Experiencia de emplazamiento y creación en lo virtual

(EECAV)

Experiencia de emplazamiento y creación artística en lo virtual

Trabajo de grado por:

Luis Felipe Chaparro Arboleda

Directora: Rocío de las Mercedes Martínez

Licenciatura en Artes Visuales

2021

Índice
Contenido

Introducción 7

Pensar 7

Experimentar 8

Crear 8

Mi emplazamiento en el emplazamiento 9

El emplazamiento físico 11

El emplazamiento sensible 12

El emplazamineto discursivo 12

¿Cómo me emplazo en esta investigación? 12

Mi emplazamiento para Pensar, experimentar, crear 13

Pensar 14

Experimentar 17

Crear 19

Mi emplazamiento sobre el arte y la tecnología 21

Mi emplazamiento en lo virtual 23

La propiedad como un fenómeno de virtualización 26

Pensar 27

El origen del problema 27

Emplazándome en el problema 28

El inventario 30
Experimentar 34
Metodología 34
La ruta 36
(EECAV) 36
Mapa de la experiencia de emplazamiento artístico en ámbito de lo virtual (EECAV) 38
La inmobiliaria como lugar de emplazamiento 40
Incertidumbre y caos como cuestiones emergentes que tensionan en la experiencia 44
Okupas virtuales 47
La basura 51
Crear 53
Del caos a la creación 53
Orden 54
¿Qué hacer con esta materia virtual? 55
El basurero central 56
El parquecito 60
La Cometa y el Spiderman 62
Obstrucciones 63

La escalera al cielo 64
Mi obra es todo el proceso 66
(ECAV) como un todo 68
Reflexiones 69
Emplazamiento de mi casa ideal 69
Mi emplazamiento sobre el cuerpo 74
Mi emplazamiento reflexivo sobre la educación artística visual 76
La importancia de experiencia tecnológica en la educación 77
Referencias 80

Experiencia de emplazamiento y creación artística en lo virtual

E - Experiencia

E - Emplazamiento

C - Creación

A - Artística

V - Virtual

(EECAV)

Introducción

Este trabajo de grado a través de la investigación creación llamado “Experiencia de emplazamiento y creación artística en lo virtual” (EECAV), nace con la necesidad de explorar el arte, la tecnología y lo virtual, en relación con mi experiencia de vida; de ahí deviene el concepto de emplazamiento que se irá postulando a lo largo del documento. Por otro lado, es importante añadir que los conceptos más importantes se enunciarán en los primeros capítulos con el propósito de facilitar su entendimiento para así tener una idea clara cuando hablo de emplazamiento, virtualidad, pensar, experimentar, crear, arte y tecnología.

Este trabajo de grado tiene como estructura tres partes que emergen de mi propio entendimiento sobre el proceso y está dividido en las siguientes etapas: Pensar, Experimentar y crear.

Pensar

Allí, me emplazo en el problema de lo general a lo específico, partiendo del problema de la desterritorialización, la falta de espacio público y lo virtual como un lugar emplazamiento, para finalmente ponerlo en relación con mi experiencia del despojo y mi necesidad por emplazarme. Pretendo encontrar una ruta para experimentar y hallar un punto de tensión más específico que me permita reflexionar y crear. También elaboro un inventario de mis posesiones digitales y materiales para problematizar el asunto de la propiedad. Posteriormente, emergen las siguientes dos preguntas.

1- ¿Cómo emplazarme sensible y discursivamente para experimentar y generar un diálogo entre el arte, lo virtual y el asunto de la propiedad?

Experimentar

En esta parte del documento, diseñé una estrategia de inmersión que me permitió sumergirme en un entorno virtual creado por mí, con el propósito de adquirir experiencia, reflexionar y encontrar esos puntos de tensión que me susciten la creación artística. Siendo consciente de mi falta de experiencia y conocimiento usando algunos programas informáticos, me dispongo en esta etapa de experimentación a entender cómo funciona el programa "**Unreal Engine"** para aprenderlo a usar. Una vez entendí el funcionamiento básico de dicho programa, fue posible la creación de una inmobiliaria virtual que nombré "Píxel cuadrado".

"Píxel cuadrado" es un espacio virtual que más tarde se constituyó como una creación plástica, en la cual creé una inmobiliaria, de donde emerge el problema de la "basura virtual". En este punto mis pretensiones con la inmobiliaria son truncadas y reformuladas por los "Okupas virtuales". Después de esto, la propiedad la empiezo a ver como un posible fenómeno de virtualización.

Mi proceso empieza a tomar otro rumbo y sale a la luz la necesidad de ponerle orden al caos. En ese proceso de ordenamiento, recolección y clasificación, resignifico el término de "basura virtual" por "materia virtual". Esta nueva comprensión me conecta con experiencias de mi vida, porque me proporcionó puntos de tensión que me sensibilizaron para crear.

Crear

Después del ordenamiento en "Experiencia de emplazamiento y creación artística en lo virtual" (EECAV), encuentro una relación directa entre mis experiencias y "la materia virtual" que allí se encuentra. Esto me sensibilizó para construir una serie de creaciones artísticas. Es importante rescatar que dichas creaciones son parte del espacio, ya que generan una identidad conjunta con todo el proceso y no se pueden entender por separado. Así que entiendo este trabajo de grado como un "sistema complejo" en términos de Morin (1990). Mi proceso creativo, es entonces, una serie de emplazamientos artístico que me permiten colocar, sentir y generar un discurso acerca del arte, la tecnología y lo virtual en relación con mi experiencia.

Mi emplazamiento en el emplazamiento

Este concepto de emplazamiento parte de una conversación que tuve con mi directora de grado, en donde ella me dice: Pardo (2021): —He estado leyendo tu escrito, lo que veo es una búsqueda por emplazarte—. Esta palabra me pareció tan rara, que empecé a indagar al respecto. Tuve muchos acercamientos a este concepto. Primero me acerqué desde el campo de la arquitectura, en dónde emplazamiento se refiere a la colocación y a la posición de una edificación en relación con su entorno y su contexto. Aspectos como la posición del sol, la inclinación del terreno, su ubicación en un área urbana o rural, deben tenerse en cuenta para su diseño.

Posteriormente me encuentro con el "emplazamiento" como una teoría que me permito describir de la siguiente manera: "una praxis que nos ayuda a emplazarnos en la complejidad del mundo sin desconocernos como seres humanos, nuestras capacidades y nuestras limitantes. Reconocernos como seres cambiantes que conocen, desconocen; al mismo tiempo necesitamos ocupar lugares cambiantes para ser y estar corporal, discursiva y simbólicamente. Podría entenderse como una mirada contemporánea que nos permite conocer y dar sentido al mundo sin caer en una idea absoluta o determinista:

> *La Teoría del emplazamiento no es una mirada que desee sustituir o reemplazar otras miradas; en todo caso busca re-emplazarlas. Muy al contrario, es territorio de tránsito, espacio compartido, catalizador que permite que elementos muy distintos de distintas tradiciones del pensamiento puedan entrar en diálogo y reaccionar entre sí. Para que de esa reacción surja la precaria -pero imprescindible- iluminación de la existencia, tan distinta a las luces de la razón impositiva y teleológica que amenazaron con destruirlo todo en una gran deflagración luminosa. La Teoría del Emplazamiento acepta ese juego constante de luces (razón) y sombras (intuición, sentimientos) que constituyen el claroscuro del vivir, ese tejido y destejido de lo sim-bólico y lo dia-bólico* (*Vázquez, 2003, p. 27).*

Entiendo entonces, esta teoría como una forma de estudiar los sistemas complejos de manera interdisciplinar y transdisciplinar, debido a que nos propone analizar desde diferentes áreas del conocimiento o disciplinas para estudiar los fenómenos. Según lo anterior es posible estudiar cualquier fenómeno desde disciplinas directamente contradictorias, en donde dichas contradicciones emergen como asuntos no de disputa violenta, sino como lugares posibles de análisis y construcción de conocimiento.

Siendo así, en este trabajo de grado, me arriesgo a comprender de manera superficial desde una perspectiva antropológica y filosófica el arte, la tecnología y lo virtual. Finalmente, relaciono estos enfoques con mi experiencia de vida. Es oportuno decir que estos enfoques no son los únicos posibles lugares de análisis, ya que estos corresponden a la forma en la que hoy, según mis conocimientos y mi propia experiencia, asumí este trabajo de grado.

Desde ese entendimiento general del emplazamiento como teoría, seguía con dudas acerca del significado de "emplazamiento" como concepto específico. Si bien, había ya un precedente desde la arquitectura, no estaba del todo satisfecho, así que estas dudas quedaron un poco más claras cuando revisé el texto de "El arte y el espacio" escrito originalmente por Heidegger (1969) de donde extraigo la siguiente cita bajo la traducción y criterio de Escudero (2009):

> *Además de «confesar», «admitir», «conceder» o «con-venir», einräumen significa también «colocar (en su lugar)», «disponer», «emplazar». Atendiendo a la raíz de -raum también se podría hablar de «dejar espacio», «hacer sitio». En nuestro caso hemos preferido la opción «emplazar» en el sentido de «atribuir a una cosa cierto emplazamiento o lugar». (p.44).*

Escudero, señala que el concepto alemán "einräumen" fue traducido al español como "emplazar". Siendo asi, me recojo en el significado que le ortorga dicho autor.

Teniendo una idea más clara del emplzamiento a nivel general como teoria y a nivel especifico como concepto, desarrollo a través de esa compresión, mi propia forma de entender dicho concepto para artircularlo con mi proceso de investigacio creación. Entonces, me meplazo en este concepto de la siguiente manera:

El ser humano, simpre tiene la necesidad de poner en su ”lugar” no solo sus objetos materiales y su propio cuerpo, también lo hace con sus ideas, sus emociones, e incluso sus palabras. Esto me hace pensar en la típica frase “¡no pongas palabras en mi boca!”, que solemos usar en discuciones; de alguna manera, es como si la palabra se emplzara en las personas. Es como si las palabras pertenecieran a derteminados lugares de manera temporal. Con esto quiero decir que existen más posiblidades de entender el emplazamiento o darle una interpretacíon más dinámica a este concepto. Siendo así, lo entiendo en tres maneras posibles: el emplazamiento físico, sensible y discursivo.

El emplazamiento físico

Se podría entender como el lugar de las cosas fisicas, la manera en que estas se relacionan y hacen parte de un sistema complejo. Los seres vivos al tener un cuerpo fisico, necesitamos colocarnos o emplazarnos en un espacio y tiempo determinado para sobrevivir; necesitamos un piso para caminar y nos hemos adaptado a múltiples condiciones naturales. Por consiguiente, nuestros cuerpos nos sugieren formas físicas de emplazarnos en la natrualeza; es decir, nuestra anatomía nos condiciona a colocarnos en el espacio de manera particular y eso construye, en parte, nuestra forma de relacionarnos con el mundo.

Sengún lo anterior, mi necesidad de emplazarme en el mundo físico y ocupar un lugar, es una de las preocupaciones visibles a lo largo de este proceso de investigacion creación y cómo lo virtual es un posible y futuro lugar de emplazamiento.

El emplazamiento sensible

No solamente los seres humanos nos colocamos o emplazamos en determinado lugar, también sentimos en esos lugares; ahora bien, podríamos decir que hay emociones negativas, positivas e incluso otras indescriptibles. Las emociones son otra dimensión en la que el ser vivo está allí o se emplaza. Una persona puede emplazarse tristemente en un lugar, felizmente e incluso pensativamente. Siendo así, este proyecto surge del reconocimiento de mi experiencia sensible.

El emplazamineto discursivo

El ser humano a la vez que se emplaza en un lugar físico y de forma sensible, también lo hace discursivamente; es decir, tenemos la necesidad de posicionarnos o colocarnos en determinadas ideas para darle sentido y compresión al mundo, darle algo de "piso" a nuestra estructura conceptual de las cosas. Entonces, el emplzamiento discursivo es "colocar" y "darle lugar" a la palabra, el discurso y el lenguaje. Le damos lugar a la palabra cuando adjudicamos un discurso a un objetos o cuando asumimos una tendencia política.

De esta manera, yo me emplazo en diferentes coceptos y discursos para darle un lugar o hacerle espacio a mi compresión de este proceso de investigación creación. Este texto, es un reflejo de mi emplzamiento discursivo frente al arte, la tecnologia y lo virtual en relacion con mi experiencia. Cuando pensamos elaboramos discursos y " pensar antes de hablar" es ser conciente de cómo y en dónde se emplaza la palabra.

¿Cómo me emplazo en esta investigación?

Durante toda mi vida he estado en constante venir y devenir, desde mi experiencia habitando este cuerpo humano que se ha visto inmerso en una serie de problemáticas, tales como el problema del territorio, del lugar, del arraigo, del desplazamiento, del despojo, del dolor, y todo tipo de emociones y estímulos que lo caracterizan. Hasta mi experiencia académica por conocer y apropiar los discursos,

en donde de igual manera, desde la academia, no podía entender el pensamiento de algunos autores sin pretender escaparme de la condición multidimensional de lo que soy.

No solamente estoy condicionado por mi cuerpo y por el espacio que ocupo en el mundo, también estoy condicionado por mi tiempo; aun así, tengo un instinto por conocer y darle sentido al mundo. La investigación-creación, permite ser consciente de estas condiciones y al mismo tiempo invita a aprender y a crear. Así que, desde esta perspectiva, me emplazo como un ser humano que Investiga. Por esta razón, reconocerme primero como ser humano significa que soy consciente de mis condiciones espacio temporales, corpóreas, emocionales y mentales para asumir este proceso.

Mi necesidad de conocer y aprender me lleva a transitar por algunas ideas y conceptos trabajados por algunos autores; esto no quiere decir que mi interpretación sobre ellos sea esencialista ni que sea la única mirada de análisis. Es la forma en la cual, según mi experiencia y mi conocimiento, pude hacer frente a las preguntas que emergieron en el proceso de hacer de mi trabajo de grado.

Mi emplazamiento para Pensar, experimentar, crear

Desde que emprendí este proceso de investigación creación rondé por muchos lugares, todo fue confuso y complicado, sentía una inestabilidad y un afán por establecer certezas que me permitieran avanzar; me llené de citas que se volvían algo superficiales, tuve emociones negativas y positivas. Creo que algunas de estas emociones negativas fueron producto de mi entendimiento desde el método científico y mi experiencia en la academia, puesto que me había acostumbrado a estudiar y conocer el mundo de ese modo. Es por esto, que la línea de investigación, creación, cuerpo y territorio fue todo un reto y me desafió, por un lado, escrituralmente, y por otro me afectó emocional, física, creativa y mentalmente.

Es por esto, que me atrevo a decir que durante el proceso transité en tres estados que reconozco y enuncio como pensar, experimentar, y crear; encontré modos de emplazarme en la incertidumbre, experimentando puse en diálogo mis tensiones, y cuando creé no solamente produje cosas u objetos, creé nuevas formas de entenderme, de conocer y conocerme.

El pensar, experimentar y crear, si bien, los describo como procesos distintos, lo cierto es que están conectados y es difícil desarrollar solo uno sin que los otros aparezcan como participantes activos. Esta clasificación es un intento de entender mi trabajo de grado como un proceso integral y también para organizar mis ideas escrituralmente.

Este tránsito, podría entenderse como una metodología general para adentrarme al proceso de investigación y encontrar esa tensión más particular que se constituyó en un estímulo para la creación. La pregunta de la que parto para iniciar mi tránsito es: ¿Cómo puedo encontrar esa tensión que me sensibilice y me contribuya como estímulo para pensar, experimentar y crear?

Pensar

Ciertamente, cuando hablamos de pensamiento nos enfrentamos a esa complejidad con muchas capas de la que habla Morín (1990), ya que formas de pensar hay tantas como personas. El pensamiento es un sistema complejo que requiere múltiples enfoques para entenderse; este enfoque podría ser desde la psicología como un proceso psíquico, o desde la antropología como un fenómeno que emerge del órgano cerebral. No obstante, he preferido buscar otras aproximaciones que me permitieron jugar con este concepto del pensamiento y relacionarlo con la idea que he venido trabajando del emplazamiento.

Siendo consciente de esto, he decidido emplazarme discursivamente en este concepto de manera filosófica, desde Krishnamurati *(1986,1987)* que en su dialogo con Bohm enuncia lo siguiente: *"El pensamiento es el movimiento de la experiencia, del conocimiento y la memoria. Es la totalidad de este movimiento" (p.7,).*

Entonces, si el pasamiento lo podemos entender como un sistema complejo en movimiento, podríamos jugar con el término de emplazamiento, es decir, al pensar estamos moviendo conocimientos, experiencias y memorias, por consiguiente, esto implicaría que "el pensamiento" es el proceso de emplazar o "hacerle sitio" al conocimiento, la experiencia, y la memoria.

