



**bellas artes**

2017-2018



**MENCIÓN:** Artes Plásticas

**TÍTULO:** Cyber espectros y heterotopías en la Red.

**ESTUDIANTE:** Ximo Berenguer Hernandis

**DIRECTOR/A:** Raquel Puerta Varó

**PALABRAS CLAVE:**

MEMORIA - RUINA DIGITAL -  
FANTASMAGORIA -  
TECNOSFERA-NET ART

**RESUMEN:**

El proyecto trata de producir una experiencia para el cuerpo contemporáneo mediante el contacto con la memoria que genera su recorrido virtual como usuario. De este modo internet se utiliza como la herramienta para generar el discurso artístico. Teniendo en cuenta en todo momento la naturaleza efímera y transitoria de las imágenes electrónicas que se difunden en la red.



## Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

4 - 5

2. Referentes

5 - 7

3. Justificación de la propuesta

8 - 10

4. Proceso de Producción

11 - 14

5. Resultados

15 - 17

6. Bibliografía

18 - 19

## 1) PROPUESTA Y OBJETIVOS.

Partiendo de la episteme visual digital con la que nos relacionamos actualmente, es importante trabajar desde el saber y el conocimiento que nos generan las imágenes que le pertenecen, entendiendo su naturaleza fugaz. En relación a este contexto, se presenta un proyecto que consiste en una intervención *net art*<sup>1</sup> en la dimensión virtual. La pieza en cuestión se ubica en la red, como escenario sin espacio ni temporalidad concreta. Consiste en generar la espontaneidad de una sensación *heterocrónica*<sup>2</sup> mediante el encuentro del sujeto con la recopilación de información que expande y multiplica su identidad online a partir de la *heterotopía*<sup>3</sup> de la propia pantalla.

Para ello se utiliza un virus, un error informático invasor del servidor, cuya estética se altera según el espectador y la información acumulada, dentro de un patrón visual que se repite.

### 1.1: Objetivos de la propuesta.

- Utilizar internet como herramienta para generar un discurso artístico dirigido a todos los usuarios online.
- Generar una *fantasmagoría*<sup>4</sup> de naturaleza electrónica, mediante la recopilación de imágenes digitales.
- Relacionar al espectador con las narraciones no lineales y los espacios de identificación dentro de la red.
- Referenciar el “archivo histórico” que circula en el espacio de la cultura digital.
- Declarar en estado ruinoso, los datos inútiles que carecen de identidad o están solapados por nueva información pese a que se mantienen en la red.

---

<sup>1</sup> Género de producción artística que surge a finales de los 90. Se caracteriza por el uso de internet como herramienta de expresión artística y la red como forma de difusión.

<sup>2</sup> El adjetivo del sustantivo heterocronía. (hetero=otro, cronía=tiempo). Michel Foucault introduce este término en su libro “El cuerpo utópico” para definir la sensación de rotura absoluta del sujeto con el tiempo tradicional.

<sup>3</sup> El término “heterotopía” (hetero=otro, topía=lugar) Hace referencia a la experiencia de un lugar habitable desde la fantasía., al margen de su localización.

<sup>4</sup> El sustantivo se utiliza en el proyecto como metáfora que define la imagen digital. Se trata de un fantasma de naturaleza electrónica.

## 2) REFERENTES.

### 2.1: Referentes teóricos.

- **Michel Foucault**

El filósofo francés Michel Foucault generó con su discurso a finales del siglo XX gran parte de la interpretación que hacemos hoy sobre los lugares, los espacios y las localizaciones. Introduce algunos de los conceptos más presentes del proyecto: “*Heterotopía*” o “*heterocronía*” que cobran más fuerza que nunca en nuestra episteme. No hay un espacio natural, hay lecturas de espacios.

- **Jose Luis Brea.**

Fue uno de los referentes de la teoría y la crítica del panorama artístico Español. Lleva a cabo toda su reflexión teórica alrededor de la percepción de las imágenes, pensando siempre en internet como un lugar también posible para la difusión del arte contemporáneo. Existe una relación directa con la concepción del espacio de Foucault y la dimensión en la que nos reafirma Brea. Define el espacio como una *red rizomática*<sup>5</sup>, *espuma*<sup>6</sup> donde se interconectan las diferentes *burujas*<sup>7</sup>, expandiéndose en una totalidad que afecta a la percepción de realidad. En sus libros “tres eras de la imagen” y “Cultura RAM” introduce el concepto de las “E-Imágenes<sup>8</sup>” y la memoria que generan calificada como ‘*memoria RAM*<sup>9</sup>’.

