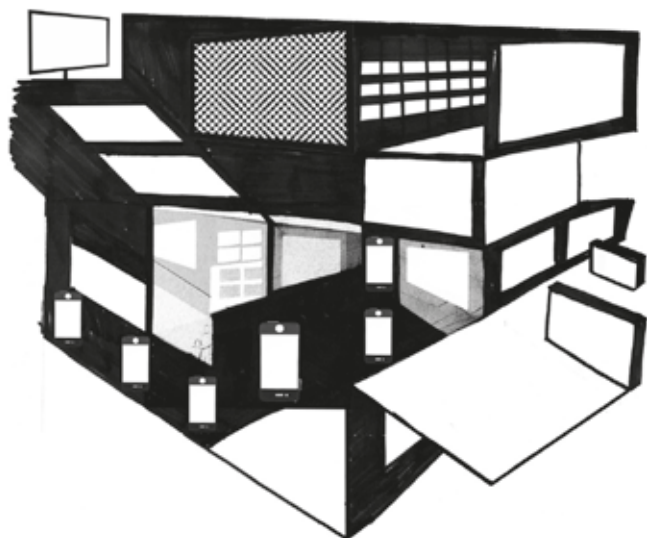


Sin afuera aparente.
Hacia una ecología de
pantallas y humanos

LORETO ALONSO ATIENZA

abrev.
ian

ENSAYOS



La colección Abrevian Ensayos busca tender un puente comunicativo entre investigadores, críticos, estudiantes, artistas y público de las artes.

A través de la síntesis de investigaciones de largo alcance, convocamos al intercambio de herramientas teóricas que brinden elementos para la discusión en torno a diversos temas relacionados con las artes visuales. Proponemos definir espacios para el análisis y el debate, porque es ahí donde la investigación, la teoría y la creación se reformulan y aprehenden.

Con la publicación de estos ensayos, Estampa Artes Gráficas y el Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas inician el trazo de caminos a la crítica constructiva y a la interlocución entre miembros de una comunidad que por décadas ha permanecido fragmentada.



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



estampa
artes
gráficas

INBA

CE
NI
DIAP Centro Nacional de
Investigación, Documentación
e Información de Artes Plásticas

Sin afuera aparente.
Hacia una ecología de
pantallas y humanos

LORETO ALONSO ATIENZA

abrev.
ian
ENSAYOS

IMAGEN DE CUBIERTA
Loreto. b. Sin afuera 1, 2014

DISEÑO DE CUBIERTA
Yolanda Pérez Sandoval

Abrevian sexta serie

Primera edición, 2016

Coedición:
Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura
Centro Nacional de Investigación, Documentación e
Información de Artes Plásticas (Cenidiap)
Estampa Artes Gráficas S. A. de C. V.

© Loreto Alonso Atienza

D. R. © Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura
Paseo de la Reforma y Campo Marte, C. P. 11560, México, D. F.

ISBN 978-607-605-369-0

Impreso y hecho en México

PANTALLAS HACIA UNA ECOLOGÍA DE PANTALLAS Y HUMANOS SIN AFUERA APARENTE.

Este escrito trata de los espacios físicos e imaginarios en los que estamos inmersos, a partir de exponer ciertas inquietudes sobre los procesos humanos, estéticos y políticos en los que se enmarcan las interrelaciones con interfaces tecnológicas.

La constante innovación y obsolescencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) inscribe a las relaciones sociales, la vida urbana y las prácticas simbólicas actuales en un panorama complejo. Satélites, sensores, cámaras, redes telemáticas, sistemas de conexión inalámbrica y todo tipo de dispositivos de visualización alteran las lógicas culturales e introducen nuevos circuitos de intercambio, y con ello también nuevos intereses.

Entre todas las tecnologías que nos rodean, las TIC son responsables de algunas de las transformaciones más significativas en nuestra vida colectiva. La convergencia de viejos y nuevos medios¹ y el monumental desarrollo de la digitalización y la producción en formatos digitales propician que imágenes, objetos, palabras y sonidos provenientes de distintas tradiciones culturales se mezclen y sometan a los mismos sistemas de procesamiento, almacenamiento y distribución.

