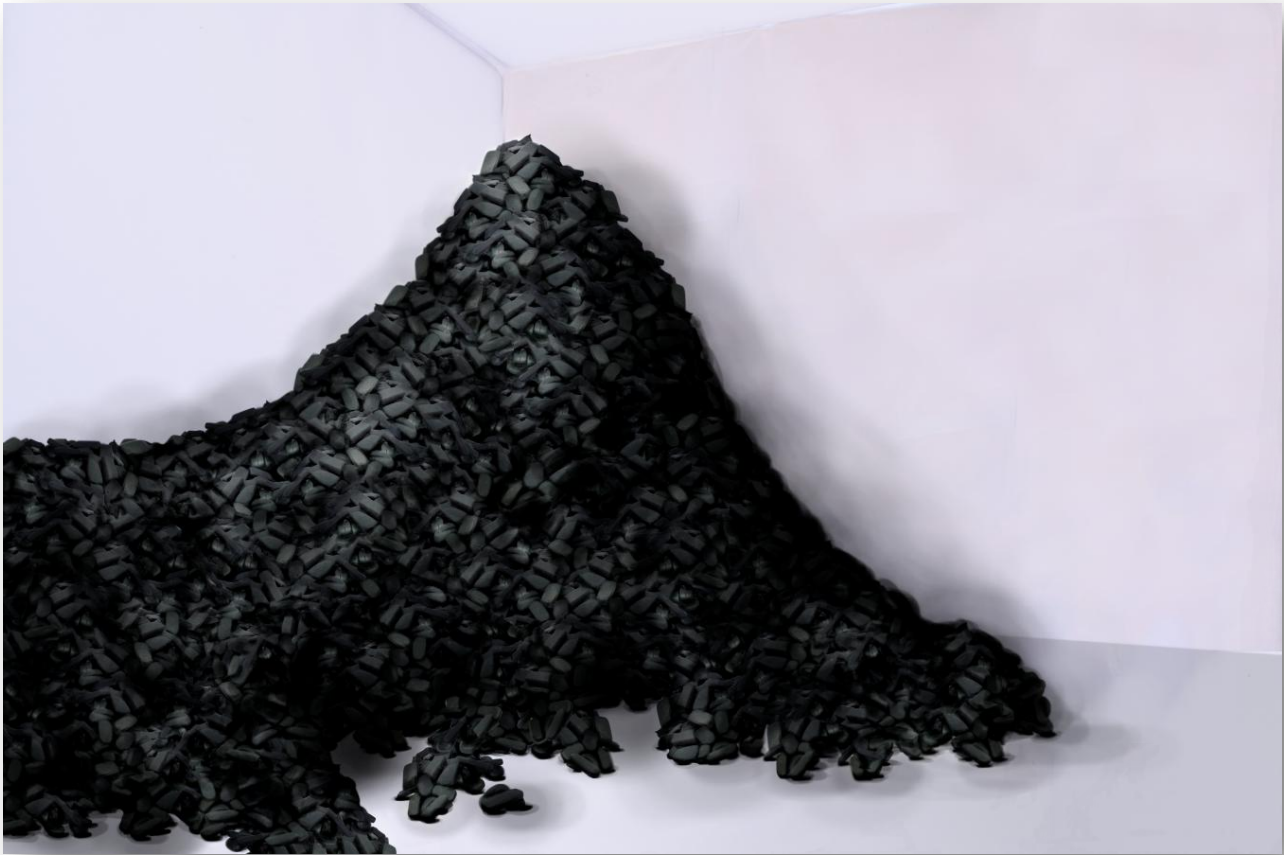
Dimensiones del soporte bidimensional Módulo (15x15 cm.) Obra final (60x42 cm.)

Duración del video: 6"

Soporte: Papel/video.

Técnica: Estampación/video

Nombre de la asignatura: *Creación abierta en dibujo.*



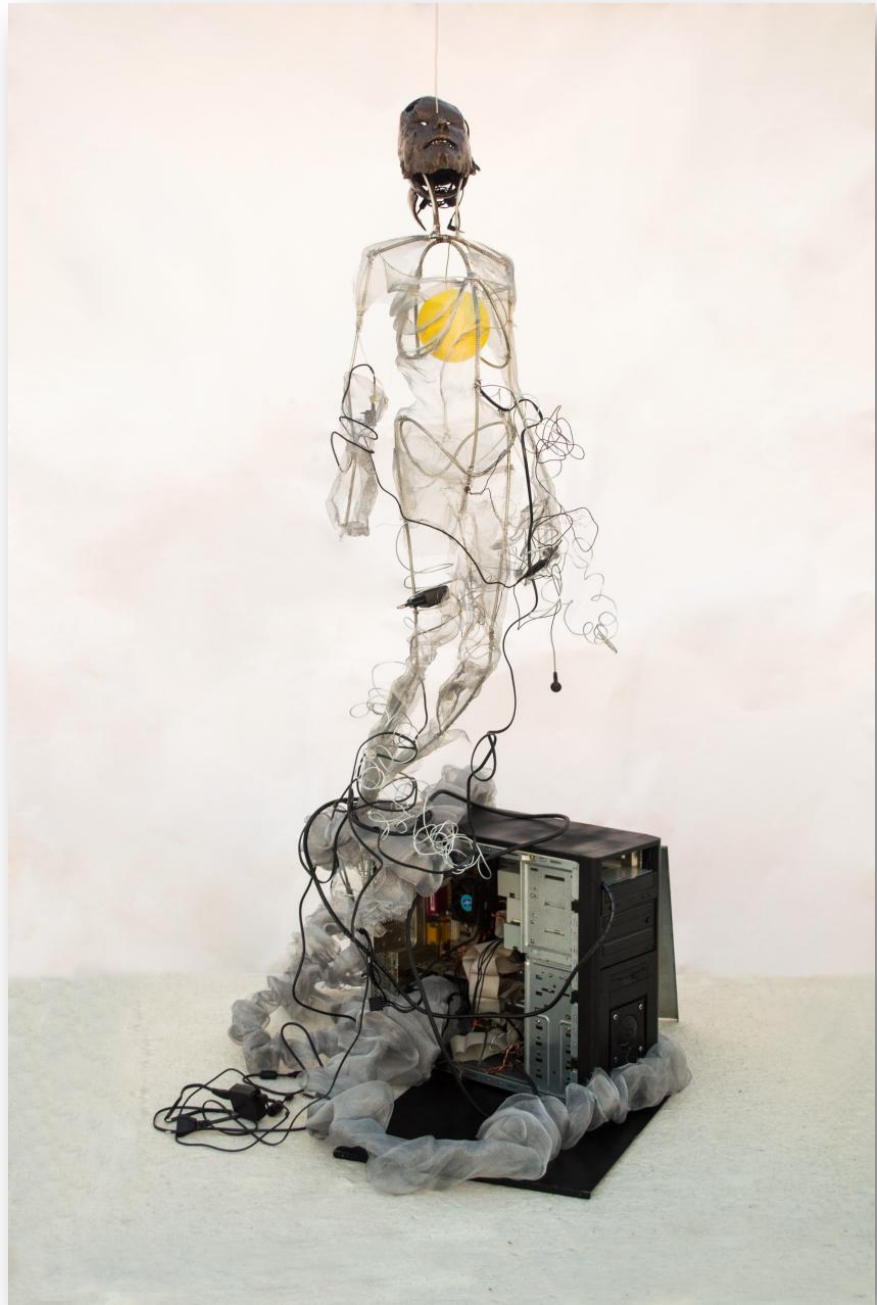
Título: *Insert New Hardware.*

Cronología: Junio 2014.

Dimensiones: 200x 300x 200 cm.

Soporte: Escayola.

Técnica: Vaciado.



Título: ***Homo-ciber.***

Cronología: Agosto 2014.

Dimensiones: 180x80x80 cm.

Soporte: Bronce, hierro, cable, tela metálica y ordenador.

Técnica: Técnica mixta y fundición en bronce.

Nombre de la asignatura: *Fundición.*

ESTUDIO TEÓRICO

1 INTRODUCCIÓN

“La Tecnología se convierte en una especie de “naturaleza”, una “selva” si se prefiere, que tenemos que aprender a domesticar si queremos sobrevivir”.

(Philippe Quéau. Virtudes y vértigos, 1995)

Cuando otorgamos prioridad a la comunicación virtual y descuidamos los vínculos humanos, el ciber mundo entra a formar parte de nuestras vidas. Y en muchas ocasiones, no solo forma parte sino que se adueña de ellas, o las absorbe, transportando nuestras mentes a lugares no reales. Se produce, entonces, una fusión entre lo real y lo no real. Pero, ¿Podemos permitir que el mundo cibernético se apodere por completo del nuestro?

Nos dirigimos a gran velocidad hacia la abstracción de la vida, y no precisamente de un modo espiritual, sino posthumanista. Lo que sí está claro es que hablamos de un abandono del cuerpo y de la vida física, cuya última consecuencia podría ser el desvanecimiento de éste.

La palabra *homo-ciber* nos sugiere un nuevo paso evolutivo, una nueva especie de humano, que se aleja poco a poco de la humanidad y encamina su rumbo hacia la robotización. Observando los numerosos avances tecnológicos de las últimas décadas (la digitalización de la información, los implantes biónicos con fines medicinales, etc.), parece la evolución más lógica. Si hemos digitalizado y mejorado a través de la tecnología nuestro entorno, ¿Por qué no nosotros? Pero realmente no sabemos hasta qué punto es una mejora, o tal vez una pérdida del valor de la ética. Tal vez sólo nos estemos precipitando a la fragmentación social, mediante la hipersociabilidad, o sumergiéndonos todos en una sola conciencia colectiva, perdiendo la noción de individualidad. Esta nueva raza de humanos son los posthumanos, a la que podríamos llegar si no aprendemos a separar el mundo virtual del físico, y a distinguir entre necesidad y adicción.

OBJETIVOS

Objetivo general:

- REFLEXIONAR sobre los efectos de las nuevas tecnologías y la comunicación vía internet.

Objetivos específicos:

- INTERIORIZAR el problema de incomunicación de la sociedad actual debido a los usos excesivos de los medios tecnológicos y las redes sociales.
- TRANSMITIR preocupación por la elección de los caminos que nos alejan del humanismo y nos llevan un paso más cerca del posthumanismo.
- CONCIENCIAR del riesgo que supone la creciente fusión entre el ciber mundo y el mundo para la identidad humana.
- ADVERTIR de la gravedad del posible cambio del concepto de vida a la llegada del posthumanismo.
- CUESTIONAR los resultados de las propuestas comunicativas ofrecidas por los medios tecnológicos.
- INDAGAR sobre referentes conceptuales y artísticos que apoyen mi obra personal.
- CREAR una obra artística cohesionada, justificada y fundamentada en un problema social de actualidad.
- ALIMENTAR el deseo de establecer comunicación directa y humana en el espectador.

METODOLOGÍA

1ª Fase: Formulación de una idea.

(Febrero de 2013)

Este proyecto surge del sentimiento de inconformidad ante el estado de letargo en el que se encuentra la sociedad, y principalmente la juventud. Priorizar el contacto mediante las redes sociales implica un abandono del contacto directo con otras personas. Todos hemos sido ignorados alguna vez por alguien que en vez de escucharnos tecleaba mensajes instantáneos a un amigo, y aún así, son pocos los que están de acuerdo en llamarlo problema o irresponsabilidad social.

2ª Fase: Desarrollo de la idea a partir de una referencia artística y lecturas previas.

(11 Noviembre de 2013-11 Marzo de 2014))

Ver en vivo y en directo Rooms de Dionisio González, leer sobre la obra y profundizar en ella, fue una gran ayuda para aclarar las ideas y tomar la decisión de hacer este trabajo. De su trabajo como reflexión sobre fracaso de la comunicación humana, tomo el factor de las redes sociales como objeto central de mi obra y mi investigación.

