register

register

César Portilla & José Manuel Ruiz
[Coords.]

COLECCIÓN CALEIDOSCOPI

Ediciones de la Universidad
de Castilla-La Mancha

© de los textos_ autores

© de la edición_ Universidad de Castilla-La Mancha

Colección CALEIDOSCOPIO

Diseño y maquetación_ José Manuel Ruiz y César Portilla

Registros gráficos_ Gabriela Rivadeneira

Traducción_ Michele Corpe

Edición financiada por_

<http://register.josemanuelruiz.net> | <http://facebook.com/register.art>

DOI_ http://doi.org/10.18239/cal_12.2017.15

DL_ CU 270-2017

ISBN_ 978-84-9044-303-3

Cuenca, España, 2017

Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

Esta obra se encuentra bajo una Licencia Creative Commons BY-NC-SA 3.0. Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra no incluida en la licencia Creative Commons BY-NC-SA 3.0. solo puede ser realizada con la autorización expresa de los titulares, salvo excepción prevista por la ley. Usted puede acceder al texto completo de la licencia en el siguiente enlace:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/legalcode.es>

register

César Portilla & José Manuel Ruiz
[Coords.]

COLECCIÓN CALEIDOSCOPIO

Ediciones de la Universidad
de Castilla-La Mancha

register

Obertura

César Portilla & José Manuel Ruiz [Coords.]

Universidad Central del Ecuador

Interfaces Culturales. Arte y Nuevos Medios GI-UCLM

11

Profanar para crear.

El arte y sus contradispositivos

Gabriela Rivadeneira

Universidad de las Artes

19

Traslaciones y transcodificaciones.

La imagen creada desde la información

Rubén Tortosa

Universitat Politècnica de València

29

Register:

inquietudes de la cultura en la era digital

José Antonio Figueroa

Universidad Central del Ecuador

41

Register: una arquitectura de la mirada

Christian Viteri

Universidad Central del Ecuador

51

Repositorio

60

Obertura

César Portilla & José Manuel Ruiz [Coords.]

Universidad Central del Ecuador

Interfaces Culturales. Arte y Nuevos Medios - Grupo de Investigación UCLM

register_

A mechanical device by which certain data are automatically recorded, to show an emotion by the expression on your face, to indicate by a record –as instruments do–, to have some effect, to make some impression.

In wartime, to adjust fire on a known target.

Introducción

La relación entre la inmediatez orgánica de la vida y el mundo simbólico se ha caracterizado por su discontinuidad. Este fenómeno ya fue problematizado por Hegel (2017) y por otros pensadores contemporáneos, como Jameson (2009), Badiou (2015) y Žižek (2012). Actualmente, esta discontinuidad pretende ser resuelta por un sistema que estandariza la interpretación del mundo a través del uso masivo de dispositivos tecnológicos (Jameson, s/f). La creación de imágenes –tarea que ya no solo concierne al artista–, es perpetrada mediante el ojo electrónico y su mirada no retiniana (Tortosa, 2011), nuevo intermediario entre el mundo real y la percepción. Este hecho supone, más que nunca, que nuestro acceso al mundo esté continuamente mediado por imágenes estereotipadas de este (Jameson, 1992), simulacros transcódificados por la máquina automática (Ruiz, 2014), que viajan desde el código binario al lenguaje visual.

La unidad orgánica inmediata de un fenómeno es, por definición, un simulacro, una ilusión a la que la abstracción le otorga sentido a través de la división de esta unidad, de la sustracción de una parte del todo, según la lectura que Žižek (2015) hace de Hegel. Por ende, dicha abstracción construye el mundo simbólico. El arte, siendo una producción simbólica, reinstaura la discontinuidad entre el fenómeno y el concepto, concibiendo este abismo insalvable como su principal problema. A la vez, se ocupa de la división, substrayendo esa parte, trabajándola como objeto parcial y, finalmente, devolviéndola transformada para reconfigurar la mirada acerca del mundo.

En este contexto, detectar el decalaje primordial, el disparate, la falla, la discordancia, lo obscuro, el mal gusto, el contraste, lo inatendido, lo que no está en su lugar, lo que tiene múltiples sentidos es, en realidad, el punto nodal, la balanza sensible de la inteligibilidad dialéctica (Badiou, 2015), algo que puede extrapolarse al campo del arte como una de sus tareas fundamentales. Las obras de arte, entonces, deben tener el potencial de reconfigurar el espacio artístico, esto es, transgredir la sustracción para que esta influya en el todo.

Las obras de arte lo son cuando no anticipan sus efectos, cuando no son unidas o relacionadas a funciones precisas; cuando las líneas del compartir, que son también líneas de separación entre los individuos –entre aquellos destinados a observar y aquellos destinados a actuar–, son fragilizadas; cuando las obras no son reconocidas o clasificables de entrada por el discurso dominante; cuando su género, su función o su tema no son obvios, o cuando su interpretación no es fácilmente anticipable o evidente (Rancière, 2010).

Existiría así, un fenómeno de exceso en las obras de arte relevantes, una suerte de exceso al discurso dominante, algo que desborda el sentido de lo que se denomina arte. Solo así ocurre lo nuevo: nuevas prácticas, nuevos territorios, nuevas miradas, nuevas subjetividades, nuevos mundos (Portilla, 2015).

Register_ la obra

Register es un proyecto artístico *site-specific* que aborda la discontinuidad entre la inmediatez orgánica de la vida y el mundo simbólico a través de una serie de dispositivos automáticos *open source*. En él, los artistas –presentes en todo momento– están inmersos en una labor de recolección, clasificación y ficción. Este proceso se lleva a cabo a partir del registro de la máquina automática –previamente programada por un sistema complejo de algoritmos–, de la labor del *register* y de las narraciones sonoras ejecutadas por el *storyteller*. Register convierte así la galería en un laboratorio de producción que emplea al viandante curioso como muestra azarosa pero fundamental en el desarrollo del proyecto.

La obra artística parte de la polisemia de la palabra inglesa *register*, donde se encuentran connotaciones relacionadas con aspectos tanto de la figura del artista como de las prácticas del arte. Primero, el artista que registra es una suerte de interfaz entre el mundo real y lo que se cree de él: un mediador evanescente (Jameson, 2008). Se enrarece el proceso, se instaura la discordancia, lo inatendido, el contraste, mediante la activación de signos producidos a través de dos dispositivos tecnológicos de registro. Estas máquinas han sido substraídas de la cadena de producción y consumo preestablecidas por la industria para, una vez manipuladas, intervenidas y destripadas, forzarlas a responder al plan de acción del artista. Con ello, se pretende interpelar al espectador, tanto en lo referido al plano afectivo como a sus presupuestos racionales acerca del mundo. Segundo, en cuanto a la práctica artística, uno de los artistas (*register*) se expone en el interior de un escaparate frente a una computadora, seleccionando y gestionando los registros de la calle mediante comandos previamente programados, eliminando cualquier idea preconcebida acerca de su labor y actuando –en este caso– como extensión del automatismo de la máquina. Junto a este, la actividad producida por el otro (*storyteller*) –la del papel tradicional del cuentacuentos–, apela

al plano afectivo mediante el acto performático del narrar, del recitar y del interpretar, empleando para ello tanto la voz como un theremin digital. Ambas prácticas artísticas, en principio dicotómicas, se vinculan en el interior de la galería mediante la proyección audiovisual. En este proceso, el viandante es, a la vez, espectador y material artístico.

De la exuberancia de la vida, Register sustrae la imagen del viandante, la cual atraviesa por un marco de reglas pre-establecidas en el dispositivo-máquina, devolviéndola proyectada cuatripartitamente al espectador. Esta sustracción elimina toda la riqueza personal del espectador (sus gustos, su pasado, su forma de vida, todo aquello que lo constituye como individuo). La imagen proyectada sufre una serie de alteraciones: en primera instancia, es el dispositivo de registro visual el que efectúa los primeros simulacros (blanco y negro, división de la pantalla, diferentes clips relativos al individuo, etc.). En segunda instancia, son alterados por el dispositivo sonoro y por las narraciones fuera de campo del *storyteller*, generando la discontinuidad como estrategia para cuestionar la condición cultural contemporánea y sus modos extendidos de construir la realidad.

Register es una obra artística *work in progress* que se encuentra en continuo proceso de reconfiguración, nutriéndose del contexto en el que se presenta y de las aportaciones teóricas como la presente.

Register_ la publicación

La presente publicación recoge una serie de ensayos escritos por investigadores provenientes de diversas disciplinas ligadas al arte que abordan problemáticas y conceptos que pueden identificarse con el contexto del proyecto *Register*.

En primer lugar, Gabriela Rivadeneira Crespo, artista investigadora y Directora de la Unidad Transversal de Teorías Críticas y Práct-

ticas Experimentales en Artes de la Universidad de las Artes (Guayaquil, Ecuador), nos propone una lectura acerca de las técnicas y los dispositivos en relación con la responsabilidad del artista de subvertirlos y transformarlos en contra-dispositivos.

Por otro lado, Rubén Tortosa, artista investigador y Subdirector de Investigación y Posgrado de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València, en su texto *Traslaciones y Transcodificaciones. La imagen creada desde la información*, nos acerca a una constante migración de códigos, signos y maneras de producir la imagen, a partir, principalmente, del *data*.

En tercer lugar, el ensayo de José Antonio Figueroa, antropólogo e investigador de la Universidad Central del Ecuador, señala la inestabilidad del rol del artista, del espectador y de la obra en la creación artística. *Register* le sirve como punto de partida para cuestionar la supuesta horizontalidad en las relaciones sociales de la condición cultural contemporánea, condición que esconde la injerencia de las corporaciones en la construcción de una subjetividad destinada al consumo.

Por último, Christian Viteri, Director de la Carrera de Artes Plásticas de la Facultad de Artes de la Universidad Central del Ecuador, realiza un análisis de *Register*, presentándolo como un conjunto sistemático de dispositivos de proyección y exhibición que permiten el accionamiento entre el hacer y el contemplar. Aquí, se producen interacciones en un conjunto de relaciones constructivas: las imágenes y la acción directa se entremezclan en lazos sensomotrices.

Todas estas reflexiones y aproximaciones teóricas, aunque partiendo de *Register*, permiten generar un debate que no termina *solucionando* la obra. Para los creadores del trabajo artístico, estos aportes suponen interpretaciones jamás contempladas durante el proceso de creación. Esto evidencia que el espacio del arte no se ve afectado únicamente por la labor del artista (su obra), sino que todas las lecturas acerca de la misma resultan fundamentales, la construyen.

Referencias

- Badiou, A. (2015). Prefacio, en Zizek, S. *Moins que rien. Hegel et l'ombre du materialisme dialectique*. Paris, Francia: Fayard.
- Hegel G. W. F. (2017). *Fenomenología del espíritu* [1807]. México: Fondo de Cultura Económica.
- Jameson, F. (2009). *Valences of the Dialectic*. London, United Kingdom: Verso.
- Jameson, F. (2008). The Vanishing Mediator, or, Max Weber as a Storyteller [1979], in *The ideologies of Theory*. London, United Kingdom: Verso.
- Jameson, F. (1992). *Postmodernism or, The Logic of Late Capitalism*. United States of America: Duke University Press.
- Jameson, F. (s/f). *Ensayos sobre el posmodernismo*. Buenos Aires, Argentina: PsiKolibro.
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Ruiz, J. M. (2014). *Aparición, impacto y efectos de la máquina automática en el atelier del artista. Del taller tradicional al medialab* (Tesis doctoral). Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca, España.
- Portilla, C. A. (2015). *L'artiste en tant que sujet politique. Dexu exemples: William Burroughs et Cildo Meireles. Trois œuvres: 'Last Words', 'Insertions dans les circuits idéologiques' et 'Le sermon sur la montagne: Fiat Lux'* (Tesis doctoral). Université Paris 8, Paris, Francia.
- Tortosa, R. (2011). *La mirada no retiniana. Huellas electrónicas desde el registro horizontal y su visualización mediante la impresión*. Valencia, España: Sendemà.
- Zizek, S. (2012). *Less Than Nothing. Hegel and the Shadow of Dialectical Materialism*. London: Verso.
- Zizek, S. (2015). L'immanence des vérités. Seminario de Alain Badiou llevado a cabo en el Théâtre de la Commune, Aubervilliers, Paris, Francia.

**Profanar para crear.
El arte y sus contra-dispositivos.**

Gabriela Rivadeneira
Universidad de las Artes

Register pone en marcha una serie de dispositivos técnicos que ocupan y transforman, durante pocas horas, el espacio específico de una galería de arte. Comenzando por el área emblemática del escaparate, donde uno de los artistas, el *register* (José Manuel Ruiz), sentado de perfil, maneja un programa informático en un computador portátil. En el interior, pegado contra el vidrio de la vitrina, se encuentra un Kinect¹ destripado al que se le incorporaron dos cámaras más.

Al ingresar a la galería se perciben algunos puntos de luz en medio de la penumbra. El primero es el de una pantalla plana que transmite en blanco y negro y en circuito cerrado el contra-plano del escaparate que acabamos de mencionar. La escena es captada por una cámara de vigilancia desde dentro del escaparate, donde se observa al *register* sentado frente al computador y a los curiosos que se acercan a la vitrina a mirarlo y a inspeccionar el dispositivo.

El segundo punto luminoso ocupa una gran pared donde se proyecta en blanco y negro una serie de secuencias cortas de video. Pronto se reconoce que se trata de videos captados a través del Kinect. La proyección está dividida en cuatro secciones. Cada sección muestra la misma secuencia de video pero tratada de manera distinta: en la parte inferior izquierda desaturada, arriba a la izquierda en alto contraste, en la zona superior derecha en tres dimensiones, y abajo a la derecha se escriben y reescriben las secuencias en código numérico, en un movimiento ascendente.

El tercer punto de luz es ocupado por el otro artista, el *storyteller* (César Portilla), quien se encuentra de pie frente a un micrófono, junto a un atril con hojas blancas, un theremin² (en forma de dos pequeñas torres transparentes con luces de colores cálidos intermitentes), y rodeado de una consola de sonido, pedales de procesamiento de dinámica, cables y conectores. El *storyteller* oscila sus manos sobre este dispositivo (generando variaciones en las ondas sonoras), a la vez que relata textos poéticos cortos, una y otra vez, durante al menos una media hora. Tras una corta pausa recomienza su letanía. El sonido trepidante producido por el theremin y el relato poético del *storyteller* se amplifican en parlantes colocados bajo la proyección de la imagen-video seccionada.

Durante este tiempo, la galería muestra un *work in progress*. El espacio se transforma en una suerte de laboratorio donde tiene lugar una serie de ensayos visuales y sonoros. El asistente tendrá, sin saberlo, un doble rol: el de espectador-auditor y el de materia prima del trabajo elaborado in situ, por lo que, voluntaria o involuntariamente, entrará en relación con los dispositivos instalados. El *register* captura en silencio su imagen (por medio del Kinect) y procede a colocarla en un sistema informático predeterminado donde se acumulan y se repiten en bucle las secuencias recolectadas durante la jornada. En el *storyteller* se prefigura el alter ego del *register*: una voz constituida de aire y pulmones, sometida a variaciones orgánicas que cambian la vibración, el timbre o el sentido de las palabras, que son articuladas entre lengua, labios y dientes. Aunque el *storyteller* imita a la máquina: sus frases construyen tres relatos poéticos cortos, que duran a lo sumo 6 minutos pero que son interpretados en bucle. El relato tiene el poder de capturar la atención del auditor, quien permanece durante largos segmentos oyéndolo una y otra vez. La repetición incesante de los relatos hace que la acción de recolección recaiga esta vez sobre el público: las palabras se acumulan, se fijan y se organizan en una estructura de sentido elaborada por el oyente.