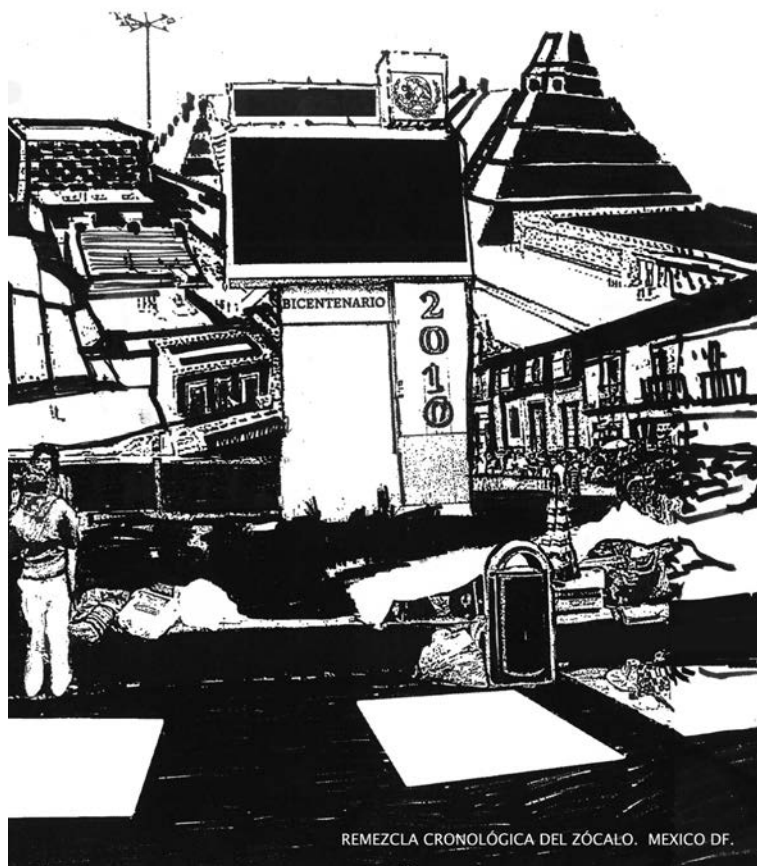
Las interfaces imponen su presencia en casi todos los espacios físicos existentes. Ciudades, pueblos, habitaciones privadas e instituciones públicas se han convertido en lugares de conexión. En el apabullante caudal de nuevos entornos que favorece la circulación electrónica, las interfaces son las mediadoras que todavía podemos identificar; por medio de ellas accedemos a territorios híbridos en los que parecen fundirse lo virtual digitalizado y las anteriores concepciones de realidad.

La modificación de las funciones de los espacios conlleva asimismo una transformación de las concepciones temporales que compartimos. La técnica permite experimentar el tiempo en diferido dentro de lo que entendimos como un presente natural, y al revés, posibilita la inclusión del llamado "tiempo real" en lo que antes experimentábamos como diacrónico. En ambos casos nos enfrentamos a nuevas modalidades de control efectivo sobre los tiempos de la vida social.

Estamos experimentando la expansión de un extraño efecto de realidad colectiva. Espacio y tiempo se estiran y contraen en flujos intermitentes de

¹ Henri Jenkins, *Convergence Culture. Where the Old and the New Media Collide*, Nueva York, New York University Press, 2006.

imágenes, palabras y sonidos controlados maquínicamente. La inquietud proviene del peligro de que la tecnificación del territorio signifique un síntoma de la tecnificación de los imaginarios, y de las experiencias sociales y afectivas que se desarrollaban en él.



Loreto. b. *Sin afuera* 2, 2014.

I. Lo tecnocientífico y la lógica cultural

El poder de la tecnología se basa en el dominio de la práctica.

Ulrich Beck²

La técnica suele entenderse como una especie de ciencia aplicada, y sus avances son frecuentemente considerados desde la perspectiva de la innovación y utilidad especializada. La separación del pensamiento científico-racionalista de otros modos de conocer y el dominio de lo tecnocientífico en el sistema económico e industrial favorecen la asunción de una especie de estatuto neutro de sus progresos. La técnica y sus lógicas constituyen una capacidad fundamental de nuestra especie. La elaboración de instrumentos y el uso de lenguajes y aparatos son manifestaciones que desde los primeros homínidos se han asociado con el pensamiento, la voluntad y la conciencia que nos identifica como humanos. Escribe Fernando Broncano: "Nuestra especie no nació solamente de homínidos cazadores y recolectores de alimentos. Nació también de cazadores y recolectores de información en un entorno informacionalmente demandante, que exigió transformar los paisajes geográficos en paisajes de señales, índices, iconos, ídolos, indicadores de dirección y aparatos de observación".³

Los procesos de masificación, industrialización y comercialización de los intercambios comunicativos incrementan los modelos estandarizados de producción simbólica en espacios tradicionalmente plurales, asociados con la vida urbana. La comunicación, el diseño, las artes audiovisuales y la publicidad gráfica campan en las ciudades y las ponen a trabajar en las industrias culturales. Las pantallas constituyen soportes fundamentales de exhibición y circulación de estas industrias, permiten poner en conexión deseos y necesidades ciudadanas con objetivos del sistema económico, y convierten sueños, anhelos y creencias en las nuevas monedas de cambio del capitalismo cognitivo.⁴

² Ulrich Beck, *La sociedad del riesgo global*, Madrid, Siglo XXI, 2002, p. 95.

³ Fernando Broncano, *La estrategia del simbiote. Cultura material para nuevas humanidades*, Salamanca, Delirio, 2012, p. 96.

⁴ A partir de la idea de un cambio del paradigma productivo en la época actual, se ha calificado al sistema como capitalismo cognitivo, posfordismo, capitalismo mundial integrado, semi capitalismo, capitalismo cultural afectivo, relacional, de ficción. Modelos económicos sustentados por sociedades postindustriales; sociedades del espectáculo caracterizadas por el intercambio de información, el máximo rendimiento de las ideas y de las redes sociales.

