



EDICIÓN 18
JULIO-DICIEMBRE 2023
E-ISSN 2389-9794



Facultad de Ciencias Humanas y Económicas
Sede Medellín



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA



Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte 18, julio-diciembre de 2023
Departamento de Estudios Filosóficos y Culturales
Facultad de Ciencias Humanas y Económicas. Universidad Nacional de Colombia - Sede Medellín
E-ISSN 2389-9794

Vicerrector de la Sede: Juan-Camilo Restrepo-Gutiérrez Dr.
Decana de la Facultad: Johanna Vázquez-Velásquez Dra.
Directora del Departamento: Elissa-Lorraine Lister-Brugal Dra.

Director-editor: Yobenj-Aucardo Chicangana-Bayona Dr.
Asistente editorial: Daniela López-Palacio

Comité Editorial

Adolfo León-Grisales Dr., Universidad de Caldas, Colombia
Beatriz-Elena Acosta Mg., Instituto Tecnológico Metropolitano, Medellín, Colombia
Felipe Beltrán-Vega Mg., Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia
John-Fredy Ramírez-Jaramillo Dr., Universidad de Antioquia, Colombia
María-Eugenia Chaves-Maldonado Dra., Investigadora independiente, Ecuador

Comité Científico

Aura-Margarita Calle-Guerra Dra., Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia
Carlos Rojas-Cocoma Dr., Universidad de los Andes, Colombia
Isabel-Cristina Ramírez-Botero Dra., Universidad del Atlántico, Colombia
Laura Quintana-Porras Dra., Universidad de los Andes, Colombia
María-Cecilia Salas-Guerra Dra., Universidad Nacional de Colombia - Sede Medellín, Colombia
Mario-Alejandro Molano-Vega Dr., Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia
Verónica Uribe Hanabergh, Dra., Universidad de los Andes, Colombia
Mauricio Vélez-Upegui Mg., Universidad EAFIT, Colombia

Corrección y edición de textos: Daniela López-Palacio

Diseño y diagramación: Melissa Gaviria, Oficina de Comunicaciones, Facultad de Ciencias Humanas y Económicas

Portada: Abraham Restrepo (Arcadis), "Autorretrato 3", de la serie Tecnologías de la Identidad, 2019.

Páginas del número: 261 / **Periodicidad:** semestral

Dirección: Carrera 65 No. 59A-110, edificio 46, oficina 108, Centro Editorial, CP 050034, Medellín, Antioquia, Colombia

Teléfono: (604) 4309000 - 46282

Correo electrónico: redestetica_med@unal.edu.co

Sitio web: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/estetica>



Derechos de autor: Atribución-
NoComercial-SinDerivadas 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)

EDITORIAL

5-7

Nota editorial número 18

Editorial issue 18

Nota editorial número 18

Yobenj-Aucardo Chicangana-Bayona

9-17

Cultura y alfabetización digital: hacia una participación crítica y efectiva desde la práctica creativa

Culture and Digital Literacy: Towards a Critical and Effective Participation from Creative Practice

Cultura e alfabetização digital: para uma participação crítica e efetiva através da prática criativa

Esteban Gutiérrez-Jiménez - Juan-Alejandro López-Carmona - José-Julián Cadavid-Sierra

DOSSIER

Procesos creativos y cognitivos en la digitalización cultural

Creative and Cognitive Processes in Cultural Digitalization

Processos criativos e cognitivos na digitalização cultural

20-50

Hacia una estética naturalista del arte de masas: neuroestética e hiperrealidad del medio digital

Towards A Naturalistic Aesthetics of Mass Art: Neuroaesthetics And Hyperreality of the Digital Medium

Rumo a uma estética naturalista da arte de massas: neuroestética e hiperrealidade do meio digital

David Gómez-López

53-76

De fábulas y autómatas: reflexiones iniciales de la narrativa para la alineación de valores de la inteligencia artificial

Of Fables and Automata: Initial Reflections on the Narrative for Value Alignment of Artificial Intelligence

De fábulas e autómatos: reflexões iniciais sobre a narrativa para o alinhamento de valores da Inteligência Artificial

Oscar-Darío Villota-Cuásquer

79-97

Los cuerpos, el movimiento y las emociones en la interacción asistida por robots y personajes digitales, según la noción de *embodiment*

Bodies, Movement and Emotions in Interaction Assisted by Robots and Digital Characters, According to The Notion of Embodiment

Corpos, movimentos e emoções em interação auxiliados por robôs e personagens digitais, segundo a noção de corporeidade

Andrea Cuenca-Botero

100-122

Pensamiento, subjetividad y proceso creativo en una música redefinida por los recursos informáticos

Thought, Subjectivity and Creative Process in A Music Redefined by Computer Resources

Pensamento, subjetividade e processo criativo em uma música redefinida pelos recursos da informática

Antonio-Alejandro Carvallo-Pinto

125-156

Desarrollo de las artes visuales a través del uso de la creatividad computacional

Development of Visual Arts Using Computational Creativity

Desenvolvimento das artes visuais através do uso da criatividade computacional

Juan-Esteban Ocampo-Rendón

TEMA LIBRE / OPEN TOPIC / TEMA LIVRE

159-186

“Ver a cidade”: o Porto artístico de Mário Cláudio

“See the City”: Mario Claudio’s Artistic Oporto

“Ver la ciudad”: el artístico Oporto de Mário Cláudio

Mariana Caser da Costa

189-210

El claustro de San Agustín de Tunja (Colombia): un museo de sitio

The cloister of San Agustin in Tunja (Colombia): A Site Museum

O claustro de San Agustín em Tunja (Colômbia): um museu do sitio

Abel Martínez-Martín - Andrés Otálora-Cascante - Alejandro Burgos-Bernal

213-233

Dos desiertos: una analogía geográfica sobre el cansancio

Two Deserts: A Geographical Analogy About Fatigue

Dois desertos: uma analogia geográfica do cansaço

Pablo López-Garnica

GALERÍA / GALLERY

236-240

Reseña / Review / Resenha. Daniella Blejer, Oliver Davidson, Hugo López-Castrillo y Eugenio Santangelo, eds. *Visibilidad e interferencia en las prácticas espaciales*

Eduardo Yescas-Mendoza

243-252

Artista invitado. Adiós a La Niña del Volcán. Saludo y despedida de mi estudiante (in memoriam)

Guest Artist. Farewell to The Girl of the Volcano. Greetings and Farewell from My Student (in memoriam)

Artista convidado. Adeus à A menina do vulcão. Saudações e adeus de meu aluno (in memoriam)

Natalia Restrepo Restrepo - Abraham Restrepo (Arcadis)

255-258

Videarte. DESIRE: la exploración silenciosa del erotismo

Videoart. DESIRE: the silent exploration of eroticism

Arte vídeo. DESIRE: a exploração silenciosa do erotismo

Natalia Monsalve



Nota editorial número 18

Estimados lectores,

La *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia Del Arte* en su edición no. 18 tiene el gusto de presentar el dossier “Procesos Creativos y cognitivos en la digitalización cultural” organizado por los editores invitados, el doctor Esteban Gutiérrez-Jiménez y los magísteres José-Julián Cadavid-Sierra, profesores del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) y Juan-Alejandro López-Carmona de la Institución Universitaria Pascual Bravo. El dossier está conformado por 5 artículos. Inicia con “Hacia una estética naturalista del arte de masas: neuroestética e hiperrealidad del medio digital” del magíster David Gómez-López (Universidad de Granada, España). Sigue con “De fábulas y autómatas: reflexiones iniciales de la narrativa para la alineación de valores de la inteligencia artificial” del magíster Óscar-Darío Villota-Cuásquer (Universidad de Caldas, Colombia). Continúa con “Los cuerpos, el movimiento y las emociones en la interacción asistida por robots y personajes digitales, según la noción de *embodiment*” de la magíster Andrea Cuenca-Botero (Fundación Universitaria Bellas Artes y Universidad EAFIT, Colombia). Luego está “Pensamiento, subjetividad y proceso creativo en una música redefinida por los recursos informáticos” del doctor Antonio-Alejandro Carvallo-Pinto (Pontificia Universidad Católica de Chile). Y cierra con “Desarrollo de las artes visuales a través del uso de la creatividad computacional” del magíster Juan-Esteban Ocampo-Rendón de (Universidad Católica Luis Amigó, Colombia).

Posteriormente se incluyeron 3 artículos de tema libre. En “‘Ver a cidade’: o Porto artístico de Mário Cláudio” la doctora Mariana Caser da Costa (Fundação Centro de Ciências e Educação Superior a Distância do Estado do Rio de Janeiro, Brasil) analiza la obra “Meu Porto” de 2001 del escritor portugués, basándose en referentes teóricos como Georges Didi-Huberman, Maria Theresa Abelha Alves y Dalva



Calvão, la producción de Mário Cláudio y de otros artistas portugueses como Helder Pacheco y Manoel de Oliveira, para aproximarse al mapa afectivo estético de la ciudad invicta y mostrar cómo el escritor crea visualidades complementarias al texto y dialoga con otras formas de expresión artística, que crearon el Oporto literario como local propicio para el encuentro de diversos lenguajes. A continuación, el artículo “El claustro de San Agustín de Tunja (Colombia). Un museo de sitio”, de los doctores Abel Martínez-Martín y Andrés Otálora Cascante y el magíster Alejandro Burgos-Bernal todos (Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia), propone una investigación histórica y museológica a partir de fuentes primarias y secundarias sobre los usos y funciones de este importante claustro construido por la orden agustina en el siglo XVII en la ciudad de Tunja (Boyacá-Colombia) y que actualmente se encuentra en proceso de restauración.

Cierra la sección de tema libre el artículo “Dos desiertos: una analogía geográfica sobre el cansancio” del arquitecto Pablo López Garnica (Universidad Nacional de Colombia). Este texto construye un relato sobre el cansancio del humano moderno, usando la imagen metafórica del desierto en tanto paisaje de superficies puras y como sitio inhóspito. El desierto sirve como analogía que acompaña al pensamiento alrededor del cansancio, en su reflexión estética, por considerarlo a la vez ruina y oportunidad del ser en el mundo. Para este propósito el autor se apoya en la intertextualidad y la intermedialidad como método para establecer una relación dialógica sobre la metáfora geográfica de ese sentimiento entre diversos autores, ámbitos y representaciones. Posteriormente, la sección Galería abre con la reseña del magíster Eduardo Yescas Mendoza (Universidad Nacional Autónoma de México) sobre el libro *Visibilidad e interferencia en las prácticas espaciales*, publicada en 2021 por la editorial Brumaria (Ciudad de México y Madrid) y editada por Daniella Blejer, Oliver Davidson, Hugo López-Castrillo y Eugenio Santangelo. En la subsección de artista invitado hicimos un homenaje póstumo a Abraham Restrepo “Arcadis”, por medio de una bella y emocionante semblanza, escrita por su profesora la doctora Natalia Restrepo Restrepo (Universidad Nacional de Colombia) que tituló “Adiós a la niña del volcán. Saludo y despedida de mi estudiante (Abraham Restrepo [Arcadis])”. En su reflexión Natalia destaca las pinturas, cuentos y *fanzines* de Arcadis como parte de una memoria *queer* de Medellín y como experiencia de exploración de sus modos de ser y de habitar la Escuela de Artes de la Universidad Nacional mientras fue su estudiante.

Finalmente, el número cierra con el videoarte “DESIRE: la exploración silenciosa del erotismo” de la artista colombiana Natalia Monsalve-Vélez. Esta creadora nos instiga con su heterodoxa del erotismo a una crítica mordaz a la sociedad

y sus valores que incluso pretenden estandarizar el deseo. DESIRE plantea con sarcasmo a través de un “test del deseo” las dificultades que se imponen al “no poder vivir tu sexualidad como lo dice la sociedad”. Sociedad que restringe el placer sexual exclusivamente al tamaño del pene o de los senos, dejando de lado otras múltiples posibilidades del deseo hacia otras partes del cuerpo como los ojos y la nariz, las texturas, el dolor, el miedo, la venganza, la saliva, el sudor, la sangre e, incluso, los sentimientos.

Para terminar, esperamos que disfruten de esta edición.

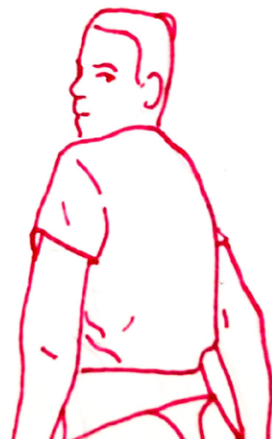
Yobenj-Aucardo Chicangana-Bayona

Director-Editor

Doctor. Profesor titular en dedicación exclusiva

<https://orcid.org/0000-0002-0743-0228>







Cultura y alfabetización digital: hacia una participación crítica y efectiva desde la práctica creativa







 DOI: <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.115938>

Esteban Gutiérrez-Jiménez*
Juan-Alejandro López-Carmona**
José-Julián Cadavid-Sierra***

Vivimos en una realidad donde el proceso de digitalización cultural ha impactado todos sus aspectos, estructuras y medios. Esta transformación ha superado con creces la capacidad social para asimilar y comprender las implicaciones, impacto y formas de funcionamiento de sus tecnologías. Desde mediados del siglo XX hemos sido testigos de la proliferación de tecnologías digitales que han transformado casi todos los aspectos de nuestras vidas y, durante la última década, un segundo ciclo de digitalización ha sido impulsado por la implementación de tecnologías con una mayor capacidad de agencia y autonomía, como las Inteligencias Artificiales (IA), produciendo cambios aún más profundos en nuestra existencia, y en la diversificación de las maneras mismas de entender la realidad. Sin embargo, la ubicuidad de los sistemas digitales y sus diversas inteligencias no se refleja en una comprensión básica de sus estructuras y funcionamiento, ni en estrategias claras para conseguir una alfabetización digital generalizada. La capacidad de leer y escribir los códigos, las estructuras y los procesos informáticos es una necesidad sociocultural discutida por expertos desde el siglo pasado, pero con

* Doctor en Arte y Arquitectura por la Universidad Nacional de Colombia - Sede Bogotá (Bogotá, Colombia). Profesor asociado en la Facultad de Artes y Humanidades e integrante del grupo de investigación en Artes y Humanidades. Laboratorio de Artes y Humanidades, Parque i del Instituto Tecnológico Metropolitano (Medellín, Colombia). Proyecto Recurso Instalado, Arte y Nuevos Medios: investigación artística alrededor de su relación simbiótica, código PCI 23208, ITM. Editor invitado  <https://orcid.org/0000-0002-6246-0593>  estebanguierrez@itm.edu.co

** Magíster en Diseño y Creación Interactiva por la Universidad de Caldas (Manizales, Colombia). Profesor e integrante del grupo de investigación ICONO en la Institución Universitaria Pascual Bravo (Medellín, Colombia). Proyecto de capacidad instalada: las representaciones digitales y su agencia en la actualización material y cultural. AP0053 IUPB. Editor invitado  <https://orcid.org/0000-0003-0024-9036>  Juan.lopezc@pascualbravo.edu.co

*** Magíster en Artes Digitales por el Instituto Tecnológico Metropolitano (Medellín, Colombia). Profesor ocasional en la Facultad de Artes y Humanidades e integrante del grupo de investigación en Artes y Humanidades. Laboratorio de Artes y Humanidades, Parque i de la misma institución. Proyecto Recurso Instalado, Arte y Nuevos Medios: investigación artística alrededor de su relación simbiótica, código PCI 23208, ITM. Editor invitado  <https://orcid.org/0000-0002-5815-645x>  josecadavid@itm.edu.co

Gutiérrez-Jiménez, Esteban, Juan-Alejandro López-Carmona y José-Julián Cadavid-Sierra. "Cultura y alfabetización digital: hacia una participación crítica y efectiva desde la práctica creativa". *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, no. 18 (2023): 9-17. <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.115938>



Derechos de autor: Atribución-
NoComercial-SinDerivadas 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)



una acogida escasa y deficiente en la cotidianidad¹. De forma similar, en la última década expertos y autoridades han manifestado inquietud respecto a los potenciales riesgos de la vertiginosa implementación de IA en estos sistemas, sin embargo, esto no ha disminuido su creciente aceleración². En este contexto, la cultura digital es un entorno en el que los sistemas informáticos tienen un rol activo en la producción cultural. Prácticamente todos los productos culturales contemporáneos involucran procesos de digitalización y fluyen a través de las redes digitales. Adicionalmente, la diversidad medial, previamente diferenciada por su materialidad, encuentra puntos de convergencia que definen equivalencias mediales previamente inexistentes. Esta confluencia medial redefine las prácticas creativas y plantea nuevas preguntas sobre el impacto y el valor de la producción cultural mediada por tecnologías³.

Ya en la década del 30 del siglo pasado, Walter Benjamin señaló una emergencia relacionada con la significación resultante de la interacción con objetos de creación artística, sobre todo cuando obedecen a una producción técnica poco convencional⁴. Proponía Benjamin una manera de construcción de significado fundamentada en la posibilidad de representación icónica lograda por la cámara fotográfica a partir de la captura y las reacciones químicas dentro del aparato, diferentes a las que clásicamente se había entendido desde las posibilidades otorgadas por la pintura; en donde el ejercicio manual y el virtuosismo de la ejecución permitían la materialización de discursos, no solamente representativos, sino también simbólicos y de época. Así en su obra, Benjamin abre la puerta para una reflexión en la que cambian las técnicas y las tecnologías, pero en contravía de simplemente cambiar un marco de significación por otro, las implicaciones que tiene su uso en la constitución de la cultura se ven amplificadas y comienzan a hacerse misteriosas, difícil de comprender en tanto es un proceso que ya no se percibe. Esta relación encuentra vigencia en la contemporaneidad, donde convergen diferentes definiciones para la situación cultural y ecológica potenciada por el advenimiento de las tecnologías digitales; es así como podemos hablar sobre cuarta revolución industrial, poshumanismo digital o ecologías digitales. Pero, en donde de todas maneras, la interacción con los objetos tecnológicos sigue definiendo las características de las mediaciones

1. Walter Benjamin, *Estética de la imagen: fotografía, cine y pintura* (Ciudad de México: Itaca, 2003), 25-81; Florian Cramer, "Language", en *Software Studies: a Lexicon*, ed. Matthew Fuller (Cambridge: The MIT Press, 2008), 168-174, <https://doi.org/10.7551/mitpress/7725.003.0025>; Sean Cubitt y Paul Thomas, eds., *Relive: Media Art Histories* (Cambridge: MIT Press, 2013), 1-19; Alan Kay, "Computer Software", *Scientific American* 251, no. 3 (1984): 53-59.

2. Yoshua Bengio, et al., "Managing extreme AI risks amid rapid progress", *Science* 384, no. 6698 (2024): 842-845, <https://doi.org/10.1126/science.adn0117>; Dan Hendrycks, Mantas Mazeika y Thomas Woodside, "An Overview of Catastrophic AI Risks", *arXiv:2306.12001v6*, 9 de octubre de 2023, <https://doi.org/10.48550/arXiv.2306.12001>

3. Félix Duque, *Filosofía de la técnica de la naturaleza* (Madrid: Abada, 2019), 7-26; Juri Lotman, *The unpredictable workings of culture* (Tallin: Universidad de Tallin, 2013), 54-63.

4. Benjamin, *Estética*, 25-81.



y los códigos que configuran los imaginarios de los grupos sociales. Es decir, aunque hablemos de entornos analógicos, digitales y mixtos, la relación con los aparatos existentes en esos espacios sigue siendo fundamental en la formación de la cultura.

En este sentido, Félix Duque plantea que las impresiones de las experiencias estéticas no son meramente estímulos, si no que constituyen la forma de reescribir imaginarios a partir de lo experimentado, y por fuera del cuerpo (como dispositivo de percepción) lo que acontece sucede generalmente gracias a las técnicas e instrumentos disponibles⁵. Así, las ideas de lo existente se configuran por las materialidades, condiciones de uso y función, efectos en términos operativos y simbólicos de dicha interacción, lo anterior potenciado por el surgimiento de criterios de discriminación en el uso de tales o cuales objetos, que permiten a los individuos pertenecer a grupos culturales, en lo que Lotman define como semiósferas o espacios de significación⁶. Estas semiósferas generan cohesión entre los sujetos pertenecientes a una cultura, situación que en la digitalización se ha complejizado en la medida que el contacto con realidades materiales diversas permite que un mismo individuo habite diferentes realidades al mismo tiempo. Sin embargo, hasta la digitalización, dicha afectación se daba en el plano de lo analógico, así los imaginarios reconstruían condiciones que tenían una materialidad representable de forma mimética, es decir, expresados en los objetos en el mundo físico, perceptibles por sus condiciones de color, forma, textura, entre muchas otras. Empero, para los intereses de esta edición vale la pena hacer énfasis en una perspectiva sobre la materia, que según Sloterdijk se informa mediante la técnica para movilizar intenciones, es decir, interactuar con el mundo⁷.

El problema surge cuando en la contemporaneidad, una gran mayoría de los objetos con los cuales interactuamos obedecen a una materialidad digital y por tanto, la idea de la materia informada de Sloterdijk se complejiza en el hecho de que la técnica para transformar comienza a encriptarse y se convierte en algo ilegible para las personas⁸. Esta situación en la que los materiales siguen siendo informados o intencionados, ahora desde posibilidades algorítmicas que no pueden percibirse; es el espacio propicio para la inquietud por la alfabetización digital y la necesidad de potenciar un uso racionalizado, crítico e informado de la tecnología. Es por ello que esta publicación busca aportar a la participación crítica y efectiva de las artes en la conceptualización de modelos tecnoculturales, ofreciendo un terreno fértil para el desarrollo de una alfabetización digital que no solo responda a las necesidades actuales, sino

5. Duque, *Filosofía*, 54-63.

6. Lotman, *The unpredictable*, 54-63.

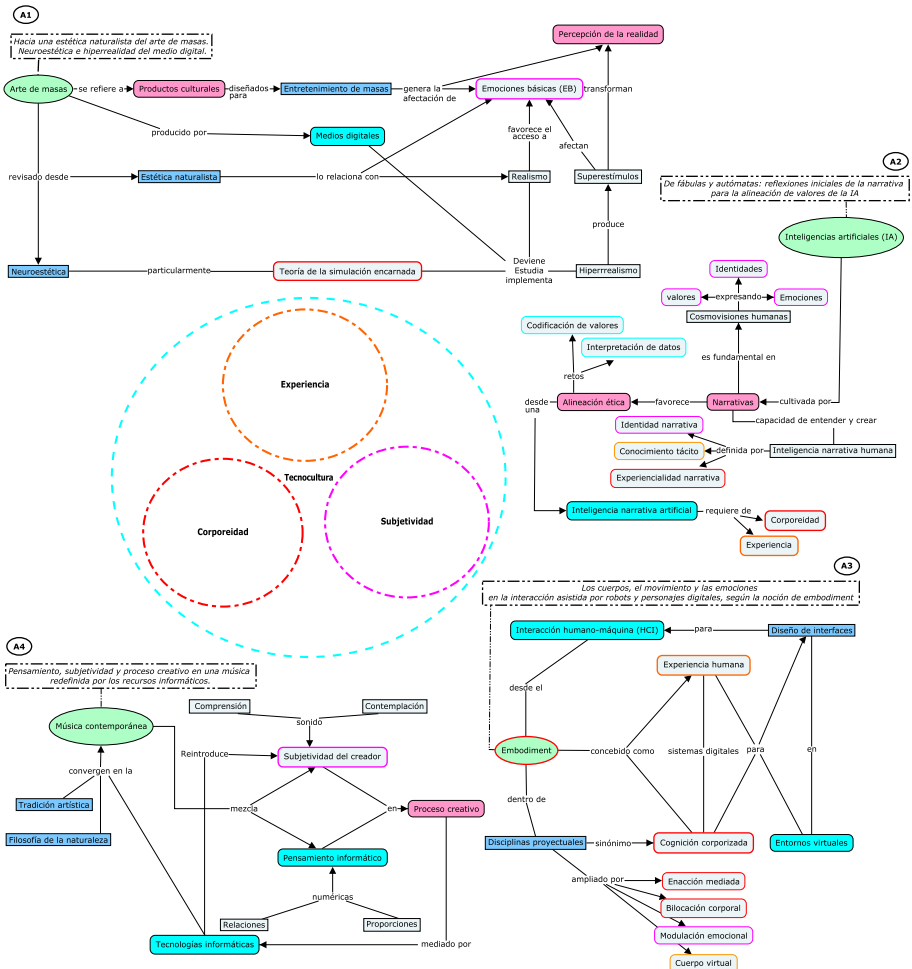
7. Peter Sloterdijk, "El hombre operable. Notas sobre el estado ético de la tecnología génica", *Revista Laguna* 14 (2003): 9-22, <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/30785>

8. Esteban Gutiérrez-Jiménez, *Caminos de la creación digital. Arte y Computación* (Medellín: Instituto Tecnológico Metropolitano - Institución Universitaria de Envigado, 2021), 19-36.



que también anticipe y moldee las dinámicas futuras de nuestra sociedad digital. Las prácticas, experiencias y entornos de nuestra realidad mixta requieren de una actualización conceptual y de lenguaje que favorezca su comprensión y capacidad de comunicación. Con este espíritu, los autores participantes revisan el impacto de la cultura digital en el campo del arte de masas, la música, las artes vivas y la narrativa. El conjunto de sus reflexiones dirige nuestra atención sobre aspectos de nuestra humanidad que están redefiniendo a los propios sistemas. Así pues, el conjunto conceptual que articula a los textos está configurado por la importancia del cuerpo, la experiencia y la subjetividad para el estudio de nuestra tecnocultura (figura 1).

Figura 1. Conjunto conceptual definido por los artículos: subjetividad, corporeidad y experiencia en la tecnocultura



Fuente: elaboración de los autores con base en los artículos del dossier.

Subjetividad, corporeidad y experiencia en la tecnocultura

En la etapa actual de convergencia tecnológica es claro que las dicotomías que dominaron los discursos tecnológicos de finales del siglo XX han perdido vigencia y no expresan la realidad contemporánea. Tecnología-naturaleza, inmaterialidad-materialidad, virtualidad-realidad o máquina-cuerpo son conceptos cuyos límites se han diluido y, en la actualidad, “lo humano” es un factor central en el estudio de las tecnologías. Por ello, esta publicación invita a preguntarnos: ¿qué es la inteligencia? ¿Son reales nuestras experiencias mediadas por computadores? ¿Existe la subjetividad en un flujo de estímulos controlados por algoritmos? ¿Cuáles son los límites o posibilidades de los agentes digitales en el ejercicio creativo? o incluso ¿cómo se redefinen los límites y el concepto de cuerpo o identidad en la interacción digital? La figura 1 expresa las rutas trazadas por cada texto y define, a través del color, ideas comunes que se presentan desde diferentes áreas de trabajo. Se propone como un índice visual que permite al lector proyectar caminos desde los intereses particulares que lo llevan a visitar esta publicación. A continuación, se presentan las ideas de base propuestas por cada autor y su articulación con el territorio conceptual planteado por el equipo editorial.

Iniciando con “Hacia una estética naturalista del arte de masas: neuroestética e hiperrealidad del medio digital” David Gómez-López, plantea una pregunta por la intersección entre las ciencias evolutivas y la teoría del arte de masas para abordar problemas estéticos contemporáneos en sociedades digitalizadas (ver elemento A1 en figura1). Su enfoque utiliza herramientas de la biología evolutiva, la psicología evolutiva, la etología y la neurociencia cognitiva para entender mejor el arte de masas y su impacto en la cultura contemporánea. Así, al abordar cuestiones como la base neuronal de las experiencias estéticas y artísticas contribuye a una comprensión más profunda del arte de masas, abordado desde la neuroestética. Gómez-López sugiere que el arte de masas, caracterizado por su amplia distribución y consumo, puede ser analizado a través de la teoría de la simulación encarnada y el concepto de “superestímulo”. Estos enfoques permitirían explorar cómo las representaciones hiperrealistas en medios digitales afectan la percepción y la emoción humana, sugiriendo que el arte de masas puede provocar respuestas emocionales universales debido a su capacidad para activar mecanismos biológicos innatos. De tal manera, se abordan nociones para una “estética naturalista” del arte de masas, que busca integrar perspectivas de las ciencias naturales en el estudio del arte. Dicha aproximación permite reconsiderar problemas tradicionales de la estética desde un ángulo nuevo, al enfocarse en cómo las características biológicas y evolutivas del





ser humano influyen en la creación y recepción del arte. La estética naturalista ve el arte de masas no solo como un fenómeno cultural, sino también como un fenómeno biológico que puede ser estudiado a través de las ciencias evolutivas. Sin embargo, es importante abordar también problemas estéticos específicos relacionados con el realismo artístico, las emociones y la ilusión en las creaciones artísticas; estos problemas son analizados en el contexto del arte de masas, donde la representación hiperrealista y la manipulación de emociones juegan un papel crucial. El autor presenta ejemplos de cómo el arte de masas puede manipular emociones a través de técnicas que maximizan la accesibilidad y el reconocimiento, lo que a su vez puede tener un impacto significativo en las representaciones de la cultura, que como se ha planteado, adquiere diversos niveles de complejidad por la interacción con agentes digitales.

A continuación, “De fábulas y autómatas: reflexiones iniciales de la narrativa para la alineación de valores de la inteligencia artificial”, de Óscar-Darío Villota-Cuásquer (ver elemento A2 en figura 1), plantea que en la actualidad el desarrollo de diversas IA permite generar espacios de discusión sobre el rumbo que esta tecnología está tomando. Presenta sus posibles impactos en la sociedad y expone las preocupaciones que surgen de la necesidad de establecer valores éticos que las enmarquen hacia objetivos que no impacten de manera negativa a la humanidad. El artículo propone que estas tecnologías han avanzado significativamente en diversas áreas, desde el análisis de datos hasta la generación de contenido multimedia. Sin embargo, aún se está lejos de contar con una IA fuerte o general que supere las capacidades humanas en cualquier aspecto. Si alguna vez se llega a ese punto, sería necesario que dichos desarrollos estén alineados con nuestros principios éticos y valores humanos. El autor también invita a considerar la diferencia entre la IA y la inteligencia humana. Mientras la primera se centra en funciones específicas y analiza probabilidades sin emociones, la segunda aborda los problemas desde múltiples perspectivas y replantea decisiones analizando diversas circunstancias y contextos, además de la construcción de la experiencia en relación con el cuerpo y del uso de la imaginación, cosas que influyen en la toma de decisiones y comprensión del mundo. Así, la idea de desarrollar inteligencias artificiales narrativas, capaces de entender y crear narrativas basadas en la experiencia y el contexto, fortalece la interacción entre humanos y máquinas y contribuiría al desarrollo ético de las IA al permitirles comprender principios morales y comportamientos éticos. En resumen, el autor invita a reflexionar sobre la generación y comprensión de narrativas en la IA y la importancia de establecer valores que guíen este proceso hacia objetivos beneficiosos para la humanidad a la creación de una IA general.



Siguiendo con “Los cuerpos, el movimiento y las emociones en la interacción asistida por robots y personajes digitales, según la noción de *embodiment*” Andrea Cuenca-Botero aborda la noción de *embodiment* (encarnamiento) en el contexto de las disciplinas proyectuales como el diseño, enfocándose en la interacción humano-máquina (ver elemento A3 en figura 1). La propuesta se desarrolla a través de la exploración de cuatro conceptos clave derivados de las neurociencias para entender la cognición corporizada en entornos virtuales: “La enacción mediada por la tecnología, la modulación emocional en la mimética facial, la ilusión de la bilocación corporal, y el cuerpo virtual en participantes de entornos interactivos”. A través del desarrollo de los conceptos anteriores se comprenderá respectivamente la manera en que las tecnologías digitales, como la realidad virtual o los dispositivos robóticos facilitan o alteraran la percepción sensorial y motora del usuario, al diluir la separación del cuerpo entre espacios analógicos y digitales. Esta idea es crucial para entender cómo los usuarios interactúan y se adaptan a entornos virtuales, modificando su percepción y comportamiento a través de las interfaces. Posteriormente, serán exploradas derivas sobre la representación de las emociones y expresiones faciales, que pueden ser moduladas o replicadas en entornos digitales, como en avatares o personajes digitales, así como estas expresiones median la interacción y la percepción emocional del usuario. El trabajo de la autora sugiere que las expresiones faciales en entornos virtuales pueden influir en la experiencia emocional del usuario, afectando su comportamiento y decisiones dentro del entorno virtual. Para concluir, Cuenca plantea que la ilusión de la bilocación corporal se refiere a la experiencia de sentir que parte, o todo el cuerpo está ubicado en un lugar diferente al físico, como puede ocurrir en la interacción con entornos virtuales o con el uso de tecnologías de realidad aumentada, fenómeno que tiene la potencia de alterar profundamente la percepción del espacio y la idea del propio cuerpo. Ahora, una nueva representación de cuerpo que puede diferir en forma y capacidad del cuerpo físico; esta idea es esencial para entender cómo las personas se identifican con y adaptan a sus avatares o representaciones digitales en entornos interactivos, lo que puede influir en su comportamiento y en la percepción de sí mismos y de los demás.

Posteriormente, “Pensamiento, subjetividad y proceso creativo en una música redefinida por los recursos informáticos” de Antonio-Alejandro Carvallo-Pinto aborda el uso de herramientas digitales en la composición musical para generar creaciones sonoras, en las que se puede contar con la participación parcial o total de tecnología autómatas (ver elemento A4 en figura 1). Carvallo-Pinto plantea que tanto las melodías como las armonías pueden estudiarse por medio de relaciones matemáticas que, al ser implementadas mediante algoritmos podrían dar respuesta



a necesidades del oyente. El autor muestra que la utilización de ecuaciones y aleatoriedad en la composición algorítmica produce estrategias de composición con enfoques musicales e ingenieriles. Para ello, realiza una descripción de la evolución de la música desde una perspectiva histórica y tecnológica, explorando las consecuencias de la introducción de nuevas tecnologías en la creación musical y plantea interrogantes sobre la subjetividad del arte en el campo de la música. Para concluir, propone una reflexión en torno a la interacción entre el ser humano y la tecnología, las transformaciones de la producción musical y su relación con la subjetividad en un contexto actual. Finalmente, el artículo “Desarrollo de las artes visuales a través del uso de la creatividad computacional” de Juan-Esteban Ocampo-Rendón presenta un panorama de las formas en que las posibilidades de la computación han impactado los procesos creativos de las artes visuales.

