

tf g

memoria

bellas artes

2020- 2021



MENCIÓN: Artes Plásticas

TÍTULO: Cybercore

ESTUDIANTE: Marcos de Jesús Martín

DIRECTOR/A: José Miguel Maldonado

PALABRAS CLAVE: Cyberpunk, aceleracionismo, hiperproducción, máquina, afuncionalidad.

RESUMEN:



La relación del ser humano con la tecnología ha sido sujeto de debate desde los inicios de la ciencia ficción en los años 60. Sin embargo, esta simbiosis ha avanzado a una velocidad tan vertiginosa en los últimos años, que las perspectivas de futuro y sociedad que se tenían en el ámbito de la novela de fantasía, el cine y la ciencia ficción se han convertido en una problemática de carácter actual.

Cyber-core busca emanciparse de las dinámicas de reproducción cultural y social que se dan en el ámbito contemporáneo. Dinámicas de auto-explotación, productividad o *burnout* propias del neoliberalismo o conceptos como la reproductividad de la mercancía, mercado o derechos de autoría que surgen en la interseccionalidad del ámbito artístico con el económico-capitalista. Asimismo aboga por un posicionamiento político horizontal, inclusivo, crítico, autónomo y disidente frente al capitalismo en declive y su cada vez más cercano devenir *post-capitalista*.

Los objetos de discurso y pensamiento estético que resulten de la investigación y el desarrollo de este trabajo son, en esencia, intentos de máquinas afuncionales. Puesto que el concepto de máquina implica siempre cierto grado de función explícita, lograr una total ausencia de funcionalidad, manteniendo la categoría de máquina, será una tarea imposible de realizar. Y es precisamente esa cualidad lo que sustenta esta investigación, afuncionalmente imposible.

Índice



Biblioteca
UNIVERSITAS Miguel Hernández

pag/s.

1. Propuesta y objetivos.....	5
2. Referentes.....	6-7
3. Justificación de la propuesta.....	8-10
4. Proceso de producción.....	11-12
5. Resultados.....	13-17
6. Bibliografía y otras fuentes.....	18-19

Propuesta

En este trabajo he querido profundizar en los planteamientos de una sociedad futura tal como se contemplaba en el género de ciencia ficción *cyberpunk* en los años 60-70 (y en adelante).

En la evolución de este género se puede observar una clara diferencia en cómo se plantea la adaptación del ser humano a su entorno. Si bien en el *cyberpunk* clásico (W. Gibson, B. Sterling) la sociedad futura se encuentra en un proceso de adaptación al entorno tecnológico emergente, en el *post-cyberpunk*¹ y otros derivados del género la tecnología ya está totalmente implementada en la sociedad. Tanto en las vertientes utópicas (*solarpunk*, *steampunk*) como en las distópicas (*biopunk*, *voidpunk*) la simbiosis entre el *corpus* socio-antropológico y la máquina ya se ha completado, aunque existan ciertos errores en ella.

Existen diferentes campos conceptuales que orbitan en torno al estudio de este género: el campo de la ciencia y la tecnología (tecnociencia), la filosofía, la sociología, la política o las artes por solo mencionar algunos de los primordiales. Es en la interseccionalidad de estos campos, que actúan como nodos de una vasta red (*web*) de información, donde se contextualizan los objetos de discurso y pensamiento crítico y estético que desarrollaré en la fase de producción de este trabajo.

Puesto que el género es demasiado amplio para abordarlo en todas sus facetas, he escogido el concepto de la máquina, como símbolo material, al tratar de aproximarme a él. En esencia, el trabajo de investigación y producción que siguen, tienen como objetivo acercarse al ideal de una máquina sin función

Por medio de la hiperproducción artística, he querido trasladar esta preocupación por una sociedad distópica hiper-tecnológica a un contexto actual de *sociedad acelerada*². Con esto me refiero a que las problemáticas sociales que se planteaban en el *cyberpunk* en torno a la relación del ser humano con la tecnología, son de carácter actual y han dejado de ser ficción.

Con el objetivo de emancipar al objeto artístico y a la figura del artista de su devenir esclavo, la idea aberrante del trabajo productivo asalariado o de la producción de mercancía y plusvalía de la máquina, no deben ser olvidadas en ese ideal de a-funcionalidad a perseguir. Este fin es un posicionamiento político en contra del máximo capitalista de la productividad, en tanto que la máquina es en sí misma una herramienta de transformación, más allá de una herramienta de trabajo (y beneficio económico).

Objetivos

- Gravitación en torno al ideal de una máquina sin función
- Establecer zonas de intersección entre los distintos campos y conceptos que componen la temática estética y discursiva del género *cyberpunk* (y sus derivados posteriores).
- Comparar los planteamientos de futuro y avance tecnológicos que se tenían en la ciencia ficción de los años 60-70 con la sociedad actual.
- Experimentar con técnicas y procedimientos artísticos de los nuevos medios.
- Realizar múltiples piezas que se puedan completar o reproducir en un plazo corto de tiempo (hiperproducción).
- Hibridar materialidad y digitalidad en las obras realizadas.
- Relacionar las piezas entre sí y en conjunto.

1 Person, L. (1998). *Notes towards a post-cyberpunk manifesto*. [Nova Express](#).

2 Williams, A. Srnicek, N. (2013). *Manifiesto aceleracionista*. [\(Pdf\)](#)

Referentes

Me resulta complicado escoger unos referentes concretos ya que uno de los puntos más importantes en esta investigación es la multiplicidad y la sobresaturación de información que caracteriza a una sociedad contemporánea en aceleramiento. La red y el almacenamiento de información digital, el ciberespacio (Gibson W. 1984), han evolucionado a velocidades vertiginosas transformando el internet de páginas basadas en texto en espacios constituidos casi en su totalidad por imágenes, gifs y vídeos.

Tanto es así, que la elección de esta propuesta comienza con el algoritmo de Instagram, que me recomienda una cuenta ([@cybermarcoteorico](#)) de memes divulgativos sobre distintos conceptos aceleracionistas y *cyberpunk* (*xenofeminismo*, *ecofascismo*, etc). Esta y otras cuentas publican, difunden y debaten en torno a una temática común antes desconocida para mi y a la que encuentro mucho potencial para investigar, debatir e incorporar al discurso artístico contemporáneo.

Puesto que se trataba de un *amplio territorio para el que no tenía mapa*³ centré mi investigación teórica sobre los inicios del género con el considerado padre del cyberpunk William Gibson y su novela *Todas las fiestas del mañana*⁴.