II. Las interfaces tecnológicas, entre la presencia y la representación

La ciudad real era el principal y constante opositor de la ciudad letrada a quién ésta debía ser sometida.

Ángel Rama⁵

Las interfaces tecnológicas son superficies de contacto entre dispositivos electrónicos, y de éstos con los humanos. Son espacios vinculantes que actúan como traductores de lenguajes de distintas naturalezas; por ejemplo, la interfaz gráfica del usuario (GUI, por sus siglas en inglés)⁶ permite comunicarnos con los sistemas operativos de nuestros aparatos, traduciendo su lenguaje algorítmico a nuestras lógicas culturales, y también al revés, estableciendo un marco funcional para trasladar *inputs* culturales al lenguaje algorítmico de la máquina. Como en el caso de ordenadores, teléfonos y *tablets*, en los que a través de la metáfora espacial del “escritorio”, introducida en la década de 1970 por Alan Kay, se evoca el entorno de una mesa de trabajo donde manipulamos instrumentos que podemos activar, guardar o eliminar, así también, las pantallas convierten combinaciones de código digital en imágenes, sonidos y textos que podemos reconocer con los lenguajes culturalmente aprendidos, actuando como mediadoras entre la información codificada en impulsos electromagnéticos y nuestros modos de representación gráficos y visuales.

La tecnología de las pantallas ha avanzado a velocidad vertiginosa con procesadores cada vez más rápidos y diminutos y la mejora de las opciones de visualización. En poco tiempo han evolucionado de los tubos catódicos a pantallas de plasma (PDP), cristal líquido (LCD), diodos (LED) y diodos orgánicos con base carbónica (OLED); la tendencia parece dirigirse hacia formatos cada vez más flexibles y transparentes con soporte de grafeno, con lo que podemos

⁵ Ángel Rama, *La ciudad letrada*, Madrid, Fineo, 2009, p. 150.

⁶ Las GUI fueron desarrolladas a principios de la década de 1960 entre otros por Ivan Sutherland, creador en 1963 del primer programa informático que permitía la manipulación directa de objetos gráficos, el llamado *Sketchpad*, y que constituía un sistema de comunicación para humanos y máquinas a partir de imágenes y no de comandos. Es interesante destacar que estos primeros desarrollos dieron lugar al diseño de nuevas interfaces, como cascos, guantes o gafas que nos acercan a la realidad virtual y a la realidad aumentada.

anticipar que pronto no será fácil discernir espacios específicos de ubicación de la información, ya que cualquier objeto, ropa o arquitectura será susceptible de convertirse en pantalla o, al menos, de desarrollar sus funciones. El abaratamiento en términos económicos de la producción industrial de los dispositivos, las políticas culturales y los regímenes escópicos del presente parecen asegurar un crecimiento a ritmo de vértigo del número de pantallas y demás dispositivos en nuestro entorno, así como una expansión de sus ámbitos de acción a nuevas modalidades temporales.⁷

En su estudio sobre la ciudad letrada, Ángel Rama señala que las formas masivas de transmisión del mensaje colonial en la América barroca se reflejaban no sólo en los símbolos específicos de poder del rey y sus representantes, sino en la misma forma de las ciudades y sus modos de representación. La problemática de la representación y la realidad se hace muy evidente ante esta voluntad de ideologización de los tiempos barrocos, pero continúa hasta nuestros días: "en vez de representar la cosa ya existente mediante signos, éstos se encargaban de representar el sueño de la cosa, tan arduamente deseada en esa época de utopías, abriendo el camino a esa futuridad que gobernaría a los tiempos modernos y que alcanzaría una apoteosis casi delirante en la contemporaneidad".⁸

Rama, en 1984, al igual que De Certau, analiza el espacio urbano a través de dos funciones contradictorias: como teatro de las operaciones estratégicas del poder y como zona de operaciones tácticas de carácter múltiple y popular, que haciéndose presentes en el espacio social se redimensionan y constituyen procesos inseparables de la producción de ese espacio específico. Las pantallas en la época actual son un ejemplo de esta disglia cultural que quizá ya no corresponde sólo a la confrontación de la palabra del rey y la Iglesia contra el lenguaje del pueblo conquistado, sino a una lógica de mercados globalizados y maquinizados contra modos de vinculación específicos y nuevas formas de sociedad.

⁷ La aparente inmediatez en las transmisiones y la constante actualización de los datos propician el colapso de las dimensiones e intervalos temporales a los que estábamos acostumbrados en el siglo XX e invocan nuevos estatutos de representación del tiempo.

⁸ Ángel Rama, *op. cit.*, p. 140.

Estas interfaces, cada vez más ubicuas en el espacio urbano, reavivan el riesgo de colonización de las relaciones colectivas como de las relaciones con el entorno, y amenazan con trastocar los imaginarios de las personas y comunidades que transitan, y a la vez son transitadas, por flujos de información deslocalizados.