En la época actual, se vive en una gigantesca acumulación y proliferación de dispositivos técnicos que pueblan nuestro cotidiano y que utilizamos sin hacernos mayores preguntas, sólo procedemos como indica el manual de instrucciones. El teléfono portable, por ejemplo, es también un dispositivo para captar y reproducir imágenes y sonidos instantáneos con cada vez mejor definición y alta fidelidad. Sin saber exactamente cómo funcionan, sabemos que lo hacen mientras cumplen su función. *Register*, al contrario, nos muestra una suerte de imágenes y sonidos empobrecidos, despojados de su color y definición. El sonido y la voz mezcladas y amplificadas generan una textura sonora redundante y sucia. La elección del blanco y negro y de los diferentes efectos aplicados sobre las imágenes y sonidos nos confrontan no con una experiencia de la realidad inmediata *high-tech* a la que estamos acostumbrados, sino más bien nos aleja de ella para situarnos en una dimensión espacio-temporal 'otra', aquella de la ficción. La ficción surge de la distancia insalvable que se produce con el presente. El blanco y negro del video tiene el poder de conjugar las imágenes en pasado (como se conjuga un verbo), y el espectador, así, se confronta a una experiencia singular de percepción del tiempo, a la simultaneidad y a la acumulación de tiempos distintos. ¿No es una dimensión espacio-temporal 'otra' la que se crea también con el simple gesto de aislar tras el escaparate al *register* y reproducir en un monitor su imagen en circuito cerrado? El *register* adquiere así un estatuto ambiguo: nos es dado a ver y a la vez nos es negado. El espectador lo percibe sólo a través de la mediación del escaparate o de la pantalla, de este modo, el *register* queda suspendido en una frontera espacio-temporal inaccesible al espectador.

Register establece una diferencia en relación al uso convencional y a la experiencia que tenemos de los dispositivos técnicos mencionados. Es justamente la noción de diferencia la que nos permitirá a continuación citar el trabajo del teórico francés Pierre-Damien Huyghe, quien propone una reflexión sobre la manera en que las invenciones técnicas se instalan en una cultura. El autor afirma que se pueden

distinguir tres momentos que se suceden a la invención de una técnica que, a la vez, constituyen la "condición de posibilidad del progreso de una técnica en el mundo" (Huyghe, 2004):

1. un momento económico de instalación de la técnica (de producción de imagen, de sonido...) en un mercado y en un sistema competitivo;
2. un momento de apropiación artística de la técnica y por consecuencia de autentificación como medio para el arte; y
3. un momento cultural de valorización simbólica.

Huyghe sostiene que la *autenticidad* de una técnica se descubre en segundo lugar, que en un primer momento es la capacidad de imitar las producciones de otra, más antigua, que permite la propagación de una técnica y que, por lo tanto, su verdadero público está por venir. Este *por venir* está estrechamente ligado al trabajo del arte sobre las técnicas, un trabajo que no entra en lógicas previsibles y no se forma en un marco de valores instituidos de reconocimiento. En este sentido, requiere un tipo de atención particular porque se trata de fenómenos que inicialmente no pueden sino ser menores³.

Así, en un primer momento, la aparición de una nueva invención técnica cuestiona una experticia, un oficio, un mercado. Es decir, crea una situación de competencia a la vez que implica una ruptura técnica, pues se vuelve capaz de realizar lo mismo por otros medios. Por ejemplo, la fotografía fue capaz de hacer lo mismo que la pintura: retratos, paisajes, imágenes del mundo en general y, en el caso del cine, este fue capaz de ofrecer espectáculos que imitaban las condiciones arquitectónicas y formales del espectáculo teatral. En ambos casos, la nueva técnica tuvo a su favor la generación de una mayor rentabilidad económica. En resumen, en un primer momento, una nueva técnica apunta al mismo tipo de producción y al mismo tipo de usos existentes, pero gana en tiempo de producción, lo que le permite, en

un sistema competitivo, economizar gastos y tener una mayor rentabilidad (dicho de otro modo, en el caso de la fotografía, esta se limitó a dar más barato lo que la pintura ya daba).

Huyghe señala que, al inicio, el valor de cambio de una nueva técnica debe ser menor que el de aquella a la que imita para poder propagarse. Es sólo en un segundo momento cuando la investigación artística logra demostrar el potencial propio de una técnica, es decir, cuando logra de una técnica lo que sólo ella puede dar, dejando así de imitar a su predecesora. Retomando el ejemplo de la técnica fotográfica verificamos que el proceso fue el mismo, puesto que sólo en un segundo momento la fotografía dejó de imitar a la pintura y logró mostrarnos que una imagen fotográfica no sólo puede lo que una imagen pictórica ya podía, sino que puede otra cosa que ella no puede lograr: otros valores de uso, diferentes y no comparables. Pero para mostrar la especificidad de la nueva técnica es necesario sacarla de un sistema de competencia y rentabilidad económica.

Así, encontramos que hay una lucha entre fenómenos que podríamos distinguir como *institucionales*, por un lado, y *estéticos*, por otro. Una técnica, primero, conquista un mercado ocupado por otra técnica, y en ese primer momento de institucionalización la técnica es imitativa. Es en un segundo momento de apropiación artística cuando una técnica muestra su potencial propio y, de esta manera, permite que una cultura en torno a la nueva técnica pueda desarrollarse. El término *cultura* es, según Huyghe, fundamentalmente un proceso de valorización, donde se crean preferencias, y para que haya preferencias tiene que haber diferencias. El establecimiento de la diferencia entre la imagen fotográfica y la imagen pictórica se produce a inicios del siglo XX, casi un siglo después de que se inventó la fotografía. Aunque tardó en producirse, fue esta diferencia la que instauró las condiciones de un debate estético y permitió el desarrollo de una cultura fotográfica.

Cabría añadir que estos tres momentos no excluyen otros usos sociales de las invenciones técnicas. Asimismo, ni el momento de apropiación artística ni el momento de valorización simbólica impiden al mercado subsistir, todo lo contrario, lo afianzan. Sin embargo, la singularidad de la investigación artística de una técnica recae en el hecho de que explora la fuerza o el potencial propio de la técnica en cuestión. Es decir, se trata de una investigación que formula sin cesar la pregunta: ¿qué puede tal o tal técnica? ¿Qué puede la fotografía? ¿Qué puede el cine? ¿Qué puede el video? (Huyghe, 2004).

El momento institucional-económico por el que atraviesa inicialmente toda invención técnica podría ser emparentado a la noción de *dispositivo* elaborada por el teórico italiano Giorgio Agamben (2011), quien retoma la noción del teórico francés Michel Foucault (1994). Un dispositivo es definido por los autores como todo aquello que tiene la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar, y asegurar los gestos, conductas, opiniones y discursos de los seres vivos. Asimismo, un dispositivo puede ser un conjunto de elementos dispuestos con un propósito específico. En este sentido, un dispositivo podría referirse tanto a disposiciones arquitectónicas, enunciados científicos o medidas administrativas, como a propuestas filosóficas, morales, y leyes, sin olvidar a las máquinas, los aparatos e instrumentos, la escritura e incluso el lenguaje. En todos los casos, a través de los dispositivos se realiza una pura actividad de gobierno.

Agamben señala que, en la fase actual del capitalismo, el individuo no tiene un solo instante en que su vida no sea modelada, contaminada o controlada por un dispositivo. Lejos de ser una posición de lamentación, el autor añade que ante cualquier dispositivo el sujeto tiene siempre la posibilidad de oponerse a través de una estrategia de profanación o de liberación de lo que fue incautado: “Mientras que consagrar (sacrar) designaría la salida de las cosas de la esfera del derecho humano, profanar significaría, por el contrario, su restitución al libre uso de los hombres” (Agamben, 2011, p.260).

Así, Agamben presenta la profanación como un contra-dispositivo que tendría el poder de restituir las cosas al libre uso y, sobre todo, de abrir la posibilidad a otros usos que el del dispositivo de gobierno y control. El autor nos previene de que los dispositivos modernos vuelven particularmente difícil su profanación, por su diversidad y su omnipresencia en la vida de todos los días.

Ahora bien, por una constatación retrospectiva sobre la historia de las formas, mi hipótesis sostiene la idea de que, tomando como referencia el proceso de emancipación propio al arte y propio al trabajo de investigación artística, el artista es un inagotable inventor y operador de contra-dispositivos. Desde este punto de vista, el arte puede ser visto como un constante proceso de profanación del sistema establecido de reglas, usos, discursos instituidos y lógicas económicas. La obra de arte y la práctica artística pueden ser un medio de restitución de las invenciones técnicas al libre uso de la creación. De este modo, un contra-dispositivo es equivalente al segundo momento de valorización estética, ya que tiene la facultad de cortocircuitar el tejido pre-establecido de relaciones, de reapropiarse de los dispositivos en circulación y de restituirlos transformados o desnaturalizados.

Lejos de dar respuestas o soluciones, *Register* nos interroga, abre preguntas. La transformación del espacio de la galería en un laboratorio de creación, en directo, de imágenes visuales y mentales, la elección de presentar un proceso y no una obra terminada, de confrontar al espectador con dispositivos técnicos de la vida cotidiana cuyo valor de uso fue transformado, o el gesto de apropiación de los dispositivos técnicos los hace entrar en un proceso de extrañamiento, volviéndolos imprevisibles, irreconocibles. ¿Por qué los elementos transformados generan una suerte de campo de tensión? ¿Estamos siendo testigos del momento singular de autenticación de dispositivos técnicos como medio para el arte, mencionado por Huyghe? ¿Se trata de la profanación de dispositivos y de su transformación en contra-dispositivos?

Notas

1. El Kinect es un sensor, con forma de barra horizontal, que reconoce voz, movimiento e imagen y suele estar conectado a una consola. Su nombre es una combinación de las palabras inglesas *kinetic* (relativo al movimiento) y *connect* (conectar). Según El libro Guinness de los Récords de 2011, fue el accesorio *high-tech* más vendido en un sólo día.
2. El primer instrumento de música electrónica inventado en 1919 por el ingeniero ruso Léon Theremin (Lev Sergueievitch Termen). El sonido se genera y controla sin contacto físico gracias a dos antenas o sensores que captan las posiciones y oscilaciones verticales de las manos. Por lo general, la mano derecha comanda la frecuencia de la nota y la mano izquierda el volumen, según la distancia o cercanía con el sensor. Las señales eléctricas del theremin se envían y amplifican por parlantes.
3. 'Menores' en el sentido que Deleuze y Guattari (1978) plantean, es decir, lo que resulta del uso que le da una minoría. Se trata de someter una técnica a "extraños usos menores" (p.29): "traicionar a su reino, a su sexo, a su clase, a su propia mayoría" (Deleuze & Parnet, 1980, p.54), y así crear las condiciones formales, expresivas, que faltaban para la creación artística.

Referencias

- Agamben, G. (2011). ¿Qué es un dispositivo?, *Sociológica*, 26, 73.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1978). *Kafka* [1977]. México: Era.
- Deleuze, G. & Parnet, C. (1980). *Diálogos* [1977]. Valencia, España: Pre-textos.
- Foucault, M. (1994). *Dits et écrits*, tomo III 1976-1979. Paris, Francia: Gallimard.
- Huyghe, P-D. (2004). Le devenir authentique des techniques. Conferencia llevada a cabo en el Centro Nacional de Investigación Tecnológica CNRT, Rennes, Francia.

**Traslaciones y transcodificaciones.
La imagen creada desde la información.**

Rubén Tortosa
Universitat Politècnica de València

La construcción de los nuevos imaginarios se desarrolla a partir de etapas segmentadas, en episodios en los que la mezcla e hibridación de lenguajes se convierte en un trabajo habitual; en idas y venidas, de la pantalla (bits) al objeto (átomo) y del objeto a la pantalla. La captura de la imagen mediante dispositivos digitales, transforma el tiempo de la espera en el tiempo simultáneo, nos sitúa como espectadores del proceso en el que la realidad se transforma en representación, sometiéndola a la prueba de la imagen.

El entorno de representación que proponen los artistas con los medios digitales –este sería el caso de la obra *Register*–, transforma la obra de arte en nuevas formas de conocimiento y de interacción con el espacio y con el tiempo, cambiando la forma de percibir la realidad y de interactuar con ella.

La *imagen* se produce a partir de poner en marcha una serie de procesos en los que esta ya no se define por la herramienta utilizada, sino más bien, como plantea Nicolás Bourriaud, “se define por el paso a signos a través de territorios heterogéneos, y por la negación de ver la práctica artística asignada a un campo específico, identificable y definido” (Bourriaud, 2009, p.153).

El paso de lo analógico (realidad) a lo digital (virtual) y, en muchos casos, vuelta de nuevo a lo analógico, es un hecho normal caracterizado por las transposiciones, formatos, materiales, escalas, traslaciones y transcodificaciones. En definitiva, *un nomadismo entre*

los procesos. La imagen *traducida* y producida desde esta condición, se segmenta en episodios de idas y venidas. Para Bourriaud, este hecho es fundamental:

La traducción aparece también hoy como el imperativo categórico de una ética de reconocimiento del otro, mucho más que el mero registro de su diferencia. Podría ser perfectamente la figura central de la modernidad del s. XXI, un mito fundador que viene a sustituir al del ‘progreso’ que animaba la del siglo precedente (Bourriaud, 2009, p.154).

El registro se convierte en *dato digital*, siendo esta estructura de información la que, mediante su mediación y metáforas, *transita* en la pantalla o se materializa a través de impresoras en lo que llamamos el *acontecimiento*. La manera de ver de la máquina, nos lleva a reflexionar sobre las traducciones que de ello se derivan. La máquina se interpone entre nosotros y lo visible, y también lo invisible. La realidad ya no atiende, o sí, a la inmediatez, ya que esta es procesada continuamente y traducida en nuevos signos. Peter Weibel interpreta el mundo como relativo al observador y nos lo describe en términos de interfaz: “El mundo cambia a medida que lo hacen nuestras interfaces. Los límites del mundo son los límites de nuestra interfaz. No interactuamos con el mundo, sólo con la interfaz del mundo” (Weibel, 2000, p.25).

Para Francisco Berenguer, en su tesis *La Interfaz Electrónica*:

La interfaz relaciona al observador/usuario con el entorno electrónico, estando sometida a un constante estado de variación, caracterizada por relaciones de interacción que obligan al usuario a un profundo cambio de miradas. Estas interacciones, entendidas como expresiones de una nueva sociedad, se convierten en el detonante significativo del intento de expansión del ser humano fuera de su propio universo. Es decir, en este mundo es posible, por primera vez, establecer una comunicación entre el observador interno y el externo, entre el mundo interno (endo) y el externo (exo) (Berenguer, 2004, p.22).