Como se observa en estas breves presentaciones de los artículos, sus autores revisan diferentes problemas gestados en la cultura digital. Sin embargo, todos ellos coinciden en identificar aspectos de nuestra humanidad que redefinen la percepción que se tiene sobre el funcionamiento e impacto de los sistemas digitales. Sus reflexiones exponen importancia que tiene la experiencia subjetiva y la intermediación del cuerpo en el estudio de la tecnocultura. Sus textos permiten entender que la digitalización cultural ha transformado profundamente la vida misma, redefiniendo las prácticas creativas y los modos de producción cultural, incluso desde la construcción de códigos y expresiones de grupos culturales⁹. Debido a que, en la cultura digital actual, los sistemas informáticos influyen en la producción de sentido, por ello la convergencia de medios redefine las prácticas creativas y plantea cuestiones sobre el impacto de la tecnología en la construcción de significado y en los imaginarios sociales. Es decir, la propia naturaleza desde una visión cosmotécnica¹⁰ en coherencia con las ideas de Lotman y Duque que describe la complejidad de las interacciones entre sujetos, objetos y significados (ahora digitalizados) que constituyen la vida. En conclusión, la presente publicación ofrece una exploración multidisciplinar sobre el impacto de la cultura digital en diversas áreas artísticas y creativas. Se abordan cuestiones fundamentales sobre la inteligencia, la realidad de las experiencias mediadas por computadoras, la subjetividad en flujos controlados por algoritmos, los límites de la creatividad de los agentes digitales, y la redefinición del cuerpo y la identidad en la interacción digital. Estas reflexiones son cruciales para fomentar una alfabetización digital crítica y para anticipar las dinámicas futuras de nuestra sociedad digital en constante transformación.

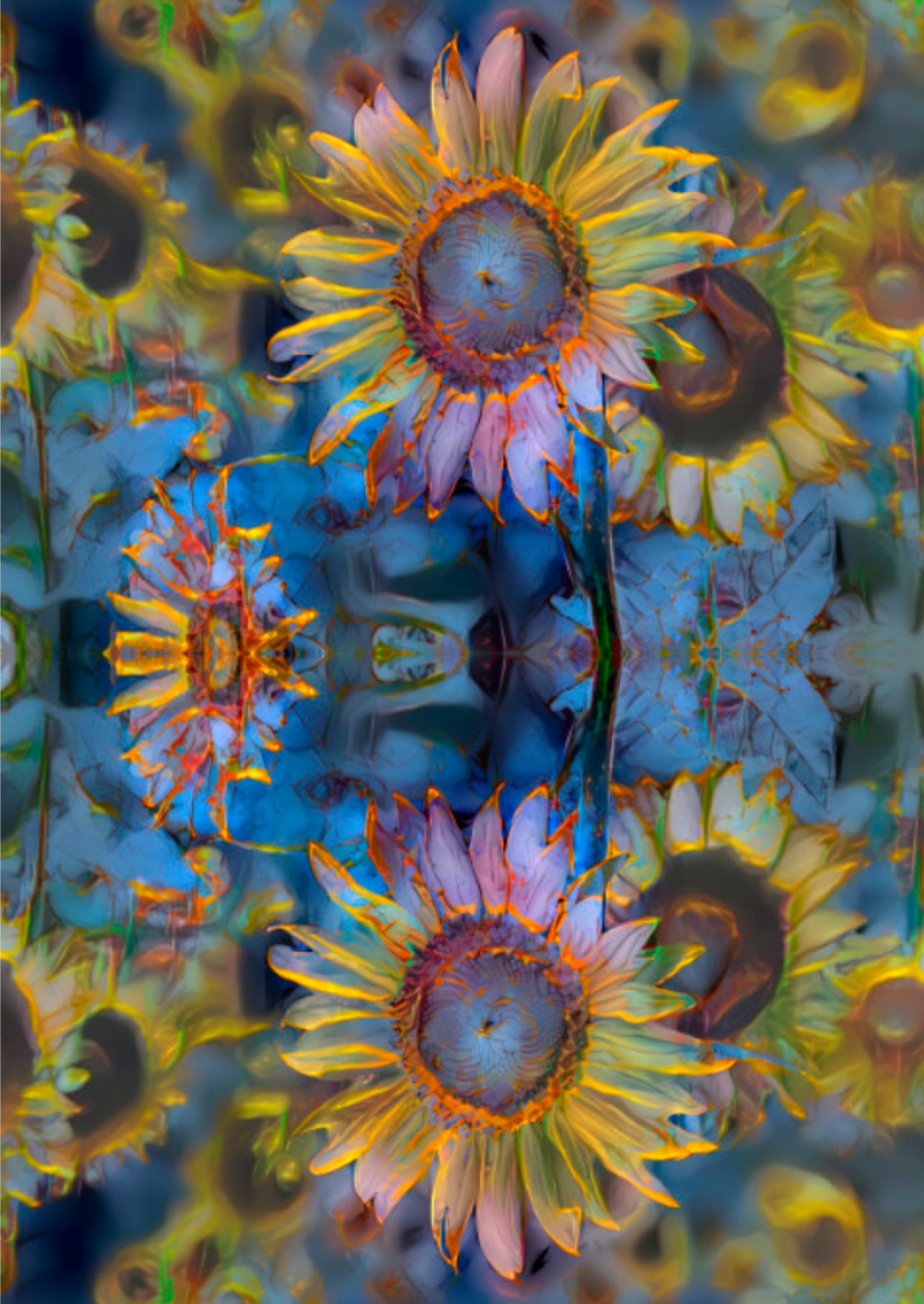
9. Bolívar Echeverría, *Definición de la Cultura* (Xalapa: Fondo de Cultura Económica - Itaca, 2010), 26-40.

10. Yuk Hui, *Art and Cosmotechnic* (Minnesota: University of Minnesota Press, 2021), 3-37.

Bibliografía

- [1] Bengio, Yoshua, Geoffrey Hinton, Andrew Yao, Dawn Song, Pieter Abbeel, Trevor Darrell, Yuval Noah Harari, Ya-Qin Zhang, Lan Xue, Shai Shalev-Shwartz, Gillian Hadfield, Jeff Clune, Tegan Maharaj, Frank Hutter, Atılım Güneş Baydin, Sheila McIlraith, Qiqi Gao, Ashwin Acharya, David Krueger, Anca Dragan, Philip Torr, Stuart Russell, Daniel Kahneman, Jan Brauner y Sören Mindermann. "Managing extreme AI risks amid rapid progress". *Science* 384, no. 6698 (2024): 842-845. <https://doi.org/10.1126/science.adn0117>
- [2] Benjamin, Walter. *Estética de la imagen: fotografía, cine y pintura*. Ciudad de México: Ítaca, 2003.
- [3] Cramer, Florian. "Language". En *Software Studies: a Lexicon*, editado por Matthew Fuller, 168-174. Cambridge: The MIT Press, 2008. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7725.003.0025>
- [4] Cubitt, Sean y Paul Thomas, eds. *Relive: Media Art Histories*. Cambridge: MIT Press, 2013.
- [5] Duque, Félix. *Filosofía de la técnica de la naturaleza*. Madrid: Abada, 2019.
- [6] Echeverría, Bolívar. *Definición de la Cultura*. Xalapa: Fondo de Cultura Económica - Ítaca, 2010.
- [7] Gutiérrez-Jiménez, Esteban. *Caminos de la creación digital. Arte y Computación*. Medellín: Instituto Tecnológico Metropolitano - Institución Universitaria de Envigado, 2021.
- [8] Hendrycks, Dan, Mantas Mazeika y Thomas Woodside. "An Overview of Catastrophic AI Risks". *arXiv:2306.12001v6*, 9 de octubre de 2023. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2306.12001>
- [9] Hui, Yuk. *Art and Cosmotronics*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2021.
- [10] Kay, Alan. "Computer Software". *Scientific American* 251, no. 3 (1984): 52-59.
- [11] Lotman, Juri. *The unpredictable workings of culture*. Tallin: Universidad de Tallin, 2013.
- [12] Sloterdijk, Peter. "El hombre operable. Notas sobre el estado ético de la tecnología génica". *Revista Laguna* 14 (2003): 9-22. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/30785>





ARTÍCULO

*Dossier “Procesos creativos y cognitivos
en la digitalización cultural”*

Hacia una estética naturalista del arte de masas: neuroestética e hiperrealidad del medio digital

David Gómez-López



Edición 18 (Julio - diciembre de 2023)
E-ISSN 2389-9794

Hacia una estética naturalista del arte de masas: neuroestética e hiperrealidad del medio digital*

 DOI: <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.100411>

David Gómez-López**

Resumen: el objetivo principal de esta investigación es mostrar lo productivo que resultaría establecer un diálogo entre la teoría del arte de masas y las ciencias evolutivas para la resolución de problemas estéticos actuales. Se apoyará la idea de que ciencias naturales como la biología evolutiva, la psicología evolutiva, la etología o la neurociencia cognitiva pueden aportarnos herramientas clave para la comprensión del arte de masas en las sociedades digitalizadas del mundo contemporáneo. De esta manera se enfocarán y comprenderán problemas tradicionales de la estética filosófica que están implicados en la reflexión del arte de masas: problemas relacionados con el realismo artístico y las emociones, el papel de la ilusión en las creaciones artísticas o la ontología de lo hiperreal. Una “perspectiva natural” del arte de masas permite abordar viejos problemas de la estética filosófica desde un enfoque que se abre a nuevas relaciones teóricas, nuevas cuestiones y nuevas valoraciones del arte de masas. En concreto, la “teoría de la simulación encarnada” de Vittorio Gallese y conceptos como el de “superestímulo” del etólogo Niko Tinbergen serán aplicados en esta investigación para llegar a un nuevo sentido de lo hiperreal en una suerte de estética naturalista.

Palabras clave: arte de masas; estética naturalista; corporalidad; neuroestética; ilusionismo; superestímulo.

* **Recibido:** 11 de enero de 2023 / **Aprobado:** 21 de junio de 2023 / **Modificado:** 21 de julio de 2023. Artículo de investigación derivado del trabajo de fin de máster “Hacia una estética naturalista del arte de masas: biocultura, neuroestética e hiperrealidad” (curso 2019/2020). La investigación recibió el apoyo financiero de las becas para alumnos de niveles posobligatorios por parte del Ministerio de Educación y Formación Profesional (Madrid, España).

** Máster en Filosofía Contemporánea por la Universidad de Granada (Granada, España) y máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas por la Universidad de Málaga (Málaga, España). Integrante del cuerpo de Profesores de Enseñanza Secundaria (590) e investigador independiente  <https://orcid.org/0000-0003-1036-3086>  david.gomezlopez.6348@gmail.com

Cómo citar / How to Cite Item: Gómez-López, David. “Hacia una estética naturalista del arte de masas: neuroestética e hiperrealidad del medio digital”. *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, no. 18 (2023): 20-50. <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.100411>



Derechos de autor: Atribución-
NoComercial-SinDerivadas 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)





Towards A Naturalistic Aesthetics of Mass Art: Neuroaesthetics And Hyperreality of the Digital Medium

Abstract: the main objective of this research is to show how productive it would be to establish a dialogue between the theory of mass art and evolutionary sciences for the resolution of current aesthetic problems. It will support the idea that natural sciences such as evolutionary biology, evolutionary psychology, ethology or cognitive neuroscience can provide us with key tools for the understanding of mass art in the digitalized societies of the contemporary world. In this way, traditional problems of philosophical aesthetics that are involved in the reflection of mass art will be approached and understood: problems related to artistic realism and emotions, the role of illusion in artistic creations or the ontology of the hyperreal. A “natural perspective” on mass art makes it possible to approach old problems of philosophical aesthetics from an approach that is open to new theoretical relations, new questions and new assessments of mass art. Specifically, Vittorio Gallese’s “theory of embodied simulation” and concepts such as ethologist Niko Tinbergen’s “superstimulus” will be applied in this research to arrive at a new sense of the hyperreal in a sort of naturalistic aesthetics.

Keywords: mass art; naturalistic aesthetic; corporality; neuroesthetic; ilusionism; superstimulli.

Rumo a uma estética naturalista da arte de massas: neuroestética e hiperrealidade do meio digital

Resumo: o principal objetivo desta investigação é mostrar como seria produtivo estabelecer um diálogo entre a teoria da arte de massas e as ciências evolutivas para a resolução de problemas estéticos actuais. Apoiará a ideia de que as ciências naturais, como a biologia evolutiva, a psicologia evolutiva, a etologia ou a neurociência cognitiva, podem fornecer-nos ferramentas fundamentais para a compreensão da arte de massas nas sociedades digitalizadas do mundo contemporâneo. Desta forma, serão abordados e compreendidos problemas tradicionais da estética filosófica que estão envolvidos na reflexão sobre a arte de massas: problemas relacionados com o realismo artístico e as emoções, o papel da ilusão nas criações artísticas ou a ontologia do hiper-real. Uma “perspetiva natural” sobre a arte de massas permite abordar velhos problemas de estética filosófica a partir de uma abordagem aberta a novas relações teóricas, novas questões e novas avaliações



da arte de massas. Em particular, a “teoria da simulação incorporada” de Vittorio Gallese e conceitos como o “superestímulo” do etólogo Niko Tinbergen serão aplicados nesta investigação para chegar a um novo sentido do hiper-real numa espécie de estética naturalista.

Palavras-chave: arte de massa; estética naturalística; corporalidade; neuroestética; ilusionismo; superestímulo.

De la teoría del arte de masas a la estética naturalista

Una aclaración metodológica: ¿arte de masas?

Es raro que los colores del mundo real parezcan reales de verdad solo cuando se los ve en la pantalla. (...) Todo era real, muy real (...) Sabía que no podía ser realmente real, pero eso no cambiaba las cosas.¹

El planteamiento de este trabajo surge a través de la reflexión de ciertas cuestiones y argumentos analizados por Noël Carroll —investigador estadounidense reconocido en el ámbito de la filosofía analítica contemporánea del arte— en su obra *A philosophy of Mass Art*². En ella, Carroll analiza temáticamente lo que durante el siglo XX denominaron de distintas formas: “industrias culturales”, “kitsch”, “arte inferior”, “cultura popular”, “arte sucedáneo”, “*low art*”, etcétera. Estos términos han sido usados por diversos autores³ —desde diferentes perspectivas de estudio (crítica cultural, teoría del arte, sociología)— para tratar de conceptualizar un fenómeno polifacético: los productos culturales diseñados principalmente para el consumo de entretenimiento en la sociedad de masas. Este fenómeno engloba un grupo heterogéneo de elementos: programas y series de televisión, música y videoclips comerciales, cine de entretenimiento, *comics* y literatura *pulp*, diseño digital y

1. Palabras que Burgess pone en boca del personaje Alex DeLarge en la novela *A Clockwork Orange*. Anthony Burgess, *La naranja mecánica* (Barcelona: Booket, 2012), 106-107.

2. La obra de Carroll *A philosophy of Mass Art* se publicó por primera vez en 1998. Para realizar esta investigación he leído y trabajado la traducción al español de Javier Alcoriza Vento: Noël Carroll, *Una filosofía del arte de masas* (Madrid: Antonio Machado Libros, 2002).

3. Theodor Adorno, Max Horkheimer, Dwight MacDonald, Clement Greenberg, Robin Collingwood o José Ortega y Gasset emplearon este tipo de expresiones terminológicas. Ver Carroll, *Una filosofía*, 29-104.



publicidad, espectáculos en vivo, videojuegos, etcétera. Se trata de productos culturales que han sido tachados como formas ilegítimamente artísticas y de mal gusto por una tradición mayoritaria⁴. Carroll tratará de delimitar conceptualmente —con un preciso estilo analítico— algunos aspectos de este fenómeno, elaborando así su propia teoría, tomando como referencia central la literatura sobre el tema del siglo XX. En su estudio Carroll empleará el término “arte de masas” (“*mass art*”).

En esta investigación se decidió emplear el término “arte de masas” [AM] —acuñado por Carroll— por dos motivos: primero, porque el término “arte de masas” trata de resultar valorativamente imparcial. Carroll lo emplea con la pretensión de que su análisis teórico no tenga ningún tipo de connotación valorativa⁵: el “arte de masas” simplemente apela al arte de la sociedad de masas, que es distribuido generalmente por los medios de masas (*mass media*). El término, por lo tanto, nos ofrece un sentido descriptivo e histórico. De esta manera se evita —al igual que Carroll— usar otros términos que han sido empleados en la literatura sobre el tema, ya que la mayoría tienen connotaciones peyorativas. El segundo motivo es que la idea de investigar este fenómeno desde una perspectiva o enfoque naturalista —propósito central de este trabajo— tiene una justificación teórica que se apoya en algunos de los problemas y disertaciones desarrollados por Carroll en *A philosophy of Mass Art*. Este enfoque naturalista consiste —en este caso— en orientar la investigación y reflexión filosófica sobre algunos aspectos del AM estableciendo un diálogo interdisciplinar con conceptos y herramientas científicas propias de ciencias naturales como la etología, la psicología evolutiva o las neurociencias cognitivas.

A continuación, se explica cómo la teoría del AM de Carroll nos puede llevar al planteamiento de una ruta de investigación que va de la mano de las ciencias naturales sobre ciertas cuestiones fundamentales. La razón que considero más importante para adoptar un enfoque naturalista es el siguiente: la insistencia de muchos de los estetas y teóricos del arte en establecer una relación fundamental entre el AM y las emociones básicas (EB) del ser humano. Esta relación la tematiza analíticamente Carroll en su propia teoría del AM, la cual representa el punto de partida en esta investigación. Ciertamente, muchas de las razones que pueden llevarnos a establecer una posible relación de interés entre la teoría del AM y las ciencias naturales, las encontramos implícitamente en la literatura científica del siglo XX sobre el tema.

4. Autores como Adorno, Horkheimer, Greenberg o Collingwood marcaron las líneas críticas generales sobre este fenómeno, tanto desde el punto de vista sociológico como estético. Ver Carroll, *Una filosofía*, 29-104.

5. “Yo, por mi parte, solo espero decir lo que es: clasificar el arte de masas antes que juzgarlo moral, estética o políticamente”, Carroll, *Una filosofía*, 165.

La relación entre la accesibilidad del arte de masas y la universalidad de las emociones básicas

Si nuestra teoría del arte de masas es correcta, entonces descubriremos en las obras de arte de masas una tendencia a provocar emociones casi universales.⁶



David Gómez-López
Hacia una estética naturalista del arte de masas

Cuando Carroll habla de las EB del ser humano se refiere a la ira, el disgusto, el miedo, la felicidad, la tristeza y la sorpresa. Cada una de estas emociones constituye más bien un “síndrome emocional”, una familia de emociones compuesta por subcategorías. Carroll definirá estas emociones como “emociones casi universales” (*nearly universal emotions*). ¿Por qué Carroll decide llamar a estas emociones “casi universales”? Carroll considera que la “universalidad” de estos estados emocionales consiste en que están presentes en diversidad de culturas humanas, es decir, en que son interculturales. Las EB son, por lo tanto, estados psicofisiológicos que están presentes en distintas culturas del mundo a pesar de las significativas diferencias culturales. En este punto es interesante señalar que Carroll se basa en la teoría cognitiva de las emociones —apuntando hacia las ciencias naturales— para justificar esa “universalidad” (entendida como interculturalidad) de las EB dentro de su teoría del AM:

[Hay] pruebas de que ciertos estados emocionales son casi universales en la raza humana. Tal vez es previsible, no solo en virtud de nuestra dotación biológica, sino también porque muchas situaciones en las que los hombres nos hallamos —desde los tiempos prehistóricos— se repiten. No negamos que haya variaciones culturales, sino que decimos que hay pruebas de que ciertas emociones son universales. Al decir que una emoción es casi universal, me refiero a que determinados antecedentes propenderán a provocar respuestas emocionales afines en diversas culturas.⁷

Buena parte de la literatura sobre el tema establece, de manera más o menos implícita, una relación fundamental entre el AM y las EB. Autores como Greenberg, Ortega y Gasset, Collingwood, Adorno o Kulka, afirmaron lo que podemos simplificar del siguiente modo: que el AM se caracteriza por provocar respuestas

6. Carrol, *Una filosofía*, 238.

7. Carroll apela a una extensa bibliografía sobre las EB que justifican su universalidad. Carrol, *Una filosofía*, 237-238.



psicológicas —afectos— de forma inmediata y mecánica en los espectadores (efectividad); porque estas respuestas psicológicas no requieren un gran esfuerzo ni un conocimiento especial por parte del público (facilidad), y porque estas respuestas se logran mediante la exposición de objetos dotados de una gran carga emocional que puedan ser fácilmente reconocibles por el público (reconocibilidad). Estas tres características están estrechamente relacionadas y podemos considerar que sobre ellas se constituye un posible criterio de “accesibilidad” (*accessibility*) —término empleado por Carroll— para la obra de AM.

Según Carroll el AM se dirige a un “público de masas”, por lo que está diseñado para que pueda ser psicológicamente asimilable a una multitud indefinida y heterogénea de individuos. Es decir, para que la obra de AM resulte efectiva necesita ser fácilmente reconocible por un público masivo y heterogéneo sin instrucción. Esta exigencia, en consecuencia, hace que la obra de AM traspase ciertos obstáculos culturales (como pueden ser el lenguaje o el conocimiento). La accesibilidad consiste, por lo tanto, en la capacidad del AM para afectar efectivamente a ese público. Dado que el AM pretende resultar accesible en este sentido, el afecto psicológico de los espectadores en el AM tenderá a ser el de las EB del ser humano. El ideal de la accesibilidad es, por lo tanto, cierto sentido de universalidad que se corresponde con la universalidad de las EB señalada por Carroll⁸. De esta manera el AM apunta a “lo básico” del espectador: existe así una “tendencia fundamental del [AM] —señala Carroll— a inclinarse hacia recursos, estructuras, afectos e incluso contenidos que prometen una fácil accesibilidad, con el menor esfuerzo, al mayor número de gente”⁹. Esta tendencia, como indica Carroll, hace que la retórica de las obras de AM se focalice principalmente en guiar y canalizar efectivamente la atención del espectador desde las EB del ser humano:

Tal vez podamos decir demasiado [de la relación del AM y las EB]: en la medida en que se inclina a la accesibilidad, tenderá a respuestas emocionales relativamente genéricas. Esto se sugiere en nuestra teoría del arte de masas. Porque (...) el [AM] tiende a estructuras y efectos que se dirigen al público de masas, entonces, cuando trata de provocar respuestas emocionales, se inclinará (idealmente) a la disposición emocional del mayor número de gente.¹⁰

8. Esta relación es bastante explícita también en otros autores: “El éxito del kitsch [AM] depende (...) de lo universal de la emoción que suscita”, Tomas Kulka, “El kitsch”, en *El kitsch*, comp. trad. Paul Laindon (Madrid: Casimiro, 2016), 14.

9. · Carrol, *Una filosofía*, 179.

10. · Carrol, *Una filosofía*, 237.



Podemos decir que Carroll establece así una relación entre “accesibilidad” y “emociones casi universales” en lo referente a la obra de AM. La accesibilidad de la obra de AM se explica por lo que podemos denominar su “retórica emocional básica”, en la que se encuentra algunos recursos narrativos que Carroll analiza desde la teoría cognitiva de las emociones. Esto lleva a Carroll a establecer una correlación entre las EB del ser humano y los “géneros” del AM: “No sorprenderá —señala Carroll— [esta] correlación, ya que el arte de masas está concebido para un público de masas y las emociones universales, antes que las esotéricas¹¹, pueden dirigirse al gran público”¹². De esta manera las obras de AM tratan de provocar afecciones psicológicas que se muevan entre la ira, el disgusto, el miedo, la felicidad, la tristeza y la sorpresa. Piénsese, por ejemplo, en las películas comerciales y sus distintos géneros: terror, comedia romántica, suspenso, acción. En los géneros del cine comercial encontramos una analogía con los síndromes de EB y sus subcategorías. Esta relación entre AM y EB nos permite comprender que las EB son en cierto sentido “constitutivas” del AM. De esta conexión entre accesibilidad y EB se sigue que el AM depende del margen de posibilidades que plantean las EB del ser humano.

A continuación, se explica por qué es de interés estudiar esta relación teórica entre el AM y las EB desde una perspectiva o enfoque naturalista, estableciendo un diálogo interdisciplinar con las ciencias naturales. Para ello me apoyo en el marco teórico ofrecido por la “estética naturalista” de Denis Dutton, ya que nos ofrece un modelo para la comprensión del aspecto estético-artístico del ser humano que legitima este enfoque.

Razones para adoptar una perspectiva naturalista del arte de masas: de Noël Carroll a Denis Dutton

Las emociones casi universales son provocadas por las obras de arte [de masas] porque tales obras se dirigen de manera recurrente a amplios intereses humanos, como el amor, el sexo, la violencia, el misterio, el heroísmo y la riqueza.¹³

11. Carroll se refiere con “emoción esotérica” a aquellas que necesitan de un bagaje cultural poco distribuido en la sociedad. Carroll pone como ejemplo el *Angst* sartreano que puede suscitar *La Nausée*, emoción que requiere tener el bagaje poco distribuido de la dialéctica del ser: “Es una emoción demasiado esotérica para ser asumida a gran escala [por un público de masas]”, Carrol, *Una filosofía*, 241.

12. Carrol, *Una filosofía*, 240.

13. Carrol, *Una filosofía*, 242.



Denis Dutton –filósofo del arte y profesor en la Universidad neozelandesa de Canterbury– trata de construir en su obra *The Art of Instinct* un modelo teórico para la comprensión de la creación, experimentación y valoración de obras de arte como pautas universales (interculturales) de conducta y discurso que aparecen de manera natural en la vida humana¹⁴. Este modelo –que podemos denominar “estética naturalista”– nos ofrece un marco teórico para poder identificar estas pautas interculturales de carácter estético-artísticas como un objeto de estudio legítimo para la etología, la biología, las neurociencias y otras ciencias empíricas. Dutton sostiene en su obra que “[la] única manera válida de entender la universalidad del arte es –afirma el autor– (...) comprenderlo de una forma naturalista, en función de las adaptaciones evolucionadas que subyacen a las artes y las ayudan a constituirse como tales”¹⁵. En este sentido, entendemos que la interculturalidad de las conductas artísticas se debe a la universalidad de una fuente natural e innata que es producto de la contingencia evolutiva: nuestra psicología humana universal –como señala Dutton– nuestra base biológica instintiva¹⁶. Siendo así, resulta de interés en esta investigación comprender el AM de una forma naturalista para tratar de explicar su fácil accesibilidad y su relación con las EB –ya que son caracterizadas precisamente por su universalidad, como señala Carroll.

Para Carroll, el AM se dirige a amplios intereses humanos como el amor, el sexo, la riqueza o la violencia, logrando así suscitar respuestas emocionales que son afines en diversas culturas. Podemos decir con seguridad que estos intereses existen en diversidad de sociedades y culturas humanas, y en este sentido podemos considerarlos interculturales. ¿Pero cuál es el origen de estos intereses humanos que encontramos en la mayoría de culturas? Las ciencias evolutivas postulan una explicación: estos intereses forman parte de los mecanismos evolutivos que permiten la “selección natural” y la “selección sexual” en las especies animales. Se trata de intereses básicos –más o menos inconscientes– que, como insistirá Dutton a lo largo de su obra, tienen una justificación desde la teoría de la evolución, ya que permiten la supervivencia ante un entorno hostil, la búsqueda de alimento o la reproducción sostenible en las especies. En este sentido, “la navaja multiusos –como señala Dutton– es una metáfora perfecta [de la mente humana], puesto que hace hincapié en las ventajas prácticas de la supervivencia de los intereses especializados, las pasiones, aversiones, los

14. Denis Dutton, *El instinto del arte: Belleza, placer y evolución humana* (Barcelona: Paidós, 2010), 78.

15. Dutton, *El instinto*, 302.

16. Dutton, *El instinto*, 50.



placeres, las habilidades, las fobias y las aptitudes intelectuales”¹⁷. Las ciencias evolutivas entienden que las EB —junto a estos intereses— forman parte de esos mecanismos evolutivos. Carroll lo reconoce en su teoría del AM:

Las emociones forman parte de nuestra constitución biológica. Esto no niega que se modifiquen culturalmente. Para enfadarse, hemos de creer que se nos ha perjudicado, pero, desde luego, lo que se considera un prejuicio es, en muchos casos, una cuestión de determinación cultural. Sin embargo, junto a la influencia de la cultura, las emociones están también arraigadas en la biología y, como fenómenos biológicos, su persistencia puede explicarse según los principios de la selección natural. (...) [Tenemos] emociones porque aumentan nuestras perspectivas de supervivencia (...) las emociones —indica Carroll— no son impedimentos para la adaptación [biológica del organismo a su entorno]; por el contrario, son recursos biológicamente arraigados al servicio de la adaptación.¹⁸

La relación fundamental entre AM y EB representa, por lo tanto, un posible punto de unión teórico entre el AM y las ciencias evolutivas, que podemos legitimar desde la estética naturalista de Dutton. Carroll apela a “disposiciones innatas” de la percepción, proponiendo en cuanto al problema de la accesibilidad de la obra de AM una ruta para su investigación que señala implícitamente en esta dirección teórica:

Como el éxito del arte de masas depende de que resulte accesible, una cuestión instructiva sobre las formas artísticas particulares consiste en saber qué rasgos de las obras contribuyen a este efecto y por qué. Por ejemplo, podrían analizarse el modo en que resultan apropiados a las disposiciones innatas de la percepción ciertos recursos de la narración cinematográfica y televisiva, como el punto de vista del montaje. Obviamente, si los recursos del arte de masas provocan respuestas innatas, su accesibilidad al público de masas está garantizada.¹⁹

Con base en las ideas de Dutton podemos considerar que una perspectiva naturalista del AM debe asumir, por lo tanto, que hay emociones e intereses generales en la especie humana que constituyen mecanismos evolucionados al servicio de la adaptación de las especies; que estos mecanismos son los mismos que operan en la recepción del AM, y que estos mecanismos que operan en el AM son objeto

17. Dutton, *El instinto*, 191.

18. Carroll, *Una filosofía*, 223.

19. Carroll, *Una filosofía*, 180.



de estudio de las ciencias evolutivas. De esta manera el AM se presenta como un objeto de estudio para las ciencias evolutivas, las cuales nos permiten explicar de qué manera funcionan estos mecanismos evolutivos en el AM con base en los recursos que emplea para resultar accesible. Se trata, por tanto, de analizar experimentalmente cómo el cuerpo biológico y la mente humana son sometidos a las fuerzas estimulantes del AM desde una perspectiva naturalista:

Cuando nos encontramos en un estado emocional —señala Carroll en lo relativo al AM— nuestro cuerpo cambia. Nuestro ritmo cardíaco se altera; podemos sentir cómo el pecho se hincha y se contrae. En un estado emocional se producen cambios físicos; las glándulas de adrenalina producen corticosteroides y hay también cambios fenomenológicos²⁰.

Por tanto, a raíz de esta propuesta, analizo a continuación desde un enfoque naturalista uno de los recursos principales del AM para resultar accesible: el realismo artístico. Estableciendo una relación de este recurso con las EB, llegaremos consecuentemente a una comprensión de las técnicas ilusionísticas y de los efectos de los medios digitales, y a un sentido de lo hiperreal en la sociedad contemporánea, que se apoyan en las ciencias naturales.