- **Marc augé**

El antropólogo francés Marc Augé, igual que Foucault, reflexiona alrededor de la relación del sujeto con los lugares. introduce el termino del “no lugar” como ese lugar con una localización concreta pero que carece de historia y de identificación antropológica.

En el libro “El tiempo en ruinas” habla de la relación del sujeto con el espacio en ruinas. Augé relata una experiencia de *Heterocronía*, en tanto que se interconectan distintas temporalidades a partir de una localización concreta.

---

<sup>5</sup> El concepto hace referencia al sistema de producción de sentido en el sistema interconectado de internet.

<sup>6</sup> El término se utiliza como metáfora para referenciar el espacio de usuarios interconexos, líquido e incorpóreo que es la red.

<sup>7</sup> Las *burujas* son en este caso una metáfora de los usuarios que forman parte de la red/espuma.

<sup>8</sup> Es el término que utiliza Jose Luis Brea para referenciar a las imágenes electrónicas que constituyen nuestra episteme visual.

<sup>9</sup> Es el término que utiliza Jose Luis Brea para referenciar a la memoria electrónica que generan las imágenes de la episteme digital.

## 2.1: referentes formales.

- **Hito Steyerl**

Hito Steyerl es una artista visual alemana, y autora en el campo del ensayo y documental. Sus principales temas de interés son los nuevos medios, la tecnología, y la circulación global de imágenes. El interés principal que genera en relación con el proyecto, es la ubicación de la obra en la *tecnosfera*<sup>10</sup> y la introducción del concepto ‘*homo digitalis*<sup>11</sup>’. (Figura 1).

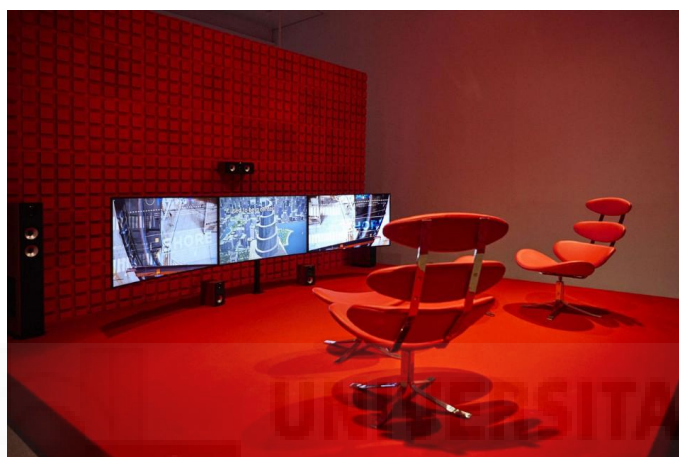


Figura 1: Hito Steyerl. ‘The tower’. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid. 2016.

- **Jon Rafman**

Jon Rafman es un artista, cineasta y ensayista. Su trabajo se centra en el impacto de la tecnología en la vida contemporánea. Internet es su medio de difusión y comunicación artística. Trabaja con el apropiacionismo de los bancos de imágenes digitales, aplicándolos a su discurso audiovisual.

En relación con el proyecto, el criterio estético de Rafman está muy presente a la hora de formalizar el discurso teórico con una pieza audiovisual a partir de elementos digitales y del propio lenguaje visual de los dispositivos e internet. Cabe destacar el trato temporal que le da a sus narraciones predominantemente visuales, con discurso generador de conocimiento al margen de lo lineal. (figura 2).

<sup>10</sup> Es el perímetro en el que se produce el intercambio de información digital y electrónica.

<sup>11</sup> Designación de los individuos pertenecientes a la episteme digital. No actúan, digitan.



Figura 2: Jon Rafman. “STILL LIFE (BETAMALE)”, 2013.  
<https://vimeo.com/75534042>



### 3) JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.

#### 3.1: Idea y concepto.

Tras la rotura con la cronología de la episteme matérica, el proyecto busca trabajar a partir del conocimiento propio de las imágenes de nuestro tiempo, entendiendo su deslocalización y fidelidad al presente inmediato.

Las conversaciones temporales y espaciales de hoy, se dan en la contradicción de estos términos mediante la red.

El mito católico occidental remitía a una dicotomía entre el cuerpo y el alma, que necesitaba la muerte del primero para constituir su independencia. Hoy, El cuerpo encuentra más allá del peso de su cadáver nuevos parámetros de identificación y deja de ser barrera para el conocer. Esa *topía* por excelencia, de cuya dependencia se liberan nuestras experiencias mediante la dimensión virtual.