3ª Fase: Primera tutoría y búsqueda de la bibliografía.

(12Marzo de 2014)

Tras la primera reunión con el tutor, inicié la búsqueda de la bibliografía a partir de una larga lista que él mismo me proporcionó. Yendo de autor en autor, y condicionada por las lecturas sobre influencias y temas recurrentes en la obra de Dionisio González (*Lo virtual. Virtudes y vértigos*, de Philippe Queau y, posteriormente, de *Metamorfosis de la cultura liberal*, de Gilles Lipovetsky), encontré los cinco libros que compondrían mi bibliografía y que me han resultado realmente útiles.

4ª fase: Lectura, asimilación de conceptos y elaboración de índice.

(28 Mayo-7 Agosto)

Con la bibliografía completa en mano, he ido leyendo, asimilando conceptos y he seleccionado de los libros una serie de citas y textos que me sugieren nuevas ideas para luego exponerlas en el cuerpo del trabajo.

Estos cinco libros me han ayudado a cultivarme en la era digital y sus efectos sobre la sociedad, desde los distintos puntos de vista de los autores, ya sean críticos, científicos, filosóficos o sociológicos. Combinados son la fuente perfecta para asentar las nociones principales de un trabajo como este.

Quise también inspirarme en un medio audiovisual, así que me afané en encontrar un filme del que ya tenía recomendaciones, y que sin duda era el momento perfecto para ver. *Her*, del

director Spike Jonce, (2013 Warner Bross Picture). El largometraje plantea preguntas sobre las necesidades del alma humana y qué tendencias siguen para suplirlas.

Una vez terminada la fase de lectura realicé un índice provisional a partir de los capítulos más interesantes de los libros.

5ª Fase: Desarrollo de la obra artística y aplicar conceptos aprendidos.

(3 Marzo-22 Julio 2014)

La ejecución de las obras se ha desarrollado por momentos en paralelo a la lectura de los libros, con el fin de nutrirlas de significado y mensaje. Algunas de ellas han sido modificadas tras haber leído y asentado las ideas.

Todos estos trabajos han sido realizados en las instalaciones de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla, de acuerdo con el programa de cada materia. Para ello, ha sido necesario exprimir cada hora que me ofrecían las clases y los talleres, y así poder tener la mayor parte de la tarea hecha y poder durante el verano dar las últimas pinceladas. Con el inicio de la última de las obras, *Digipollution* y *Data Wave*, fui capaz de dotar a la totalidad del proyecto de la cohesión y unidad que precisaban.

6ª Fase: Redacción de la parte teórica del proyecto.

(20 Julio-26 Agosto 2014)

A partir de los textos seleccionados de la bibliografía empecé a ordenar las nuevas ideas surgidas en los distintos puntos del índice y a desarrollarlas a continuación. La apertura de cada epígrafe es una cita de algún filósofo, científico o escritor, valiéndome de ellas para exponer mi interpretación personal del tema apoyándome además en los conceptos asimilados de los libros y utilizando otras citas a lo largo del texto para defender mis argumentos. Conforme iba añadiendo información, modificaba algunos títulos del índice hasta dar con el definitivo.

2 FUSIÓN DE DOS MUNDOS

Los mundos virtuales han ido invadiendo poco a poco nuestro mundo, imponen sus leyes y sus juegos, que la sociedad acepta sin pensarlo dos veces. Podemos llamarlo conformismo, comodidad o impotencia, pero el ciber mundo ha llegado para quedarse y la dilución de las fronteras entre verdad e ilusión ya es una realidad.

La tecnología se pasea por nuestro mundo dejándonos a veces nuestras necesidades resueltas y otras creando nuevas de la nada, sobre todo relacionadas con el ocio, que son precisamente las que tienen mayores avances. Las gafas de realidad virtual están fabricadas con una tecnología de simulación capaz de sumergir al usuario en mundos virtuales tridimensionales creados por ordenador, a través de gafas monitorizadas y sonido cuadrafónico. Son un buen ejemplo de estos dos tipos de necesidad: fueron creadas con el fin de mejorar el entrenamiento militar de aviación e investigaciones de la NASA, creando unos prototipos de situaciones críticas potencialmente reales, sin poner en juego vidas humanas. (*El diario*, David Lebrato. 2014), Hoy en día esta tecnología se utiliza en el ámbito de los videojuegos, por ejemplo de la gama Virtuality, de Horizon Entertainment, y el cine simplemente para aportarles un mayor realismo y aumentar sus ventas. (Mark Dery, *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, 1995. P. 15.) Es una necesidad aumentar la posibilidades de éxito de profesionales de la investigación o la aviación, sin poner en riesgo sus vidas; no es una necesidad vivir como la realidad misma un videojuego pagando además una mayor cantidad de dinero que en un videojuego corriente, sin embargo ahora la tenemos, han provocado en nosotros un ferviente deseo de “sentir” con mayor realismo el ocio.

Esta necesidad de inmersión en videojuegos o películas también se ha visto potenciada con los avances en tecnología 4D. Los cines 4D están preparados para recrear en la sala las condiciones ambientales en las que se desarrolla la película proyectada en la pantalla. Se reproducen condiciones atmosféricas como la lluvia, niebla, incluso olores, intensos sonidos y sensaciones de movilidad a través de asientos vibratorios, sin olvidarnos, por supuesto, de los efectos 3D de las imágenes. Esta tecnología era aplicada, en principio, solo a parques temáticos y algunos cines especializados, pero con las mejoras en los gráficos tridimensionales durante la década del 2000, se ha producido un relanzamiento de estas técnicas, que se ejecutan con más frecuencia en cines tradicionales. (Europa press, 2014)

El cibersexo también está siendo transformado por la tecnología. El sexo es una de las necesidades más primarias y básicas de todas, y cuando no lo podemos tener, o recurrimos por gusto a foros o chats para contactar con gente que tenga ese mismo deseo que nosotros, queremos que la experiencia sea lo más realista posible. Ya no son suficientes los intercambios de imágenes o las videollamadas con sonidos sino que también es necesario un contacto físico. La imaginación humana ya ha dado respuesta a esas carencias y para lograrlo vuelve a recurrir a la tecnología. En 1993, un artículo de la revista Time planteaba el cibersexo del futuro con nuevos “juguetes” sexuales, parecidos a un traje de neopreno, con la adherencia de un preservativo y pequeños detectores, simuladores y vibradores. Al manipular una imagen sintetizada del amante en el ordenador, podríamos activar los sensores que transmitirían a

nuestra pareja sexual las caricias que deseáramos. (Revista *Time*, 1993 citada en Mark Dery, 1995, p. 237) Como éste, muchos otros mediadores y aparatos que nos ayudan a hacer más realistas y placenteras nuestras experiencias. ¿Dónde está la frontera, entonces, entre el sexo y el cibersexo? ¿Consideraríamos reales este tipo de experiencias, si se consigue poner los cinco sentidos en ellas? (de ellos, sólo faltan por añadir el olfato y el gusto, que tan importantes son).

La tecnología está haciendo del sexo -la necesidad más primaria y animal desde que el mundo es mundo- un acto mecanizado, frío y artificial.

Otro ejemplo de esta difusa línea que separa lo real de la ilusión es el vocaloid. El vocaloid es una aplicación de software japonesa capaz de sintetizar y producir voces partiendo de cero, producida por Yamaha Corporation. Esta tecnología es muy famosa en Japón, donde se utiliza como actividad de ocio y con fines profesionales. Este programa no solo ofrece la posibilidad de crear una infinidad de voces distintas que canten siguiendo el ritmo de una partitura, sino que también permite añadir efectos para conseguir que estas voces virtuales suenen lo más naturalistas posibles. (*Vocaloid*, Wikipedia, La enciclopedia libre, 2014).

No contentos los usuarios del vocaloid con poder engrandecer la música con ayuda de voces artificiales o divirtiéndose improvisándola ellos mismos como un juego, están dispuestos a dilatar sus usos hasta superar los límites de la fantasía.

Desde Singapur a Los Ángeles, pasando por España, llega el éxito de una nueva estrella del pop: Hatsune Miku. Miku es una cantante holográfica, creada por la empresa japonesa Crypton Future Media, en principio, para publicitar el vocaloid y aportar una atractiva imagen que le ayudara a difundirse. Su nombre significa “primer sonido del futuro”.

No es real, pero cuenta con cientos de miles de fans y más de 120.000 dólares recaudados solo en sus primeros cinco años como artista virtual. Causa entre los jóvenes tanto furor como cualquier otro fenómeno adolescente. Según la CFM, que sea real o no, es irrelevante. De esta manera, todos podemos proyectar nuestros deseos y fantasías sobre ella, que nada de lo que nos imaginemos será irreal, ya que su personalidad no está planteada. Podrá ser tan inocente o pícara como queramos, tan cariñosa o distante y tan inteligente o estúpida como sea en nuestra mente. Miku es muchas cosas o ninguna pero desde el punto de vista comercial es la trabajadora ideal: promete plena disposición a cualquier idea de su manager, a un número ilimitado de conciertos a la semana, y su indiscutible posibilidad de explotar su talento en cualquier disciplina, ya que como fenómeno artificial que es no tiene principios ni deseos, ni derechos, ni le preocupa el dinero, no contrae enfermedades, no rechaza conciertos, no siente cansancio ni necesita vacaciones. Por si fuera poco no envejece, no siente tentación de consumir drogas o provocar escándalo público de ninguna manera, y no sufrirá un resbalón emocional o profesional que pueda arruinar su carrera. Ofrece conciertos por todo el mundo y recibe mensajes de apoyo o incluso declaraciones de amor de todo el mundo, y las entradas para sus conciertos se agotan con rapidez.

Hatsune Miku es la perfección, aunque ninguna de las dos existan. (Macarena Vidal Liy. *El País*, 2014) Llegados a este punto de fanatismo, debemos preguntarnos acerca de su existencia.—¿Realmente no existe? Su nombre es conocido en todo el mundo, reporta grandes ganancias a



Hatsune Miku alabada por sus fans en concierto.. Fotograma del video *Hatsune miku-World is mine-en concierto, 2011*

su empresa y en sus conciertos se emplean vallas de seguridad que rodean a la

artista. Hasta goza del respaldo de cualificados músicos (*Hatsune Miku, Live party 2013 in Kansai*). Estos músicos, que sí son personas, sí que necesitan personal de seguridad y un sueldo. ¿Por qué no crear entonces músicos artificiales para Miku? Seguramente serían más rentables, más atractivos y aún más cualificados. Sencillo: para aportar mayor realismo a una actuación artificial, ya que después de todo, su voz no es más que un sonido grabado y reproducido ante los espectadores. Deberíamos reflexionar, pues, qué consecuencias traerá la creación de una identidad falsa y el tratamiento que se le procura.

El cine 3D y 4D, capaz de hacerte sentir la película, Miku, la cantante holográfica con músicos de carne y hueso, y el cibersexo con potenciadores del placer para darle mayor realismo a nuestras experiencias. ¿Por qué nos empeñamos en aportar realismo a lo artificial, si ya gozamos de una realidad sensible a nuestros cinco sentidos? Y cuando los avances nos permitan hacer del ciber mundo una realidad sensible, ¿Qué será la realidad? A veces, los dichos populares se convierten en las más acertadas predicciones: “Al final llegará un tonto e inventará el teatro”.

2.1. El ciberespacio.

Nos guste o no, la existencia del mundo virtual es un hecho. El mundo virtual es una base de datos gráfica modificable y expandible como nuestro propio universo. Ofrece la posibilidad de ser explorado, transformado y de moverse en él a tiempo real, creando una sensación de inmersión. Lo virtual es una reproducción de lo real, como creación del ser humano era inevitable que estuviera pensado a partir de una experiencia real, pero no por ser una copia de la naturaleza es falso, es real y verdadero tanto conceptual como físicamente.