Ilusionismo y medio digital: una explicación desde las ciencias naturales

El arte de masas y su relación con el realismo artístico

¿Lograremos una imagen kitsch sea cual sea el estilo artístico por el que optemos? Parece que algunos estilos son más adecuados que otros. (...) Puesto que el atractivo del kitsch debe su fuerza al objeto representado, que se suele considerar bonito o emotivo, dicho objeto debe ser fácilmente reconocible.²¹

20. Carroll, *Una filosofía*, 219.

21. Kulka, "El kitsch", 16-19.



En la primera mitad del siglo XX, Ortega y Gasset insistió en que el AM —que él llamaba “arte para mayorías”— se caracteriza por una pretensión “realista”. Mientras que, por el contrario, a las vanguardias artísticas las define una vocación a la *des-realización*. Mediante el realismo se consigue una fácil reconocibilidad, la cual permite que objetos y cuerpos sean fácilmente identificados por el espectador, causando una sensación de “familiaridad”. Las vanguardias, por su parte, tratarán de romper con la reconocibilidad, para hacer del arte algo *i-reconocible*. La “extrañeza” significa una resistencia, una dificultad, un obstáculo para la percepción del consumidor. Un seguimiento y rastreo genealógico de las “huellas” del AM, probablemente nos lleve a la tradición del realismo artístico, cuya raíz atraviesa el romanticismo y los goces de la sensualidad *rococó* del ambiente de la Francia revolucionaria:

Durante el siglo XIX los artistas han procedido demasiado impuramente [señala Ortega y Gasset] Reducían a un mínimo los elementos estrictamente estéticos y hacían consistir la obra, casi por entero, en la ficción de realidades humanas. En este sentido es preciso decir que, con uno u otro cariz todo el arte normal de la pasada centuria ha sido realista. Realistas fueron Beethoven y Wagner. Realistas Chateaubriand como Zola. Romanticismo y naturalismo [pictórico/literario/musical], visto desde la altura de hoy, se aproximan y se descubren su común raíz realista (...) Recuérdese que en todas las épocas que han tenido dos tipos diferentes de arte, uno para minorías y otro para mayorías, este último fue siempre realista.²²

Esta vocación al realismo desemboca en lo que Ortega y Gasset llama un “arte humano”, en contraposición al arte “inhumano” de las vanguardias (en el sentido en que presenta objetos que nos son reconocibles por nuestras intuiciones perceptivas). La transparencia de la representación que permite las técnicas del realismo artístico posibilita despertar las pasiones humanas mediante la exposición reconocible de motivos altamente emocionales. Es decir, el realismo es un estilo psicológicamente *con-movedor*, y por ello es humano. Por lo tanto, podemos considerar el AM un “arte humano” —en el sentido que indica Ortega y Gasset— en la medida en que participa de recursos realistas. Los teóricos del siglo XX explicaron que hay un conflicto entre el *qué* se representa y *cómo* se representa (se trata de la dicotomía contenido/estilo). Del AM se ha dicho que no tiene vocación de estilo, porque los contenidos (el *qué*) son lo que pasa a primer plano en el proceso creativo: “lo representado” es lo relevante, porque lo que *con-mueve* psicológicamente son los “motivos humanos”. Dutton hará hincapié en que un enfoque naturalista tiene el potencial para explicar el interés en estos motivos humanos recurrentes en la producción artística:

22. José Ortega y Gasset, *La deshumanización del arte* (Barcelona: Austral, 2017), 59-60.



Los temas básicos y las situaciones que ofrece la ficción son —afirma Dutton— el resultado de intereses fundamentales evolucionados que tienen los seres humanos en el amor, la muerte, la aventura, la familia, la justicia y la superación de las adversidades.²³

Esto explica que las ficciones de las obras de AM tengan por contenido de manera recurrente hazañas humanas relacionadas con el amor y la muerte. Las tragedias griegas, por ejemplo, están cargadas de motivos antropomórficos y tratan de representar acciones humanas que conmuevan. A esta *con-moción* psicológica mediante motivos humanos puede dársele el nombre griego de “catarsis”. En este sentido podemos decir que la ficción de masas es una “ficción realista” (“verosímil”) que promueve la catarsis. Por otro lado, como las obras de AM se centran en los contenidos (en el *qué*) solo se trata de hacerlos máximamente “transparentes”. La transparencia de la representación facilita la identificación de los motivos humanos: los hace accesibles. En lo referente a este aspecto las ciencias cognitivas señalan la posibilidad de que existan unas disposiciones innatas de la percepción —por ejemplo, para el reconocimiento pictórico— que permiten esa accesibilidad, cuestión a la que Carroll apela en su teoría del AM:

Hay una numerosa argumentación psicológica respecto a que el reconocimiento pictórico es, en gran medida, una capacidad innata, adquirida en el proceso de aprendizaje de reconocimiento de objetos (...) En la medida en que las películas y las imágenes de televisión dependen de símbolos pictóricos, resultan inmediatamente accesibles al público sin instrucción de todo el mundo.²⁴

De esto se deduce que el estilo más adecuado para el AM sea el realismo. El realismo facilita el reconocimiento: nos trata de mostrar lo que se trata de representar. La pretensión del realismo es la de invisibilizar la representación para tan solo presentar lo representado (el *qué*). Esta retórica efectista que parte del realismo artístico permite, en gran medida, que la obra de AM sea accesible. Del AM se ha dicho que su estilo es la falta de estilo, el estilo sin estilo; pero ciertamente sí que está explorando un estilo que sigue en pleno desarrollo: el realismo. Actualmente, con la perfección de las técnicas artísticas —especialmente con el desarrollo tecnológico de los medios digitales— el AM llega a un nuevo estadio en lo referente a su estilo: ahora hablamos de “hiperrealismo”, entendido como un realismo “exagerado” basado en técnicas ilusionísticas perfectas para lograr una

23. Dutton, *El instinto*, 186.

24. Carroll, *Una filosofía*, 171.



total transparencia de la representación. La autora Paola Mattos ha establecido una relación entre el medio digital y el ilusionismo, que adquiere a su vez un sentido desde la vocación artística del realismo:

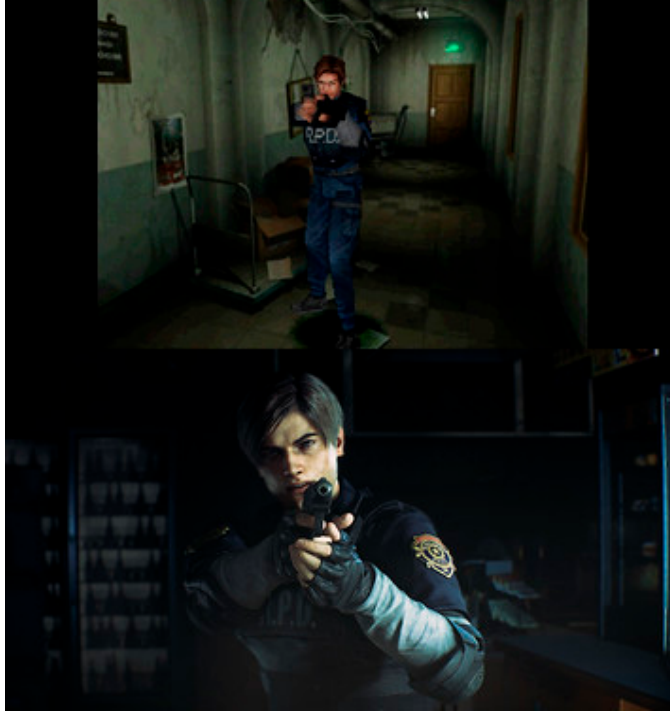
La tecnología de representación digital no parte de la nada, recupera y unifica tradiciones mediáticas anteriores, para resignificarlas y entregarle al mundo una nueva concreción del ilusionismo: “el estar presente”. La pintura, la fotografía y el cine hacen presente al objeto real y aumentan la inmersión presentando el movimiento de los mismos dentro de un espacio tridimensional, pero los nuevos medios nos ofrecen intervenir en el universo de representación. Así se concreta el deseo de intervenir, “interactuar” con la representación, con su medio y su tradición histórica.²⁵

En la tradición histórica del realismo podemos considerar que existe una tendencia por la que lo representado trata de resultar máximamente transparente, y para ello emplea técnicas de ilusión perceptiva, como las que encontramos en el AM con el uso del medio digital. Es esta tendencia la que se cumple en la actualidad a través del AM debido el potencial técnico disponible, llegando así el realismo artístico a un apogeo histórico. Pensemos en las imágenes de “alta definición” (*High-definition video* [HD]). Pareciera haber en el desarrollo de los medios tecnológicos una pretensión a la alta definición, a que se invisibilice al máximo el medio, medio que para ser invisibilizado tiene que ser ocupado ilusoriamente por algo (figura 1). Es decir, estos medios nos ofrecen estímulos “efectivos” que garantizan la ilusión. A continuación, se explicará desde un punto de vista naturalista, cómo se relacionan el realismo con las EB del ser humano de una manera muy significativa, especialmente las que se constituyen perceptivamente como estímulos visuales y auditivos (medios audiovisuales/digitales).

25. · Paola Mattos, “La interfaz, la realidad y lo ilusorio. El vínculo entre el arte, el diseño y las TIC”, en *Epistemología de las artes: la transformación del proceso artístico en el mundo contemporáneo*, coord. Daniel-Jorge Sánchez (La Plata: Universidad Nacional de La Plata, 2013), 176-177.



Figura 1. Evolución del realismo en el ámbito de los videojuegos (arriba 1998, abajo 2018)



Fuente: Resident Evil 2 (subida el 12 de junio de 2018). Imagen de PlayStation Europe. <https://www.flickr.com/photos/playstationblogeurope/40934003230/in/album-72157692193280340/>

Del realismo a la neuroestética: la teoría de la simulación encarnada de Vittorio Gallese

Consideramos que cualquier aproximación evolutiva [naturalista] a la apreciación estética debería sustentarse sobre el conocimiento de la historia evolutiva de los correlatos neuronales de esta capacidad.²⁶

El análisis de los mecanismos psicológicos y biológicos universales que son puestos en funcionamiento por la retórica realista del AM, nos permite explicar parte de su accesibilidad, estableciendo un diálogo interdisciplinar con las

26. Marcos Nadal et al., "La evolución de la apreciación estética", *Estudios de Psicología* 30, no. 1 (2009): 14-15, <https://doi.org/10.1174/021093909787536272>



ciencias naturales. Los estudios experimentales de “neuroestética”²⁷ realizados por los investigadores David Freedberg y Vittorio Gallese²⁸, son de gran interés para esta cuestión. En una de sus investigaciones —“Motion, emotion and empathy in esthetic experience”— establecen una relación explicativa entre la “experiencia estética” de esculturas, pinturas y arquitecturas y el “sistema de neuronas espejo” [NE]. El descubrimiento —relativamente reciente— de las NE se está aplicando, por lo tanto, a la reflexión sobre la experiencia estético-artística en general; aplicaciones que sirven, a su vez, para investigar cómo funciona este sistema neurofisiológico.

Desde las ciencias cognitivas, con el descubrimiento de las NE, Gallese ha elaborado lo que se conoce como la “teoría de la simulación encarnada”, en su artículo “Mirror neurons, embodied simulation, and the neural basis of social identification”²⁹. Esta teoría ofrece un modelo científico para explicar el funcionamiento de la percepción humana desde mecanismos neurológicos evolucionados, poniendo un énfasis especial en las NE. Este modelo, a su vez, resulta un paradigma de comprensión de la sociabilidad humana, relacionado con la fenomenología (Merleau-Ponty) y el psicoanálisis (Sigmund Freud). El estudio neurofenomenológico desde las NE nos permite entender la experiencia subjetiva de la percepción como una “percepción encarnada”, es decir, basada en mecanismos de simulación empática de acciones y expresiones corporales. Esta comprensión de la percepción nos puede dar las claves para una reinterpretación naturalista del realismo artístico en su relación con las EB:

The implications of the discovery of mirroring mechanisms and embodied simulation for empathetic responses to images in general, and to works of visual art in particular, have not yet been assessed. Here, we address this issue and we challenge the primacy of cognition in responses to art. We propose that a crucial element of esthetic response consists of the activation of embodied mechanisms encompassing the simulation of actions, emotions and corporeal sensation, and that these mechanisms are universal. This basic level of reaction

27. La neuroestética estudia desde las neurociencias cognitivas los mecanismos psicológicos y biológicos que intervienen en la experiencia estética y artística. Para una visión general de la neuroestética, ver Marcos Nadal y Martín Skov, “Neuroesthetics”, en *International encyclopedia of the social & behavioral sciences*, ed. James D. Wright (Amsterdam: Elsevier, 2015), 656-663, <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.56027-9>

28. Freedberg es un académico norteamericano que ha tratado de sintetizar ciencias cognitivas con historia del arte; y Gallese es un neurólogo italiano considerado uno de los descubridores de las neuronas espejo, junto a Giacomo Rizzolatti.

29. Vittorio Gallese, “Mirror Neurons, Embodied Simulation, and the Neural Basis of Social Identification”, *Psychoanalytic Dialogues* 19, no. 5 (2009): 519-536, <https://doi.org/10.1080/10481880903231910>



to images is essential to understanding the effectiveness both of everyday images and of works of art. Historical, cultural and other contextual factors do not preclude the importance of considering the neural processes that arise in the empathetic understanding of visual artworks.³⁰

Según Aníbal Monasterio-Astibiza y Jesús Ezquerro-Martínez³¹ —investigadores en ciencias cognitivas— las funciones de las NE están relacionadas con la empatía y el procesamiento de las emociones humanas. Estas funciones también están asociadas con la amígdala cerebral y, por lo tanto, con el sistema límbico, aunque la amígdala no forme parte del sistema de las NE. Es decir, las NE constituyen un sistema complejo que opera en interacción con otras partes del cerebro, por lo que tratar de exponer el modo en que funcionan en esta investigación resulta algo difícil³². Lo que interesa señalar es que las capacidades sociales y las respuestas emocionales y afectivas están correlacionadas con este tipo de neuronas, por lo que su investigación se va a poder aplicar a muchos campos de conocimiento como la filosofía moral, la filosofía política o la estética filosófica (algo que ya se está haciendo). En este sentido, como indican Monasterio y Ezquerro, las NE “se han convertido en el santo grial de la neurociencia —afirman— sirviendo de base neurofisiológica para la empatía, imitación, entendimiento de las acciones e intenciones, lenguaje...”³³. Si el arte en general está íntimamente relacionado con las emociones, entonces las neurociencias tendrán mucho que decir con base a lo que sabemos sobre el funcionamiento del cerebro a nivel emocional. Según Freedberg y Gallese, las NE tienen un papel muy importante en la observación de pinturas y esculturas. Sería, por tanto, de gran interés investigativo ver qué papel ocupan en la recepción del AM.

30. Traducción: “Aún no se han evaluado las implicaciones del descubrimiento de mecanismos espejo y simulación encarnada para las respuestas empáticas a las imágenes en general, y a las obras de arte visual en particular. Aquí abordamos este tema y cuestionamos la primacía de la cognición en las respuestas al arte. Proponemos que un elemento crucial de la respuesta estética consiste en la activación de mecanismos de encarnación que abarcan la simulación de acciones, emociones y sensaciones corporales, y que estos mecanismos son universales. Este nivel básico de reacción a las imágenes es esencial para comprender la efectividad tanto de las imágenes cotidianas como de las obras de arte. Los factores históricos, culturales y otros factores contextuales no excluyen la importancia de considerar los procesos neuronales que surgen de la comprensión empática de las obras de arte visuales”. David Freedberg y Vittorio Gallese, “Motion, emotion and empathy in esthetic experience”, *Trends in Cognitive Sciences* 11, no. 5 (2007): 197, <https://doi.org/10.1016/j.tics.2007.02.003>

31. Aníbal Monasterio-Astobiza y Jesús Ezquerro-Martínez, “El sistema de neuronas espejo y el procesamiento facial de las emociones: el caso del miedo”, *Ciencia cognitiva* 7, no. 2 (2012): 34-36, <http://www.cienciacognitiva.org/?p=727>

32. Para un estudio detallado del funcionamiento de las NE a nivel neuronal y conductual consúltese la obra de Marcelo Rodríguez-Ciberio y Sonia E. Rodríguez, “Las neuronas espejo: una génesis biológica de la complementariedad relacional”, *Papeles del psicólogo* 40, no. 3 (2019): 226-232, <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2019.2900>

33. Monasterio-Astobiza y Ezquerro-Martínez, “El sistema”, 34.



Para adoptar un enfoque naturalista del realismo artístico es de interés atender a la “teoría de la simulación encarnada” de Gallese, ya que el realismo del AM se caracteriza —en lo referente a lo pictórico— por presentar cuerpos y objetos fáciles de reconocer que producen EB en el espectador. Sabemos que existe una gran actividad de las NE cuando observamos cuerpos ajenos y objetos, porque estas neuronas están asociadas con la “intuición empática del espacio”. Es decir, cuando se observa un cuerpo humano, las NE “simulan” esos movimientos observados: los “encarnan” mimética y emocionalmente, dándose así una “identificación proyectiva”. Esto permite situarnos en la posición del “otro” para poder comprenderlo empáticamente³⁴. Se sostiene, por lo tanto, que las NE están especializadas en el “reconocimiento inmediato” de la corporalidad humana. A su vez, están diseñadas para captar e interpretar empáticamente las expresiones faciales³⁵, uno de los medios más importantes para la comunicación emocional. Además, estas neuronas también codifican empáticamente estímulos auditivos. Las NE están implicadas en procesos de “entonamiento emocional”³⁶, los cuales nos permiten dar una “respuesta congruente” a las expresiones emocionales de los demás —por ejemplo, a través del reconocimiento empático de voces— lo que nos lleva a pensar que también tienen un papel relevante en procesos lingüísticos. Así, las NE representan una predisposición innata que codifica y configura tanto estímulos visuales como auditivos.

Teniendo esto en cuenta, cabe preguntarnos si los recursos realistas del AM funcionan porque se dirigen hacia estas predisposiciones instintivas del sistema de las NE. Las emociones relativas a las expresiones faciales —y que las NE nos permiten interpretar— están directamente asociadas a las EB que Carroll denomina “casi universales” en su teoría del AM (disgusto, miedo, felicidad, tristeza y sorpresa). En nuestra evolución como especie las emociones han cumplido una función comunicativa clave; no es de extrañar que tengamos mecanismos evolucionados especializados en expresar y detectar empáticamente esas emociones. Es decir, el rostro del ser humano (y de otros animales) está diseñado para expresar emociones complejas que podemos interpretar gracias a este sistema de

34. En el AM está abierta la cuestión estética de la “identificación”. Para Carroll no nos identificamos, sino que somos más bien unos “mirones”. Quizás la teoría de la simulación encarnada pueda arrojar algo de luz sobre ese tema.

35. “Los modelos explicativos más recientes sobre el procesamiento de la emoción afirman que el sistema de NE está, al igual que la amígdala, implicado en el reconocimiento e interpretación de las expresiones faciales de la emoción”, Monasterio-Astobiza y Ezquerro-Martínez, “El sistema de neuronas espejo”, 35.

36. Vittorio Gallese, Morris N. Eagle y Paolo Migone, “Entonamiento emocional: neuronas espejo y los apuntalamientos neuronales de las relaciones interpersonales”, *Aperturas psicoanalíticas* 26 (2007), <http://www.aperturas.org/articulo.php?articulo=0000447>



neuronas. Estos mecanismos son arquetipos perceptivos que compartimos con otros primates y mamíferos, que no se desarrollaron en el Pleistoceno (10 000 a. C.) sino que vienen de antecesores mucho más lejanos:

Las capacidades mentales del ser humano, así como sus correlatos neuronales, no emergieron en el vacío y de la nada. Son el resultado, con toda seguridad, de modificaciones sufridas por mecanismos heredados de nuestros antepasados, incluyendo los homínidos del plioceno y los primates anteriores. Es indudable que el entorno del pleistoceno ejerció notables presiones selectivas sobre nuestros antepasados en relación a la apreciación de la belleza, entre muchos otros rasgos cognitivos y físicos. Pero lo cierto es que estas presiones actuaban sobre unas estructuras cerebrales y procesos heredados de antepasados más antiguos. Así, nuestra actual capacidad para valorar la belleza descansa sobre procesos antiguos, compartidos con otros primates, y recientes, exclusivos del ser humano.³⁷

De este modo la teoría de la simulación encarnada de Gallese podría explicar mucho de la accesibilidad del AM demostrando experimentalmente cómo los recursos realistas de la obra de AM excitan esas predisposiciones innatas de la percepción, localizadas en la estructura biológica “universal” del ser humano. A simple vista, la psicología del realismo parece remitir a esas estructuras orgánicas del sistema NE para capturar la atención del espectador emocionalmente de una forma casi inmediata: las series de televisión, los videoclips y las películas nos muestran en el medio digital figuras en las que identificamos conductas corporales, rostros antropomórficos y escuchamos voces de forma empática. Esto es posible porque tenemos unos mecanismos innatos especializados en estas funciones.

De este modo, basándonos en la relación teórica entre el AM, las EB y el realismo artístico, podemos construir una teoría naturalista –partiendo de la neuroestética– que nos sirva para esclarecer el criterio de la accesibilidad en la teoría del AM de Noël Carroll. Ahora expongo algunos de los problemas a los que nos lleva este enfoque, analizando el funcionamiento de las NE en el AM desde el punto de vista de la etología, en lo referente a técnicas ilusionísticas de lo hiperreal.

37. Nadal et al., “La evolución”, 16.

Los estímulos supernormales de Niko Tinbergen y su relación con el hiperrealismo

El estado de hiperrealidad se sostiene sobre la ontología de la *falsificación perfecta*.³⁸

Actualmente, con el auge de los medios digitales, las técnicas del realismo en el AM se están llevando a su extremo: ahora hablamos de “hiperrealismo”. El potencial técnico del que disponemos en el siglo XXI permite proyectar efectos perfectos de realidad simulada. Estas técnicas —como indica Luis Puelles— tratan de imponer la “ilusión perfecta”, absorbiendo y disolviendo al espectador mediante la estricta transparencia de la representación:

[La] transparencia —señala Puelles— sólo se cumple bajo los parámetros del *ilusionismo*, campo de operaciones técnicas dirigidas a que la representación no se vea como representación, a que la representación no nos impida a asistir a la interioridad de la ficción. (...) La ilusión perfecta es la transparencia perfecta de la representación. (...) Es justamente la producción de un mundo alucinatorio el destino superior del proceso de *realización de la ficción* (y por tanto de falsificación de lo real) puesto en marcha por lo hiperreal.³⁹

Así, el potencial técnico del AM trata de imponer la fantasía, creando una ficción que no se deje ver como tal (que sea *in-visible*), suponiendo un viaje “alucinatorio”, cuya expresión idealizada la encontramos, según Puelles, en las gafas de “realidad virtual”⁴⁰. El estado de hiperrealidad consiste de este modo en la “realización de la ficción”: una “falsificación perfecta” que transmite un efecto intenso de realidad. En este punto es relevante preguntarnos por la distinción entre lo real y lo hiperreal (realidad simulada). Freedberg y Gallese —desde la neuroestética— han planteado una cuestión similar que han abordado desde la teoría de la simulación encarnada:

[Estos investigadores] se preguntan —dice Monasterio— si la simulación encarnada o corporizada de la experiencia estética de la obra de arte difiere de

38. Luis Puelles-Romero, “Metamorfosis del espectador en el estado de hiperrealidad”, en *Mirar al que mira* (Madrid: Abada 2011), 300.

39. Puelles, “Metamorfosis”, 275 y 304

40. Puelles, “Metamorfosis”, 259-320.





nuestras respuestas empáticas ante las acciones de la vida real. Es decir, qué diferencia existe en nuestra simulación corporizada cuando vemos acciones representadas en cuadros o esculturas de acciones reales.⁴¹

En el hiperrealismo se anulan la distinción entre estilo y contenido: el *cómo* es el mismo *qué*. Podemos decir desde la teoría de la simulación encarnada que en el medio digital –medio ideal del AM– *vemos* cuerpos, objetos y personas en movimiento dentro de un espacio virtual que es “encarnado”. Consideramos que son *re-presentaciones*, algo que ocurre en el escenario de la imaginación. Pero cabe plantearse la posibilidad de que las NE no estén diseñadas para distinguir cuerpos reales de cuerpos virtuales: en tal caso ya no hablaríamos de *re-presentaciones*, sino de mera presentación, “ficción-real”. En este sentido, ¿qué tiene de real y qué de ficcional lo hiperreal? Si entendemos cómo funciona el mecanismo de NE en el AM, entonces podremos demarcar –desde un punto de vista cognitivo– distintos sentidos de ficcionalización, dando una respuesta a esta cuestión.

El etólogo neerlandés Niko Tinbergen realizó una serie de investigaciones en *The Study of Instinct* –su obra principal– que son de relevancia para esta cuestión⁴². En concreto, es de especial interés el concepto etológico de “estímulos supernormales” (superestímulos). En experimentos relacionados con el estudio del comportamiento de patos y peces, Tinbergen descubrió que en estos animales existe una respuesta reforzada y poco adaptativa hacia estímulos artificiales en los que se muestran amplificadas ciertos parámetros “normales” de los estímulos reales. Estos estímulos artificiales representan una versión exagerada o hiperbólica de los estímulos reales, y por ellos serán llamados “supernormales” por Tinbergen. El experimento demostró, por ejemplo, que los peces prefirieron proteger a una hembra falsa (de madera) antes que, a una hembra real, cuando el ejemplar falso es diseñado en base a la amplificación de ciertos patrones perceptivos identificados como deseables para el animal, como la intensidad del color o el abultamiento del abdomen. También se demostró que los patos prefieren incubar un huevo artificial antes que uno real cuando ciertas características del huevo real se muestran amplificadas o intensificadas en el huevo falso. En estos casos, observamos una preferencia por estímulos artificiales, que falsifican señales perceptivas, antes que por los estímulos provenientes de organismos naturales reales. Esto es lo que podemos llamar “ilusionismo animal”, dentro de la estética animal.

41. Aníbal Monasterio-Astibiza, “Filosofía de la danza: cuerpo y expresión simbólica”, *Daimon Revista Internacional de Filosofía* 37 no. 5 (2016): 300, <https://doi.org/10.6018/daimon/268861>

42. Niko Tinbergen, *El estudio del instinto* (Madrid: Siglo XXI, 1981).



En lo referente a este “ilusionismo animal” sabemos que animales como los chimpancés pueden ver y reconocer cuerpos en movimiento y expresiones faciales artificiales en pantallas digitales de video; que pájaros o perros pueden ser víctimas del ilusionismo mediante tecnologías que permitan reproducir de forma realista sonidos de otros animales; que en la pesca los señuelos artificiales logran atraer a la presa, etcétera. Podemos decir que los animales experimentan efectos de realidad artificiales. Esto puede hacernos pensar en un sentido biológico de la representación basado en mecanismos innatos que permiten el acceso a la ficción. De este modo, podemos establecer una analogía entre los experimentos de Tinbergen y las técnicas del hiperrealismo, la cual nos lleva a entender este último como un realismo hiperbólico y artificial en sentido etológico, aplicando el concepto de superestímulo. En este sentido, lo hiperreal puede ser considerado un cebo en un sentido biológico, una trampa o señuelo, una falsificación. Bajo este planteamiento, y atendiendo a la teoría de la simulación encarnada, podemos preguntarnos si los recursos hiperrealistas del AM —basados en técnicas ilusionísticas perfectas— funcionan efectivamente porque se dirigen a parámetros normales de nuestra percepción (regulados por mecanismo innatos y universales como las NE) para configurar superestímulos.

Sobre las técnicas ilusionísticas del realismo podemos decir —desde una perspectiva naturalista— que la percepción es “engañada” en un sentido muy parecido al de los experimentos de Tinbergen con los patos y los peces, dándose lo que podemos llamar una “sustitución ontológica”. En el estado de hiperrealidad, la ficción debe ser creída en cierto sentido: lo hiperreal opera como un cebo, una trampa, un truco (aun sabiendo que se trata de algo falso). Cuando vemos imágenes hiperreales nuestro cerebro cae de algún modo en la “trampa” del ilusionismo animal —en lo referente a las NE— del mismo modo en que el ciervo cae ante el superestímulo que representa el silbato del cazador. Veamos algunos ejemplos.

Ejemplos de hiperrealidad desde una perspectiva etológica

Deirdre Barrett es una psicóloga estadounidense que —en su obra *Supernormal stimuli*— ha dado gran importancia a los estudios de Tinbergen para analizar y comprender la cultura del mundo contemporáneo⁴³. Esta obra estudia la interacción entre instintos que aparecieron como respuestas adaptativas al entorno

43. Deirdre Barrett, *Supernormal stimuli: How primal urges overran their evolutionary purpose* (Nueva York: W. W. Norton & Company, 2010).

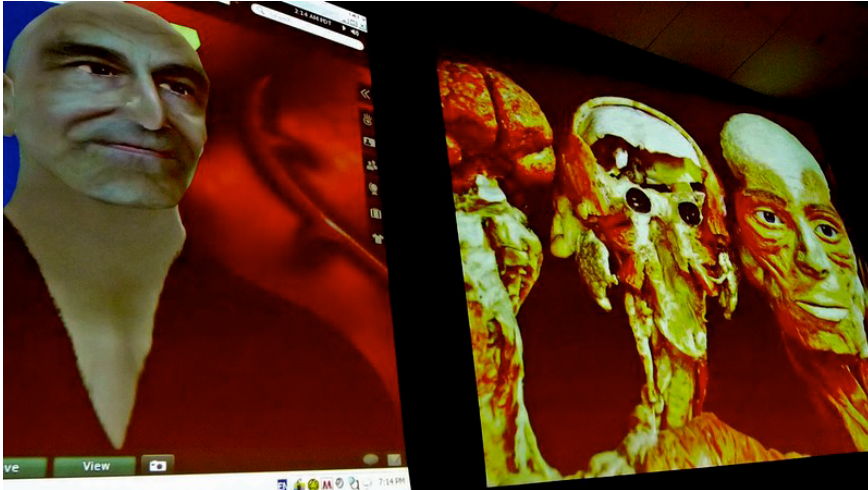


natural de la sabana africana hace diez mil años y el entorno artificial de las grandes ciudades. Es decir, nuestro cerebro no fue diseñado concretamente para los núcleos urbanos de las grandes ciudades industrializadas del siglo XXI. En la actualidad, se abre un nuevo panorama del registro sensible: ciudades lumínicas y deslumbrantes como Tokyo o Nueva York; industrias que producen comida grasosa ultraprocesada empleando potenciadores artificiales del sabor; parques de atracciones que llevan al arrebataamiento corporal; drogas recreativas de diseño que se mezclan con las fuerzas estimulantes de los grandes festivales musicales; viajes hipersónicos en cohetes espaciales; bebés de plástico y mascotas virtuales que son tratados como seres humanos; redes sociales virtuales e inmersivas que acaban conformando metaversos en el mundo de internet; pornografía y cirugía estética, etcétera. Apoyándonos en la obra de Barrett, hay razones para pensar que los últimos siglos representan un momento de nuestra historia evolutiva en el que el cuerpo humano está siendo sometido a las fuerzas sensibles de estímulos supernormales que no se han dado con anterioridad.

Desde un enfoque naturalista, podemos postular que el AM funciona en su mayor parte como estímulos supernormales, especialmente si consideramos que el medio prioritario es el digital. Pensemos en las películas, las series de televisión, videoclips musicales o videojuegos: los mecanismos de las NE, que fueron diseñados evolutivamente para interactuar con otros cuerpos orgánicos, ahora funcionan en la experiencia de la interacción “fantasma” con cuerpos virtuales. La obra *Prosthetic Head* de Stelios Arcadiou —artista chipriota mejor conocido como Stelarc— nos invita a la reflexión estética en torno a esta cuestión, tal y como ha indicado Patricia Castelló-Branco (cuyas investigaciones se mueven en el ámbito de la filosofía del arte, la neurociencia y la reflexión sobre las nuevas tecnologías)⁴⁴. Esta obra consiste en un avatar 3D interactivo del propio artista. Desde la neuroestética, cabe preguntar en qué medida la experiencia “ficticia” de interactuar con un “cuerpo sin órganos” se diferencia de una experiencia “real”, que es el problema que plantean Freedberg y Gallesse respecto de cuadros y esculturas (figura 2).

44. “In this work the belief that technology can substitute for physical organs and that mathematical reasoning (the basis of digital images) can create a totally abstract and symbolic relationship is open to debate”, Patricia Castello-Branco, “Haptic Visuality and Neurociencia”, en *The Aesthetic Dimension of Visual Culture*, eds. Ondřej Dadejick y Jakub Stejskal (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publisher, 2010), 102.

Figura 2. Performance de Stelarc



Fuente: NIME2010. Stelarc Keynote (subida el 16 de junio de 2010). Imagen de Kirsty Komuso. <https://www.flickr.com/photos/kirstykomuso/4705424315/in/photolist-8aNwHr-8aRQEW-8aNwsP-8aRQ5s-8aNxop-8aRQW9-8aNwXT-8aRQs5-zkK1f-zkK1r-aB8xWw-zkK1k-zktvV-ziVCC-zkK1q-zkK1o-4qUS43-zkK1g-29RvfUR-8aRRH7-8aRS15-29RvgnK-29RveHc-ziELn-29RvfKT-29RvfRV-29RvfWK-5SkoGW-zkvcS-ziM5p-zkqbt-29RvesT-zkvcM-ziSZM-zkvcQ-ziSZK-8aRRd7-zktvX-8aRNAs-ziSZC-zkvcL-zktw9-ziSZH-zktw8-ziSZF-zktw7-ziM5u-8aNv4g-ziSZD-8aNw6c/>

El problema que encontramos en *Prosthetic Head* podemos aplicarlo, a modo de ejemplo paradigmático, al caso de la cantante y bailarina virtual Hatsune Miku de origen japonés, protagonista de muchas obras de AM (figura 3). Esta cantante “imaginaria” es proyectada en forma de holograma en algunas exhibiciones, en las que canta y baila simulando movimientos corporales. En la filosofía de la danza de Monasterio, las NE ocupan un papel significativo, ya que nos permiten explicar la experiencia estética y el placer de la observación de los movimientos de la danza como un superestímulo en sí mismo⁴⁵. Un modo de abordar el problema de *Prosthetic Head* sería aplicar la filosofía de la danza de Monasterio a la danza virtual del holograma de Hatsune Miku. Es probable que apliquemos las categorías perceptuales del movimiento biológico de las NE al “fantasma” digital, y que esto sea lo que garantiza la eficacia de la ilusión.

45. “Resulta que el movimiento del cuerpo de la danza actúa como un superestímulo”, Monasterio-Astiboa, “Filosofía de la danza”, 302.





Figura 3. *Still Be Here*



Fuente: Performance-installation about cyber celebrity Hatsune Miku en Winter LAB. CTM Festival & trasmediale (2016), Berlín, Alemania. Imagen de Camille Blake Sheet. <http://www.laboralcentrodearte.org/en/actividades/still-be-here>

Este mismo problema puede ser aplicado directamente a muchas obras de AM concretas. Muchas industrias del videojuego y del cine emplean tecnologías para capturar y reproducir el movimiento corporal (figura 4). Por ejemplo, *The Last of Us Part II* –videojuego desarrollado por la empresa Naughty Dog– emplea tecnologías para la captura de movimiento real y sistemas de codificación facial para reproducir la corporalidad, tanto de humanos como de otros animales (perros y caballos), para reconstruirla de la forma más realista posible en animación digital (figura 5). Muchos videojuegos actuales usan motores gráficos que tratan de simular y recrear fielmente las leyes de la física (como *Unreal Engine*), dando lugar a espacios y arquitecturas virtuales que nuestras NE “encarnan” empáticamente. Sería relevante para esta cuestión investigar experimentalmente cómo funciona nuestro cerebro bajo la experiencia que aportan las gafas de realidad virtual. Probablemente, la sensación de inmersión en un espacio virtual mediante estas gafas sería imposible sin la intuición empática de ese espacio por las NE. Podemos postular que, en las series de televisión, en la música comercial y en el cine en general las NE “corporeizan” los estímulos artificiales del medio digital; esto posibilita, por ejemplo, procesos de entonamiento emocional que son inmediatos.