Partiendo de lo anterior, una de las formas en que "emplazamos" el pensamiento, podría ser, entonces, de manera física como se había mencionado anteriormente. Lo plástico en el arte, podría ser la forma en que emplazamos nuestro pensamiento en el mundo físico a partir de la creación de objetos.

También existen diferentes formas, flujos, direcciones, hacia donde se mueve el pensamiento, me refiero a lo que conocemos como enfoques, áreas del conocimiento o lugares de análisis en donde el ser humano se emplaza para conocer. El paradigma de la complejidad es la dirección o enfoque en el que yo me emplazo discursivamente para adentrarme a conocer sobre los asuntos relevantes en este trabajo de grado.

> *"Un hallazgo de una capa profunda de la realidad que justamente, porque es profunda, no puede ser traducida a nuestra lógica, así pues, la complejidad es diferente a la completud (comprendiendo la completo como la multidimensionalidad) y la totalidad es la no verdad" (Morín,1990, p. 63).*

Morín, nos problematiza el momento espaciotemporal del conocimiento en el que nos encontramos y como el pensamiento moderno se encuentra actualmente en crisis, ya que es insuficiente para entender los fenómenos en la contemporaneidad. Por otro lado, desde el pensamiento científico contemporáneo, también se estudia el asunto de la complejidad, ya que con los nuevos hallazgos que emergen de la física, los científicos, se encuentran con sistemas tan sensibles y susceptibles a cambios, como es el caso de las partículas, cuyo comportamiento cambia con solo observarlas. Es un hecho, que su forma de estudiar los sistemas complejos de una u otra forma, también responde a unos cánones positivistas.

Tampoco es posible establecer un modelo que funcione con todos los sistemas, por esta razón, el pensamiento complejo nos invita a ser conscientes de nuestros límites y posibilidades y de esa manera darle sentido al mundo. Así que podríamos describir el pensamiento complejo como un flujo o enfoque que tomamos para entender y dar significado al mundo. Pero ese significado se trasforma y aunque pueda generar pánico por la falta de certeza sobre las cosas, nos sirve para transitar, situarnos y vivir temporalmente. ¿De dónde sale entonces, el conocimiento en mi proceso de investigación creación?

La anterior cita de Morín me llevó a pensar lo siguiente: el conocimiento no tiene un proceso específico sino a partir del desconocimiento encontramos otros conocimientos. El conocimiento a veces no está en la indagación de la pregunta inicial y el planteamiento del problema, ya que en muchas ocasiones la formulación de una pregunta solo aparece como una intuición por la cual navegar para encontrar preguntas más precisas que nos susciten la creación o la investigación. El conocimiento en sí mismo podría entenderse como un acto creativo en donde la experiencia juega un valor importante.

En el relato de la experiencia hay variables dignas de estudio, ya que cualquier cambio en dichas variables, produce cambios en el resultado de cualquier búsqueda, siendo consiente de esto, he decidido ceñirme al orden de los acontecimientos para narrar mi proceso; dicho en otras palabras, de la manera en que vaya desplegándose el texto se irán reflejando mis preocupaciones, mis inseguridades, mis aciertos y desaciertos y como emergieron algunos asuntos que considero relevantes.

La experiencia es fundamental para la creación artística, ya que es precisamente ahí donde pueden estar esas tensiones que nos susciten la creación artística; y precisamente ahí, es en donde encontré la relación con mi trabajo de grado, ya que por un lado tiene un carácter autobiográfico y anecdótico, pero sin la intención de quedarme meramente en la anécdota del despojo y lo triste que puede ser una experiencia en la vida. Lo que busco hacer es que estas experiencias vividas me lleven a pensar y allí encontrar puntos de tensión que estimulen mi proceso creativo

Experimentar

“La experiencia es «eso que me pasa».” (Larrosa,2006, p.g.88).

La experiencia en mi proceso de investigación creación toma sentido e importancia cuando eso “que me pasa” a mí, me sirve como punto de partida para lazarme a investigar. Le doy aquí valor a la experiencia en dos sentidos, uno desde las experiencias ya vividas, y el otro desde mi necesidad de adquirir nuevas experiencias.

La experimentación en el arte siempre ha estado presente y es un proceso vital humano. Todo el tiempo estamos experimentando de forma consciente o inconsciente. Podemos evidenciar este proceso en las situaciones más cotidianas y ordinarias de la vida; por ejemplo, mientras vamos en el transporte público ocurren miles de procesos. Podemos estar pensando en ideas y experimentar al mismo tiempo formas de organizar esas ideas; por otro lado, muchas veces también tocamos objetos inconscientemente para experimentar con el tacto.

Experimentar puede resumirse en el proceso de adquisición de experiencia. Hay diferentes tipos de experiencia, voluntarias, e involuntarias y muchas otras. Por ejemplo, en una experiencia voluntaria podemos decir, que hay una voluntad de lanzarse a la experiencia y es que, en este sentido, estamos buscando, no necesariamente un objetivo final o concreto, sino de pronto queremos simplemente sentir y dejarnos llevar por lo que nos ofrece el mundo, una realidad o la vida en sí misma.

Lo sensible configura la experiencia de forma aparentemente causal y viceversa. Si pensamos en una analogía para explicar esto, el ejemplo sería el de “la gallina y el huevo*”*, puesto que si quisiéramos saber cuál fue primero, ciertamente entraríamos en un debate interminable. Lo que sí se puede decir, es que lo sensorial posibilita la experiencia y la experiencia posibilita lo sensorial, son codependientes. Por el momento no se me ocurre una experiencia que no dependa de lo sensible, entendiendo lo sensible desde Dewey (1934):

> *La -sensibilidad cubre un amplio grupo de contenidos: lo sensorial, lo sensacional, lo sensitivo, lo sensato y lo sentimental junto con lo sensual. Incluye casi todo, desde el mero choque físico y emocional hasta la sensación misma, esto es, la significación de las cosas, presente en la experiencia inmediata (p.25).*

El arte nos ofrece muchos tipos de experimentación y esto no solamente es visible en el momento en el que nos encontramos manipulando la materia o los discursos, sino también en momentos previos a la intención voluntaria de experimentar la creación artística; es decir, en la contemporaneidad el arte va más allá de del objeto y hace posible la noción de proceso artístico.

La ciencia ha estructurado sus formas de experimentar a través del método científico y una serie de esquemas que se pueden replicar. Sin embargo, en el arte encontramos múltiples formas de experimentar desde el cuerpo la memoria, las emociones y muchas otras dimensiones que constituyen al ser humano.

Me emplazo desde la idea, no del experimento, sino de la experimentación, debido a que este primero, se presenta como un modelo positivista con un inicio y un final establecidos; en donde hay un observador externo que se aleja del objeto de estudio. Mientras que la experimentación tiene una interpretación más flexible y brinda la posibilidad de participar. Por otro lado, en el experimento, todas las variables y condiciones están contempladas previamente. En este caso, mi trabajo de grado me lleva más por un camino de incertidumbre momentánea, en donde necesito experimentar para conocer más, pero también para sentir, ser participante y también dejarme afectar por los acontecimientos.

En este proceso de investigación creación hay una necesidad por conocer más a partir de la experiencia que me brinda el relacionarme con el (EECAV); pero no con el fin de establecer algún tipo de verdad sobre el sistema complejo que creé. Es aquí, cuando el termino de experiencia también se hace visible, ya que va ligado directamente la experimentación; me atrevería a decir que no hay experimentación sin experiencia.

Crear

La creación parece ser algo inevitable, todo el tiempo estamos creando en el mundo físico y en nuestro pensamiento. Sin embargo, quisiera llevar este concepto hacia el lado de la creación artística. Si bien, desde algunas perspectivas tradicionales la creación se hace cuando el creador proyecta su obra de manera física, o desarrolla un ejercicio plástico final, en la contemporaneidad se le da mucho más valor a la experiencia de crear, es decir, la creación ocurre mientras estamos creando. El objeto plástico cuando se consolida deja de estar en creación y se vuelve algo ya existente y constituido. Me emplazo en la creación como un proceso que, si bien pude manifestarse plásticamente, todo lo que antecede al objeto constituido es de suma relevancia, no solo la técnica sino también la emoción. Siendo así, la creación artística como lo menciona Amador (2009) en su artículo "Pensar con arte" de la revista (Pensamiento), (palabra)…y obra, se puede entender de la siguiente manera:

> *Las obras de arte no son el todo en el arte. El arte es una forma de pensar, es pensamiento extremo, está en la cotidianidad, está en cualquiera de nosotros, puede ser extremo-extremo (el artista y la obra de arte). La educación artística es la guía en su construcción. La estética es emoción, es pensamiento con sentimiento (p.5).*

Si el arte es "una forma de pensar" y como habíamos dicho antes, el "pensamiento es movimiento", la creación artística es una forma particular y sensible de mover las ideas, las experiencias y el conocimiento. Es emplazamiento puro, es emplazar de manera física, sensible y discursiva, las ideas, la materia y la emoción en un mismo lugar. Es así como la obra artística es objeto y pensamiento, pero también es lugar.

La creación artística al ser una forma de pensar también es una forma muy propia de resolver problemas, "de hacerle sitio" a nuestras inquietudes por más mundanas o profundas que parezcan. Cuando le damos un sitio a las cosas, de alguna manera les damos importancia, ya que merecen ocupar un espacio y un tiempo, tanto en el mundo físico como en nuestro pensamiento. El ser humano no

solo resuelve problemas prácticos y mecánicos casi que instintivamente, también, estéticos y emocionales propios, tal como lo dice Brousseau G. (1997) citado en Amador (2009):

> *No todo problema se puede reducir a un modo algorítmico (Brousseau G., 1997), desechándose una serie de heurísticas (medios para descubrir) que complementan o suplantan al algoritmo, y permiten construir un verdadero aprendizaje significativo. Puede ser declarativo/autobiográfico/semántico, relacionado con las experiencias personales y el conocimiento implícito o procedimental, o sea, la forma de realizar una cierta tarea, como manejar un carro, resolver una ecuación, ejecutar una coreografía. (, p. 5).*

La forma en la cual trancité por mi proceso creativo e idagativo, es en efecto, un reflejo de mi propa experiecia y la imagen que tengo del mundo. (EECAV) en este caso, resulve problemas fisicos o plásticos, discusivos y sensibles desde los lugares que meciona Amador (2009) tales como las experiencias, lo autobiografico y demás.

En el caso de la creación de objetos tecnológicos, si bien hay una resolución de problemas prácticos y mecánicos, también se inventan nuevos problemas complejos que antes no existían; y a veces hasta ridiculos, es decir, en vez de facilitar las cosas, las termina complicadolas aún más. Se resuelve un problemas práctico, pero generando otros, como en el caso de las bolsas plásticas, pues estas sirven para llevar lo que mercamos, pero ello genera contaminación, tapa las alcantarillas y atenta contra el medio ambiente.

Siendo asi, me permito ponder en duda el carácter meramente funsional, práctico y objetivo de la tecnologia; quizás detrás de todas estos objetos tecnológicos que superficialmente facilitan una tarea, se esconden instintos vanales, necesidades emocionales por satisfacer e impulsos creativos y sensibles.

y si el arte también tiene un función o carácter útil a lo igual que el objeto tecnológico, es posible describirlo como una tecnológia que resulve cierto tipo de problemas. En el siguiente apartado desarrollo la tecnología desde una perspectiva antropológica para conectar

la idea del útil como extensión del cuerpo; menciono esto, ya que me queda la sospecha de que la creación artística también podría ser una tecnología de extensión del cuerpo

Mi emplazamiento sobre el arte y la tecnología

Si bien, el arte ha sido una de las cosas que más me han influenciado y de allí provienen la mayor cantidad de inquietudes y saberes, la tecnología me ha marcado de forma profunda, a pesar de que no me considero un profesional o experto en la materia. Me he acercado a ella de una forma más pasional, experimental y autodidacta.

En mi proceso de aprendizaje he pasado por muchas etapas de comprensión frente a estas dos áreas; pasé por tener un conflicto con la ciencia y la tecnología, ya que las entendía desde una perspectiva positivista. Posteriormente, en cuanto adquiría más conocimiento y experiencia, las diferencias entre la tecnología y las artes se hacían cada vez más difusas, puesto que ahora las veía mucho más similares; es decir, las dos han tenido sus épocas oscuras y sus épocas doradas. La ciencia ha logrado avances enormes, que de una u otra forma mejoran la vida de algunos seres humanos y al mismo tiempo ha generado nuevos problemas.

La tecnología ha dejado un legado muy cuestionado, la crítica que genera es claramente su instrumentalización en función del poder económico, biopolítico, su impacto en la jerarquización de la sociedad y la desigualdad. Por otro lado, también se le juzga por su carácter rígido procedimental y su pretensión de buscar una objetividad, dejando otras dimensiones del ser humano como las emociones.

Por su lado, el arte también tiene un pequeño problema, es que muchas veces desde algunas perspectivas, se espera la creación de un objeto concreto, así no posea las mismas características instrumentales que un objeto tecnológico. El arte algunas veces posee un problema de limitación, y es que, en algún sentido, presenta cierto tipo de rigidez, en donde ese objeto creado debe cumplir con una serie de características para ser considerado como una obra artística.

Es de suma importancia ver que el fenómeno de la creación de tecnologías no siempre se ha sustentado con una intención productiva en términos de optimización de procesos, también puede partir del instinto o de la simple necesidad de explorar e incluso puede ser el resultado de las emociones y necesidades más subjetivas del ser humano.

Me atrevería a decir que el hombre primitivo no diferenciaba un objeto tecnológico de uno artístico, y esto es precisamente, porque la fragmentación del conocimiento en ramas y especialidades es un fenómeno posterior.

Por eso, en mi investigación, abordo esta dicotomía desligando a la tecnología de su valor netamente productivo e instrumental y al mismo tiempo desligando al arte de su esencia objetual o su pretensión por crear objetos artísticos que encajen con los discursos del arte.

Dicho esto, como esfuerzo de esbozar mis primeros acercamientos a la tecnología y el arte de manera muy resumida para introducir a este apartado, es importante rescatar que me emplazaré ahora discursivamente desde una perspectiva antropológica, ya que esto me permite indagar sobre cómo la humanidad se ha relacionado con la tecnología en términos generales, y en términos específicos le doy una compresión a mi proceso de creación y mi propia experiencia.

Si pensamos en la tecnología más arcaica, cuando estaban los primeros homínidos en la tierra, nos podemos imaginar todo tipo de herramientas como huesos, ramas y demás utensilios primitivos, así que la tecnología puede ser pensada desde la idea del “útil” y también como extensión del cuerpo.

Durante algún tiempo se creía que la evolución del hombre era desencadenada por la capacidad cerebral; es decir, el cerebro era el que iba evolucionado y a raíz de estos cambios nuestros antepasados pudieron sobrevivir hasta llegar a hasta este punto. Sin embargo, otros hallazgos revelan que el cerebro y las capacidades cognitivas evolucionan gracias a diferentes cambios físicos y al uso de herramientas, como lo menciona el autor André (1971, p. 29) cuando se refiere a la “liberación” y explica que cuando los primeros

homínidos se “liberaron” de usar sus extremidades superiores, al caminar en dos pies, esto les permitió usar sus manos para otras tareas como la aprensión de objetos y los primeros vestigios del lenguaje humano.

De esta perspectiva la evolución del hombre es un proceso bidireccional, ya que no solo la biología produce cambios por si solos, sino también la relación con objetos puede jugar un papel importante para estimular todo tipo de cambios.

La técnica, entonces, no tiene un origen meramente racional y relativamente reciente, sino también emerge de nuestra relación con los objetos, con los cuales hemos interactuado durante millones de años y la manera de utilizar dichos objetos la hemos aprendido a través de la imitación.

La tecnología es el resultado de las técnicas aprendidas durante nuestro ciclo evolutivo en la tierra. Entender la tecnología como una extensión del cuerpo nos da la posibilidad de entender el arte como una tecnología, como una forma de extender y proyectar físicamente lo que pasa en nuestro pensamiento.