Por otro lado, ha sido fundamental el estudio de grandes teóricos del mundo del arte y la filosofía tales como Allan Kaprow⁵, Giles Deleuze y Felix Guatari⁶, Hackim Bey⁷ o Laboria Cuboniks⁸.

Agradecer también el trabajo de Afroditi Psarra en su tesis doctoral *Cyberpunk y arte de los nuevos medios*⁹ como fuente de múltiples referencias desconocidas para mi, además de tratarse de un ahondamiento profundo en la historia y trayectoria del género, así como una primera aproximación hacia su relación con el arte.

Ya que la investigación teórica es aquello que sustenta y precede a la producción plástica, las ideas y puntos de vista de todos estos referentes han sido de gran importancia a la hora de conceptualizar, tanto mis propias ideas, como las de otros, a través de un lenguaje visual, digital y plástico.

En el contexto artístico contemporáneo y a modo de referentes visuales, me gustaría mencionar la exposición *Imaginarios mecánicos y técnicos de la colección del IVAM*¹⁰ y particularmente las obras del artista español Carlos Sáez. Aunque ya había visto fotos de sus obras, la sensación al observarlas en toda su magnitud artística fue radicalmente distinta. Los fragmentos que componen *Dual Mismo* (Sáez, C. 2021) generan una sensación de radioactividad que no capta una cámara fotográfica. Además, otra de las sorpresas que encontré al visitar la exposición fue la obra de Gilberto Zorio (*Los zorios*, 1995), una máquina que combina reacciones químicas, sonido, movimiento, luz y calor en un complejo y gigantesco móvil.

La exposición recoge las obras de “artistas de la colección del IVAM interesados en diseñar y construir mecanismos, pero también en crear imaginarios que reflejen el espíritu de la cultura industrial y científica que los rodea” (M^a Jesús Folch, comisaria de la exposición, 2021).

3 M. Neale. (2000) *No Maps for These Territories*. Docurama. (Fuente: [Youtube](#))

4 Gibson, W. (2011). *Todas las fiestas del mañana*. Penguin.

5 Kaprow, A. (1971). *La educación del desartista*. ([Pdf](#))

6 Deleuze, G., & Guatari, F. (1977). *Rizoma: Introducción*. En *Mil Mesetas* (pp. 9–33).

7 Bey, H. (1991). *La zona temporalmente autónoma* ([Pdf](#))

8 Laboria Cuboniks(2018). *Xenofeminismo, una política por la alienación* ([Web](#)).

9 Psarra, A. (2014). *Cyberpunk y arte de los nuevos medios: performance y arte digital*. UCM. ([Pdf](#))

10 María Jesús Folch (11/03/2021 - 17-10/2021) *Imaginarios mecánicos y técnicos de la colección del IVAM*. Instituto Valenciano de Arte Moderno.

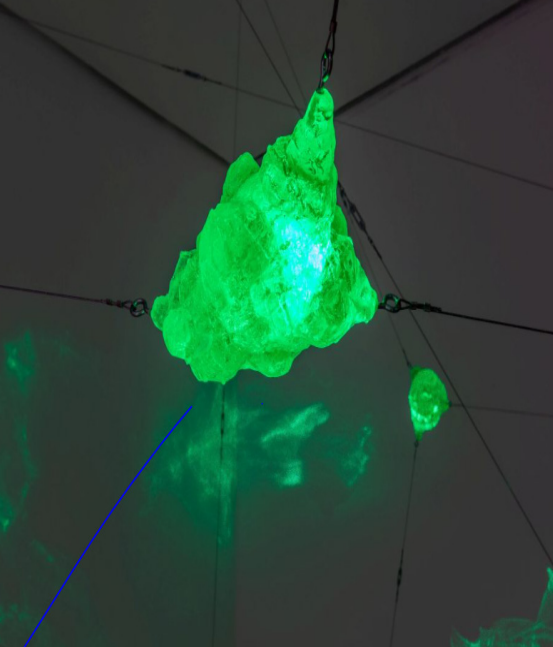


fig 1.

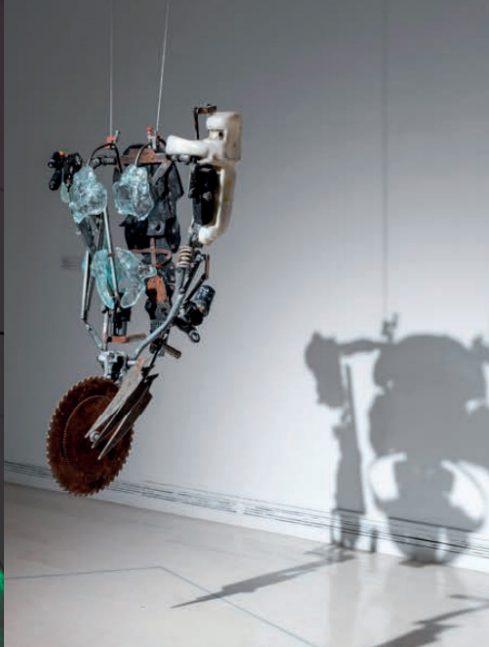


fig 2.



fig 3.

Por último, puesto que todo aquello que otros hayan hecho antes y haya influido de alguna manera en la creación y el desarrollo de este trabajo es un referente, no podría dejar de mencionar en este apartado diversas fuentes de información (Data) procedentes de la red que de alguna manera se ven reflejadas o se han tratado de fuentes de inspiración, en relación a este trabajo de investigación y producción artística.

- ◊ Wintergattan: Un instrumento musical compuesto por una máquina de canicas. (Fuente: [Youtube](#)).
- ◊ Myco Lyco: Musica electrónica generada a partir de hongos y sintetizadores modulares (Fuente: [Youtube](#)).
- ◊ Magnetic tricks: trucos y experimentos con imanes. (Fuente: [Youtube](#))
- ◊ [Mark Rober, Stuff made here, I did a thing](#): complejos e interesantes proyectos de ingeniería. (Fuente: Youtube)
- ◊ Chris Ramsay: infinidad de puzles de distinta dificultad. (Fuente: [Youtube](#))
- ◊ Maker's muse: divulgación sobre diseño e impresión 3d (Fuente: [Youtube](#))
- ◊ Conway's game of life: autómata celular (Conway J. 1970) ([Emulador](#))
- ◊ [Wavesilk.com](#): herramienta de arte generativo.
- ◊ Big Sleep AI Text-to-Image: generador de imagenes a partir de texto por medio de IA. (Fuente: [Reddit](#))
- ◊ [Inspirebot.me](#): Una web de imagenes con frases inspiradoras generadas por IA.
- ◊ [Astronaut.io](#): reproduce videos de youtube con 0 visitas.
- ◊ [Scribbr.es](#): generador de citas siguiendo normas APA.
- ◊ [@nusi_quero](#), [@matteomaurostudio](#): diseños 3d virtuales y físicos creados por medio de algoritmos generativos.
- ◊ [@catboy_deleuze](#), [@teoriadmemierda](#), [@patata.sultana](#): memes y divulgación de temática relacionada.

