

# ARTE VIVO EN EL ESPACIO PÚBLICO, TECNOLOGÍAS GEOESPACIALES Y ESTÉTICAS RELACIONALES

Jesús Octavio ELIZONDO MARTINEZ,<sup>1</sup>  
Haydé LACHINO<sup>2</sup> y Esthel VOGRIG<sup>3</sup>

ESPACIO, TIEMPO Y TECNOLOGÍAS: EL ARTE VIVO

**E**spacio, tiempo y energía son conceptos clave que deben articular la reflexión sobre el fenómeno de las tecnologías de la información y comunicación en la sociedad contemporánea. En estos tres se encuentra implícito el movimiento. Es pertinente observar la manera en que los sujetos y las culturas han transformado su concepción del espacio y el tiempo debido a la influencia de las tecnologías de la comunicación. Haciendo esto es que podemos entender que nuestra relación actual con las tecnologías no se limita a una interacción sujeto-objeto, sino

<sup>1</sup> Departamento de Ciencias de la Comunicación, Universidad Autónoma Metropolitana, Cuajimalpa. Correo e: jelizondo@correo.cua.uam.mx.

<sup>2</sup> UNAM. Correo-e: hlachino@yahoo.com.

<sup>3</sup> FONCA. Correo-e: cuki100@hotmail.com.

que nuestra forma de dar sentido, pensar, existir y actuar está imbuida en un entorno tecnológico que es imposible concebir en símbolos culturales y actuar como ciudadanos sin tomarlos en cuenta. Como lo dice Castells: “We live in a media environment and most of our symbolic stimuli come from the media” (Castells 1996, 336); es decir, que vivimos en un entorno mediático y la mayor parte de nuestros estímulos simbólicos vienen de los medios.

Se trata de analizar a las tecnologías de la comunicación como un aspecto más del entramado social, y debemos hacer esto sin caer en un determinismo absoluto ni en una apología de la racionalidad técnica (Habermas 2002). Habrá que ver a los medios y a las tecnologías como procesos vinculantes que mediante el fluir de la energía eléctrica y la información, transforman nuestra concepción cultural de espacio y tiempo. Habrá que examinar los procesos vinculantes –interfaces tecnológicas– y la manera en que nuestras creencias y acciones tienen sentido en el marco de esa interacción comunicativa: observar los efectos prácticos y simbólicos de la tecnología en nuestro entorno. El investigador social debe hacer una lectura casi arqueológica de los fenómenos de comunicación para observar el rol que juegan las tecnologías en las acciones, los hábitos y las creencias de sus usuarios.

Pensamos la tecnología como un amplio campo que incluye conocimientos, formas de pensar el mundo, modos de percibir, además de aparatos, técnicas y dispositivos. Cada tecnología que surge en una cultura, modifica las maneras de percibir, porque en su carácter esencial, (Heidegger 2007), la tecnología nos permite observar nuevos fenómenos de lo cotidiano e ilumina zonas oscuras de la realidad que hasta entonces habían permanecido oscuras. En la tecnología se encuentran implicados aspectos “no tecnológicos” que, como afirma Rutsky (1999), están conectados con la práctica artística y con la estética. Esta noción está presente en la cultura griega para quienes la *tekné* era tanto una tecnología como un arte. Sin embargo, esta relación se ve rota con la Moder-

nidad y coloca a ambas prácticas en los extremos de una dicotomía en donde lo tecnológico es productivo y el arte se rebelaría contra esa noción utilitaria. En la práctica artística contemporánea se da un reencuentro entre ciencia y arte.

Las modificaciones que sufre nuestra percepción, como resultado de las transformaciones tecnológicas –en ese revelar y transparentar nuevos datos del mundo– alteran inevitablemente las maneras de hacer arte de hecho todas las transformaciones que se operan en la práctica artística están directamente relacionadas con las transformaciones en la tecnología de una cultura. Una característica del arte mediado por la tecnología es que medios y técnicas son citados en primer plano, a diferencia de la Modernidad, en donde la técnica, si bien presente, permanece en un segundo plano frente al discurso estético. La obra de arte al ser mediada por lo tecnológico establece también otras relaciones con sus posibles espectadores. En la Modernidad el discurso fue siempre unidireccional, del autor al espectador, privilegiando un punto de vista único acorde con el carácter *antropocentrista* del individuo del Renacimiento; hoy, la mirada se ha tornado múltiple; la obra de arte dialoga con su espectador y en muchos casos no es posible la consumación del acto estético sin la directa participación del espectador.