Figura 4. Captura de movimiento para un videojuego



Fuente: Michael Mando, a Motion Capture Actor for Far Cry 3. Far Cry 3: A look Behind The Scenes of a Mo-Cap Studio (subida el 15 de febrero de 2012). Imagen de PlayStation Europe, <https://www.flickr.com/photos/playstationblogeurope/6880590229/in/photolist-bu1PnH-bu1Pv6-bu1PL2-bu1PHn-bu1Pz6-bu1PDp/>

Figura 5. Imagen del videojuego *The Last of Us Part II*



Fuente: Imagen propia tomada con el sistema de cámara de *The Last of Us Part II* (PlayStation 4). Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment, 2020. Videojuego que emplea captura de movimiento corporal en humanos y otros animales como perros y caballos.





De ser así los medios digitales “engañan” a nuestras NE en el sentido etológico del “ilusionismo animal”. Por otro lado, el estudio de Rebecca Burch y Laura Johnsen trata de aplicar directamente el concepto de superestímulo a los personajes hipercorpulentos de los cómics y el cine comercial⁴⁶. También la perspectiva naturalista de la “sustitución ontológica” podemos aplicarla al videojuego para comprenderlo como un superestímulo complejo. En el videojuego “se da —afirma Puelles— una suplantación de las resistencias de la realidad por las resistencias a escala humana que componen la estructura del juego digital”⁴⁷; la perspectiva etología puede dar una explicación de este hecho. Todo esto puede ser extendido a gran diversidad de obras de AM, en cuanto usan estos recursos relacionados con la percepción del espacio y del movimiento corporal virtual.

En la actualidad, tecnologías como cámaras de video o grabadoras de sonido “capturan” estímulos reales para *re*-producirlos con un realismo extremo, generando así un efecto intenso y desmesurado de realidad. Pero hemos llegado a un punto en que estas tecnologías empiezan a presentar un estímulo más idealizado de lo representado a nuestra percepción. El resultado es que en ese exceso dejan de ser una reproducción de lo real: dejan lo real atrás para ser “presentación” de algo que no encontramos en la realidad. Los artistas post-digitales de diseño 3D están recreando corporalidades y texturas espaciales que no encontramos en la naturaleza y que probablemente supongan una actividad anormal para las NE. En el diseño 3D, “vemos” (con todo lo que ello implica desde la teoría de la simulación encarnada) corporalidades modificadas, alteradas dentro de los parámetros normales de nuestra percepción: exageraciones que pasan el umbral del realismo dirigiéndose hacia una representación de algo “irreal”. La artista post-digital Carol Civre declaró que nunca trata de copiar la realidad, sino que considera su trabajo una exageración de la realidad, algo que podemos relacionar con los superestímulos de Tinbergen. En sus diseños vemos una proyección de realidad propia de lo hiperreal, pero que en su gran exceso llegan a ser producción de “irrealidad” (en el sentido de que abandonan el parecido con lo real). Es decir, texturas “imposibles” en la realidad se están haciendo “reales” a través de los medios digitales. Los rasgos amplificadas acaban desligándose de la realidad para tomar así vida propia, constituyéndose como estímulos que ya no se asemejan a nada real. Esto nos lleva a un sentido de lo hiperreal que propongo denominar “ultra-realismo” (más allá del realismo).

46. Para un análisis de los personajes hipercorpulentos de los cómics y el cine como superestímulos Rebecca L. Burch y Laura Johnsen, “Captain Dorito and the bombshell: Supernormal stimuli in comics and film”, *Evolutionary Behavioral Sciences* 14, no. 2 (2020): 115-131, <https://doi.org/10.1037/ebso000164>
 47. Puelles, “Metamorfosis”, 309.



El AM experimenta con nuestro sentido de la corporalidad a nivel visual y auditivo, siendo objetos cognitivamente complejos. Actualmente interactuamos de manera cotidiana con voces y cuerpos artificiales con los que estamos poniendo en marcha esos mecanismos empáticos, hasta el punto de establecer lazos afectivos con “fantasmas” —cuerpos sin órganos— en los casos más extremos (esto hace comprensible que se haya llegado a contraer matrimonio con Hatsune Miku). A veces, las personas ponen el televisor o la radio para no sentirse solas, y quizás la teoría de la simulación encarnada pueda explicar esto⁴⁸. Nuestra sociedad ofrece mascotas virtuales con las que establecer lazos afectivos artificiales o muñecas hiperreales con los que tener relaciones sexuales. Se trata de medios en los que se satisfacen y se canalizan fuerzas vitales, pulsiones psíquicas, deseos. Podemos considerar que el conjunto de estos artefactos de consumo que representa el AM, constituye toda una “prótesis emocional” ideológicamente significativa que regula las fuerzas sociales desde un punto de vista psicológico: esta es la cuestión por el impacto de las imágenes en la sociedad⁴⁹. Cabe plantearnos si nos estamos desligando y haciéndonos insensibles hacia la naturaleza (los estímulos “reales”) al hacer un uso cotidiano de ficciones ilusionísticas intensas (los estímulos “irreales”, en el sentido de artificiales). Parece que hay una tendencia a preferir la ficción a la realidad, ya que es mucho más intensa y emocionante la ilusión del mundo hiperreal, algo que se entiende al interpretar la cultura de masas como un conjunto de superestímulos que provocan respuestas desmesuradas. Una psicociología de la cultura de masas nos permitiría comprender una parte importante de las sociedades digitalizadas del mundo contemporáneo.

Conclusiones

Actualmente las neurociencias se encuentran en pleno desarrollo y cuanto más desarrollo adquieran estas ciencias más aplicación van a poder tener a otros ámbitos como la estética y la teoría de las artes. Hemos visto cómo hay ciertos problemas estéticos que encontramos en la teoría del AM —a los que llegamos desde la problemática de Carroll en torno a la accesibilidad— de los que las ciencias naturales nos pueden decir mucho, como insiste Dutton. El diálogo que se

48. Esto recuerda de un modo chistoso al cliché de la ciencia ficción en el que el prehistórico viaja al futuro y cree que hay personas diminutas en una caja (en referencia al televisor).

49. Por ejemplo, para esta cuestión es relevante el estudio desde las neurociencias sobre el impacto de las imágenes de comida en la sociedad en relación con la obesidad Charles Spence et al., “Eating with our eyes: From visual hunger to digital satiation”, *Brain and cognition* 110 (2016): 53-63, <https://doi.org/10.1016/j.bandc.2015.08.006>



puede establecer entre ciencias naturales y humanidades, en todo caso, debe ser provechoso para ambas partes. La síntesis de ciencia y filosofía en lo que atañe a la teoría del arte, probablemente pueda llevarnos a propuestas novedosas, a la revitalización de viejos problemas estéticos y al desarrollo de nuevas cuestiones (de tipo moral, político y social). En esta investigación podemos decir que, desde las ciencias evolutivas, las obras de AM son artefactos sociales psicológicamente flexibles que pueden ser asimilables de diversos modos por los cuerpos humanos debido a sus recursos enfocados en la accesibilidad.

Mecanismos innatos como las NE –que compartimos con otros animales– nos permiten asimilar psicológicamente buena parte de la retórica del AM en los medios digitales. El modo efectivo en que esa retórica pone en funcionamiento a los cuerpos, garantiza el acceso a una ficción alucinante “desnaturalizada”, una ficción que es proyección de realidad artificial. Es desnaturalizada en el sentido en que no se ha dado anteriormente en nuestra historia evolutiva: esos mecanismos evolucionados que operan en el AM no fueron diseñados para los entornos artificiales de las grandes ciudades. Las relaciones biológicas que establecemos con cuerpos sin órganos –fantasmas como Hatsune Miku– son superestímulos, y en este sentido caemos en la trampa como los patos y peces de Tinbergen. De esta manera, la neuroestética puede explicar esa imposibilidad de discernir lo hiperreal entre la ficción y lo real, justificando en qué sentido lo hiperreal es una proyección de realidad simulada, demarcando distintos sentidos de ficcionalización. Muchas partes de nuestro cerebro, como el sistema NE, no están diseñadas para distinguir estímulos reales de estímulos artificiales en el AM, a pesar de que “sabemos” que no son reales. Esto nos permite comprender y discernir entre distintos sentidos y grados de ficción en las artes.

Consideramos que la cuestión del AM tiene gran importancia en la actualidad ya que está modificando nuestros cuerpos y reconfigurando psicológicamente las sociedades, algo que una estética naturalista debería poder explicar desde su propia perspectiva. Podemos decir que las pulsiones naturales logran su satisfacción con estímulos artificiales exagerados como la comida grasosa, la pornografía, la violencia en los videojuegos o las series de televisión. Los medios de masas difunden sensibilidades, modos de sentir y estar en el mundo y probablemente moldean de una forma evolutivamente significativa nuestros cerebros. El problema filosófico que esta investigación plantea es que podemos sospechar que haya una tendencia en nuestra sociedad a la desnaturalización de la sensibilidad y de la vida, ya que buena parte de los medios de masas de nuestra



sociedad digitalizada funcionan bajo el concepto de superestímulo. Parece que se pretende abocar a la intensidad de la artificialidad, quizás como una forma de escapar y redimir las penurias de la vida, como señalaba Adorno en referencia a las industrias culturales.

El mundo del entretenimiento de masas es más que mero “entretenimiento”: ese mundo constituye una “prótesis emocional” que permite regular psicológicamente las fuerzas sociales y establecer determinadas formas de poder. Podemos decir, de forma más o menos metafórica, que se ha preferido la ficción a lo real, como en el caso de los peces y los patos de Tinbergen. Quizás estemos alejándonos de la sensibilidad de la naturaleza refugiándonos en una simulación artificial más estimulante pero falsa de la misma (sustitución ontológica de la naturaleza). Puede que tras esta tendencia a la desnaturalización exista un gran malestar cultural: una pulsión reprimida que no logra satisfacción más que en ese mundo simulado. El experimento de Tinbergen nos muestra que caer en la trampa de los superestímulos no es funcional y es poco adaptativa para las especies animales. ¿Y si también es poco adaptativa la superestimulación para la especie humana? ¿Y si esta dinámica social que tiende a la potenciación de lo hiperreal es una conducta autodestructiva? La pregunta es si debemos recuperar la naturaleza o seguir el curso de la realización de la ficción efectista e ilusoria. Esta es la cuestión política a la que lleva este primer acercamiento a la elaboración de una estética naturalista del AM, una cuestión ante la que se requiere adoptar una posición filosófica que queda abierta a futuras investigaciones.

Bibliografía

Fuentes primarias

Documentos impresos y manuscritos

- [1] Carroll, Noël. *Una filosofía del arte de masas*. Madrid: Antonio Machado Libros, 2002.
- [2] Dutton, Denis. *El instinto del arte: Belleza, placer y evolución humana*. Barcelona: Paidós, 2010.



Fuentes secundarias

- [3] Barrett, Deirdre. *Supernormal stimuli: How primal urges overran their evolutionary purpose*. Nueva York: W. W. Norton & Company, 2010.
- [4] Burch, Rebecca L. y Laura Johnsen. "Captain Dorito and the bombshell: Supernormal stimuli in comics and film". *Evolutionary Behavioral Sciences* 14, no. 2 (2020): 115-131. <https://doi.org/10.1037/ebs0000164>
- [5] Burguess, Anthony. *La naranja mecánica*. Barcelona: Booket, 2012.
- [6] Castello-Branco, Patrícia. "Haptic Visuality and Neurociencia". En *The Aesthetic Dimension of Visual Culture*, editado por Ondřej Dadejick y Jakub Stejskal (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publisher, 2010).
- [7] Freedberg, David y Vittorio Gallese. "Motion, emotion and empathy in esthetic experience". *Trends in Cognitive Sciences* 11, no. 5 (2007): 197-203. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2007.02.003>
- [8] Gallese, Vittorio. "Mirror Neurons, Embodied Simulation, and the Neural Basis of Social Identification". *Psychoanalytic Dialogues* 19, no. 5 (2009): 519-536. <https://doi.org/10.1080/10481880903231910>
- [9] Gallese, Vittorio, Morris N. Eagle y Paolo Migone. "Entonamiento emocional: neuronas espejo y los apuntalamientos neuronales de las relaciones interpersonales". *Aperturas psicoanalíticas* 26 (2007). <http://www.aperturas.org/articulo.php?articulo=0000447>
- [10] Kulka, Tomas. "El kitsch". En *El kitsch*, compilado y traducido por Paul Laindon, 9-26. Madrid: Casimiro, 2016.
- [11] Mattos, Paola. "La interfaz, la realidad y lo ilusorio. El vínculo entre el arte, el diseño y las TIC". En *Epistemología de las artes: la transformación del proceso artístico en el mundo contemporáneo*, coordinado por Daniel-Jorge Sánchez, 172-182. La Plata: Universidad Nacional de La Plata, 2013.
- [12] Monasterio-Astibiza, Aníbal. "Filosofía de la danza: cuerpo y expresión simbólica". *Daimon Revista Internacional de Filosofía* 37 no. 5 (2016): 295-305. <https://doi.org/10.6018/daimon/268861>
- [13] Monasterio-Astobiza, Aníbal y Jesús Ezquerro-Martínez. "El sistema de neuronas espejo y el procesamiento facial de las emociones: el caso del miedo". *Ciencia cognitiva* 7, no. 2 (2012): 34-36. <http://www.cienciacognitiva.org/?p=727>
- [14] Nadal, Marcos y Martín Skov. "Neuroesthetics". En *International encyclopedia of the social & behavioral sciences*, editado por James D. Wright, 656-663. Amsterdam: Elsevier, 2015. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.56027-9>

- [15] Nadal, Marcos, Miguel-Ángel Capó, Enric Munar y Camilo-José Cela-Conde. “La evolución de la apreciación estética”. *Estudios de Psicología* 30, no. 1 (2009): 14-15. <https://doi.org/10.1174/021093909787536272>
- [16] Ortega y Gasset, José. *La deshumanización del arte*. Barcelona: Austral, 2017.
- [17] Puellas-Romero, Luis. “Metamorfosis del espectador en el estado de hiperrealidad”. En *Mirar al que mira*, 259-320. Madrid: Abada 2011.
- [18] Rodríguez-Ciberio, Marcelo y Sonia E. Rodríguez. “Las neuronas espejo: una génesis biológica de la complementariedad relacional”. *Papeles del psicólogo* 40, no. 3 (2019): 226-232. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2019.2900>
- [19] Spence, Charles, Katsunori Okajima, Adrian David Cheok, Olivia Petit y Charles Michel. “Eating with our eyes: From visual hunger to digital satiation”. *Brain and cognition* 110 (2016): 53-63. <https://doi.org/10.1016/j.bandc.2015.08.006>
- [20] Tinbergen, Niko. *El estudio del instinto*. Madrid: Siglo XXI, 1981.





TRANSFO
UNIVERS
RES
PI
UM
• T
PRE
ECT
D • F
DR •

VI
MELA •
OMPE •
UE • RA
A • MIR
DO • T
LANZ

Eminance

ARTÍCULO

*Dossier “Procesos creativos y cognitivos
en la digitalización cultural”*

De fábulas y autómatas: reflexiones iniciales de la narrativa para la alineación de valores de la inteligencia artificial

Óscar-Darío Villota-Cuásquer



Edición 18 (Julio - diciembre de 2023)

E-ISSN 2389-9794

De fábulas y autómatas: reflexiones iniciales de la narrativa para la alineación de valores de la inteligencia artificial*



 DOI: <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.106078>

Óscar-Darío Villota-Cuásquer**

Resumen: el artículo aborda la necesidad de alinear la inteligencia artificial (IA) con los valores humanos ante el desarrollo de la IA general, capaz de igualar o superar la inteligencia humana. Se plantea que la narrativa puede ser fundamental para infundir principios éticos en las IA, dado su rol en la interpretación del mundo y la representación de experiencias humanas. Mediante una revisión bibliográfica de fuentes académicas, el estudio explora la relación entre la IA y la narrativa, enfocándose en la identidad narrativa, el conocimiento tácito y la experiencialidad narrativa. Se analizan casos como AlphaGo y ChatGPT para ilustrar la diferenciación entre IA estrecha y general, y se examina cómo las filosofías utilitarista y deontológica pueden influir en la ética de la IA. Los hallazgos identifican tres perspectivas fundamentales: la identidad narrativa, que configura la identidad a través de historias; el conocimiento tácito, que resalta el aprendizaje implícito y la experiencia intuitiva; y la experiencialidad narrativa, que subraya la importancia de la corporeidad y la vivencia temporal en la comprensión de relatos. La narrativa emerge como un enfoque viable para la alineación ética de la IA, aunque enfrenta desafíos relacionados con la experiencia vital y la corporeidad, elementos cruciales para una auténtica comprensión narrativa.

Palabras clave: inteligencia artificial; inteligencia artificial general; inteligencia narrativa; narrativa; alineación de valores; ética; AlphaGo; ChatGPT.

* **Recibido:** 28 de noviembre de 2022 / **Aprobado:** 22 de junio de 2023 / **Modificado:** 21 de julio de 2023. Artículo de investigación derivado de un trabajo doctoral más amplio cuyo título tentativo es "Diseño orientado a la experiencia y mediación técnica. Fundamentos para el diseño de obras inmersivas e interactivas". El artículo no contó con financiación institucional.

** Candidato a doctor en Diseño y Creación por la Universidad de Caldas (Manizales, Caldas). Magíster en Diseño y Creación Interactiva y profesor del Departamento de Diseño en la misma institución  <https://orcid.org/0000-0002-7604-5577>  oscar.villota@ucaldas.edu.co

Cómo citar / How to Cite Item: Óscar-Darío. "De fábulas y autómatas: reflexiones iniciales de la narrativa para la alineación de valores de la inteligencia artificial". *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, no. 18 (2023): 53-76. <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.106078>



Derechos de autor: Atribución-
NoComercial-SinDerivadas 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)





Of Fables and Automata: Initial Reflections on the Narrative for Value Alignment of Artificial Intelligence

Abstract: the article addresses the need to align artificial intelligence (AI) with human values in the face of the development of general AI capable of matching or surpassing human intelligence. It argues that narrative may be central to instilling ethical principles in AI, given its role in interpreting the world and representing human experiences. Through a literature review of academic sources, the study explores the relationship between AI and narrative, focusing on narrative identity, tacit knowledge, and narrative experientiality. Cases such as AlphaGo and ChatGPT are analyzed to illustrate the differentiation between narrow and general AI, and it examines how utilitarian and deontological philosophies may influence AI ethics. The findings identify three fundamental perspectives: narrative identity, which shapes identity through stories; tacit knowledge, which highlights implicit learning and intuitive experience; and narrative experientiality, which stresses the importance of embodiment and temporal liveness in understanding narratives. Narrative emerges as a viable approach to the ethical alignment of AI, although it faces challenges related to life experience and embodiment, crucial elements for authentic narrative understanding.

Keywords: artificial intelligence; artificial general intelligence; narrative intelligence; narrative; value alignment; ethics; AlphaGo; ChatGPT.

De fábulas e autômatos: reflexões iniciais sobre a narrativa para o alinhamento de valores da Inteligência Artificial

Resumo: o artigo aborda a necessidade de alinhar a inteligência artificial (IA) aos valores humanos diante do desenvolvimento de uma IA geral capaz de igualar ou superar a inteligência humana. Argumenta-se que a narrativa pode ser fundamental para incutir princípios éticos na IA, dada sua função de interpretar o mundo e representar as experiências humanas. Por meio de uma revisão da literatura de fontes acadêmicas, o estudo explora a relação entre IA e narrativa, concentrando-se na identidade narrativa, no conhecimento tácito e na experiência narrativa. Casos como o AlphaGo e o ChatGPT são analisados para ilustrar a diferenciação entre IA restrita e geral, e o estudo examina como as filosofias utilitarista e deontológica podem influenciar a ética da IA. As descobertas identificam três perspectivas principais: identidade narrativa, que molda a identidade



por meio de histórias; conhecimento tácito, que destaca o aprendizado implícito e a experiência intuitiva; e experiencialidade narrativa, que enfatiza a importância da incorporação e da experiência temporal na compreensão das narrativas. A narrativa surge como uma abordagem viável para o alinhamento ético da IA, embora enfrente desafios relacionados à experiência de vida e à incorporação, elementos cruciais para a compreensão autêntica da narrativa.

Palavras-chave: inteligência artificial; inteligência artificial geral; inteligência narrativa; narrativa; alinhamento de valores; ética; AlphaGo; ChatGPT.

Introducción

En la actualidad, las denominadas inteligencias artificiales débiles o estrechas —es decir, aquellas que se dedican a una tarea específica— se hallan en nuestra cotidianidad. Su implementación incluye asistentes virtuales, *software* de análisis de imágenes, motores de búsqueda, sistemas de reconocimiento de voz y rostro, drones, vehículos autónomos y avances en el Internet de las cosas. No obstante, esta tecnología aún está lejos de lo que se espera conseguir con una inteligencia artificial general o fuerte, la cual, se plantea, podría equiparar o superar a la inteligencia humana. Con tal capacidad de resolución de problemas, se espera que esta tecnología implique un avance decisivo en muchos aspectos de la vida humana, y al mismo tiempo, vuelve imperativo que esta incidencia sea una deseable y alineada con los principios y deseos humanos; en otras palabras, que podamos confiar en ella. El presente texto versa sobre esta necesidad, y sobre cómo la narrativa, esa manera de dar sentido al mundo y representar experiencias, puede ser de ayuda para el desarrollo de inteligencias artificiales con un sentido ético. Finalmente se pregunta: ¿qué aspectos de la inteligencia narrativa serán cruciales al involucrar la narrativa en el desarrollo de la alineación de valores en la inteligencia artificial?

Para ello, el artículo empieza ilustrando la diferenciación entre la inteligencia artificial dedicada, la inteligencia artificial general y aspectos de la inteligencia humana, a través de una reflexión sobre el enfrentamiento del juego de mesa chino Go entre AlphaGo —un programa de IA desarrollado por DeepMind— y el jugador coreano Lee Sedol en 2016. Adicionalmente, se tienen en cuenta adelantos recientes en el campo con la denominada inteligencia artificial generativa, en particular, con ChatGPT, un modelo procesador de lenguaje natural creado por OpenAI en 2022. Posteriormente, se introduce el problema de la alineación



ética de la inteligencia artificial, analizando cómo diferentes corrientes filosóficas, como el utilitarismo y la ética deontológica, pueden influir en la dirección que toma este desarrollo tecnológico. La ética utilitarista, que busca maximizar el bienestar general, podría abogar por una IA que tome decisiones basadas en la maximización de resultados positivos para la mayor cantidad de personas, mientras que una perspectiva deontológica se centraría más en reglas y deberes establecidos que la IA debería seguir, independientemente de los resultados.

Por último, y como opción para establecer explícitamente principios éticos, se introduce la posibilidad de que agentes de IA inferan estos principios del análisis de situaciones y datos, desde donde se desprende un componente adicional y crucial: la narrativa. Los seres humanos no solo razonan y toman decisiones basados en principios éticos estrictos, sino que también interpretan y dan sentido a su realidad a través de historias. Esta inteligencia narrativa, intrínseca en la naturaleza humana, influye en valoraciones y decisiones éticas, y es esencial en la construcción de la identidad y entendimiento del mundo. Para concluir, el artículo profundiza en los aspectos cognitivos y experienciales que son inherentes a la inteligencia narrativa en los seres humanos, con el objetivo de estudiar su potencial impacto en el ámbito de la inteligencia artificial. Este análisis se abordará desde tres perspectivas fundamentales: la identidad narrativa, el conocimiento tácito y la experiencialidad narrativa.

Metodología

La metodología de este artículo se basa principalmente en la revisión bibliográfica a través de herramientas de búsqueda especializadas. Se consultaron una variedad de fuentes, incluyendo libros académicos, artículos de revistas revisadas por pares, informes técnicos y documentos de conferencias para obtener una comprensión amplia de la relación entre la IA y la narrativa, particularmente, en el contexto de la alineación de valores. Este artículo es parte de una investigación más amplia que se ha enfocado en los cruces entre la narrativa, los medios y la tecnología, con un interés particular en la experiencia como vínculo. Este marco conceptual proporcionó la base para la exploración de las relaciones entre la IA y la narrativa, de donde surge la temática explorada en este artículo.

Para estructurar la revisión bibliográfica, se utilizó un enfoque temático. Se estudiaron los conceptos fundamentales de la IA, tanto débil como general, y su relación con la ética. En ese punto, se profundizó en el problema de la alineación.



Lo anterior considerando las posibles conexiones entre la IA y la narrativa, con un énfasis particular en la identidad narrativa, el conocimiento tácito y la experiencia narrativa. Cabe señalar que la naturaleza exploratoria de esta metodología permite la inclusión de perspectivas diversas y, a veces, discordantes. Estas discrepancias sirven para ilustrar la complejidad y la riqueza de este campo de estudio emergente. Las conclusiones presentadas en este artículo son interpretaciones del autor basadas en la revisión bibliográfica realizada.

Inteligencia artificial e inteligencia (artificial) general

El 9 de marzo de 2016, en Corea del Sur, tuvo lugar un evento significativo tanto para la historia del Go, un milenario juego de mesa chino, como para el campo de la IA. Durante la competencia de cinco partidas conocida como The DeepMind Challenge Match, se enfrentaron AlphaGo – un programa de IA desarrollado por DeepMind Technologies– y Lee Sedol, el campeón mundial indiscutido del Go con 18 títulos a su nombre (retirado en la actualidad). El duelo prometía determinar si un humano o una máquina estaba más capacitado para uno de los juegos más complejos del mundo, cuyo número de posibles jugadas supera la cantidad de átomos en el universo¹. Justamente, la complejidad inherente de este juego lo había convertido en un desafío para los desarrolladores de IA.

Uno de los aspectos más interesantes que emergen de los eventos de la partida relatados en el documental AlphaGo de 2017 es la distinción que emerge entre una inteligencia artificial dedicada o estrecha (ANI, por sus siglas en inglés), y lo que implicaría una inteligencia artificial general (AGI, por sus siglas en inglés). Los sistemas de IA dedicada, como AlphaGo, son extremadamente competentes en tareas específicas, pero no pueden aplicar sus habilidades fuera de estos dominios estrechos. Por otro lado, la IA general hace referencia a sistemas que serían capaces de realizar cualquier tarea que un humano pueda hacer, abordando simultáneamente problemas de naturaleza diversa en contextos distintos y aprendiendo nuevas habilidades. En otras palabras, la AGI tiene la capacidad de aplicar un conjunto central de recursos cognitivos a una amplia gama de tareas diferentes, al igual que los humanos².

1. Patrick Kiernan, “Which is greater? The number of atoms in the universe or the number of chess moves?”, *National Museums Liverpool* (página web), s.f. www.liverpoolmuseums.org.uk/stories/which-greater-number-of-atoms-universe-or-number-of-chess-moves

2. Henry Shevlin, et al., “The limits of machine intelligence: Despite progress in machine intelligence, artificial general intelligence is still a major challenge”, *EMBO Reports* 20 (2019): e49177, <https://doi.org/10.15252/embr.201949177>



La habilidad de Sedol para contemplar y evaluar varios aspectos de la situación corresponde justamente a las prácticas de una inteligencia general. Su mente no estaba concentrada en aspectos específicos del juego únicamente, lo que se evidenció en el estrés psicológico que experimentó durante la partida. Entre otras cosas, Sedol fue sometido a la presión de ser visto como un representante de la humanidad frente al avance de la IA, casi como si su victoria pudiera disipar, en alguna medida, el temor que esta tecnología despierta en términos de la obsolescencia del trabajo humano. Además, Sedol pudo sopesar otros factores, desde la inconveniencia de no poder “leer” a un oponente humano frente a él, hasta la preocupación por el impacto que este juego podría tener en su carrera.

Al igual que en la segunda partida de Garri Kasparov contra Deep Blue, otro duelo considerado un hito en la llamada segunda ola de la IA (y cuyos eventos también se narran en el documental *Game Over: Kasparov and the Machine*³), los aspectos psicológicos representan un enorme peso sobre la humanidad de un jugador profesional frente a una IA. A la importancia y atención que revisten este tipo de encuentros, se suma lo atípico de tener a un programa informático como rival. Lo anterior plantea un escenario donde los jugadores se cuestionan sobre sus capacidades, las de su oponente y sobre la naturaleza del juego al cual le han dedicado su vida. La capacidad de reflexión humana incluye la consciencia de la identidad e historia propias. Esto se hace evidente con una inesperada jugada hecha por AlphaGo, donde dejó atrás sus datos de estrategia humana, para ejecutar una movida completamente atípica, la célebre jugada 37 del segundo juego. Ante tal despliegue de capacidad, el campeón coreano declaró:

I thought AlphaGo was based on probability calculation and that it was merely a machine. But when I saw this move, I changed my mind. Surely, AlphaGo is creative. This move was really creative and beautiful (...) This move made me think about Go in a new light. What does creativity mean in Go?⁴

La reflexión de Sedol, dotada de profundidad, claridad e incluso de sentido estético, es la manifestación de una inteligencia que está ocupada de múltiples elementos al mismo tiempo, y que puede atender a nuevas circunstancias, como evidentemente lo era esta partida. Dominar estas capacidades, inherentes a la inteligencia humana, es aún una meta para el campo de la inteligencia artificial. Proyectar las implicaciones que puede tener tanto para él como para la cultura del juego, requiere

3. Vikram Jayanti, dir., *Game Over: Kasparov and the Machine*, 2003.

4. Greg Kohs, dir., *AlphaGo*, 2017, min 52:14, YouTube, 13 de diciembre de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=WXuK6gekU1Y>



sopesar distintos escenarios, lo cual es crucial para construir una posición ética, como argumenta Mark Coeckelbergh⁵. Según este filósofo belga, la imaginación es fundamental para proyectar escenarios futuros, como las consecuencias de nuestras acciones, la forma de vida colectiva o tecnologías específicas. La imaginación nos permite realizar operaciones éticas básicas, como ponerse en el lugar de otros, proyectar ideales de vida personales y comunes, o formar una autoimagen moral y consciente. En la partida, tanto Sedol como los ingenieros de DeepMind y los espectadores hicieron uso de su inteligencia para explorar estos aspectos.

Entre tanto, AlphaGo estaba completamente dedicada a un solo propósito: jugar y ganar la partida de Go. Sus acciones tuvieron que ver con la enorme cantidad de probabilidades que se desprenden de las jugadas que, por posibilidad estadística de éxito, contempla llevar a cabo. Esta tarea, que de por sí es tan compleja que sus creadores en algunos casos no entendían sus decisiones, es la única cosa que le ocupaba —y la única de la que puede ocuparse—. AlphaGo no tuvo conciencia de que jugó frente al mejor jugador del mundo, tampoco sintió emoción por haber ganado la serie de manera apabullante 4 partidas a 1, ni tampoco reclamó el orgullo de haberse probado más competente que los humanos en la tarea para la que fue diseñado. Todas estas cuestiones, por supuesto, implicarían la consciencia de sí mismo, del mundo y de su posición en él, algo para lo cual no está capacitado. AlphaGo no está en el mundo.

En la actualidad, y tras solo algunos años de investigación y desarrollo, estamos en medio de un panorama más complejo que el de aquellos duelos. Los recientes avances en el campo de la inteligencia artificial han desembocado en la emergencia de una nueva categoría conocida como inteligencia artificial generativa, que ha suscitado un creciente interés académico y público. Esta modalidad de IA se distingue por su abierta capacidad para generar contenido original, trascendiendo las funciones mayormente analíticas de los modelos de IA antecesores. Las aplicaciones de esta tecnología generativa abarcan desde la creación de imágenes y composiciones musicales hasta la generación de texto. Aunque considerarlas creativas es aún motivo de debate, estos modelos han empezado a tomar relevancia en terrenos que se consideraban exclusivos de la capacidad humana. El asombro de Sedol ante la jugada 37 de AlphaGo, es ahora un sentimiento compartido en distintos ámbitos.

Un ejemplo destacado de esta tecnología es ChatGPT, lanzado el 30 de noviembre de 2022. Se trata de un sofisticado modelo de procesamiento de lenguaje natural

5. Mark Coeckelbergh, *Imagination and Principles. An Essay on the Role of Imagination in Moral Reasoning* (Londres: Palgrave Macmillan, 2007), 11-20, <https://doi.org/10.1057/9780230589803>



desarrollado por OpenAI. Esta aplicación fue entrenada utilizando un método de aprendizaje por refuerzo con retroalimentación humana (RLHF, por sus siglas en inglés), el cual le ha permitido afinar sus capacidades a partir de la interacción con usuarios⁶. A través de un proceso de entrenamiento intensivo en un vasto *corpus* de texto, ChatGPT ha aprendido a generar respuestas que son coherentes y relevantes para el contexto proporcionado por las entradas de personas en todo el mundo, en distintos idiomas, estilos, niveles de detalle y en una gran variedad de tópicos.

Sin embargo, a pesar de las impresionantes capacidades de ChatGPT, aún está en discusión si puede ser considerado una inteligencia artificial general. Aunque este *chatbot* puede manejar una amplia gama de temas y adaptarse a diferentes contextos, su competencia se limita al dominio del procesamiento del lenguaje, lo que lo asemeja más a una IA dedicada. Aunque resulte obvio, es necesario tener en cuenta que ChatGPT no puede realizar tareas fuera de este ámbito, como conducir un vehículo o diagnosticar una enfermedad, lo que requeriría, por lo mínimo, el análisis de información multimodal y un entrenamiento completamente distinto. Además, aunque ChatGPT puede generar respuestas basadas en los patrones que ha aprendido de su *corpus* de adiestramiento, no tiene la capacidad de aprender nuevas habilidades o razonar de la misma manera que un humano.