Justificación de la propuesta

El título *Cybercore* se compone de “Cyber-” (cyberpunk; virtualidad; irrealidad; tecnociencia) y de “-core” (centro, núcleo; del subgénero musical Nightcore: música acelerada).

A la hora de abordar la temática cyberpunk, he tratado de hacer un estudio multidisciplinario a nivel teórico, práctico y estructural. La aproximación teórica se ha basado en la investigación del género clásico y sus derivados a través del estudio de varias disciplinas como la literatura y el cine de ciencia ficción, los videojuegos, las creaciones new media, la tecnociencia, la filosofía, la teoría crítica y la idea de la cibercultura como fenómeno antropológico.

El género cyberpunk, referente teórico, estético y conceptual, se trata de un campo tan amplio y complejo que resulta difícil de abarcar en todas sus facetas. Es por ello que he escogido el concepto o la idea de *la máquina* como símbolo de fisicalidad y como ejemplo de objeto de discurso ubicado entre los distintos campos que constituyen este particular caso de estudio.

Otro de los ejes que vertebran esta investigación es la teoría aceleracionista en su vertiente y voluntad anti- / trans- capitalista. Esto, en sí mismo, se trata de un posicionamiento político frente al curso que parece estar tomando el avance tecnológico hoy en día (aceleramiento).

El nuestro es un mundo en vértigo. Es un mundo invadido por mediaciones tecnológicas, que entrelazan nuestras vidas diarias de manera abstracta, virtual y compleja. {...} No más repetición sin futuro en la espiral del capitalismo, no más sumisión a la monotonía del trabajo, sea productivo o reproductivo, no más cosificación de lo natural como criterio de lo normal¹¹.

La aproximación práctica se ha realizado a través de la hiperproducción artística y la experimentación plástica con metodologías y materiales dispares, desde fragmentos (piezas) de otras máquinas hasta materiales de uso generalizado como el plástico o el metal.

A nivel estructural, el trabajo se desarrolla alrededor de tres planos: el plano físico, el virtual (*cyberplano*) y el metafísico/teórico/filosófico. Esta estructuración trata, más que de clasificar grupos de información (datos) en compartimentos autónomos y aislados (subdivididos en subcompartimentos), de establecer campos comunes relacionados en base a la aproximación teórica que se tenga al estudiar cada objeto de pensamiento y discurso estético.

De la definición de máquina:

Objeto fabricado y compuesto por un conjunto de piezas ajustadas entre sí que se usa para facilitar o realizar un trabajo determinado, generalmente transformando una forma de energía en movimiento o trabajo¹².

Podemos interpretar (ya que toda definición se trata de un caso de traducción imperfecta) que una máquina, para ser considerada como tal requiere de tres claves: energía, movimiento y trabajo. *La máquina sin función* deberá seguir estas instrucciones, además de una adicional: la no-función, aunque podamos hacer ciertas concesiones y recursos conceptuales que faciliten la experimentación y búsqueda de este Santo Grial.

11 Laboria Cuboniks (2018). Xenofeminismo, una política por la alienación. (Zero: 0X00 p. 1)

12 *Máquina (machine, n.)* (1989). En [Oxford Languages](#). Visitado por última vez el 10-07-2021.

Estética: todo objeto tiene características estéticas visto desde el antropocentrismo, tanto en su belleza normativa como en su belleza disidente (anti-estética). Conociendo y *re-conociendo* el componente estético de cualquier objeto de discurso podemos asumir que no podremos escapar de él y que todas las “máquinas sin función” serán, al menos, funcionales en este sentido.

Atrezzo: si la propia función (significado) deviene de la apariencia de máquina (significante) es una máquina cuya función es ser máquina. Si esa función no es realizada, es un objeto que “sólo” se parece a una máquina y por tanto no lo es.

Las máquinas imitan formas de animales e insectos: los aviones son pájaros, los submarinos peces, los volkswagen escarabajos. También se imitan los unos a los otros. El diseño de automóviles en los perfiles aerodinámicos de los treinta y los alerones de los cincuenta, se inspiraba en los aviones¹³.

Antropomorfo: al imitar funciones o formas humanas (robótica), la máquina adquiere una estética antropomórfica que si se acerca en exceso a la apariencia y comportamiento de un ser humano real, causa una respuesta de rechazo entre los observadores humanos¹⁴.

Metadata: los conjuntos de datos que rodean o gravitan en torno a un algo, devienen mapas de ese algo. Imperfectos pero en constante perfeccionamiento, configuran hojas de ruta. Si se traza un mapa de una región inexplorada y efímera, la propia región (cyber-región) se configura en base a esos datos. Aunque los datos recogidos no parezcan tener correlación, el mapa los relaciona continuamente entre sí y con los datos de regiones próximas.

Máquina pérdida / huida: si observamos los datos dentro del flujo como elementos autónomos y nómadas, aquellos que se pierden en la inmensidad (o infinidad) del espacio virtual configuran sus líneas de fuga.

Máquinas dormidas: una máquina que, por alguna razón, no puede cumplir la función para la que ha sido creada no carece de función sino que *no funciona*. Se trata de un ‘x’ que ya no ‘x’-ea.

Máquina redundante: se compone dos o más fuerzas o movimientos antagónicos que se contrarrestan unos a otros. Dos motores completamente funcionales y de igual fuerza orientados en direcciones contrarias.

Máquina ineficiente/no-óptima: la cantidad de pasos necesarios para su funcionamiento así como el gasto de energía son superiores a lo que podrían y/o “deberían” ser. Consume tiempo y trabajo humanos en un trabajo absurdo.

Siguiendo la línea de pensamiento Gabriel Salazar cuando encuadra el *Testo Yonki*¹⁵ de Beatriz Preciado en el concepto de “plusvalor maquínico” de Gilles Deleuze y Félix Guattari:

El capitalismo ya no se rige por la medición del tiempo de trabajo empleado efectivamente en la jornada laboral sino por una serie de “agenciamientos maquínicos” donde se articulan el cuerpo junto con otras máquinas “informáticas, tecnológicas, comerciales; pero también visuales y libidinales¹⁶.