Partimos del principio de una definición de Arte vivo en el sentido que los emplea Doruff:

LiveArt is an umbrella term, a conceptual framework for live arts practice that dynamically slips between the more stratified genres of the performing arts such as dance, theatre, music, and now, games. Its tenet, if one could dare to call it that, is its resistance to representation, to the inscription of meaning, through its embrace of process. Its very liveness and insistence on change and transformation is integral to its practice. The concerns of LiveArt are not about crossing boundaries per se, but favour the dissolution of boundaries into emergent forms (Doruff 2009, 2-3).

Arte vivo no es más que un concepto paraguas (concepto valija donde caben muchas acepciones y temas) que brinda un marco conceptual para dar sentido a las prácticas artísticas “en vivo”; danza, teatro, música y, más recientemente, los juegos. Su característica consiste en resistirse, en oponerse a la idea de representación. Y es que la tendencia al cambio, inherente a su condición, integra transformación con práctica. El Arte vivo va más allá de simplemente transgredir límites formales; más bien intenta diluir los límites en formas emergentes. Si el cuerpo tiene que ser redescubierto a través de un largo periplo que cruza otras disciplinas, el espectador contemporáneo gusta de participar, desecha tanto las obras cerradas como el punto de vista único. El discurso escénico de nuestros días tiende a ser policéntrico; la mirada del autor se ha vuelto compleja y múltiple. De manera simultánea, el espectador puede ver *el todo* y los detalles desde otros ángulos, como en las obras multimedia, en donde su percepción es estimulada con imágenes, sonidos y movimiento. Los nuevos lenguajes han afectado de muchas maneras la construcción de las piezas coreográficas. O bien se trata de obras que usan implementos tecnológicos para generar espacios lumínicos o sonoros o bien obras de gran dinamismo y síntesis (emulando quizá el flujo de datos en un ordenador), o aquellas en donde un instante es prolongado con objeto de presentar ante el espectador la posibilidad de que el presente también es historia incluso en cada uno de sus segundos.

Con las nuevas tecnologías ingresa al terreno del arte la noción de la complejidad, es decir, discursos múltiples y significaciones variadas que conviven en una misma obra, y conceptos e ideas que se entre ellos. Complejidad (a la que el espectador está por demás acostumbrado) que se da debido a las hiper-textualidades del discurso televisivo, aunque es verdad que éste se caracteriza por su aparente complejidad pero, en el fondo, es acumulación de datos informativos que no conforman conocimientos ni una actitud crítica ante el mundo. Esta nueva condición del público modifi-

ca sustancialmente los conceptos de estructura que hasta ahora teníamos como paradigmas para la escena. Otras lógicas entran en acción. Hoy en día las barreras entre las diferentes disciplinas artísticas tienen a borrarse, unas a otras se imbrican en la búsqueda que el artista hace por tener un punto de vista original que pueda transmitir de mejor manera su opinión particular sobre el mundo y el arte. La complejidad supone también un vasto conocimiento de otras artes e incluso de la ciencia. Muchos artistas visuales son también matemáticos, físicos o astrónomos y están surgiendo coreógrafos con intereses centrados en las interfaces, en la programación, en los lenguajes audiovisuales, pero también en ciencias como la entomología o la etología.

Las tecnologías kinésicas nos han revelado otras posibilidades del movimiento, y al hacerlo han transformado definitivamente nuestras propias nociones de la danza y del arte coreográfico. La cámara redimensionó el gesto mínimo como posibilidad para la construcción de un discurso artístico, fragmentó el cuerpo del bailarín en sus detalles, lo liberó de las leyes físicas del mundo real; con ello, la danza ha tenido que repensar las nociones de espacio, tiempo y movimiento. Hoy en día los discursos kinésicos de una coreografía no son propiedad exclusiva del cuerpo humano. Las nuevas tecnologías, en sus diversas plataformas, contribuyen también a generar esta *kinesis*, como en la video-danza en donde la cámara o los procesos de edición aportan movimiento al concepto coreográfico a desde elementos del lenguaje como los emplazamientos y movimientos de cámara y el ritmo de edición. Existe también al utilizar el conocido lenguaje de la iluminación no sólo para ver los sucesos de la escena, sino también como parte del movimiento, en donde formas abstractas y lineales (que son generadas desde una computadora y proyectadas en una pantalla transparente que se coloca frente a los bailarines) conviven con el cuerpo vivo de los intérpretes: realidad y virtualidad se integran para danzar. Es decir, el cuerpo humano dejó de ser el único sujeto del acontecer dancístico. Frente al entusiasmo por las tecnolo-