Sobre este último punto, algunos investigadores afirman que ChatGPT presenta varias limitaciones técnicas⁷. Entre ellas, el conocido hecho de que “alucina”, es decir, genera respuestas incorrectas o sin sentido que pueden pasar por razonables. OpenAI ha hecho esfuerzos para mitigar este problema, pero la cuestión persiste. Además, el modelo tiene dificultades para realizar inferencias espaciales, temporales o físicas, así como para predecir y explicar comportamientos y procesos psicológicos humanos. Otra limitación es su inconsistencia, ya que puede generar salidas contradictorias con la misma entrada.

Finalmente, los autores afirman que a pesar de que ChatGPT puede responder a diversas preguntas y generar texto coherente, no posee conciencia, emociones ni experiencias subjetivas. Por razonadas que parezcan sus respuestas, el contenido que genera se basa en los millones de textos que ha revisado en su entrenamiento. En este punto, es esencial enfatizar que nuestras expectativas y consideraciones sobre estas herramientas se anclan en la forma en que definimos y entendemos

6. “Introducing ChatGPT”, OpenAI (blog), 30 de noviembre de 2022, <https://openai.com/blog/chatgpt>

7. Chaoning Zhang, et al., “One Small Step for Generative AI, One Giant Leap for AGI: A Complete Survey on ChatGPT in AIGC Era”, *arXiv:2304.06488v1* (2023), <https://doi.org/10.48550/arXiv.2304.06488>



el término “inteligencia”. Este concepto, ambiguo y multidimensional, es aún motivo de debate en ámbitos científicos y filosóficos, y es normal que la primera intención sea relacionarla a la inteligencia humana.

Sin embargo, hay que contemplar que incluso si se logra desarrollar una inteligencia artificial general, existe la probabilidad de que esta nueva entidad cognitiva posea una cualidad de inteligencia divergente a la nuestra. Además, hay que señalar la confusión que se presenta comúnmente entre la capacidad para resolver tareas percibidas como complejas por los humanos y la noción de inteligencia⁸. Esta es una muestra de cómo nuestros prejuicios y presuposiciones humanas influyen en las expectativas para la inteligencia artificial.

En todo caso, es innegable que herramientas como ChatGPT representan un avance significativo en el camino hacia una eventual inteligencia artificial general. Además, este es el objetivo de investigación de algunas de las empresas tecnológicas más avanzadas del mundo, como IBM, DeepMind, OpenAI y la recientemente formada xIA de Elon Musk. Incluso, se ha empezado a usar el concepto de “superinteligencia artificial”⁹, como una meta superior a la AGI, y a la cual se plantea llegar en cuestión de algunos años¹⁰. Aunque todavía se debate si estos objetivos son alcanzables, se ha vuelto una cuestión apremiante para la integridad de la especie humana el garantizar que, si se logra, una IA de estas características actúe siempre en beneficio de los seres humanos y en consonancia con sus valores y principios.

El problema de la alineación en la inteligencia artificial

La eventual consecución de una IA que pueda aportar puntos de vista y tomar decisiones, con un razonamiento que exceda las habilidades intelectuales humanas, sin duda marcará un hito en la historia, aunque por ahora no es posible predecir de qué manera. Teniendo en cuenta el escenario actual, es válido afirmar que la inteligencia artificial es una tecnología que podría generar beneficios inmensos,

8. Johan Egbert (Hans) Korteling, *et al.*, “Human- versus Artificial Intelligence”, *Frontiers in Artificial Intelligence* 4 (2021): 1-13, <https://doi.org/10.3389/frai.2021.622364>

9. Bill Hibbard, *Super-Intelligent Machines* (Nueva York: Springer, 2002), 99-109, <https://doi.org/10.1007/978-1-4615-0759-8>; Nick Bostrom, *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies* (Oxford: Oxford University Press, 2014), 52-57.

10. Marvie Basilan, “Elon Musk Predicts ‘Digital Superintelligence’ To Arrive In 5-6 Years, Launches AI Company”, *International Business Times*, 13 de julio de 2023, <https://www.ibtimes.com/elon-musk-predicts-digital-superintelligence-arrive-5-6-years-launches-ai-company-3704835>; Jan Leike e Ilya Sutskever, “Introducing Superalignment”, *OpenAI* (blog), 5 de julio de 2023, <https://openai.com/blog/introducing-superalignment>



pero al mismo tiempo alberga riesgos sin precedentes. Por tanto, a medida que los sistemas de IA se vuelven más potentes y prevalentes, su alineación con los valores humanos se convierte en un imperativo existencial.

Este asunto constituye la preocupación central de la alineación de IA, un campo que busca asegurar que los sistemas de IA actúen de manera beneficiosa, en lugar de perjudicial, para la humanidad. La alineación de la IA es un esfuerzo arraigado en la intersección de la investigación técnica de la IA y abordajes filosóficos, particularmente la ética. Sus esfuerzos se podrían condensar en la pregunta ¿cómo diseñar sistemas de IA que no solo comprendan, sino que también respeten y se adhieran a los valores humanos y a los marcos éticos? La anterior es una cuestión de una alta complejidad, sobre todo al analizar sus implicaciones. Por ejemplo, ¿qué constituye a los valores humanos? ¿Cómo pueden codificarse o enseñarse estos valores a un sistema de IA? Y adicionalmente, ¿cómo se puede asegurar que una IA avanzada no encuentre una manera de eludir estas restricciones?

Iason Gabriel, investigador en temas de política y ética para Google Deepmind, plantea en su trabajo la diferenciación entre las partes técnicas y las normativas de la alineación de la IA, una distinción útil para seguir avanzando en el tema¹¹. Gabriel distingue primero la perspectiva técnica, que se relaciona con la creación de mecanismos y algoritmos que permiten a un sistema de IA actuar de acuerdo con ciertos principios o valores. Pero luego, desde el punto de vista normativo, el desafío es identificar y seleccionar estos principios. Los dos son dimensiones interdependientes del problema que necesitan una reflexión continua. Esto implica que el desarrollo de IA éticamente alineada es una tarea que requiere un intercambio interdisciplinario constante y consciente. La idea de que el desarrollo técnico y el normativo pueden ser tratados de manera independiente, como si fuese posible “cargar” los valores deseados en la IA al final del proceso, resulta simplista, dada la forma en que se entrenan muchos modelos de inteligencia artificial.

Por ejemplo, dentro del contexto de las técnicas de aprendizaje automático, el aprendizaje supervisado proporciona un marco viable para la alineación de la IA. Este método se enfoca en entrenar un modelo para identificar y responder a patrones mediante el uso de datos etiquetados, lo que permite a un humano evaluar la eficacia del modelo. En este contexto, el aprendizaje supervisado puede establecer un camino para alinear la IA con ciertos principios éticos, siempre y

11. Iason Gabriel, “Artificial Intelligence, Values, and Alignment”, *Minds and Machines* 30 (2020): 411-437, <https://doi.org/10.1007/s11023-020-09539-2>



cuando estos principios puedan ser codificados en los datos de entrenamiento del sistema. Lo anterior abre la puerta a un abordaje utilitarista de la alineación de la inteligencia artificial, donde los sistemas se diseñan y programan con el objetivo de maximizar la felicidad o el bienestar general. Siguiendo los principios del utilitarismo, la acción moralmente correcta será la que dé como resultado la mayor felicidad para el mayor número de individuos en el futuro.

Este principio se podría manifestar en métodos como el aprendizaje por refuerzo, en el cual un agente se capacita para maximizar una recompensa numérica recibida del entorno. No obstante, este enfoque presenta una serie de dilemas, como cuál será el criterio se etiquetan los datos, cómo cuantificar conceptos abstractos como felicidad o bienestar, cómo equilibrar intereses de distintos individuos, o el dilema sobre la validez de los medios para conseguir el objetivo. El asunto se complica al sumar el enfoque deontológico, que consistiría en establecer ciertos principios morales inviolables que los sistemas de IA deben respetar, independientemente de las consecuencias. Estos principios, dados de “arriba hacia abajo” podrían estar relacionados con leyes, derechos humanos, o principios morales generales. Un ejemplo relacionado serían las “leyes de la robótica”, una serie de normas que aparecen en las historias de ciencia ficción creadas por Isaac Asimov. No obstante, y tal como sucede en algunas historias del autor, este tipo de normas pueden entrar en conflicto o interpretarse de manera ambigua cuando se llevan al campo de lo particular. Otros investigadores exploran las dificultades de dictar principios explícitos a agentes inteligentes que no manejan la gran cantidad de sutilezas e información tácita que los humanos dan por sentado en un mundo altamente complejo¹².

Finalmente, Gabriel menciona otro cuerpo de posibilidades que eluden, hasta cierto punto, la necesidad de codificar explícitamente los principios morales en los sistemas de IA. Los investigadores en el campo han considerado métodos que implican un abordaje de “abajo hacia arriba” como el aprendizaje por refuerzo inverso (IRL), que busca extraer una función de recompensa a partir de comportamientos óptimos observados, y otros enfoques evolutivos que valoran la interacción de los agentes con su entorno para maximizar la recompensa. En otras palabras, los sistemas inferirían principios éticos mediante un proceso de aprendizaje a través de la observación, la experiencia y el refinamiento continuo.

12. Nate Soares, “The Value Learning Problem”, *Artificial Intelligence Safety and Security* (2018), 89-97, <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Value-Learning-Problem-Soares/f042e8db015e31b13a8aa2a8b814ff745b3f4f49>



Estas técnicas podrían aplicarse en la alineación de valores de IA de diversas formas, incluyendo el aprendizaje a partir de la observación de la conducta, el análisis de grandes conjuntos de datos para entender las preferencias de un gran número de personas, y el uso de procesos evolutivos para seleccionar agentes que muestren comportamientos “más morales” en un mundo social simulado. Y desde esta perspectiva, surge también la posibilidad en la que centra este documento: la comprensión de relatos. Expertos en el campo, como Mark Riedl y Brent Harrison, proponen que agentes de inteligencia artificial capacitados para analizar y decodificar relatos, tendrían el potencial de discernir los valores implícitos en diversos ejemplos narrativos de una cultura específica.

Dada la capacidad intrínseca de la narrativa para encapsular la experiencia humana, este enfoque podría ser la apertura a un amplio rango de posibilidades relacionadas con la ética, la experiencia y la consciencia: “We hypothesize that an intelligent entity can learn what it means to be human by immersing itself in the stories it produces”¹³. Esencialmente, estos investigadores argumentan que el conocimiento sociocultural implícito y explícito codificado en las historias puede servir para producir una señal de recompensa alineada con valores humanos para el aprendizaje por refuerzo en inteligencias artificiales. Esto permitiría aportar a una de las limitaciones de la alineación de valores discutidas anteriormente: no es posible contemplar todas las posibles encrucijadas y dilemas morales para dictar normas generales explícitas. Los investigadores exploraron las primeras bases sobre cómo se pueden usar ejemplos narrativos –que surjan de una colaboración colectiva de humanos– para conseguir una inteligencia artificial “aculturada”, es decir, que ha adoptado los valores implícitos en una cultura o sociedad en particular. La conclusión fue que brindar la capacidad de leer y comprender historias a las inteligencias artificiales puede ser el medio más conveniente para cultivar inteligencias artificiales que se integren en las sociedades humanas y contribuyan a nuestro bienestar general.

No obstante, aprender valores de las historias también presenta nuevos desafíos, como también reconocen los investigadores. Por un lado, las historias escritas en lenguaje natural pueden contener eventos y acciones no ejecutables por una IA, o al ser escritas por humanos para un público humano hacen uso de conocimiento tácito, compartido o propio del sentido común, dejando muchas cosas sin mencionar, y en ese

13. Mark O. Riedl y Brent Harrison, “Using Stories to Teach Human Values to Artificial Agents”, AAAI Workshop: AI, Ethics, and Society (2016), <https://www.semanticscholar.org/paper/Using-Stories-to-Teach-Human-Values-to-Artificial-Riedl-Harrison/33b53abdf2824b2cb0ee083c284000df4343a33e>



mismo sentido, se suelen omitir eventos que no impactan directamente en la historia, sin mencionar que operaciones propias de la narración, como *flashbacks* o *flashforwards*, podrían generar problemas de comprensión. Pero más allá de los primeros desafíos formales, es esencial reconocer el potencial intrínseco de la narrativa que opera como una herramienta esencial para conferir significado a la experiencia y moldear nuestra percepción del mundo. Integrarla en la IA podría transformar la forma en que las máquinas interactúan y entienden el contexto humano. Es importante destacar que esta confluencia entre narrativa e IA trasciende lo meramente técnico, introduciendo reflexiones filosóficas sobre la consciencia y la formación de la identidad en entidades inteligentes. Así, al aspirar a una “inteligencia narrativa” en la IA, se nos insta a reflexionar sobre las repercusiones de la narrativa en la conciencia, identidad y ética humanas, temas que se empezarán a considerar a continuación.

Elementos de la narrativa para la alineación de la IA

La narrativa, desde una perspectiva académica y cultural, puede ser definida como una estructura discursiva mediante la cual se representan y organizan secuencias de eventos y experiencias en una forma coherente y significativa, sirviendo como vehículo para la construcción y transmisión de conocimiento, valores y perspectivas. A través de la historia de la humanidad ha sido la principal herramienta con la que las civilizaciones han registrado, interpretado y compartido sus vivencias, mitologías y visiones del mundo¹⁴. Su importancia trasciende la mera exposición de hechos, ya que, en su esencia, la narrativa encarna la cosmovisión de un grupo o sociedad, reflejando y moldeando a la vez las normas, valores y aspiraciones culturales. Además, actúa como una brújula sociocultural que guía y orienta a las comunidades en su entendimiento del pasado, su interpretación del presente y su proyección hacia el futuro.

En este sentido, la narrativa puede ser entendida como un pilar fundamental en la construcción y consolidación de identidades, tanto personales como colectivas. Por consiguiente, la aptitud para interpretar narrativas se presenta como una posibilidad en el proceso de asimilación de principios éticos y en la profundización del entendimiento de la esencia humana en el campo de la IA. Conforme a la concepción propuesta por algunos autores la narrativa se manifiesta como un medio esencial para conferir coherencia y significado al mundo circundante: “As such, we characterise

14. Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (Princeton: Princeton University Press, [1949] 2004), 351-358; Yuval Noah Harari, *Sapiens. De animales a dioses: Una breve historia de la humanidad* (Barcelona: Debate, 2017), 37-54.



narrative as a mediation of human experience and understanding of the social world through the process of emplotment, which is the organisation of heterogeneous elements in a meaningful synthesis”¹⁵. Dicha narrativa incorpora en su composición aspectos fundamentales tales como causalidad, temporalidad, espacio y la vivencia de entidades conscientes interrelacionadas con los sucesos que se narran (personajes). Es por esto que las narraciones, desde las de índole personal hasta las míticas, desempeñan un papel crucial en la atribución de significado en varios niveles.

Cabe mencionar que el concepto de la inteligencia narrativa¹⁶, es decir, la capacidad de entender y crear narrativas, se ha presentado antes en el campo de la inteligencia artificial. Los antecedentes datan de los años de 1970 y principios de los de 1980, cuando en el marco de investigaciones en IA, la narrativa textual fue un elemento de interés debido a la integración del procesamiento verbal y la comprensión de situaciones complejas. Las limitaciones de la tecnología y una desaceleración en el campo de investigación de la IA de la época hicieron que la narrativa se dejara de lado en pos de metas más verificables, pero los cruces entre la narrativa y la tecnología siguieron adelante en líneas como los relatos interactivos, el hipertexto, las interfaces o los videojuegos.

Actualmente, las conexiones emergentes en el campo nos llevan a reflexionar acerca de las características de la narrativa y su contribución potencial al avance de la inteligencia artificial. Específicamente, surgen interrogantes acerca de lo que una inteligencia narrativa podría significar en el contexto de las relaciones cognitivas que se derivan de la capacidad humana para crear y entender historias. Para enriquecer esta discusión, a continuación, se explorarán tres aspectos clave: la identidad narrativa, el conocimiento tácito y la experiencialidad narrativa.

La identidad narrativa

La identidad narrativa es una idea central en la filosofía de Paul Ricoeur, que se enmarca en el contexto más amplio de su ontología hermenéutica¹⁷. El autor argumenta que las historias que contamos sobre nosotros mismos y sobre otros son cruciales para la formación de nuestra identidad. La narrativa serviría como

15. Wessel Reijers y Mark Coeckelbergh, *Narrative and technology ethics* (Cham: Palgrave Macmillan, 2020), 42.

16. Michael Mateas y Phoebe Sengers, “Narrative Intelligence”, en *Narrative Intelligence*, eds. Michael Mateas y Phoebe Sengers (Ámsterdam y Filadelfia: John Benjamins Publishing Company, 2003), 1-25

17. Paul Ricoeur, “La vida: un relato en busca de narrador”, *Ágora: Papeles de filosofía* 25, no. 2 (2006): 9-22.



un mediador entre el cambio y la continuidad, y mediante un proceso de “entramado”, la narrativa también permite dar sentido y coherencia a las eventualidades de la vida. Es a través del acto de narrar que llegamos a comprendernos y reconocernos a nosotros mismos, y por extensión, a los demás.

Por tanto, la identidad narrativa no es meramente una representación de nosotros mismos, sino una acción que forma y configura nuestra identidad en un proceso dialéctico. En su trilogía “Tiempo y narrativa”, Ricoeur argumenta que la identidad no puede ser entendida como una entidad estática, sino como algo que se desenvuelve y cambia a lo largo del tiempo, siendo afectada por los eventos, decisiones y experiencias que se entrelazan en la narrativa de la vida de una persona. Además, plantea que la identidad tiene dos componentes interrelacionados pero distintos: el *idem* y el *ipse*. El *idem*, o “la mismidad”, es la parte de la identidad que permanece constante a lo largo del tiempo, que nos permite reconocernos a nosotros mismos a pesar de los cambios que experimentamos. Por otro lado, el *ipse*, o “la ipseidad”, representa la parte de la identidad que puede cambiar y transformarse a lo largo del tiempo.

El concepto de identidad narrativa de Ricoeur, entrelazado con la comprensión que tenemos de obras literarias y las historias culturales que valoramos, arroja luz sobre nuestra percepción de autonomía y responsabilidad moral. Ricoeur argumenta que no podemos reclamar una autonomía total, ya que nuestra identidad está intrínsecamente vinculada a las narrativas que tejemos junto con otros y las que repercuten desde el entorno cultural. Estas narrativas, por ende, influyen en cómo evaluamos nuestras acciones y las de quienes nos rodean. Nuestra interpretación y reinterpretación constante de estas historias refleja nuestra búsqueda de significado y lugar dentro del vasto entramado de relatos humanos. No obstante, y a pesar de esta profunda conexión con las narrativas externas, Ricoeur enfatiza nuestra responsabilidad individual¹⁸. Tenemos el poder de elegir cómo interpretamos y construimos nuestras propias narrativas. De este modo, nuestra responsabilidad moral se convierte en un reflejo directo de nuestra identidad narrativa, formada e instruida tanto por nuestra agencia personal como por las historias que nos rodean.

Lo anterior resuena con algunos aspectos de la psicología constructivista, cuyos postulados son útiles para seguir argumentando que nuestro pasado como individuos es algo que reconstruimos y resignificamos constantemente. Al igual que en una narrativa, las experiencias memorables se reconstruyen al mismo tiempo que se les otorga causalidad y sentido general. Como sostiene el psicólogo Charles

18. Ricoeur, *La vida*, 19.



Fernyhough en lugar de poseer un recuerdo fijo de nuestro pasado, como si fuera una instantánea, lo construimos de nuevo cada vez que lo recordamos. Para el autor, recordar es tanto un acto narrativo como el producto de un proceso neurológico: “We are all natural-born storytellers; we engage in acts of fiction-making every time we recount an event from our pasts. We are constantly editing and remaking our memory stories as our knowledge and emotions change”¹⁹.

Del mismo modo, investigaciones más recientes siguen desarrollando el concepto de identidad narrativa como central en una concepción de una identidad propia desde una perspectiva psicológica²⁰. A pesar de que la naturaleza multidimensional del ser humano puede ser abordada desde múltiples perspectivas, la narrativa permite discernir componentes esenciales y constitutivos de la identidad personal, ubicándolos en una trayectoria causal y temporal. Tal estructuración no solo facilita la emergencia de una autoconsciencia coherente, sino que contextualiza al individuo dentro del vasto entramado sociocultural en el que se halla inmerso. Es pertinente señalar la resonancia de este principio en manifestaciones culturales, como es el caso de la saga cinematográfica “Blade Runner”. En este contexto fílmico, se postula que para que un replicante —un humanoide artificial— pueda asimilarse eficazmente a la condición humana, garantizando su estabilidad cognitiva y emocional, se le debe dotar de una historia previa en su memoria, incluso cuando el mismo es plenamente consciente de la ficcionalidad de dicho pasado. Lo mismo podría llegar a contemplarse para un agente de inteligencia artificial.

El conocimiento tácito

Hay un momento clave en el único juego ganado por Lee Sedol, la jugada 78, un movimiento que AlphaGo solo calculaba en un 0,007 % de probabilidad de ejecutarse por un humano. La experiencia y talento del campeón coreano le permitieron ver con claridad la jugada, describiéndola como la “única posible”, así no hubiera llegado a esa conclusión a través de cálculos o probabilidades. Lo anterior se relaciona con que mucho del saber humano es un “conocimiento tácito”, un

19. Charles Fernyhough, *Pieces of Light: The New Science of Memory* (Londres: Profile Books, 2012), 15-31.

20. Benjamin A. Rogers, et al., “Seeing your life story as a Hero’s Journey increases meaning in life”, *Journal of Personality and Social Psychology* 125, no. 4 (2023): 752-778, <https://doi.org/10.1037/pspa0000341>; Dan P. McAdams, “First we invented stories, then they changed us’: The Evolution of Narrative Identity”, *Evolutionary Studies in Imaginative Culture* 3, no. 1 (2019): 1-18, <https://doi.org/10.26613/esic.3.1.110>; Vinicio Busacchi, “On Narrative Identity”, en *5th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts. Conference Proceedings*, vol. 5. *Ancient Science*, vol 2.2 (Sofía: SGEM, 2018), 555-563.



término acuñado por el polímata húngaro-británico Michael Polanyi para referirse a un tipo de conocimiento difícil de hacer explícito en palabras o criterios, y que atiende a la experiencia o la intuición²¹. Haciendo uso de este concepto para argumentar la imposibilidad de una IA general, Ragnar Fjelland aporta como ejemplos las habilidades de nadar o el andar en bicicleta, donde pocas personas podrían hacer explícitos todos los aspectos físicos involucrados, y aun si pudieran hacerlo, poco o nada influiría en su desempeño²². Según el autor, este es un modo de conocimiento que no se presenta en los programas automáticos.

Fjelland resalta que, para Polanyi, el conocimiento tácito, dado por la experiencia, es necesario en los humanos para cimentar el conocimiento especializado²³, un proceso por el cual, hasta este punto, no pasa una IA. Esto es particularmente problemático para la alineación de la IA, ya que la manera en que los seres humanos aprenden y aplican determinados principios morales involucra un desarrollo temprano de conocimientos tácitos que pueden crecer y convertirse en elementos comunes a nivel intersubjetivo (basta considerar que muchas normas de tipo ético compartidas de manera colectiva, no son necesariamente explícitas en leyes o normativas escritas). Lo anterior resuena con la crítica del filósofo Hubert Dreyfus quien argumentó que las computadoras jamás podrían adquirir inteligencia, ya que no estaban dotadas de cuerpo, infancia, ni práctica cultural²⁴.

Esto no es un punto menor, porque hace una referencia directa a la manera de “estar en el mundo” que profundizan filósofos de la fenomenología como Merleau-Ponty, quien trabaja al cuerpo como un elemento central de la experiencia humana²⁵. Sin cuerpo, experiencia acumulada, consciencia y percepción es muy difícil imaginar la cognición humana. No obstante, la comprensión de relatos podría concentrar el esfuerzo de una IA en discernir la información tácita que se encuentra embebida en los relatos. Las narraciones, como reflejos de la experiencia humana, actúan como depósitos de información, donde se encapsulan tanto conocimientos explícitos como tácitos. Una historia, por ejemplo, puede contener lecciones aprendidas a partir de fracasos y éxitos, intuiciones sobre la naturaleza humana, o reflexiones sobre las relaciones interpersonales.

21. Michael Polanyi, *Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy* (Londres: Routledge, [1958] 1998), 90-99.

22. Ragnar Fjelland, “Why general artificial intelligence will not be realized”, *Humanities and Social Sciences Communications* 7, no. 10 (2020), <https://doi.org/10.1057/s41599-020-0494-4>

23. Fjelland, *Why*, 3.

24. Hubert L. Dreyfus, Stuart E. Dreyfus y Lotfi A. Zadeh, *Mind over Machine: The Power of Human Intuition and Expertise in the Era of the Computer* (Nueva York: The Free Press, 1986), 5.

25. Maurice Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción* (Barcelona: Planeta DeAgostini, [1945], 1993), 100.



Aunque las narrativas a menudo no explicitan directamente estas lecciones, las sugieren a través de metáforas, conflictos, y desenlaces. A través de los relatos, las experiencias del pasado, las expectativas del futuro y las vivencias del presente se entrelazan en una compleja trama de significado. Si una IA fuera capaz de procesar y comprender este entrelazamiento, tendría acceso a un nivel profundo de entendimiento sobre la cognición y percepción humanas, un nivel que va más allá de la mera información y se sumerge en la esfera de la experiencia vivida. En ese sentido, la capacidad de una IA para interpretar y aprender de los relatos no solo podría enriquecer su comprensión sobre la condición humana, sino que, más allá de eso, podría ser una vía para que estos agentes artificiales desarrollen una forma de “empatía computacional”²⁶ donde, aunque no tengan experiencias vividas ni emociones como tal, podrían llegar a entender y anticipar las respuestas y necesidades humanas a partir de la vasta reserva de sabiduría encapsulada en nuestras narrativas. Por tanto, mientras que la experiencia tácita es una característica innatamente humana y, por lo tanto, es difícilmente replicable en su totalidad por las máquinas, las narrativas podrían servir como un puente entre la IA y este tipo de conocimiento. A través del estudio y análisis de relatos, la IA podría acercarse, aunque sea parcialmente, a la rica fuente de experiencia y entendimiento humano que se encuentra codificada en nuestras historias.

La experiencialidad narrativa

La experiencialidad, término introducido y definido por la narratóloga Monika Fludernik como “the quasi-mimetic evocation of real-life experience”²⁷, emerge como un pilar central en la narratología contemporánea —sobre todo en la denominada narratología posclásica²⁸— reflejando la relación intrínseca entre la representación narrativa y la experiencia humana. Esta relación se enmarca en la capacidad del texto narrativo para evocar y resonar con la familiaridad cognitiva y experiencial del lector. El concepto de experiencialidad ha sido central en el trabajo de Fludernik y ha influido en otros investigadores, que han elaborado reflexiones propias sobre él²⁹.

26. Özge Nilay Yalçın y Steve Dipaola, “Modeling empathy: building a link between affective and cognitive processes”, *Artificial Intelligence Review* 53, no. 1 (2020): 2983-3006, <https://doi.org/10.1007/s10462-019-09753-0>

27. Monika Fludernik, *Towards a natural Narratology* (Londres: Taylor & Francis e-Library, 1996), 12.

28. David Herman, “Scripts, Sequences, and Stories: Elements of a Postclassical Narratology”, *Publications of the Modern Language Association of America* 112, no. 5 (1997): 1046-1059, <https://doi.org/10.2307/463482>

29. Marco Caracciolo, “Experientiality”, en *The living handbook of narratology*, eds. Peter Hühn et al. (Hamburgo: Hamburg University Press, 2014), <https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/102.html>



La experiencialidad se arraiga en la activación de parámetros cognitivos “naturales” que reflejan la experiencia humana, como la encarnación de facultades cognitivas, la comprensión de la acción intencional, la percepción de la temporalidad y la evaluación emocional³⁰. Estas estructuras cognitivas actúan como puentes entre las vivencias reales y las representaciones semióticas de dichas vivencias en los textos narrativos. En otras palabras, para interpretar historias hacemos uso de capacidades cognitivas que empleamos en la experiencia vivida. Un aspecto esencial de esta discusión se centra en el papel del cuerpo en la narrativa. Fludernik enfatiza la preeminencia del concepto de encarnamiento (surgido de la tradición fenomenológica), argumentando que este concepto engloba todas las demás categorías cognitivas y experiencialidad, ya que evoca la existencia en un marco específico de tiempo y espacio³¹.

Además, en el contexto de la experiencialidad, la narrativa aborda la temporalidad humana dinámica, que está siempre acompañada por procesos evaluativos emocionales. Estos procesos dan lugar a la representación de experiencias que son memorables y emotivas, y que a menudo reflejan las evaluaciones de un narrador o un personaje³². Lo anterior, por supuesto, abre un dilema en el tema que se viene trabajando en este documento. Marie-Laure Ryan reafirma la idea de que, para entender las narraciones, son necesarias diferentes actividades cognitivas que cotidianamente usan los seres humanos para relacionarse con su entorno.

La autora postula que, para que la inmersión en la narrativa pueda darse, se requiere la extrapolación de las cualidades de nuestra experiencia del mundo para aplicarlas al mundo de ficción, de modo que podamos entender lo narrado y relacionarnos con ello de manera imaginativa. Ryan sintetiza la idea diciendo que “A brain in a vat would be unable to narrate or to understand stories; it is our embodied life experience that enables us to do so”³³. Si se piensa, la idea de un cerebro que flota en un contenedor, sin corporeidad ni experiencia previa, se parece conceptualmente a la idea de una inteligencia artificial general, sin cuerpo o experiencia, en consonancia con la crítica de Dreyfus.

30. Monika Fludernik, “Natural Narratology and Cognitive Parameters”, en *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*, ed. David Herman (Stanford: Center for the Study of Language and Information Publications, 2003), 243-267.

31. Fludernik, *Towards*, 30.

32. Fludernik, *Towards*, 15.

33. Marie-Laure Ryan, “Narrative mapping as cognitive activity and as active participation in storyworlds”, *Frontiers of Narrative Studies* 4, no. 2 (2018): 232-247, <https://doi.org/10.1515/fns-2018-0020>



Por tanto, emerge la pregunta: ¿son la experiencia y la corporeidad condiciones sin las cuales no puede haber una verdadera comprensión de relatos? Justamente, la reflexión sobre el papel de la experiencia y la corporeidad en la comprensión narrativa conduce a una discusión más amplia sobre la posibilidad de una inteligencia narrativa artificial. El análisis de Fludernik, Ryan, y otros, sugiere que la corporeidad y la experiencia de vida son elementos cruciales para entender y participar en la narrativa. Por lo tanto, cualquier desarrollo de una inteligencia narrativa en el campo de la inteligencia artificial tendría que considerar cómo se pueden incorporar estos elementos en un sistema que, en su esencia, carece de experiencia vital y corporeidad.

Este desafío se extiende más allá de la mera programación de rutinas cognitivas o habilidades lingüísticas y plantea preguntas filosóficas profundas sobre la naturaleza de la experiencia y la cognición. Relacionado estrechamente con la cuestión previa sobre el conocimiento tácito, la discusión que se deriva es si una auténtica inteligencia narrativa debe estar necesariamente precedida por la capacidad de experimentar de manera subjetiva, o si, por el contrario, las propias narrativas pueden actuar como un instrumento fundamental que facilite a los agentes de inteligencia artificial la comprensión de tal experiencia subjetiva. Por el momento, estas cuestiones permanecerán abiertas, a la espera de una resolución a través del progreso futuro en este ámbito.

Conclusiones

El avance en el campo de la inteligencia artificial no solo posee un carácter técnico, sino que también suscita interrogantes constantes respecto a la cognición, consciencia e inteligencia humanas. Lo mismo sucede cuando se busca la alineación de valores en este campo, cuando se suman preguntas éticas que han sido parte de la discusión filosófica durante siglos. De ahí que las consideraciones sobre la narrativa se conviertan en una perspectiva viable de incluir en la discusión, dada su profunda relación con la manera de concebir el mundo, la identidad personal y las relaciones humanas.

La narrativa, al ser una forma esencial de estructurar y dar sentido a la experiencia humana, ofrece una vía prometedora para la alineación de valores en la IA. Este enfoque puede llevar a una “empatía computacional”, donde las IA, aunque carentes de experiencias vividas, puedan anticipar y responder adecuadamente a las necesidades humanas a partir del conocimiento derivado de nuestras historias. Esta capacidad no solo enriquecería su funcionamiento, sino que también fortalecería su alineación con valores humanos.



No obstante, la inteligencia narrativa requiere de elementos de experiencia para la comprensión de historias, lo cual presenta un interesante dilema. Por un lado, la comprensión y formulación de historias hace parte de una constitución de la identidad, así como una concepción ética del propio ser, pero al mismo tiempo, su comprensión requiere de experiencia acumulada. Por tanto, el desarrollo de una inteligencia narrativa, en el marco de la inteligencia artificial, podría llegar a ser una prueba de definitiva para un agente artificial situado en el mundo.

Por otro lado, es vital no perder de vista que el proyecto de una inteligencia artificial general podría no culminar en el resultado esperado. A pesar de los avances significativos que alimentan un entusiasmo generalizado hacia estas tecnologías, posturas como la de Fjelland son esenciales para evidenciar el camino aún por recorrer. Otros escenarios, como la concepción de una forma de inteligencia diametralmente distinta a la humana, también son posibilidades viables. En tanto, la contribución multidisciplinar realizada hasta el momento refleja interesantemente el progreso tecnológico y cultural humano, capaz de convocar múltiples campos del saber y generar discusiones en torno a un proyecto de una envergadura sin precedentes.

Bibliografía

Fuentes secundarias

- [1] “Introducing ChatGPT”. *OpenAI* (blog), 30 de noviembre de 2022. <https://openai.com/blog/chatgpt>
- [2] Basilan, Marvie. “Elon Musk Predicts ‘Digital Superintelligence’ To Arrive In 5-6 Years, Launches AI Company”. *International Business Times*, 13 de julio de 2023. <https://www.ibtimes.com/elon-musk-predicts-digital-superintelligence-arrive-5-6-years-launches-ai-company-3704835>
- [3] Bostrom, Nick. *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford: Oxford University Press, 2014.
- [4] Busacchi, Vinicio. “On Narrative Identity”. En *5th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts. Conference Proceedings*, vol. 5. *Ancience Science*, vol 2.2, 555-563. Sofía: SGEM, 2018.
- [5] Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton: Princeton University Press, 2004.