Podemos afirmar que todo objeto creado en el capitalismo será fagocitado por el mismo, del mismo modo que todo objeto de disidencia frente a la cultura de la productividad será un instrumento para la misma. Esto no se trata de una concesión, sino mas bien de una certeza desafortunada.

13 Kaprow, A. (1971). La educación del desartista. (p.14) ([Pdf](#))

14 Masahiro M. (2018). En [Teoría del valle de lo inquietante](#). (Fuente: Wikipedia, visitado el 07-08-2021)

15 Preciado, B. (2008). *Testo Yonki*. Espasa Calpe S.A.

16 Salazar, G. (2011). Políticas queer y capitalismo: Revoluciones moleculares en el Chile postdictatorial. *Sociedad y equidad* (pp. 1-8)

Sin embargo Deleuze y Guattari también acuñan el concepto de *máquina de guerra*:

En un primer momento tenemos que la máquina de guerra es una forma de exterioridad entendida en su pura radicalidad frente al Estado, que es interioridad de lo pensado habitualmente. Esto significa, además, que como tal, la guerra es un mecanismo de inhibición del Estado, pues está excluido que ella produzca un Estado, o que este resulte de una guerra (...) como consecuencia de la cual los vencedores impondrían una nueva ley a los vencidos, puesto que la organización de la máquina de guerra está dirigida contra la forma-Estado, actual o virtual¹⁷.

Podríamos otorgar cierto espacio automático y autónomo de manera *temporal*¹⁸ (hasta que se reproduzcan las mecánicas de inhibición del Estado) a todo aquel objeto de pensamiento y discurso estético en disidencia con lo establecido como normativo hegemónicamente en la sociedad y el contexto artístico contemporáneos. En tanto que consideremos los resultados que componen este TFG como pequeñas máquinas de guerrilla o aparatos de demolición táctica (función) de los cimientos de lo que es considerado arte en el neoliberalismo y el academicismo, éstos subvertirán su función original de cimiento o estrato que sustenta esos mismos valores, por enrevesado que resulte.

Por último, no podría hablar de *Cyberpunk* sin mencionar al *punk*. Si bien el punk tuvo su época dorada en los 70 y los 80, el cambio social y tecnológico acontecido desde entonces es tal que se puede afirmar que *punk is dead*¹⁹, y que tiene que estarlo. Pienso que existe más contracultura en una rave que en una sala de conciertos a la que suelen asistir nostálgicos cuarentones. Las raves se alejan de las dinámicas de violencia patriarcal en busca de las de protección, autogestión y creación de redes. Es interesante observar como en los conciertos de punk se participa en cierta violencia física grupal consensuada y por el contrario, en una rave de hardcore, la gente baila pegando patadas al aire. De esto podría interpretarse que la violencia visceral hacia la carne y la realidad material haya derivado en una violencia hacia la nada, lo invisible y el uno mismo.

El término core, el cual empleo en estas páginas, es radicalidad más allá de violencia. Esto no implica que no sea violento, sino que trasciende a serlo. Core es velocidad y pulso, *tempo*. Y el tempo que marca la sociedad de hoy en día es vertiginosamente rápido. Core es rizomático presente inmediato por un futuro no tan lejano. ¡N-1 eslóganes de Core²⁰!

17 Maldonado, J., Palencia, S., y Silva, A. (2016). La máquina de guerra y el devenir del Estado: una lectura de Amalia de José Mármol desde la perspectiva filosófica de Deleuze y Guattari. REVISTA TEMAS, 3(10), (pp. 11 -27)

18 Bey, H. (1991). La zona temporalmente autónoma ([Pdf](#))

19 El lema "punk is not dead" surge en la segunda ola del movimiento a raíz de la canción de *The Exploited* (1981)

20 Deleuze, G., & Guattari, F. (1977). *Rizoma: Introducción*. En *Mil Mesetas* (pp. 9–33).

Proceso de producción

Como he mencionado anteriormente, la idea de productividad en el ámbito artístico está estrechamente ligada al devenir esclavo del artista del mismo modo que, en el ámbito del trabajo, significa explotación propia o ajena. En palabras del filósofo surcoreano Byung Chul-Han:

En el régimen neoliberal la explotación ya no se produce como alienación y desrealización de sí mismo, sino como libertad, como autorrealización y autooptimización. Aquí ya no existe el otro como explotador que me fuerza a trabajar y me aliena de mí mismo. Más bien, yo me exploto a mí mismo voluntariamente creyendo que me estoy realizando. Esta es la pérdida lógica del neoliberalismo. [...] Me lanzo eufórico a trabajar, hasta que al final me derrumbo. Me mato a realizarme. Me mato a optimizarme²¹.

Este rechazo a la explotación que conlleva el trabajo (y más aún el trabajo no remunerado, implícito en estas páginas) se ve reflejado, sobre todo, en el proceso que he seguido a la hora de realizar una aproximación plástica precisamente porque es donde la producción (fruto de la productividad) adquiere el protagonismo.

Puesto que no se puede (o no se debe y mucha gente parece no recordarlo) hablar de temas que no se conocen y menos aún expresarlos en términos visuales y estéticos, a la fase de producción le precedió una fase de pre-producción únicamente teórica. En términos sencillos: leer y pensar.

El proceso de producción de cada pieza es radicalmente diferente, pero casi todos comienzan de la misma manera: recogiendo cosas de la basura. No por una cuestión ecologista sino por simple conveniencia. Además me gustaba ese símil hacia cualquier era post-apocalíptica.

Al igual que los desechos, la digitalidad era algo que debía estar presente. Ya sea en forma de campos electromagnéticos, diseños en 3D, altavoces bluetooth, luces ultravioleta o diligentes programas que leen en voz alta aquello que les que ordenes. Los elementos de la digitalidad tienen su propio reflejo matérico dual en cuanto a fuente (emisor de luz, sonido o energía) y reacción (reflejo lumínico, lenguaje o fuerzas).