Habría que plantear que supone la muerte del cuerpo hoy, entendiendo la adaptación del sujeto al ritmo vital de las *E imágenes*, que nos constituyen como seres o información pasajera. Un cambio de arché<sup>12</sup> que genera un nuevo carácter antropológico y una nueva forma de relacionarnos y generar lo histórico. A continuación se desarrollan sus características.

- **La heterotopía por excelencia.**

La *heterotopía* ha de darse en ese área que tiene de tiempo su carencia y de espacio su no localización.

La realidad virtual es inmersiva, lo que pretende el medio digital es desaparecer, queremos no ver cuando miramos la pantalla. La realidad virtual debe acercarnos a la experiencia visible cotidiana a partir de imágenes digitales. Puede que en este esfuerzo de acercar lo cotidiano a lo virtual, se de la propia experiencia *heterotópica* de una imagen apariencia que remite a su vez a otras.

- **Sujeto multiplicado.**

Si algo caracteriza la experiencia virtual del *homo digitalis* es la multiplicación del sujeto contrastando lo que fui, lo que soy y lo que seré en una misma dimensión. A partir de las innumerables esferas y *burujas* en multiplicidades de espacios complejos de la propia red. La primera consecuencia es la rotura de toda representación en su totalidad de la realidad.

---

<sup>12</sup> Arché es un concepto de la filosofía de la antigua Grecia. Significa el comienzo de un nuevo paradigma o el primer elemento de todas las cosas.



Reconocemos en la multiplicación de narraciones como lo más dispar y diverso pertenece a un determinado orden-caos del discurso. Una episteme abstracta cuyo fondo *rizomático* cobra sentido y propaga una forma de memoria.

El cuerpo que caracteriza la inteligencia humana es entendido desde su multiplicidad y en su espesor no descriptible. Tiene un perfil en la red y trabaja para optimizarlo y ser alguien penetrante, está obsesionado por la atención dentro de lo múltiple.

- **Memoria retroproyectiva.**

‘‘retro-proyectiva’’ como una querencia de por venir. La memoria de las imágenes electrónicas, no es de repetición sino ajena a la mismidad, escucha atenta a la diferencia que viene. No hay capacidad de persistencia, ni de reposo en el pasado. Responde a su pura condición de transitoriedad y fugacidad. El medio digital carece de edad, de destino y de muerte.

- **Ruina digital.**

Constitución de ruina en todo aquello que esta fuera de su funcionalidad. En la episteme de la imagen-objeto, la ruina se daba en los restos materiales víctimas de su cronología. La ruina que se da en la red es estado pasajero, entre el periodo en que se vuelve obsoleto y desaparece.

- **Negatividad, y error.**

No parece existir un aprendizaje en la mirada hacia detrás, directamente el error queda eliminado y no se sigue construyendo desde ahí.

Una memoria voluntaria. La *RAM* nos da la capacidad de borrar el olvido y borrar el recuerdo en función del deseo.

La falta de negatividad como un problema gravísimo del ser humano. La mediación para adquirir la información, por ejemplo, era un tipo de negatividad que ahora falta a la hora de entender el tiempo de las imágenes.

- **Déjà vú**

Una memoria hacia delante, de lo que todavía no hay, de lo que está por llegar.

Sobresaltándonos con la fuerza de un Déjà vú invertido, convocándonos a la exigencia de un futuro que aunque nunca ha dejado de ocurrir, tampoco nunca ha logrado comparecer.

#### 4) PROCESO DE PRODUCCIÓN.

El proyecto busca generar una experiencia *heterotópica* mediante las imágenes con las que se relaciona el cuerpo contemporáneo. De acuerdo con su naturaleza efímera, el encuentro con ellas debe ser fiel a esta cualidad. De este modo, el espectador online, se encuentra por casualidad con una suerte de *fantasmagoría*, (una acumulación de imágenes electrónicas), que le remite a la recopilación de su propio recorrido virtual, reconociéndose como sujeto en tiempos y espacios otros y en las multiplicidades del propio yo usuario. Todo ello dentro de la propia pantalla.

##### 4.1: Una pieza líquida

El fantasma en cuestión es en realidad un virus programado para la invasión del servidor particular. El papel del artista es trabajar mediante el *Hactivismo*<sup>13</sup>. A colación del desarrollo conceptual, el error informático en cuestión se deposita en el espacio correspondiente de las distintas aplicaciones online para la expansión de la memoria interna del dispositivo (Dropbox, Icloud, Drive etc<sup>14</sup>), el usuario que por allí navegue, se convierte directamente en el espectador de la obra.