Mi emplazamiento en lo virtual

Pensando cómo emplazarme discursivamente en el asunto de lo virtual, me encuentro con una confusión recurrente al confundir dicho término con lo digital. Para lograr más precisión en la enunciación en este lugar de análisis y reflexión, haré una distinción clara entre lo digital y lo virtual, ya que son dos conceptos bastante distintos. Lo digital depende de un sistema físico, es información en forma de bits y lenguajes informáticos que dependen de un hardware; por ejemplo, el procesador tiene como función traducir la energía eléctrica en unos (1) y ceros (0), aprovechando la diferencia de voltaje; cuando el voltaje es ausente, el procesador lo registra como un cero (0) y cuando es alto, como un uno (1). Por lo tanto, lo digital es información que emerge de un sistema físico basado en la energía eléctrica y sus propiedades voltaicas. Por otro lado, lo virtual desde la perspectiva tecnológica emerge de lo digital. Entonces, lo virtual se proyecta en la pantalla del computador. Lo virtual sería la representación, por ejemplo, en el caso de la imagen de una manzana, lo digital sería

la información y el lenguaje informático que hace posible la proyección de la imagen de la manzana y lo virtual seria la representación proyectada de esa manzana.

Es también importante transitar por una idea más compleja y fenomenológica, que entiende lo virtual como un asunto que emerge de los sistemas tecnológicos e informáticos, pero nos lleva a pensar lo virtual como un asunto que emerge de la mente del ser humano y su forma de relacionarse con el mundo; siendo así, me daré la posibilidad de traer a colación a *Lévy (1999):*

> *La palabra virtual procede del latín medieval virtualis, que a su vez deriva de virtus: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia, pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual* (p.10).

En este sentido, me emplazaré discursivamente en el concepto de lo virtual desde la perspectiva Lévy, también permitiéndome enunciar un poco mi propia mirada.

Lo virtual en mi proceso de creación, se presenta como un fenómeno que va más allá del contenedor digital y en donde pueden evidenciarse muchos procesos de construcción de sentido en mi investigación creación. Yo emplazo en un medio virtual para mi creación artística, ya que la virtualización es un proceso que se puede dar en muchas direcciones y no solo en un medio tecnológico, también en nuestras relaciones cotidianas con el mundo. Podría decir que transité por tres procesos de virtualización: mis recuerdos como virtualizaciones, la virtualización de mi lugar de emplazamiento físico, y la virtualización de mi experiencia.

Mis recuerdos son reales, se proyectan en mi mente en el presente, pero estos recuerdos al ser proyecciones de mi pasado no son el evento actual y factual, remiten a ciertas experiencias y emociones, por consiguiente, mis recuerdos los entiendo como proyecciones

que remiten a mi pasado. Y el hecho de recordarlos me genera una experiencia nueva desde mi emplazamiento actual, en otras palabras, mis recuerdos los entiendo como proyecciones complejas virtualizadas.

Mi necesidad de emplazamiento en el mundo factual o físico, y la dificultad de habitar un lugar fijo en mi vida, me llevan a emplazarme en un lugar virtual para posibilitarme la creación artística. Entonces es aquí, cuando el territorio se presenta en mi proceso, en un lugar virtual, pero no por ello, carente de experiencia o menos real.

Por otro lado, al interactuar con proyecciones u objetos virtuales en (EECAV), mi experiencia en algún momento podría considerarse virtualizada, es como si la condición de virtualidad de un objeto me hiciera virtualizar mi experiencia para poder interactuar con él. Tal parece, que interactuar con objetos virtuales, nos lleva a virtualizar la experiencia, como si nos entregáramos en cuerpo y mente.

Con esto quiero decir, que en el mundo factual o físico, si queremos cambiar de posición un objeto, usamos nuestro cuerpo y hacemos diferentes tipos de gestos como empujar, agarrar, presionar, pero si queremos hacer eso mismo con un objeto virtual, la disposición de nuestro cuerpo cambia y se adapta a la interfaz fisca (ratón), ya no hacemos el gesto de empujar agarrar o presionar, sino que hacemos el gesto del "clic" o deslizamos el ratón; entonces se hace posible la virtualización en muchas formas y procesos tal como dice: Lévy (1995):*"El libro de Michel Serres, Atlas, ilustra el tema de lo virtual como «fuera de ahí». La imaginación, la memoria, el conocimiento y la religión son vectores de virtualización que nos han hecho abandonar el «ahí» mucho antes que la informatización y las redes digitales" (p.14)*.

El dinero, por ejemplo, a pesar de ser físico virtualiza la experiencia, ya que cambia la forma del trueque, si bien, hay un intercambio de un medio físico (dinero), cambia la experiencia del cuerpo y el lugar del intercambio, por otro lado, el valor del mismo dinero se podría entender como un fenómeno de virtualización.

Según Lévy (1995) *"La virtualización puede definirse como el movimiento inverso a la actualización". Consiste en el paso de lo actual a lo virtual, en una «elevación a la potencia» de la entidad considerada" (p.12).* Esto me hace pensar ¿es posible invertir ese movimiento?

Mi dificultad para poseer un lugar y emplazarme físicamente (una casa o lugar propio), me lleva a la siguiente pregunta ¿será que algunas de mis necesidades también son virtuales? o ¿la propiedad seria también un proceso de virtualización? En este caso estaría deseando algo imposible.

La propiedad como un fenómeno de virtualización

Después intentar entender este fenómeno de la virtualización, emerge la sospecha de la propiedad como algo imposible o inexistente. Volviendo al asunto de la virtualización, me surge la sospecha de que la propiedad también seria, en efecto, un fenómeno de virtualización. Una posible forma de resolver esta sospecha es a partir de Proudhon (1840) en su libro ¿Qué es la propiedad?, puesto que nos introduce en un debate judicial acerca de la declaración de los derechos del hombre, cito textualmente:

> *A creer a Toullier, "los derechos absolutos pueden reducirse a tres: "seguridad, libertad, propiedad". ¿Por qué ha eliminado la igualdad? ¿Será porque la libertad la supone, o porque la propiedad la rechaza? El autor del Derecho civil comentado nada dice sobre ello; no ha sospechado siquiera que ahí está el punto de discusión. (p.45).*

El autor de la anterior cita, debate sobre la imposibilidad física y matemática de la propiedad, y como la libertad se opone a la propiedad en una relación de cancelación mutua. Posteriormente nos enuncia al mismo tiempo su sospecha de por qué se ha eliminado el concepto de igualdad. Siguiendo con ese orden de ideas para poder darle forma al razonamiento sobre la propiedad como fenómenos de virtualización, quisiera proseguir hilando la idea con la siguiente cita de Proudhon (1840):

> *Pero si se comparan entre sí estos tres o cuatro derechos, se observa que el de propiedad en nada se parece a los otros; que para la mayor parte de los ciudadanos sólo existe en potencia como facultad dormida y sin ejercicio; que para los que la disfrutan es susceptible de determinadas transacciones y modificaciones que repugnan a la cualidad de derecho natural que a la propiedad se atribuye; que en la práctica los gobiernos, los tribunales y las leyes no la respetan; y en fin, que todo el mundo, espontánea y unánimemente, la juzga quimérica.(,p.45).*

Me quedaré con este fragmento de Proudhon (1840) : "s*olo existe en potencia*", ya que al poner esta frase en relación con (Lévy, 1995): *"lo virtual es aquello que existe en potencia",* si asumimos que los autores entienden por "potencia" lo mismo, podríamos decir que la propiedad "existe en potencia, pero no en acto". Según lo anterior, me emplazo discursivamente por ahora en la propiedad como un fenómeno de virtualización

Pensar

El origen del problema

Un día estaba sentado en mi computador y me di cuenta de que ya me faltaban un par de años para los treinta; me empecé a preocupar por los objetivos que había logrado hasta el momento, y también hacer un par de cuentas. Me encontré con el hecho de que no tenía, en teoría, nada más que mi computador y la información que tenía ahí. Esto me llevó a analizar un poco y llegué a la conclusión de que quizás es un problema generacional y no soy el único.

Pregunté algunos conocidos si era una preocupación netamente mía y resulta que no, parece que es en realidad, un problema al cual tenemos que plantar cara, ya que, profundizando más en él, hay muchas dimensiones en las cuales nos afecta.

Aunque suene extraño o muy a largo plazo, ya empezamos a ver los primeros síntomas, y es que resulta que para nuestra generación y algunos rezagados de las anteriores, se ha vuelto imposible conseguir una casa, un predio, y demás objetos que se esperan

conseguir si se trabaja duro; por otro lado, cada vez aumentan el número de nuestras posesiones digitales y disminuyen el de nuestras posesiones materiales. Y esto sería justo si fuera la condición de todos. Sin embargo, empezamos a ver las primeras macro privatizaciones en donde la gente más adinerada y poderosa no solo posee la mayor cantidad de la riqueza, sino que también amasan la mayor cantidad de tierras y propiedades materiales. Esto suena muy obvio. No obstante, sus efectos en la sociedad son muy complejos, al parecer, las clases medias y bajas están emigrando hacia entornos cada vez más digitalizados y cada vez poseen más activos digitales y menos materiales. Si esto sigue así la realidad de correr en el campo o de compartir las cosas más básicas de la realidad física y la cotidianidad, van a ser un asunto de clase también.

Cada vez nuestro territorio físico es más privado, pero lo virtual es más público. Podemos viajar por todo el mundo a través de "Google Maps", pero entrar al jardín del vecino se hace cada más extraño, pues se considera de mal gusto invadir el espacio físico del otro; sin embargo, los dueños del hardware también son los mismo que poseen la tierra, por esta razón, intentar resolver un problema de esas características es un acto pretencioso para un trabajo de grado, y digno para múltiples investigaciones más profundas.

Analizando con más a profundidad esta cuestión, creo que hay un factor emocional por lo que esto ha significado para mí; creo que el problema tiene unas dimensiones generales enormes, ya que es un sistema complejo si queremos traer a colación a Morín (1990) en este momento, pero a su vez, tiene unas implicaciones más particulares, no por ello menos complejas. Esas dimensiones me interpelan como ser humano, así que este problema no lo trataré desde una perspectiva sociocultural general o buscando hacer una crítica del fenómeno mediático o dese las relaciones de clase y poder; lo abordare desde lo que significa para mí y cómo puedo emplazarme física, sensible y discursivamente.

Emplazándome en el problema

desde muy pequeño tuve que enfrentarme a la falta de una vivienda, siempre anduve con mi familia en casas arrendadas en donde se creaban recuerdos y experiencias significativas. Sin embargo, aunque esto tuvo sus cosas positivas, también me generaban un

sentimiento de exilio, en el sentido de tener que abandonar esos lugares, ya que esos exilios fueron en su mayoría violentos; por nuestra condición económica era habitual ser desalojados. Cada mudanza era comenzar de cero, para poder partir de esos lugares teníamos que dejar los artículos que con tanto trabajo habíamos conseguido; de modo que en repetidas veces nos vimos caminando en la calle con solo la ropa, con la esperanza de empezar de cero. Cuando tenía diez años hubo otro hecho que me marcó de por vida, y no fue otra cosa que otro desalojo, el cual tengo en mi mente hasta la fecha, ya que en ese momento era más consciente de la situación y lo que significaba la repetición de ese evento. Recuerdo claramente como llegaron unos funcionarios junto con la policía y un camión, su objetivo era ver cuantas cosas teníamos y estimar su valor para embargarnos; en ese momento estaba muy asustado y tenía una figura de "Spiderman" que quería mucho, así que la guardé en un cajón pensando que me la iban a quitar; todavía recuerdo con apego cuando uno de los funcionarios agarró el cajón y los subió al camión,

Todos estos eventos generaron huellas profundas en mí, y también esto ayudó a formar mi manera de afrontar el mundo. Me prometí hacer lo posible para no repetir esos mismos ciclos, sin embargo, mi vida siguió un poco igual, ya que siempre me encuentro con esa incertidumbre de no saber dónde será el próximo lugar donde vivir, jamás conseguí estar en un solo lugar y considerarlo mi espacio. Con esto quiero decir que siempre he tenido una necesidad de colocarme o emplazarme en un sitio, y nos solo en el sentido del lugar, sino también un lugar para colocar mis objetos, mis pensamientos y mis palabras en múltiples sentidos, así que una de las cuestiones que anunciaré es mi necesidad por emplazarme y cómo puedo entenderme desde dichos emplazamientos; haciendo la precisión de que sin duda, lo virtual es un fenómeno que nos brinda muchas posibilidades más allá de su compresión desde lo tecnológico como había dicho anteriormente.

También es visible en el relato de mi experiencia una inquietud por tener o poseer. Si bien el término de "activos digitales" es muy común y aceptable, yo desarrollé un apartado anteriormente en donde me decanto por el término "poseer", considerando la propiedad como algo efímero y virtual, así que usaré los conceptos de "posesiones materiales y digitales" para referirme a las cosas que

tengo en cuenta en mi inventario, esta aclaración es importante porque más adelante menciono los activos digitales para contextualizar sobre mi proceso de inmersión experimental llamado “Pixel cuadrado”.

El inventario

El objetivo de este inventario parte de mi primera tensión, la cual me llevó a reflexionar sobre cómo a lo largo de mi vida y de mi experiencia me he relacionado con los objetos virtuales y materiales. Al principio tuve el impulso de analizar este tema a partir de la cuantificación entre dichos objetos en términos numéricos, porque pensé que eso me daría una respuesta acerca de la sensación de estar indirectamente obligado a virtualizar mi experiencia cada vez más.

Mientras fui haciendo el inventario observé como en el mundo físico me siento pobre, pero en el mundo virtual me siento rico, soy rico en representaciones y en experiencias en el mundo virtual, pero en el mundo físico o en la realidad material no dispongo de los recursos para vivenciar los mismos lujos.

En el lugar donde vivo realmente no tengo basura, pero tampoco tengo muchas cosas, y a cada cosa procuro darle el mayor uso y extender su vida útil al máximo. En el mundo virtual me comporto como una persona un poco derrochona y suelo acumular muchas cosas, algunas con mucha importancia para mí y otras que ni siquiera tengo recuerdo alguno.

Lo importante de este inventario, es que me di cuenta de que quizás el poder puede llegar a corromper y yo no era la excepción; quizás si hubiese nacido en una familia con más recursos mi postura frente a las cosas materiales serían distintas.

Navegando en internet me siento la persona más inteligente del mundo, porque de alguna forma me genera la capacidad de acceso al conocimiento y a la información, pero este poder no es solo por el acceso per se, sino por la velocidad y la capacidad de consumir información. Es como si proyectará mi deseo no asumido de estatus y recursos en el mundo virtual. Cuando publico algo en Facebook me siento inteligente, pero cuando digo algo en algún grupo social físico, me siento estúpido.

Para hacer este inventario únicamente me basé en las cosas de las cuales puedo disponer; es decir, cosas que son útiles para mí diariamente, pero que podría cambiar por otras o revender; en otras palabras, cosas de mi propiedad, ya que si bien, habito un espacio en una habitación, esta no es mía, no puedo disponer de ella y debo cumplir con una serie de reglas para poder habitarla. Estas reglas claramente no las impongo yo. Así que solo tengo bajo mi "posesión" los siguientes elementos materiales:

Treinta libros, un computador, algunas prendas de vestir, una guitarra; aunque en ese momento se hizo poco inútil especificar cada objeto en relación de cantidad, ya que es claro que poseo muchas más posesiones digitales y menos materiales; Ahora bien, si la propiedad es un fenómeno de virtualización.