gías de la información y la comunicación, y su uso instrumental, el arte se propone una forma distinta de utilizar esa misma tecnología para explorar nuevas posibilidades expresivas.

#### PRÁCTICAS ESPACIALES Y ARTE PÚBLICO

El estudio del espacio se está volviendo cada vez más importante para el arte, los negocios y el pensamiento contemporáneos. Conforme nuestro entorno urbano se vuelve cada vez más complejo, debido en parte a que nuevas capas de información se superponen en nuestro entorno cotidiano, los medios locativos pueden servir como estrategias para nuestra re inserción en el paisaje citadino. McLuhan (1964) sitúa el nacimiento de la ciudad a la par del de la escritura, y Bruno Latour ve los mapas como una forma de anotar el mundo. En el nuevo espacio de la información, no obstante, los mapas basados en texto e imagen se han fusionado ya para dar origen a un nuevo tipo de coordinación: un sujeto en movimiento que va escribiendo en el espacio. Si bien la cartografía buscó fijar la ciudad sobre un soporte físico, ahora mediante encuentros urbanos se explora más bien los flujos, su fluidez. Los movimientos contraculturales característicos de los espacios urbanos desde el grafiti hasta los juegos de *geocaching* y las reivindicaciones a favor de los derechos de los peatones (llamado “*psychogeographic wanderings*”) hasta el *parkour* (arte de trepar por objetos y mobiliario urbano) han hecho del espacio público una forma radicalmente nueva para pensar la vinculación creativa y activa entre cuerpos, y tecnologías mediante relaciones dinámicas. A pesar de la mala reputación de los medios digitales como una forma cultural que niega el cuerpo y valora la dispersión de la información en la Red, ahora hay “una tendencia hacia re-pensar la importancia del lugar y el hogar, ambos como parámetros geoimaginarios y socioculturales” (Thielmann 2010, 5).

Los medios locativos de comunicación son la antítesis de la filosofía “Vivir sin Límites” (eslogan publicitario de la compañía tecnológica transnacional LG).

Los medios locativos se han erguido en la última década como una respuesta a la inmaterialidad del net.art basado en códigos y la desregulación del mundo bajo la globalización. Abundantes datos geoespaciales y tecnologías móviles manufacturadas de forma barata han hecho de la información cartográfica un bien accesible de forma gratuita. Durante mucho tiempo, una de las palabras de moda era la llamada “realidad virtual” de la cual, la gente acuñó el concepto de simulación y de la creación de mundos alternativos. Ahora lo que está a la moda es la “realidad aumentada” (*augmented reality*); un mundo real, pero con información adicional desplegada sobre la pantalla del dispositivo móvil en tiempo real. Este es un mundo sobre en el que nos podemos inscribir nosotros mismos. De forma opuesta a la *World Wide Web*, el centro aquí está localizado espacialmente, y centrado en cada usuario individual; una cartografía colaborativa del espacio y las mentes individuales, los lugares y las conexiones entre ellos (Tuters y Varnelis 2006, 357).

De hecho, en algunos círculos, la red geo-espacial ha sido anunciada como el próximo gran espacio tecnológico, espacio donde los artistas de medios locativos fungirán como los grandes detonadores de la nueva tercera ola de las tecnologías de internet (Tuters y Varnelis). Los medios locativos usan tres formas diferentes de mapeo: 1. La anotación, que añade algo al mundo; 2. La fenomenológica, que ubica algo en el espacio identificando el movimiento de un objeto o sujeto en el mundo; y 3. El movimiento o desempeño en medios locativos puede ser claramente conectado a la práctica *situacionista* de vagar hasta perderse, un acto psicogeográfico. Marc Tuters y Kazys Varnelis equiparan los dos primeros tipos de mapeo –anotación y fenomenología– con las otras “prácticas situacionistas de *détournement* y la *de-*