Saskia Sassen (como De Certau y Rama) insiste en que el espacio público no es simplemente un lugar de acceso público sino un espacio representativo de las personas que lo habitan y para ello ha de construirse a partir de sus prácticas y subjetividades.⁹ De acuerdo con la autora, la experiencia cívica en lo local representa asimismo un asunto global: “La ciudad global constituye una zona fronteriza densa y compleja, caracterizada por la intersección de múltiples (des)órdenes espacio-temporales”.¹⁰

Esto no debe implicar una ausencia total de esperanza, pero sí señala la necesidad de ampliar los cuestionamientos ante las formas de interrelación sociales y espaciales que habíamos naturalizado, así como esforzarnos por discutir colectivamente y reaccionar a las condiciones tecnológicas que parecen evolucionar más rápido que nuestra capacidad crítica y reflexiva.

III. Sujetos, comunidades e imágenes afectadas

Los artefactos son más que instrumentos: son organizadores de sentido.

Sin ellos no hay experiencia.

Fernando Broncano¹¹

Los efectos de la instalación de pantallas urbanas en los espacios que considerábamos públicos, se unen a la intromisión de pantallas personales, en forma de dispositivos telefónicos, *tablets* y computadoras, en los espacios que considerábamos privados. “Pareciera que lo público y los privado colapsa en las pantallas”.¹²

⁹ Saskia Sassen, “Public Interventions. The Shifting Meaning of Urban Condition”, *Open II / Hybrid space*, 2006, <http://www.skor.nl/eng/news/item/open-ii-hybrid-space-how-wireless-media-are-mobilizing-public-space?single=1>. Consulta: 1 de junio de 2014.

¹⁰ Saskia Sassen, *Territorio, autoridad y derechos. De los ensamblajes medievales a los ensamblajes globales*, Madrid, Katz, 2010, p. 489.

¹¹ Fernando Broncano, *op. cit.*, p. 69.

¹² Loreto Alonso Atienza, “Un acercamiento a interfaces húmedos”, en *Las imágenes piensan, pensar con imágenes*, Madrid, Universidad Complutense, Delirio, 2014.



Loreto. b, *Sin afuera* 3, 2014.

Nos preguntamos si los imaginarios y territorios resultantes de estas incorporaciones pueden aún identificarse con lo que hemos denominado esfera pública.

La vinculación de los sujetos con territorios, comunidades e imaginarios específicos está marcada por la inundación con datos digitales de los espacios y tiempos que compartimos, lo que provoca un aumento considerable de ruido (no sólo auditivo, sino visual, espacial e informacional). Los ciudadanos, como principales destinatarios de este ruido visual, nos enfrentamos al intento de incorporación a un ciclo incansable de conexiones y desconexiones, que generalmente desemboca en una saturación cognitiva.

Se trata de una verdadera contaminación que parece concretizarse en una creciente desafección y desafección ante el entorno. Una desafección que Bernard Stiegler asocia a una imposibilidad de individualización psíquica y colectiva,¹³ y una desafección que, según el mismo autor, implica no sólo falta

¹³ *La vie publique est alors détruite : l'individuation psychique et collective y est devenue la désindividuation collective. Il n'y a plus de nous, il n'y a plus qu'un on, et le collectif, qu'il soit familial, politique, professionnel, confessionnel, national, rationnel ou même universel n'est plus porteur d'aucun horizon* (La vida pública es así destruida: la individuación psíquica y colectiva se vuelve la desindividuación colectiva. Ya no hay más un nosotros, no hay sino un uno, y lo colectivo, sea familiar, político, profesional, confesional, nacional, racional o incluso universal, ya no es portador de ningún horizonte). Bernard Stiegler, "L'individu désaffecté dans le processus de désindividuation psychique et collective", 2006, p. 6, <http://jcmbrun.free.fr/philos/individudesafect%E9.html>. Consulta: 1 de junio de 2014.

de afecto o mala voluntad sino también carencia de adhesión. Esta desafección en lo perceptivo que se extiende a la desafección afectiva finalmente parece conducirnos a la apercepción de un gran vacío, una reacción que experimentamos ante estímulos que ya no nos vinculan y con los cuales no nos identificamos, ni nos sentimos atraídos.

Otro efecto de la actual situación se refiere a la propia concepción de la imagen la cual se constituye no ya como objeto de contemplación de los sujetos, sino como una entidad operativa, capaz de reproducirse, mutar, recombinarse y distribuirse con cada vez mayor grado de independencia.