El virus recopila los recuerdos del usuario en la nube global. Una información, a la que podría acceder cualquier usuario, sin ninguna invasión de la privacidad.

##### 4.2: Realización

Una vez realizado el trabajo de invasión de la plataforma en cuestión (mediante las operaciones informáticas ilegales producidas por personal cualificado) la semilla de la experiencia está a la espera de germinar. Cuando el usuario accede a la descarga de la aplicación, empieza a actuar el virus. Al aceptar los documentos necesarios que se solicitan en toda descarga, está sin saberlo abriendo la entrada del servidor. El “*hacker*”<sup>15</sup> se introduce en el dispositivo accediendo a una recopilación de *datos IP*<sup>16</sup> mediante un algoritmo preestablecido. Recopila toda la información durante el tiempo de descarga de la aplicación misma. Cuando acumula los datos suficientes, salta sobre la *heterotopía* de la pantalla, invadiendo la actividad online del usuario, durante un corto periodo de tiempo, con la fugacidad propia de una aparición fantasmagórica.

---

<sup>13</sup> Se entiende como la utilización no-violenta de herramientas digitales ilegales o legalmente ambiguas persiguiendo fines artísticos.

<sup>14</sup> Distintas aplicaciones para la expansión de espacio en el archivo digital.

<sup>15</sup> persona experta en el manejo de computadoras, que se ocupa de de generar alteraciones en online para bien o para mal.

<sup>16</sup> Datos que responden al perfil de un servidor informático personalizado.

- A partir de los *datos IP* del servidor privado, accedemos a una información del usuario. Con esta información, la función matemática del virus, recopila la meta-información de la red que responde a esos códigos y recopila aleatoriamente sin tener en cuenta estéticas ni fechas.

-NOMBRE -----	Redes sociales, trabajos y colaboraciones, contenido de imagen, testimonios etc.
-NUMERO DE TELEFONO --	Llamadas y mensajerías.
-GEOLOCALIZACIÓN-----	Movimientos y lugares de transición.
-HISTORIAL-----	Movimientos en la red.
-DIRECCIÓN DE MAIL. -----	Todos los desplazamientos que se gestionan a partir del mismo.

- Se trata pues de categorizar como material *heterotópico* aquel que cumple los requisitos de causar esta sensación o provocar esta experiencia a quien se lo cruza. Con el siguiente esquema, se explica que efectos puede aportar en la aparición de cada meta-dato:



Figura 3. Esquema de la relación entre datos y sensaciones genera.

### 4.3: Formalización estética.

Pese a que la información recopilada en la pieza, varía en función del usuario/espectador en cuestión, el virus tiene un patrón determinado al que se ajustan los datos. El proyecto presenta el simulacro de la forma que toma el virus con el ejemplo, en este caso, de la recopilación de mis propios datos virtuales.

- A continuación muestro el proceso con imágenes de la formalización estética del patrón y la adaptación en él de mi información digital.

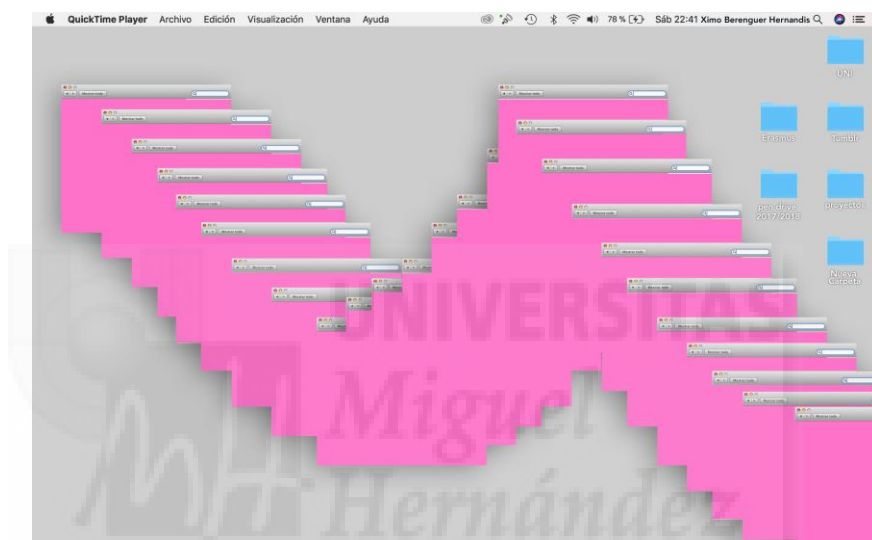


Figura 4: Distribución del recorrido de las ventanas. cromatización del espacio pendiente de sustitución por la información. Adobe After effects.