*rive*” (2006, 359). Los *situacionistas* fueron un grupo de artistas radicales y filósofos que vivieron en y cerca de París durante la década de 1950 y hasta 1970. Su líder Guy Debord definió el movimiento como “un proyecto efímero: antiestético, no-objeto, basado en el no-artefacto de creación colectiva con un nuevo énfasis en el *ego*. Su finalidad es la creación de un nuevo ‘tú’ politizado” (Debord 1995, 99). En su manifiesto *Sociedad del Espectáculo*, Debord llama a un arte participativo que liberará las masas del entumecimiento que los medios masivos de comunicación les han impuesto. Debido a que la meta del *Situacionismo* era romper el *cuarto muro* (el público) de la cultura del espectáculo, sus ideas están en boga como cultura participativa y corren a la par de la cultura web 2.0 (“*user-generated*”).

Si bien estas tres prácticas geo-espaciales no necesariamente se ajustan perfectamente a la definición de actividades *mediático-locativas*, sí al menos nos liberan de la lógica cartesiana (cartografía clásica) y permiten que nos familiaricemos con la lógica que implica pensar en *mapas dinámicos*. Los mapas estáticos del pasado privilegiaron al espacio (visual) en detrimento del tiempo. Los nuevos mapas de datos, sin embargo, plantean también problemas específicos, como Coco Fusco ha observado en una crítica sobre los peligros de los medios locativos de comunicación, “el acto mismo de mirar el mundo como un mapa ‘elimina el tiempo, se enfoca desproporcionalmente en el espacio y deshumaniza la vida’” (2004, citado en Mitew, 5). Los medios locativos pueden permitirnos recorrer un camino donde podamos volver a poner la atención en su sitio adecuado, es decir en la información, los datos. De tal suerte que podamos abrir un intervalo temporal (*timelag*) entre la geografía real y nuestras interacciones con el espacio de información; un intervalo donde podríamos insertar estrategias contraculturales en forma de “*contramapeos*” (*countermappings*) frente a las narraciones oficiales e historias fijas tradicionales. Es en este contexto de apertura que podríamos volvernos no sólo simples participantes, sino *autores de nuestro propio espacio*. Bruno



Latour (2008) y otros teóricos dan un paso más allá al preguntarse si no será más bien, que los mapas preceden al territorio que “representan” o bien ¿lo producen? Ellos argumentan que las tecnologías digitales han reconfigurado la experiencia del mapeo en una “*plataforma de navegación*”. Todas las interfaces digitales, que incluyen bases de datos, pantallas táctiles y teléfonos móviles, actúan como “*tablero[s] de mando* permitiéndonos *navegar* a través de grupos de información totalmente heterogéneos que son *actualizados* en tiempo real y *localizados* de acuerdo a nuestras consultas específicas” (Bruno Latour 2008, 4). Algunos de estos argumentos resultan convincentes y hay que considerar que han sido elaborados para dar cuenta de los aspectos fuera de la red demostrando la capacidad de funcionar, como lo hace el viejo grafiti, en espacios urbanos. Un tipo de arte público, contracultural, crudo, indisciplinado políticamente y situado:

Los intercambios entre el grafiti contemporáneo y los nuevos medios de comunicación abarcan un amplio rango de tecnologías (fotografía digital y video, sitios Web, teléfonos móviles, medios locativos, juegos digitales) [...] Como práctica cultural, el grafiti también permite una reasignación del espacio urbano, abasteciendo los nuevos medios de comunicación con fructíferos modelos para la negociación de los actuales espacios urbanos y redes de información descentralizadas (MacDowall: 138).