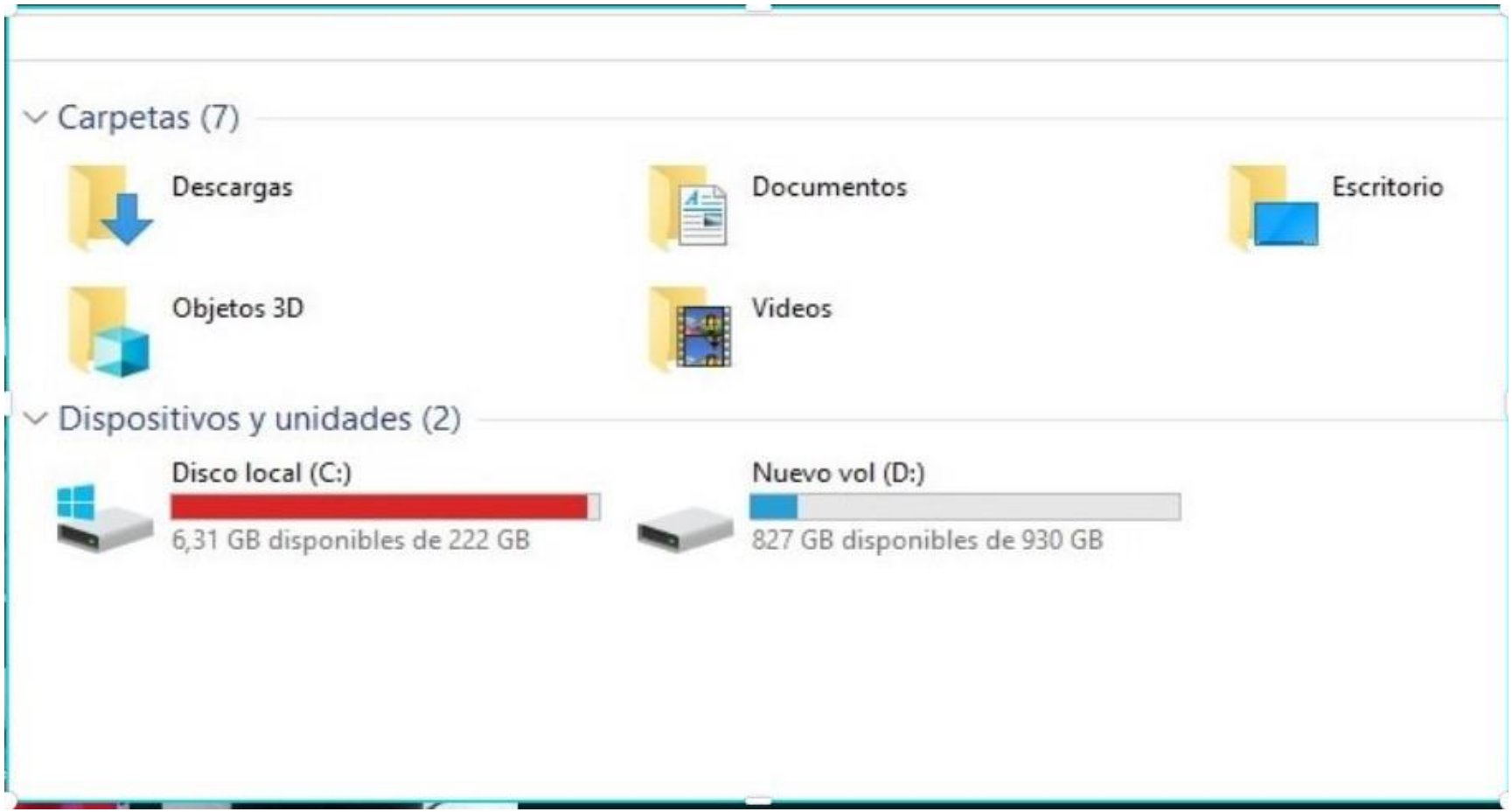
El inventario



Fotografías, Chaparro, 2021, Posesiones materiales

Posesiones digitales

Tengo un disco de almacenamiento en donde hay 222 Gb de espacio de los cuales se alcanza a apreciar en la imagen que 6,31 quedan como espacio libre, y un segundo disco de 1 tera de capacidad.



captura de pantalla, Chaparro, 2021, Posesiones digitales

Es por esto que pensar sobre mis posesiones digitales y materiales me sensibiliza profundamente, ya que mi relación con los objetos ha sido en gran parte de perdida y de ausencia y a partir de esa reflexión ahora soy consciente de que me refugié mucho en mi computador, pero no en el sentido de valorar mi posesión sobre él , sino que me maravillaba un poco que pudiera llevar muchas cosas en un pequeño espacio y aunque suene un poco cómico, los trasteos se hacen más fáciles, la cantidad de cosas que pierdo en cada mudanza es menor. Siempre he tenido el anhelo de algún día tener un lugar fijo, quizás una casa o una finca.

Luego me di cuenta de que mi necesidad de emplazamiento podía ser explorada y experimentada y el mundo virtual era un lugar para posibilitarlo. Después de esto surge mi inquietud por buscar ese lugar en donde experimentar el asunto de lo virtual, lo artístico, y la propiedad, pero no desde una perspectiva netamente academicista, donde hay datos legítimos e ilegítimos; porque mi intención es darle valor a mi experiencia. Es aquí cuando me surge la siguiente pregunta:

¿Cómo emplazarme sensible y discursivamente para experimentar y generar un diálogo entre el arte, lo virtual y el asunto de la propiedad?

Experimentar

Metodología

Realmente quisiera salirme un poco de lo cuantitativo, ya que quiero dejar de lado ese concepción instrumental y objetiva del conocimiento, dado a la misma critica que sostengo en mi investigación. Me permitiré ser completamente honesto y admitir que debo, antes de plantearme crear algo en concreto, transitar por la experiencia para encontrar ese punto de tensión entre el arte, lo virtual, mi experiencia y la propiedad; también iré enunciando dichos hallazgos conceptuales emergentes durante el despliegue de este emplazamiento discursivo (documento), sin olvidar que en esta fase de investigación intento emplazarme sensiblemente a partir de la experimentación.

Me arrojo a este proceso de experimentación, reconociéndome como ser humano, pero también como un sistema sensible y complejo intentando entender otro sistema complejo, soy consciente que la metodología que diseñé puede cambiar de rumbo, y puede mostrarme nuevos lugares y formas de entender el proceso. Mi intensión no solo es formar un discurso propio sobre los asuntos relevantes aquí, es también sentir. El sentido de esta metodología es precisamente no condicionarme por ahora a crear un objeto artístico en concreto que encaje con algún discurso del arte o práctica artística, sino que más bien, me planteo buscar esas tensiones que me atraviesen sensiblemente y emerjan de mis propias problemáticas y partir de ese estado sensible pueda emplazarme artísticamente; por este motivo, me dejaré llevar por la inmersión e iré construyendo conocimiento y creando a lo largo de la experiencia.

Pregunta:

¿Cómo emplazarme sensible y discursivamente para experimentar y generar un diálogo entre el arte, lo virtual y el asunto de la propiedad?

Objetivos:

Partiendo de estas preguntas, la estrategia procedimental que diseñé es la siguiente:

- *1- Emplazarme sensible y discursivamente en un espacio virtual creado en "**Unreal Engine"** para generar un diálogo entre el arte, lo virtual y el asunto de la propiedad*

.

- *2- Experimentar sobre el asunto de la propiedad a partir de una inmobiliaria virtual y allí encontrar puntos de atención que me sucinten la creación artística.*

"Unreal Engine", es un motor de juegos que tiene muchos usos en la industria de los videojuegos, el cine y muchas otras aplicaciones. Este programa me permitirá crear un lugar para emplazar mi experiencia de creación.

Ante mi falta de experiencia y conocimiento técnico al respecto, lo que necesitaba era acción, moverme, empezar de alguna forma; así que me propongo a dejar mis inseguridades y simplemente empezar a actuar.

> *La acción es estrategia. La palabra estrategia no designa a un programa predeterminado que baste aplicar **ne variatur** en el tiempo. La estrategia permite, a partir de una decisión inicial, imaginar un cierto número de escenarios para la acción, escenarios que podrán ser modificados según las informaciones que nos lleguen en el curso de la acción y según los elementos aleatorios que sobrevendrán y perturbarán la acción. (Morín, 1990, p. 72).*

La ruta

Parto de la triada Arte, Tecnología y virtualidad, allí emerge la necesidad por obtener experiencia, siendo esta última de gran importancia durante todo el proceso.

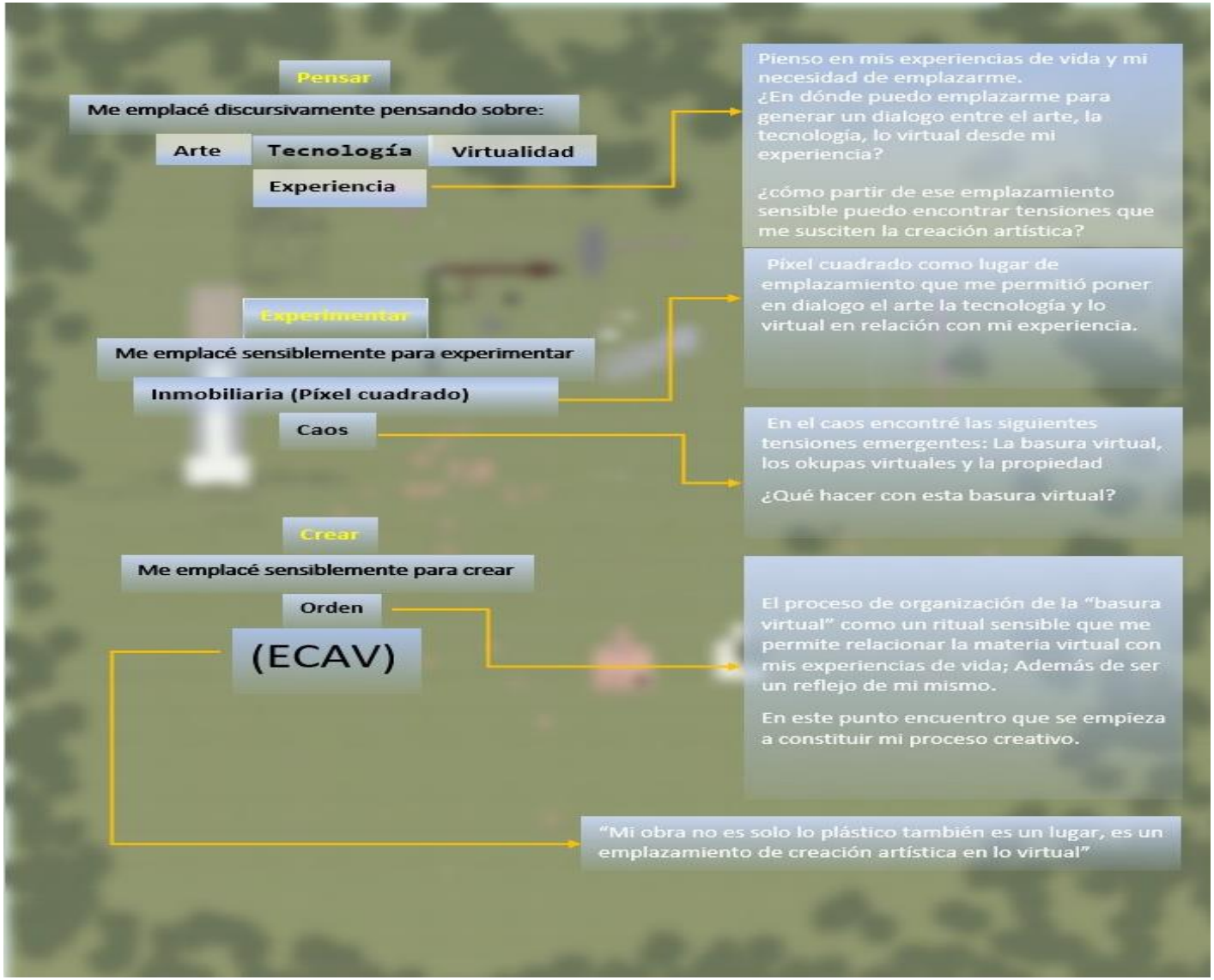
A continuación, se muestra un mapa mental de la ruta que transité, donde se describe la estructura anteriormente mencionada (Pensar, experimentar y crear) y las tensiones emergentes. Es importante añadir que la introducción no se tiene en cuenta en dicho mapa, puesto que su finalidad es servir de preámbulo para que el lector pueda sumergirse en este documento.

(EECAV)

Este nombre sale de la intención de describir mi proceso artístico como un todo. Aunque pude haber escogido un nombre más llamativo, mi intención fue poder recoger distintos aspectos del proceso. Los aspectos que quería rescatar eran los siguientes: Emplazamiento, experiencia, creación artística y virtualidad.

Cuando bauticé mi ejercicio creativo, el nombre textual parecía muy largo (Experiencia de Emplazamiento y creación artística en lo virtual) entonces, decidí usar el recurso de las siglas, para facilitar la lectura y dinamizar la enunciación de mi proceso artístico en este documento.

Es importante añadir que cuando me refiero a (EECAV), me estoy refiriendo a todo mi proceso creativo, en donde pienso, experimento, y creo. Y hablo del “espacio virtual” de manera específica cuando quiero mencionar un determinado lugar dentro de (EECAV), también cuando quiero referirme al asunto de la espacialidad o el ciberespacio.



Mapa, 2021, El mapa del (EECAV)

Mapa de la experiencia de emplazamiento artístico en ámbito de lo virtual (EECAV)

Las imágenes que componen el mapa son extraídas de capturas de pantalla, por ejemplo, la imagen que aparece en la primera capa que representa al suelo, es una captura cenital. También se pueden apreciar otras figuras con borde redondo que corresponden a los diferentes emplazamientos artísticos.

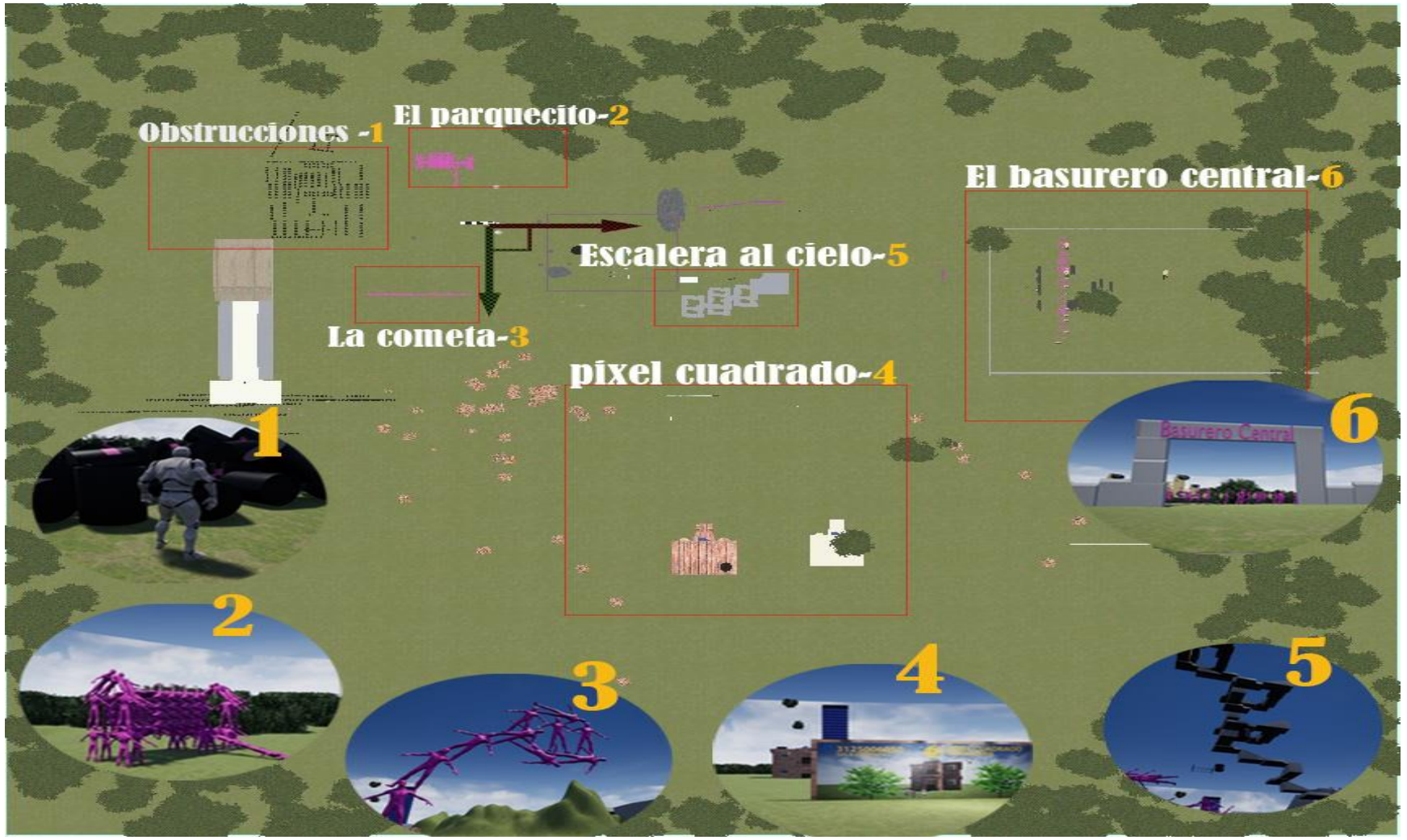
Cada imagen circular se vincula con su correspondiente lugar a través de un número; es así como “obstrucciones-1” se vincula con la figura (1) y así sucesivamente.

Es importante aclarar que el número asignado a cada figura no corresponde al orden en cual se van constituyendo progresivamente todos los objetos dentro de (EECAV), sino que es el resultado de la búsqueda de un diseño fácil de entender.



En esta imagen se aprecia el nombre de “obstrucciones-1” que corresponde a la figura (1) también se observa un rectángulo de color rojo, éste ilustra el espacio en donde se ubica la figura (1) dentro de (EECAV).