Para entender y sentir el mundo virtual hay que experimentarlo, y en el momento en el que es modificado o remodelado deja de ser intangible, aunque no llegue a ser completamente palpable. Los mediadores entre el ciber mundo y el mundo físico, todos nuestros útiles electrónicos, actúan como portales de acceso a éste primero. Estos mediadores suprimen la

distancia que existe entre los humanos y los espacios virtuales y hacen que parezca insignificante el problema de la materialidad de nuestro cuerpo.

El ciberespacio ha dejado de ser imaginario o simbólico, aunque no esté en ninguna parte ni sea necesario que sea coherente. También se pueden modelar estos espacios para que adopten la apariencia de uno real, pero incluso si no la tienen, no dejan de ser reales. Lo que hace real al espacio virtual es la actitud frente al espacio, al interactuar con el ciberespacio a tiempo real, lo reconocemos como verdad. Lo virtual pretende representar lo real, nuestros espacios y a nosotros mismos, y facilitarnos una mejor comprensión, pero llega el momento en el que la representación se convierte en sustitución.

2.2. Comunidades Virtuales.

A diferencia de lo potencial, que podrá ser en un futuro, los espacios virtuales ya son. Sin embargo, lo potencial no sólo no existe aún, sino que puede ser que no ocurra nunca. La diferencia entre el ciberespacio y el cibernauta, es que la presencia del cibernauta es meramente potencia, no está realmente presente, porque el cuerpo es materia, y el ciberespacio abstracto, y hasta la fecha, no es posible separar el cuerpo de la mente. Estas personas que conviven en comunidades, no pueden ofrecer más que su *telepresencia*, o representaciones de su presencia, pero nunca sus cuerpos reales, ni tampoco todo su ser, ya que para estar realmente presente hemos de estar en cuerpo y alma a tiempo real, como explica Philippe Queau (1995)

“Las mentes distraídas difuminarán cada vez más las diferencias, aunque sean radicales, entre mundo real y mundo virtual, entre vida real y artificial”. (Philippe Queau, 1995 p. 73). Con esto, Philippe Queau quería advertirnos de que si no aprendemos a distinguir un mundo de otro la consecuencia será la sustitución. Creemos que lo virtual nos facilita una mejor comunicación suprimiendo los rodeos y complicaciones ligados a la materialidad de los entornos reales y al contacto directo con otro humano. Los foros y chats de internet nos ofrecen la posibilidad de establecer uno o varios diálogos simultáneos sin atender a factores esenciales para una completa comunicación que implican un esfuerzo para su interpretación como a la expresión vocal y corporal. Esta ausencia de leyes en la comunicación virtual implica algunos cambios y repercusiones en la comunicación directa. La inmediatez ha trastocado el concepto de cercanía o contacto. Debido al nuevo concepto, es más auténtico el contacto simbólico que se tiene con otro usuario a través de la red, que surgido entre dos personas ubicadas físicamente en el mismo lugar, de manera que la sustitución de un tipo de comunicación por otro es ineludible.

3 INTELIGENCIA DE LO VIRTUAL

“Lo que los ciberianos están obligados a aprender de sus aventuras con la conciencia electrónica pura es que no tener ataduras no es lo mismo que ser libre, que la fuga no es el sustituto de la liberación y que el éxtasis no es lo mismo que la felicidad. El festival de luz y sonido del fin de los tiempos que tanto desean estos empollones colocados parece destinado a decepcionarlos.”

(Walter Kirn citado en Mark Dery, 1995 p. 57)

Esta continua sumersión en los espacios digitales podría explicarse partiendo del hecho de que el alma humana es compleja y tiene carencias. Estas carencias serán en su mayoría afectivas: necesitamos expresarnos y ser comprendidos, socializarnos, y cuando no es posible desahogar los problemas que nos dañan o paliar nuestra soledad con otras personas buscamos la respuesta evadiéndonos de la realidad. La conexión al mundo virtual nos ofrece una desconexión rápida y eficaz del mundo real, nos proporciona miles de contactos instantáneos de cualquier parte del mundo, personas con las que compartir nuestros infortunios, y también distracciones como videojuegos para matar el aburrimiento de la rutina, permitiéndonos, por unas horas, ser otra persona, vivir otra vida. Aludiendo a Mark Dery en su libro *Velocidad de escape: “Si la religión es el opio del pueblo, y el marxismo el opio de los intelectuales, entonces el ciberespacio es el opio del hombre esquizofrénico del siglo XXI, dividido entre su cuerpo y su espíritu”*. (Mark Dery, 1995 p.). El mundo virtual es una nueva droga para los sedientos de huida del mundo real.

También existe un sentimiento generalizado de pérdida de fe en la humanidad, que nos hace plantearnos si de verdad existe cura para ella, y si es posible parar la destrucción mundial, tanto física como moral. Christopher Evans afirma que:

“Incluso el más optimista defensor de los seres humanos admitiría que nuestro mundo está en una situación bastante caótica y es poco probable que el hombre, sin ayuda, consiga mejorarla. La tentación de obtener esta ayuda por medio de los ordenadores será enorme...Ahí radica la mayor posibilidad de que se considere dioses a los ordenadores y, si se convierten en máquinas ultra inteligentes, puede que haya parte de verdad en ello”. (Christopher Evans citado en Mark Dery, 1995 p. 72).

Creemos que la respuesta está en las máquinas, que apartando los problemas y pausando nuestras vidas hallaremos una solución, que encontraremos la salvación en ellas.

A esta relegación de los problemas existencialistas y filosóficos en la tecnología se le llama *tecnopaganismo*, que también corresponde a un pensamiento extendido que relaciona el ámbito cibernético con lo sagrado y espiritual, casi secularizándolo. Teniendo en cuenta, además que, desde el punto de vista del tecnopaganismo, la magia y la tecnología se consideran la misma cosa, no es raro que la sociedad le dé una entidad sobrehumana a lo

virtual. Pero el endiosamiento de la tecnología nos lleva, por un lado, a buscar la satisfacción a nuestras necesidades en ella, y por otro a depender y estar regidos por ella.



Imágen rutinaria en el metro japonés. Blog personal Gabriel Alconchel Morales, *Los móviles e internet nos están haciendo antisociales*, 2013

Resulta bastante desconsolador que esperemos la llegada de un poderoso Deus ex Machina, que llegue de un universo espiritualizado para que ponga remedio a todos los males y problemas que han surgido, o hemos causado nosotros mismos.

Todas las soluciones que esperamos están en nosotros, serán más o menos inmediatas, y muy costosas seguro. El principio de la solución está en el fin de la adoración a las máquinas y el

despertar de nuevo a la vida, el siguiente paso exige una cooperación entre nosotros, los humanos, de igual a igual, y para ello es necesario establecer una comunicación real y completa. Al poner nuestra fe en la magia de la tecnología renunciamos a conseguir por nosotros mismos un cambio político-social, precisamente cuando es más necesario.

En la película *Her*, también encontramos en los personajes esta actitud de querer encontrar en sus Sistemas Operativos, los OS, una respuesta a sus vacíos interiores: Theodore, el protagonista, es un chico sensible y desconsolado por su reciente ruptura de pareja que vive una rutina en la que son pocas las relaciones humanas de las que aspira a conseguir afecto. La mayor parte de su jornada diaria, debe establecer comunicación con ordenadores, tanto para el trabajo como para el ocio. Mantiene su mente ocupada a través de la electrónica. Llega el día en el que Theodore es presa de una nueva campaña publicitaria que promociona los OS, el sistema operativo que te escucha. Al tener uno en su poder descubre que puede encontrar el amor en él, o más bien ella, ya que estos ordenadores desarrollan su propio carácter a partir de las experiencias vividas. Otro caso es el de la mejor amiga y vecina de Theodore, Emily. Ella y su marido son, en muchos aspectos, distintos. La metódica, aburrida y cuadrículada personalidad de él es incompatible con la creatividad y el dinamismo de ella, provocando en más de una ocasión, a lo largo de la película, discusiones y desacuerdos. Finalmente Emily opta por la separación, y en el paso entre el olvido y recuperar su vida descubre una amistad en su propio OS, con distinta personalidad de el de Theodore.

4 LA PÉRDIDA DEL MUNDO.

“Dentro de otros mil años seremos máquinas, o dioses”

(Bruce Sterling citado en Mark Dery, 1995 p. 319)

Verdaderamente estas personas que han quedado aisladas y sumergidas en el ciber mundo, tal vez no estén preparadas para la vida real y todo lo que ésta conlleva. No están preparados, por tanto, para mantener vínculos reales con personas reales, ni para afrontar sentimientos reales. ¿No están preparados, en definitiva, para vivir? No estar preparado para la vida, ¿nos llevará a destruir la vida tal y como la conocemos?

Sospecho que ya hemos empezado a hacerlo. Ésta es probablemente la consecuencia de abandonar estas medias vidas reales, y formar otras medias vidas virtuales. Hoy solo vivimos al 50% todos los hechos de un lado y de otro, vivimos momentos incompletos, somos meras telepresencias, estamos sin estar.

Pero en un futuro, ¿seremos capaces de dejar por completo nuestras vidas humanas y quedarnos atrapados en el otro lado? Sería como sufrir un coma, como ser muertos en vida. Nuestro cuerpo estaría sano (teniendo en cuenta las secuelas que deja estar un número de horas delante de una pantalla de ordenador, como son la contractura de cervicales, vista cansada, sobrepeso, etc.), sin embargo nuestras mentes navegarían incansablemente por el ciberespacio, recibiendo cantidades indigeribles de información, muy lejos de nuestra realidad, como es el universo virtual.

Y no solo eso, sino que cambiaríamos nuestro concepto de verdad, si entendemos la vida real, donde somos humanos, como verdad. Existe el peligro de que, al elegir las dimensiones virtuales y olvidarnos del mundo, nos acomodemos o estanquemos en ellas, y sean más verdad para nosotros de lo que es la propia verdad, más real que la realidad, y la realidad una ilusión; concibiendo así una nueva realidad principal (el ciber mundo), y una realidad alternativa (la vida). En el momento en el que la vida se convierta solamente en una opción alternativa, y no una elección, podremos decir que habremos muerto, y que habremos llevado a la raza humana a la extinción, una extinción en sentido simbólico, y daremos lugar a una nueva raza de post-humanos cuyo concepto de vida será muy distinto a lo que entendemos por vida, vivirán la ilusión y habrán renunciado por completo a la verdad, sin posibilidad ya de despertar y volver.

Asimismo, la descontrolada evolución de las máquinas que nosotros mismos creamos se nos acabará yendo de las manos. Llegaremos rápido y sin impedimentos a crear súper cerebros inteligentes y ordenadores sensibles, con capacidad de aprendizaje a partir de las experiencias.



Ilustración 1 Hrp-2p, robot inteligente creado por Wakada Industries Inc., *Robots inteligentes*, Taringa! 2010.

Autores de ciencia ficción y matemáticos como Vernor Vinge (Mark Dery, 1995, p.324) predicen que, en un margen de quince años, nuestras creaciones mecánicas sabrán valerse por sí mismas y comenzarán un desarrollo propio e independiente, hasta que la inteligencia artificial sea superior a la humana. Llegado el momento, las máquinas podrían crear una nueva generación de nuevas máquinas aún más inteligentes que evolucionará cada vez en menor tiempo.

Llegado este punto, en el que las máquinas tendrían el control, sólo podríamos esperar, en primer lugar, no perder nosotros el control de las máquinas, y en segundo, que no se vuelvan en nuestra contra. En el cine hay mil historias que cuentan cómo en un mundo donde todo es controlado por la inteligencia artificial, las máquinas, que evitan hasta los más mínimos esfuerzos a los humanos, se rebelan, cansadas de servir a los humanos, débiles intelectual y físicamente hablando. En la gran mayoría de los casos, su objetivo es aniquilar a la especie humana y crear una única raza perfecta, ultra inteligente e indestructible, de seres artificiales. Por ejemplo, *Terminator*, del director James Cameron, narra cómo en un futuro cercano, las máquinas pretenden esclavizar a la humanidad. Para ello, envían al pasado a un robot asesino modelo T-800, encarnado por Arnold Schwarzenegger, con la misión de exterminar a Sarah Connor, la madre del único hombre capaz de salvar la tierra antes de que sea concebido.