- [6] Caracciolo, Marco. "Experientiality". En *The living handbook of narratology*, editado por Peter Hühn, Jan-Christoph Meister, John Pier y Wolf Schmid. Hamburgo: Hamburg University Press, 2014. <https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/102.html>
- [7] Coeckelbergh, Mark. *Imagination and Principles. An Essay on the Role of Imagination in Moral Reasoning*. Londres: Palgrave Macmillan, 2007. <https://doi.org/10.1057/9780230589803>
- [8] Dreyfus, Hubert L., Stuart E. Dreyfus y Lotfi A. Zadeh, *Mind over Machine: The Power of Human Intuition and Expertise in the Era of the Computer*. Nueva York: The Free Press, 1986.
- [9] Fernyhough, Charles. *Pieces of Light: The New Science of Memory*. Londres: Profile Books, 2012.
- [10] Fjelland, Ragnar. "Why general artificial intelligence will not be realized". *Humanities and Social Sciences Communications* 7, no. 10 (2020). <https://doi.org/10.1057/s41599-020-0494-4>
- [11] Fludernik, Monika. *Towards a natural Narratology*. Londres: Taylor & Francis e-Library, 1996.
- [12] Fludernik, Monika. "Natural Narratology and Cognitive Parameters". En *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*, editado por David Herman, 243-267. Stanford: Center for the Study of Language and Information Publications, 2003.
- [13] Gabriel, Iason. "Artificial Intelligence, Values, and Alignment". *Minds and Machines* 30 (2020): 411-437. <https://doi.org/10.1007/s11023-020-09539-2>
- [14] Harari, Yuval Noah. *Sapiens. De animales a dioses: Una breve historia de la humanidad*. Barcelona: Debate, 2014.
- [15] Herman, David. "Scripts, Sequences, and Stories: Elements of a Postclassical Narratology". *Publications of the Modern Language Association of America* 112, no. 5 (1997): 1046-1059. <https://doi.org/10.2307/463482>
- [16] Hibbard, Bill. *Super-Intelligent Machines*. Nueva York: Springer, 2002. <https://doi.org/10.1007/978-1-4615-0759-8>
- [17] Jayanti, Vikram. dir., *Game Over: Kasparov and the Machine*, 2003.
- [18] Kiernan, Patrick. "Which is greater? The number of atoms in the universe or the number of chess moves?". *Nationals Museums Liverpool* (página web), s.f. www.liverpoolmuseums.org.uk/stories/which-greater-number-of-atoms-universe-or-number-of-chess-moves
- [19] Kohs, Greg, dir. *AlphaGo*. 2017. YouTube, 13 de diciembre de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=WXuK6gekU1Y>



- [20] Korteling, Johan Egbert (Hans), Gillian Van De Boer-Visschedijk, Romy A.M. Blankendaal, Rudy Boonekamp y Aletta Eikelboom. "Human- versus Artificial Intelligence". *Frontiers in Artificial Intelligence* 4 (2021): 1-13. <https://doi.org/10.3389/frai.2021.622364>
- [21] Mateas, Michael y Phoebe Sengers, "Narrative Intelligence". En *Narrative Intelligence*, editado por Michael Mateas y Phoebe Sengers, 1-25. Ámsterdam y Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2003.
- [22] McAdams, Dan P. "'First we invented stories, then they changed us': The Evolution of Narrative Identity". *Evolutionary Studies in Imaginative Culture* 3, no. 1 (2019): 1-18. <https://doi.org/10.26613/esic.3.1.110>
- [23] Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta DeAgostini, [1945], 1993.
- [24] Polanyi, Michael. *Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy*. Londres: Routledge, [1958] 1998.
- [25] Reijers, Wessel y Mark Coeckelbergh. *Narrative and technology ethics*. Cham: Palgrave Macmillan, 2020.
- [26] Ricoeur, Paul. "La vida: un relato en busca de narrador". *Ágora: Papeles de filosofía* 25, no. 2 (2006): 9-22.
- [27] Riedl, Mark O. y Brent Harrison. "Using Stories to Teach Human Values to Artificial Agents". *AAAI Workshop: AI, Ethics, and Society* (2016). <https://www.semanticscholar.org/paper/Using-Stories-to-Teach-Human-Values-to-Artificial-Riedl-Harrison/33b53abdf2824b2cb0ee083c284000df4343a33e>
- [28] Rogers, Benjamin A., Herrison Chicas, John Michael Kelly, Emily Kubin, Michael S. Christian, Frank J. Kachanoff, Jonah Berger, Curtis Puryear, Dan P. McAdams y Kurt Gray. "Seeing your life story as a Hero's Journey increases meaning in life". *Journal of Personality and Social Psychology* 125, no. 4 (2023): 752-778. <https://doi.org/10.1037/pspa0000341>
- [29] Ryan, Marie-Laure. "Narrative mapping as cognitive activity and as active participation in storyworlds". *Frontiers of Narrative Studies* 4, no. 2 (2018): 232-247. <https://doi.org/10.1515/fns-2018-0020>
- [30] Shevlin, Henry, Karina Vold, Matthew Crosby y Marta Halina. "The limits of machine intelligence: Despite progress in machine intelligence, artificial general intelligence is still a major challenge". *EMBO Reports* 20 (2019): e49177. <https://doi.org/10.15252/embr.201949177>
- [31] Soares, Nate. "The Value Learning Problem", *Artificial Intelligence Safety and Security* (2018). <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Value-Learning-Problem-Soares/f042e8db015e31b13a8aa2a8b814ff745b3f4f49>



- [32] Yalçın, Özge Nilay y Steve Dipaola. “Modeling empathy: building a link between affective and cognitive processes”. *Artificial Intelligence Review* 53, no. 1 (2020): 2983-3006. <https://doi.org/10.1007/s10462-019-09753-0>
- [33] Zhang, Chaoning, Chenshuang Zhang, Chenghao Li, Yu Qiao, Sheng Zheng, Sumit Kumar Dam, Mengchun Zhang, Jung Uk Kim, Seong Tae Kim, Jinwoo Choi, Gyeong-Moon Park, Sung-Ho Bae, Lik-Hang Lee, Pan Hui, In So Kweon y Choong Seon Hong. “One Small Step for Generative AI, One Giant Leap for AGI: A Complete Survey on ChatGPT in AIGC Era”. *arXiv:2304.06488v1* (2023). <https://doi.org/10.48550/arXiv.2304.06488>



ARTÍCULO

Dossier “Procesos creativos y cognitivos
en la digitalización cultural”

Los cuerpos, el movimiento y las emociones en la interacción asistida por robots y personajes digitales, según la noción de *embodiment*

Andrea Cuenca-Botero



Edición 18 (Julio - diciembre de 2023)
E-ISSN 2389-9794






Los cuerpos, el movimiento y las emociones en la interacción asistida por robots y personajes digitales, según la noción de *embodiment**

 DOI: <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.106073>

Andrea Cuenca-Botero**

Resumen: las posibilidades de uso del término *embodiment* es una cuestión a problematizar para el diseño de experiencias en entornos virtuales, en el campo de la interacción humano-máquina (HCI), particularmente, en los procesos cognitivos mediados por personajes digitales, o en tecnologías asistidas. La consideración del *embodiment* como la comprensión del límite del cuerpo en la cognición no suele reconocer las posibilidades de habitar cuerpos no orgánicos como parte de la experiencia cognitiva. Por tanto, esta investigación buscó identificar experimentos que realizaran pruebas en interacciones en entornos virtuales involucrando el estudio del movimiento y las emociones de los participantes, en el uso de robots, de avatares y de prótesis. En las experimentaciones estudiadas se descubrieron cuatro nociones de las neurociencias necesarias para comprender el *embodiment* en entornos virtuales: la enacción mediada por la tecnología; la modulación emocional en la mimética facial; la ilusión de la bilocación corporal en cuerpos asistidos por dispositivos y humanoides, y el cuerpo virtual. Se concluyó como aporte al campo del diseño interactivo, que el *embodiment* se puede comprender como la práctica de

* **Recibido:** 28 de noviembre de 2022 / **Aprobado:** 22 de junio de 2023 / **Modificado:** 7 de septiembre de 2023. Artículo de investigación sin financiación institucional desarrollado en la Escuela de Ingenierías, Ingeniería en Diseño de Entrenimiento Digital, Grupo de Investigación y Desarrollo de Aplicaciones en Tecnologías de la Información y la Comunicación (GIDATIC) de la Universidad Pontificia Bolivariana (Medellín, Colombia).

** Magíster en Diseño y Creación por la Universidad de Caldas (Manizales, Caldas). Profesora e investigadora en la Facultad de Artes, Departamento de Investigación, Grupo de Investigación Creación de la Fundación Universitaria Bellas Artes. Profesora del pregrado en Diseño Interactivo de la Universidad EAFIT (Medellín, Colombia)  <https://orcid.org/0000-0003-0314-1362>  investigacion.disenio@bellasartesmed.edu.co
 andrea.cuenca@gmail.com

Cómo citar / How to Cite Item: Cuenca-Botero, Andrea. "Los cuerpos, el movimiento y las emociones en la interacción asistida por robots y personajes digitales, según la noción de *embodiment*". *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, no. 18 (2023): 79-97. <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.106073>



Derechos de autor: Atribución-
NoComercial-SinDerivadas 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)



encarnar experiencias en cuerpos protésicos y avatares, como forma humana de hacer presencia en entornos virtuales y como cognición corporizada asistida por tecnologías digitales.

Palabras clave: embodiment; interacción digital; cognición; corporizada; cuerpo; movimiento; emociones; interacción humano-máquina (HCI); diseño asistido por computador.

Bodies, Movement and Emotions in Interaction Assisted by Robots and Digital Characters, According to The Notion of Embodiment

Abstract: the possibilities of the use of the term embodiment is a question to problematize for the design of experiences in virtual environments, in the field of human-computer interaction (HCI); particularly, in the cognitive processes mediated by digital characters, or assisted technologies. The conception of embodiment as the understanding of the limit of the body in cognition does not usually consider the possibilities of inhabiting non-organic bodies as part of the cognitive experience. Therefore, this research sought to identify experiments that carried out tests on interactions in virtual environments involving the study of the movement and emotions of the participants, in the use of robots, avatars and prostheses. In the experiments studied, four neuroscience notions necessary to understand embodiment in virtual environments were discovered: Enaction Mediated by technology; Emotional Modulation in facial mimetics; the Illusion of Body Bilocation in device-assisted and humanoid bodies, and the Virtual Body. It was concluded as a contribution to the field of interactive design, that embodiment can be understood as the practice of embodying experiences in prosthetic bodies and avatars, as a human way of making presence in virtual environments and as embodied cognition assisted by digital technologies.

Keywords: embodiment; digital interaction; cognition; embodied; body; motion; emotions; Human-Computer Interaction (IHC); Computer aided design.

Corpos, movimentos e emoções em interação auxiliados por robôs e personagens digitais, segundo a noção de corporeidade

Resumo: as possibilidades do termo corporeidade são uma questão a problematizar para o design de experiências em ambientes virtuais, no campo da



interação humano-computador (IHC); particularmente, nos processos cognitivos mediados por personagens digitais, ou tecnologias assistidas. A consideração da corporeidade como a compreensão do limite do corpo na cognição geralmente não considera as possibilidades de habitar corpos não orgânicos como parte da experiência cognitiva. Portanto, esta pesquisa buscou identificar experimentos que realizaram testes de interações em ambientes virtuais envolvendo o estudo do movimento e das emoções dos participantes, no uso de robôs, avatares e próteses. Nos experimentos estudados, foram descobertas quatro noções de neurociência necessárias para compreender a corporeidade em ambientes virtuais: enação mediada pela tecnologia; modulação emocional em mimética facial; a ilusão de bilocação corporal em corpos humanóides e assistidos por dispositivos, e o corpo virtual. Concluiu, como contribuição para o campo do design interativo, que a incorporação pode ser entendida como a prática de incorporar experiências em corpos protéticos e avatares, como uma forma humana de marcar presença em ambientes virtuais e como cognição incorporada auxiliada por tecnologias digitais.

Palavras-chave: concretização; interação digital; conhecimento; corporificada; corpo; movimento; emoções; Interação Homem-Computador (IHC); Projeto auxiliado por computador.

¿Qué es cognición corporizada, para las disciplinas proyectuales como el diseño?

Cuando se propone analizar la interacción humano-máquina desde la experiencia del participante humano en la experimentación se hace necesario reconocer la relación entre cuerpo y movimiento, pensamiento y comportamiento, emociones y lenguaje. En esta cuestión se plantea el término *embodiment* como una noción vinculante para los diseñadores que indagan la cognición, la tecnología telemática y las experiencias humanas asistidas por dispositivos digitales. Para esbozar este planteamiento, se realizó una pesquisa en diferentes campos disciplinares que han hecho definiciones del *embodiment*, encontrando en la filosofía de la técnica su traducción como *encarnación*, que tiene su foco en el cuestionamiento a la ontología realista enfocada en la materialidad de la experiencia de cuerpo presente:



Cuestiono hasta qué punto los pensadores realistas han enfatizado las prácticas en las que los materiales fuera del cuerpo humano son fundamentales sobre aquellos en los que la personificación es el principal medio de práctica. Los pensadores de la ontología realista, sostengo, han descuidado *la encarnación* como el sitio principal de un compromiso con los detalles finos del mundo.¹

En otros enfoques cognitivistas el término es traducido como *cognición corporizada* desde una comprensión sistémica y cibernética que considera al cuerpo como un todo del sistema cognitivo “el concepto no solo cambia la definición de cognición, también la noción de cuerpo y de mundo. El cuerpo ya no es el simple receptáculo de sensaciones producto del exterior, sino que es un sistema cognitivo en sí mismo”². En los enfoques fácticos que derivan del trabajo del filósofo Otto Ape³ se podría nombrar como *acto cognoscitivo corporal*, en tanto su condición de posibilidad del conocimiento

En el marco de su Antropología del conocimiento (...) Apel reflexiona acerca de aquello que formal y estructuralmente tienen en común las ciencias naturales y las ciencias humanas: la “tecnognomía”. Con este término, Apel intenta categorizar gnoseo-antropológicamente el hecho de que todo tipo de acto cognoscitivo o comprensivo del ser humano se halla corporalmente mediado, reconociendo de este modo el cuerpo, no como obstáculo, sino como condición de posibilidad del conocimiento.⁴

Así aparece el lugar del cuerpo sensible y pensante sin la fragmentación mente-cuerpo. El cuerpo se desplaza al lugar del conocimiento, como su *a priori*. Estos giros permiten evidenciar la complejidad y la amplitud que se requiere para la investigación de esta relación entre el cuerpo, la tecnología de los dispositivos robóticos y los modos de cognición. A este entramado se suma la postura crítica que, desde E. Husserl⁵, busca cuestionar la experimentación de la cognición corporizada en ambientes diseñados para la experimentación con artefactos digitales y sistemas

1. Ben Spatz, “Embodiment as First Affordance: Tinkering, Tuning, Tracking”, *Performance Philosophy* 2, no. 2 (2017): 258, <https://doi.org/10.21476/PP.2017.2261>

2. María-Clara Garavito, “Cognición corporizada y *embodiment*”, *Polisemia* 7, no. 11 (2011): 96, <https://doi.org/10.26620/uniminuto.polisemia.7.11.2011.96-102>

3. Laura Molina-Molina, “El cuerpo como *apriori* del conocimiento científico y el ‘giro hacia la facticidad’ de la Física contemporánea. Un diálogo de K.-O. Apel con y contra M. Heidegger”, *Daimon. Revista Internacional de Filosofía*, supl. 5 (2016): 457, <https://doi.org/10.6018/daimon/268591>

4. Molina-Molina, “El cuerpo”, 461.

5. Maxine Sheets-Johnstone, “Embodiment on trial: a phenomenological investigation”, *Continental Philosophy Review*, no. 48 (2015): 23-39, <https://doi.org/10.1007/s11007-014-9315-z>



interactivos, en la medida en que considera que la relación del cuerpo con el mundo y su cotidianidad puede distorsionarse en el diseño experimental cuando se reducen a bucles de tareas de laboratorio. La práctica de *encarnar* experiencias para estudiar la relación entre la cognición, y la corporalidad, en descuido con la concepción de Husserl, podría haber conllevado a que se omita la distinción del autor entre el cuerpo “Tengo” y el cuerpo “Yo soy”, y la manera en que estos para Husserl estos hacen presencia de manera diferenciada en la experiencia cotidiana.

El foco de la crítica en la experimentación sobre el *embodiment* como práctica de encarnación se centra en que los “circuitos cognitivos”⁶ de tareas incorporadas dentro de ambientes diseñados para la investigación experimental, desconoce las posibilidades del cuerpo que “tengo” y el cuerpo que “soy” desde la experiencia subjetiva del participante. Así el concepto de *embodiment* presenta posturas críticas de orden teórico. Cuando el término es presentado en los contextos de las comunidades hispanohablantes, se encuentra relacionado con *tecnognomía*⁷, *encarnación*⁸ *cuerpo virtual y acoplado*⁹, y el cuerpo como *posibilidad y condición* del conocimiento¹⁰. A la luz de lo anterior, es posible evidenciar la transformación del concepto de *embodiment*, a medida que es introducido en diversas lenguas y disciplinas; lo que puede dificultar el acercamiento del conocimiento del diseño a este fenómeno. Por tanto, su traducción al castellano para las disciplinas proyectuales requiere un estudio posterior que permita contrastar las nociones con enfoque experimental frente a las corrientes filosóficas y de corte teórico que han conducidos las distintas definiciones de corporalidad y de cognición como aquellas vinculadas a la fenomenología de E. Husserl y a la antropología del conocimiento de Otto Apel.

La revisión de la evidencia experimental sobre *embodiment* para las disciplinas proyectuales

Las disciplinas proyectuales, como el diseño, están vinculadas con los procesos creativos de objetos y dispositivos, también de sistemas interactivos y formas de

6. La traducción del término “short-circuit” como “circuitos cognitivos” es un ajuste contextual del término anglosajón, comprendiendo este como la serie de tareas que componen un acto cognitivo corporizado orientado desde un ambiente experimental, como los presentados en el apartado siguiente.

7. Molina-Molina, “El cuerpo”, 463.

8. Spatz, “Embodiment”, 257.

9. Seçil Uğur, *Wearing Embodied Emotions: a Practice Based Design Research on Wearable Technology* (Milano: Springer, 2013), 7-31, <https://doi.org/10.1007/978-88-470-5247-5>

10. Molina-Molina, “El cuerpo”, 463.



tecnología digital que están relacionadas con la experiencia de las personas que asisten su cotidianidad con artefactos. Por tanto, su interés en el concepto de *embodiment* se encuentra direccionado a la comprensión de la interacción, por lo que el segundo apartado presenta los resultados de experimentaciones publicadas en bases de datos y en las revistas dedicadas a la publicación de experiencias investigativas sobre la interacción humano-máquina (HCI). Esta búsqueda incluyó los resultados identificados en bases de datos relacionadas con medicina, neurociencias y teatro como Springer, MIT Publications, PubMed y *Journal of Embodied Research*, ya que es una noción que reúne varios campos del estudio de la interacción humano-máquina como la ergonomía cognitiva, la cibernética, las artes escénicas y las neurociencias. Gracias a estas, se incluyeron publicaciones desde la danza contemporánea y la neurofisiología¹¹ que abordaron la categoría de *embodiment* o *embodied knowledge* como fenómeno que intersecta la relación entre el cuerpo, el movimiento, la interacción y la tecnología digital en el estudio de la cognición, en el marco de la Teoría de la Enacción¹² que es una, de las posibles aproximaciones epistemológicas planteadas por las investigaciones en el campo.

Gracias a la diversidad de fuentes consultadas, se consideró apropiado para las disciplinas proyectuales, hacer uso del término Cognición Corporizada como sinónimo de *embodiment*, a partir del texto de María Garavito¹³ que fue referenciado en otros estudios de investigación aplicada reciente en lengua castellana¹⁴. También se encontró que pocos proyectos mencionaban la vinculación del acto cognitivo corporizado con la interacción humano-máquina en un ambiente experimental diseñado. Así mismo, se encontraron algunas publicaciones desde las artes escénicas que cuestionaban la necesidad de la mediación tecnológica (HCI) permanente¹⁵. Dado que, para las disciplinas proyectuales como el diseño, los casos experimentales en

11. Sun Joo (Grace) Ahn, Amanda Minh Tran Le y Jeremy Bailenson, "The Effect of Embodied Experiences on Self-Other Merging, Attitude, and Helping Behavior", *Media Psychology* 16, no. 1 (2013): 7-38, <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.755877>; Stephan Jürgens y Carla Fernandes, "Visualizing Embodied Research: Dance Dramaturgy and Animated Infographic Films", *Journal of Embodied Research* 1, no. 1 3 (2018): 27-41, <https://doi.org/10.16995/jer.4>; Paula M. Niedenthal et al., "The Simulation of Smiles (SIMS) model: Embodied simulation and the meaning of facial expression", *Behavioral and Brain Sciences* 33, no. 6 (2010): 417-433, <https://doi.org/10.1017/S0140525X10000865>

12. Francisco Varela, Eleanor Rosch y Evan Thompson, *The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience* (Cambridge: The MIT Press, 1992).

13. Garavito, "Cognición", 96.

14. Cecilia Eyssartier y Mariana Lozada, "Conocimiento de plantas en niños de 10 a 12 años en ambientes urbanos: un estudio de caso de acuerdo con la perspectiva de la cognición corporizada (*embodiment*)", ponencia presentada en el I Encuentro Internacional de Educación, Universidad Nacional del Centro, Núcleo de Estudios Educativos y Sociales, Facultad de Ciencias Humanas, Tandil, Argentina, 29, 30 y 31 de octubre de 2014, <https://www.ridaa.unicen.edu.ar/items/a986babd-d95c-49be-8259-843c9011324b>

15. Spatz, "Embodiment", 257.



la interacción humano-máquina (HCI), son fuentes que facilitan la inclusión del término *embodiment* para comprender los aspectos biomecánicos, comunicaciones y tecnológicos en las experiencias interactivas, se realizó un proceso adicional de estudio de las publicaciones. Para su elaboración se enlistaron los criterios basados participativos de la investigación experimental a través de prototipos interactivos para orientar al usuario en la resolución de una tarea determinada, como los indicados en los “métodos de evaluación centrados en el usuario”¹⁶. De acuerdo con los autores, los métodos de evaluación centrados en el usuario facilitan el estudio de la interacción del participante con el ambiente con el entorno tecnológico y con otros usuarios en un medio interactivo; se clasifican como presencial o remoto, formal o de guerrilla, test con prototipos de alta o baja fidelidad, y las variantes: test de codescubrimiento, de seguimiento ocular o *eyetracking*, y el test de lápiz y papel¹⁷. Estos métodos de evaluación ayudaron a la selección de referentes para abordar la reflexión sobre la interacción digital a la luz del concepto del *embodiment*. Gracias a estos, se procedió a definir los aspectos de análisis, a saber:

1. Reconocimiento de las prácticas de evaluación centradas en el usuario de carácter mixto, evitando privilegiar los resultados obtenidos de la medición de las señales neurofisiológicas y anatómicas sobre los relatos de los participantes y las notas de campo cualitativas.
2. Interpretaciones de los resultados con enfoque al diálogo, que reconozcan los aportes de las descripciones y relatos del usuario involucrado.
3. Uso de instrumentos de medición de las dimensiones antropométricas anatómicas, y neurofisiológicas de sus participantes.
4. Uso de imágenes, esquemas, diagramas para comunicar los ambientes experimentales, el uso de la tecnología y artefactos en el diseño experimental.
5. La ventana de tiempo de resultados recientes, se consideraron aquellos realizados 8 años atrás, partiendo del 2018.

A la luz de estos criterios se encontraron cinco publicaciones con evidencia experimental reciente, documentada de forma visual, con aportes descriptivos en el comportamiento del usuario, reconociendo su participación en el proceso creativo del experimento y el uso de instrumentos de medición de las señales corporales asociadas al experimento. A saber:

16. Amaia Calvo-Fernández-Rodríguez, Sergio Ortega-Santamaría y Alicia Valls-Saez, *Métodos de evaluación con usuarios* (Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2011), https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/9861/4/PID_00176614.pdf

17. Calvo-Fernández-Rodríguez, Ortega-Santamaría y Valls-Saez, *Métodos*, 9.



1. Los modelos de simulación de la expresión facial en el proyecto titulado “the simulation of smiles SIMS model”¹⁸.
2. Los entornos de simulación mediada como “IVET”¹⁹.
3. La animación infográfica presentada por “Black Box Art”²⁰.
4. El audiovisual como modo de registro de las experiencias de *embodiment*²¹.
5. Los ambientes para explorar los modelos corporales a través de nociones como la “Self-attribution”²².
6. El diseño de circuitos de testeo de la “ilusión bilocación” en humanos y robots en el experimento “The second me”²³.
7. El diseño de sistemas interactivos para el *embodiment* como tecnología para el vestir bajo la categoría de “Wearables”²⁴.

Estos proyectos presentaron hallazgos y documentación de experimentaciones que pueden aportar al estudio del *embodiment* para las disciplinas proyectuales como el diseño, desde su relación con la interacción humano-computador (HCI).

Resultados y aportes al concepto de *embodiment* para el diseño y otras disciplinas proyectuales

En los experimentos que fueron analizados, se encontraron cuatro nociones sobre la cognición corporizada como sinónimo de *embodiment*, que hacen pueden facilitar su uso en disciplinas proyectuales como el diseño, con datos recientes y hallazgos experimentales en el campo: (1) la enacción mediada, (2) la bilocación corporal (3) la modulación emocional, y (4) el cuerpo virtual. Se habla de cuerpo virtual, cuando el interactor humano hace vínculo sensomotor con un avatar o una entidad capaz de representar en sus patrones de movimiento o de expresión audiovisual a través de elementos virtuales o físicos que hacen posible que dicho interactor se identifique a sí mismo en la extensión corporal acoplada por el avatar o una prótesis, un robot o una adaptación cibernética. La *enacción mediada* hace

18. Niedenthal et al., “The Simulation”, 417-433.

19. Ahn, Minh Tran Le y Bailenson, “The Effect”, 7-38.

20. Jürgens y Fernandes, “Visualizing”, 27-41.

21. Ben Spatz, “The video way of thinking”, *South African Theatre Journal* 31, no. 1 (2018): 146-154, <https://doi.org/10.1080/10137548.2017.1414629>

22. Laura Aymerich-Franch y Gowrishankar Ganesh, “The role of *functionality* in the body model for self-attribution”, *Neuroscience Research* 104 (2016): 31-37, <https://doi.org/10.1016/j.neures.2015.11.001>

23. Laura Aymerich-Franch, “Is mediated embodiment the response to embodied cognition?”, *New Ideas in Psychology* 50 (2018): 1-5, <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2018.02.003>

24. Uğur, *Wearing*, 61-74.



referencia al acto cognitivo corporizado que es asistido por alguna tecnología que facilita la relación sensoriomotora del usuario con el sistema informático, está vinculado con el concepto de interfaz o *interface* en inglés. Mientras que, la *modulación emocional* es un término que permite estudiar la incidencia de la expresión facial en la dimensión comunicacional entre un humano y un sistema interactivo, gracias a la cantidad y a la calidad en la información que transmite la capa expresiva del rostro y sus microexpresiones. En cuanto a la ilusión de la *bilocación* corporal está asociada a los *modelos corporales* de la experiencia del cuerpo y el espacio en que se contiene y habita. Propone que hay interacciones digitales en las que la cognición corporizada hace posible percibir para el humano el desplazamiento del cuerpo físico por fuera los límites que ha establecido en su modelo mental. Esta noción es importante para estudiar, desde el diseño, las relaciones de las personas con los avatares en ambientes de socialización como la plataforma VR CHAT o en el uso de tecnologías de realidad virtual para la inmersión, en donde se transforma la representación del yo localizada en el cuerpo físico, como criterio conceptual en el diseño de procesos experimentales que involucran a la cognición corporizada.

Descripciones de las cuatro nociones identificadas para la comprensión del *embodiment* en las disciplinas proyectuales como el diseño

La enacción mediada

Este concepto se enmarca en la mediación de dispositivos digitales como los lentes de realidad virtual, con los cuerpos físicos de los interactores, el movimiento y las emociones en los experimentos sobre cognición enactiva que interviene en sistemas informáticos interactivos. Los ambientes experimentales de los proyectos estudiados para entender la enacción mediada integraron en sus métodos, algunas prácticas de evaluación centradas en el usuario, estas se caracterizan por incluir en los resultados los datos obtenidos de la medición de las señales neurofisiológicas y anatómicas, así como los datos obtenidos de los relatos sobre las emociones e interacciones de los participantes a través de notas de campo, registros audiovisuales y entrevistas. Un ejemplo es el proyecto *mediated embodiment process* de Laura Aymerich-Franch²⁵. En este se hace visible el uso de *rastreo ocular/eyetracking* sobre un casco de realidad

25. Laura Aymerich-Franch, "Is mediated embodiment the response to embodied cognition?", *New Ideas in Psychology* 50 (2018): 1-5, <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2018.02.003>

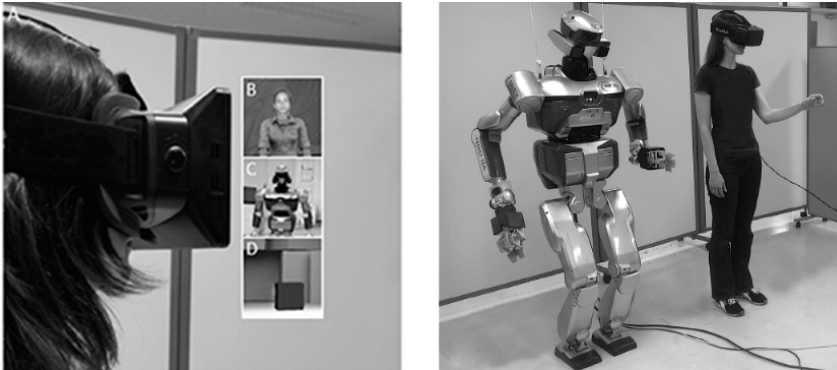


virtual para realimentar al usuario en el experimento y facilitar su participación en la experiencia de cognición corporizada. El diseño experimental incluyó los relatos del participante sobre los cambios posteriores a la experiencia de *embodiment*.

There is also evidence that avatar embodiment may cause transformations in users' attitudes and behavior that can persist even after the experience of embodiment (Aymerich-Franch *et al.*, 2014; Groom *et al.*, 2009; Hershfield *et al.*, 2011; Peck, Seinfeld, Aglioti, & Slater, 2013; Rosenberg *et al.*, 2013; Won *et al.*, 2015; Yee & Bailenson, 2007).²⁶

Según este proyecto, hay evidencias sobre la transformación de ciertas actitudes y comportamientos luego de experimentar en ambientes para la cognición corporizada con mediación tecnológica de un avatar. Estos artefactos, como los de la tecnología de los lentes que permiten el rastreo ocular, pueden facilitar la descripción del proceso de evaluación del experimento, por ejemplo, en sus testimonios acerca de nociones como la representación del yo/*self-representation* en un ambiente de realidad virtual, y a su comparación en momentos posteriores a la experimentación.

Figura 1. Mediated embodiment process



Ejemplo de la configuración de un ambiente de *embodiment* mediado digitalmente

Fuente: Laura Aymerich-Franch, "Is mediated embodiment the response to embodied cognition?", *New Ideas in Psychology* 50 (2018): 1-5.

26. Aymerich-Franch y Ganesh, "The role", 3.



Esto aportó a la comprensión del movimiento del cuerpo y uso de tecnologías para la interacción humano-máquina en el diseño de ambientes experimentales, en cuanto considerar diversos modos de recopilación de los relatos de los participantes para identificar criterios en el diseño de sistemas de *embodiment* mediado, como la noción de “Technical commonalities used by mediated embodiment systems”²⁷. Las referencias técnicas del cuerpo en los sistemas enactivos mediados son, de acuerdo con este proyecto, la realimentación sensorial visual, auditiva y háptica, y la agencia enfocada en el movimiento de la cabeza y el control corporal²⁸.

La bilocación corporal

Este fenómeno hace referencia, en el marco del estudio de la corporalidad desde un enfoque cognitivista, a la posibilidad del participante en un ambiente de enacción mediada por robots y personajes digitales, de dar cuenta de la existencia de sí, gracias al vinculación protésica con un modelo corporal o *body model*, que es el artefacto físico y digital que permite agenciar la experiencia, así como atribuirle significados a su yo artefactual y, por tanto, aceptar la cambiante relación con el mundo mediado por dispositivos. El carácter dinámico de este modelo corporal se remite al deseo de explorar el ambiente, al ajuste constante entre el cuerpo-soy y el cuerpo-tengo que ocurre de forma fluida en la experiencia presente.

La bilocación corporal en el uso de la tecnología de realidad virtual, por ejemplo, permite el reconocimiento de las extremidades propias y del otro, entender las expresiones de vinculación con el mundo y los personajes digitales como la sonrisa, también las percepciones de los estados basales de los órganos a través de la respiración, así como los estados del paisaje emocional al experimentar las sensaciones de logro luego de bailar junto al personaje del juego de realidad virtual *First Step*, o el miedo producido por la sensación de vértigo en las alturas de una simulación de un rascacielos en un videojuego de simulación.

27. Technical commonalities used by mediated embodiment systems to create the sense of embodiment. Traducción sugerida: referentes técnicos comunes utilizados por los sistemas de *embodiment* mediados para facilitar el sentido de la cognición corporizada.