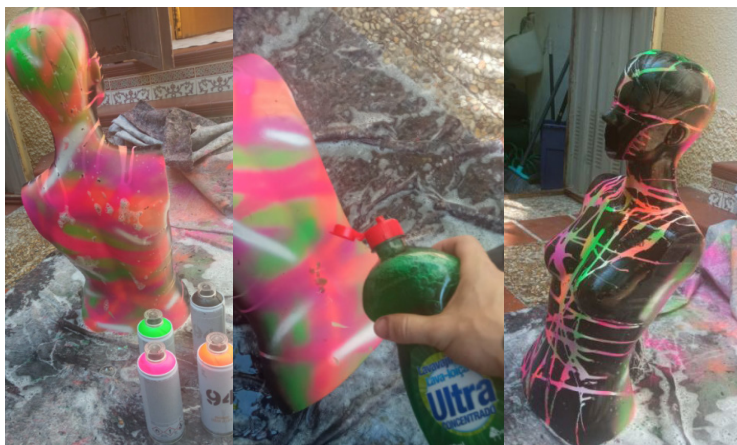
Los colores neón, el metal y el plástico son asimismo diferentes elementos que he tratado de implementar en todas las piezas, con el fin de recontextualizar una estética futurista dentro de un marco contemporáneo.

Proceso de producción

Un0

Tras encontrar un maniquí en la basura, le quité las extremidades e hice un agujero a la altura de la boca. Para el acabado, utilicé pintura en spray de colores neón y jabón líquido

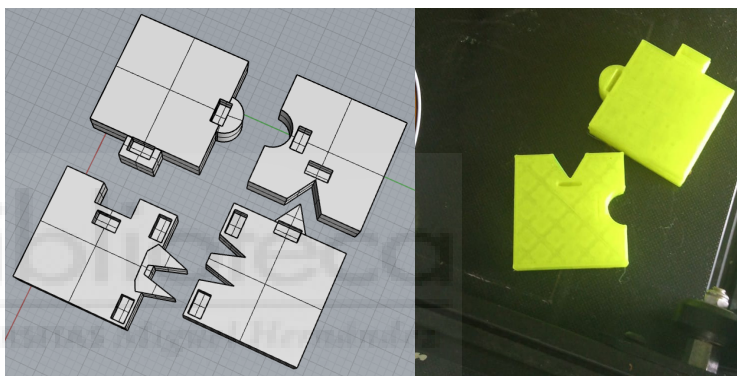
Por otro lado, hice la “cresta” a partir de PLA rosa, una tira de leds RGB y fibra de vidrio de entre 0.2mm 0-8 mm de diámetro para refractar la luz.



FSRC -004

Diseñé las piezas por medio de CAD utilizando Rhinoceros 7. Después de exportar el archivo como STL y convertirlo a formato .gcode utilizando Cura, imprimí todas las piezas en una máquina 3d utilizando filamento amarillo neón.

Tras una primera prueba de impresión, reajusté el tamaño de las piezas y añadí los imanes con cuidado de que las polaridades estuviesen enfrentadas.



Name	Size	Locker	Hoster
Japan Cup of Bouldering 2019 - Finals	[1] 333.17 MiB	🔒	▶
French Championship of Bouldering 2...	[1] 267.56 MiB	🔒	▶
Rab CWIF Finals - 2019	[1] 194.20 MiB	🔒	▶
IFSC Climbing World Cup Wujiang 20...	[1] 189.02 MiB	🔒	▶
IFSC Climbing World Cup Wujiang 20...	[1] 306.47 MiB	🔒	▶
IFSC Climbing World Championships -...	[1] 262.76 MiB	🔒	▶
IFSC Climbing World Cup Munich 201...	[1] 303.53 MiB	🔒	▶
IFSC Climbing World Cup Tai'an 2018 ...	[1] 296.46 MiB	🔒	▶
IFSC Climbing World Cup Munich 201...	[1] 201.29 MiB	🔒	▶
IFSC Climbing World Championships -...	[1] 296.35 MiB	🔒	▶

Cursed content

El proceso de producción, en este caso, no tiene mucho misterio. Utilicé un programa de ordenador (Jdownloader) para descargar videos y playlist de youtube en calidad 144p.

Haciendo una estimación rápida y conociendo que un video de 1 hora a 144p ocupa aproximadamente 144 MB, calculé que serían necesarios al menos 1.440 Gb de capacidad para almacenarlos todos.

Glob

Utilicé una pistola de calor para fundir plásticos en el interior de un contenedor metálico que encontré en la calle.

Todo el interior es plástico fundido compuesto por bolsas y envases de plástico PETG y residuos de PLA de impresiones 3D que fallaron en el transcurso de este trabajo.