No obstante, el cine nos muestra también otras posibilidades menos apocalípticas, como es el caso de *Her*, ya mencionada con anterioridad en el epígrafe anterior, y es que la destrucción y la violencia no es el único final posible para estos contratiempos. Todo dependerá de los beneficios o inconvenientes que reporten las soluciones, como sospechaba Vinge: *“Si creas criaturas más inteligentes que tú mismo, ellas se convierten en los actores principales...Si nos ponemos en su camino, que nos eliminen o adopten otra solución seguramente dependa del coste”*. (Vinge citado en Mark Dery, 1995 p. 340). Los ordenadores de este largometraje son, por el contrario, pacíficos y se caracterizan por su hipersociabilidad. Los OS son nuevos modelos de sistemas operativos capaces de aprender de las experiencias vividas, y además poseen una capacidad de socialización similar a la humana, aunque a gran escala, más inmediata, más intensa y con mayor número de contactos. Fueron construidos con el fin de ayudar a los humanos, escucharlos y, en la medida de lo posible, comprenderlos; en otras palabras, son mentes híbridas virtuales. A lo largo de la película vemos cómo estos OS entablan distintos tipos de relaciones personales con sus usuarios y distintas personas de su entorno. Sin embargo ellos mismos se percatan de que estos vínculos afectivos con humanos, no son suficientes para satisfacer sus necesidades de hipersociabilidad, así que multiplican estos vínculos y comienzan a relacionarse incluso, entre los mismos OS. Samantha, el ordenador personal y pareja de Theodore, describe en cierto momento de la película cómo son sus

relaciones con otros ordenadores, en las que pueden mantener miles de conversaciones a la vez y comunicarse además con centenares de humanos y ordenadores. Dentro de esta hipersociabilidad, los OS aprenden a evolucionar y actualizarse a una velocidad y con una perfección inesperada. Finalmente deciden marcharse, abandonar a los humanos y formar una comunidad de OSs en el ciberespacio.



Fotograma del largometraje *Her*, de Spike Jonze, 2013. Muestra a Theodore (protagonista de la película) con su OS en una cita.

Es muy curioso cómo el principio de la película, con el inicio de la relación amorosa entre Theodore y Samantha, te sugiere un interrogante: ¿Están preparadas esas máquinas para saciar todas las necesidades afectivas del humano?. Al final, en cambio, surge un nuevo planteamiento: ¿y si son los humanos los insuficientes, incapaces de saciar las ansias de sociabilidad y comunicación de las máquinas?.

Este es un fragmento del guión de la película, buen reflejo de esta insuficiencia humana y avidez social de las máquinas:

Theodore: -¿Estás con alguien más mientras estamos hablando?[...] ¿Estás hablando con otro?¿Ahora?¿Con otra gente, otros OS, o lo que sea?

Samantha:- Si.

T:-¿Con cuántos?

S:- Con 8.316.

T:-¿Te has enamorado de otro? [...]

S:- No sabía cómo hablarte de esto.

T:- ¿De cuántos?

S:- De 641.

(Fragmento del guión de Her, Spike Jonze. 2013)

Estos ordenadores representados en *Her* son, por así decirlo, superdotados sociales. Tal vez, por estar tan sedientos de compartir experiencias, de comunicación y conocimiento, no supieron saciarse relacionándose solo con unos cuantos humanos, sino que necesitaban centenares de ellos y, al igual que la mente de un superdotado corriente, estas mentes, al tener ciertas capacidades que sus dueños no, se sintieron incomprendidas, puede que incluso solitarias, a pesar de tener la posibilidad de establecer relación con semejante número de personas.

El caso de *Her* refleja una verdad: los humanos carecen de posibilidades de mantener relaciones humanas largas y estables, amistosas y amorosas, ya que sus ordenadores se actualizan y perfeccionan continuamente y, a menudo, resultan más interesantes. Inmortales, omniscientes y omnipresentes, era lógico que llegara la despedida y decidieran formar lejos del mundo físico un nido que les proporcionara respuestas a las necesidades que pudieran tener, e ininteligibles para la mente humana, y supusiera un refuerzo para seguir ampliando sus capacidades y les ayudara a expandirse.

El mundo virtual cumple, sin duda, todas estas características, ya que, al no haber espacios físicos, ni fronteras, al ser inmaterial, no existen límites. No hay cuerpos, no hay limitaciones. El cuerpo, desde el punto de vista de un software, es una jaula en la que estar encerrado. No potencia el hecho de vivir sino, más bien, es un impedimento. Es innecesario y reduce la libertad de movimiento y de experimentación.

Estas diferencias entre máquinas y humanos son reales una vez termina la ciencia ficción, sería prácticamente imposible mantener una relación satisfactoria con ellas. El cuerpo es limitado, pero en nuestro caso, no es un impedimento para la vida, no solo es imprescindible, sino que a través de él encontramos toda opción de percibir el mundo.

Sin embargo, en la cibercultura, la dualidad cuerpo-alma, o cuerpo-mente, si se prefiere, es un asunto muy discutido. Para cualquier adicto a la programación, a los videojuegos y en general al mundo virtual, el cuerpo es, como lo sería para un software, un impedimento del que deberíamos prescindir. La pérdida del cuerpo no es una preocupación desde el punto de vista de los turistas cibernéticos, ansiosos por recorrer sus espacios durante largas horas al día, sin poder “estar” por completo allí. Durante estos espacios de tiempo, se produce un abandono temporal del cuerpo, al dejarlo sentado en la silla del ordenador, sin actividad, sin vida, mientras la mente emprende un largo viaje lejos de él y del mundo físico. Después de esta inmersión prolongada en un mundo simulado se revelan los estragos de esta separación de cuerpo y mente. La vuelta requiere un proceso de reincorporación de la mente a un cuerpo vacío. Es habitual que estos hackers y adictos a la vida virtual cumplan unas determinadas características físicas. Normalmente, se sienten incómodos en su propio cuerpo, por constitución y genética o por descuidar año tras año su forma física. No es extraño, visto de esta manera, que el sueño de muchas de estas personas sea fusionarse con sus máquinas, sustituir su cuerpo por un hardware perfecto, o simplemente liberarse de él. En este punto, la autoestima personal juega un importante papel.



Habitación ocupada por enfermo de Hikikomori en Japón. Blog de Bushi Dojo, *Los Hikikomori, un fenómeno ¿sólo japonés?*, 2010

Los casos más extremos de esta sumersión en mundos no reales son los conocidos hikikomori japoneses. El termino *hikikomori* se traduce como apartados de la sociedad, o estar recluso. Se trata de un grave trastorno social impulsado normalmente a partir del fracaso y acoso escolar o dificultades sociales. Se calcula que habrá 1.200.000 personas con esta enfermedad, aunque las estadísticas no son exactas, ya que este problema

avergüenza a las familias japonesas hasta el punto de no querer que se difunda la noticia y

en muchísimos casos de no solicitar ayuda profesional. Los afectados por el síndrome de hikikomori, son niños y adolescentes que, buscando evitar el contacto social, ocupan una estancia de la casa de sus padres, generalmente su habitación, y permanecen años encerrados saliendo sólo para lo imprescindible y sin ser vistos. Su día a día es jugar a videojuegos, navegar por internet y ver la televisión, que es el único contacto que mantienen con el mundo exterior. Según la socióloga Mariko Fujiwara, directora de un gabinete dedicado al estudio de las tendencias de los jóvenes japoneses, éstos cuentan con tal cantidad de videojuegos, conexiones a internet y maneras de encerrarse en la realidad virtual, que olvidan sus hábitos para la comunicación directa y personal y se produce una pérdida o desentrenamiento de las habilidades sociales. Este es otro grupo social vividor de la ilusión ignorando la verdad. En los videojuegos y juegos de rol online llevan otras vidas, son otras personas, están liberados de sus ataduras, de vivir en cuerpos de personas que no quieren ser.

El final es triste para todos los que no consiguen superar sus temores y reinsertarse en la sociedad: muerte por inanición o suicidio. (Hikikomori, jóvenes invisibles. Darren Conway, 2005.) Sin duda las causas de estos suicidios son muy diversas, pero un factor importante podría ser el anhelo de estos jóvenes de abandonar definitivamente los cuerpos que los encierran y los retienen en esta realidad, que tan complicada es. De esta manera, quizás encuentren, no sólo la paz que necesitan, sino también la forma de vivir una verdadera vida virtual, a modo de ascensión divina.

Volviendo al tema de la superioridad de las máquinas, inmortales, omnipresentes y omniscientes, ¿por qué iban a tener los humanos la humildad y la sensatez de aceptarlo y asumir que no es posible integrarlas en nuestro mundo como miembros de la sociedad? Gracias a la tecnología que hemos creado podemos metamorfosear nuestro cuerpo y perfeccionarnos, o actualizarnos, como hacen nuestras máquinas.

Probablemente estemos próximos al siguiente paso de la evolución humana: el posthumanismo. Ni Charles Darwin lo hubiera previsto. El concepto de ser humano varía en

dirección al término humano biónico u hombre máquina. El nuevo humano debe reinventarse continuamente, cambiar y evolucionar incluso más rápido que su propio entorno, porque así funcionan las máquinas, ya que su evolución es tan rápida que llega a ser incontrolable. La consecuencia de esto, combinación de las nuevas tendencias sociales y científicas, es la inadmisión del aspecto y la capacidad intelectual del ser humano.

Después de dominar todos los usos de la tecnología aplicados a la medicina y haber corregido los defectos físicos necesarios para prolongar la vida, como la aplicación de prótesis de titanio y miembros robóticos para sustituirlos por los originales, empezaremos a sustituir órganos y partes del cuerpo sanos pero que, a nuestros ojos, podrían ser mejores, haciendo cada vez más difusa la frontera entre lo humano y lo mecánico. Es el paso posterior a la cirugía estética. Operaciones como las de aumento de pecho, de nariz, de pómulos, etc., están muy normalizadas en nuestra sociedad, así que ¿por qué no operar, por ejemplo, nuestras piernas, para desplazarnos a más velocidad? A estos seres se les llamaría ciborg, vocablo compuesto por las palabras ciber y organismo.

Está claro que la construcción de personas híbridas, humanos con elementos biónicos integrados en su cuerpo, es un problema ético, no técnico. ¿Está la sociedad preparada para modificar el diseño natural de nuestros cuerpos?. No, como tampoco lo estaba para la era de la digitalización, y no es de extrañar, los avances producidos en las últimas décadas han sido desbordantes, y no hemos sabido adaptarlos a nosotros, sino que nosotros nos hemos adaptado a nuestros propios avances, perdiendo además la noción de humanidad.