Las relaciones espaciales son más que simplemente relaciones perceptuales entre objetos pues en esta ecuación está implícita la noción de perspectiva. McLuhan afirma que “los efectos de la tecnología no se producen a un nivel de opiniones o conceptos, sino que modifican las relaciones de sentido o patrones de percepción constantemente y sin ninguna resistencia” (1964, 33). Los artistas, a diferencia de otras personas, ven esto claramente. De acuerdo con él, son ellos quienes comprenden mejor el sentido de las transiciones tecnológicas porque tienen un en-

tendimiento “innato” de la mecánica de la percepción sensorial. Para McLuhan, fue la imprenta –no el contenido impreso– lo que produjo una división entre el sentido auditivo y las experiencias visuales. Éste medio produjo entre otras cosas, un sentido de individuación y un sentido de continuidad entre espacio y tiempo. Gertrude Stein –novelista e interesada en la teoría cultural sobre el espacio y el tiempo–, sostenía que el único aspecto que cambia de una generación a otra, es nuestra percepción sensorial, o lo que ella llamó nuestro “sentido del tiempo” (*timesense*). Ella definió “visión” como lo dinámico en el sistema creativo que transformó nuestro sentido del tiempo y que produjo nuevas escuelas de pensamiento y arte. Atribuye un lugar especial al rol del artista en la transgresión y subversión del orden establecido “Es posible relacionarnos con el entorno como una obra de arte”, escribió McLuhan. ¿Cómo es que la función del artista atenta contra el orden espacial? Durante el Renacimiento, el arte, la arquitectura y también la horticultura emplearon la técnica de la perspectiva con un punto focal único como medio de representación espacial, pero esta perspectiva, este único punto de vista, anula el movimiento. Las tecnologías más recientes tienen un efecto continuo en nuestras nociones de perspectiva como algo dinámico y a la vez localizado. La ciencia del cuerpo en movimiento, en los espacios del mundo, crea múltiples y cambiantes puntos de vista y trayectorias del sujeto, el cual, por definición, no puede quedar fijo excepto en un lugar y un tiempo: ese lugar particular es ahora. Es por esto que los nuevos medios como internet no usan la perspectiva como elemento para la orientación, sino que eligen en su lugar la desorientación y la desvinculación que los hipervínculos permiten relacionar. Un punto de vista, por definición, ha sido siempre fijado en un tiempo dado, pero la dinámica de la naturaleza de la desorientación implica dimensiones transformadoras espaciales a momentos ilimitados en el espacio. El movimiento es una forma de perspectiva desorientada en los nuevos medios de comunicación. El dominio del espacio geográfico a través de la

manipulación de sus datos es algo que damos por hecho –y que incluso celebramos– en un mundo rico en información. La historia nos ha enseñado que, sin embargo, la “sistematización de la información geográfica resulta común en una centralización del control y en la pérdida de autodeterminación local” (Guertin 2008, 313).

#### ESTÉTICAS RELACIONALES: MONUMENTOS Y ANTIMONUMENTOS

Las pantallas pueden crear nuevas relaciones en el espacio público, fenómeno que Nicolas Bourriaud llama “estéticas relacionales”, donde el objetivo es fomentar la interactividad en un entorno y las conexiones sociales entre los usuarios. El artista México-canadiense, Rafael Lozano-Hemmer usa la arquitectura relacional para crear esculturas públicas o lo que él mismo llama “*antimonumentos*.” Tiene un grupo de siete piezas en una serie llamada “Caja de Sombras (*Shadow Box*)” que consiste en crear “plataformas para la participación pública, por medio del uso distorsionado de tecnologías tales como la robótica, vigilancia computarizada o redes telemáticas” (ICM). Rafael Lozano-Hemmer es un artista reconocido internacionalmente (creó, por ejemplo, el espectáculo de luz para las Olimpiadas en Vancouver y en diciembre de 1999 para el cambio de siglo en la plaza del zócalo la ciudad de México con la pieza *Alzado Vectorial*) que ha logrado notoriedad diseñando obras que combinan iluminación controlada por computadora con robótica y tecnologías de vigilancia para producir una versión 2.0 de un antiguo teatro. *Alpha Blend*, la séptima pieza, utiliza un sistema de rastreo computarizado en un espacio pequeño en una galería para combinar una imagen interactiva con aquellas de usuarios que anteriormente pasaron por ahí. “Resulta un juego de ‘teatro guiñol invertido’, donde el retrato del pasado es animado por una presencia en vivo, en un mecanismo perceptual similar” proceso similar al empleado en la instalación

más famosa de Lozano-Hemmer, “Caja de Sombras”, *Body Movies* (*Alpha Blend*). *Alpha Blend* combina la imagen de un usuario con otra de otro usuario. Luego, el resto del tiempo las mezcla con una imagen archivada del usuario que puede remontarse hasta diez años atrás. Por el contrario, *Body Movies* (2001) es un proyecto de arte público a gran escala:

Miles de retratos tomados en las calles son proyectados por detrás de una pantalla gigante por medio de proyectores controlados robóticamente. Esas imágenes son entonces borradas completamente con lámparas brillantes y cegadoras situadas al nivel de la calle. Cualquiera que cruza la plaza interrumpe la fuente de luz, proyectando simultáneamente su propia sombra y revelando las figuras bajo ella. Una vez que todas las imágenes en una sola escena son expuestas a través del reparto de sombras de gente en la plaza, la escena cambia. Un rastreo basado en un sistema de cámaras monitorea las sombras en tiempo real, ofreciendo retroalimentación al auditorio en respuesta a sus esfuerzos cuando hacen coincidir su sombra a la escala original. Hasta 60 personas pueden participar al mismo tiempo “creando una experiencia colectiva que... permite una discreta participación individual [44]. Esto reinventa completamente el concepto de la plaza de la ciudad del siglo XXI y nos da la oportunidad de reconsiderar las dramatizaciones del espacio público y privado dentro del contexto del arte público (Guertin 2008, 10-11).

Mientras el antiguo Teatro de Sombras –que emplea títeres y sus sombras– precede indudablemente a la famosa cueva de Homero como la forma original de arte proyectado, *Body Movies* los invierte con un nuevo significado. La obra investiga lo que él llama “la crisis de la autorepresentación urbana. La pieza intenta crear un anti-monumento de naturaleza extraña y relaciones reencarnadas visualmente, vinculando la cultura participativa como medio para proyectar los movimientos propios de la multitud en el espacio (Lozano-Hemmer 2011). Esta situación aprovecha lo lúdico y el deseo de superar la incredulidad inicial, a fin de invitar a traba-

jar juntos para obtener resultados en colaboración. Es el espacio social –más que el objeto de arte– el que emerge de la experiencia de estas interacciones.

Los usuarios son atraídos inmediatamente por su sombra puesta a la inversa. Se detienen, se arrodillan, brincan y se estiran, se acercan y se alejan mientras tratan de hacer coincidir las figuras en la pantalla. Las personas que interactúan juegan con el tamaño y la escala de la pieza, con una sombra gigante que pretende, por ejemplo, verter líquido en la boca de una pequeña persona o bien ofreciendo a un anciano la sombra de unos bíceps en su espalda. Lo notable de estas interacciones es la forma en que la gente se comporta de manera completamente desinhibida cuando empieza a jugar conjuntamente con fines visuales (Guertin 2008, 11).

A menudo el juego comienza con gestos bruscos y gradualmente evoluciona en una cooperación y colaboración, lo cual indica lo universal que un espacio de juego resulta para la realización de la obra de Lozano-Hemmer. El tipo de público que nunca se involucraría con el arte en cualquier otro entorno, se compromete totalmente con estas obras públicas. El arte público es un elemento esencial en el espacio urbano, agregando no sólo belleza a entornos urbanos, sino que también abren un espacio para la práctica del arte a aquellos sectores de la sociedad que probablemente de otra forma no participarían. No fue casual que Alzado Vectorial se haya situado en la plaza del Zócalo capitalino de México DF: quizás una de las estructuras sociales más arquetípicas de la ciudad y emblemática de la mexicanidad. En estos puntos de encuentro, el sujeto tradicionalmente ha podido ejercer y practicar su identidad como ciudadano. Sin embargo, la virtualización de todos los aspectos de nuestra vida cotidiana ha desestabilizado enormemente el intercambio social en un espacio geográfico común. El ágora de la ciudad, su plaza central, ha sido, en gran medida, abandonada por el gran público, como no sea para usos

políticos y manifestaciones en demanda de justicia social. Atrás quedó el uso exclusivamente político-militar.

Alzado Vectorial subsana esta desertización del espacio público, solapando el ciberespacio sobre el espacio urbano. Al yuxtaponer uno sobre otro, ambos quedan descritos no como lugares que compiten, sino que se complementan, consiguiendo un modelo híbrido de enorme potencial político, cultural y estético (Canogar 2000, 93).