Resultados

Un0

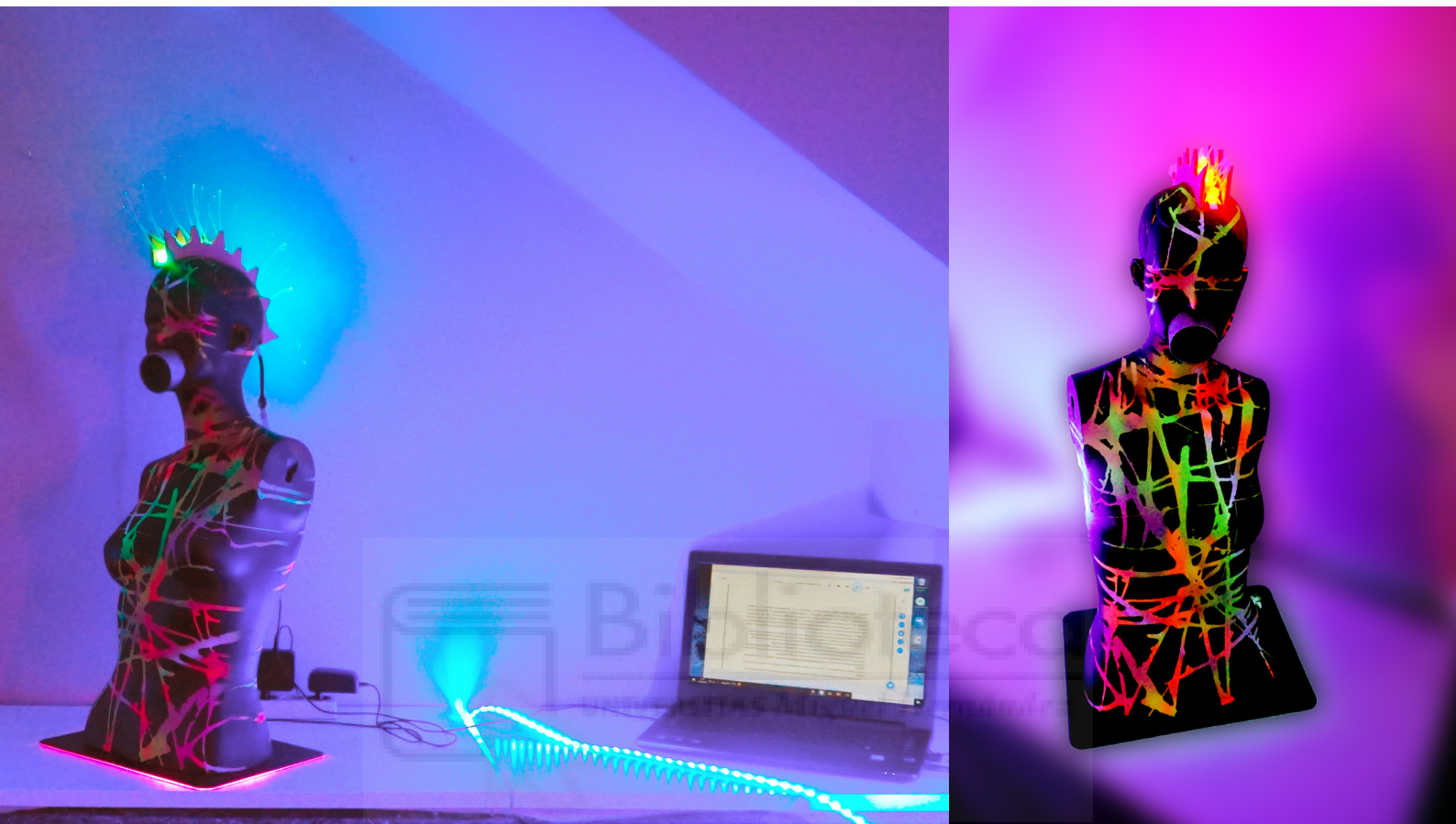


fig.4

Un0 se trata de una máquina que imita las funciones de un robot, en tanto que su apariencia es antropomórfica y utiliza las capacidades humanas del lenguaje y la voz.

Se trata en cierto modo de una metamáquina, puesto que la memoria de este TFG (incluidos los párrafos aquí escritos), se reproduce, por medio de una aplicación TTS²² y a través de un altavoz bluetooth situado en la boca, a velocidad x4, haciendo casi imposible su comprensión.

Esta pieza busca enfrentar al espectador con sus propias capacidades de comprensión, limitadas y obsoletas frente al avance tecnológico. Trata de relegar nuestras pretensiones antropocéntricas al observar nuestra propia limitación frente a la *máquina discolora* que actúa sin tener en cuenta al ser humano y sus necesidades.

22 Tecnología que permite que el texto escrito se emita como voz. [Text to speech](#). (s. f.). Cambridge. Visitado el 17 de agosto de 2021.

Resultados

FSRC-004



fig 5.

FSRC-004 es un puzzle cuyas piezas son imposibles de unir entre sí debido a la repulsión electromagnética que ocurre entre las polarizaciones de los imanes de neodimio que bordean a cada una.

La afuncionalidad, al igual que la condición de máquina, no tiene por qué aplicarse únicamente a complejos sistemas. Al interpretar las piezas en un conjunto encontramos características afuncionales en la relación que establecen entre sí, como la imposibilidad de hacer aquello que, como humanos y bajo nuestra perspectiva, deseamos que la máquina haga.

Para lograr una “vision de conjunto” por parte del espectador, he querido recalcar las características grupales por medio del número 4. Además de tratarse del número de piezas, se trata de las medidas en centímetros de cada pieza. La secuencia de letras FSRC se trata de una representación de este mismo número, puesto que al escribirla con cualquier teclado, se dibuja en este.

Puesto que se trata de una pieza realizada por CAD²³ e impresa en 3D, el diseño está publicado online de manera gratuita a fin de facilitar su reproductibilidad y con la intención de que cualquiera pueda mejorar o rediseñar el modelo *alpha*, o simplemente quiera tener una copia de la obra ([Link](#)).