Habría que añadir que teóricos como Rudolf Amheim, John Berger o Joan Costa, entre otros, presentan valiosas reflexiones sobre el valor de la imagen y su conceptualización como lenguaje. En este sentido, John Berger escribe: “La vista es la que establece nuestro lugar en el mundo circundante; explicamos ese mundo con palabras, pero las palabras nunca pueden anular el hecho de que estamos rodeados por él” (Berger, 2000, p.13).

La interfaz se configura a través de signos y símbolos, los cuales están relacionados entre sí por la combinación lógica de sus significados. El sentido metafórico es quien asume la tarea de combinar operativamente los símbolos con los signos y, además, posibilita un sentido resultante para que esta asociación sea inteligible y funcional.

Con todo ello, podemos afirmar que la interfaz es un mecanismo interactivo que, a través de esquemas lógicos, relaciona el lenguaje con la imagen.

La realidad es traducida y convertida en *datos de información*, en un sistema que Manovich caracterizará como el paso de un modo *continuo a discreto*. El ver no es solo acto o experiencia, ahora es, simultáneamente, registro técnico, fijación en memoria externa (Nociones básicas de óptica). Ello constituye una nueva relación con la imagen, en lo que Joan Foncuberta define como *Cambio de Umbral* y el colapso de la imagen. Como ya anunció la multinacional Samsung, “La imagen media entre nosotros y el mundo”. Registramos imágenes sin intención de verlas. No hay tiempo para verlas. Simplemente las almacenamos siendo este acto el que prevalece sobre la imagen. Borges narra las circunstancias en donde la cartografía era una obsesión y los mapas eran perfectamente el territorio. Había que observar y dibujar para poder constatar y dar fe de ese pedazo de tierra. El almacenamiento de ellas se ha convertido en un hecho inconsciente. No hay tiempo de clasificar, nombrar y ordenar. Un *no_lugar* llamado *nube* se ha convertido en el mayor cajón de sastre

de las imágenes virtuales. La imagen ha perdido el poder de la memoria. Según el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua significa: adj. Físico. Que tiene existencia aparente pero no real.

La “virtualidad” de la imagen virtual consiste en que no está allí donde se percibe, se forma tan sólo sobre la retina y no por fuera del ojo en el sitio donde se ve. La percepción visual de ambos, del objeto real y de la imagen virtual, es idéntica. La imagen retiniana no entra en el proceso de clasificación de realidad o virtualidad de la imagen. El ojo está diseñado para recoger haces divergentes de luz y hacerlos converger sobre la retina (Nociones básicas de óptica, s.f.).

Para José Luis Brea (2010), la máquina de ver y producir técnicamente las imágenes que de ese ver resultan, traerá modificaciones que acabarán por prefigurar un *orden de la visión* radicalmente diferenciado. Los medios lo convierten todo a datos informáticos por lo que son reprogramables. El remix, la recombinación para generar otras imágenes, se ha convertido en una práctica habitual de la imagen/pantalla.

Marc Augé (2008) distingue entre *lugares* y *no lugares*. Los primeros, que define como lugares antropológicos, tienen tres rasgos comunes (2008, p.8): en primer lugar son identificatorios, porque las identidades de los individuos se llenan de referencias a los lugares que ocupan las poblaciones, por ejemplo, tanto el nacimiento como la residencia marcan a los individuos -el nombre que reciben, la lengua, su organización social, los ritos, etc.- de tal forma que esa identidad cultural llega a sentirse como algo natural, una suerte de naturalización de la cultura; en segundo lugar, son relacionales, es decir, son espacios de relación, pero no únicamente en su interior (entre sexos, estatus, edad, etc.), también con el exterior, pues al entenderse como una entidad limitada, se puede plantear hasta donde se extiende, por ejemplo, hasta donde llegan sus creencias; y finalmente, son históricos, pues están contruidos por la memoria de los acontecimientos ocurridos y las gentes que los habitaron, incluidas las que son de naturaleza mítica¹. Los no lugares, se definen,

por tanto, como contraposición a los lugares. Para Augé, entre los no lugares paradigmáticos se cuentan las autopistas y los habitáculos móviles como los medios de transporte, los aeropuertos y estaciones ferroviarias, las grandes cadenas hoteleras, los parques de recreo, los supermercados, etc.

Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar. La hipótesis aquí defendida es que la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos (Augé, 2008, p.8).

Register se caracteriza por el *lugar*, espacio (escaparate), en donde se expone al supuesto artista dispuesto a registrar al viandante que se acerca a este para mirar. ¿Acaso no podríamos asociarlo al *flâneur* benjaminiano, aquel que transita despreocupadamente, por ser un observador sin objeto concreto atraído por la multitud de imágenes que le ofrece la ciudad?. Ahora, este es espectador y, sin saberlo, información preparada para ser llevada al *no lugar*, consecuencia de extraer datos de la realidad a una memoria que los fija matemáticamente.

La memoria funciona entonces como extracción, como un poner en afuera, en exterioridad –según el modo de la hypomneme griega– un suceso de su curso. Desde afuera –del curso del tiempo, de los viajes mismos de la luz que hacen brotar imágenes de cada objeto a cada segundo– la imagen es fuerza de archivo que retiene lo capturado para que, fuera de su tiempo propio, pueda de nuevo recuperarse, venir de nuevo a ocurrir. Para que en realidad, en todo momento persista ocurriendo, suspendido en el tiempo estatizado de la representación (Brea, 2010, p.13).

Consideramos que la información es la *materia prima* de la actual sociedad. De este modo, la información y los flujos informacionales constituyen la expresión/recurso/materia dominante de la actual sociedad. Aunque siempre lo han sido, tanto a nivel biológico, como a nivel cultural.

El hombre, a lo largo del curso de la historia humana, creó varios sistemas de organización, estructuración y clasificación de la información, también desarrolló un eficiente sistema de comunicación, basado en letras, ideogramas, señales, e imágenes.

El abecedario y el alfabeto de origen griego (alpha y beta) desarrollado por los Sumerios 3000 años a. C., caracterizado como un medio de expresión, argumentación y ampliación de conocimientos, se constituyó como un instrumento de organización y un medio de socialización. Por otra parte, también creamos procesos de comprensión de la relación del tiempo y espacio, como por ejemplo el calendario, basado en períodos, días, meses y años, utilizado hasta los días de hoy.

Desde las civilizaciones más antiguas, los mapas se han utilizado como un medio de almacenamiento/registro de datos, buscando el desarrollo de un lenguaje claro contextualizado, a través de sistemas visuales abstractos, para transmitir una visión simple y clara, como la visión modernista de Harry Charles Beck de 1933 con el diagrama del mapa del metro de Londres.

La tecnología digital y el registro de contenidos (imagen, vídeo, sonido, texto, etc.), proporciona una aglomeración acentuada de datos, promovida por los ordenadores de millones de usuarios. La sociedad se ha transformado en un conjunto de múltiples y complejas conexiones, resultado de una multitud dinámica, donde todos los servicios y el conjunto de usuarios interconectados promueven el volumen de información compartida en una proporción exponencial.

Bruno Azevedo Miguel (2007), en sus investigaciones sobre la *visualización de la información*, indica que, a través de la Cartografía Visual, y a través de nuevas herramientas de visualización de información, es posible una percepción y una relación amplificada de datos. La visualización de la información opera transversalmente en una conexión entre el mundo tangible y el mundo intangible, es un

instrumento de comprensión y observación del *tráfico* de un espacio suspendido en una compleja estructura espacio-temporal producida por múltiples usuarios. La *visualización de la información* se caracteriza como un proceso de convertir datos en imágenes. Es una representación/simulación gráfica de conjunto de datos provenientes de un determinado contexto, relacionados con sistemas interactivos de interpretación y comprensión, caracterizados por múltiples variables con el objetivo de una estructuración visual.

Register extrae y organiza los datos en bruto y formula una narrativa visual de metadatos para, a partir de esta información, transcodificarla y crear la imagen que cuestiona culturalmente cómo se construyen estas nuevas realidades, consecuencia de la *extensibilidad permanente* utilizada por Manovich para definir “una de las cualidades fundamentales de los medios computacionales constituidos por software (nuevos medios): la posibilidad de agregarles continuamente nuevas propiedades. Esto permite que sus capacidades expresivas se extiendan constantemente como medio técnico múltiple sin modificar su substancia física” (Manovich, 2009, p.371).

Todo este *acontecimiento* (proceso) en la construcción de la obra artística, el paso de datos de la realidad a lo virtual, define según Bourriaud nuestra época:

Esos signos sin origen ni identidad estables representan los materiales básicos de la forma en la era radicante. En vez de producir un objeto, el artista trabaja en el desarrollo de una cinta de significaciones, en la propagación de una longitud de ondas, en modular la frecuencia conceptual en la que un público descifrará sus propuestas. Una “idea” puede pasar así de lo sólido a lo flexible, de una materia a un concepto, de la obra material a una multiplicidad de extensiones y declinaciones. Arte de la transferencia: se transportan datos o signos de un punto a otro, y este gesto expresa nuestra época mejor que cualquier otro. Traducción, traslación, transcodificación, paso, desplazamiento nómada, son las figuras del transferismo contemporáneo (Bourriaud, 2009, p.157).

La pantalla es, ahora, la condición activa de la imagen que extiende el espacio real, el transeúnte registrado. Para José Luis Brea:

Ver es, entonces y sobre todo, una operación selectiva –se trata de seleccionar todo aquello que puede, en cada momento, en cada lugar, estarse viendo-. Un ojo es, así, una máquina productiva; no un mero escenario de comparecencia, sino un auténtico dispositivo que, como poco, encuadra, enfoca, selecciona, despliega: produce un campo visual –allí donde no lo había hasta el trazado de su mirada en el cual unas u otras imágenes– pero ellas ya estaban ahí, para entonces cobran cuerpo (Brea, 2010, p.69).

Es así, desde el registro electrónico, en donde la información (dato) pasa a constituirse en la base para construir los imaginarios.

Notas

1. El paisaje de algunos pueblos de Nueva Guinea está habitado por los ancestros y en Santa Clara, en la amazonia, junto a los muertos que todavía habitan los lugares que frecuentaban, “viven” también otros seres: los difuntos y la gente que habitan el bosque. Y los mismos trayectos míticos de los Warlpiri son un ejemplo claro.

Referencias

- Augé, M. (2008). *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Barcelona, España: Gedisa.
- Azevedo, B. (2007). *Visualización de información. Estudios de los nuevos fenómenos de visualización en las estructuras de información de la red*. Valencia, España: Universitat Politècnica de València.
- Berenguer, F. (2004). *La interfaz electrónica. Sobre las prácticas artísticas en torno a los flujos interactivos* (Tesis doctoral). Universitat Politècnica de València, Valencia, España.

Berger, J. (2000). *Modos de Ver*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen, Imagen-materia, film, e-image*. Madrid, España: Akal.

Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo.

Manovich, L. (2009). New Media. En B. Perron y M. J. P. Wolf (Ed.), *The Video Game Theory Reader*. New York, USA: Routledge.

Weibel, P. (2000). El mundo como interfaz. *Elementos*, 7, 40, p. 25.

Nociones básicas de óptica (s.f). *La microscopía. Herramienta para estudiar células y tejidos*. Mérida, Venezuela: Facultad de Medicina de la Universidad de los Andes. Recuperado de http://www.medic.ula.ve/histologia/anexos/microscopweb/MONOWEB/capitulo2_4.htm

Register:
inquietudes de la cultura en la era digital

José Antonio Figueroa
Universidad Central del Ecuador

A partir del trabajo *Register* de los artistas visuales José Manuel Ruiz y César Portilla, este ensayo aborda una serie de interrogantes que surgen desde el campo de las artes y de la cultura, una vez que se constata cómo el papel –cada vez más determinante– de la tecnología en el marco de las relaciones sociales, ayuda a consolidar la inestabilidad de las convenciones sobre el lugar y el papel del creador, del público y de la obra, como componentes esenciales del quehacer artístico. Al cotejar la redefinición de los roles del autor, del público y de la obra en *Register* –y su relación con ciertas transformaciones en el orden de la subjetividad a partir del peso de lo tecnológico en la modernidad tardía–, se pueden identificar algunos presupuestos y convenciones de dicha subjetividad y de las relaciones sociales en la posmodernidad neoliberal. Esta última promueve la idea de una horizontalidad que enmascara la dominación corporativa. Un proceso que ocurre en una época en la que la tecnología y el mercado, mancomunadamente, refuerzan la construcción del ideal del sujeto consumidor.

En *Register*, Ruiz y Portilla elaboran un circuito en el que el espectador, el público y la obra se redefinen a partir de un permanente flujo en constante riesgo de transformarse en piezas de un obra efímera. Para ello, han de ser capturados por un dispositivo cuyo registro es transformado por un software. La captura es realizada por Ruiz, quien desempeña un papel que simultáneamente puede identificarse como el del autor de las obras efímeras, como el actor

de un montaje o como el simple instrumento adherido a la máquina automática de registro. Este procedimiento permite exhibir las piezas efímeras que son, a su vez, el mismo público. Todo esto va acompañado de la lectura –por parte de Portilla– de intrigantes textos que remiten a lo que parece ser una frágil y necesitada afirmación de la subjetividad, o al hartazgo, en un ciclo de permanente competencia con otro/otra, que se construye discursivamente mediante la reiterativa referencia a adjetivos posesivos o a una segunda o tercera persona del singular:

*Tu hueso, tu elegancia, tu delgadez
 Tu olor, tu risa, tus odios, tus malos hábitos
 Tus normas, tus reglas, tus días difíciles
 Tus parientes, tus comilonas (...)
 Tu recorrido, tu portafolio, tus sueños, tus películas
 Tu música, que no es solo tuya
 Tu funk, tú que no, decías, tú, sí, tú
 Tú y los tuyos
 Tú, de ti, para ti, contigo
 Tu voz, solo vos y para vos, tú, solo tú
 Tu tú.
 Tus churos, ¿cuáles?
 Tú y los que saben
 Tú y lo que sabes, tu bacanidad
 Tú me ganas, tú, mis ganas.*

Como veremos, la incorporación cada vez mayor de unos hábitos de representación que cuestionan los lugares clásicos del autor, del público y de la obra, presuponen una horizontalidad de las relaciones que, en verdad, enmascara el papel predominante del mercado y de las corporaciones. Políticamente, este proceso puede rastrearse en el tránsito que va del optimismo de Michel de Certeau (1980) –quien en la década de los setenta sostenía que los nuevos hábitos del ca-

pitalismo daba a los consumidores la posibilidad de crear espacios propios en el acto del consumo–, hasta miradas contemporáneas como las de Coombe & Herman (2004), –quienes muestran cómo las corporaciones, mediante la noción de *libre voluntad del consumidor*, han logrado crear un ambiente favorable para la imposición de legislaciones que les otorgan capacidad de explotación y apropiación del multifacético valor del signo/mercancía, y controlar, así, su circulación social– (Coombe & Herman, 2004).