(EECAV)



Captura de pantalla de la experiencia, Chaparro, 2021, El mapa del (EECAV)

La inmobiliaria como lugar de emplazamiento

Ciertamente, este tipo de prácticas económicas en lo virtual no son nada nuevo, Hoy en día el mundo digital ha dado un salto muy importante en construir la estructura en términos de hardware y software. El internet al ser una red descentralizada tenía el problema de no poder controlar el número de copias de los archivos, es decir, toda la información en internet podía ser fácilmente reproducida, debido a esto, el valor de una imagen o cualquier activo digital no era algo muy claro o deseable porque todo estaba expuesto a la piratería o la copia excesiva. Con el avance de las tecnologías de la información, llega una idea que le da un giro a la economía digital.

La economía venía presentando un proceso de digitalización con las tarjetas débito y crédito. El Bitcoin llegó para cambiar el modo en cómo funciona el intercambio de bienes en internet. A través de la tecnología del blockchain, es posible crear un registro único de cualquier archivo digital. De esta tecnología se desarrollan los (NFT), o activos no fungibles que poseen la característica de tener un registro único, pueden ser imágenes, videos, pinturas, y demás y esto posibilitó un mercado en donde es posible comerciar con todo tipo de activos digitales.

La inmobiliaria es una forma de experimentar estos fenómenos para poner en relación mi experiencia con las posesiones digitales. Y me emplazo en esta experimentación desde mi condición como humano que investiga. Reconociendo que me falta mucho conocimiento al respecto y recursos. Considerando lo anterior, no podré realizar un ejercicio que iguale en su totalidad el funcionamiento de este sistema, así que voy a desarrollar un proceso de experimentación al alcance de mis pasibilidades, reconociendo posibles momentos inconclusos o mal planteados. Siendo consciente de mi emplazamiento, mi objetivo no es replicar un sistema, sino propiciarme la experiencia para encontrar esos puntos de tensión que me susciten la creación.

A pesar de todo, decidí quedarme simplemente con la idea del intercambio de objetos virtuales por dinero, u objetos, así que, en vez de crear un servidor único en donde yo tuviera el poder de todo, decidí simplemente confiar en que las personas que tuvieran acceso

al archivo editable iban a poder recorrer todo el espacio, podían construir casas o subir cualquier tipo de objeto, puesto que yo les daba el archivo editable y una copia renderizada del proyecto.

Esto lo desarrollé así para solucionar los altos costos de los servidores, porque no era para mi opción pagar una suscripción permanente para que la gente pudiera acceder a través de internet. La idea era vender terrenos virtuales, lo cual no es nada nuevo, para con las ganancias poder comprarme algo material; en ese sentido, quería jugar un poco con el sistema y usarlo a mi favor e intentar proyectar la existencia de algo virtual en el mundo material.

En segundo plano quería poner a prueba la sospecha que me surgió en mi aplazamiento discursivo sobre lo virtual ¿podemos tomar un objeto o entidad virtual y actualizarlo o emplazarlo en el mundo físico? Para poner a prueba esta sospecha se me ocurrió, que una posible forma de invertir la dirección del movimiento que enuncia Lévy (1995) podría estar en el intercambio de activos digitales por activos materiales. Aclaro, que no pretendía para nada demostrar a nivel práctico o determinar que efectivamente al intercambiar dichas posesiones, indiscutiblemente, se invertiría el movimiento de lo virtual a lo facutal; solo quería ver y sentir qué sucedia en mi y cómo me podia emplazar al respecto.

Si bien, esta pregunta no se presenta como la inquetud más relevante en mi investigacion-creación, es importante enunciarla, puesto que mi intension iba un poco más allá de unicamente beneficiarme económicamente. Tenia también, como lo dije anteriormente, una necesidad por experimentar de manera sensible lo virtual y cómo me interpela eso a mi.



Captura de pantalla, Chaparro 2021 «Píxel cuadrado inmobiliaria»



Captura de pantalla, Chaparro, 2021 Píxel cuadrado «inmobiliaria»

Incertidumbre y caos como cuestiones emergentes que tensionan en la experiencia

Simplificando las ideas, podríamos entender el orden y el desorden, no desde la oposición entre dichos elementos, sino más bien como cambios en los elementos de en un sistema.

El caos según mi interpretación de los postulados de Morin (1990), no se refiere a su significado bueno o malo, del bien o del mal, se refiere a la cualidad sensible de un sistema complejo. Un sistema caótico sería un sistema que cambia de manera muy poco predecible. También hay sistemas que cambian por sí solos y otros que necesitan interacciones para cambiar.

Es así como el desorden se presenta en (EECAV), como cambios impredecibles que no tuve en cuenta en mi planeación; entonces, (EECAV) al ser un proceso de emplazamiento artístico en lo virtual ¿es un sistema caótico? Yo diría que sí, ya que desde el principio existe la idea de la incertidumbre que también se relaciona fuertemente con la imprevisibilidad y cada pequeña variación cambiaba de manera notoria la dirección de mi trabajo de grado.

Lo caótico no solo está en el desarrollo de lo plástico que se manifiesta de manera visual en el espacio virtual, también puede evidenciarse en mis emplazamientos discursivos, ya que estos también emergen de manera sensible y aparentemente desorganizada. Las ideas son como las partículas, porque cambian su comportamiento dependiendo del observador y son extremadamente susceptibles cambios.



Captura de pantalla, Chaparro, 2021 (Imagen del caos)

Al ver el caos y la incertidumbre, la investigación toma un rumbo inesperado, puesto que todo salió distinto a como me lo esperaba, ya que la idea era precisamente vender algunos terrenos, pero lo que sucedió fue que las personas empezaron a compartir el archivo editable sin mi permiso.

Por un momento, nuevamente, entré en una especie de preocupación, debido a que el sentido del ejercicio anterior de alguna forma se había perdido, puesto que su resultado no fue el esperado; intenté apelar a la misma postura de dejarme llevar por los acontecimientos, que la misma experiencia fuera mostrándome esos elementos emergentes, así que simplemente dejé de lado por un tiempo el objetivo principal del ejercicio y empecé a reconocer el nuevo entorno y sus cambios.

Las personas empezaron a entrar y se apropiaron del espacio de una forma distinta, como si de alguna forma se resistieran a la dinámica económica y especulativa a la que los sometí. Ellos encontraron nuevas formas de hacerse notar en ese espacio y dejaron una serie de huellas y de cambios, que me mostraron que, a pesar de la contradicción, sucedió algo importante. Todos estos objetos en desorden, en aparente caos, sin ningún sentido, me generaron una tensión que inicialmente la enuncié como “basura” y seguramente era una especie de mensaje.

Simplemente perdí la posibilidad de sistematizar a las personas que entraban Píxel cuadrado, así que simplemente las denominé “okupa”, debido a su práctica de romper mi sistema inmobiliario y especulativo; Por otro lado, también se sintió como una especie de vandalismo, como si hubieran vandalizado el espacio, ya que ese archivo editable que yo compartí con ellos, precisamente les permitía tener el mismo poder que yo para manejarlo, así que tuvieron la posibilidad de insertar esos objetos dentro del entorno virtual.

Hasta este punto, sentía todavía una incertidumbre por la consolidación de la investigación, aunque los nuevos hallazgos me hicieron reflexionar acerca de mi ejercicio inicial, llegué a pensar lo virtual también como un escenario de resistencia en donde precisamente se aceptan unas determinadas reglas, pero se puede “hackear” el sistema y producir dinámicas diferentes dentro de normas

establecidas. Lo irónico es que mi idea al principio era vencer al sistema y aprovecharme de sus dinámicas para sacar algo de provecho y terminé convirtiéndome en lo que juré destruir y al mismo tiempo mi sistema fue burlado.

Después de este pensamiento recordé cómo fue que construí las reglas de “Píxel Cuadrado”, ya que, al darles todo el poder a través del archivo editable, fue visible que mi intención no era poseer poder, sino darles poder a ellos también y posibilitarles la experiencia de emplazamiento en un entorno virtual. Es aquí donde me encuentro con el asunto del poder, pero no desde perspectiva sociocultural, es más una reflexión poética que me lleva al “poder crear”, pero necesitaba más tiempo para pensar en ello. No me quería quedar de brazos cruzados, quería hacer algo a partir de la reflexión que tuve aquí.

Creo que en este momento de reflexión me di cuenta de que mi trabajo no se había perdido, más bien, este nuevo escenario, me brindaría la posibilidad de corregir mi error de enfoque frente a la experiencia en lo virtual; y es que ahora mi preocupación precisamente era ¿el qué hacer con estos objetos virtuales y como interpretarlos? Lo primero que hice fue fijarme con calma y detenidamente, en qué tipos de objetos había, noté que eran diversos en su forma y en su tamaño; sin embargo, una particularidad de todos era la cantidad, ya que por alguna razón los “okupas” se esforzaron por importar bastantes copias del mismo objeto.

Okupas virtuales

Si bien, en los medios de comunicación nos muestran a los “okupas” como un grupo de desadaptados sociales que se apoderan de predios abandonados para vivir allí y no pagar sus cuentas, además de tener una fuerte relación con el consumo de drogas; la realidad es que hay todo un sustento filosófico y organizado detrás de estas prácticas. Este fenómeno es el resultado de muchas dinámicas de desigualdad en la historia del capitalismo. Si bien es posible rastrear los orígenes de los “okupas” desde muchos siglos atrás, es en la modernidad cuando empezamos a ver estos problemas de espacio en las ciudades.

Por lo tanto, desde la perspectiva de un “okupa” todo ser humano o todo ser vivo, tiene el derecho de habitar el espacio y ocuparlo; dicho en términos de Proudhon (1840/2005.), “¡La propiedad es un robo!”. Así, en término macroeconómicos, es un desperdicio de espacio tener lugares sin habitar, puesto que hay mucha gente viviendo en la calle y con muchas problemáticas, expuestos a la intemperie; de esa manera ocupar dichos espacios, es una acción de resistencia, no solo por ocupar el espacio per se, también es un asunto de lucha al cargar simbólicamente esos espacios con formas distintas de habitarlos; es ahí, donde encontramos todo tipo de prácticas como huertas urbanas casas culturales cinemáticas y demás proyectos, porque crítica no es solo la falta de un lugar para habitar; la verdadera critica en sí, es en una acción, y esa acción se ve reflejada en el uso que se le da al lugar que se habita.

No todos los okupas tienen la mismas ideas políticas y algunas personas esta desligadas de todo pensamiento político al respecto, simplemente, luchan por sobrevivir y procurarse un lugar; es por esto, que las personas que ingresaron a la inmobiliaria, las denomino de esta forma, ya que, si bien, no conozco sus tendencias ideológicas, su huellas son muy “okupas”, pues muchos ingresan sin permiso, pero los más importante es el cómo asumieron ese lugar, cambiado las dinámicas de experimentar el espacio.

La falta de vivienda digna para todos es un asunto muy amplio y abarca toda una serie de discusiones sociopolíticas y económicas en donde encontraremos diferentes puntos de vista en cuanto a la vivienda como un derecho en contra partida con la vivienda como un servicio o inversión. En la historia han sucedido muchos acontecimientos que han despojado a las poblaciones de sus territorios y, en el caso de Colombia, el asunto del territorio ha sido uno de los principales vectores de desigualdad y desplazamiento forzado de las comunidades, desde la misma fundación de la República; pero esto no solo es un hecho en el contexto colombiano, por el contrario, cada país tiene sus propias problemática de territorio, y sus poblaciones han sufrido diferentes tipos de migraciones internas y desplazamientos, no necesariamente por las guerras, sino que en algunos casos ha sido por segregaciones raciales, diferencias culturales y otros fenómenos.

Si bien, en el mundo virtual podemos percibir ese fenómeno de desterritorialización, en donde precisamente hay acontecimientos que son reales y que afectan a los individuos de una u otra forma, pero no hay un territorio físico en el cual suceden esas experiencias; más bien hay un medio distinto al entorno que conocemos como naturaleza o medio ambiente físico. En el mundo físico me atrevería a decir que también hay un proceso de desterritorialización, solo que este funciona de forma distinta, debido a que ocurre en un medio ambiente físico, que podríamos considerar como "real". Lo que quiero decir, es que a través de la historia se han producido ausencias de territorio en la misma realidad física, puesto que la tenencia de tierras es cada vez más difícil para las clases menos favorecidas.

Muchas comunidades tanto en la ciudad como en el campo, en Colombia, están experimentando una gran privatización a mayor escala que antaño y ya no pueden habitar en unos espacios fijos. La única opción que tienen es ocupar espacios ilegalmente, en donde son desalojados y nadie los tiene en cuenta en el plan de desarrollo de las ciudades. La experiencia sobre el territorio físico es cada vez más escasa y al carecer de espacios públicos y fijos para relacionarse con otros, la cotidianidad se ve reducida. Es importante aclarar que esta desterritorialización física no es culpa del mundo digital y los procesos de virtualización que emergen allí, es más bien, por esa desterritorialización física, que las personas buscan más espacio y las tecnologías generan esa sensación de espacio, o al menos creo que es una posible forma de entender mi proceso y mi necesidad por emplazarme.

Las ciudades, se están llenado de mega construcciones vacías la mayor parte del tiempo y estamos acinándonos en viviendas diminutas. Es aquí donde lo virtual se vuelve un lugar de posibilidades infinitas y nuevos problemas; aquí volvemos al problema del emplazamiento físico, lo virtual se está volviendo un lugar desde donde emplazarse a pensar y también habitar. Al volver al tema de "la basura virtual" como huellas que dejaron los Okupas virtuales, encuentro allí ese punto de tensión que me permitió seguir adelante.

Esta compresión, me llevó a preguntarme ¿Qué diferencia hay entre las posesiones materiales y físicas? Me permitiré responder personalmente esta pregunta, ya que la lectura que hace Proudhon (1840/2005.) sobre la propiedad desde anarquismo, me ha hecho replantearme cómo es que yo me relaciono con mis propias cosas.

Creo que la propiedad no existe, mi cuerpo tampoco es mío, si mi cuerpo y “mi yo” fuesen míos, no tendría la facultad de morir, luego, al morir, lo que llamamos naturaleza me arrebata la única propiedad que realmente creía tener, me refiero a mi existencia. Considero que no existe la propiedad perpetua, eterna o esencial; solo es posible “el poseer” como dice Proudhon (1840/2005.). El poseer es un uso temporal; por ejemplo, las cosas las poseo mientras las estoy tocando y mirando, pero cuando volteo a ver otras, pierdo la capacidad de poseer las cosas mencionadas inicialmente; dicho en otras palabras, las cosas son mías solo mientras las uso.

El concepto de activos digitales y activos materiales viene de la concepción de renta; es decir, un activo es algo que genera ingresos, que se valoriza con el tiempo y le genera rentabilidad al dueño. Si el activo generar más gastos que ganancias y pierde valor, se convierte en pasivo.

Si bien, mi intención al principio era un poco capitalista, aunque contemplaba la necesidad de la experiencia sensible como objetivo, he decidido abandonar la idea de activos y llamarla ahora posesiones digitales y posesiones materiales.

Una posesión material es, por tanto, la capacidad de usar un objeto por un tiempo determinado y una posesión digital es la capacidad de usar temporalmente los códigos y las imágenes que se proyectan desde cualquier medio.

La basura

> *La basura es el conjunto de los desperdicios que resulta del medio urbano, y, más en concreto, del medio doméstico, y existe desde el comienzo de la especie humana, como saben bien los arqueólogos. Por extensión, se llama basura a los demás residuos, y cuando el término resulta demasiado particular, se emplea el de desecho (Choza,2020, p.15,)*

Choza, desarrolla un estado de la cuestión mostrándonos las diferentes concepciones o entendimientos sobre la basura desde la filosofía griega hasta la modernidad, en donde, primeramente, se entendían los residuos como parte de la naturaleza y posteriormente cuando su explotación se intensifica y las grandes aglomeraciones urbanas empiezan a tener un problema de acumulación de aguas residuales y residuos manufactureros, se empieza a entender el tema de la basura como responsabilidad del ser humano, de manera que el termino basura se emplea para denominar todo residuo o desecho; sin embargo, el autor también propone otro lugar de análisis con la siguiente cita de Choza (2020): "*«La basura es un producto cultural» que si revierte al medio físico y se integra en él deja de ser basura y pasa a ser naturaleza»" (p.24).*

Lo que me lleva intuitivamente a pensar que la basura no existía antes del ser humano, si bien como lo dice Choza *(2020)*, es un producto de la cultura en términos de prácticas, también tiene que ver mucho con el lenguaje, siendo éste, también, una expresión que emerge de la cultura; además de esto, encontramos que la basura no existe como tal, es una manifestación de la visión del mundo que adquirió el ser humano al tener el poder de explotar la naturaleza.