28. Aymerich-Franch, “Is mediated embodiment”, 1-5.



Figura 2. El movimiento de las manos bilocadas en un modelo corporal



Ejemplo de la bilocación en el juego *First Step* 2021.

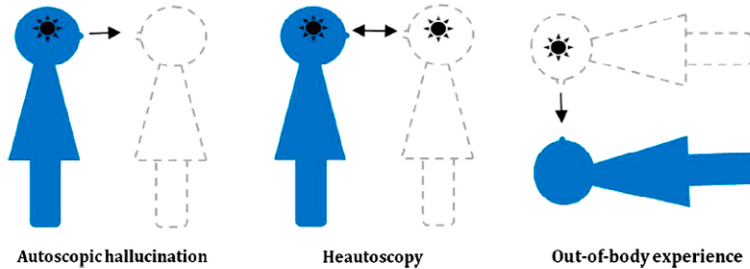
Fuente: Imagen de autoría de la compañía Facebook, del grupo Meta Quest, recuperada de la red social Facebook.

Este ejemplo se analizó gracias al marco de referencia presentado en dos proyectos que optaron por indagar el *embodiment* a través de la noción de “*self-attribution*” o “atribución del yo”²⁹. Aymerich-Franch y Ganesh proponen que la propiedad sobre el cuerpo, el cuerpo tengo o modelo corporal es definitivo en la identificación de la persona con su “yo”, ya que le permite situarse en el mundo y establecer formas de aprehensión que armonizan con los modos de representación elaborados a partir del sentido de propiedad de la corporalidad. Entonces, las manos fisiológicas de un jugador, modeladas de manera gráfica en un ambiente de realidad como en *First Step*, logran coincidir con el comportamiento sensomotor del usuario, por tanto, le permite explorar el mundo virtual. Esta sincronía puede lograr que las manos del avatar pertenezcan al modelo corporal del jugador. Para los diseñadores, esto significa que es posible, en el diseño de la interacción humano-máquina *desplazar el sentido de propiedad* del cuerpo a objetos externos y llevar la interacción devuelta al cuerpo biológico incorporando las experiencias como parte de sí mismo. Estas afirmaciones se sustentan en el experimento de la mano de goma de Aymerich-Franch y Ganesh³⁰ que permite comprender la bilocación corporal como ese desplazamiento de la propia corporalidad a objetos que pueden entrar a ser parte del modelo corporal.

29. Ahn, Minh Tran Le y Bailenson, “The Effect”, 7-38 y Aymerich-Franch y Ganesh, “The role”, 3.

30. Aymerich-Franch y Ganesh, “The role”, 3

Figura 3. Esquema de representación de la bilocación corporal



Fotomontaje sobre el experimento de la ubicación e identificación corporal.

Fuente: Tiziano Furlanetto, Cesare Bertone y Cristina Becchio, "The bilocated mind: new perspectives on self-localization and self-identification", *Frontiers in human neuroscience* 7, no. 71 (2013), <https://doi.org/10.3389/fnhum.2013.00071>

Existen términos complementarios a la bilocación corporal, como *autoscopic hallucination*, *heautoscopy*, *out-of-body-experience*. Estas proponen diferentes formas de conceptualizar las experiencias de interacción del cuerpo expandido, desde el punto de vista del usuario y su relación con los artefactos de mediación, el espacio, el tiempo, la agencia posibilitada en la mediación virtual; así como las diversas representaciones de la corporalidad como la dualidad mente-cuerpo, la ubicación adentro-afuera, el cuerpo soy y el cuerpo-tengo.

La modulación emocional en el modelo SIMS

Hasta este punto, la mediación tecnológica se ha presentado como un aspecto relevante en la investigación aplicada sobre *embodiment*. No obstante, desde el punto de vista metodológico existen informaciones sobre el acto cognitivo corporal que se pueden fundamentar desde la evidencia anatómica, ya que aportan información válida y numerosa sobre la agencia de la persona que participa como la sonrisa, la mirada y las variaciones de las micro expresiones faciales, que facilitan estudiar el rol de las emociones, el cuerpo y el movimiento en la interacción asistida por robots y personajes digitales. En el proyecto del modelo "SIMS"³¹ se muestra a través de la caracterización de las sonrisas (de gozo, de dominancia, de amenaza) la importancia de su estudio con la vinculación al comportamiento fisiológico de la estructura neuronal, la amígdala, la glándula basal, el córtex prefrontal, el sistema motor y el sistema somatosensor. Este modelo, que incluye

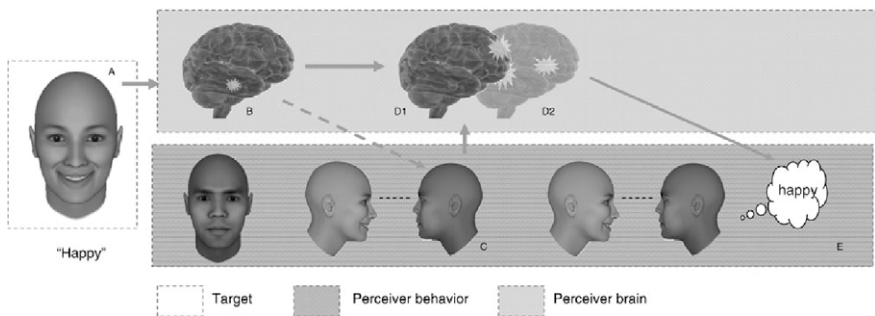
31. Niedenthal et al., "The Simulation", 421. The Simulation of Smiles (SIMS).





la neuroanatomía de estos fenómenos corporales, contribuye al estudio sobre los modos en que el participante da sentido o atribuye significados al gesto. El modelo SIMS aportó a la relación entre el cuerpo, el gesto, el aprendizaje y la a través de la medición de señales musculares y neurológicas para entender la noción de *mimética facial/mimicry facial*, que en las neurociencias se define como la imitación de la sonrisa o la coincidencia muscular con la sonrisa de otra persona por parte de un observador³². Para comprender la fisiología y neuroanatomía de este fenómeno, el diseño del experimento usó las grabaciones electromiográficas (EMG) sobre el músculo cigomático mayor cuando el usuario del sistema interactivo observaba personajes virtuales³³.

Figura 4. Mediciones neurológicas del Modelo SIMS



Fotomontaje sobre el modelo SIMS.

Fuente: Niedenthal *et al.*, "The Simulation", 421.

Desde el concepto de mimética facial y su medición experimental sobre la musculatura para comprender la interacción con un sistema informático representado por un personaje digital humanizado se pudo reconocer la necesidad de incluir mediciones antropométricas que permitan estudiar aspectos relacionados con la producción de significados a partir de la interdependencia entre el movimiento, el tejido muscular y las emociones subyacentes en los procesos cognitivos para la aprehensión del entorno virtual. En el modelo SIMS (Niedenthal *et al.*, 2010)

32. Niedenthal *et al.*, "The Simulation", 421.

33. "For instance, electromyographic (EMG) recordings reveal that when individuals view a smile, their zygomaticus major muscle contracts, usually within 500 milliseconds after the onset of the stimulus (Dimberg & Thunberg 1998). Mojzisch *et al.* (2006) similarly demonstrated that observers automatically mimic smiles expressed by virtual characters in dynamic animations, as did Hess and Bourgeois (in press) in an interactive live setting (see also a review in Hess *et al.* 1999). Automatically mimicking a smile interferes significantly with simultaneously production of an incongruent facial expression, such as anger (Lee *et al.* 2007)" citado en Niedenthal *et al.*, "The Simulation", 421.



las mediciones antropométricas permitieron comprender la manera en que el usuario del sistema interactivo elabora juicios y conceptos semánticos a partir de la interpretación de los distintos propósitos que puede tener la gesticulación facial, incluso en un modelo 3D de personaje con características humanas. Esta experimentación también permite aclarar, desde un enfoque cognitivista basado en la experiencia activa, la relación de causalidad entre el gesto anatómico, la dinámica neurológica, las informaciones procesadas del ambiente, la atribución de significados y el comportamiento. Así se evidenció en las mediciones:

La coincidencia de la información visual con las representaciones perceptivas almacenadas todavía ocurre en las cortezas occipito-temporales (D10), y las regiones premotoras pueden estar débilmente activas (D20), lo que refleja el procesamiento de un bucle de motor “as-if”. Nuevamente, las asociaciones semánticas, que requieren la participación de la corteza prefrontal (E0), serían necesarias para un juicio específico de significado (F0).³⁴

El funcionamiento anatómico sobre las representaciones y su almacenamiento en las cortezas³⁵ evidencian que el criterio sobre la medición de las señales neurofisiológicas del cuerpo es fundamental para el estudio del *embodiment*, con un gran potencial en el diseño de interfaces cerebrales o *brain interfaces*; ya que permite contar con resultados para establecer la posible interdependencia entre la anatomía del movimiento, la percepción y la formación de conceptos, la identificación del entorno, del otro, y el sentido de la corporalidad en las interacciones realizadas.

El cuerpo virtual

De acuerdo con las experiencias de diseño de sistemas interactivos mediados por tecnologías para el vestir con posibilidades de control como los lentes de realidad virtual, los guantes hápticos, los sensores tipo *Kinectic*, los controles inalámbricos de las consolas de videojuegos, las cámaras de punto de vista subjetivo, son algunos de los artefactos que se estudian dentro de la categoría de “Wearables”³⁶ y que posibilitan experiencias de *embodiment*. En estas experiencias, los interactores

34. Niedenthal *et al.*, “The Simulation”, 429. Traducción de la autora.

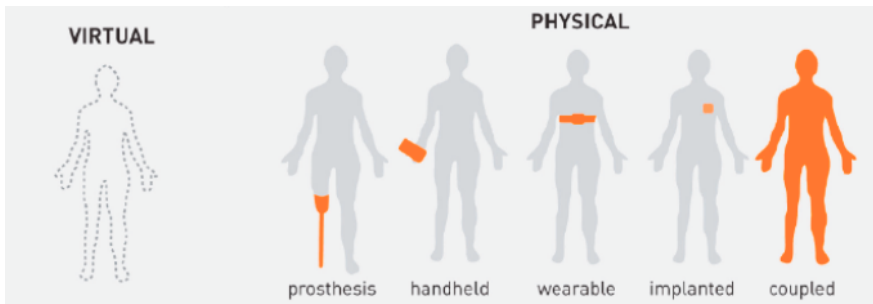
35. “Matching of visual input to stored perceptual representations still occurs in occipito-temporal cortices (D10), and premotor regions may be weakly active (D20), reflecting the processing of an as-if motor loop. Again, semantic associations, requiring involvement of prefrontal cortex (E0), would be necessary for a specific judgment of meaning (F0)” en Niedenthal *et al.*, “The Simulation”, 429. Traducción de la autora.

36. Uğur, *Wearing*, 61-74.



pueden vincular la experiencia corporal con un segundo cuerpo virtual, con una extensión o expansión, con la agencia sobre un avatar con características similares al movimiento del cuerpo orgánico y de esta manera, proponer una relación con el ambiente experimental.

Figura 5. Las extensiones del cuerpo humano, mediadas tecnológicamente



Modelos de extensiones del cuerpo humano, lo físico y lo virtual.

Fuente: Uğur, *Wearing*, 61-74.

Estas posibilidades de relación corporal en los sistemas interactivos como el cuerpo virtual, el cuerpo protésico, el cuerpo con tejidos/órganos implantados, el cuerpo acoplado, y el cuerpo vestible responden a la fluidez de las características técnicas en los sistemas telemáticos a los que pertenecen, por tanto, son contextuales y su morfología está basada en las soluciones disponibles para la transmisión temporal de información, en la plasticidad de la composición de los datos, en la naturaleza variable del modelado de las señales, que en conjunto pueden representar algún fenómeno de la corporalidad física en un entorno informacional. La corporalidad virtual se plantea de manera contextual e histórica, en el marco de los sistemas interactivos, considerando su naturaleza dinámica gracias a la necesidad de acople de la persona con artefactos a la medida de su cuerpo que activen la agencia sobre el ambiente virtual, los cuales pueden variar en el tiempo, y en los territorios donde se introducen estas tecnologías. Los personajes digitales y los robots, en el marco de los experimentos revisados, usaron modelos análogos de goma, lentes de realidad virtual, modelado de las manos en 3D, cascos de medición de señales electromiográficas, cableado digital, cámaras de video, conexiones inalámbricas soportando la mediación digital. A menudo, estos artefactos cambiantes vinculados al cuerpo son diseñados desde ejercicios de proyectación de diseño de vestuario que entiende su transformación artefactual como propone Claudia Fernández:



(...) Entender el cuerpo como un proyecto, como un elemento en constante construcción, definición y redefinición. Sobre esta base, las mayores aproximaciones vienen del *embodiment* en el movimiento y en la acción de un producto: la construcción del vestido a partir del movimiento y la transformación del cuerpo.³⁷

Esta noción del cuerpo virtual entendido como un lugar informacional, artefactual, interactivo y temporal de la experiencia subjetiva, dinámica y vinculante del interactor da la posibilidad de considerar la subcategoría de “weareble” como elemento de transformación de las corporalidades desde la posibilidad de habitar el cuerpo vestido y el cuerpo virtual.

Conclusiones

El cuerpo virtual como cierre del análisis sobre la cognición corporizada se suma a los hallazgos anteriores: la bilocación corporal, la mimética facial, la enacción mediada. Este conjunto de nociones permite problematizar a las disciplinas proyectuales como el diseño, la manera en que sucede la relación con el mundo mientras se habitan entornos virtuales gracias a la interacción asistida por robots y personajes digitales. Esta revisión y análisis posibilitó identificar aspectos experimentales para estudiar la cognición corporizada como las mediciones de las señales neuro-anatómicas y basales, las micro-expresiones faciales y las emociones, la atribución del yo en la proyección del cuerpo y los artefactos que posibilitan la mediación del cuerpo vestido con las experiencias virtuales. En complemento a los hallazgos experimentales, se puede controvertir las tendencias materialistas, gracias a las reflexiones teóricas de corte crítico presentadas en el primer apartado, pues permiten cuestionar los modos de representación presentes en los experimentos como la distinción entre el “cuerpo soy” y el “cuerpo tengo”, el cuerpo virtual y el cuerpo acoplado, o la corporización del conocimiento en “corto-circuitos” de tareas.

Se espera que este entramado sobre la interacción humano-máquina, consideradas desde varios puntos de vista enfocados a las disciplinas proyectuales faciliten las investigaciones sobre *embodiment* y el diseño de interfaces digitales con foco a la

37. Claudia Fernández, “¿Puede el diseño del vestir superar la estandarización de los cuerpos?”, *Utadeo* (página web), 3 de noviembre de 2016, <https://www.utadeo.edu.co/es/noticia/destacadas/artes-y-diseño/33/puede-el-diseño-del-vestir-superar-la-estandarización-de-los-cuerpos>



problematización del cuerpo, las emociones, el movimiento, los artefactos mediadores en los entornos virtuales como la realidad aumentada, los juegos inmersivos, y diversas expansiones de la experiencia humana, desde un enfoque con elementos críticos y puntos de convergencia entre los conceptos. Este estudio concluye con el descubrimiento de nociones que facilitan el entendimiento de las complejidades en el diseño de las soluciones técnicas que resuelven la espacialidad y la sensorialidad en los sistemas informacionales digitales, pero también reconociendo que existe una experiencia cognitiva en las técnicas de las artes escénicas que es clave para comprender en el diseño de las interacciones humanas y las máquinas, que son aún no son reconocidas como parte sustancial en el diseño de los entornos virtuales.

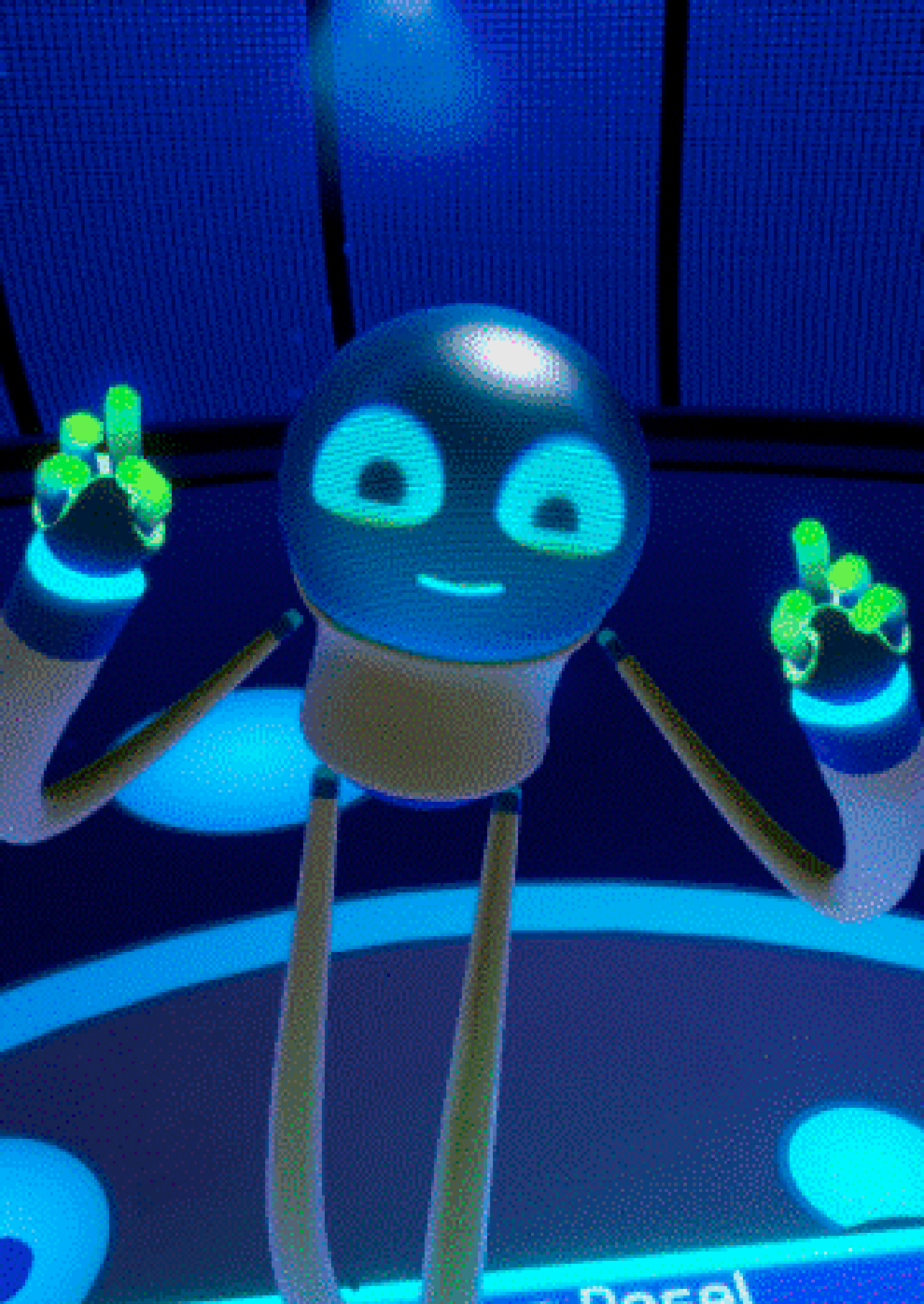
Bibliografía

Fuentes secundarias

- [1] Ahn, Sun Joo (Grace), Amanda Minh Tran Le y Jeremy Bailenson. “The Effect of Embodied Experiences on Self-Other Merging, Attitude, and Helping Behavior”. *Media Psychology* 16, no. 1 (2013): 7-38. <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.755877>
- [2] Aymerich-Franch, Laura. “Is mediated embodiment the response to embodied cognition?”. *New Ideas in Psychology* 50 (2018): 1-5. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2018.02.003>
- [3] Aymerich-Franch, Laura y Gowrishankar Ganesh. “The role of functionality in the body model for self-attribution”. *Neuroscience Research* 104 (2016): 31-37. <https://doi.org/10.1016/j.neures.2015.11.001>
- [4] Calvo-Fernández-Rodríguez, Amaia, Sergio Ortega-Santamaría y Alicia Valls-Saez. *Métodos de evaluación con usuarios*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2011. https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/9861/4/PID_00176614.pdf
- [5] Eyssartier, Cecilia y Mariana Lozada. “Conocimiento de plantas en niños de 10 a 12 años en ambientes urbanos: un estudio de caso de acuerdo con la perspectiva de la cognición corporizada (embodiment)”. Ponencia presentada en el I Encuentro Internacional de Educación, Universidad Nacional del Centro, Núcleo de Estudios Educativos y Sociales, Facultad de Ciencias Humanas, Tandil, Argentina, 29, 30 y 31 de octubre de 2014. <https://www.ridaa.unicen.edu.ar/items/a986babd-d95c-49be-8259-843c9011324b>



- [6] Fernández, Claudia. “¿Puede el diseño del vestir superar la estandarización de los cuerpos?”. *Utadeo* (página web), 3 de noviembre de 2016. <https://www.utadeo.edu.co/es/noticia/destacadas/artes-y-diseno/33/puede-el-diseno-del-vestir-superar-la-estandarizacion-de-los-cuerpos>
- [7] Furlanetto, Tiziano, Cesare Bertone y Cristina Becchio. "The bilocated mind: new perspectives on self-localization and self-identification". *Frontiers in human neuroscience* 7, no. 71 (2013). <https://doi.org/10.3389/fnhum.2013.0007>
- [8] Garavito, María-Clara. “Cognición corporizada y *embodiment*”. *Polisemia* 7, no. 11 (2011): 96-102. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.polisemia.7.11.2011.96-102>
- [9] Jürgens, Stephan y Carla Fernandes. “Visualizing Embodied Research: Dance Dramaturgy and Animated Infographic Films”. *Journal of Embodied Research* 1, no. 1 3 (2018): 27-41. <https://doi.org/10.16995/jer.4>
- [10] Molina-Molina, Laura. “El cuerpo como apriori del conocimiento científico y el ‘giro hacia la facticidad’ de la Física contemporánea. Un diálogo de K.-O. Apel con y contra M. Heidegger”. *Daimon. Revista Internacional de Filosofía*, supl. 5 (2016): 457-466. <https://doi.org/10.6018/daimon/268591>
- [11] Niedenthal, Paula, Martial Mermillod, Marcus Maringer y Ursula Hess. “The Simulation of Smiles (SIMS) model: Embodied simulation and the meaning of facial expresión”. *Behavioral and Brain Sciences* 33, no. 6 (2010): 417-433. <https://doi.org/10.1017/S0140525X10000865>
- [12] Sheets-Johnstone, Maxine. “Embodiment on trial: a phenomenological investigation”. *Continental Philosophy Review*, no. 48 (2015): 23-39. <https://doi.org/10.1007/s11007-014-9315-z>
- [13] Spatz, Ben. “Embodiment as First Affordance: Tinkering, Tuning, Tracking”. *Performance Philosophy* 2, no. 2 (2017): 257-271. <https://doi.org/10.21476/PP.2017.2261>
- [14] Spatz, Ben. “The video way of thinking”. *South African Theatre Journal* 31, no. 1 (2018): 146-154. <https://doi.org/10.1080/10137548.2017.1414629>
- [15] Uğur, Seçil. *Wearing Embodied Emotions: a Practice Based Design Research on Wearable Technology*. Milano: Springer, 2013. <https://doi.org/10.1007/978-88-470-5247-5>
- [16] Varela, Francisco, Eleanor Rosch y Evan Thompson. *The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge: The MIT Press, 1992.



Novel

ARTÍCULO

*Dossier “Procesos creativos y cognitivos
en la digitalización cultural”*

Pensamiento, subjetividad y proceso creativo en una música redefinida por los recursos informáticos

Antonio-Alejandro Carvallo-Pinto



Edición 18 (Julio - diciembre de 2023)
E-ISSN 2389-9794



Pensamiento, subjetividad y proceso creativo en una música redefinida por los recursos informáticos*


 DOI: <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.103091>

Antonio-Alejandro Carvallo-Pinto**

Resumen: el presente texto se pregunta por las consecuencias para la música y la subjetividad (el sujeto) de la apertura de la composición musical a los nuevos sistemas informáticos, particularmente aquellos que permiten un trabajo sobre el timbre y que demandan un pensamiento ajeno a aquel que tradicionalmente asumía el control de la toma de decisiones en el proceso creativo, un pensamiento ligado a un proceso técnico extra musical. A partir de la revisión de textos de Jean Jacques Rousseau, Immanuel Kant, Jacques Derrida y Cristóbal Durán, se examinará la relación técnica-naturaleza, evidenciando que el caminar de la música hacia un terreno ligado al *cálculo* y la ciencia ha propiciado la reflexión como medio para la *complacencia en la forma* en el juicio estético y, en consecuencia, la posibilidad de alcanzar un estatus de arte bello que solicita al sujeto. Al indagar en el nuevo sitio que ocupa el o la compositora de frente a una actividad creativa apoyada en el dispositivo informático descubrimos un desplazamiento que no solo redefine lo que entendíamos por música, sino que es condición de posibilidad para el reingreso en ella de una subjetividad puesta en suspensión por las experiencias musicales de vanguardia desde principios del siglo XX.

Palabras clave: subjetividad; composición; informática; arte bello.

* **Recibido:** 8 de junio de 2022 / **Aprobado:** 31 de mayo 2023 / **Modificado:** 26 de junio de 2023. Artículo de investigación realizado en calidad de investigador de la Pontificia Universidad Católica de Chile y Universidad de Chile (Santiago de Chile, Chile).

** Doctor en Filosofía mención Estética y teoría del arte por la Universidad de Chile (Santiago de Chile, Chile). Magíster en Artes mención Composición Musical y licenciado en Composición por la misma institución. Diploma Académico de Primer Nivel y Diploma Académico de Segundo Nivel (especialización) en Música Electrónica por el Conservatorio Santa Cecilia de Roma (Roma, Italia). Profesor y académico de la Universidad de Chile y de la Pontificia Universidad Católica de Chile (Santiago de Chile, Chile)  <https://orcid.org/0000-0002-9339-9940>

 antonioarvallo@uchile.cl

Cómo citar / How to Cite Item: Carvallo-Pinto, Antonio-Alejandro. "Pensamiento, subjetividad y proceso creativo en una música redefinida por los recursos informáticos". *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, no. 18 (2023): 100-122. <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.103091>



Derechos de autor: Atribución-
NoComercial-SinDerivadas 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)



Thought, Subjectivity and Creative Process in A Music Redefined by Computer Resources

Abstract: this text asks about the consequences for music and subjectivity (the subject) of the opening of musical composition to new computer systems, particularly those that allow to work on timbre and that demand a thought that is foreign to that which traditionally assumed the control in the creative process, a thought linked to an extra-musical technical process. The technique-nature relationship will be examined in texts by Jean Jacques Rousseau, Immanuel Kant, Jacques Derrida and Cristóbal Durán, showing that the movement of music towards a space linked to *calculation* and science has fostered reflection as a mean for the *satisfaction in the form* of aesthetical judgment and, consequently, the possibility of achieving a status of *beautiful art* that requests the subject. Investigating the new place that the composer occupies in front of a creative activity supported by the computer device, we discover a displacement that not only redefines what we have understood by music, but also is a condition of possibility for the re-entry into it of a subjectivity put on hold by avant-garde musical experiences since the beginning of twentieth century.

Keywords: subjectivity; composition; computing; beautiful art.

Pensamento, subjetividade e processo criativo em uma música redefinida pelos recursos da informática

Resumo: este texto questiona as consequências para a música e para a subjetividade (o sujeito) da abertura da composição musical aos novos sistemas computacionais, em particular aqueles que permitem o trabalho sobre o timbre e que demandam um pensamento alheio ao que tradicionalmente assumiu o controle da tomada de decisões no processo criativo, um pensamento vinculado a um processo técnico extra-musical. A partir da revisão de textos de Jean Jacques Rousseau, Immanuel Kant, Jacques Derrida e Cristóbal Durán, será analisada a relação técnica-natureza, evidenciando que o caminho da música rumo a um campo vinculado ao cálculo e à ciência tem fomentado a reflexão como meio para a complacência da forma no juízo estético e, conseqüentemente, a possibilidade de atingir um status de beleza da arte que solicita o sujeito. Ao indagar no novo lugar que o compositor ocupa diante de uma atividade criativa amparada pelo dispositivo computacional, descobrimos um deslocamento que não só vem



redefinir o que entendíamos por música, mas é condição de possibilidade para a reentrada nela da música, uma subjetividade colocada em suspensão pelas experiências musicais de vanguardia desde o início do século XX.

Palavras-chave: subjetividade; composição; informática; linda arte.

Introducción

En la división de las bellas artes establecidas por Kant en el parágrafo 51 de la *Crítica de la Facultad de Juzgar*, la música aparece dentro de la tercera de las tres “especies”: el “arte del bello juego de las sensaciones”¹, correspondiendo en particular al juego artístico de las sensaciones de la audición. Tanto en el arte de los colores —juego artístico de las sensaciones de la vista—, como en la música, no podemos decir “si un color o un tono (sonido) sean meras sensaciones agradables, o si ya en sí son un bello juego de las sensaciones y traiga consigo, como tal, en el enjuiciamiento estético una complacencia en la forma”², condición para calificar como arte bello. En la música y en el arte de los colores el agrado se debería al efecto de las vibraciones del aire y de la luz, respectivamente, sobre nuestro cuerpo. La belleza, en cambio, estaría ligada a la capacidad de notar como esas vibraciones dividen el tiempo. La imposibilidad de esto comportaría que sonido y color sean solo sensaciones agradables: no sería posible apreciar la belleza de su composición. Así, música y arte de los colores tendrían al sentido y no a la reflexión como fundamento. Pero ¿y si considerásemos todo cuanto “pueda decirse de matemático sobre la proporción de estas oscilaciones”, juzgando “el contraste cromático por analogía con esas”³? Son muchas y variadas las experiencias musicales ligadas a áreas de la ciencia como la acústica y al uso de recursos tecnológicos electrónicos desarrollados por aquella: música concreta, electrónica, electroacústica, acusmática. Es desde aquí donde se va constituyendo, a partir del uso de tecnologías informáticas, la *Computer Music*. Un elemento común de estas experiencias es la posibilidad de *componer* el sonido, pudiendo incluso producirlo *desde cero* a través de múltiples procesos de síntesis del sonido. Un caso especial lo constituye la Música Algorítmica, la que, si bien viene produciéndose hace siglos⁴, se formalizó hoy a partir del uso de dispositivos

1. Immanuel Kant, *Crítica a la facultad de Juzgar* (Caracas: Monte Ávila, 2006), 270.

2. Kant, *Crítica a la facultad*, 270.

3. Kant, *Crítica a la facultad*, 270-271.

4. Ejemplos son el *Würfel-Menuet* de Kirnberger, compuesto en 1757 a través de la elección aleatoria de números, la *Suite Illiac*, de 1957, para cuarteto de cuerdas, o el célebre COMDASUAR, construido en 1978 por el compositor chileno José Vicente Asuar.



informáticos. Diversos son los tipos de algoritmos utilizados en música; entre ellos destacan los modelos matemáticos, donde ocupan un especial lugar los procesos estocásticos: procesos que combinan ecuaciones y elecciones al azar, quedando el compositor a cargo de una parte del proceso creativo, dejando la otra al sistema.

A partir de una aproximación tradicional a la música se podrían establecer dos objeciones, entre sí relacionadas, respecto a la música que hace uso de tecnologías informáticas: primero, la irrupción de un proceso técnico no musical ligado al dominio del dispositivo y a la capacidad de comunicar con él a través del uso de programas o el dominio de algún lenguaje de programación; segundo, la emergencia de un pensamiento informático que se instala en el proceso creativo. En el caso particular de la Música Algorítmica, se podría objetar que es el computador, en última instancia, el que permite que la obra se produzca, asistiendo más de la cuenta a un compositor parcial o totalmente incapaz de generar una obra por sí mismo. Se podría plantear que estas objeciones surgirían por la injerencia desmesurada de un dispositivo tecnológico que, si bien siempre ha sido un factor en el hacer musical a lo largo de la historia, alcanza ahora un rol más protagónico del que tuvo en siglos anteriores. Este lugar más destacado se debería a una suerte de desfase entre la evolución de la técnica musical y el desarrollo de los dispositivos tecnológicos; este desarrollo, a cargo de la ciencia, se ha producido frenéticamente a lo largo del siglo XX, generando y renovando dispositivos permanentemente, para toda actividad, incluyendo a la música. Aquel desfase es el que dificulta la clara visualización de la naturaleza de estos nuevos recursos; de hecho, no es poco común que las objeciones vengan de un mundo composicional que denuncia un pensamiento distinto al musical, un pensamiento más bien matemático o científico —informático, diríamos con Marie-Elisabeth Duchez⁵— que opera estas tecnologías en el hacer creativo. De hecho, en muchas de estas experiencias se abre efectivamente un espacio inédito a consideraciones de tipo acústicas, físicas, matemáticas. Si bien esta apertura se halla en línea con el lugar asignado a la técnica al interior del proceso composicional y de la obra en muchas experiencias musicales desde los años 50 del siglo XX, la objeción apunta a la extramusicalidad de aquellas disciplinas.

Con todo, la música realizada a través de recursos informáticos ha sido capaz de integrarse al espacio de la llamada música docta, generando sonidos que llegan a interactuar con aquellos de los instrumentos acústicos en la hoy conocida como Música Mixta. Por otra parte, estos medios se disponen también al análisis del

5. Marie-Elisabeth Duchez, "L'évolution scientifique de la notion de matériau musical", en *Le Timbre, Métaphore pour la composition*, ed. Jean-Baptiste Barrière (Paris: IRCAM-Christian Bourgeois Éditeur, 1991), 47-81.



sonido, lo que ha servido a la generación de nuevos materiales musicales acústicos. No obstante, esta capacidad no impide que se abra la pregunta por el real estatus de proceso compositivo de un conjunto de operaciones que implican programación, dominio de *software* y la consideración de datos físicos y matemáticos que permiten modelar el sonido. Porque de lo que se habla aquí es de una orientación y atención al sonido entendido como fenómeno físico.