Estética de una representación horizontal y subjetividades neoliberales

En 1980, Michel de Certeau publicó *La invención de lo cotidiano*, donde, a partir del contraste entre la noción de táctica y de estrategia, buscaba otorgar al consumidor un papel activo, en oposición a muchos teóricos que describían el poder como un acto avasallante que no dejaba ningún resquicio de respuesta a los sometidos. Para Certeau (1980), mientras el poder crea un espacio dominante, los consumidores realizan una serie de acciones particulares que les dan un lugar legítimo. Para establecer ese papel activo del consumidor, Certeau (1980) contrasta la noción de estrategia, a la que define como la acción propia de las élites y de los dominantes, con la noción de táctica, como el mecanismo mediante el cual los dominados crean su propio espacio.

La propuesta de Certeau (1980), en varios sentidos, estaba en la línea de las nuevas sensibilidades que inauguraron lo que vendría a denominarse *posmodernidad* en tanto validación de lo micro, al otorgar una igualdad epistemológica a las acciones pequeñas de los sujetos. Esta afirmación coincide con los postulados de teóricos como Lyotard (1987), quienes la definían como el abandono de los grandes relatos; o como el reconocimiento de las subjetividades que empezaron a

ocupar un estatuto, incluso superior, al de las condiciones *objetivas*; o como la validación de figuras como Walter Benjamin –quien hasta el momento había ocupado un lugar marginal dentro de la teoría crítica–, y la relevancia que este otorga a las nuevas sensibilidades desarrolladas por sujetos. Para el pensador alemán, estos últimos se despliegan entre la exhibición de mercancías, creando un permanente flujo análogo al de la circulación de las mismas, que encuentra una particular manifestación en el desarrollo sin precedentes de las tecnologías de la comunicación.

Estas nociones de Certeau (1980) promovían un sentido relativamente democrático de la circulación, donde se ponía en duda el privilegio absoluto de unos sectores dominantes que, paradójicamente, empezaban a ejercer una concentración de capital sin precedentes en la historia. Al mismo tiempo, se producía el estallido de formas de organización de clase, como los sindicatos, y se validaban, cada vez más, las distintas expresiones de la subjetividad. Se inauguraba, así, una nueva noción de libertad, limitada, principalmente, a la realización del deseo en el contexto del mercado.

Antes de mostrar cómo esta validación de la subjetividad y la aparente ruptura de la centralidad se relaciona con lo que Coombe & Herman (2004) definieron como el apareamiento de una serie de virtudes retóricas –que definirán las libertades de los sujetos en el neoliberalismo–, considero útil señalar algunas reflexiones análogas que se han venido produciendo en el ámbito de la representación estética y, especialmente, en el teatro. En *El espectador emancipado*, Jacques Rancière (2010) muestra, de manera similar a lo que años atrás había planteado Rubert de Ventós (1980), cómo una de las preocupaciones constantes del teatro moderno ha sido conceder un papel activo al espectador. Para ello, se ha cuestionado el principio de autoridad otorgado al autor desde el momento en que este adquiere una posición privilegiada: mientras él actúa, el espectador simplemente mira. Según Ventós (1980) y Rancière (2010), las teorías del

teatro de Bertolt Brecht y de Antonin Artaud sintetizan dos respuestas paradigmáticas en el ámbito de la representación. Su objetivo fue cuestionar la autoridad del actor sobre el espectador, y recuperar, así, el papel activo que el espectador perdió con la desaparición del ritual cuando aún había una unidad de los participantes. Esto evidenció la necesidad de crear "...un teatro sin espectadores, en el que los concurrentes aprendan en lugar de ser seducidos por imágenes, en el cual se conviertan en participantes activos en lugar de ser *voyeurs* pasivos" (Rancière, 2010, p.11).

Las dos tendencias que se han ofrecido para emancipar al espectador han sido, por un lado, la perspectiva de Brecht, quien propone cambiar la posición pasiva por la de un experimentador científico encargado de observar las causas e indagar los fenómenos. Por otro lado, la propuesta de Artaud –según Rancière–, afirma que "el espectador debe ser sustraído de la posición del observador que examina con toda calma el espectáculo que se le propone. Debe ser despojado de este ilusorio dominio, arrastrado al círculo mágico de la acción teatral en el que intercambiaría el privilegio del observador racional por el de estar en posesión de sus energías vitales integrales" (Rancière, 2010, p.13).

Las reflexiones que se han producido en el ámbito de la representación estética son útiles para pensar las formas de representación inherentes al capitalismo tardío, que condujeron a definir la sociedad contemporánea como *la sociedad del espectáculo* (Debord, 2005), también definida por la crisis de autoridad que, al menos desde los años sesenta, se da en las formas convencionales de organización política. Estas, durante una buena parte del siglo XX, se articulaban en torno a los sindicatos y a los partidos, al tiempo que se validaba el papel de los intelectuales orgánicos como representantes de los *otros*. Como sabemos, a partir de los años sesenta, el papel de los intelectuales, de los partidos y de los sindicatos en la representación de los *otros*, ha sido paulatinamente sustituida por una aparente pre-

sencia directa de los sujetos que se manifiesta en todos los ámbitos del mercado. Se trata de un tiempo en el que, paradójicamente, adquieren lugar –cada vez más– otras formas de socialización que apuntan a garantizar los derechos de los ciudadanos como consumidores, así como a consolidar la socialización mediante las sectas religiosas, en un proceso que señala peligrosamente la pérdida de la secularización en países como Estados Unidos y en varias regiones de América Latina.

El reciente estudio de Coombe & Herman (2004) permite evaluar cómo las nociones de libertad que se han venido imponiendo en el capitalismo tardío –y que se relacionan con las formas de representación que presuponen el fluido y el cuestionamiento de la autoridad inherente a la diferenciación entre actores y espectadores–, está relacionada con la promoción de unas ideas de libertad que ha conducido a que los consumidores equiparen sus intereses a los de las transnacionales.

Coombe & Herman (2004) describen una polémica en internet por la utilización, que hizo la compañía de juguetes *Bionicle*, de una serie de tradiciones maorís de Nueva Zelanda, apropiadas por la empresa *Lego* con el objetivo de tematizar unos juegos que produjeron ganancias multimillonarias. Esta apropiación cultural desencadenó en la web una agria disputa entre líderes indígenas y consumidores de los juegos, quienes exhibieron una serie de argumentos que involucraban problemas relacionados con la propiedad intelectual, la apropiación cultural, el dominio cultural y la cultura del común. En esta disputa, mientras los intelectuales indígenas apostaban por el respeto a las tradiciones y criticaban el uso descontextualizado de su cosmogonía, del otro lado, los consumidores de *Bionicle*, cuestionaban la pretensión de hacer defensas locales en un contexto de transnacionalización del mercado. Señalaban, así, la paradójica utilización del inglés por parte de quienes defendían lo local y sustentaban nociones de libertad basadas en clara raigambre norteamericana, donde se privilegia la elección individual y el derecho a la libre expresión y

al consumo como retóricas que terminarían difundándose a nivel global en el auge del neoliberalismo. En este caso, se evidencia cómo esta nueva noción de esfera pública de la web, en la que los sujetos se interrelacionan en un entorno de supuesta horizontalidad y fluyen de manera aparentemente libre, es una práctica que entrega argumentos jurídicos para la defensa legal de las corporaciones que pretenden mostrarse cercanas ante los públicos que las defienden.

Como vemos, la asociación entre las formas de representación propias de la estética visual y las transformaciones de la subjetividad en una época de dominio del mercado, puede constituir un camino fructífero para explorar posibles significados de las transformaciones en los papeles de los actores, los espectadores, los flujos y los medios, tal como puede apreciarse en la obra *Register*. Aquí, se ha podido constatar que perspectivas como las de Certeau (1980), que otorgaban a los consumidores la realización del sueño del espectador emancipado, son más bien formas de despliegue de las subjetividades que terminan reforzando la lógica mercantil en el contexto neoliberal. Por ello, es legítimo preguntarse por el tipo de hegemonía que se construye en el contexto de una globalización digital.

La constatación realizada por Ruiz y Portilla muestra también lo fructífero de hacer dialogar las representaciones visuales con los dramas propios de la modernidad tardía, a la vez que validan la necesidad de consolidar un aparato crítico que permita asumir las propuestas estéticas más allá de su pretensión de agotarse por el peso de la imagen en el mero espectáculo.

Referencias

- Coombe, R. J. & Herman, A. (2004). Rhetorical Virtues: Property, Speech, and the Commons on the World-Wide Web. *Anthropological Quarterly*, 77(3), 559-574.
- Debord, G. (2005). *La sociedad del espectáculo*. Madrid, España: Pretextos.
- Lyotard, J. F. (1987). *La condición posmoderna: informe sobre el saber*. Buenos Aires, Argentina: Cátedra.
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Rubert de Ventós, X. (1980). *La estética y sus herejías*. Barcelona, España: Anagrama.

Register: una arquitectura de la mirada

Christian Viteri

Universidad Central del Ecuador

Desde la ventana hasta el Palacio de Cristal y las grandes vitrinas contemporáneas, se puede ver cómo se ha insistido sobre el mostrar y el ser mostrado. El dominio de la mirada condiciona la construcción del mundo y su percepción, y esta se encuentra supeditada a las formas de organización del signo, regulado –tanto política como económicamente–, dentro de un campo ampliado de las artes hacia la cotidianeidad.

La ventana como dispositivo permitió poner en la mirada un espacio del Universo, fragmentando la dimensión del mismo para ordenarlo –generando *Kosmos*–, desde un punto que permita *conciliar* la atención. Este proceso de división de la totalidad, de lo que se ve en favor de tan solo un segmento –que paralelamente es considerado representativo–, permite construir el mundo y su percepción a partir de una retícula. Dentro de la retícula, cada parte se convierte en una pieza de rompecabezas que el espectador deberá concluir a partir de su intuición y, por supuesto, de la información proporcionada por los administradores del signo.

El ejercicio de la mirada se plantea no solo a partir de lo que se ve, sino también de lo que se muestra. En este sentido, la ventana como un espacio de intercambio de la mirada permite el flujo del mirar, que es bidireccional, donde el adentro y el afuera se conectan, pero también intercambian información. Captar la atención para mirar y para ser visto, en un ejercicio constante de expectación, de

confesiones que sitúan lo que está adentro y está afuera del sujeto. La ventana se convierte, entonces, en territorio y frontera que, más allá de un espacio físico, es el *locus* de la construcción psicológica donde se delimitan las condiciones del yo.

En principio, la ventana se utilizó como el espacio para que el viento penetrara –del latín *ventus*–. Posteriormente, sirvió para la entrada de luz, situada frente a los ojos, enmarcada –de ahí su símil con el marco del cuadro–. Se trata, entonces, de un agujero dentro de una construcción, definido por la necesidad de ventilación, pero también por la búsqueda de una visualidad tanto exterior como interior. La ventana y la estructura que la contiene se convierte en metáfora del cuerpo y del *ser* de un individuo que mira, se muestra y busca verse a sí mismo por dentro. La ventana, en la cultura occidental, se abre como aquel medio que permite ver la vida interna del sujeto en su relación con su morada y, a la vez, proyectado hacia el mundo.

Actualmente, debido a la supremacía del mirar, la ventana ha ocupado ya casi toda la estructura que la contiene, hiperbolizando también las necesidades del mostrar y del ver. Hoy, podemos comprobar cómo la cultura mercantil amplió las ventanas hasta convertirlas en dispositivos de exhibición, en lugares por donde transitan y se muestran las mercaderías y donde los sujetos deseantes sucumben a la metafísica de los objetos comercializados. Tanto lo que se muestra como el sujeto que los mira se definen en el juego *signico* que termina construyendo a ambos como un sistema recíproco dentro de un campo de intercambios simbólicos, donde el sujeto es parte de una ecuación y, por lo tanto, se vuelve incapaz de autodefinirse por fuera del escaparate.

Más allá de la arquitectura que contiene a la ventana, su espíritu se ha insertado dentro de otros dispositivos. Tanto la portabilidad de estas nuevas ventanas como la variedad de sus contenidos permiten al espectador transportarse a otros espacios y temporalidades. Las

nuevas ventanas construyen un mundo más allá del mundo físico, rompen el sentido tempo-espacial y proveen al espectador de un escaparate ampliado, descolocándolo de su propia realidad y proporcionándole un sentimiento de omnipresencia que, de alguna forma, lo define frente a un mundo en una relación metafísica.

En la cultura comercial, la ventana tiene su extensión en la realización del escaparate como tal. Siendo este visto como el condensador del cubo blanco, como el lugar de la teatralidad, como caja de las aspiraciones, aparece como un dispositivo de representación volumétrica donde se colocan nuevas relaciones de experiencia, de deseos, que visibilizan el mundo del capital. En la obra de François Lyotard, las experiencias de la representación del teatro, de la caja blanca, son experiencias donde la figura que mira intercambia aquello que consideramos exterior, por el devenir del espacio interior. Así, el espacio blanco o el “Gran Cero” (Lyotard, 1990, p.12), se convierte en el espacio de la expectativa, de lo visible e inteligible, en el sitio de la organización de lo social, en el lugar del conocimiento y en la realización de la figura de Dios, en definitiva, el lugar de las ideas platónicas.

Podemos entender el escaparate como la ventana que muestra la posibilidad del mundo en diferentes escenas, como el sitio donde la mirada tiene límite, y, en este sentido, como un dispositivo que construye una cultura escópica que elimina progresivamente la vida privada. La apertura *al* mundo, así como la apertura *del* mundo, a través de la ventana-escaparate, implica la ruptura de las directas relaciones sensoriales con lo real. La mirada se encontrará mediada por este dispositivo que, más allá de su estructura física, se ha enquistado en la psiquis del caminante. Este último mira con curiosidad y distancia, encuadrando dentro de una casi inconsciente retícula cada escena que frente a él se presenta, mientras se imagina a sí mismo dentro de esos contextos. De esta forma, tanto la ventana

como sus derivados se convierten en lugares donde el deseo no solo se propone, sino que también se vuelve posible.

El arte occidental durante la edad moderna poseyó una gran tradición de la representación espacial en torno al espacio cúbico, y tal y como nos cuenta Hans Belting, también se propone “reproducir la mirada de sus espectadores y conferirle una existencia visible” (2008, p.219). No solo se trata de construir realidades a partir de la representación, sino que a través de estas se procura un sentido de verosimilitud que termina por construir un mundo paralelo que supera la realidad misma o, al menos, un espacio donde la posibilidad del deseo y el anhelo inconsciente encuentran su realización.

Ante tal acontecimiento cultural, diferentes han sido las propuestas de reflexión del arte en torno al dispositivo del cubo blanco como el espacio del acontecimiento. Cabe pensar aquí en la obra *Le vide* (1958) de Yves Klein en la Galería Iris Clert (Paris), donde presentó el espacio vacío de la galería junto a su escaparate, proponiendo así reflexiones en torno a la mercantilización del objeto artístico.