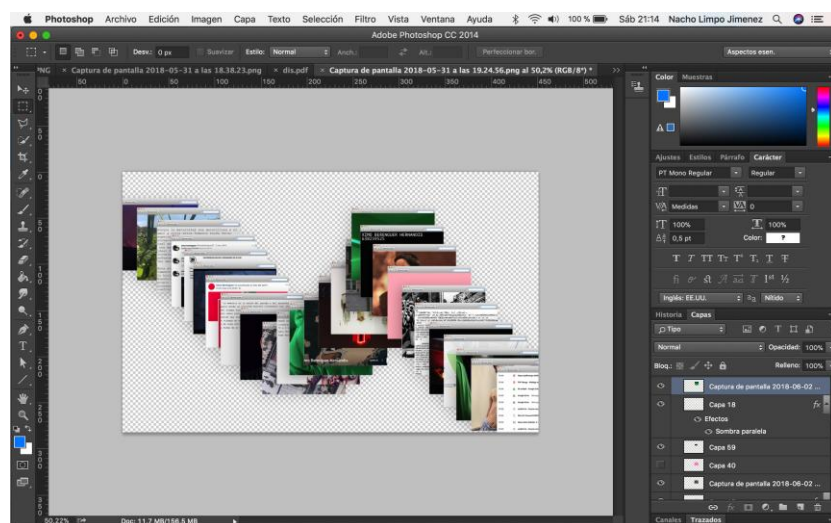


Figura 5: sustitución de los cromas por los datos recopilados. Adobe Photoshop.

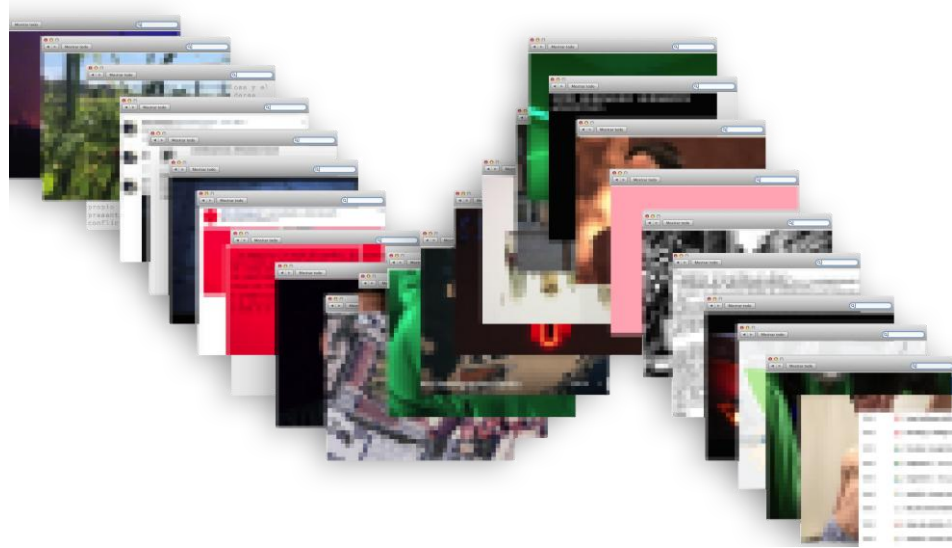


Figura 6: *Pixelado* de la información tras su aparición para dar inicio al proceso estético *Glitch*.  
Adobe Photoshop+ Premiere+ After Effects.



Figura 7: Proceso de desaparición de los datos particulares a modo estético *Glitch* para posterior desaparición. Adobe Premiere+ Photoshop+ After Effects.

## 5) RESULTADOS.

Dado que desde un principio el proyecto se comunica mediante el lenguaje de las imágenes electrónicas, parecía necesario que el espacio de encuentro con su formalización fuera el mismo que aquel que las pone a circular teniendo en cuenta su naturaleza fugaz y des-localizada, la Red.

Por otro lado, para realizar un encuentro con fantasmas digitales, generando la experiencia sensorial esperada, lo primero que había que respetar es el factor sorpresa. Buscar una manera de que el espectador se encontrase con el espectro sin saber que eso iba a ocurrir. De modo que la obra no puede ser buscada, es ella la que tiene que encontrarte.