Desde distintas perspectivas modernas, las imágenes han sido consideradas por sus funciones decorativas e informativas y por sus características formales, aunque también didácticas, mnemónicas y ficcionales. En el arte occidental han constituido un medio eficaz de representación mimética y un instrumento de abstracción conceptual. Sin que se pretenda dejar de considerar estas dimensiones, parece posible ampliarlas a raíz de las actuales condiciones de producción y conexión que abren la posibilidad a que las imágenes interactúen y se activen con una función específica y programada para una misión. Imágenes operativas que monitorean a la sociedad civil, como las que surgen de cámaras urbanas y sensores y radares de tráfico, así como de los dispositivos de captura y representación del territorio utilizados en las últimas guerras estadounidenses en Irak y Afganistán. Es precisamente respecto a estos dispositivos que el artista Harun Farocki explica:

el procesamiento de las imágenes en los últimos veinte o treinta años se ha transformado, las imágenes cinematográficas no son simplemente elementos para el entretenimiento o la educación, las imágenes se han convertido en campos de trabajo, ya no son simples piruetas caprichosas. El estatus de las imágenes ha cambiado, y eso puede también constituir una oportunidad así como una nueva aproximación teórica, algo más allá de la estética; podemos comparar las imágenes a herramientas y máquinas, las manifestaciones estéticas como manifestaciones sintomáticas, huellas de su propio tiempo.¹⁴

¹⁴ Harun Farocki, transcripción del conversatorio de Cuahutémoc Medina y Eva San Giorgi con el cineasta, Cátedra Ingmar Bergman en Cine y Teatro, UNAM/MUAC, 1 de marzo de 2014.

La imagen-máquina de nuestros entornos actuales parece capaz de producir sujetos y sociedades, pero también de destruirlos. En la introducción al trabajo de Harun Farocki, George Didi-Huberman se pregunta: "¿Por qué, de qué manera y cómo es que la producción de imágenes participa de la destrucción de seres humanos?"¹⁵ y es evidente que la respuesta no depende de un nuevo conocimiento técnico, sino del entendimiento y el surgimiento de nuevas formas de relación con sujetos (colectivos) activos.

La nueva operatividad de las imágenes se deriva de su funcionamiento como máquinas. Los modos en los que se producen, intercambian y almacenan las imágenes en las pantallas responden a lógicas que ya no son las propias de los seres vivos. Surgen de memorias electrónicas que se encuentran liberadas de toda pasión, de toda pulsión humana, que se rigen por lineamientos y programaciones estipuladas y se reproducen entre pantallas.

Se trata además de objetos que trascienden las limitaciones de la imagen cinematográfica pues no tienen porqué mantener un orden secuencial y unidireccional predeterminado, sino que pueden cambiar, responder a una programación diferida, recombinarse aleatoriamente y volverse susceptibles a la interacción con el usuario, figura singular que parece sustituir a la del público o la audiencia.

Las diferencias entre las operatorias humanas y las no humanas nos han llevado habitualmente a pensar la máquina como subordinada, como extensión de nuestros sentidos, como afirmaba Marshall McLuhan, quien encontraba interesantes diferencias en los medios de comunicación en relación con el grado de participación al que invitaban; las sociedades más mecánicas y rurales y los medios fríos como los cómics o el cine requieren de toda nuestra atención y nos dejan un amplio espacio de interpretación, mientras que las sociedades urbanas que han experimentado mayor desarrollo electrónico propician medios calientes, como la radio o la televisión, que "no dejan que el público los complete tanto";¹⁶ son medios que no facilitan la interacción activa y que tienen su mejor ejemplo en las pantallas electrónicas de ledes que encontramos actualmente instaladas en cualquier esquina de nuestro entorno.

¹⁵ George Didi-Huberman "Cómo abrir los ojos", en Harun Farocki. *Desconfiar de las imágenes*, Buenos Aires, Caja Negra, 2013, p. 28.

¹⁶ Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós Comunicación, 1996, p. 43.

Ante el desbordante desarrollo tecnológico que estamos viviendo seguimos preguntándonos si se trata realmente de extensiones de lo humano, de auténticos invasores no humanos o de una nueva relación en el terreno de la mediación y la interfaz. Ya McLuhan señalaba algunos efectos desconcertantes en relación con estas extensiones de nuestras capacidades perceptivas y psíquicas: “el calentamiento de cualquiera de los sentidos tiende a ejercer un efecto hipnótico y su enfriamiento tiende a provocar alucinaciones”.¹⁷ Nuevamente surge la duda ante cómo se están desarrollando las prácticas y las subjetividades humanas en la intersección con las interfaces tecnológicas sobre cuyas programaciones hemos perdido el control.



Loreto. b. *Sin afuera* 4, 2014.

¹⁷ *Ibidem*, p. 158.

IV. Sin botones de apagado. Pantallas como interfaces de control

Movilizar la atención y la memoria significa movilizar lo vivo.

Maurizio Lazzarato¹⁸

La participación del espectador-usuario es fundamental. Su atención se ha convertido en una mercancía muy valiosa para el intercambio. La actual economía de la atención trata finalmente de la comercialización del tiempo de cerebro que tenemos disponible, un espacio muy cotizado dada la falta de expectación que experimentamos habitualmente.