De igual manera, la obra *Red curtain* (2010), del artista guayaquileño Anthony Arrobo, donde nos invita a preguntarnos sobre el espetar y el devenir del arte en espectáculo. Los procesos marcados dentro de la arquitectura-galería dejan su marca dentro de las relaciones estético-políticas, y la obra procura ponerlas de manifiesto al aludir a las relaciones del ocultamiento y develar que implican al objeto-cortina. Sin embargo, también se debe considerar el espacio de montaje como un lugar que le otorga sentido al objeto como tal.

Estas propuestas artísticas develan la estructura misma de la obra como espectáculo, y, a partir de allí, procuran una increpación y participación del espectador en la construcción y deconstrucción de los sentidos predeterminados de los lugares, de los objetos y, por lo tanto, de las miradas y significaciones de los sujetos.

Estas preocupaciones están insertas en la obra *Register*, propuesta desarrollada por César Portilla y José Manuel Ruiz. Este trabajo se encuentra estructurado en varios niveles en los que la condición de la ventana y la mirada se reconfiguran en un ciclo de estimulaciones mutuas. Se trata de una obra sistemática, en la cual Ruiz habita el escaparate de una galería, mientras mezcla –sentado frente a un computador–, diferentes imágenes obtenidas por medio de dos dispositivos que apuntan al espectador del escaparate.

Los registros tienen dos momentos: el primero, cuando las imágenes recogidas por la cámara de vigilancia desde el escaparate se visualizan en una TV en blanco y negro (sin edición y en circuito cerrado); y, el segundo, cuando en el otro extremo de la galería se proyectan las imágenes recogidas por el dispositivo anclado al escaparate, pero filtradas, transformadas mediante ralentización o *bullet time* por el computador del artista. En este momento, se produce un sistema de producción de imágenes que generan un diálogo entre el espectador, los autores y la obra, trasladando el protagonismo entre estos tres componentes a lo largo del trabajo.

Siguiendo el sistema de fragmentación reticular, el espacio se ha propuesto en los niveles de adentro y afuera, así como también de quien observa, quien se muestra y quien es observado. En este sentido, la dinámica parte de la división espacial donde la translúcida frontera construye el vínculo entre el interior y el exterior de la arquitectura. Esta construcción fronteriza permite visualizar de forma detenida cómo se edifican los lugares que han de ocupar cada uno de los actores, a decir espectadores, autores y objetos de arte. Al mismo tiempo, también permite deconstruir los límites físicos y simbólicos de estos espacios, estableciendo conectores entre ellos.

En la sala interna, se proyecta el video de las mezclas realizadas en vivo. Esto se torna particularmente significativo en la medida en que a la proyección le sigue la lectura de varios relatos y textos poé-

ticos ejecutados por Portilla –coautor de la obra–. Como un eco de conciencia que retumba dentro de la estructura, las palabras se ven enfrentadas a la vorágine de imágenes que se componen y recomponen a su alrededor. De esta forma, se completa la metáfora de la arquitectura como ventana y símil del individuo. Los espacios se tornan significativos frente al sonido emitido, se transforma entonces la vitrina y el espectáculo en un proceso de deconstrucción y reconstrucción del sentido mismo del ser frente a la imagen del mundo.

Puesto que toda la realización de la obra gira en torno a la imagen y los procesos de representación de la realidad, podemos ver cómo estos han sido mediados a través del dispositivo de la ventana, que organiza una gramática de lo que se mira, pero que, a la vez, se convierte en una especie de espejo donde se reflejan las relaciones de lo que creemos percibir/mirar como realidad. En este sentido y como afirma Hans Belting “el espejo y la ventana se convirtieron en objetos simbólicos de la mirada al mundo” (2008, p.219). En relación a la obra, la ventana (escaparate) se convierte en el lugar del deseo, de la realización de controlar la mirada, pero que tiene la capacidad de ser vigilante y, a la vez, registrar, de ser espejo de la realización de la realidad del espectador.

Tanto el espejo como la ventana han sido preponderantes en el impulso de controlar el mundo y la representación de este. Sin duda, *Register* deconstruye la idea de representación de la realidad, haciéndonos partícipes, mediante el mirar, de todo su sistema.

Referencias

Arrobo, A. (2010). *Red curtain*. Disponible en <https://anthonyarrobovelez.wordpress.com/page/3/?app-download=ios>

Belting, H. (2008). *Florecia y Gaggad: una historia de la mirada entre oriente y occidente*. España: Akal.

Klein, Y. (1958). *La vide* (El vacío). Disponible en <http://redmilkmagazine.com/2016/11/nowhere-and-everywhere-at-once-yves-klein/>

Liotard, J. F. (1990). *Economía Libidinal*. México: Fondo de Cultura Económica.

```
int i;  
posRot = posY+(40*ia*20);  
}
```

```
// Get the raw depth as array of integers  
int[] depth = Kinect.getRawDepth();  
// We're going to calculate and draw every 4th pixel (equivalent of 160x120)  
int skip = 4;  
// Translate and rotate  
translate(800, 150, 0); //x = posición inicial, más la mitad, y a calcular  
rotate(90);
```

```
void setup() {  
  background(204);  
  int d = days(); // Values from 1 - 31  
  int m = months(); // Values from 1 - 12  
  int y = year();  
  int s = seconds(); // Values from 0 - 59  
  int min = minutes(); // Values from 0 - 59  
}
```

```
videoExport = new VideoExport(this);  
videoExport.setDebugging(false);  
  
// Cameras Web  
String[] cameras = Capture.list();  
  
if (cameras.length == 0) {  
  println("There are no cameras available for capture.");  
}
```

```
void text() {  
  velocidad = velocidad-1;  
  manifiesto(velocidad);  
}
```

```
//text()", posTextX, posRot);  
} else {  
  text(hoja[ia], posTextX, posRot);  
  if (a == lines.length() - 1) {  
    posRot = posY+(40*ia*20);  
  }
```

```
}  
video = new Capture(this, cameras[1]);  
video1 = new Capture(this, cameras[2]);  
video.start();  
video1.start();  
}  
// ***** Kinect 3D *****  
Kinect = new Kinect(this);  
  
void Kinect3D() {  
  // ***** Kinect 3D *****  
  // Get the raw depth as array of integers  
  int[] depth = Kinect.getRawDepth();  
  // We're just going to calculate and draw every 4th pixel (equivalent of 160x120)  
  int skip = 4;  
}
```

```
video = new Capture(this, cameras[1]);  
video1 = new Capture(this, cameras[2]);  
video.start();  
video1.start();  
}  
// ***** Kinect 3D *****  
Kinect = new Kinect(this);  
  
void Kinect3D() {  
  // ***** Kinect 3D *****  
  // Get the raw depth as array of integers  
  int[] depth = Kinect.getRawDepth();  
  // We're just going to calculate and draw every 4th pixel (equivalent of 160x120)  
  int skip = 4;  
}
```

```
// Posición y configuración del video como imagen  
imageVideo = loadImage("video1, 0, 300, 400, 300);  
imageVideo1 = loadImage("video1, 0, 300, 400, 300);  
Kinect3D(); //Llamada a función de Kinect  
  
// Video Export  
// (recording)  
videoExport.save(fileName);  
  
// Fin setup  
void draw() {  
  background(0);  
  text();  
}  
  
// ***** WebCam *****  
WebCam = new WebCam(this);  
  
// (recording)  
videoExport.save(fileName);  
  
// Fin de Draw  
  
// These functions come from: http://graphics.stanford.edu/~mishner/Kinect.html  
float rawDepthToMeters(int depthValue) {  
  return float(1.0 / (double)(depthValue) * 0.003711016 + 3.330496161);  
}
```

```
posTextX = 450;  
String[] lines = loadStrings("text.txt");  
  
// Video Export  
videoExport = new VideoExport(this);  
videoExport.setDebugging(false);  
  
// ***** WebCam *****  
WebCam = new WebCam(this);  
  
// (recording)  
videoExport.save(fileName);  
  
// Fin de Draw  
  
// These functions come from: http://graphics.stanford.edu/~mishner/Kinect.html  
float rawDepthToMeters(int depthValue) {  
  return float(1.0 / (double)(depthValue) * 0.003711016 + 3.330496161);  
}
```

```
posTextX = 450;  
String[] lines = loadStrings("text.txt");  
  
// Video Export  
videoExport = new VideoExport(this);  
videoExport.setDebugging(false);  
  
// ***** WebCam *****  
WebCam = new WebCam(this);  
  
// (recording)  
videoExport.save(fileName);  
  
// Fin de Draw  
  
// These functions come from: http://graphics.stanford.edu/~mishner/Kinect.html  
float rawDepthToMeters(int depthValue) {  
  return float(1.0 / (double)(depthValue) * 0.003711016 + 3.330496161);  
}
```

register

```
void keyPressed() {  
  if (key == 'q') {  
    fecha();  
    recording = true;  
    videoExport.setMovieFileName("data/" + fecha + ".mov");  
    videoExport.startMovie();  
    println("Start movie.");  
  } else if (key == 'w') {  
    recording = false;  
  }  
}
```

Overture

César Portilla & José Manuel Ruiz [Coords.]

Central University of Ecuador

Cultural Interfaces. Art and New Media RG-UCLM

91

Profane to create.

Art and its counter-apparatuses.

Gabriela Rivadeneira

University of the Arts

99

Translations and transcodifications.

Image created from information

Rubén Tortosa

Polytechnic University of Valencia

109

Register:

concerns of culture in the digital era

José Antonio Figueroa

Central University of Ecuador

121

Register: the architecture of vision

Christian Viteri

Central University of Ecuador

131

Overture

César Portilla & José Manuel Ruiz [Coords.]
Central University of Ecuador
Cultural Interfaces. Art & New Media - Research Group UCLM

register_

A mechanical device by which certain data are automatically recorded, to show an emotion by the expression on your face, to indicate by a record –as instruments do–, to have some effect, to make some impression.

In wartime, to adjust fire on a known target.

Introduction

The relationship between the organic immediateness of life and the symbolic world has been characterized by its discontinuity. This phenomenon was already made an issue by Hegel (2017) and by other contemporary thinkers, like Jameson (2009), Badiou (2015) and Žižek (2012). Currently, this discontinuity claims to be resolved by a system that standardizes the interpretation of the world through the mass use of technological apparatuses (Jameson, n.d.). The creation of images –a work that no longer only concerns the artist–, is carried out by the electronic eye and its retina-less gaze (Tortosa, 2011), the new intermediary between the real world and perception. This fact supposes, more than ever, that our access to the world is continuously mediated by the stereotypical images of it (Jameson, 1992), simulations transcoded by an automatic machine (Ruiz, 2014), that travel from binary code to visual language.

The organic, immediate unity of a phenomenon is, by definition, a simulation, an illusion to which abstraction gives meaning through the division of this unity, of the removal of a part from the whole, according to the reading that Žižek (2015) makes of Hegel. Therefore, said abstraction constructs the symbolic world. Art, being a symbolic production, reestablishes the discontinuity between the phenomenon and the concept, comprehending this insurmountable abyss as its main problem. At the same time, it takes care of the division, removing that part, working on it as a partial object and, finally, replacing the transformed portion to reconfigure the gaze towards the world.

In this context, detecting the primordial shift of time, the nonsense, the flaw, the conflict, the obscene, the poor taste, the contrast, the unattended, that which is not in its place, that which has multiple meanings is, in reality, the nodal point, the sensible balance of dialectic intelligibility (Badiou, 2015), something that can be extrapolated into the field of art as one of its fundamental duties. Works of art, then should have the potential to reconfigure artistic space, that is, to transgress the removal so that this work influences in everything.

Works of art do all this when they do not anticipate their effects, when they are not united or connected to precise functions; when shared lines, which are also dividing lines between individuals –among those destined to observe and those destined to act–, are made fragile; when works are not recognized or classifiable from the start by the dominant discourse; when its genre, its function, or its theme are not obvious, or when its interpretation is not easily anticipatable or evident (Rancière, 2008).

It would exist as such, a phenomenon of excess in the relevant works of art, a type of excess to the dominant discourse, something that overflows the meaning of that which is called art. Only in this way do new things occur: new practices, new territories, new gazes, new subjectivities, new worlds (Portilla, 2015).

Register_ the artwork

Register is a site specific artistic project that deals with the discontinuity between the organic immediateness of life and the symbolic world through a series of automatic open source devices. In the project, the artists –present at all times– are immersed in a labor of recollection, classification, and fiction. This process is carried out by the recording of the automatic machine –previously programmed by a complex system of algorithms–, by the work of the register and the resonant narrations executed by the storyteller. In this way, *Register* converts the gallery into a productive laboratory that uses the curious passer-by as a random but fundamental sample in the development of the project.

The artistic work forms from the polysemy of the word *register*, where related connotations are found with aspects such as the figure of the artist as well as practices of art. First, the artist that registers is a type of interface between the real world and what it is believed to be: an evanescent mediator (Jameson, 2008). The process is rarefied, discordance, lack of attendance, and contrast are established through the activation of signs produced through two technological devices of register. These machines have been removed from the pre-established chain of production and consumption that has been set forth by the industry in order to, once manipulated, taken control of, and gutted, be forced to respond to the artist's plan of action. With that, the artist hopes to question the spectator, in the emotional plane as well as about their rational assumptions about the world. Second, with regard to artistic practice, one of the artists (the register) is exposed on the inside of a show window in front of a computer, selecting and managing the register of the street through previously programmed commands, eliminating any preconceived idea about his work and acting –in this case– as an extension of the automatism of the machine. Next to this, the activity produced by the other artist (the storyteller) –who fills the traditional role of storyteller–, appeals

to the emotional plane through the performance of narration, recitation, and interpretation, using his voice as well as a digital there-min to achieve his purpose. Both artistic practices, dichotomous in principle, are linked inside of the gallery by audiovisual projection. In this process, the passer-by is, at the same time, spectator as well as artistic material.

From the exuberance of life, *Register* removes the image of the passer-by, which is pierced by a framework of pre-established rules in the apparatus-machine, and given back, projected in four parts, to the spectator. This removal eliminates all the personal richness of the spectator (their likes, their past, their way of life, everything that makes them an individual). The projected image suffers a series of alterations: in the first place, the visual register apparatus is what affects the first simulations (black and white, division of the screen, different clips relative to the individual, etc.). In the second place, they are altered by the sound device and by the narration of the storyteller in the background, generating discontinuity as a strategy for questioning the contemporary cultural condition and its extended modes for constructing reality.

Register is an artwork in progress which is found in a constant process of reconfiguration, feeding off the context in which it is presented as well as the current theoretical contributions.

Register_ the publication

This publication collects a series of essays written by researchers from a variety of disciplines linked to the arts that handle problems and concepts that can be linked to the context of the *Register* project.

The first is by Gabriela Rivadeneira, an artist-researcher and Director of the Transverse Unit of Critical Theories and Experimental Practices at the University of the Arts (Guayaquil, Ecuador). She puts forth a reading about the techniques and apparatuses used in connection with the responsibility of the artist to subvert them and transform them into counter-apparatuses.

Secondly, Rubén Tortosa, an artist-researcher and Subdirector of Research and Post-Graduate Studies at the School of Fine Arts at the Polytechnic University of Valencia, in his text *Translations and Transcodifications. Image Created from Information*, gives us a closer look at a constant migration of codes, signs, and ways to produce an image, a production based, mainly, in data.