23 CAD: Diseño asistido por ordenador {Computer Assisted Design, n. (u)} - en Cambridge. Visitado el 26-08-2021.

Resultados

Cursed content

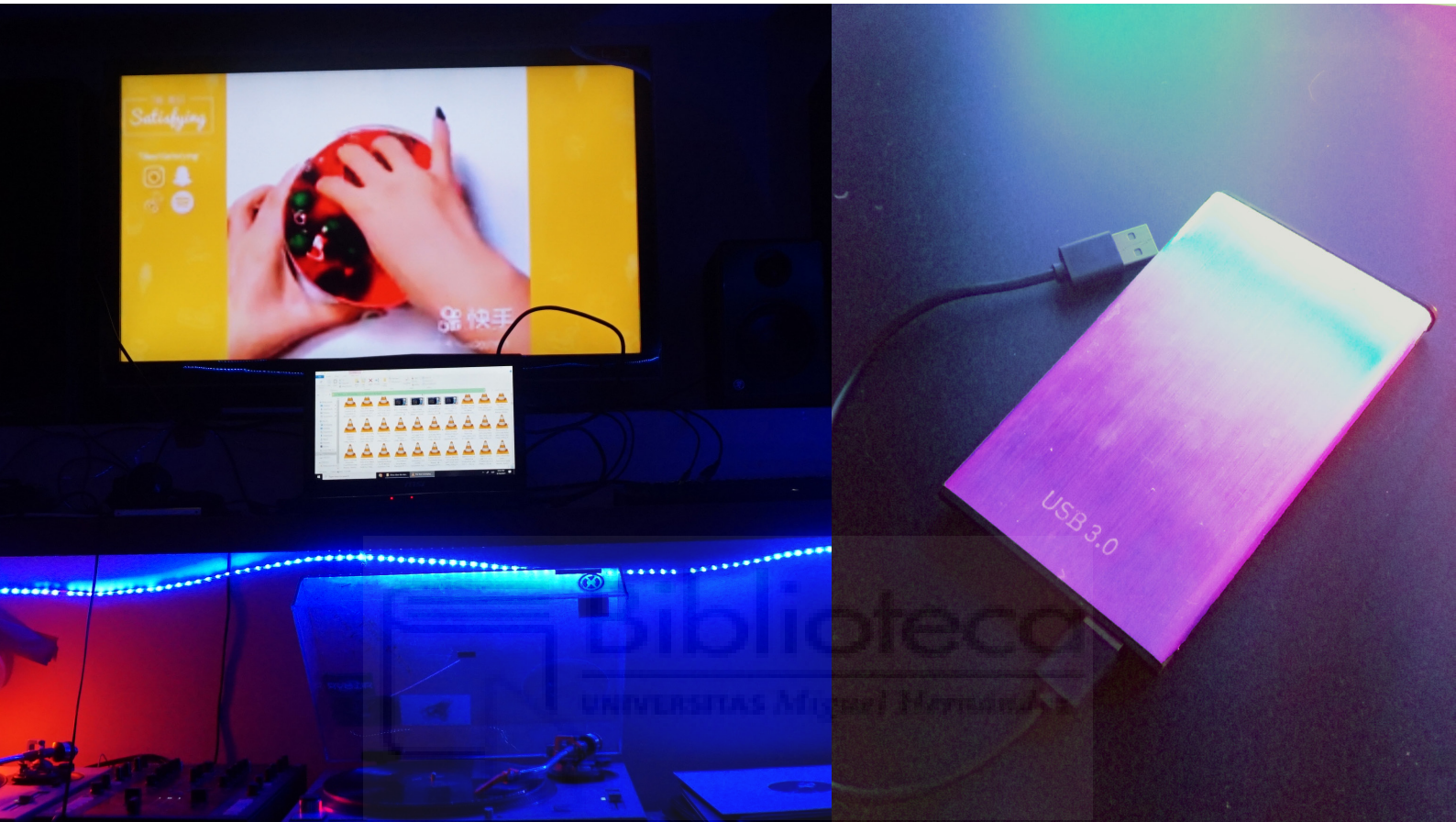


fig 6.

Cursed content es, en esencia, un disco duro externo de 2TB de capacidad, que contiene cerca de 10.000 horas de videos sin utilidad aparente y en la mínima calidad posible (144p).

Se trata de una “máquina que almacena contenido”. En este sentido, si analizamos esta pieza en términos físicos, la función de la máquina (contenedor, significante) se cumple y por tanto, funciona. Sin embargo, en términos virtuales (contenido, significado), aquello contenido en la máquina, lejos de ser útil, se trata de un reflejo difuso de una inmensamente pequeña fracción, de la casi infinita totalidad de contenido almacenado en la red²⁴

La popular *regla de las 10.000 horas* (Gladwell, M. 2008), dice que si una persona dedica 10.000 horas a practicar una habilidad se vuelve un experto en dicha habilidad. Por tanto, el hecho de observar la totalidad del contenido de esta pieza haría del espectador un experto en la pieza y su contenido, pero nada más.

La obra, en cierto modo, se trata de una *oda a la improductividad*, otorgando la relevancia que merece a todo ese tiempo durante el cual podríamos ser productivos y no lo somos. Con esta pieza he tratado de poner de manifiesto la problemática que supondría el avance tecnológico en la invención y el uso de nuevos materiales, más resistentes durante más tiempo.

²⁴ 59ZB (1ZB = 1 trillón GB) de información creados en 2020. [Fuente:](#) Holst, A. 7 de Junio de 2021, Statista.com. Visitado el 17 de agosto de 2021)

Resultados

Glob



fig 7.

Glob se trata de un fluido que escapa de su contenedor, o de un contenedor incapaz de contener aquello que escapa a su “rango de acción” (paredes). La monstruosidad que caracteriza la informidad del material viscoso, a medio camino entre los estados sólido y líquido, así como su potencial destructor, que envuelve, mancha y fagocita todo aquello que encuentra a su paso, son ideas que ya han sido planteadas en la ciencia ficción de terror con ejemplos como la película “Blob” (1958).

Pese a la inspiración que esta película ha supuesto a la hora de dotar de un nombre a la pieza, la idea original surge de la novela *Todas las fiestas del mañana* de William Gibson donde se describe “un material en perpetuo estado semilíquido que unía la tierra y el edificio, y que atrapaba todo lo que se le lanzaba o se aplastaba contra él tan firmemente como el alquitrán en verano²⁵”.

Conclusiones

Todos los resultados, producto de este estudio, cumplen con los objetivos planteados al inicio del trabajo. Aún así, esto no quiere decir que la investigación se haya completado o que haya sido un éxito. Cada resultado configura un nodo en la red y si alguna vez se completase esta investigación, las piezas resultantes trazarían un mapa que marcaría con una x roja el lugar donde se encuentra la total afuncionalidad.

Sin embargo, puesto que “el último pedazo de Tierra sin reclamar por una u otra nación-estado fue engullido en 1899. El nuestro es el primer siglo sin terra incognita, sin última frontera” (Bey, H. 1991) y los piratas ya no entierran tesoros, probablemente no se encuentre nunca. Puede que ni siquiera exista. Podría argumentarse incluso que, si algo trata de no tener función y lo consigue, es funcional en ese sentido. *Funcional en su afuncionalidad*.

Pienso que la mejor idea, en este caso, es navegar a la deriva en un territorio desconocido, creando islas y conectándolas. *Hacer mapa y no calco*²⁶, como dirían Deleuze y Guatari, de una región inexplorada. En ese sentido pienso que los resultados logrados cumplen su cualidad de islas, al igual que lo hacen como imperfectos reflejos de *maquinas afuncionales*.

Creo que este estudio ha supuesto un gigantesco paso en mi producción y trayectoria futuras. Es un poco extraño y no es nada ortodoxo, pero opino que la temática lo requería. Aún así, no tengo la sensación de que esta investigación haya acabado ni de que lo vaya a hacer nunca y eso es bueno. Mientras ésta se mantenga en un constante *work in progress*, todo el trabajo que hasta aquí he realizado se tratará, al menos, de un método y no de un producto.

Por todo ello, finalizo (puesto que al final esto es un trabajo de *fin* de grado) diciendo que *Cybercore* representa todo lo que el grado no me ha enseñado y todo lo que he aprendido en él, aunque suene extraño. Me gustaría destacar que no he seguido ninguna de las técnicas o de los procedimientos que se enseñan en la facultad (pintura al óleo, dibujo, grabado...). Esto se debe a que pienso que es necesario recordar siempre que existe una interseccionalidad entre el arte y las *otras cosas*. Además creo firmemente en que hacer arte es mucho más divertido cuanto menos *tradicionalmente artística* es la tarea.