Las interfaces, como superficies de contacto, son esenciales en este proceso, por eso resulta fundamental considerar sus características técnicas y las operaciones que permiten en el presente para adelantarse al impacto estético y cultural de los futuros desarrollos de computación ubicua,¹⁹ arquitecturas híbridas²⁰ y realidades aumentadas.²¹

El caso de las pantallas urbanas constituye un ejemplo de estas inquietudes. Las ubicadas en el exterior pueden entenderse como ventanas interactivas a una realidad enrarecida; a ellas les corresponde una característica singular que las distingue de la mayoría de las demás, y esto es la ausencia de la voluntad del usuario, es decir, la imposibilidad del ciudadano de controlar su funcionamiento. Son dispositivos

¹⁸ Maurizio Lazzarato, *Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control*, Madrid, Traficantes de Sueños, 2006, p. 158.

¹⁹ Computación ubicua (ubiquitous computing), también denominada *pervasive computing*, *calm technology*, *things that think*, *everyware* o inteligencia ambiental: dispositivos y sistemas de computación que se integran en nuestro entorno de forma inadvertida y son capaces de regir el funcionamiento específico de máquinas, edificios y sistemas complejos de transmisión.

²⁰ Las arquitecturas híbridas se relacionan con las llamadas ciudades inteligentes, *smart cities*, una capacitación tecnológica de la ciudad que se debate entre el *marketing*, la sostenibilidad social y mejora real de la calidad de vida. Se trata de un tipo de desarrollo urbano que según el reporte sobre ciudades europeas elaborado por Rudolf Gifinger en 2007 (en http://www.smartcities.eu/download/smart_cities_final_report.pdf. Consulta: 1 de junio 2014), propugna mejoras en el campo de la economía, la movilidad e interacción entre ciudadanos, cuidado del medioambiente y promoción de nuevas formas de vida comunitaria y cooperación social, con una administración más eficiente. Queda discutir las alianzas de estas nuevas utopías con los intereses de las empresas neoliberales, y también considerar en cada caso cómo se articula la supervisión optimizada del espacio en relación con los derechos de los ciudadanos.

²¹ La realidad aumentada se basa en lo que podríamos considerar una realidad mixta, compuesta por elementos físicos y por datos virtuales y digitales. A diferencia de la realidad virtual, que se desarrolla al margen de lo físicamente presente, la realidad aumentada propone visualizaciones y experiencias que se sobrepone y amplían a lo factual. Es interesante destacar que en la realidad aumentada las percepciones mediadas por dispositivos tecnológicos se mezclan con lo que podemos percibir con nuestros propios receptores, en muchos casos sin que podamos constatar diferencias.

que no nos permiten cambiar de canal, no hay libertad de *zapping*,²² *flipping*,²³ *zipping*,²⁴ *grazing*²⁵ o *mutting*.²⁶ Se trata de interfaces sordas, que ya no pueden ser apagadas ni encendidas por los ciudadanos y que responden a las directrices de un operador extraño y lejano con intereses fundamentalmente comerciales.

Las lógicas de la globalización comercial no son las únicas que se imponen. Junto a la pérdida de condiciones físicas y particulares se está desarrollando un proceso de naturalización de los dispositivos mediadores, de manera que cada vez son menos percibidos. El trabajo de los diseñadores y demás desarrolladores y programadores de las interfaces consiste precisamente en disimular la labor de estos agentes electrónicos que imponen lógicas y ritmos de funcionamiento; su éxito radica en proporcionarnos interfaces intuitivas y fáciles de usar. Este ocultamiento se da a partir de la asimilación de las interfaces a tecnologías más familiares, por ejemplo, las gafas que Google acaba de introducir al mercado y que a través de pantallas interactivas y táctiles colocadas justo delante de los ojos permiten visualizar, capturar y manipular contenidos digitales por medio de comandos que se activan por la voz o los gestos.²⁷

Los aparatos aún visibles como las pantallas nos pueden ofrecer pistas sobre los dispositivos invisibles que los sostienen, sistemas económicos y sociales, múltiples lenguajes con distintas modalidades de acceso y formas de gobernabilidad.

Al respecto de la gobernabilidad del territorio específico de la ciudad de México, la Ley de Publicidad Exterior del Distrito Federal recientemente promulgada reconoce en su artículo primero que “los habitantes de la Ciudad

²² Con el *zapping*, los telespectadores pueden cambiar de canal cuando llega la publicidad.

²³ El fenómeno del *flipping* es habitualmente confundido con el *zapping*. Se trata también de espectadores cambiando de canal pero no debido a la publicidad no deseada sino a la insatisfacción con el contenido específico de ese canal o a la inquietud por conocer qué ofrecen los otros canales.