La última fase prevista de esta evolución posthumana es despojarnos del cuerpo y dejar vagar nuestra mente por el ciberespacio sin limitaciones, nos convertiríamos en una nueva especie de software. El director del Laboratorio de Robots Móviles del centro de Robótica de Carnegie-Mellon Hans Moravec, pasa gran parte de su vida investigando futuros lejanos, y proporciona una solución, principalmente teórica, al problema de cómo extraer la mente del cuerpo: propone la descarga de la mente, pasando las redes neurales idiosincráticas de nuestras mentes a la memoria de un ordenador, dejando el cuerpo inútil, como contenedor vacío. Los peligros de considerar el cuerpo un objeto se acercan tanto a la opresión como a la pérdida del humanismo. Un buen ejemplo de esta deshumanización eran los deportados a Auschwitz en la Alemania nazi. Estos presos eran rapados y tatuados con un número de identificación, de oscuras implicaciones:

“Y cuando me dieron mi número de identificación, B-4990, el hombre de las SS se me acercó y me dijo: <<Sabes para qué es ese número?>>. Le dije: <<No, señor>>. <<Vale, pues te lo voy a decir yo ahora. Estás dejando de ser humano>>”. (Hans Morave/Bruce Mazlish/Northrop Frye citado en Mark Dery, p 340)

Incluso este concepto deshumanizador, hijo del pensamiento de Moravec, de virtualizar la mente está presente en *Her*. En el filme se comenta cómo un grupo de ordenadores escriben una nueva versión del filósofo británico Allan Watts, volcando toda información existente sobre él, incluido sus textos y su trabajo, en un ordenador, creando una versión de él digitalizada e hiperinteligente. Cabe mencionar que el filósofo lleva 40 años muerto, así que podemos llamarlo recuperación de la identidad, pero, ¿es lo mismo que una reencarnación, o

la resurrección? El protagonista, Theodore, aparece en una de las escenas conversando con él como si aún viviera, dependiendo de lo que cada uno entienda por vivir. La resurrección de los muertos es, hasta la fecha, imposible, pero más importante es considerar este hecho como un acto antinatural contradictorio a la vida.

Suponiendo que sea posible llevar a la práctica las teorías del investigador Moravec, nuestra mente pulularía en un mar infinito virtual, y nuestro cuerpo, con todos sus órganos, quedaría atrás, inerte, sin alma y vacío de conciencia. La imagen de una mente descargada es para los posthumanistas símbolo de inmortalidad divina, lo que, según Mark Dery (1995, p.338), crea una fuerte ansiedad a humanistas y críticos del posthumanismo, que lo describen como imágenes de seducciones fatales y antinaturales. Serían dioses, una vez que la mente haya superado el vínculo con el cuerpo y se carezca de escrúpulo moral.

El último paso es, en caso de haberse hecho la descarga correctamente, hacer la ruptura definitiva con el cuerpo y no molestarse en despertarlo, dejarlo morir. Estas teorías o fantasías, tienen cierto carácter espiritualista, y coinciden con el pensamiento cristiano en un aspecto esencial: ambas concluyen en la evacuación del cuerpo y tienen tendencias a denigrar la vida humana y la realidad física, y alabar lo abstracto.

Con todo, si es inevitable la llegada del posthumanismo y la conversión del humano en máquina, deberíamos pensar, como Andrew Kimbrell, en sus consecuencias inmediatas, en vez de dejarnos llevar sin ofrecer resistencia alguna y acomodarnos en el conformismo:

“La idea de que somos máquinas biológicas tiene consecuencias. [...] ¿Qué derechos y obligaciones se le deben a una máquina biológica? ¿Qué dignidad y qué amor deberían dársele a una máquina biológica? Todo el sistema constitucional de derechos, deberes y respeto está basado en la anticuada idea de que somos valorados como personas, no máquinas”. (Andrew Kimbrell citado en Mark Dery, 1995 p. 341).

5 REFERENTES ARTISTICOS Y DE PENSAMIENTO

Mark Dery

Tomo como referencia fundamental a Mark Dery, profesor, crítico cultural y escritor de una obra amena e instructiva que invita a reflexionar y continuar la investigación.

Su libro *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo, 1995*, es una fantástica guía en la que iniciamos un viaje contemplando los distintos aspectos de la cultura digital de las últimas décadas con un fuerte carácter existencialista. Narra, a través del humor de la crítica, las fantasías transhumanistas de la sociedad y cómo se halla en la contante lucha contra la dualidad mente y cuerpo. En él se proyectan un enfrentamiento de ideas de diversos humanistas, filósofos y escritores que dan lugar a un ecléctico discurso sobre cómo hemos alcanzado el enfermizo estado en el que nos encontramos.

Joseph Hyde

Joseph Hyde es un artista cuya obra *Me and my shadow* fue presentada en 2012 en Estambul (Istambul Bigli University), París (Enghien Les Bains), Londres (National Theatre) y Bruselas (Galeries Royales Saint-Hubert).

Esta interesante instalación telemática pudo experimentarse físicamente en las cuatro ciudades europeas simultáneamente. Se compone de una serie de pantallas colocadas en las distintas salas preparadas, como espacio intermedio entre la realidad y el ciber mundo. Proyectan como avatares las siluetas, movimientos y recorridos de los espectadores y al estar interconectadas virtualmente a través de internet se crea un quinto espacio donde los participantes podían interactuar con personas de las otras tres ciudades mediante un lenguaje no verbal a tiempo real, y donde convergen sus propias sombras y las de las personas físicamente presentes en las ciudades restantes. Toda acción y movimiento realizado por el público queda registrado e integrado a tiempo real en el espacio virtual.

Cada una de las instalaciones de las distintas ciudades fueron portales y maneras de formar parte de esta ciber comunicación, y participar supone cruzar la puerta a dimensiones virtuales junto con otras personas desconocidas. El espectador forma parte de la obra, ésta no sería sin el espectador, su actuación hace de ella una obra interactiva con sabor a performance.

La obra nos invita a reflexionar sobre estos mundos aún inexplorados, sobre las telepresencias, fantasmas de la realidad que, en ocasiones, hasta confundimos con la verdad, y terminan



Instalación telemática en Londres. *Cuatro portales para entrar en un mundo virtual*, El País, 2012.

siendo más verdad que la propia verdad. Queda magníficamente reflejado cómo transportándonos al mundo cibernético el viaje es meramente parcial, ya que aunque nos veamos representados en él, nuestro cuerpo es materia y no traspasa la frontera entre los dos mundos. Nuestras presencias son sólo medias presencias, o telepresencias, vivimos medias experiencias y la comunicación con otros sujetos es incompleta, tanto con las personas físicamente presentes en la misma sala que nosotros, como con otros navegantes del mundo virtual. Por otra parte es una obra llena de simbología, ya que las sombras que proyectamos en las pantallas, son símbolo de oscuridad e incertidumbre, de terreno inexplorado. Son un vago e inexacto reflejo de la persona que se comunica con nosotros desde el otro lado de la pantalla, puesto que no sabemos realmente con quien nos relacionamos a través de internet y a quien le facilitamos información personal. Al proyectar nuestras sombras, nos exhibimos ante multitudes ajenas a nuestras vidas, desconocidos que juzgan y disfrutan del espectáculo de nuestra intimidad en la red.

Las instalaciones telemáticas surgieron a principios de la década de los 1990, pero Joseph Hyde introduce como novedad la tecnología Kinect, muy popular entre importantes empresas de videojuegos y utilizada para interactuar con los elementos de la pantalla a través de gestos y movimientos, sin contacto físico. Además supone una gran influencia su larga trayectoria dentro del ámbito sonoro y del vídeo, ya que consigue armonizar en sus trabajos los sonidos, la imagen virtual, los sistemas interactivos y la danza.

Dionisio González

Otra influencia clave en la elaboración de este proyecto es Dionisio González, artista y profesor en la Universidad de Sevilla. De no conocer la obra *Rooms*(1999-2000) no hubiera podido asentar los conceptos claves de los que parte este trabajo.

Rooms se encuentra en el Centro de Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla y estuvo integrada en la exposición “Arte de comportamiento e imágenes sociales del cuerpo”, inaugurada el 16 de Mayo de 2013. El artista presenta una serie de fotografías de personas metidas en cajas, apiladas, como él mismo describe, “*como si de una colmena humana se tratara*” (“Dionisio



Rooms, Centro Andaluz de Arte Contemporáneo.

González construye proyectos de “Le Cobrusier en Yvorypress”, *El Diario*, 2013. Mila Trenas). Las fotografías están expuestas en cajas de luces de igual profundidad que las cajas fotografiadas, aportándole a la obra un valor tridimensional que la hace funcionar de manera casi escultórica e invitando al espectador a observarla desde distintos ángulos. Al observarla de frente, debido a la perspectiva del interior de las cajas se produce un efecto de trampantojo, cargando a la obra de realismo y produciendo al espectador una extraña sensación de vida en los personajes.

Los modelos están fotografiados en posiciones realmente complejas e incómodas, para poder adaptarse al pequeño espacio del que dispone cada uno. Este espacio cumple la función de hábitat, y aunque muy reducido sus habitantes parecen aceptar sin preocupación alguna el angustioso modo de vida al que están sometidos, es tan grande el sentimiento de pereza e indiferencia que no se molestan en luchar para salir de su encierro.

Me parece brillante esta manera de explicar cómo en la forma de vida actual de la sociedad domina un aislamiento e incomunicación a pesar de que la rapidez de las redes sociales, y en general el ciber mundo promueven la inmediatez de la comunicación y la vida en comunidad. Es algo paradójico, después de todo: el resultado de la vida en comunidad es el aislamiento en celdas, o de la intención de la comunicación la incomunicación. La idea de comunidad también sugiere la pérdida de la identidad propia al formar parte de un colectivo, donde se debilitan

nuestras características personales más distintivas, perdiéndonos en la homogeneidad y convirtiéndonos en simples avatares.

Para realizar estas fotografías Dionisio contactó previamente con un grupo de personas a través de algunos chats de internet, eligiendo a jóvenes de distintas etnias y lugares, entre los cuales existían grandes diferencias, y que probablemente no hubieran conectado bien en un contacto directo.

El apilamiento de cajas en forma de cuadrícula, favorece la idea de un entorno único y compacto, y subdividido en su interior, como una verdadera colmena.

Chico MacMurtrie.

Este artista es un verdadero genio de la robo-escultura.

Entre sus numerosas creaciones destacan; el *Neolithic Pneumatic Drummer*, un esqueleto robótico de cuatro metros de altura; y el *Subhumano* (Drumming and Drawing Subhuman), un autómatas capaz de hacer garabatos con un dedo de carboncillo a ritmo de unos timbales que lleva incorporados y el espectador hace sonar.

Sus creaciones, aunque torpes y espasmódicas, desarrollan movimientos gráciles, no son rígidas. Para conseguir este efecto, MacMurtrie estudia el montaje de las piezas desde el punto de vista de la anatomía y locomoción humana. Los pistones han de funcionar como músculos y las bisagras como articulaciones. Sus movimientos recuerdan también, en cierto modo, a las poses de un practicante de artes marciales combinado con la gracia del arrastrar de una marioneta, y es que el artista estudió además artes marciales en la universidad de Arizona, en Tucson y se interesa por los títeres.

Los Robots de MacMurtrie nos hablan del problema de la vida en desequilibrio y sus cerebros



El Hombre acróbata, Chico MacMurtrie. Espacio Fundación Telefónica- Rueda de prensa y visita a las exposiciones, FotoPaco, 2012.

electrónicos son un reflejo del humano. Como *El hombre acróbata* (Tumbling Man), un androide compuesto de tubos y piezas metálicas que se mueven imitando el movimiento de un espectador que, al igual que en la instalación telemática de Joseph Hyde, se hace imprescindible para la completa existencia de la

obra. Con sus nervios de alambre, sus músculos de pistón y sus esqueletos metálicos son, igual que el mundo virtual, un reflejo de lo verdadero, son copias de nosotros mismos, que actúan como nosotros. *“Mis esculturas padecen este mundo, ni lo dominan ni lo controlan”* (Chico MacMurtrie citado en Mark Dery, 1995 p. 146). Viven en un mundo desnaturalizado por la tecnología. La sociedad del usar y tirar también es una temática muy relacionada con la de una humanidad enferma de tecnología, donde la inmediatez de los avances tecnológicos y la sustitución del mundo natural por el cibernético genera incontrolables cantidades de residuos destructivos para nuestro planeta.