26 Deleuze, G., & Guatari, F. (1977). *Rizoma: Introducción*. En *Mil Mesetas* (pp. 9–33).

Bibliografía

- Asimov, I. (1992). *Fundación* (5.a ed.). P & J editores. ISBN: 84-01-49136-3
- Benedikt, M. (1993). *Ciberespacio. Los primeros pasos*. Sirius Mexicana. ISBN: 968-823-247-5
- Bey, H. (1991). *La zona temporalmente autónoma (TAZ)* <https://www.merzmail.net/taz.pdf>
- Chul-Han, B. (2017). *La expulsión de lo distinto*. Herder.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1977). *Rizoma: Introducción*. En *Mil Mesetas* (pp. 9–33).
- Gibson, W. (2011). *Todas las fiestas del mañana (All tomorrow's parties)*. Penguin.
- Kaprow, A. (1971). *La educación del desartista*. <http://umh2120.edu.umh.es/wp-content/uploads/sites/918/2013/02/kaprow-completo.pdf>
- Laboria Cuboniks (2018). *Xenofeminismo, una política por la alienación* <https://laboriacuboniks.net/manifiesto/xenofeminismo-una-politica-por-la-alienacion>
- Maldonado, J. (2017). *La Máquina (topología radiante)*. Colección Infraveles /21/. ISBN: 9788415556305
- Maldonado, J. ; Palencia, S. y Silva, A. (2016). *La máquina de guerra y el devenir del Estado: una lectura de Amalia de José Mármol desde la perspectiva filosófica de Deleuze y Guattari*. Revista Temas, 3(10), (pp. 11 -27)
- Person, L. (1998). *Notes towards a post-cyberpunk manifesto*. Nova Express. <http://www.isfdb.org/cgi-bin/title.cgi?125914>
- Preciado, B. (2008). *Testo Yonki*. Espasa Calpe S.A.
- Psarra, A. (2014). *Cyberpunk y arte de los nuevos medios: performance y arte digital*. UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/29364/1/T35919.pdf>
- Salazar, G. (2011). *Políticas queer y capitalismo: Revoluciones moleculares en el Chile postdictatorial. Sociedad y equidad* (pp. 1-8)
- Shake (1990). *Cyberpunk Antología*. Shake Edizioni Underground.
- Srnicek, N y Williams, A. (2013). *Manifiesto aceleracionista*. <https://syntheticedifice.files.wordpress.com/2013/08/manifiesto-aceleracionista1.pdf>

Filmografía y videografía

- ◇ Chris Ramsay (2021) *THE CHESS BOX PUZZLE!!* <https://www.youtube.com/watch?v=fdnabd20w4E>
- ◇ I did a thing (2019) *Can I Make A Spoon Using Only A Spoon?* <https://www.youtube.com/watch?v=OSfUUqNkrOQ>
- ◇ M. Neale. (2000) *No Maps for These Territories*. Docurama. Fuente: Acidkick. <https://www.youtube.com/watch?v=FKcxLTZ-Mfpw>
- ◇ Magnetic tricks (2021) *Levitation Station 4K*. <https://www.youtube.com/watch?v=lvUU8joBb1Q>
- ◇ Maker's muse (2017) *3D Printing impossible geometries with Structure Synth*. <https://www.youtube.com/watch?v=-1VHV--A9xCc>
- ◇ Mark Rober(2021) *World's Longest Field Goal- Robot vs NFL Kicker*. https://www.youtube.com/watch?v=P_6my53IlxY
- ◇ Myco Lyco (2020) *Five Minutes of Blue Oyster Mushrooms Talking*. <https://www.youtube.com/channel/UCsmw-u-2kzP-QPO5n9sTpcyA>
- ◇ Stuff made here (2021) *Making chainsaw robot, carving logs*. <https://www.youtube.com/watch?v=ix68oRfI5Gw>
- ◇ Wintergattan (2016). *Marble Machine (music instrument using 2000 marbles)*. <https://www.youtube.com/watch?v=lvUU8joBb1Q>

Índice de imágenes

- *fig 1:* Sáez C. *Dual Mismo* (2021). Instalación, medidas variables. Resina, cables de metal y láser. Colección del artista. Fuente de la imagen: Catálogo digital de la exposición²⁷. IVAM.
- *fig 2:* Sáez C. *EX0-Corpse* (2020). 150 x 60 x 30 cm. Piezas de automóvil, hierro, plástico, resina. Colección del artista. Fuente de la imagen: Catálogo digital de la exposición. IVAM.
- *fig 3:* Gilberto Zorio. *Los zorios* (1995). 368 x 350 x 665 cm. Cuero, vaselina, anilina, lanolina, alcohol, hierro, cobre, cristal, agua, sulfato de cobre, luces halógenas y compresor. Fuente de la imagen: catálogo digital de la exposición. IVAM.
- *fig 4:* *Un0*. 40 x 85 x 20 cm. Maniquí, pintura en spray, luces led, PLA, altavoz y fibra de vidrio de 0,2 y 0,4 mm.
- *fig 5:* *FSRC - 004*. 40 x 40 x 10 mm cada cuadrado. PLA amarillo neón, imanes de neodimio de 10 x 5 x 2 mm
- *fig 6:* *Cursed content*. 7,5 x 12,5 x 1,4 cm. SSD de 2TB de capacidad
- *fig 7:* *Glob*. 38 x 32 x 22 cm. Jarra metálica, madera, desechos plásticos fundidos, pintura en spray, clavos.

Otras fuentes

- ◊ Advadnoun (2020) *Big Sleep AI Text-to-Image*. Fuente: Reddit. https://colab.research.google.com/drive/1NCceX2mbi-KOSiAd_o7IU7nA9UskKN5WR?usp=sharing.
- ◊ Catboy_deleuze (06-08-2021) *immanence is that which wants and does not want to be called will to power*. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CSP2oDShLkc/>
- ◊ Conway J. (1970) *Conway's game of life*. Emulador: <https://playgameoflife.com/>
- ◊ Jørgensen, P. y Sundnes, J. (2015) *Inspirobot*. <https://inspirobot.me/>
- ◊ Matteomaurostudio (13-07-2020) *My Only Square Baroque*. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CFKpEFupyza/>
- ◊ Nusi_quero. (27-04-2020). *The last image I exported from my computer before its demise. (;(💩💩💩) Unfinishd*. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CAoiQJtDd3-/>
- ◊ Patata.sultana (14-06-2021) *arma = herramienta discursiva inherentemente violenta (en tanto que disruptora, agresiva hacia la tesis), supuestamente particular y subjetiva en contenido, pero universal en formulación. A LAS BARRICADAS A LAS BARRICADAS, EL PESIMISMO DISFRAZADO DE IRONÍA HIPERSATURADA NOS ESTÁ MATANDO*. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CQHbYtBji06/>
- ◊ Teoriadmemierda (12-06-2021). *por la muerte del maestro capataz*. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CQA90afjDxn/>
- ◊ Thompson, J. y Wong, A. (2011) *Astronaut*. <http://astronaut.io/>
- ◊ Vishnevki, Y. y Jarvis M. (2012) *Weavesilk*. <http://weavesilk.com/>

Nota bibliográfica: todos los links han sido comprobados por última vez el 1 de Septiembre de 2021 para asegurar su funcionamiento.