Trabajar con la dimensión digital para generar arte, no tiene porqué suponer una rotura con su institución, dado que hay muchas maneras de dirigir la actividad digital. En este caso, la obra, que de por sí ha roto con toda forma de intercambio material, se presenta para todos en el espacio público, mas a modo de experimento e comunicación que de gestión económica o mercado. Es por eso que no es casualidad que su difusión se genere en el espacio común, y todo aquel que solicite el servicio de la aplicación en cuestión, es sensible de experimentar lo que el algoritmo genera.

La liberación de la experiencia contemporánea al margen del cuerpo, de la localización y la cronología, de la que habla el cuerpo teórico del proyecto, queda representada a partir de una pieza de videoarte pensada para su proyección el día de la presentación, y anexa además a este documento mediante el link de acceso en la figura 10 . La idea es servir de contextualización previa al encuentro con el proyecto oficial, dando como resultado una producción audiovisual separada en dos partes.

En conclusión la pieza trata de yuxtaponer toda la información que el usuario difunde en la nube global, planteando donde reside hoy nuestra memoria.



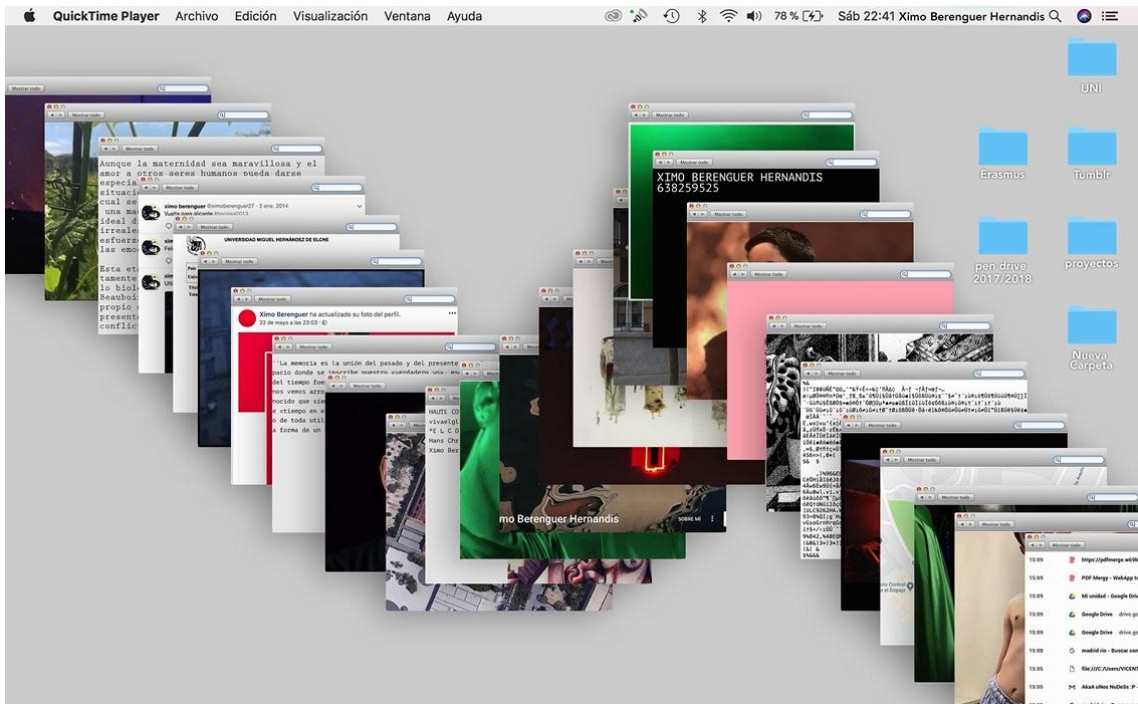


Figura 8: Ximo Berenguer “Cyber espectro y heterotopías en la red” 2018. Pieza audiovisual Numero 2. 0h, 0’ 25”. Audiovisual.