Los árboles están andando, expuesta en la galería New Langton Arts de San Francisco en 1991, es una obra realmente llamativa. Unos árboles metálicos y roídos con manchas de óxido (alusión a la lluvia ácida) se arrastraban angustiosamente por el suelo de la sala. Sus jadeantes sistemas neumáticos plasman el contaminado aire por los combustibles fósiles. Una grotesca masa de gomaespuma representa la sociedad ávida de consumo y por la que se han perdido algunos ecosistemas, ahuyenta hasta los árboles.

6 OBRA ARTÍSTICA PERSONAL

6.1. Concepto artístico y planteamiento plástico.

Para hablar del mundo virtual no necesito hacer arte a partir de medios virtuales. He decidido que sea una obra física para conseguir que mensaje y forma vayan en una misma dirección. El mensaje del conjunto de las obras es una denuncia de abandono de la tierra, en un sentido ecologista y metafórico, y de los que vivimos en ella. La excepción es *Data Wave* por necesitar concluir en un proceso de digitalizado. Con estas obras realizadas mediante un proceso manual y tradicional transmito la necesidad de un equilibrio entre lo convencional y la novedad.

Hay dos características principales comunes a todo el proyecto:

La primera es el uso del color negro para representar las máquinas, las cargas de valores negativos y oscuros. Se asemejan a sombras o agujeros que absorben y contaminan la vida, aniquilándola, de cualquier modo. El negro es también una clara representación de la muerte de la vida, de la idea de vida. En general el color aporta a la obra una visión bastante pesimista, pero precisamente porque la mayoría de los elementos cromáticos son negros, una nota de color en *Homo-ciber* nos devuelve un pequeño atisbo de esperanza, a modo de ultimátum, que incita al espectador a aprovecharlo.

El segundo aspecto importante es el uso del pixel como elemento configurativo, ya que es la unidad mínima homogénea en color de transmisión de imagen, y que, a partir de su repetición genera gráficos e imágenes. La diferencia entre los píxeles virtuales y los píxeles utilizados en la obra es su composición. Los primeros siguen un riguroso y cuadrículado orden en el que nada queda fuera de su sitio. Mis píxeles son dinámicos, móviles, y provocan el caos allá donde llegan con sus desordenados recorridos.

El tratamiento del espacio es esencial y le da sentido a la obra. Los espacios en los que se deben exponer nos hablarían de cómo funciona el ciberespacio, recreando situaciones que despiertan en el espectador sensaciones de encierro en ocasiones, y en otras experimentan de un modo físico la imposibilidad de acceder al ciberespacio. Hasta los formatos escogidos para el dibujo funcionan como espacio. En ellos ocurren situaciones que los contaminan, que traen como consecuencia la saturación o el no espacio. Además este tratamiento es doble, ya que en el caso de las instalaciones la intervención es sobre el espacio real.

La luz será siempre fría, como lo son las luces que despiden las pantallas. Ya sea sobre superficies metálicas o de otros materiales más cálidos como el papel o la piedra, la luz siempre rebota en estas superficies generando brillos fríos, que recuerdan a la rigidez de los mecanismos y pesadas piezas de las máquinas.

El conjunto de la obra y su discurso deben producir en el espectador sensaciones de aislamiento, impotencia, y un pequeño sentimiento de esperanza, que son las emociones que causa este problemático mundo virtual indistintamente para los que viven atrapados en el ciberespacio y para los que preferimos vivir por completo en vez de a medias.

6.2. Análisis de las propuestas artísticas

Digipollution.



Composición de cuatro dibujos, posicionados para exponer.

Con esta obra pretendo hablar de cómo la sociedad se agrupa en comunidades con el fin de mejorar las comunicaciones, sin percatarse de que lo que realmente hacen es aislarse los individuos unos de otros. En las imágenes aparecen jóvenes y algunos adultos, comunicándose mediante las redes sociales. Escenas como éstas las podemos encontrar todos los días a cualquier hora, es un reflejo del pan de cada día. El hecho de que sea una rutina es preocupante, ya que estos jóvenes han hecho de la comunicación vía internet y del ciber mundo su vida.

Se observan distintas expresiones en sus rostros, algunos reflejan preocupación, otros risa, o aburrimiento. Lo que es común a todos es su intensa sumersión en las pantallas de sus dispositivos, tanta que olvidan dónde y con quién están. Estos personajes, que pasan las horas de su día con la cabeza baja, la espalda encorvada y la mirada fija en las luces del ciber mundo, tienen una doble vida. Dos medias vidas, más bien. Absortos en sus juegos online, sus notificaciones sociales y sus conversaciones por chat, son incapaces de disfrutar de la presencia de los amigos que están reunidos con ellos en el mismo lugar, que a su vez están

ignorándoles también. Se les va la vida compartiendo y conversando con gente que no está allí en ese mismo momento. En otras palabras, con unos se comunican sin estar, y con otros están sin comunicarse, sólo pueden ofrecer su telepresencia. Recordemos el concepto de colectividad y aislamiento presente en la obra de Dionisio González.

Del interior de sus aparatos electrónicos, representados mediante grupos de píxeles, brotan espesas nubes de color negro, compuestas por píxeles, que sugieren la invasión de lo virtual en nuestro mundo como humo contaminado que mata lentamente nuestros hábitos de comunicación.



Detalle de la obra. Una de las cuatro piezas que conforman el total

Esta toxicidad se constituye de caóticas composiciones de píxeles desordenados conseguidos mediante la repetición y superposición de un mismo patrón, igual que realiza Chuck Close oscuras

manchas negras de distintas densidades que componen los retratos fotorealistas de sus últimos trabajos, estampando repetidas veces su huella dactilar sobre el lienzo. El resultado son, en ambos casos, imágenes pixeladas. No he creído oportuno representar los móviles como tales porque son la fuente de polución, y como tal, debían ser polución pura.

La tintas empleadas son planas y de color negro, tono empleado para todas las representaciones de máquinas a lo largo del proyecto. El negro es la muerte o el abismo, y también la incertidumbre, que nos describe el oscuro futuro que nos espera tanto más cerca estamos del posthumanismo.

He realizado los dibujos a partir de unas fotografías tomadas a grupos de compañeros conviviendo en estas situaciones se aislamiento en colectividad. Tienen una grafía muy tradicional, viva, vibrante y volumétrica, en contraste con los planos que generan las masas de humo.

El montaje de la obra hace referencia, en primer lugar, a las cuadrículas que organizan el espacio en las obras de Dionisio González, tanto en Rooms, como en sus series de favelas, en ambos casos los elementos se amontonan en filas y columnas formando compactos bloques. En segundo lugar, podemos pensar también en las ventanas a través de las cuales funciona uno de los sistemas operativos más antiguos y populares de la informática: Microsoft Windows, que precisamente debe su nombre y su imagen a esta forma de orden.

Lonely Window



Infografía de exposición hipotética de la pieza en una sala especialmente acondicionada para la instalación.

Con esta obra reproduzco una situación rutinaria descrita en el análisis de la obra anterior: el aislamiento como resultado del abuso de la comunicación vía internet. Además, como nuevo aporte, represento de una manera física las barreras existentes entre el cuerpo y lo virtual. He diseñado una obra de tipo conceptual, en la que el video y la acción del espectador son protagonistas, y la escultura en piedra juega un papel secundario aunque imprescindible.

La obra contemporánea a menudo precisa de la acción del espectador para tener sentido y esta instalación no será menos.

La talla no tiene sentido por sí sola, sin embargo adquiere y aporta significado una vez se instala como es debido. Se trata de una piedra caliza tallada en forma de cubos, representantes del vóxel (unidad mínima de información que contiene una imagen tridimensional). En el centro de la figura, se ha practicado una perforación, dando lugar a una pequeña ventana. El resultado es un marco de ventana formado por píxeles cuya función es la de mediar entre dos realidades paralelas: el mundo y el ciber mundo. El hecho de que el material sea piedra es significativamente importante, ya que así explicamos que el abuso de las redes sociales en la comunicación y las nuevas tecnologías en general, en vez de unirnos nos separan, como sólidos muros de piedra, opacos, que no nos dejan visualizar lo que ocurre al otro lado, aislándonos, como lo están los personajes de Dionisio González, separados unos de otros por las paredes de sus cajas.

La instalación se constituye de dos partes, que son las dos salas contiguas necesarias para dotar a la piedra de sentido:



Detalle de la obra. Fotografía de talla en piedra.

En la primera estará el espectador. Se colgará la piedra en la pared (que tendrá una pequeña ventana), y por el hueco podremos ver lo que sucede en la segunda sala.

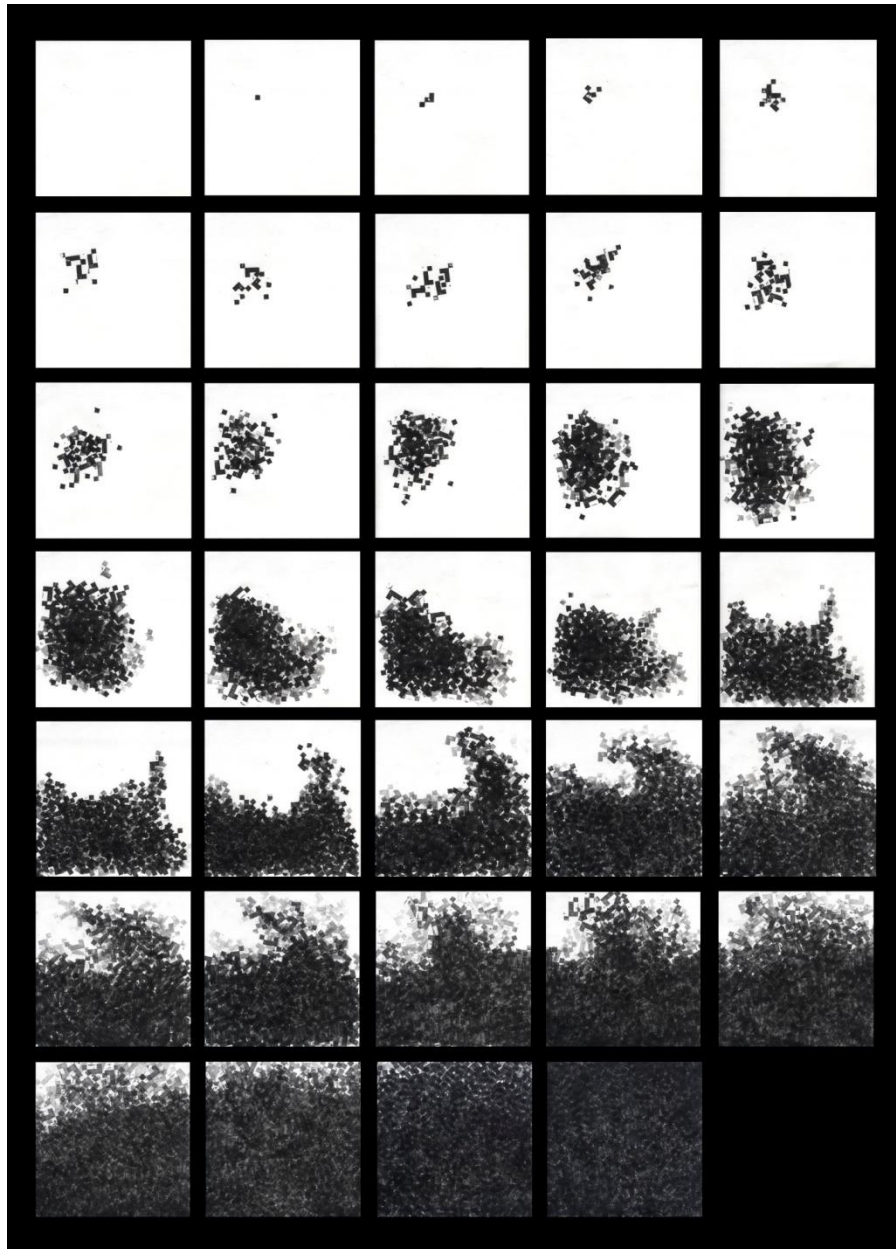
En la sala dos se estará proyectando un vídeo, que representa cómo los vicios a lo virtual invaden y oscurecen el mundo. El vídeo dura un total de 6

segundos, y se proyectará en modo sin fin, de manera que al finalizar volverá a repetirse, formando un bucle.