El Zócalo de la ciudad de México está rodeado de los símbolos del poder más emblemáticos del país: la catedral, el Gobierno de la ciudad Distrito Federal, la Suprema Corte de Justicia, el Palacio Nacional y así como por hoteles de lujo. Alzado Vectorial se levanta sobre estos símbolos del poder como una corona de luz que protésicamente altera su lectura. Sus entrelazados diseños lumínicos dan voz a sujetos que normalmente no tienen presencia en la iconografía monumental del poder. Es a través de la tecnología digital que el espacio social de la plaza queda reforzado en su función fundamental como escenario de eventos públicos. Si el monumento siempre ha intentado dar forma al poder, Alzado Vectorial es un *antimonumento*, en cuanto que distribuye el poder entre los miles de internautas que han aportado su creación personal a la gran sinfonía final de la pieza. La visión de este proyecto resulta especialmente emocionante al saber que cada configuración de los diez y ocho focos ha sido organizada plásticamente por una persona en algún lugar del mundo. Alzado Vectorial no es un proyecto de arte colectivo que genera una cacofonía simultánea de voces, sino más bien crea una sucesión ordenada de obras individuales que en turno, y durante ocho segundos, tienen la oportunidad de realizarse. Alzado Vectorial de Rafael Lozano-Hemmer suscita interrogantes fundamentales sobre la identidad del sujeto en el ciberespacio, la relación entre espacio urbano y espacio electrónico, y la reescritura del ciudadano como ente social y político del futuro (Canogar 2000, 93-94).

## CONCLUSIONES

Las tecnologías de la información y la comunicación posibilitan que los medios locativos, el mapeo de realidad aumentada, así como las herramientas de las redes sociales queden al alcance de cada individuo conectado en red en todo momento. Su potencial como un vehículo para navegación espacial es muy importante. Los medios locativos nos dotan con la capacidad de “formar y organizar el mundo real y el espacio real” (Ben Russell citado en Tuters y Varnelis 357).

Las fronteras reales, los límites y el espacio se vuelven flexibles y maleables, la fuerza del Estado se vuelve fragmentada y global; la geografía se vuelve interesante [atractiva]; los teléfonos celulares tienen cada vez mayor conexión a internet y a los sistemas localizadores; todo en el mundo real puede ser seguido, etiquetado, codificado en barras y asignado (Ben Russell citado en Tuters and Varnelis 357).

El novelista Russell habla de la “resonancia cronológica” de las ciudades, el espacio donde el lugar, historia e identidad convergen. Mediante la mezcla de información, la identificación de historias en lugares geo-etiquetados, la creación de diarios personales, la creación de historias interconectadas en espacio real continuará acumulándose en formas múltiples y podrá ser legible y a la vez reescrito para todo aquel que se proponga navegar en un espacio rico en información. “*El artista es una persona experta en el entrenamiento de la percepción*”, escribió McLuhan. La definición es probablemente adecuada para Lozano- Hemmer y otros quienes, como él, han transformado las formas en que concebimos el entorno, el territorio y las relaciones espaciales que los individuos construyen en su tránsito constante a través de diversas formas de fronteras y límites, físicas o culturales.