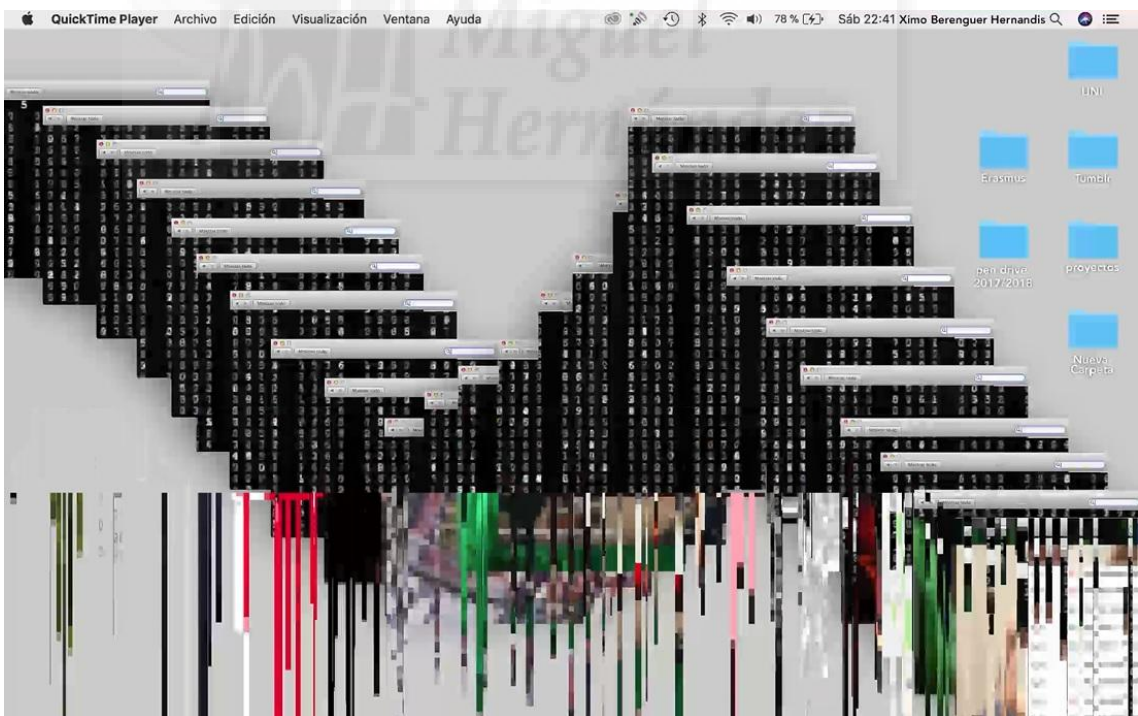


Figura 9: Ximo Berenguer “Cyber espectro y heterotopías en la red” 2018. Pieza audiovisual Numero 2.

0h, 0’ 25”. Audiovisual.

Visualización completa: <https://vimeo.com/274916259>

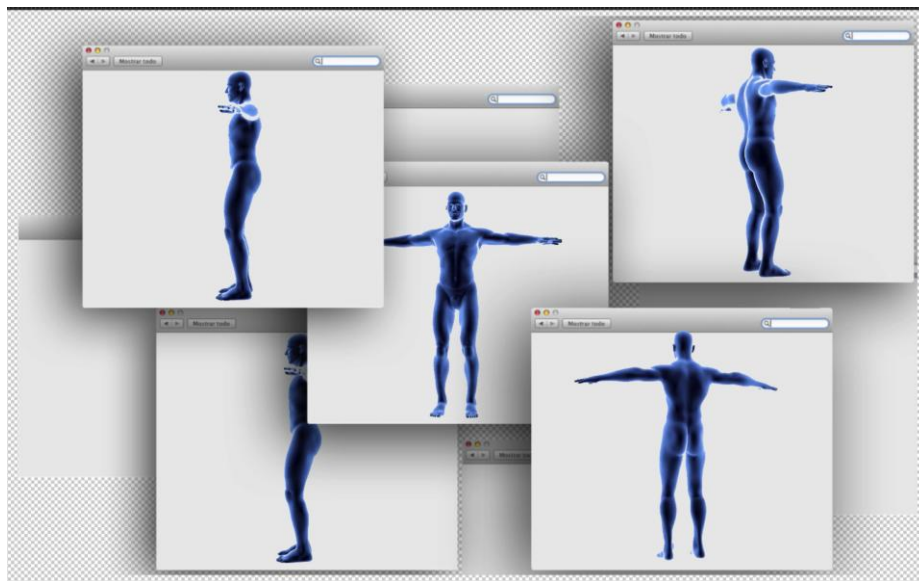


Figura 10: documentación complementaria. Ximo Berenguer ‘‘Cyber espectros y heterotopias en la red’’ 2018. Pieza Video Arte numero 1.