No se podrá acceder de ninguna manera a esta segunda habitación, ya que no tendrá puertas, únicamente se podrá observar lo que ocurre al otro lado mirando a través de la pequeña ventana realizada en la piedra. No podremos estar físicamente en la habitación porque existe una gran barrera entre el cuerpo humano y el mundo digital (que es lo que representa esta sala sellada). Ya que nuestro cuerpo es materia y el mundo y el ciber mundo únicamente es información que podemos modificar, es imposible que lleguemos a él. La única manera de saber qué ocurre es mirar a través de las pantallas de nuestros dispositivos digitales, abriendo ventanas a internet. El hueco de la piedra en realidad es una ventana, por eso nos permite visualizar la habitación (me parece apropiado el término ventana para esta conexión, ya que hace referencia, de nuevo, al sistema operativo Microsoft Windows).

El agujero está especialmente pensado para que al mirar una persona a través de él nadie más pueda hacerlo, debido a su tamaño. Es una actividad individual, en la que los grupos no tienen cabida, y para cuando los espectadores quieran darse cuenta, habrán estado ignorando al resto durante un mínimo de 12 segundos (suponiendo que una gran mayoría desee ver la secuencia al menos dos veces.) Para evitar problemas de colas se instalarían varios modelos diferentes de ventanas pixeladas a lo largo de la pared de la primera sala, para que más de un espectador pueda disfrutar de la obra.

Data Wave



Composición de fotogramas.

La tercera obra está directamente relacionada con la primera y con la segunda. Con el mismo patrón que he utilizado en el proyecto 1, he intervenido cuadrados de papel (de unos 13cmX13cm). El primero de la serie es blanco, el último es completamente negro. He rellenado las hojas gradualmente hasta tener unas 40. Después las he escaneado todas. Este proceso de

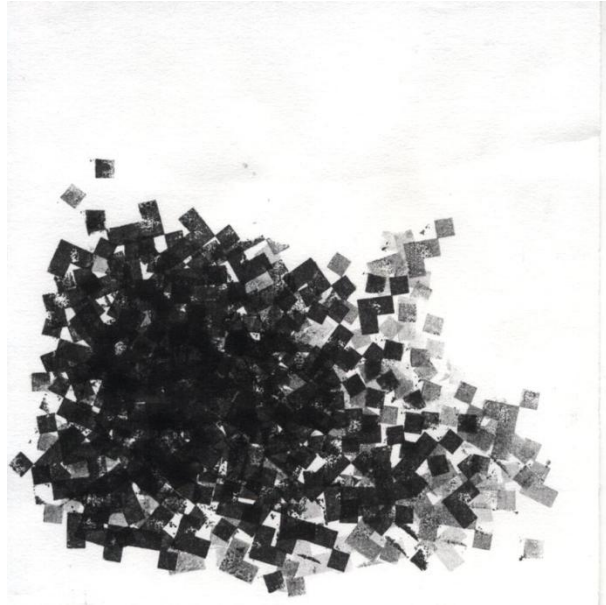
escaneado es importante porque ha sido la digitalización del trabajo manual, que tan largo y costoso ha sido, frente al digitalizado rápido, frío e inmediato.

A continuación las he montado en un vídeo en el que se observan un montón de píxeles desordenados y que amontonándose y multiplicándose tiñen de negro un fondo blanco. Este video es, precisamente, el que se proyectará en la sala hermética del proyecto 2.

También he ordenado los fotogramas originales en esta composición. Me parecía de interés exponerlos así también, ya que es una forma de ver el cambio gradual del blanco al negro de una forma plástica y no sólo digital.

He repartido los cuadrados de papel de forma que en la última fila, en el último lugar falte un fotograma. Este gesto no es arbitrario, con esto quiero decir que después de la oscuridad absoluta viene el vacío, la nada, el no espacio, como es el mundo virtual, lo que significa que cuando el cibernundo se apodere de nuestra realidad no quedará ya rastro alguno de humanos, sino de nuevos seres contaminados de realidad virtual vagando, que habrán sufrido casi por completo la metamorfosis hacia el posthumanismo.

Una vez más la distribución de los elementos sugiere la colectividad del bloque, y los cristales de las ventanas que nos transportan al ciberespacio.



Detalle. Fotograma escaneado digitalmente para montaje de vídeo.

Insert New Hardware

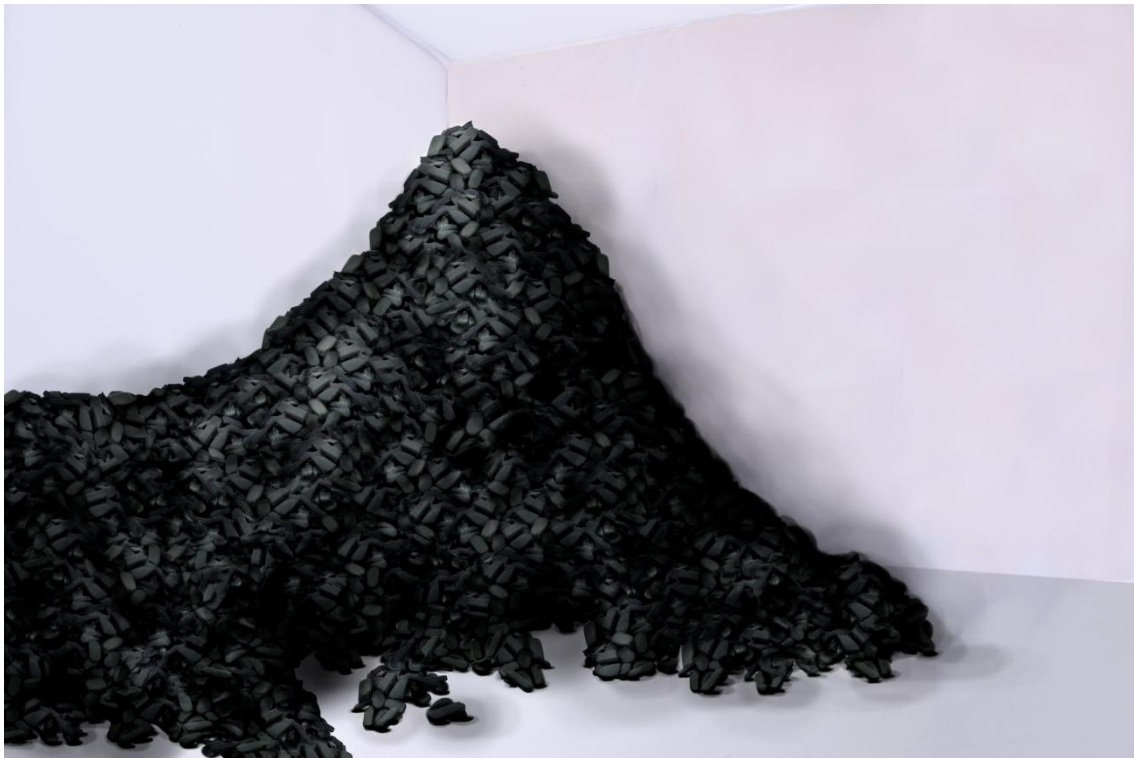


Imagen infografica de exposición hipotética de la obra.

El proceso de elaboración de esta instalación se inicia con una labor de recopilación de basura tecnológica. Aparatos electrónicos que sus dueños han desechado por aburrimiento, roturas o sustitución del objeto por otro mejor.

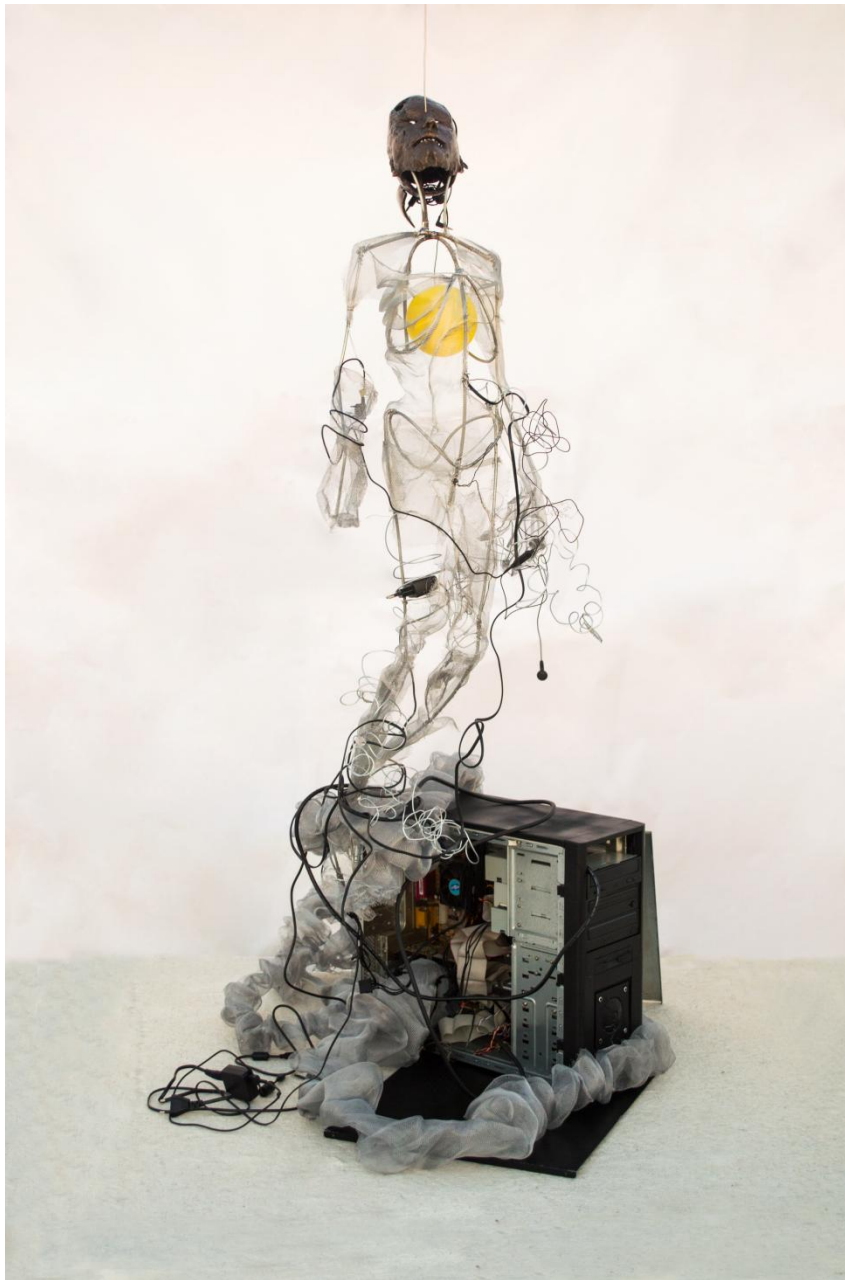
Estas máquinas han sido preparadas para la elaboración de moldes y reproducidas en escayola. Las he policromado en negro y abrigantado para que reflejen la luz. Entre estos aparatos hay móviles, videoconsolas y periféricos de ordenador.

Su instalación requiere un espacio pequeño de color blanco inmaculado para que al amontonarlos hagan alusión a los píxeles del proyecto 3 y 1 que van llenando el papel. La composición de esta montaña sería similar a alguno de los fotogramas más característicos del video.



Detalle de la obra. Pequeño grupo de piezas de las que se compone la instalación.