## BIBLIOGRAFÍA

- BOURRIAUD, N. 2006. "Relational Aesthetics." en *Participation: Documents of Contemporary Art*. Londres y Nueva York: Claire Bishop, Ed., Whitechapel/MIT.
- CANCLINI, N. 2009. "El modo rizomático: cultura, sociedad y tecnología" en *Transitio\_02*, México: CONACULTA.
- CASTELS, M. 1996. *The Rise of the Network Society*, Vol. 1. Oxford: Blackwell.
- CANOGAR, D. 2000. "Arquitecturas espectrales" en Lozano-Hemmer, R. *Vectorial Elevation: Relational Architecture* No. 4. México: CONACULTA.
- DEBORD, G. 1995. *Society of the Spectacle*. Nueva York: Trans. Zone Books.
- DORUFF, S. 2009. "The Tendency to Trans: The Political Aesthetics of the Biogrammatic Zone" en *Interfaces of Performance*, editado por Janis Jefferies, Goldsmiths, Maria Chatzichristodoulou, and Rachel Ashgate.
- ELIZONDO, J.O. 2009. *La escuela de comunicación de Toronto. Comprendiendo los efectos del cambio tecnológico*, México: Siglo XXI Editores.
- GUERTIN, C. 2008. "Beyond the Threshold: The Dynamic Interface as Permeable Technology." *Transdisciplinary Digital Art: Sound, Vision and the New Screen*. CCIS (Communications in Computer and Communication Science) editado por Series Randy Adams, Steve Gibson y Stefan Muller Arisona, 313-325. Alemania: Springer Publishers.
- HABERMAS, J. 2002. *Acción comunicativa y razón sin trascendencia*. Barcelona: Paidós
- HEIDEGGER, M. 2007. *La pregunta por la técnica y Construir, habitar, pensar*. Barcelona: Ediciones Folio.
- THE INSTITUTE FOR COMPARATIVE MODERNITIES. *Sf. "Participants: Rafael Lozano-Hemmer"* [http://www.icm.arts.cornell.edu/conference\\_2011/participants.html#](http://www.icm.arts.cornell.edu/conference_2011/participants.html#), último acceso el 23 de julio de 2015.



- KAPROW, A. 2001. "Untitled Guidelines for Happenings." *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. Editores Randall Packer y Ken Jordan, 307-314. Nueva York: W.W. Norton & Co.
- LATOUR, B. 2008. "From Realpolitik to Dingpolitik – or How to Make Things Public." En *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*. Cambridge: MIT Press. De la publicación de Tjerk Timen, "Dingpolitik and an internet of things." *Masters of Media: University of Amsterdam*, último acceso el 20 de septiembre de 2010, <http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2008/09/11/dingpolitik-and-an-internet-of-things/>
- LOZANO-HEMMER, R. 2011. "Project Alpha: Alpha Blend." "Platforms for Alien Participation." <http://www.lozano-hemmer.com/>, último acceso el 23 de julio de 2015.
- . 2001. *Body Movies*, Installation, Rotterdam.
- MACDOWALL, L. 2008. "The Graffiti Archive and the Digital City", en *Local Knowledge and New Media Practice*. Editors Danny Butt, Jon Bywater y Nova Paul.
- MASSEY, D. 2005. *For Space*. Londres: SAGE Publications.
- MCLUHAN, M. 1964. *Understanding Media: Extensions of Man*, Nueva York: Signet.
- MEEK, A. 2008. "Indigenous Virtualities." en *Local Knowledge and New Media Practice*, editores Danny Butt, Jon Bywater y Nova Paul, 20-34. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- MITEW, T. 2008. "Repopulating the Map: Why Subjects and Things are Never Alone." *Fibreculture* 13. Editores Caroline Bassett, Maren Hartmann, Kate O'Riordan, en <http://thirteen.fibreculturejournal.org/fcj-089-repopulating-the-map-why-subjects-and-things-are-never-alone/> último acceso 23 de julio de 2015.
- NEVITT, B., y M. MCLUHAN 1995. *Who Was Marshall McLuhan?*, Toronto: Stoddart
- NOVEMBER, V., E. CAMACHO-HÜBNER y B. LATOUR. "Entering a Risky Territory: Space in the Age of Digital Navigation." Aceptado para su publicación en *Environment and Planning D*. acceso el 03 de agosto de 2010, <http://www.bruno-latour.fr/articles/article/117-MAP-FINAL.pdf>

- PEUQUET, D.J. 2002. *Representations of Space and Time*, Nueva York: The Guilford Press.
- RUTSKY, R. L. 1999. *High technè: art and technology from the machine aesthetic to the posthuman*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- THEALL, D. 1984. "McLuhan and the Toronto School of Communications" en *Understanding 1984*, Occasional Paper 48, Ottawa: Canadian Commission for UNESCO.
- THIELMAN, T. 2010. "Locative Media and Mediated Localities: An Introduction to Media Geography" en *Aether: The Journal of Media Geography*, Vol. V.A: 1-17
- TUTERS, M. y V. KARYS. 2006. "Beyond Locative Media." Leonardo, Vol. 39, edición 4.
- STEIN, G. 1926. "Composition as Explanation", *Selections: Writings 1903-1932*. Nueva York: The Library of America.
- WYNDHAM, L. 1957/1927. *Time and Western Man*. Boston: Beacon Press.