Con lenguaje podemos cargar simbólicamente ciertos objetos que cumplan con determinadas características. Un objeto puede ser considerado basura en determinados contextos, es decir, lo que para algunos ricos puede ser basura, para otros pobres puede ser un objeto muy valioso. Otra de las nociones que tenemos sobre la basura es antropocentrista, ya que vemos estos desechos como materiales que afectan a mediano y largo plazo nuestro bienestar como seres humanos, pero es solo cuando dichos materiales nos estorban y nos generan problemas, cuando empezamos a pensar en estrategias para desecharlos y acumularlos. En mi opinión y sintetizando lo anterior,

la basura no es ni buena ni mala a escala cosmológica, ya que al pasar millones de años el universo y la tierra, seguirá con su proceso para bien o para mal, pero quizás nuestra especie ya no exista, lo que sí podemos hacer es cambiar nuestra perspectiva acerca de lo que consideramos como basura, ya que todo objeto creado por el hombre en algún momento va a terminar siendo basura. Una de las estrategias que podríamos optar para solucionar este problema, es expandir el término de basura para manufacturar objetos que no terminen siendo basura y, por el contrario, terminen siendo materia prima en una especie de economía circular, ya que, si cambiamos nuestras formas de producción, cambiaran nuestros residuos.

Si entendemos la basura como una construcción cultural que se proyecta simbólicamente en el lenguaje e intentáramos extrapolar esta idea a “Píxel cuadrado”, encontraríamos unas relaciones similares; es decir, todos tenemos objetos virtuales los cuales consideramos como inservibles o desechables; en otras ocasiones los mismos computadores almacenan archivos, que también se pueden considerar como residuos del navegador o de las tareas de descargas fallidas de algunos programas. Es importante también expandir el término de basura en este caso. Lo desechados generados en lo virtual no deberían ser considerados como basura, por el contrario, deberíamos crear una especie de ecologismo en el espacio virtual.

Podemos encontrar maneras de reutilizar esos residuos generados en el mundo virtual, porque al igual que la basura física ocupa un espacio físico, la basura virtual ocupa un espacio en una dimensión digital y lo digital a su vez esta soportado en un medio físico (hardware). Por tal razón, lo virtual desde las tecnologías de la información, necesita espacio digital y físico. Dicho esto, voy a enunciar la basura virtual como “materia virtual” con el fin de enunciar la nueva perspectiva con más precisión

Crear

Del caos a la creación



Captura de pantalla, Chaparro, 2021, El caos

Orden

Después del encuentro con el caos me surge la siguiente pregunta ¿Qué hacer con esta materia virtual? y ¿cómo puedo "ree-emplazarme"? Ante esta nueva situación, decidí seguir con la idea de "la acción es estrategia" de Morin (1990) y ponerla en relación con la siguiente cita del mismo autor:

> *La organización es a la vez transformación y formación (morfogénesis). Se trata de transformaciones: los elementos transformados en partes de un todo pierden cualidades y adquieren otras nuevas; la transformación. Transforma una diversidad separada en una forma global (Gestalt). Crea un continuum - el todo interrelacionado- allí donde estaba el discontinuo; opera de hecho, un cambio de forma: forma (un todo) a partir de la transformación (de los elementos). se trata de morfogénesis: la organización da forma en el espacio y el tiempo, a una realidad nueva, la unidad compleja o sistema (Morin, 1977, p.56).*

Al relacionar estas ideas, me propongo a interactuar y organizar la materia virtual como método para transformarla; simplemente ya tenía la sospecha de lo que podría pasar más adelante, pero la única forma de saberlo era actuando.

A través de la interacción con la materia virtual, la manipulo para organizarla; y al hacerlo, se transforma frente a mí de manera sensible y se despliega una realidad nueva tanto en (EECAV) como en mí. Es aquí cuando lo plástico en mi proceso empieza a manifestarse, como si se tratara de una propiedad plástica que poseen los objetos virtuales, en esta medida, lo que estoy haciendo es "emplazar y ree-emplazar" los objetos virtuales, colocándolos y "haciéndoles sitio", dándoles importancia al hacerles espacio.

No solo "ree-emplacé" los objetos virtuales, también tuve que "re-emplazarme" física sensible y discursivamente ante las transformaciones, aciertos y desaciertos en mi proceso de investigación-creación.

¿Qué hacer con esta materia virtual?

Estos objetos geométricos me hicieron pensar en bloques de construcción, ya que tienen una forma relativamente homogénea y si se apilan en grupos, es posible construir objetos más grandes a partir de ellos. Entonces, basado en esas cualidades, la primera idea que tuve fue construir una estructura con ellos; ¿Qué estructura construiría?



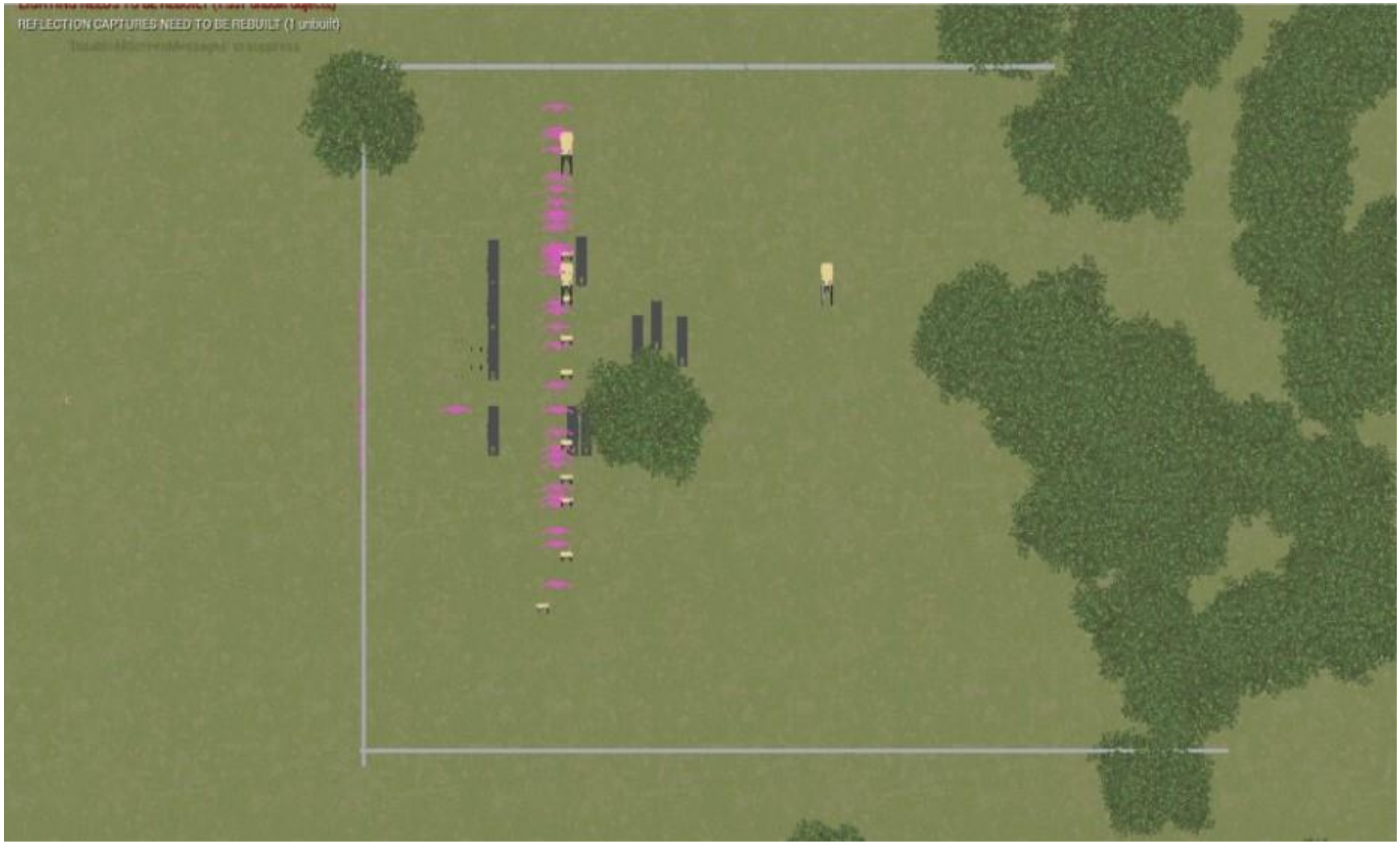
Captura de pantalla, Chaparro, 2021, Bloques

Reflexionando sobre el tema de la basura, pensé que lo primero que tenía que hacer era organizar, categorizar y ubicar en un lugar la materia virtual para la posterior utilización, así que procedí a construir un sitio para ello.

El basurero central



Captura de pantalla, Chaparro 2021, El basurero centra)



Captura de pantalla cenital, Chaparro, 2021, El basurero

El basurero, llamado así de forma sarcástica, rompe las dinámicas de un basurero tradicional, en este caso, toda la “materia virtual” se centraliza en un mismo lugar. Observo con fascinación para ver en qué la puedo convertir y cómo voy a potenciar sus cualidades formales y estéticas para realizar un proceso catártico significativo en mi experiencia.

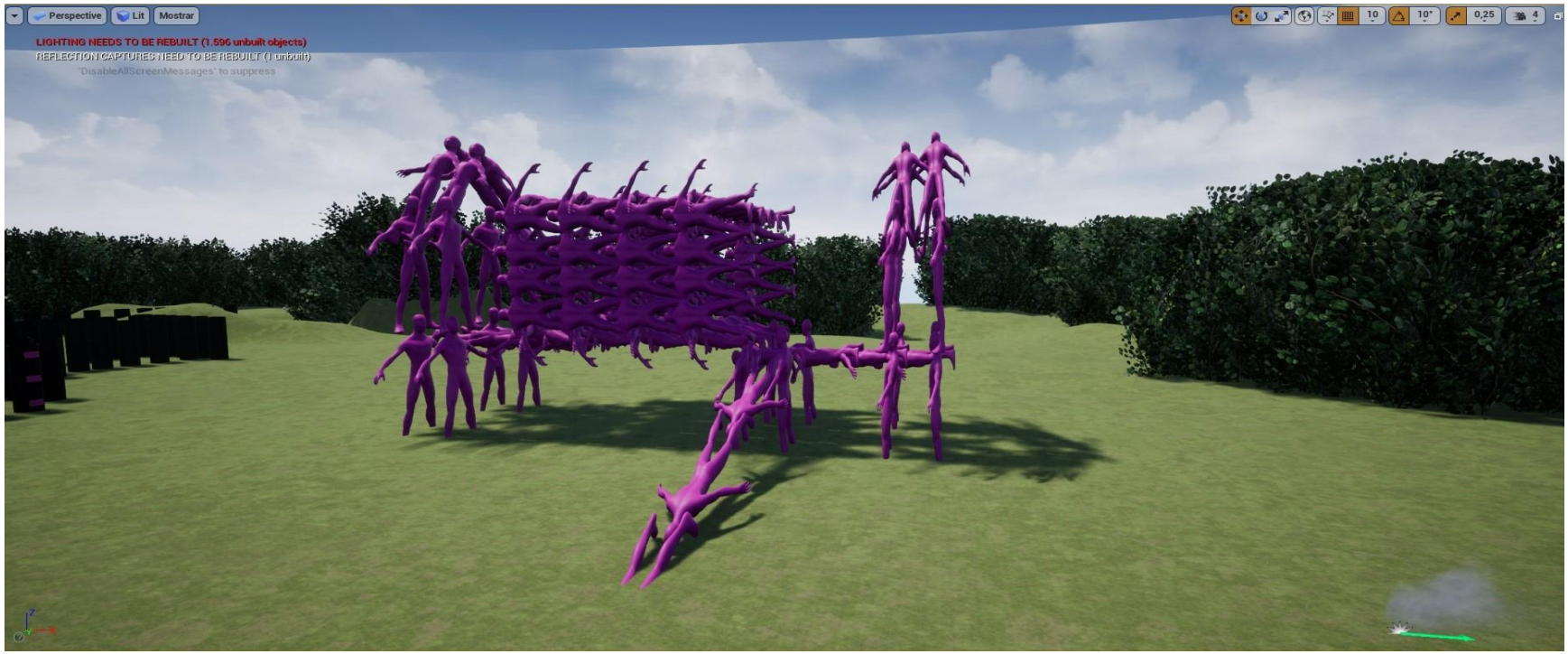
En este caso, no es importante buscarles un uso ni clasificar por clasificar, ya que hay detrás unas experiencias sensibles y reflexiones sobre el proceso. Cada vez que organizaba, experimentaba una especie de ritual y cuando interactuaba con las cosas, iban emergiendo una serie de conocimientos y sentimientos que potenciaban la experiencia. Así como anteriormente planteaba el problema de la “basura”, el contacto con la misma me genera conexiones emocionales y sensibles. Esto fue fundamental, porque es aquí en donde emprendo la organización desde la resignificación discursiva de la materia virtual, también se produce una concordancia sensible que me interpela; es decir, razono que la basura no es un término esencial o eterno para un objeto, pero al mismo tiempo siento en lo profundo de mí, que esta materia se ha vuelta cada vez más importante.

desde ese lugar de concordancia, el conocimiento sobre la “basura” empieza a expandirse y a tomar nuevas enunciaciones. Para explicar la trascendencia de esto, partiré de esta frase que emergió de una conversación conmigo mismo durante el proceso de organización de los objetos: —A veces me siento como basura. ¿Por qué te sientes así? — Porque siento que todo el mundo se olvida de mí.

Si bien, esta frase pasó por mi mente de manera muy rápida como para analizar desde diversa área de estudio, hay una cosa importante allí y es que, el acto de deshacernos de lo que nos sirve, no solo corresponde a una visión cultural de limpieza, sino a su vez a procesos autogestionados de olvido. Durante la vida hemos olvidado muchos objetos queridos, pero este olvido no se da de forma rápida ni tampoco hay un deseo inicial de olvidarlos. Cuando nos deshacemos de la basura, nuestra intención no es solo “limpiar”, también queremos olvidar.

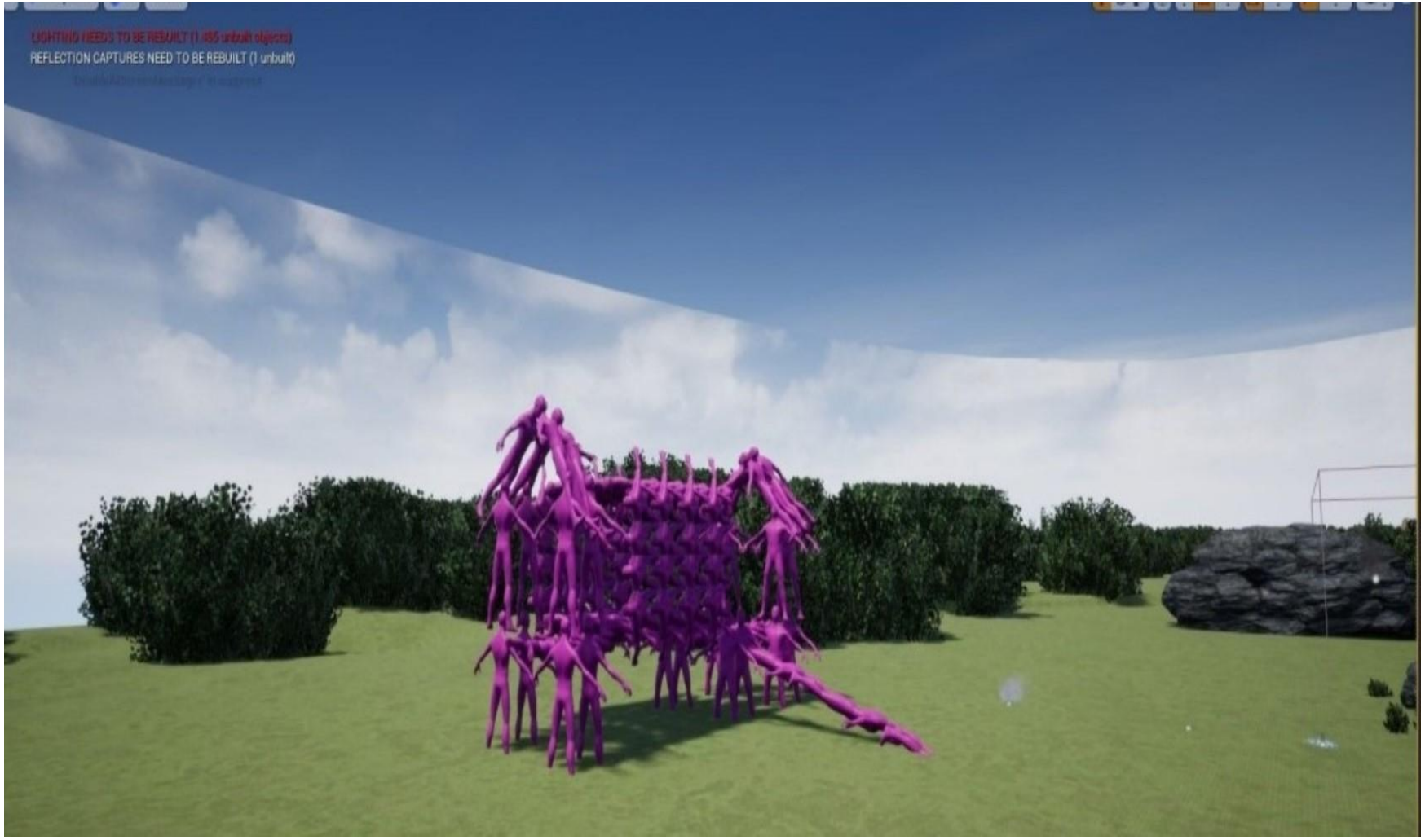
Existe comúnmente en el lenguaje cotidiano, la expresión de “tener basura en la cabeza” y también se ha construido una idea de “limpieza mental”, que sugiere una especie de acción de desechar los pensamientos inútiles u olvidar lo que no nos deja avanzar o nos ata de manera negativa al pasado. También se suele tener la idea de que organizar los espacios ayuda a organizar la mente. Desde la perspectiva de Flusser (1994) es posible entender el ritual como un acto simbólico; entonces, cuando botamos la basura estamos gestualizando un ritual de olvido. Por ello, una de las formas para quitar esa carga simbólica de la “basura” es resistirnos a olvidarla; de esta reflexión emerge el siguiente emplazamiento artístico.