Thirdly, the essay by José Antonio Figueroa, anthropologist and researcher at the Central University of Ecuador, shows the instability of the roles of the artist, the spectator, and the artwork in artistic creation. *Register* serves him as a starting point for questioning the supposed horizontality in social relations of the contemporary cultural condition, a condition that hides the interference of corporations in the construction of a subjectivity destined for consumption.

And lastly, Christian Viteri, Director of the Study of Plastic Arts at the School of Art at the Central University of Ecuador, presents *Register* as a systematic collection of projection and exhibition devices that allow for operation between doing and contemplating, where the eye coincides with the camera and interactions are produced in a collection of constructive connections: images and direct action are mixed together in sensory motor bonds.

All these reflections and theoretical approximations, although starting from *Register*, allow for the generation of a debate that does not end up solving the work. For the creators of the artistic work, these contributions imagine interpretations that were never contemplated during the process of creation. This shows that the space of art is not only affected by the artwork of the artist, but that all readings of the artwork turn out to be fundamental, they build it.

References

- Badiou, A. (2015). Prefacio, en Zizek, S. *Moins que rien. Hegel et l'ombre du materialismo dialectique*. Paris, Francia: Fayard.
- Hegel G. W. F. (2017). *Fenomenología del espíritu* [1807]. México: Fondo de Cultura Económica.
- Jameson, F. (2009). *Valences of the Dialectic*. London, United Kingdom: Verso.
- Jameson, F. (2008). The Vanishing Mediator, or, Max Weber as a Storyteller [1979], in *The ideologies of Theory*. London, United Kingdom: Verso.
- Jameson, F. (1992). *Postmodernism or, The Logic of Late Capitalism*. United States of America: Duke University Press.
- Jameson, F. (s/f). *Ensayos sobre el posmodernismo*. Buenos Aires, Argentina: Psikolibro.
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Ruiz, J. M. (2014). *Aparición, impacto y efectos de la máquina automática en el atelier del artista. Del taller tradicional al medialab* (Doctoral Dissertation). University of Castilla-La Mancha, Cuenca, España.
- Portilla, C. A. (2015). *L'artiste en tant que sujet politique. Dexu exemples: William Burroughs et Cildo Meireles. Trois œuvres: 'Last Words', 'Insertions dans les circuits idéologiques' et 'Le sermon sur la montagne: Fiat Lux'* (Doctoral Dissertation). Paris 8 University, Paris, France.
- Tortosa, R. (2011). *La mirada no retiniana. Huellas electrónicas desde el registro horizontal y su visualización mediante la impresión*. Valencia, España: Sendemã.
- Zizek, S. (2012). *Less Than Nothing. Hegel and the Shadow of Dialectical Materialism*. London: Verso.
- Zizek, S. (2015). L'immanence des vérités. Alain Badiou seminar carried out in the Théâtre de la Commune, Aubervillier, Paris, Francia.

**Profane to create.
Art and its counter-apparatuses.**

Gabriela Rivadeneira
University of the Arts

Register turns on a series of technical apparatuses that occupy and transform, during the span of a few hours, the specific space of an art gallery. Starting with the emblematic area of the show window, where one of the artists, the register (José Manuel Ruiz), seated facing to the side, works with a computer program on a laptop. On the inside, attached to the glass of the showcase, is a gutted out Kinect¹ to which two more cameras have been added.

Upon entering into the gallery, some points of light can be perceived in the midst of the semi-darkness. The first is that of a flat screen that transmits in black and white and on a closed-loop the countershot of the show window that we have just mentioned. The scene is captured by a security camera from inside the show window, where the register is observed seated in front of the computer, and so are the curious passers-by who approach the glass to look at and inspect the apparatus.

The second point of light occupies a large wall where a series of short sequences of video is projected in black and white. Soon one recognizes that they are videos captured by the Kinect. The projection is divided into four sections. Each section shows the same sequence of video but each in a different way: in the lower left corner it is desaturated, in the upper left corner it is in high contrast, in the upper right corner it is in three dimension, and in the bottom right corner the sequences are written and re-written in numeric code that scrolls up the wall.

The third point of light is occupied by the other artist, the storyteller (César Portilla), who is found standing in front of a microphone, next to a bookstand containing white sheets of paper and a theremin² (in the form of two small, transparent towers with blinking, warm-colored lights), and surrounded by a sound console, dynamic processing pedals, cables, and connectors. The storyteller oscillates his hands above the apparatus (generating variations in the sound waves), while at the same time he recites short poetic texts, over and over again, for at least a half an hour. After a short pause, he begins his litany again. The frenetic sound produced by the theremin and the storyteller's poetry recital are amplified by speakers located under the portion of wall previously described where images and video are being projected.

During this time, the gallery shows a work in progress. The space is transformed into a kind of laboratory where a series of visual and sound tests take place. The attendees will have, without knowing it, a double role: that of spectator-auditor and that of raw material for the work they are attending, so, voluntarily or involuntarily, they will enter into play with the apparatuses installed in the gallery. The register silently captures their image (through use of the Kinect) and proceeds to feed it into a predetermined computer system where the images collected during the day are accumulated and repeated sequentially in a loop. In the storyteller, the alter ego of the register is foreshadowed: a voice made up of air and lungs, subjected to organic variations that change the vibration or the sound of the voice, or change the meaning of the words, which are articulated by tongue, lips, and teeth. Although the storyteller imitates the machine: his sentences construct three short, poetic works that last a total of six minutes but that are interpreted in a continuous loop. The recital of the poetic works has the power to capture the attention of the auditor, who remains for long periods of time listening to it over and over again. The incessant repetition of the works causes the act of recollecting to fall this time on the public: the words are accumulated, fixed, and organized in a structure of meaning produced by the listener.

In the current era, we are living with a gigantic accumulation and proliferation of technical apparatuses that fill our daily lives and that we use without question, we simply proceed as indicated in the instruction manual. The cell phone, for example, is also an apparatus for capturing and reproducing images and sounds instantaneously, and it is constantly improving in terms of definition of image as well as sound. Without knowing exactly how they work, we know that they work. *Register*, on the other hand, shows us a deteriorated type of image and sound, stripped of their color and definition. The mixing and amplification of the sound from the theremin and the voice generate a redundant, dirty textured sound. The choice of black and white, and of the different effects applied to the images and sounds, confront us not with a high-tech, immediate experience that is like reality, which we are accustomed to, but rather it distances us from this near-reality and brings us closer to an “other” time-space dimension, that of fiction. Fiction emerges from the insurmountable distance that is produced with the present. The black and white of the video has the power to conjugate the images into the past (like a verb is conjugated), and the spectator, as such, is confronted with a singular experience of the perception of time, with the simultaneousness and accumulation of different time periods. Is it not an “other” time-space dimension that which is also created with the simple gesture of isolating the register behind the show window and reproducing his image on a loop on a monitor? In this way, the register acquires an ambiguous state: he is given to us for viewing and at the same time he is denied to us. The spectator perceives him only through the mediation of the show window or of the screen. In this way, the register is left suspended in a time-space frontier that is inaccessible to the spectator.

Register establishes a different connection between the conventional use and the experience that we have with the technical apparatuses previously mentioned. It is exactly the notion of difference which will allow us to now cite the work of the French theorist Pierre-Damien

Huyghe, who proposes a reflection on the way in which technical inventions are installed in a culture. The author affirms that three moments can be distinguished which occur upon the invention of a technique that, at the same time, constitute the “condition of the possibility of the progress of a technique in the world” (Huyghe, 2004):

1. an economic moment of the installation of a technique (of the production of an image, of sound...) in a market and in a competitive system;
2. a moment of artistic appropriation of the technique and, consequently, of authentication as a medium for art; and
3. a cultural moment of symbolic appreciation.

Huyghe sustains that the authenticity of a technique is discovered in the second place, that in a first moment it is the capacity to imitate the products of another, older technique that allows the propagation of a technique and, as such, its true public is yet to come. The time it takes for this public to arrive is strictly linked to the work that art puts into the techniques, a work that does not enter into predictable logic and is not formed in a recognized framework of instituted values. In this sense, a particular type of attention is required because it is a matter of phenomenon that initially cannot be anything but minor³.

So, in a first moment, the appearance of a new technical invention questions an expertise, a function, a market. That is to say, it creates a situation of competition while at the same time implying a technical rupture, as it becomes capable of doing the same thing through other means. For example, photography was capable of doing the same thing as painting: portraits, landscapes, images of the world in general and, in the case of the movies, it was capable of offering performances that imitated the formal and architectural conditions of theatrical works. In both cases, the new technique had the earning

of higher profits in its favor. In short, in a first moment, a new technique works towards the same type of product and for the same type of existing uses, but wins in terms of production time, which allows it, in a competitive system, to economize costs and have a greater profitability (in other words, in the case of photography, it provided a cheaper product than the one already provided by painting).

Huyghe points out that, in the beginning, the exchange rate of a new technique should be less than that which it imitates in order to be able to propagate. It is only in a second moment when artistic investigation manages to show a technique's own potential, that is to say, when it achieves from a technique what only that technique is able to give, leaving behind the imitation of its predecessor. Returning to the example of the technique of photography we verify that the process was the same, given that only in a second moment did photography stop imitating painting and manage to show us that a photographic image can not only do what a painted image already could but that it can also do other things that painting cannot: other values which are different and incomparable. But to show the specificity of the new technique it is necessary to take it out of the system of competition and economic profitability.

So, we find that there is a fight between phenomenon that we could distinguish as institutional, on the one hand, and aesthetic, on the other. A technique, first, conquers a market which is occupied by another technique, and in that first moment of institutionalization the technique is imitative. It is in a second moment of artistic appropriation when a technique shows its own potential and, in this way, allows a culture to develop around the new technique. The culture period is, according to Huyghe, fundamentally a process of appreciation, where preferences are created, and in order for there to be preferences there have to be differences. The establishment of the difference between photographic images and painted images is produced at the beginning of the tenth century, almost a century after the invention of photography. Although it took a long time to come

about, it was this difference that established the conditions for an aesthetic debate and allowed for the development of a photographic culture.

It would be fitting to add that these three moments do not exclude other social uses of technical inventions. Likewise, neither the moment of artistic appropriation nor the moment of symbolic appreciation impede the survival of the market, but rather it is just the opposite; they strengthen it. However, the singularity of the artistic investigation of a technique falls upon the fact that it explores the strength or the potential of a technique in question. That is to say, it is an investigation that endlessly asks the question: what can such or such technique do? What can photography do? What can the movies do? What can video do? (Huyghe, 2004).

The economic-institutional moment that all technical inventions initially go through could be linked to the notion of apparatus made by the Italian theorist Giorgio Agamben (2011), who picks back up the notion of French theorist Michel Foucault (1994). An apparatus is defined by the authors as all things that have the ability to capture, orient, determine, intercept, model, control, and secure the gestures, behaviors, opinions, and speeches of living beings. Likewise, an apparatus can be a collection of available elements with a specific purpose. In this sense, an apparatus could refer as much to architectural dispositions, scientific formulations, or administrative measures, as to philosophical proposals, morals, and laws, without forgetting to mention machines, appliances, and instruments, writing and even language. In all cases, through the apparatuses, a pure governing activity is carried out.

Agamben indicates that, in the current phase of capitalism, the individual does not have a single instant in which their life is not shaped, contaminated, or controlled by an apparatus. Far from being a position of lament, the author adds that faced with any apparatus, the subject always has the possibility of opposition, through a strategy of profanation or of liberation of what was confiscated: "While "to

consecrate" (sacrare) was the term that designated the exit of things from the sphere of human law, "to profane" signified, on the contrary, to restore the thing to the free use of men" (Agamben, 2011, p. 260). So, Agamben presents profanation as a counter-apparatus that would have the power to restore things to free use and, above all, to open them to the possibility for uses other than that of the apparatus of governing and control. The author warns us that modern apparatuses will become particularly difficult to profane, due to their diversity and their omnipresence in daily life.

However, through a retrospective verification of the history of the forms of art, my hypothesis supports the idea that, taking as a reference both art and artistic investigation's processes of emancipation, the artist is an inexhaustible inventor and operator of counter-apparatuses. From this point of view, art can be seen as a constant process of profanation of the system established by rules, uses, established speeches, and economic logic. The work of art and artistic practice can be a mode of restoring technical inventions to the free use of creation. In this way, a counter-apparatus is equivalent to the second moment of aesthetic appreciation, since it has the faculty of short-circuiting the pre-established fabric of relations, of reappropriating the apparatuses in circulation and restoring them, transformed or unnaturalized.

Far from giving answers or solutions, *Register* interrogates us, opens up questions. The transformation of the space of the gallery into a live laboratory of creation, of visual and mental images, the choice to present a process and not a finished work, of confronting the spectator with technical apparatuses from daily life whose use value was transformed, or the gesture of appropriation of the technical apparatuses causes them to enter into a process of estrangement, making them unpredictable, unrecognizable. Why do the transformed elements generate a type of field of tension? Are we witnessing the singular moment of authentication of technical apparatuses as a medium for art, mentioned by Huyghe? Is it about the profanation of apparatuses and their transformation into counter-apparatuses?

Notes

1. The Kinect is a sensor, in the form of a horizontal bar, which recognizes voice, movement, and images, and is usually connected to a console. Its name is a combination of the words kinetic (related to movement) and connect. According to The Guinness Book of World Records, 2011, it was the high-tech accessory with the highest number of sales in a single day.
2. The first electronic musical instrument, invented in 1919 by the Russian engineer Leon Theremin (Lev Sergueïevitch Termen). Sound is generated and controlled without physical contact thanks to two antennas or sensors that capture the positions and vertical oscillations of the player's hands. Generally, the right hand commands the frequency of the note and the left hand controls the volume, depending on the distance from the sensor. The electrical signals of the theremin are sent to speakers and amplified.
3. "Minor" in the sense that Deleuze and Guattari (1978) propose, that is to say, what results from the use that a minority of people gives. It is a matter of submitting a technique to "strange and minor uses" (p. 29): "to betray one's kingdom, one's sex, one's class, one's own majority" (Deleuze & Parnet, 1980, p.54), and as such, create the formal, expressive conditions that were missing for artistic creation.

References

- Agamben, G. (2011). What is an apparatus?, *Sociológica*, 26, 73.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1978). *Kafka* [1977]. México: Era.
- Deleuze, G. & Parnet, C. (1980). *Diálogos* [1977]. Valencia, España: Pre-textos.
- Foucault, M. (1994). *Dits et écrits*, tomo III 1976-1979. Paris, Francia: Gallimard.
- Huyghe, P-D. (2004). Le devenir authentique des techniques. Conference in the National Center of Technological Investigation CNRT, Rennes, Francia.

**Translations and transcodifications.
Image created from information.**

Rubén Tortosa
Polytechnic University of Valencia

The construction of new imaginary is developed starting with segmented stages, in episodes in which the mix and hybridization of languages become habitual work; in comings and goings, from the screen (bits) to the object (atom) and from the object to the screen. The capture of the image through digital devices transforms waiting time into simultaneous time, it makes us spectators of the process in which reality is transformed into representation, submitting reality to the image test.