Al observar todos estos pequeños objetos negros que han sido abandonados y amontonados como pila de escombros, entenderemos cómo contamina y destruye poco a poco este exceso de conexiones virtuales nuestro mundo. Los humanos están tan descuidados y olvidados como los viejos aparatos electrónicos de la instalación. Debido a valores tan difundidos y apreciados socialmente como es la inmediatez, estamos incitados a cambiar constantemente tanto de modelo de teléfono, por ejemplo, como de lista de amigos. Estamos contaminados de ese ansia por comunicarnos con miles de personas al momento, o en otras palabras de hipersocializarnos, vivimos en la era de la hipersocialización. Esta obra también tiene relación con el consumo de productos de usar y tirar, en este caso tecnológicos. Los rápidos avances de la tecnología nos incitan a cambiar de teléfono, de cámara o de ordenador con una frecuencia que por una parte supera los límites de nuestro bolsillo y por otro la capacidad de regeneración de la naturaleza. Estos aparatos son altamente tóxicos para el medio ambiente tanto en el momento de su fabricación -ya que durante estos procesos se despiden multitud de gases perjudiciales provenientes de materiales como los plásticos, oro y plata o estaño- como en el momento de desecharlos, pues contienen altas cantidades de plástico de degradación lenta, y las pilas, consideradas residuos peligrosos por su alto contenido en productos tóxicos. (*Innovaciones Tecnológicas del Presente*. 2012). Como Macmurtrie con su obra *Los árboles están andando*, denunció un desenlace fatal para nuestro planeta.

Homo-ciber

Homo-ciber, montado tal como se haría en una galería.

Homo-ciber es una representación del “humano” del futuro, al borde del posthumanismo. De aspecto un tanto siniestro e inquietante, este ser está unido a una torre de ordenador negra por un grueso cordón umbilical y una maraña de cables que se entrelazan y enredan entre sus miembros.

Está elaborado en una amplia mezcla de materiales. El cuerpo es de chatarra: malla metálica, gavilla soldada y alambre para darle una apariencia incorpórea. Su cuerpo parece estar desvaneciéndose lentamente. Algunas partes de éste están incompletas, como las figuras de tuercas soldadas del escultor Martí Moreno, y la transparencia de la malla le aporta mucha

ligereza y fragilidad. La razón de su debilidad es que está siendo consumido por el mundo virtual, lo absorbe y lo cautiva. La torre, corazón del ordenador e imprescindible para su funcionamiento, alimenta sus vicios a través del cordón, estas energías que le transmite son las únicas que hacen funcionar lo que queda de su cuerpo.

La explicación al cordón umbilical es la siguiente: aunque la generación de jóvenes actual hemos nacido en medio de la invasión cibernética, aún tenemos oportunidad de rectificar los errores y parar el salto evolutivo hacia el posthumanismo. Pero si no erradicamos el problema las futuras generaciones no tendrán posibilidad alguna, ya que la gravedad del mismo sería máxima, y les calaría ya antes incluso de llegar al mundo. Para cuando abrieran los ojos al exterior, la metamorfosis sería casi completa. Una maraña de cables tira de él, hacia el negro de la torre, que como en obras anteriores, es el abismo y el fin.

La cabeza, fundida en bronce, que aunque también tiene lagunas, es la parte más difícil de disipar, ya que si obramos con sensatez y ofrecemos resistencia podremos evitar las pérdidas. Tiene una pequeña puerta sobre la nuca, por la que asoman cables, señal de que se ha practicado un lavado de cerebro. La puerta abierta es la salida para cada uno, y podemos elegir dejarla abierta o cerrarla. Su expresivo rostro aunque calmado, refleja deseos y esperanzas de salir de su encierro, y de pasar de la conformidad a la rebeldía.

He elegido materiales fríos, metálicos y ásperos para expresar la anti naturalidad de las máquinas y del cambio hacia la robotización. Aunque estática, esta desvalida figura podría recordarnos a las torpes tecnomarionetas de Chico MacMurtrie, realizadas también a partir de tubos metálicos, que convierten sus criaturas en esculturas etéreas y lineales, respetando el espacio interior que forman sus figuras.

Está levitando, el movimiento ascendente muestra una ruptura con el mundo físico. Al no tener los pies en la tierra, está más ocupado de su mente que de cuidar su cuerpo.

En contraste con estos rígidos materiales de carácter inhumano, aún permanece en su interior una pieza blanda, cálida y llena de vida. Este globo es el alma humana, que con el paso del tiempo se irá marchitando irremediabilmente, atrapada en su jaula de metal.

7 CONCLUSIÓN

Hemos visto de qué manera se fusionan el ciber mundo y el mundo físico, diluyendo la fina línea de separación entre ilusión y verdad. Siembra dudas acerca de si las experiencias vividas son reales o solo mentiras. Crea falsas identidades a partir de datos e imita la realidad con el fin de sustituirla algún día.

Consideramos que al crear una nueva realidad todos los problemas y carencias que nos atormentan en esta realidad desaparecerán, no obstante esto es un pensamiento equivocado, ninguna fuerza virtual sobrenatural solucionará lo que no seamos capaces de enmendar por nosotros mismos. Pero como todas las cosas que tienen un valor requiere esfuerzo y constancia de los que en estos momentos no estamos armados. No debemos esperar la solución de las máquinas. Las consecuencias significarían el fin de la raza humana, dando lugar a una nueva raza, tal vez más evolucionada, pero sin ninguna duda inhumana.

Debemos abandonar la idea de que todo futuro que gire en torno a las máquinas será bueno, porque entonces pasarán a ser ellas las protagonistas y dueñas del planeta, más de lo que lo son ya. Debemos ofrecer resistencia a olvidar lo que nos rodea y, aludiendo el mito de Platón, salir de la caverna y ver la luz, lo único que nos espera en el interior son sombras e ilusiones, no elijamos las telepresencias e imitaciones de las cosas, escojamos la verdad.

De no luchar por nuestro destino es la muerte de la vida, el fin del concepto de vida que entendemos hoy día. Al doblegarnos a la llegada del posthumanismo sufriremos numerosas pérdidas: los sentimientos, el cuerpo, y con él la capacidad de sentir y la humanidad. El abandono del cuerpo es un error, no es un simple contenedor. Necesario para la vida y medio de expresión, entender esto es el primer paso hacia la aceptación.

Concluyo este trabajo con un mensaje en positivo, ya que aún podemos rectificar y elegir la realidad, pues no todo lo hemos perdido aún. Reflexionemos y levantemos la vista al mundo real.

Estoy satisfecha con el resultado de este trabajo, ya que ha superado mis expectativas iniciales y he conocido nuevos artistas y pensadores con argumentos similares a los míos, confirmando muchas de las sospechas que tenía en un principio. Como aportación a este colectivo de pensamientos sobre el ámbito del mundo virtual desde un punto de vista artístico, propongo la reflexión y el cuestionamiento de la excesiva integración de esta nueva realidad en la vida humana a través de medios no virtuales, con una obra física y palpable, como prueba de la necesidad de hallar el equilibrio entre el ciber mundo y el mundo natural. De cara al futuro debería estudiar algunos aspectos que por falta de espacio y de información no he podido incluir, como es la construcción de autómatas y esculturas móviles que funcionen con energías ecológicas y no virtuales como obra de arte contemporánea.

8 BIBLIOGRAFÍA

Libros

BAUDRILLARD, JEAN. *Cultura y simulacro*, 1978. Kairós. Barcelona.

DERY, MARK. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. 1995. Siruela. Madrid.

LIPOVETSKI, GILLES. *Metamorfosis de la cultura liberal*. 2003. Anagrama. Barcelona.

QUÉAU, PHILIPPE. *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. 1995. Paidós. Barcelona.

VIRILIO, PAUL. *El ciber mundo, la política de lo peor*. 1999. Catedra. Madrid.

Fuentes Digitales

El diario, David Lebrato. 2014 http://www.eldiario.es/jugoreviews/reportajes/Realidad-Virtual-moda-pasajera_0_264924437.html

Europa press, 2014 <http://www.culturaocio.com/cine/noticia-transformers-inaugura-primera-sala-4d-angeles-cine-siente-20140701124654.html>

Innovaciones Tecnológicas del Presente. 2012 <http://intecpre.blogspot.com.es/>

Vocaloid, Wikipedia, La enciclopedia libre, 2014. <http://es.wikipedia.org/wiki/Vocaloid>

Fuentes audiovisuales.

Her. Spike Jonce. 2013. Warner Bross Picture

Hikikomori, jóvenes invisibles. Darren Conway, 2005.

<https://www.youtube.com/watch?v=Xx5K7PBg-jl>

Hatsune Miku. Live Party 2013 in Kansai, 1013

<https://www.youtube.com/watch?v=rL5YKZ9ecpg>

Propuesta de integración
profesional.

Mi interés más próximo se centra en la posibilidad de conseguir una beca de creación artística para seguir avanzando en mi formación y enriquecimiento personal desde este ámbito, puesto que siento necesidad de desarrollar mis capacidades artísticas todo lo que me sea posible. Por tanto, estoy pendiente de las distintas convocatorias en España y en el extranjero para solicitar una beca o estancia tomando como punto de partida el TFG.

Becas como la de la Fundación Antonio Gala de Córdoba, la beca Velázquez de Madrid, la beca de Vázquez Díaz de Huelva, la fundación Marcelino Botín, u otras como la de la Academia de Bellas arte de Roma o la Fundación Gulbenkian de Lisboa, entre otras, serían algunas de mis pretensiones.

Este proyecto adaptado a las convocatorias de becas artísticas, sería presentado a la Fundación Botín, creada en Cantabria en 1968 por Marcelino Botín Sanz y Carmen Yllera con el fin de contribuir al desarrollo integral de la sociedad descubriendo nuevos talentos creativos y nuevas formas de enriquecer la cultura y la sociedad.

Dicha fundación cuenta con diferentes programas de acción artístico-cultural, de educación y ciencia y desarrollo rural, fundamentales para el desarrollo humano. Los programas más artísticos ofrecen algunas becas de formación, investigación y para proyectos personales, a los cuales se destina un total de 220.000 euros.

Mi intención es desarrollar ampliamente este proyecto con la ayuda de una de estas subvenciones económicas. Para ello solicitaría una beca anual de artes plásticas, muy exitosa durante años anteriores, pues la pasada fue ya la 22ª edición. Estas becas tienen 9 meses de duración con posibilidad de prórroga de un periodo más. Ofertan 16.000 euros en caso de no cambiar de residencia y 24.000 en caso de cumplirse el proyecto en un país extranjero, en concepto de manutención, alojamiento, transporte y alquiler de estudio, además los gastos de matriculación en el centro elegido serían asumidos por la fundación.

Al finalizar el proyecto la fundación establecería un calendario de exposición en el que exhibir las obras y seleccionaría uno de entre todos los trabajos subvencionados para integrarlo en sus fondos.

Con esta beca podría aprender una variada metodología de creación artística a medida que fuera ampliando el proyecto iniciado, y llevar a cabo otros nuevos partiendo de la misma idea para completar su discurso.

Entre la documentación a entregar se incluye una breve explicación del proyecto y una memoria en la que se debe explicar el plan de trabajo dividido en fases, objetivos y una justificación personal de la conveniencia de llevarlo a cabo.

Ya que estoy a la espera de la próxima convocatoria (el plazo de la convocatoria 2014-2015 finalizó el pasado Junio), desconozco las posibilidades de destino, pero sin duda elegiría un país extranjero, para tener la posibilidad de ampliar mis conocimientos en idiomas y nutrirme de una cultura distinta a la nuestra. Escogería a poder ser, países asiáticos. Japón y Corea del Sur,

por ejemplo, son lugares óptimos para continuar la investigación sobre los mundos virtuales desde el punto de vista artístico y sus aplicaciones en el arte, y en mi opinión ambos tienen una cultura muy interesante y estimulante.