“La basura que desbloquea recuerdos para no ser olvidada”



Captura de pantalla, Chaparro, 2021, El parquecito

El parquecito



Captura de pantalla, Chaparro, 2021, El parquecito

En este emplazamiento artístico hago una composición inspirada en un recuerdo que me surgió mientras recolectaba y organizaba la “materia virtual”. Resulta que la figura de color fucsia me evocaba al muñeco de “Spiderman” que se llevaron por accidente en los sucesos que relaté anteriormente y el color fucsia me recordó un parque en el que solía jugar en mi infancia. El parque casualmente tenía el mismo tono del muñeco, porque éste se fue deteriorando hasta perder su característico color rojo y azul; es decir, la manera en que relacioné El “Spiderman”, El parque y las figuras de color fucsia, fue a partir del color:

Después, realicé otro emplazamiento artístico con la misma intensión, ya que otro recuerdo que tuve fue cuando tomé ese mismo “Spiderman” y lo amarré a una cometa, después salí al parque para elevarla junto con el muñeco. Así que quise hacer una representación que da valor a ese recuerdo de los objetos, pero también, enuncia mi gratitud hacia el objeto remitente (figura fucsia) por hacerme recordar. Esto significa que ahora es importante para mí; se ha vuelto valiosa a pesar de su estado virtual. Estoy seguro de que en el futuro otro objeto me remitirá al objeto fucsia y de esta manera logrará resistirse a mi olvido.

Así es como las figuras fucsias se resisten a que yo las olvide al remitirme a otros recuerdos, mimetizándose he intentado de manera poética, tomar la forma de los objetos recordados. Estos recuerdos suelen ser no lineales, a veces aleatorios y por eso se hace difícil encontrarles una conexión

Analizando un poco sobre la relación que existe entre el recuerdo del “Parquecito” y la “Cometa”, es notable que el vínculo se desarrolla en torno a la figura del “Spiderman”. Si bien, el color y la forma son características visuales con las cuales es posible generar un vínculo, he de decir, que las experiencias sensibles también producen múltiples relaciones allí; es decir, el recuerdo de la experiencia de jugar está claramente presente. Supongo que el recuerdo de la pérdida de mi juguete más querido no solo significa la ausencia de algo material, sino también cómo este hecho me sensibilizó y cambió mi experticia jugando en el futuro. Dicho en palabras simboliza la perdida de la infancia y la ausencia de la experiencia del juego, ya que después del embargo tuve que empezar a desarrollar otras responsabilidades muy tempranamente. A pesar de esto, siempre seguí con el anhelo de jugar con la misma pasión de cundo era niño.

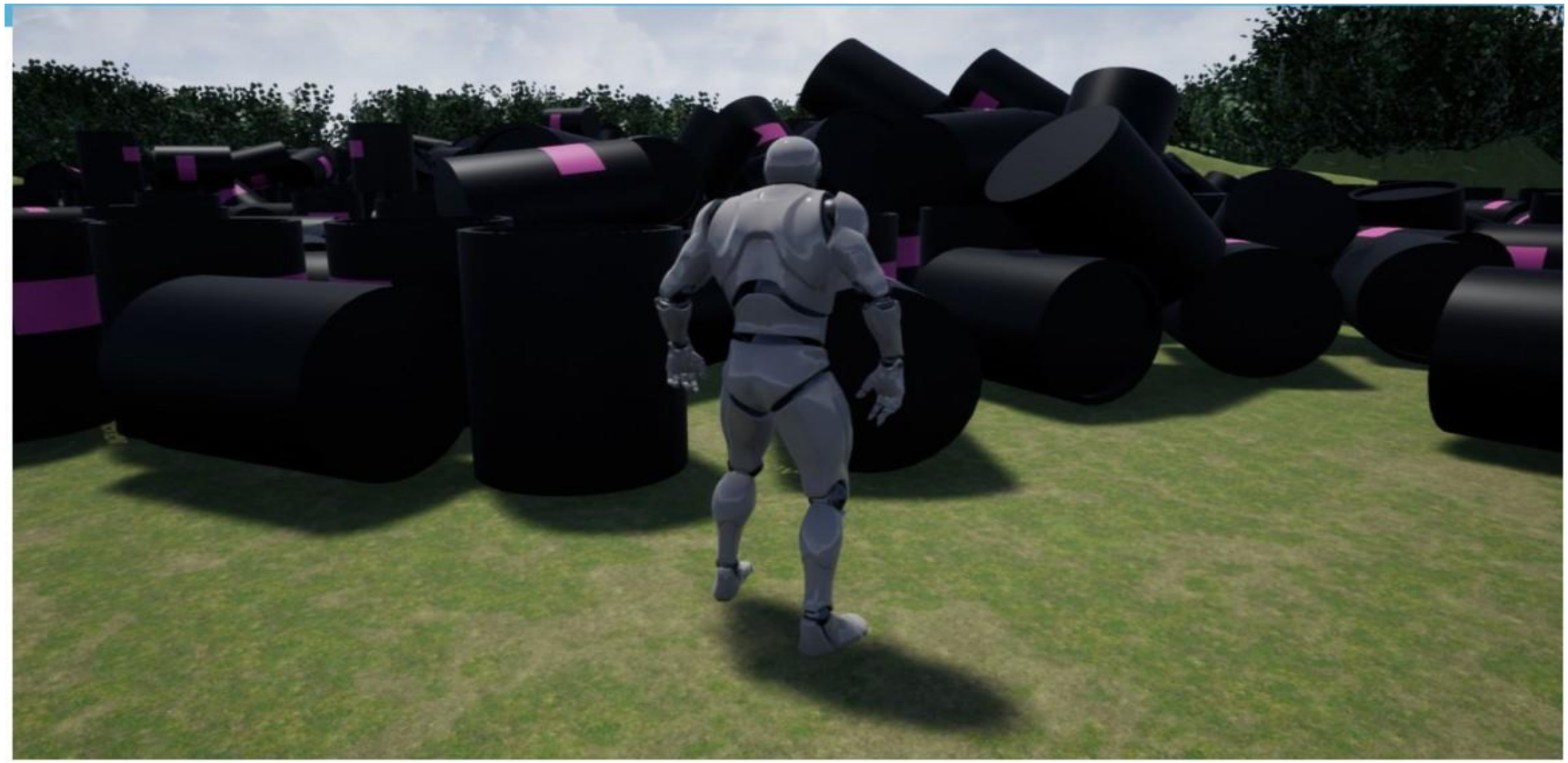
La Cometa y el Spiderman



Captura de pantalla, Chaparro, 2021, La cometa y el Spiderman

Obstrucciones

Cuando me movía en el (EECAV) sentí incomodidad para desplazarme, ya que había objetos por todos lados; recuerdo en algunos momentos, sentir algo de frustración al respecto, porque en el momento de organizarlos se hacía muy difícil. Entonces, entendí que no era estorbo u obstrucción en un sentido negativo, era por el lado de la obstrucción interactiva. Dejar algunos de estos objetos generaría la posibilidad de interactuar y moverlos.



Captura de pantalla, Chaparro, 2021, Obstrucciones

La escalera al cielo

Este emplazamiento creativo se da a partir de la reflexión sobre la visión del creador; me hace pensar en la analogía poética del creador que pone orden al caos y que crea de manera antrópica. Decidí construir la escalera para posibilitar una visión parecida a la que tendría alguien omnisciente y que lo observa todo desde la altura en donde es posible ver cómo cambia todo; también, porque en algún momento se hacía muy difícil divisar todos los objetos y llegar rápido a ellos, ya que también hay una condición de desplazamiento que me permite solo moverme a cierta velocidad dentro del (EECAV).



Captura de pantalla, Chaparro, 2021, Escalera al cielo



Captura de pantalla, Chaparro, 2021, Escalera al cielo

Mi obra es todo el proceso

Al intentar comprender qué fue lo que creé, o cual objeto artístico salió de mi proceso, tuve muchas complicaciones para darle un nombre, ya que cuando ponía a (EECAV) en términos de escultura, por ejemplo, esta clasificación le restaba importancia a la inmobiliaria (Píxel Cuadrado) y también al proceso. Por otro lado, si consideraba que mi obra nace después de la fase de experimentación, dichas esculturas perderían una parte importante de su identidad y de su historia al desligarlas de su espacio.

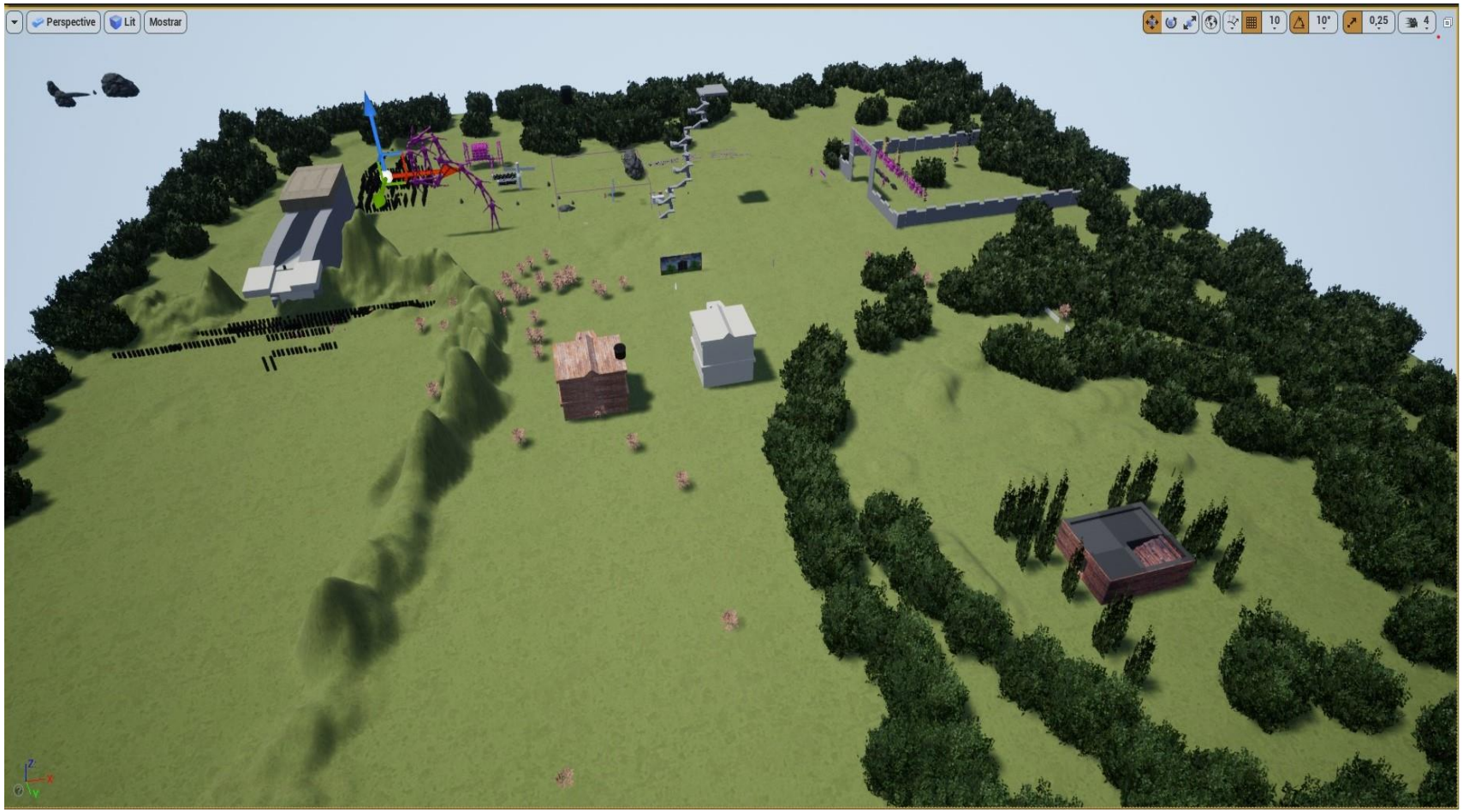
Lo importante es el origen de esa materia virtual con la que desarrollé mi proceso creativo, su contexto y su naturaleza en el espacio virtual. Lo interesante de mi proceso creativo no es solo lo escultórico en sí, es la relación de los objetos con el espacio, cómo me emplacé física, sensible y discursivamente sobre las tensiones de la basura virtual y el desorden, pero entiendo la importancia de "píxel cuadrado" y los asuntos antes mencionados.

El tema de lo escultórico podría ser válido como asunto en este proceso de investigación, sin embargo, al reconocer mi obra como un todo, la entiendo como un sistema complejo que emerge de mi proceso de, pensar, experimentar y crear. Entiendo la creación como un "movimiento" un posible proceso de emplazamiento, en donde podemos emplazar todo tipo de materias, como pigmentos y también ideas o conceptos.

Según lo anterior, si bien, las composiciones tridimensionales que se me muestran en el documento tienen una dimensión escultórica y plástica, creo que mi ejercicio tiene más que ver con el emplazar y el "reemplazar" la materia virtual, mi experiencia de vida y mi sensibilidad para desarrollar este proceso de investigación-creación.

Ciertamente para referirme a la obra necesitaba alguna especie de nombre, para poder enunciarla y describirla; así que intenté construir un nombre que pudiera tener en cuenta todo el proceso y llegué a las siglas (EECAV) que se traducen en: Experiencia de Emplazamiento y creación artística en lo virtual.

Entiéndase este documento como un emplazamiento discursivo que emerge de mi emplazamiento físico y sensible en donde experimento y creo. Es parte de mi obra, ya que si no se transita por este documento será muy difícil entender el (EECAV).



Captura de pantalla, Chaparro, 2021, (EECAV) Como un todo

(ECAV) como un todo



Captura de pantalla, Chaparro, 2021, (EECAV) Como un todo

Reflexiones

Emplazamiento de mi casa ideal

Ciertamente, todavía me encuentro con el problema del emplazamiento físico en mi vida cotidiana, no he logrado asentarme en un sitio que considere como mío. Aun así, sigo con la incertidumbre de si algún día podré tener alguna casa.

Me planteé la idea de casa perfecta que tenía, precisamente lujosa y en la ciudad. Siempre me fasciné por las casas estilo inglés de algunos barrios como Teusaquillo y soñaba algún día con tener una con esos tejados de cerámica, con esos jardines impresionantes. Pensaba que una "buena casa" debía tener tres pisos y permitir desde la azotea divisar el horizonte citadino. Que estuviera cerca a todos los lugares donde frecuento para hacer mi vida cotidiana, para evitar grandes desplazamientos y pérdida de tiempo en el transporte público; cuando me sintiera solo, tener a mi familia y mis amigos cerca para visitarlos y distraerme del estrés que conlleva una vida emplazada en la ciudad. Un garaje de un tamaño considerable para guardar mis vehículos y un cuarto de "chécheres" para guardar los objetos que nunca me atrevería a votar, pero que no uso.