The setting of representation that artists propose with digital mediums –this would be the case of the work *Register*–, transforms the artwork into new forms of knowledge and interaction with space and time, changing the way reality is perceived and interacted with.

The image is produced starting by setting in motion a series of processes in which the image is no longer defined by the tool which has been used, but rather, as Nicolas Bourriaud suggests, “it is defined by the passing to signs through heterogeneous territories, and by the negation of seeing the artistic practice assigned to a specific, identifiable, and defined field” (Bourriaud, 2009, p.153).

The passing of that which is analog (reality) to digital (virtual) and, in many cases, returned again to analog, is a normal incident characterized by transpositions, formats, materials, scales, translations, and transcodifications. Ultimately, *a nomadism among the*

processes. The image *translated* and produced from this condition, is segmented into episodes of comings and goings. For Bourriaud, this fact is fundamental:

Translation also appears today as the categorical imperative of an ethics of recognition of the other, much more than the mere registering of its difference. It could perfectly well be the central figure of modernity of the twenty-first century, a founding myth that comes to replace that of the ‘progress’ that drove the previous century (Bourriaud, 2009, p.154).

The register becomes digital data, this structure of information being that which, through its mediation and metaphors, exists on the screen or materializes through printers in what we call *the event*. The machine’s way of seeing causes us to reflect on the translations that are derived from it. The machine intervenes between us and the visible, as well as the invisible. Reality is no longer present, or if it is, it is in the immediateness, since it is continuously processed and translated into new signs. Peter Weibel interprets the world as relative to the observer and he describes it to us in terms of an interface: “The world changes in the same way as our interfaces do. The limits of the world are the limits of our interface. We do not interact with the world, only with the interface of the world” (Weibel, 2000, p.25).

For Francisco Berenguer, in his thesis *The Electronic Interface*:

The interface connects the observer/user with the electronic environment, being submitted to a constant state of variation, characterized by interactional relationships that oblige the user to look at things in a profoundly different way. These interactions, understood as expressions of a new society, become the meaningful trigger of the attempt by the human being at expansion outside of his own universe. That is, in this world it is possible, for the first time, to establish communication between the internal and external observers, between the internal world (endo) and the external one (exo) (Berenguer, 2004, p.22).

It is necessary to add that theorists like Rudolf Amheim, John Berger, or Joan Costa, among others, present valuable reflections about the value of the image and its conceptualization as a language. In this sense, John Berger writes: "Vision is what establishes our place in the world around us; we explain that world with words, but words never can overshadow the fact that we are surrounded by the world itself" (Berger, 2000, p.13).

The interface is configured through signs and symbols, which are connected to each other by a logical combination of their meanings. The metaphorical meaning is the part that takes up the work of operatively combining the symbols with the signs and, additionally, makes possible a resulting meaning so that this association is intelligible and functional.

With all of this, we can affirm that the interface is an interactive mechanism that, through logical thought, connects language with image.

Reality is translated and converted into *pieces of information*, in a system that Manovich would characterize as the step from a *continuous mode to a discrete mode*. Seeing is not just an act or an experience, now it is, simultaneously, a technical register, a fixing in external memory (Basic Optic Notions, s.d.). It constitutes a new connection with the image, which Joan Foncuberta defines as the *Threshold of Change* and the collapse of the image. As the multinational company Samsung already announced, "the average image shared between us and the world". We register images without the intention of viewing them. There is no time to view them. We simply store them, with this act being the one that prevails over the image. Borges narrates the circumstances in which cartography was an obsession and maps were perfect representations of territories. It was necessary to observe and draw in order to be able to verify and certify a piece of land. The storage of images has become an unconscious fact. There is no time to classify, name, and order. A *no-place* called the cloud has become

the largest jumble of virtual images. The image has lost the power of memory. According to the Royal Academic dictionary of the Spanish language (DRAE) it means: adj. Physical. That which appears to exist but is not real.

The "potential" of the virtual image consists of the fact that it is not where it is perceived to be, it is only formed on the retina and not outside of the eye in the place where it is seen. Visual perception of both, of the real object and of the virtual image, is identical. The image on the retina does not enter into the process of classification of reality or potential of the image. The eye is designed to collect divergent beams of light and make them converge on the retina (Basic Optic Notions, n.d.).

For José Luis Brea (2010), the machine for technically viewing and producing images that result from this type of viewing, will bring modification that will end up foreshadowing a radically differentiated *order of vision*. The tools for communication convert everything into pieces of information and as such they are reprogrammable. Remixing, recombining in order to generate other images, has become a habitual practice of the image/screen.

Marc Augé (2008) distinguishes between *places* and *non-places*. The first, that are defined as anthropological places, have three common features (2008, p.8): in the first place they are identifying, because identities of individuals are filled with references to places that populations occupy, for example, birth as well as residency mark individuals -the name they receive, the language, their social organization, the rituals, etc.- in such a way that that cultural identity comes to feel like something natural, a type of naturalization of culture; in the second place, they are relational, that is to say, they are spaces for relation, but not only on their inside (between the sexes, social statuses, age, etc.), but also with the outside, since they are understood as a limited entity, their extent can be suggested, for example, to what point do their beliefs reach; and finally, they are historical, since they are constructed by the memory of events which have occurred

and the people that were present in them, including the mythical ones. The *non-places* are defined, therefore, as contrasting to the places. For Augé, among the paradigmatic non-places there are the highways and the motor homes as modes of transportation, the airports and train stations, the large hotel chains, parks, supermarkets, etc.

If a place can be defined as a place of identity, of connection, and is historical, a space that cannot be defined as a space of identity, nor as one of connection, nor as a historical one, will define a non-place. The hypothesis defended here is that supermodernity is the producer of non-places, that is, of spaces that are not anthropological places in and of themselves (Augé, 2008, p.8).

Register is characterized by the *place*, the space (show window), in which the supposed artist is exposed, ready to register the passer-by that approaches for a look. Could we not link him to the *flâneur*, that character who moves about without worry or care, to be an observer without any concrete object of attention, attracted by the multitude of images that the city has to offer him? Now, this is the spectator and, without knowing it, they are also the information prepared to be taken to the *non-place*, consequence of extracting data from reality to a memory that mathematically sets them.

Memory functions then as extraction, as a way of placing something on the outside, on the exterior –according to the way of the Greek hypomnema– an outcome of its course. From the outside –of the course of time, of the travelling of light itself that causes images to emerge from each object at each moment– the image has the strength of a file that retains that which is captured so that, outside of its own time, it can be recovered again, occur again. So that in reality, in every moment, it continues to occur, suspended in the time of representation (Brea, 2010, p.13).

We consider that information is a *raw material* of the current society. In this way, information and informational flows constitute the expression/resource/dominant material of the current society, although they always have been, both at a biological as well as a cultural level.

Man, throughout human history, created various organizational, structuring, and information classification systems. He also developed an efficient communication system based on letters, ideograms, signs, and images.

The alphabet, of Greek origin (alpha and beta), developed by the Sumerians 3000 years BC, characterized as a form of expression, argumentation, and expansion of knowledge, was established as an instrument of organization and a mode of socialization. Additionally, we also created processes for understanding the relationship between space and time, like for example the calendar, which is based on periods, days, months, and years, and still used now.

Since the time of the most ancient civilizations, maps have been used as a way of saving/registering data, searching for the development of a clear, contextualized language through abstract visual systems, to transmit a clear and simple vision, like the modernist vision of Harry Charles Beck in 1933 with his diagram map of the London metro.

Digital technology and the registration of content (image, video, sound, text, etc.), provides a distinct agglomeration of data, brought about by the computers of millions of users. Society has been transformed into a collection of multiple and complex connections, the result of a dynamic multitude, where all the services and the collection of interconnected users create a volume of shared information of exponential proportion.

Bruno Azevedo Miguel (2007), in his investigations about the *visualization of information*, indicates that, through Visual Cartography, and through the new tools for the visualization of information, an amplified perception and connection of data is possible. Visualization of information operates transversely in a connection between the tangible and the intangible worlds, it is an instrument for comprehension and observation of the *traffic* of a space suspended in a complex

space-time structure produced by multiple users. The *visualization of information* is characterized as a process for converting data into images. It is a representation/graphic simulation of a collection of data that comes from a determined context, related with interactive systems for interpretation and comprehension, characterized by multiple variables with the objective of a visual organization.

Register extracts and organizes the raw data and formulates a visual narrative of metadata in order to, based on this information, transcodify it and create the image that culturally questions how these new realities are constructed, consequence of the *permanent extensibility* used by Manovich to define “one of the fundamental qualities of computational mediums made up of software (new mediums): the possibility of continuously adding new properties. This allows their expressive capacities to constantly extend as multiple technical mediums without modifying their physical substance” (Manovich, 2009, p.371).

All of this event (process) in the construction of artistic work, the passing of data from reality to the virtual, according to Bourriaud defines our era:

Those signs without stable origin or identity represent the basic materials of form in that era. Instead of producing an object, the artist works on the development of a band of meaning, on the propagation of a longitude of waves, on modulating the conceptual frequency in which the public will decipher their proposals. An “idea” can go from being something solid to something flexible, from a material to a concept, from a material work to a multiplicity of extensions and declines. Art of transference: data or signs are transported from one point to another, and this gesture expresses our era better than any other. Translation, movement, transcodification, step, nomadic displacement, are all figures of contemporary transferism (Bourriaud, 2009, p.157).

The screen is, now, the active condition of the image that extends the real space, the registered passer-by. For José Luis Brea:

To see is, then and above all, a selective operation –it is selecting all that one can, in each moment, in each place, to be seeing oneself–. One eye is, as such, a productive machine; not a mere stage of appearance, but an authentic device that, at least, classifies, focuses, selects, unfolds: produces a field of vision – there where there had not been one until the tracing of their gaze, through which some or other images –but they were already there, by then– take shape (Brea, 2010, p.69).

It is, from the electronic register, where information (data) passes on to become the base to construct imagery.

Notes

1. The landscape of some towns in New Guinea are inhabited by ancestors and in Santa Clara, in the Amazon, next to the dead that still inhabit the places they used to frequent, there “live” other beings as well: the dead and the people inhabit the woods. And the same mythical routes of the Warlpiri are a clear example.

References

- Augé, M. (2008). *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Barcelona, España: Gedisa.
- Azevedo, B. (2007). *Visualización de información. Estudios de los nuevos fenómenos de visualización en las estructuras de información de la red*. Valencia, España: Universitat Politècnica de València.
- Basic Optic Notions (n.d.). *La microscopía. Herramienta para estudiar células y tejidos*. Mérida, Venezuela: Facultad de Medicina de la Universidad de los Andes. Recovered from http://www.medic.ula.ve/histologia/anexos/microscopweb/MONOWEB/capitulo2_4.htm

Berenguer, F. (2004). *La interfaz electrónica. Sobre las prácticas artísticas en torno a los flujos interactivos* (Doctoral dissertation). Universitat Politècnica de València, Valencia, España.

Berger, J. (2000). *Modos de Ver*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen, Imagen-materia, film, e-image*. Madrid, España: Akal.

Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo.

Manovich, L. (2009). New Media. En B. Perron y M. J. P. Wolf (Ed.), *The Video Game Theory Reader*. New York, USA: Routledge.

Weibel, P. (2000). El mundo como interfaz. *Elementos*, 7, 40, p. 25.

Register:
concerns of culture in the digital era

José Antonio Figueroa
Central University of Ecuador

Based on the artwork *Register* by visual artists José Manuel Ruiz and César Portilla, this essay addresses a series of questions that emerge from the fields of art and culture, once it is established how the role –constantly becoming more and more decisive– of technology in the framework of social relations, helps to consolidate the instability of conventions about the place and the roles of the creator, the public, and the work, as essential components of artistic duty. Upon comparing the redefinition of the roles of the author, the public, and the artwork in *Register* –and its connection with certain transformations in the order of subjectivity, drawn from the weight of technology in late modernity–, some assumptions and conventions of said subjectivity and of social relations in the neoliberal postmodern era can be identified. These social relations promote the idea of a horizontality that masks corporate domination. A process that occurs in a time in which technology and the market jointly reinforce the construction of the ideal of the consumer.

In *Register*, Ruiz and Portilla create a circuit in which the spectator, the public, and the artwork are redefined based on a permanent flow in constant risk of becoming pieces of an ephemeral artwork. To achieve this, they are captured by an apparatus whose register is transformed by software. The capture is done by Ruiz, who plays a role that can simultaneously be identified as that of the author of ephemeral artworks, as the actor on a stage, or as the simple instrument adhered to the automatic register machine. This procedure

allows for the exhibition of the ephemeral pieces that are, in turn, the public itself. All of this is accompanied by the reading –done by Portilla– of intriguing texts that refer to what seems to be a fragile and needy affirmation of subjectivity, or refer to surfeit, in a cycle of permanent competition with another, that is discursively constructed through the repetitive reference to possessive adjectives or to a second or third person singular:

Your bone, your elegance, your thinness
Your smell, your laugh, your hate, your bad habits
Your norms, your periods, your difficult days
Your relatives, your feasts [...]
Your itinerary, your portfolio, your dreams, your movies
Your music, that is not just yours
Your funk, you who does not, you were saying, you, yes, you
You and yours
You, from you, for you, with you
Your voice, only you and for you, you, just you
Your you.
Your curls, which ones?
You and those who know
You and what you know, your coolness
You beat me, you, my desire.

As we will see, the growing incorporation of habits of representation that question the classic places of the author, of the public, and of the artwork, presuppose horizontal relations that, in reality, mask the predominant role of the market and of corporations. Politically, this process can be traced back to the passing along of the idea that goes from the optimism of Michel de Certeau (1980) –who in the seventies held that the new habits of capitalism gave consumers the possibility of creating their own spaces in the act of consumption–, to contemporary takes like that of Coombe & Herman (2004), –who show how the corporations, through the notion of *free will* of

the consumer, have managed to create a favorable environment for the imposition of legislation that grants them the ability to exploit and appropriate the multifaceted value of signs/goods, and control, in this way, their social circulation– (Coombe & Herman, 2004).

Aesthetics of a Horizontal Representation and Neoliberal Subjectivities.

In 1980, Michel de Certeau published *The Practice of Everyday Life*, where, based on the contrast between the notions of tactics and of strategy, he looked to give the consumer an active role, in opposition to many theorists that described power as an act of subjugation that did not leave the slightest opening for the subjugated for a response. For Certeau (1980), while power creates a dominant space, the consumers carry out a series of particular actions that give them a legitimate place. To establish that active role of the consumer, Certeau (1980) contrasts the notion of strategy, which he defines as the action of the elite and the dominant, with the notion of tactics, as the mechanism through which the dominated create their own space.

The proposal of Certeau (1980), in several ways, was in line with the new sensibilities that inaugurated what would come to be called post-modernity, therefore validating the micro, by granting an epistemological equality to the small actions of individuals. This affirmation coincides with the postulations of theorists like Lyotard (1987), who defined it as the abandonment of the grand narrative; or as the recognition of the subjectivities that started to occupy a rule, superior even to that of the *objective conditions*; or as the validation of figures like Walter Benjamin –who up until that time had occupied a marginal place inside of critical theory–, and the relevance that this grants to the new sensibilities developed by individuals. For the German thinker, these sensibilities are displayed among the exhibition of goods, creating a permanent analogue flow to the circulation of

goods themselves, which find a particular manifestation in the unprecedented development of communication technologies.