0h, 1’ 45’’. Audiovisual

Visualización completa: <https://vimeo.com/274915901>

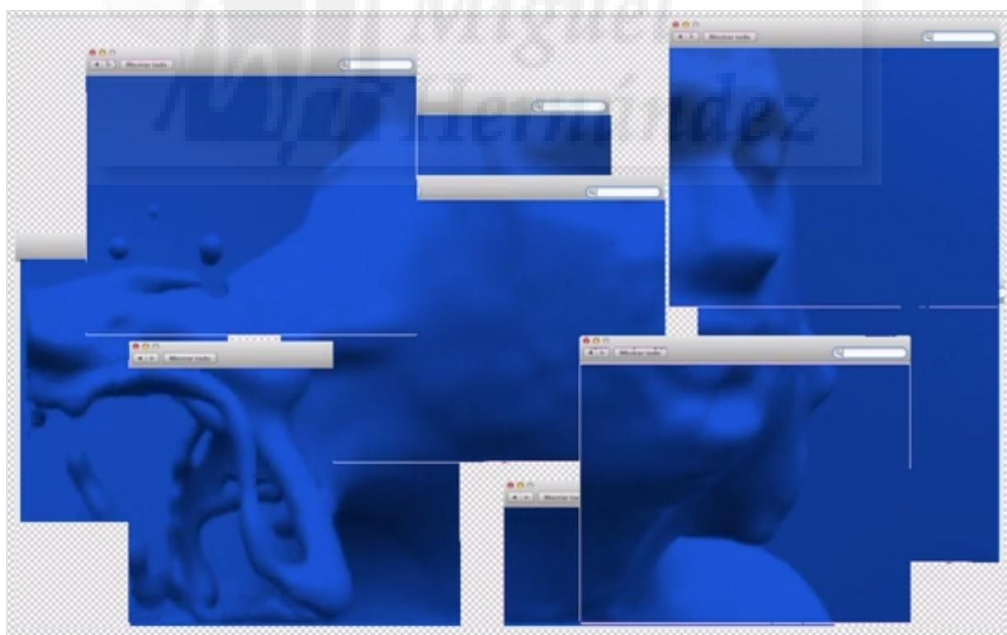


Figura 11: documentación complementaria. Ximo Berenguer ‘‘Cyber espectros y heterotopias en la red’’ 2018. Pieza Video Arte numero 1.

0h, 1’ 45’’. Audiovisual

Visualización completa: <https://vimeo.com/274915901>



## 6) BIBLIOGRAFÍA

- **Libro:**

- AGAMBEN, G. (2011) *Desnudez*. Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires.
- ARDENNE, P. (2006) *Un arte contextual*. Edición Cendeac. Murcia.
- AUGÉ, M. (2003) *El tiempo en ruinas* Éditions Galilée, Barcelona.
- AUGÉ, M. (2000) *Los no lugares*. Editorial Gedisa, Barcelona.
- BREA, J. L. (2010) *Tres eras de la imagen*. ediciones akal, s. a. Madrid.
- BREA, J.L. (2007) *Cultura Ram*. Gedisa editorial. Barcelona.
- FOUCAULT, M. (2010). *El cuerpo utópico. Las heterotopías..* Ed. Nueva Visión. Buenos Aires.

- **Artículo revista:**

- Del Pozo, Diego. (2017). “Cómo mover imágenes juntos...” Revista Accesos. Nº1. (pags 8-16).
- Rodríguez Domínguez, Nacho. (2017). “ El artista como incitador”. Revista Accesos. Nº1. (pags 74-82).

- **Referencias tomadas de internet (fuentes electrónicas):**

- Benjamin, W. (2012) “Aura”. [en línea] URL: <https://www.circulobellasartes.com/benjamin/termino.php?id=21> [ultima consulta, 10/6/2018]
- Boltanski, C. (2016). “Memoria, ausencia, presencia”. [En línea] URL: <http://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/christian-boltanski-ivam/> [ultima consulta, 3/5/2018]
- Marzo, J. L. (2013) “La ruina o la estética del tiempo”. [en línea] URL: [http://www.soymenos.net/estetica\\_ruina.pdf](http://www.soymenos.net/estetica_ruina.pdf) [ultima consulta, 18/12/2017]
- Maté. M. (2012) “Universo personal”. [En línea] URL: <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/mateo-mate-universo-personal> [ultima consulta, 1/2/2018]
- Rafman, J. (2013). “Still life”. [en línea] URL: <https://vimeo.com/75534042> [ultima consulta, 13/4/2018].