Después de analizar lo que yo consideraba anteriormente como una "buena casa", al transitar por el proceso me doy cuenta de que mi idea de casa ideal se transforma. La imagen que tenía corresponde a unos ideales de clase media que no necesariamente son los mejores para una vida integral.

Ahora quiero una casa de un solo piso para no complicarme subiendo y bajando objetos pesados o muebles. Una casa alejada de todo el ruido de la ciudad, que, en vez de permitirme ver los nuevos edificios acristalados del centro, me permitiera ver el horizonte natural y que no haya ninguna infraestructura que me impida ver los árboles y los pájaros.

Mi casa ya no la veo como un activo, ahora la veo como una posesión efímera, en este punto, considero que la propiedad es imposible en términos de lo “factual”, “es un robo”, como lo decía Proudhon (1840/, 2005.) porque solo es mía mientras la habito, cuando me voy de ella, dejo de poseerla. Ahora quiero un lugar que pueda poseer temporalmente y darle poder a otras personas para que lo hagan con responsabilidad.

No pude resolver en el mundo físico este problema, pero lo pude resolver manera artística en lo virtual. La casa que se muestra en la siguiente figura, después transitar por este proceso, la considero como una tecnología que resuelve de manera sensible y discursiva mi problema del despojo y mi necesidad de emplazamiento físico.

La casa ideal, ahora para mí, está emplazada en el lugar más apartado del espacio urbanístico dentro del (EECAV) para alejarme del bucillo, del desorden objetual que todavía está presente allí.



Ilustración, Chaparro 2021, La imagen de mi casa ideal anterior



Captura de pantalla, chaparro, 2021. Mi casa ideal ahora

Mi emplazamiento sobre la creación

Investigar y crear son proceso directamente ligados, ya que es posible partir de un proceso creativo hacia uno investigativo, crear mientras se investiga y viceversa. Darle importancia a lo creativo es evidenciar visual y plásticamente dicho aprendizaje. Según lo anterior, me hace eco la siguiente pregunta: ¿puede lo plástico y visual influir en el proceso investigativo? o dicho en otras palabras ¿puede un objeto creado durante la investigación darle un giro al discurso conceptual y metodológico?

No solo los conceptos emergentes pueden cambiar el rumbo de una investigación, sino también los objetos creados durante el proceso. La materia virtual me hace cambiar metodológicamente, me ayuda a encontrar una pregunta más específica y el discurso que se desarrolla en torno a la "basura virtual" sufre un cambio sustancial. Es así como me pregunto: ¿Es posible que la pregunta de investigación surja del mismo proceso?

Me atrevería a decir que durante la experiencia es cuando surgen las pregustas, Por otro lado, evidenciar ese proceso previo de manera escritural enriquece la descripción, a la vez que muestra las debilidades y fortalezas de una investigación. Cometer errores debe ser algo que sume, no que reste; lo que se escribe no debería tomarse como una serie de mandamientos inalterables; hasta el mismo significado de las palabras va cambiando con el tiempo. El ser humano todo el tiempo está creando y crea con base a su experiencia e imagen del mundo, pero el mudo también cambia y todos cambiamos al mismo tiempo; por consiguiente, el error nos sirve como una constancia de las rutas que transitamos en el pasado.

Mi emplazamiento sobre el cuerpo

Es difícil plantearse cómo es que en este caso mi práctica está directamente relacionada con el cuerpo; no obstante, el cuerpo todo el tiempo está generando gestos, el computador y los sistemas tecnológicos no son completamente autónomos, por más que las máquinas estén programadas para desarrollar múltiples tareas, es fundamental el ser humano para posibilitar esos procesos.

Cuando manipulamos el computador, el cuerpo también pasa por unos procesos sensibles ya que las interfaces informáticas cambian nuestra manera hacer las cosas. Remitiéndome a la misma cita que enuncié anteriormente: la experiencia es *"eso que me pasa"*. Larrosa (2006, *p.89)*, lo virtual no carece de experiencia, por lo tanto, si la experiencia es eso "que me pasa a mi" según lo anterior, este ejercicio no se desliga del cuerpo, si bien, yo trabajé con objetos virtuales tengo huellas en mi cuerpo producto de esos gestos los cuales cometí para comunicarme con la máquina; por ejemplo, todas las horas que pasé sentado frente al computador programando dejaron fuertes dolores en mi espalda y en mis dedos. En algunos momentos me sentí tan feliz por los hallazgos que mi cuerpo empezó a tomar una posición más erguida a pesar del dolor de espalda por la mala posición. Adquirí nuevas experiencias y aprendizajes que no solamente se evidencias en mis nuevas maneras emplazarme discursivamente a pensar sobre las cosas, sino que adapté toda una memoria muscular en mis manos y cuerpo que ahora me permite digitar de una forma más eficiente y aumentó mi sensibilidad con las teclas.

El gesto y la interfaz los enuncio en este apartado de reflexiones como un tema posible para posteriores investigaciones, ya que considero que son temas en los cuales se podría profundizar más, debido a que no los abordé en mis emplazamientos discursivos. Me propongo a dejar estos conceptos superficialmente esbozados, sugiriendo una posible manera de abordarlos, no como un enfoque rígido, es más una sospecha que puede tener inconsistencias, pero sirve para detonar un dialogo más profundo.

Es posible en el dibujo digital, ver cómo existe la idea del gesto, también encontramos tipos de línea y podríamos analizar cómo se efectúan y encontrar, inclusive, partes de la personalidad creadora de los artistas. Esto es porque el cuerpo sigue esculpiendo, sigue escribiendo y sigue pintando, quizás no en "acto" pero si "efecto".

Otro ejemplo es que quizás en el caso de la escritura, a pesar de que el sujeto escoja el tipo de letra que va a usar y todas las letras sean iguales sin importar quién las digite, sigue habiendo un rasgo de identidad en la forma en la que se expresan las ideas y en el estilo, ya que precisamente hay un cuerpo productor de gesto detrás, pero es un gesto es mediado por una “interfaz”, que es un concepto del campo la informática que se refiere a lo que media la comunicación entre el humano y la máquina. Se podría decir que hay dos tipos de interfaces comúnmente aceptadas: interfaces gráficas (la forma gráfica de los programas) e interfaces físicas, (ratón, teclado...).

Ciertamente encontrar una definición de interfaz concreta y consensuada no es posible y darle una mirada histórica a este término en este momento me puede llevar a profundizar en temas secundarios. Así que abordare este término desde mi propio entendimiento usándolo de manera un poco más flexible siendo consciente de las posibles ambigüedades que puedan darse.

Tengo la sospecha de que las interfaces no solamente nos ayudan a comunicarnos con las máquinas (computadoras); es decir, si una interfaz es un sistema que permite la comunicación humano-máquina y todas las tecnologías funcionan como interfaces, el cuchillo, por ejemplo, podría entenderse como una interfaz por la forma que tiene y las partes que lo componen, ya que intuitivamente su forma nos sugiere menaras en las cuales podemos usarlo. Intuimos que los objetos con determinadas características pueden rasgar o cortar porque hay un lenguaje y unas técnicas aprendidas que nos dan esta información.

Por consiguiente, el cuchillo se encuentra entre cocinero y el tomate, si el cocinero decidiera cortar el tomate con sus manos el gesto cambiaría ya que el tomate al ser despedazado evidenciaría un corte determinado, pero en el caso de cortarlo con el cuchillo veríamos una especie de corte limpio distinto al anterior. Sintetizando lo anterior, creo que sería interesante estudiar el tema del gesto, la interfaz y las huellas desde una perspectiva antropológica y filosófica.

Mi emplazamiento reflexivo sobre la educación artística visual

Mucho se habla de la integración de la tecnología en el campo de la educación y más particularmente, en el caso de la educación artística visual, ya que la tecnología siempre ha sido una herramienta didáctica necesaria para la exploración, el aprendizaje y la creación.

La tecnología nos brinda la posibilidad de emplazarnos espaciotemporalmente de múltiples formas, allí es donde ocurren procesos estéticos y aprendizajes significativos. Por tal razón es de suma importancia dejar de ver los medios tecnológicos sólo como herramientas didácticas cuyo fin es presentar contenidos. Entonces se hace importante empezar a hablar de la experiencia tecnológica en la educación y cómo la espacialidad, no solo en términos de espacio, sino también de tiempo es ahora un asunto de análisis pedagógico en donde los estudiantes y profesores se ven inmersos.

Reflexionando sobre mi proceso de aprendizaje y creación en la licenciatura en artes visuales, considero que este trabajo de grado parte de mis inquietudes e intereses y a la vez está condicionado por la coyuntura actual de la pandemia, debido a que la experiencia en esos espacios físicos se vio afectada; es decir, entendiendo la universidad como una interfaz física de aprendizaje, la cuarentena nos obligó a virtualizar en algún sentido nuestra experiencia. La noción de universidad cambió totalmente, pues seguíamos allí en “efecto” pero no en “acto”.

La falta de espacios físicos de aprendizaje, experimentación y creación nos llevó a profesores y estudiantes a buscar formas y lugares diferentes para emplazar nuestros procesos. Dicho esto, otras interrogantes que surgen y que vale la pena indagar con más profundidad son: ¿cómo la virtualización alteró el proceso creativo de los estudiantes de la licenciatura en artes visuales en cuanto a escultura, dibujo y pintura? y ¿Cómo estos lenguajes se ven plasmados plástica y visualmente? Estas preguntas me surgen cuando observo mi propio proceso ya que siento que mi trabajo podría ser un ejemplo válido para responder dichas interrogantes.

La importancia de experiencia tecnológica en la educación

la tecnología en la educación artística visual no solo debe usarse, sino que debe experimentarse, ya que las tecnologías también poseen una dimensión estética y sensibles que van más allá de su utilidad, por esto, es importante rescatar la importancia de la experiencia tecnológica

La experiencia tecnológica la defino como la interacción cotidiana con la tecnología, pero esta interacción también es dialógica, en el sentido de que hay una retroalimentación con los aparatos tecnológicos y el ser humano. Cuanto más interactuamos con los objetos tecnologías empezamos a comprender sus lenguajes implícitos, puesto que todos funcionan a partir de sistemas físicos y dialógicos interrelacionados. Por ejemplo, un sistema físico es la corriente eléctrica, que está interrelacionada con un lenguaje matemático, que, a su vez, se interrelaciona con otros lenguajes informáticos para posibilitar la proyección de imágenes en una pantalla. Cuando interactuamos con la tecnología no solo acedemos a una hermanita, accedemos al lenguaje humano en eterna transformación.

El mejor ejemplo que rescato durante mi proceso de formación como licenciado en artes visuales en la LAV, es el ejercicio de experimentación con la cámara oscura en la asignatura de fotografía. Es importante resaltar esto, debido a que se explora el lenguaje de lo fotográfico no solo desde la composición, sino que nos permite entender cómo es que interactúa la luz al colapsar con el papel fotosensible. También, cómo es que el agujero dependiendo de su tamaño va a generar diferentes resultados y tiempos de exposición en la foto. Esta experiencia nos lleva a ver el proceso de la fotografía análoga como una experiencia sensible que más va más allá de solo tomar la foto.

En mi proceso de investigación creación desarrollo un proceso de inmersión, con el fin de proporcionarme dicha experiencia tecnológica, con la intensión no solo de aprender una técnica o aprender el funcionamiento de un software, porque también aprendo a conocer los múltiples lenguajes que hay detrás y que posibilitan mi experiencia y aprendizaje significativo. Para poder emplazarme artísticamente en (EECAV) tuve que aprender cómo mover las cosas, ver cómo funciona el espacio allí, aplicar algunas propiedades

físicas a los objetos como la gravedad. Ahora bien, sin el entendimiento de esos lenguajes, no hubiese sido posible emplazarme artísticamente, plástica, sensible y discursivamente. Es así, como lo sensible en la tecnología se abre paso en el campo de lo pedagógico, lo artístico y lo investigativo. Cuando profesores y estudiantes empiezan a comprender conceptual y sensiblemente la tecnológica se hace posible potenciar el aprendizaje y enriquecer más aún la experiencia.

Anexos

A continuación, usted encontrará el enlace de descarga del (EECAV)

https://mega.nz/folder/vwkCDS5A#oL9MkyWgEQSj598qbf4mgQ

Se abrirá una página de Mega, solo debe elegir la opción de “descargar como ZIP”. Luego debe extraer la carpeta llamada “WindowsNoEditor” en el escritorio, abra la carpeta y haga doble clic en el archivo “vitacora1000”. Se abrirá el (EECAV).

Para desplazarse en el espacio virtual, debe utilizar las teclas: (W) para avanzar hacia delante, (A) y (D) para ir hacia los lados; Espacio para saltar y el ratón le dará más rango de visión en el espacio y facilidad para direccionar el desplazamiento. Si desea salir del programa pulse las teclas Alt+f4.

Referencias

Amador, R. (2009). Arte y ciencia : el arte de pensar con arte. *(Pensamiento), (palabra) y obra*, 5. Obtenido de http://hdl.handle.net/20.500.12209/3513

André, L.-G. (1971). *EL GESTO Y LA PALABRA* (UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA ed.). (D. F. carrera, Trad.) Obtenido de https://monoskop.org/images/9/90/Leroi-Gourhan_Andre_El_gesto_y_la_palabra.pdf

Choza, J. (2020). *Filosofia Dela Basura, Laresponsabilidad Global,Tecnologica , y Juridica.[version,PDF]*. Sevilla: THÉMATA. Obtenido de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/99507/filosofia_basura.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Dewey, j. (1934). *EL ARTE COMO EXPERIENCIA*. (J. Claramonte, Trad.) PAIDÓS. Obtenido de http://archivos.liccom.edu.uy/Figuras/Dewey,%20John%20-%20El%20arte%20como%20experiencia.pdf

Escudero, J. A. (2009).

Flusser, V. (1994). *Los gestos, fenomenologia y comuniación[VersiónPDF]*. (C. Gancho, Trad.) Barcelona: Herder. Obtenido de https://monoskop.org/images/c/cd/Flusser_Vilem_Los_gestos_Fenomenologia_y_comunicacion.pdf

Heidegger. (1969).

Heidegger, M. (2009/1969). *El arte y el espacio [version PDF]*. (J. A. Escudero, Trad.) barcelona: Herder. Obtenido de https://librosycultura2.files.wordpress.com/2017/12/el-arte-y-el-espacio-martin-heidegger.pdf

Krishnamurati, J., & Bohm, D. (1986,1987). *El futuro de la humanidad , Diálogos entre J. Krishnamurati y David Bohn [versiónPDF]*. (A. Clavier, Trad.) España. Obtenido de https://www.espiritualidadpamplona-irunea.org/wp-content/uploads/2019/01/Krishnamurti-Jiddu-y-Bohm-David-El-futuro-de-la-humanidad.pdf

Larrosa, J. (s.f). *Sobre la experiencia[verónPDF]*. Obtenido de http://files.practicasdesubjetivacion.webnode.es/200000018-9863d9a585/_la_experiencia_Larrosa.pdf

Lévy, P. (1995). *¿Qué es lo virtual [versión PDF]*. (D. Levis, Trad.) Paidós. Obtenido de http://cmap.upb.edu.co/rid=1R3QGX5B9-170HLS8-6ZNQ/Levy%20Pierre%20-%20Que%20Es%20Lo%20Virtual.pdf

Medel, M. Á., Romero, Á. A., Sartori, R. B., & Echeto, V. M. (2003). *TEORÍA DEL EMPLAZAMIENTO: APLICACIONES E IMPLICACIONES[version pdf]*. AL AR. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Teoria_del_Emplazamiento_Implicaciones_y.pdf

Morin, E. (1977). *El Metodo,LA NATURALEZA DE LA NATURALEZA [versiónPDF]* (sexta edicion ed., Vol. 1). (D. S. Ana Sánchez, Trad.) CATEDRA. Obtenido de https://ciroespinoza.files.wordpress.com/2011/11/el-metodo-1-la-naturaleza-de-la-naturaleza.pdf

Morin, E. (1990). gedisa. Obtenido de http://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/morin___introduccion_al_pensamiento_complejo.pdf

Proudhon, P. J. (1840/, 2005.). *¿QUÉ ES LA PROPIEDAD?[VersiónPDF]*. (A. G. Pinilla, Trad.) Editorial Proyección S.R.L. Obtenido de https://www.marxists.org/espanol/proudhon/prop/que-es-la-propiedad.pdf