These notions of Certeau (1980) promoted a relatively democratic sense of circulation, where absolute privilege of some dominant sectors was put into doubt, sectors which, paradoxically, started to exercise a historically unprecedented concentration of capital. At the same time, the burst in forms of class organization, like unions, were produced, and more and more the different expressions of subjectivity were validated. In this way, a new notion of liberty was inaugurated, limited, mainly, to the fulfillment of desire in the context of the market.

Before showing how this validation of subjectivity and apparent rupture of centrality are related to what Coombe & Herman (2004) defined as the appearance of a series of rhetorical virtues –that will define the liberties of individuals in neoliberalism–, I consider it useful to point out some analogous reflections that have been produced in the context of aesthetic representation and especially, in the theater. In *The Emancipated Spectator*, Jacques Rancière (2010) shows in a way similar to how Rubert de Ventós (1980) had proposed years before, that one of the constant concerns of modern theater has been to give an active role to the spectator. To this end, the principle of authority granted to the author from the moment in which he acquires a privileged position has been questioned: while the author acts, the spectator simply watches. According to Ventós (1980) and Rancière (2010), Bertolt Brecht and Antonin Artaud's theories of theater synthesize two paradigmatic responses in the context of representation. Their objective was to question the authority of the actor over the spectator, and recover, as such, the active role that the spectator lost with the disappearance of ritual, when there was still unity among participants. This demonstrated the necessity to create "...a theatre without spectators, where those in attendance learn from as opposed to being seduced by images; where they become active participants as opposed to passive voyeurs " (Rancière, 2010, p.11).

The two tendencies that have been offered to *emancipate* the spectator have been, on the one hand, Brecht's perspective, who proposes to change the passive position for that of a scientific experimenter in charge of observing the causes and investigating the phenomenon. On the other hand, Artaud's proposal –according to Rancière–, affirms that “the spectator must be removed from the position of observer calmly examining the spectacle offered to him. He must be dispossessed of this illusory mastery, drawn into the magic circle of theatrical action where he will exchange the privilege of rational observer for that of the being in possession of all his vital energies” (Rancière, 2010, p.13).

The reflections that have been produced in the context of aesthetic representation are useful for thinking about the forms of representation inherent to late capitalism, which led to the defining of contemporary society as *the society of the spectacle* (Debord, 2005), also defined by the authority crisis that, at least since the sixties, occurred in conventional forms of political organization. These forms, during a good part of the twentieth century, were articulated in connection with the unions and the political parties, at the same time that the role of organic intellectuals as representatives of *others* was validated. As we know, since the 1960s, the role of intellectuals, parties and trade unions in the representation of others has been gradually replaced by an apparent direct presence of the subjects in all areas of the market. It is a time in which, paradoxically, take place increasingly other forms of socialization that aim to guarantee the rights of citizens as consumers, as well as to consolidate socialization through religious sects, in a process that indicates dangerously the loss of secularization in countries like the United States and in several regions of Latin America.

The recent study by Coombe & Herman (2004) allows us to evaluate how the notion of freedom that have been imposed in late capitalism –and that are related to the forms of representation that presuppose the fluid and the questioning of the authority inherent in

the differentiation between actors and spectators–, is related to the promotion of ideas of freedom that has led consumers to match their interests to those of transnationals.

Coombe & Herman (2004) describe an Internet controversy over the use, made by the toy company Bionicle, of a series of traditional Maori from New Zealand, appropriated by the Lego Company with the objective of providing a theme for some toys that earned millions in profits. This cultural appropriation unleashed on the web a bitter dispute between indigenous leaders and consumers of the toys, who gave a series of arguments that involved problems related to intellectual property, cultural appropriation, cultural domain, and common culture. In this dispute, while the indigenous intellectuals were betting on respect for traditions and criticized the uncontextualized use of its cosmogony, on the other hand, the consumers of Bionicle, questioned the aim of making local defenses in a context of transnationalization of the market. They showed the paradoxical use of English on the part of those who defended that which is local, and sustained notions of liberty based on clear North American roots, where individual choice and the right to free expression and free consumption are favored, as rhetoric that would end up spreading to a global level in the boom of neoliberalism. In this case, it is shown how this new notion of the public sphere of the web, in which individuals interact in an environment of supposed horizontality and flow in an apparently free way, is a practice that gives way to legal arguments for the legal defense of corporations that claim to be close to the public that defends them.

As we see, the association between forms of representation of visual aesthetics and the transformations of subjectivity in a time of control of the market, can constitute a fruitful path for exploring possible meanings of the transformation of roles of actors, spectators, flows and the media, just as can be appreciated in the *Register* artwork. Here, it has been able to be established that perspectives like those

of Certeau (1980), that grant consumers the fulfillment of the dream of the emancipated spectator, are rather forms of displaying the subjectivities that end up reinforcing mercantile logic in the neoliberal context. Therefore, it is legitimate to ask about the type of hegemony that is constructed in the context of digital globalization.

The verification done by Ruiz and Portilla also shows the fruitfulness of bringing visual representations into dialect with the dramas of late modernity, at the same time that they validate the need to consolidate a critical apparatus that allows for the assumption of aesthetic proposals beyond the aspiration of wearing oneself out under the weight of the image in the mere spectacle.

References

- Coombe, R. J. & Herman, A. (2004). Rhetorical Virtues: Property, Speech, and the Commons on the World-Wide Web. *Anthropological Quarterly*, 77(3), 559-574.
- Debord, G. (2005). *La sociedad del espectáculo*. Madrid, España: Pretextos.
- Liotard, J. F. (1987). *La condición posmoderna: informe sobre el saber*. Buenos Aires, Argentina: Cátedra.
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Rubert de Ventós, X. (1980). *La estética y sus herejías*. Barcelona, España: Anagrama.

Register: the architecture of vision

Christian Viteri
Central University of Ecuador

From the Crystal Palace's window and their large contemporary showcases, you can visualize the premacy of the art of showing and being shown. By mastering our view, the construction of the world and its perception is conditioned; moreover, it is subject to the organization forms of the sign, regulated –both politically and economically–, within an extended field of the arts towards everyday life.

This window, as a device, allowed to put into vision a piece of the Universe, fragmenting its dimensions to subsequently order it –generating *Kosmos*–, from a point of view that allows to *reconcile* the attention. This process of dividing the wholeness, of what is seen focusing on just one fragment –which is considered representative at the same time– allows us to build the world and its perception from a grid. Within the grid, each part becomes a piece of a puzzle that the viewer must conclude on from their intuition, and, of course, the information provided by the sign's administrators.

The vision exercise arises not only from what is seen, but also from what is shown. In this regard, the window- as a space where this vision exchange takes place- allows the bidirectional natural visual flow, where the inside and the outside connect but also exchange information. To attract attention towards looking and be seen is a constant exercise of expectation, of confessions that situate what is

inside and outside the subject. The window becomes, then, territory and border that, beyond a physical space, is the locus of psychological construction where the conditions of the self are defined.

In principle, the window was used as a space for wind to penetrate –from the latin term *ventus*–. Later on, it served as an entrance of light, located in front of the eyes, framed; hence its resemblance with a painting's frame. It is, then, a hole in a building, defined by the need for ventilation, but also by the search for a visual standpoint that is both external and internal. The window and the structure that contains it become a metaphor for the body and an individual's self who looks, shows and seeks to see himself from the inside. The window, in Western culture, is exposed as a means that allows to see the internal life of the subject in its relationship with his home and, at the same time, projected towards the world.

Currently, due to the supremacy of looking, the window has already occupied almost all the structure that contains it, as well as hyperbolizing the needs of showing and seeing. Today, we can see how the capitalist culture expanded the windows to turn them into exhibition devices, in places where goods transit and are displayed and where the desiring subjects succumb to the metaphysics of the commercialized objects. Both what is shown and the subject that looks are defined in the symbolic game that ends up constructing both as a reciprocal system within a field of symbolic exchanges, where the subject is part of an equation and, therefore, becomes unable to define himself outside the window.

Beyond the architecture that contains the window, its spirit has been inserted inside other devices. Both the portability of these new windows and the variety of their contents allow the viewers to transport themselves to other spaces and temporalities. These new windows build a world beyond the physical world, they break the time-spatial sense and provide the viewer with an expanded show-

case, disconnecting it from its own reality and providing a sense of omnipresence that, in some way, defines it in front of a world in a metaphysical relationship.

In the capitalist culture, the window has its extension in the realization of the showcase as such. Being this seen as the condenser of the white cube, as the place of theatricality or as the box of aspirations, it appears as a device of volumetric representation where new experimental and desireful relationships take place, making this capital world visible. According to François Lyotard, the experiences within the representations in a theater, of the white box, are experiences where the subject that is looking exchanges what we consider external for the evolution of an internal space. Thus, the white space or the "Great Zero" (Lyotard, 1990, p.12), becomes the space of expectation, of the visible and of the intelligible, in the place of social organization, in the place where knowledge and the realization of God's figure is known...in short, the place of Platonic ideas.

We can understand the showcase as the window that shows the possibility of the world in different scenes, as the place where vision has a limit, and, in this regard, as a device that constructs a scopic culture that progressively eliminates private life. The opening to the world, as well as the opening of the world, through the window-showcase, implies a breach on the direct sensory relations and what is real. The vision will be mediated by this device that, beyond its physical structure, has become entrenched in the psyche of the traveler. The latter looks with curiosity and distance, framing in an almost unconscious grid every scene that confronts him, while imagining himself within those contexts. In this way, both the window and its derivatives become places where desire is not only proposed, but also becomes possible.

Western art during the modern age possessed a great tradition of spatial representation around the cubic space, and as Hans Bel-

ting tells us, it also proposes "to reproduce the vision of its viewers and bestow a visible existence" (2008, p. .219). It is not only about building realities from representation, but through them a sense of plausibility is sought which ends up constructing a parallel world that overcomes reality itself, or at least, a space where the possibility of desire and unconscious longing finds its fulfillment.

In the face of such a cultural event, there have been different proposals for the reflection of art revolving around the device of the white cube as a space of occurrence. One can think of the artwork *Le vide* (1958) by Yves Klein in the Iris Clert Gallery (Paris), where he presented the empty space of the gallery next to its showcase, proposing reflections on the marketability of the artistic object.

In the same way, in the artwork *Red curtain* (2010), the artist from Guayaquil, Anthony Arrobo, invites us to ask ourselves about the future and the evolution of art in the show. The processes marked within the architecture-gallery leave their mark within the aesthetic-political relations, and the work tries to manifest them by referring to the relations of concealment and revealing that they involve the curtain-object. However, the mounting space must also be considered as a place that gives meaning to the object as such.

These artistic proposals reveal the very structure of the work as a spectacle, and, from there, seek to scold and involve a participation of the spectator in the construction and deconstruction of the pre-determined senses of the places, of the objects and, therefore, of the perceptions and meanings of the subjects.

These concerns are included in the artwork *Register*, a proposal developed by César Portilla and José Manuel Ruiz. This work is structured in several levels in which the condition of the window and the vision are reconfigured in a cycle of mutual stimulations. It is a systematic work in which Ruiz inhabits the window of a gallery, while

mixing –sitting in front of a computer–, different images obtained by means of two devices that point to the spectator of the showcase.

The registers have two moments: the first, when the images collected by the surveillance camera from the shop window are displayed on a black and white TV (without editing and in closed circuit); and the second, when at the other end of the gallery the images collected by the device anchored to the window are projected, but filtered, transformed by slowing down or bullet timed by the artist's computer. At this moment, a system of image production is provided, generating a dialogue between the spectator, the authors and the work, transferring the protagonism between these three components throughout the work.

Following the system of reticular fragmentation, the space has been proposed on inside and outside levels, as well as based on who's observing, who is shown and who is observed. In this regard, the dynamic begins with the spatial division where the translucent border builds the link between the interior and exterior of the architecture. This border construction allows us to visualize in detail how the places that are occupied by each one of the actors are built, to say spectators, authors and objects of art. At the same time, it also allows to deconstruct the physical and symbolic limits of these spaces, establishing connectors between them.

In the internal room, the video of live performed mixes is projected. This becomes particularly significant as long as the projection is followed by the reading of several stories and poetic texts executed by Portilla –co-author of the artwork–. Like an echo of consciousness that resounds within the structure, words are confronted with the vortex of images that compose and recompose around them. In this way, the metaphor of architecture is completed as a window and simile of the individual. The spaces become significant in front of the emitted sound, transforming the showcase and the

show into a process of deconstruction and reconstruction of the very meaning of being in front of the image of the world.

Since the whole realization of the work revolves around the image and processes of representation of reality, we can see how they have been mediated through the device of the window, which organizes a grammar of what is looked at, but which, at the same time, becomes a sort-of mirror where the relationships of what we think we perceive/see as reality are reflected. In this regard and as Hans Belting affirms "the mirror and the window became symbolic objects of the vision of the world" (2008, p.219). In relation to the work, the window (showcase) becomes the place of desire, of the realization of controlling this vision, but that has the capacity to be vigilant and, at the same time, to register, to be a mirror of the realization of the reality of the viewer.

Both the mirror and the window have been preponderant in the impulse to control the world and the representation of it. Undoubtedly, *Register* deconstructs the idea of representation of reality, making us participate, through looking, of its entire system.

References

- Arrobo, A. (2010). *Red curtain*. Available on <https://anthonyarrobovelez.wordpress.com/page/3/?app-download=ios>
- Belting, H. (2008). *Florecia y Gogdad: una historia de la mirada entre oriente y occidente*. España: Akal.
- Klein, Y. (1958). *La vide* (El vacío). Available on <http://redmilkmagazine.com/2016/11/nowhere-and-everywhere-at-once-yves-klein/>
- Lyotard, J. F. (1990). *Economía Libidinal*. México: Fondo de Cultura Económica.

© of writing_ authors

© of edition_ University of Castilla-La Mancha

CALEIDOSCOPIO Collection

Design & layout_ José Manuel Ruiz & César Portilla

Graphic records_ Gabriela Rivadeneira

Translation_ Michele Corpe

This book was financed by_

<http://register.josemanuelruiz.net> | <http://facebook.com/register.art>

DOI_ http://doi.org/10.18239/cal_12.2017.15

DL_ CU 270-2017

ISBN_ 978-84-9044-303-3

Cuenca, Spain, 2017

This publishing house is an UNE member, thus guaranteeing promotion and commercialization of her publications nationally and internationally.

This work is under Creative Commons BY-NC-SA 3.0 policy. Any form of reproduction, distribution, public communication or transformation of this work, not included in the Creative Commons BY-NC-SA 3.0 policy, must be made with permission of the copyright owners, save where otherwise provided by the law. You can get to the full policy text on this link: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/legalcode>

register

César Portilla & José Manuel Ruiz
[Coords.]

COLECCIÓN CALEIDOSCOPIO

Ediciones de la Universidad
de Castilla-La Mancha

register