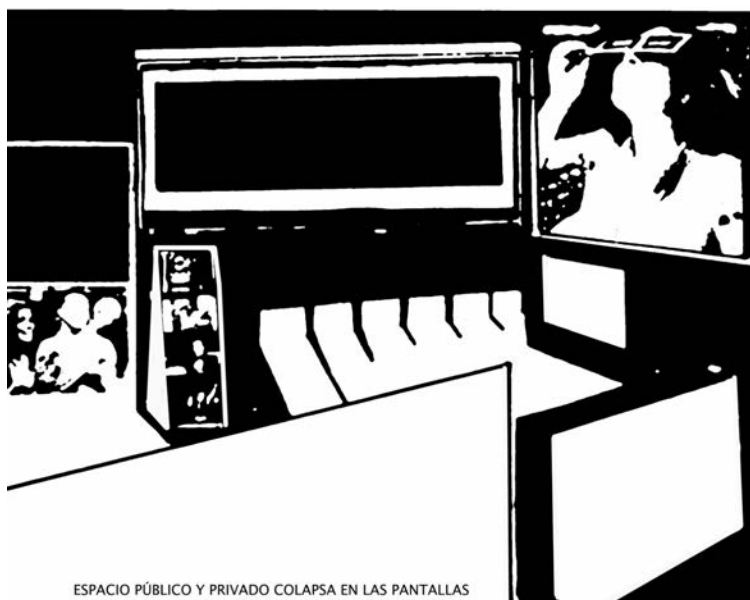
²⁴ Denominamos *zipping* al avance rápido en las grabaciones de video, usualmente realizado para evitar la publicidad.

²⁵ El *grazing* es la opción de ver varios programas a la vez.

²⁶ *Mutting* significa silenciar la pantalla, también se asocia con las anteriores como estrategia de evasión de la publicidad. Recordemos que cada vez más pantallas urbanas incorporan sonido.

²⁷ Google Glass es una interface englobada dentro de los *Head Mounted Displays* (HMD), que permite acceder a la información directamente sobre la retina de los ojos. La máquina se inserta así en el cuerpo del usuario, no es sólo portátil como otros dispositivos en uso sino que se acopla a los movimientos propios del sujeto.

de México tienen el derecho a desarrollarse en un entorno natural y urbano armónico, que propicie una mejor calidad de vida", y presenta a la publicidad exterior como un bien económico de los ciudadanos, "una actividad que fomenta el desarrollo económico de la ciudad, cuyo impacto debe ser armónico con el paisaje urbano, por lo cual debe ser regulada en beneficio del interés general" (art.2, punto IV), de modo que, como reconoce la misma Ley: "el 50% de los recursos que se generen por el aprovechamiento de los espacios para anuncios en los nodos publicitarios, se ingresarán al presupuesto de la Autoridad del Espacio Público del Distrito Federal como recursos autogenerados de aplicación automática, los cuales destinará al mejoramiento del espacio público en el que se ubiquen los nodos respectivos, así como de los espacios públicos circundantes" (art.37). Como se reconoce en las propias leyes que gobiernan el territorio, es imprescindible tener en cuenta una ecología de valores simbólicos, patrimoniales y culturales que fundamenten el interés general y la mejora de las condiciones de vida.



Loreto. b, *Sin afuera* 5, 2014.

Nos encontramos frente a una cuestión que problematiza la relación entre dos campos de conocimientos con el mismo origen etimológico: economía y ecología surgen del término griego *oikós* y hacen referencia a la administración de la casa. Desde la aparición de estas disciplinas, la relación ecología-economía constituye un problema fundamental de lo humano, en parte porque comparten el mismo objeto de estudio y en parte porque sus lógicas frecuentemente responden a intereses enfrentados. La ecología constituía para Ernst Haeckel, autor que introdujo el término a finales del siglo XIX, "la enseñanza de la economía de la naturaleza", una naturaleza que en la actualidad experimentamos muy compleja y que implica no sólo las relaciones de los organismos entre sí y con su ambiente biológico, sino al entorno de flujos culturalmente producidos de materia y energía con los que los humanos desarrollamos la vida.

V. Sin afuera aparente

Las quimeras y otros artefactos actualmente ya no emprenden una organización de lo inorgánico sino una reorganización de lo orgánico.

Bernard Stiegler²⁸

En estas primeras décadas del siglo XXI estamos asistiendo a la aparición y multiplicación de interfaces tecnológicas en nuestros entornos sociales y culturales, entes que en su función mediadora introducen sus propias lógicas de interpretación y programación, lenguaje numérico y recombinatorio en función de algoritmos, inmediatez de respuesta y circuitos de transmisión privatizados.

El régimen escópico que estamos experimentando nos lleva a la descentralización de los marcos de interpretación que habíamos heredado culturalmente; la técnica que habitamos ha supuesto una transformación no sólo de los espacios y tiempos que compartimos sino también del adentro, de la conexión del individuo con su singularidad, con los espacios que forma su cuerpo y con los rastros del pasado, con sus construcciones culturales, fraguadas en el tiempo, en largos periodos.

²⁸ Bernard Stiegler, *La técnica y el tiempo, vol. I, El pecado de Epimeteo*, Hondarribia, Cultura Libre, 2002, p. 134.

La transcripción del orden social global a territorios locales específicos plantea un riesgo de desaparición y homogenización. Nuestros espacios están siendo atravesados por un mismo circuito que se superpone a los vínculos sociales y las producciones simbólicas locales; nos enfrentamos a rupturas con la tradición y la historia que han ido progresivamente construyendo los territorios particulares y comunitarios y los imaginarios que compartimos. Un doble riesgo de colonización de los territorios físicos y estables, y de los tiempos socialmente establecidos.

Nada está perdido, la cuestión nos dirige a replantear cómo estamos siendo afectados, qué capacidad tenemos de afectar y cómo podemos seguir desarrollando modos de agenciamiento ante la progresión de estos dispositivos y el aumento de sus capacidades y habilidades. Avances que pueden constituir verdaderos retrocesos en la práctica social.



Loreto. b, *Sin afuera 6*, 2014.

Si queremos desarrollar marcos críticos que nos permitan hacer una reflexión acerca de los vínculos y territorios comunes que compartimos, resulta fundamental tener en cuenta la dimensión estética de estas imágenes-máquina que circulan en el contexto electrónico de las pantallas y que responden a tiempos y espacios que ya no son los propios de los humanos de las comunidades modernas.

En la actualidad, la inmersión en la esfera de la comunicación parece ser una meta para las industrias de la cultura y para sus circuitos de engordamiento económico. La crítica necesaria ante esta situación presente requiere de una distancia correcta, una distancia que frecuentemente resulta imposible debido justamente a la dificultad de pensar un afuera.

La importancia de los imaginarios plurales y la denuncia de estas formas de explotación en las sociedades modernas europeas fue parte del proyecto de la Escuela de Frankfurt. La intensificación de estos desarrollos y sus evoluciones en el siglo XXI mantienen en el centro de la cuestión la misma pregunta que se hacía Walter Benjamin: "¿Qué hace a los anuncios ser tan superiores a la crítica? No lo que dice el rótulo eléctrico y rojo sino el charco de fuego que lo va reflejando en el asfalto".²⁹

Referencias bibliográficas

- ALONSO Atienza, Loreto, "Un acercamiento a interfaces húmedos", en *Las imágenes piensan, pensar con imágenes*, Madrid, Universidad Complutense, Delirio, 2014.
- BECK, Ulrich, *La sociedad del riesgo global*, Madrid, Siglo XXI, 2002.
- BENJAMIN, Walter, "Calle de dirección única", en *Obras IV, vol I*, Madrid, Abada, 2010.
- BRONCANO, Fernando, *La estrategia del sionista. Cultura material para nuevas humanidades*, Salamanca, Delirio, 2012.
- DE CERTAU, Michel, *La invención de lo cotidiano*, México, Universidad Iberoamericana, 1999.
- DIDI-HUBERMAN, George, "Cómo abrir los ojos", en *Harun Farocki. Desconfiar de las imágenes*, Buenos Aires, Caja Negra, 2013.
- JENKINS, Henri, *Convergence Culture. Where the Old and the New Media Collide*, Nueva York, New York University Press, 2006.

²⁹ Walter Benjamin, "Calle de dirección única", en *Obras IV, vol. I*, Madrid, Abada, 2010, p. 69.

- LAZZARATO, Maurizio, *Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control*, Madrid, Traficantes de Sueños, 2006.
- _____, "El pluralismo semiótico y el nuevo gobierno de los signos. Homenaje a Félix Guattari". <http://eipcp.net/transversal/0107/lazzarato/es>. Consultado el 1 de junio de 2014.
- LEY DE PUBLICIDAD EXTERIOR DEL DISTRITO FEDERAL, *Gaceta Oficial del Distrito Federal*, 2014. <http://www.aldf.gob.mx/archivobe511a3877624ccf02a52659a1015d5d.pdf>. Consultado el 1 de junio de 2014.
- MCLUHAN, Marshall, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona, Paidós comunicación, 1996.
- RAMA, Ángel, *La ciudad letrada*, Madrid, Fineo, 2009.
- SASSEN, Saskia. "Public interventions. The Shifting meaning of urban condition", *Open II/ Hybrid Space*, <http://www.skor.nl/eng/news/item/open-II-hybrid-space-how-wireless-media-are-mobilizing-public-space?single=1>. Consultado el 1 de junio de 2014.
- _____, *Territorio, autoridad y derechos. De los ensamblajes medievales a los ensamblajes globales*. Madrid, Katz, 2010.
- STIEGLER, Bernard, "L'individu désaffecté dans le processus de désindividuation psychique et collective", 2006. <http://jcmbun.free.fr/philolo/individudesafect%E9.html>. Consulta: 1 de junio de 2014.
- _____, *La técnica y el tiempo*, Hondarribia, Cultura Libre, 2002.

Sin afuera aparente. Hacia una ecología de pantallas y humanos, de Loreto Alonso Atienza,
se terminó de imprimir en diciembre de 2016 en los talleres de Estampa Artes Gráficas,
Privada de Doctor Márquez 53, Col. Doctores, México D. F.,
tel. 5530 5289 y 5530 5526, e-mail: estrampa@prodigy.net.mx
Concepto de la serie: Eréndira Meléndez Torres y Marco Vinicio Barrera Castillo
Coordinación: Eréndira Meléndez Torres
Edición: Amadís Ross, Carlos Martínez Gordillo y Margarita González Arredondo
Diseño: Yolanda Pérez Sandoval
Formación: José Luis Rojo