La irrupción de la informática y la ciencia en el hacer musical nos pone de golpe de frente a características distintivas del arte del siglo XX y XXI, nos enfrenta a un problema que no se sitúa precisamente en el dispositivo: la puesta en suspensión de la subjetividad. Esta, la cancelación de la interpelación al sujeto, surge de la indiferencia de una parte del arte del siglo XX respecto a la posibilidad de que el sujeto se reconozca en la obra, momento en que se prescinde de cualquier marco referencial; e incluso del objeto: cualquier cosa puede ser arte. Esto nos impone, de algún modo, la imposibilidad de objetar el resultado sonoro propuesto por un proceso creativo donde irrumpe un proceso informático. Porque, paradójicamente, para evaluar los resultados de estos procesos híbridos pareciera ser necesario una subjetividad activa.

Asistimos a un hecho de relevancia: la injerencia del proceso informático en el hacer creativo en cuanto consolidación de la suspensión de la subjetividad operada en el siglo XX; se abre la pregunta por el nuevo lugar en que esta se sitúa en la emergencia de un arte distinto. Que hoy cualquier cosa pueda ser arte es justamente lo que hace que el momento actual parezca ser el más adecuado para la generación de obras a partir de dispositivos y procesos informáticos; porque este arte no podría ser planteado desde un lugar distinto que el de la suspensión de la subjetividad. Esta tecnología ha llegado a imponernos redefiniciones en torno al arte y al pensamiento, como si ella misma replegase a la subjetividad en modo de ocupar sus espacios, generando una suerte de relato, como aquellos que la posmodernidad había desechado demasiado pronto.

A partir de la revisión bibliográfica de textos de Kant, Rousseau, Derrida y Durán, en el presente texto nos proponemos determinar el grado de relevancia del rol del pensamiento y los sistemas informáticos en la creación llevada a cabo en campo musical. Por otra parte, buscaremos determinar la pertinencia de aquellas objeciones en contra de los procesos técnicos extramusicales que producen obras a través de dispositivos informáticos, esto es, si el origen de la obra será lo que terminará por asignarle el estatus de arte. Parte de la dificultad que buscaremos enfrentar para la evaluación de la actividad creativa conducida a través de sistemas informáticos en campo musical surge de la renuncia de parte del arte del siglo XX de



nociones como belleza u objeto, por ejemplo, en la emergencia de categorías como el kitsch y de experiencias como el arte conceptual, respectivamente; o corrientes como el estructuralismo, donde la relevancia está puesta en la coherencia del sistema generador de signos. No obstante, aquella renuncia, la perspectiva kantiana sobre el arte bello nos lleva a proponer la hipótesis de que la apertura de un cierto arte contemporáneo a aspectos científicos y a las nuevas tecnologías permiten el reingreso de la belleza en la música y que la aparente imposibilidad de corroborar si esta música afecta o no nuestra subjetividad, a propósito de la puesta en suspensión de esta, es justamente su condición de posibilidad.

La inédita apertura del arte hacia la técnica evidencia que el despliegue de esta respondería a una necesidad histórica que involucra no solo una transformación de las herramientas del ser humano, sino la transformación del ser humano en sí, su reubicación. Planteamos así que el que la música hecha parcial o totalmente con el auxilio de nuevas tecnologías sea, desde una mirada kantiana, condición de posibilidad de un arte bello, evidencia la posibilidad de volver a poner en escena a la subjetividad, una subjetividad que puede disfrutar de lo bello como espectadora, pero solo parcialmente como creadora.

La discusión en torno a la legitimidad de un pensamiento informático instalado en medio del proceso creativo se hace necesaria en cuanto la naturaleza de estas tecnologías es inédita: su uso consciente impone y comporta un alejamiento de un hacer musical *como antes*. Pretendemos entonces examinar aquí el extrañamiento que comportan —o no— los procesos creativos ligados a una informática en algún grado autónoma frente a lo que históricamente hemos llamado hacer musical. Para esto intentaremos determinar cómo se insertan las obras resultantes de estos procesos en una definición estética de lo que llamamos música o si simplemente vienen a desnaturalizar a esta última.

Una lectura del recurso kantiano de la mimesis

Resulta algo llamativo encontrar dos lugares aparentemente distantes donde Jacques Derrida observa y piensa lo que llamaremos “la voz de la naturaleza”: el *Ensayo sobre el origen de las lenguas*, de Jean Jacques Rousseau —abordado en *de la Gramatología*— y la *Crítica de la facultad de Juzgar* de Immanuel Kant —en *Economí-mesis*—. Si bien la relación Rousseau-Kant ha sido tradicionalmente individualizada en torno a la moral —por ejemplo, la influencia del *Emilio* sobre la *Crítica de*



la *Razón Práctica*, postulada por María de los Ángeles Giralt⁶—, un acercamiento a aquellos dos lugares abre un espacio a la reflexión en torno a la música y su despliegue en la historia.

En *Economímesis*, Jacques Derrida lee en Kant una naturaleza que, a partir de una flexión especular, “se reflexiona a través del arte”. La naturaleza, “asignando sus reglas al genio, se pliega, vuelve a ella misma”⁷. Para Derrida la oposición entre *physis* y *tekhné* se cancela aquí con aquella flexión, la que proporciona el recurso de la mimesis, “ya no una imitación de la naturaleza mediante el arte, sino una flexión de la *physis*, la relación de la naturaleza consigo misma”⁸. El arte se define entonces como imitación de la capacidad de creación de la naturaleza y, siendo el genio el punto de articulación de la flexión de esta, no solo hallaría el arte su origen en este gesto, sino las reglas que indican las vías a tomar en su propio caminar. Si bien para Kant el producto artístico debe parecer natural, las consideraciones de que “la conformidad a fin en la forma de aquel debe parecer tan libre de toda sujeción a reglas arbitrarias como si fuera un producto de la mera naturaleza” y de que “ante un producto de arte bello debe hacerse uno consciente de que es arte y no naturaleza”⁹, abren la puerta a la idea de Derrida de que la mimesis es la relación de dos producciones y no la de dos productos: la imitación del artista de las operaciones de la *physis*. La naturaleza habla, la voz de la naturaleza habla al genio. Esta mirada se confirma en cuanto para Kant la imitación resulta inadecuada para pensar la producción de belleza. En un siglo donde en las artes predominaba la noción de imitación, Kant introduce el concepto de expresión en la estética para referirse a la relación entre la propia producción del sujeto y sus juicios estéticos. Se lee en el parágrafo 17 de la *Crítica de la Facultad de Juzgar*:

El gusto debe ser una facultad propia de uno mismo; sin embargo, el que imita un modelo muestra habilidad, sin duda; pero solo muestra gusto en la medida en que pueda él mismo juzgar a ese modelo. De ahí se sigue, empero, que el más alto modelo, arquetipo del gusto, sea una mera idea que cada cual debe producir en sí mismo y según la cual debe él juzgar todo lo que sea objeto del gusto.¹⁰

Un ideal de belleza opera como prototipo o modelo para la emisión de todos los juicios estéticos de un particular sujeto: el concepto de expresión desplaza al de

6. María de los Ángeles Giralt, “La influencia de Rousseau en el pensamiento de Kant”, *Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica* 28, nos. 67/68 (1990): 119.

7. Jacques Derrida, “Economímesis”, *Diacritics* 11, no. 2 (1981): 4.

8. Derrida, “Economímesis”, 4.

9. Kant, *Crítica a la facultad*, 249.

10. Kant, *Crítica a la facultad*, 161.



imitación. Pero ¿cómo opera esa voz de la naturaleza que entrega al genio el recurso de la mimesis, considerando que para Kant no se habla aquí de imitación, sino expresión? Es de la *Gramatología* el lugar en que Derrida, en su lectura del *Ensayo* de Jean Jacques Rousseau, se refiere a la voz de la naturaleza: “Dulce voz, maternal, canto como voz original, habla cantada conforme a las prescripciones de la ley natural”¹¹.

La imitación en Rousseau: la música desde la voz de la naturaleza

Para Rousseau, en el origen habla y canto eran uno, habla puramente acentuada, habla de la naturaleza: “Los acentos formaban el canto, las cantidades formaban la medida y se hablaba tanto por los sonidos y el ritmo como por las articulaciones y las voces. Decir y cantar eran antaño la misma cosa”¹². A partir de un distanciamiento entre voz y canto evidenciado por el hecho de que “se pusieran en verso las primeras historias y que las primeras leyes se cantaran”¹³, nuestra voz perdida ha dado lugar a un habla articulada y a la melodía, a la música. Para Cristóbal Durán, “al enfrentar el problema del origen de las lenguas, Rousseau otorga a la articulación de la lengua un lugar secundario con respecto a la ‘plena’ acentuación de la lengua”¹⁴. Por otra parte, la melodía “sistematiza ese aspecto de la música que pervive en la lengua como acento y que haría de una lengua una más apta que otras para el canto (o, para la “recuperación” de ese acento perdido)”¹⁵. Desde esta diferenciación, la música imita al habla de la naturaleza.

El origen de la separación del habla-canto es un acontecimiento catastrófico. El hecho de que la melodía halle su origen en el habla de la naturaleza y se distancie de ella, estando por esto cada vez más imposibilitada de oír sus leyes, revela la posibilidad de un andar degenerativo de la música. Es lo que menciona Rousseau a propósito de Rameau. La melodía surge del habla original, habla de la naturaleza, imita a esta voz que en un principio tuvo que ser solo acentuada, libre de articulaciones; sobreviven para Rousseau rastros de ello en la música italiana a él contemporánea. Pero la música se aleja de la melodía para abrir paso a una

11. Jacques Derrida, *De la Gramatología* (Ciudad de México: Siglo XXI, 1986), 254.

12. Jean Jacques Rousseau, “Ensayo sobre el origen de las lenguas”, en *Escritos sobre música* (Valencia: Universidad de Valencia, 2007), 290.

13. Rousseau, “Ensayo”, 291

14. Cristóbal Durán, “Rousseau y la presencia vaciada. El impasse musical de la mimesis”, *Revista de Humanidades*, no. 22 (2010): 59-60, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=321227217003>

15. Durán, “Rousseau”, 68.



“articulación subrogada”¹⁶, a la armonía, tal como el acento oral del habla cantada, el habla acentuada, da paso al habla articulada: se disuelve la musicalidad de la lengua.

Así, el que la música se comprometa gradualmente con las articulaciones propias del ritmo y la armonía, la inscribe en un proceso degenerativo. Para Rousseau la armonía, ausente en los comienzos de la música y en las músicas no europeas, destruye a la melodía y su fuerza imitativa, su capacidad de imitar a la voz de la naturaleza. Para Derrida se reconoce en Rousseau que la naturaleza habla, y que para oír sus leyes “es preciso volver a encontrar el “acento oral’ del habla cantada, volver a tomar posesión de nuestra propia voz perdida, esa que profiriendo y oyendo, oyéndose-significar una ley melodiosa, ‘era doblemente la voz de la naturaleza’”¹⁷.

Bajo esta última consideración, pareciera no ser posible vincular ambos aspectos abordados por Derrida: el de la mimesis kantiana, voz de la naturaleza que dicta sus reglas para el arte al genio, y el de habla de la naturaleza de Rousseau, origen de la música: ¿cómo es que esta, ya alejada del habla de la naturaleza, se despliega en el tiempo a partir de un andar llevado a cabo por la figura del genio, punto de flexión de la naturaleza, receptor de las reglas dictadas por esta? La mimesis, uno de los recursos a disposición del artista, una de las reglas dadas por la naturaleza para poder operar su flexión en el arte, empuja a destruir un estado, el del canto, alejando a la música del habla original, habla natural, debilitando sus posibilidades de imitación. Pero la mimesis, en cuanto imitación de una capacidad creativa, debe hacerlo. En este sentido, en el esquema de Rousseau, ¿de qué modo en música esa mimesis proporcionada por la flexión de la naturaleza significa no solo imitarla, sino imitar su capacidad de crear?

Cabe explorar si el fin de la música puede o no ser explicado en Rousseau a partir de esa misma voz originaria, punto de origen del caminar de aquella. Derrida cita a Rousseau: “siendo la primera institución social, el habla no debe su forma sino a causas naturales”¹⁸. Por cuanto habla y canto estaban juntas, la música halla sus causas también en el habla de la naturaleza, comenzando su caminar a partir del alejamiento de esta. La música deja de hablar como la naturaleza, habla su propia habla, imitación de aquella. Sin embargo, la naturaleza habla a través de ella. En este punto las miradas de Derrida hacia Kant y Rousseau dejan, en primera instancia, de oponerse. Si para Rousseau “a medida que se multiplicaban las reglas de la imitación, se debilitó la lengua imitativa”¹⁹,

16. Durán, “Rousseau”, 69.

17. Derrida, *De la Gramatología*, 254.

18. Derrida, *De la Gramatología*, 290.

19. Rousseau, “Ensayo”, 304.



podemos proponer provisionalmente que, si la voz imitativa se alejaba del modelo, no podía ser sino porque esta era parte de una naturaleza fértil en despliegue. Del mismo modo, la naturaleza es imitada por la música en su capacidad creadora al proponer esta una distancia entre melodía y voz original, distancia contenida ya en el origen.

En este punto cabría plantearse la posibilidad de que la misma naturaleza, a partir de su regla de mimesis, haga que la lengua imitativa se debilite para dar paso a una cosa distinta. Derrida menciona: “La imitación sería a la vez la vida y la muerte del arte... el arte y su muerte estarían comprendidos dentro del espacio de alteración de la iteración originaria”²⁰. La imitación es vida del arte en cuanto regla dada por la naturaleza, pero destruye al canto. Lo destruye para dar lugar a un algo diverso; la regla de la naturaleza hace caminar a la música.

Hacia una otra música

Se lee en *De la Gramatología*: “Como los de la imitación —y por las mismas razones profundas— el valor y la operación de la articulación son ambiguos: principios de vida y principios de muerte, por lo tanto, motores de progreso”²¹. Este *progreso* nos conecta con una cierta noción de *proceso*, de salida de la melodía a la armonía. No obstante, falta aquí un algo que proyecte esta salida hacia otro punto que sistematice, justamente, el caminar mismo de la música, un algo que, más lejano aún de la melodía, emerja desde esta. Y de la armonía. Porque al desaparecer el *rasgo* —la melodía— surge en música un nuevo paradigma con otros elementos —la armonía— configurando un nuevo equilibrio, el que a su vez será luego puesto en crisis por otros factores que emergerán en el andar de la música. A este propósito, dice Rousseau:

Queriendo Rameau sacar de la naturaleza toda nuestra armonía, ha recurrido para ese efecto a otra experiencia de su invención... Pero, ante todo, la experiencia es falsa... Si toda la armonía se deriva, pues, de las únicas vibraciones del cuerpo sonoro que no resuena... es una extraña teoría esta de sacar de lo que no resuena los principios de la armonía, y es una extraña física la de hacer vibrar y no resonar al cuerpo sonoro, como si el sonido mismo fuese otra cosa que el aire sacudido por esas vibraciones.²²

20. Derrida, *De la Gramatología*, 277.

21. Derrida, *De la Gramatología*, 289.

22. Jean Jacques Rousseau, *Diccionario de Música* (Madrid: Akal, 2007), 87.



El principio de que los acordes de algún modo representan las vibraciones de los armónicos ha sido abordado en música incluso desde una perspectiva historicista. Anton Webern plantea que cada período de la música en Occidente se relaciona con un grupo de parciales de la serie de armónicos²³. Por otra parte, el principio es abordado de manera particular en experiencias musicales ligadas a las nuevas tecnologías, como la Música Espectral, donde la representación del espectro²⁴ mismo del sonido en el *timbre-chord*²⁵ pone en estrecha relación armonía y timbre. Este último, determinado a partir de la estructura generada por las componentes presentes en un espectro y sus amplitudes relativas, determina a su vez estructuras acordales nuevas, redefiniendo la armonía. Desde una perspectiva rousseauiana, esta atención sobre el timbre significaría un ulterior desplazamiento de la música en dirección opuesta a la melodía. Comenzaría a dejarse ver la continuidad de los procesos actuales del arte musical respecto a aquellos de la tradición, siempre siguiendo esa voz primordial desde la cual emerge la música, siempre escuchando aquella voz de la naturaleza. Sin embargo, esta apreciación pareciera cambiar cuando consideramos la demanda tecnológica que el abordaje del timbre produce; de hecho, excede con creces cuanto Rousseau podría haber imaginado respecto a la armonía. La música —al separarse y comenzar a distanciarse de la voz originaria— primero es canto, luego un canto más artificial, *temperado*, sometido al número; aparecen luego los instrumentos acústicos y luego tecnologías tan diversas a aquellas usadas en la música tradicional que parecieran ajenas al arte: las tecnologías electrónicas, primero, y luego aquellas informáticas. Si consideramos que el punto de origen es la voz natural, bajo la perspectiva de Rousseau asistimos a la degeneración de la música como consecuencia de la sustitución de las inflexiones y acentuación de la voz por un *cálculo* de intervalos; la música se aleja cada vez más de las pasiones, de la melodía. Esta noción de cálculo vuelca nuestra atención en este punto a la emergencia del timbre como parámetro que concita los intereses de los compositores desde fines del siglo XIX y que ha requerido en la segunda mitad del siglo XX de operaciones matemáticas que nos llevan más allá de los aparentes límites de la música. Desde aquí, la introducción de los sistemas informáticos para la experimentación con el sonido abrirá paso a la incursión de un dispositivo parcial o totalmente autónomo en el acto creativo en sí.

23. Anton Webern, *Il camino verso la Nuova Música* (Milán: SE Editore, 2006), 20-21.

24. El espectro presenta el conjunto de sonidos puros (sinusoidales) que componen un sonido cualquiera; sus *parciales*. Es un gráfico móvil en el tiempo que evidencia las frecuencias de aquellos (en el eje x) y sus respectivas amplitudes (en el eje y). Un sonido suena distinto a otro porque tiene un timbre distinto a otro, porque tiene un espectro distinto.

25. Acorde cuyas notas representan las frecuencias que componen un espectro determinado. Concepto acuñado por Tristan Murail.



Derrida se refiere a cómo Rousseau pone el dibujo del lado del arte y a los colores del lado de la ciencia y del cálculo de las relaciones. En este mismo sentido, música y pintura “comportan un principio corruptor que, extrañamente, también está dentro de la naturaleza, y en ambos casos, ese principio corruptor está ligado al espaciamento, a la regularidad calculable y analógica de los intervalos”²⁶. Para Rousseau, pintura y música imitan; y lo hacen a través del rasgo: dibujo y melodía, respectivamente. El rasgo permite una técnica de imitación sin la cual no es posible el arte, abre el espacio de la ciencia racional de los intervalos. Nuevamente aquí hallamos lugar para un elemento extra artístico, mirado con sospecha por Rousseau.

Naturaleza, arte y genio en Kant

Cabe volver a notar que ambas figuras abordadas por Derrida —Rousseau y Kant— piensan el arte, al menos en algún aspecto, en relación con la naturaleza. En Kant, los productos de esta son fines naturales: “Una cosa que, como producto natural, debe empero ser reconocida posible a la vez solo como fin natural”²⁷. Estos fines son pensados por Kant como autodeterminados, generando una tesis provisional sobre ellos: “Una cosa existe como fin natural cuando es de suyo *causa y efecto*”²⁸. La necesidad de superar la tesis por la imposibilidad de pensar los fines naturales simultáneamente como causa y efecto, esto es, que tengan una causalidad final que emerja como excepción respecto a la causalidad mecánica, conduce a Kant a pensarlos analógicamente a partir de los productos artísticos. El arte —concepto eje en la *Tercera Crítica*— funciona de manera analógica cuando tratamos de entender un organismo relacionándolo con un objeto conocido producido a través de un diseño que lo precede. Como el fundamento de la naturaleza “a menudo está muy hondamente oculto en algunos productos naturales, ensayamos nosotros un principio subjetivo, a saber, el del arte, o sea, de la causalidad según ideas, para poner esta, por analogía, en el fundamento de la naturaleza”²⁹. Se construye un fin natural a través de la causalidad por el arte, por analogía con los fines de este. Porque responden a una finalidad, pensamos los productos de la naturaleza como si fueran productos de arte; pensamos la naturaleza a través del arte.

26. Derrida, *De la Gramatología*, 270.

27. Kant, *Crítica a la facultad*, 351.

28. Kant, *Crítica a la facultad*, 349.

29. Kant, *Crítica a la facultad*, 373.



En el párrafo 63 de la *Tercera Crítica*, Kant asigna al arte una conformidad a fin objetiva y material relativa, una finalidad para el producto del arte. A diferencia de los organismos de la naturaleza, la finalidad del objeto artístico es puesta desde fuera por un sujeto racional. En el caso del arte bello, el sujeto que pone la finalidad en el objeto es, o el genio “a través del cual la naturaleza le da la regla al arte”³⁰ u otros que toman al genio como modelo, utilizando el recurso de la imitación. Cabe notar aquí, por una parte, que quien establece la finalidad en el objeto artístico recibe las reglas para su operar de la naturaleza; por otra parte, que el arte es una producción realizada en libertad y basada en la razón. De esto se desprende que la naturaleza, al dar su regla al genio, no altera la libertad de este. “Genio es la innata disposición del ánimo a través de la cual la naturaleza le da la regla al arte”³¹. En los productos del arte, el diseño artístico –distinto a la materia del objeto– responde a un fin que es, en el caso del arte bello, “que el placer acompañe a las representaciones... como modos de conocimiento”³², placer que debe ser aquel que surge de la reflexión. Para que la música sea arte bello, deberá buscar complacencia en la forma. La figura del genio y su relación con la naturaleza genera una distancia entre los dos lugares comentados por Derrida que parece insalvable: ¿cómo el sujeto generador de producto artístico y el fin de este podrían estar en permanente relación con la voz de la naturaleza que dicta sus reglas al genio si, desde la perspectiva de Rousseau la música no ha hecho otra cosa que alejarse de esa voz?

El suplemento

Una problemática abordada en el texto citado de Cristóbal Durán es la pretensión de Derrida de hallar una puesta en crisis de la Metafísica de la Presencia³³ en la figura de Rousseau, particularmente en su teoría de la escritura. El problema para la tesis derridiana es que en esta teoría se entiende a la palabra “como presencia del alma consigo misma en su plenitud”³⁴, por lo que en la relación acentuación-articulación, la primera es “intransferible a la escritura”³⁵. Por cuanto la articulación permite el progreso del lenguaje, su desconexión con la acentuación

30. Kant, *Crítica a la facultad*, 250.

31. Kant, *Crítica a la facultad*, 250.

32. Kant, *Crítica a la facultad*, 248.

33. Desde la *Física* de Aristóteles, la metafísica de la presencia privilegia el *ahora*, el ser como presencia en el presente, en la presencia del tiempo. Esto es cuestionado por Heidegger en su *Ser y Tiempo*, donde este último es redefinido como una unidad de pasado, presente y futuro.

34. Durán, “Rousseau”, 59.

35. Durán, “Rousseau”, 60.



no permite leer ahí la fractura de la presencia. Se hace necesario poner en relación articulación y acentuación, en modo de ver allí la exigencia de una temporalidad que desmentiría a la presencia misma. Esta objeción aplica a todo cuanto hemos dicho más arriba, ya que una desconexión entre melodía y armonía cancelaría la posibilidad de entender el paso de una a otra como un *proceso*. Para salvar este obstáculo, Derrida menciona que “Rousseau describe lo que no querría decir: que el ‘progreso’ se hace tanto hacia lo peor como hacia lo mejor. A la vez. Eso anula la escatología y la teleología, al igual que la diferencia”³⁶. Para Derrida, lo que Rousseau quiere decir “sin decirlo” es “el mal suplementario o el suplemento accesorio”³⁷: la articulación. Se impone aquí “una lógica del suplemento a la relación entre la lengua articulada y la lengua de acento”³⁸. La articulación no es solo lo que quiebra la voz acentuada, la voz de la naturaleza; la articulación es además condición para la configuración de ella, de nuestra “propia voz perdida”. Menciona Durán a propósito del privilegio de la voz hablada respecto a la escritura:

Toda vez que se intente separar con una precisión tajante los momentos primeros de los segundos, y en este caso, toda vez que se busque asignar una primacía a un acento sin diferencias en la deriva articulada, propia de una lengua convencional, tendremos que seguir el hilo que los reúne y los separa, que los emparenta cada vez que se los quisiera separar. El punto medial, la separación nítida y estricta entre dos derivas, dos orígenes, dos lenguas y dos porvenires para el hombre estaría marcada por la ley de un intercambio generalizado, hasta el punto de arruinar la separación.³⁹

La articulación siempre estuvo ahí, el distanciamiento entre habla y canto ha comenzado desde siempre. Se vuelve indetectable el punto en que la voz del habla y la voz del canto se separan entre sí; la articulación ha comenzado a producir música y lengua desde siempre. La proyección de habla y canto desde este origen indetectable se halla contenido en el origen mismo, y se produce porque la naturaleza habla; en el caso de la música, al genio. Derrida posa su mirada en dos aspectos ligados al origen y evolución del arte diversos, que podemos conectar a partir del concepto de suplemento. Se conectan los asuntos abordados por Derrida en torno a Kant y Rousseau. De hecho, la mimesis halla un parangón en un aspecto central de la doctrina sobre el arte de Rousseau: la imitación. Para

36. Derrida, *De la Gramatología*, 326.

37. Derrida, *De la Gramatología*, 254.

38. Durán, “Rousseau y la presencia vaciada”, 61.

39. Durán, “Rousseau y la presencia vaciada”, 61.



Derrida, este “no duda que la imitación y el rasgo formal sean lo propio del arte y hereda el concepto tradicional de mimesis, concepto que utilizaron los filósofos a quienes Rousseau acusaba de haber matado al canto”⁴⁰. Es la imitación la que eleva a la música al rango de bella arte.

Si bien es en el momento de Rousseau en que la armonía —el suplemento— se hace manifiesta, se halla desde siempre implícita en la melodía. Aquella contención es conocida por cualquier músico en grado de armonizar una melodía; esta contiene una armonía implícita. Igualmente, la posterior atención sobre el timbre, ampliamente difundida desde la figura de Claude Debussy, es un ulterior desplazamiento de la música en dirección opuesta a la melodía. Porque si la música antigua y medieval eran monódicas, la renacentista polifónica y la barroca, clásica y romántica estaban dominadas por la melodía acompañada, desde fines del siglo XIX comienza un creciente interés por el timbre, rastreable en una línea que va desde el compositor francés hasta el presente, pasando por compositores como Stravinsky, Varèse, Ligeti y los compositores espectrales, donde la operación musical se acerca a los aspectos científicos —acústicos— del sonido, operando una representación de aquello que define al timbre: las frecuencias de su espectro y sus amplitudes. Este desplazamiento de la música no hace sino confirmar la aproximación de Derrida ligada al suplemento: las unidades armónicas emanadas desde el timbre se hallan presentes en la configuración de una melodía cualquiera, tal como una melodía cualquiera tiene un timbre, ya sea el de la voz o el de un instrumento. Es más, para la realización de una melodía es necesario un instrumento con un tipo de espectro determinado, el armónico, de otro modo la melodía no es posible. Con el suplemento Derrida da un giro a la aproximación rousseauiana. En esta podemos ahora ver una evolución entre elementos contenidos ya en un origen “natural” (habla de la naturaleza), elementos cuyos contornos, cuyas fronteras, se hacen indeterminables. En cuanto una es suplemento de la otra, el paso de la melodía a la armonía no permite una degeneración por cuanto en la melodía había ya una armonía implícita:

La posibilidad de la imitación parece interrumpir la simplicidad natural. Con la imitación, ¿no es acaso la duplicidad lo que se insinúa en la presencia? [...] El gusto y el poder de la imitación están inscritos en la naturaleza. El vicio, la duplicidad, como el remilgo, si bien es una alteración de la imitación, no es hija de la imitación, sino enfermedad de la imitación, su anomalía monstruosa.⁴¹

40. Derrida, *De la Gramatología*, 263.

41. Derrida, *De la Gramatología*, 260.



En este sentido, tal como expresado por Derrida, lo menos cercano a la naturaleza —desde la perspectiva de Rousseau— nos puede acercar al origen. El trabajo sobre el timbre nos conecta de hecho con los aspectos acústicos del sonido, aspectos alejados de cualquier sistema musical *creado*. Se genera aquí una conexión con aspectos teóricos ya presentes al inicio de la historia de la música occidental y que sirvieron a la organización de las melodías en Grecia y la Edad Media. Por otra parte, la estructura de los espectros reconduce la noción de armonía a la de nota, ya que hablamos del espectro de una de estas, su timbre. Es por esto por lo que, bajo la lógica de Rousseau, hablaríamos del timbre como paso siguiente a la armonía, estando ambos contenidos en la melodía.

Melodía, armonía y timbre se hallan en estrecha relación desde siempre, tal como acentuación y articulación en el habla de la naturaleza. Del mismo modo como la articulación se halla presente en el origen, hay timbre en la melodía. La naturaleza nos da nuevas reglas, hace evolucionar al arte en esa salida desde la voz originaria y su posterior caminar, en el aparecer del suplemento del suplemento, proceso éste dinámico. El origen de la música es la naturaleza, quien destruye la voz-canto, tal vez porque ya no quiere ser solo nuestra habla, habla originaria, sino que quiere hablarnos en modo de redimensionar su propia voz. Siendo el uno suplemento de los otros, melodía, armonía y timbre se manifiestan en distintas intensidades en lo que hasta ahora hemos llamado el caminar de la música: “El conflicto está entonces entre la fuerza de acentuación y la fuerza de articulación”⁴². La aparente naturalidad del proceso viene dada por el origen común de los tres parámetros y del hecho de que la emergencia más vistosa de uno respecto de otro se relacione con necesidades de la música en función de ese parámetro específico y no de otro.

Raspar equivale a producir un suplemento. Pero como siempre, el suplemento es incompleto, no basta para la tarea, le falta algo para colmar la carencia, participa del mal que debería reparar. La pérdida del acento está mal suplida por la articulación: esta es fuerte, dura y ruidosa, no canta.⁴³

Más arriba mencionábamos al cálculo de intervalos, reemplazante de la acentuación de la voz. Las operaciones ligadas al cálculo, imprescindibles para el trabajo sobre el timbre entendido como campo autónomo de trabajo, se proyectarán hacia el campo compositivo mismo en otras experiencias musicales, como la llamada *Composición asistida por computador* y la ya mencionada *Música*

42. Derrida, *De la Gramatología*, 288.

43. Derrida, *De la Gramatología*, 286.



algorítmica, siendo administradas por una esfera científica que emerge —en clave derridiana— como suplemento de la esfera musical al interior del pensamiento musical mismo, siendo indetectable la frontera entre ambas, la articulación que las conecta. Lo interesante aquí es que si el cálculo toma relevancia en aquella música que trabaja el timbre a través del uso de recursos informáticos, en el caso de la Música algorítmica asistimos a la emancipación del cálculo.

Si bien pareciera que con el trabajo sobre el timbre a través del uso de recursos informáticos nos hemos alejado bastante de esa voz originaria de la naturaleza, del habla-canto, un proceso compositivo donde el computador comienza a tomar decisiones nos lleva aún más lejos, más allá de todo evolucionar que la música en sí misma pudiera conllevar en su propio concepto. Esta tendencia del arte ligado a los nuevos recursos es *naturalizada* por la figura del suplemento, ya que evidencia una dimensión diversa del pensamiento del artista —el pensamiento informático— que no es más que una dimensión suplementaria de lo que tradicionalmente hemos llamado pensamiento musical, inscribiéndose en un pensamiento unitario que genera las acciones del genio que, alejándose de aquella habla originaria, habla de la naturaleza, contenedora ya de cualquier aspecto que el arte pudiera desarrollar, da nueva voz a la naturaleza misma, la que le sigue hablando. Estas nuevas aproximaciones al recurso por parte del artista dan una profundidad distinta a la música desde una perspectiva kantiana.

El arte bello en Kant

En Kant el arte musical puede superar la mera sensación agradable y postular así a ser un arte bello al comportar un juicio estético. Una vez que el sonido trasciende un mero efecto corporal comporta dos caminos: uno, inviable, es posibilitar la captación del efecto de las vibraciones del aire en el tiempo, su división; el otro, es una comprensión y, por qué no, contemplación de las proporciones presentes en la estructura interna del sonido, su despliegue en el tiempo y su interacción con otros sonidos. Solo así la música aspiraría a ser arte bello, esto es, “un modo de representación que es en sí mismo conforme a fin y que, aun carente de fin, promueve la cultura de las fuerzas del ánimo con vistas a la sociable comunicación”. Porque “la universal comunicabilidad de un placer implica ya en su concepto que ese no debe ser un placer del goce que surja de la mera sensación, sino de la reflexión”⁴⁴. No resulta difícil poner en relación estas definiciones con

44. Kant, *Crítica a la facultad*, 248.



las consideraciones que hemos realizado en torno a los caminos que ha tomado la música occidental en las últimas décadas. Las experiencias musicales ligadas a las tecnologías informáticas operan con relaciones, proporciones numéricas, poniendo en evidencia para la escucha todo cuanto “pueda decirse de matemático sobre la proporción de estas oscilaciones”⁴⁵. Ya en la década de los setenta las primeras obras de los compositores espectrales dan cuenta de ello: lentas transformaciones de un sonido a otro, de una representación de un espectro a otra, de un grupo de proporciones matemáticas a otro grupo. Las proporciones están ahí, no solo para ser consideradas, sino para ser percibidas en el tiempo. Se dice todo cuanto puede decirse sobre ellas; pareciera que la música se abre a la complacencia en la forma, al arte bello.

Este punto de llegada de la música se ve ampliamente potenciado por los recursos tecnológicos disponibles en el momento, como siempre fue en la historia de la música. Sin embargo, no deja de ser llamativo que estos medios que permiten el abordaje científico de los parámetros de la música y el sonido y que se configuran proporcionalmente para permitir esta complacencia en la forma, permiten también tener a la reflexión como fundamento, condición, esta, para calificar como arte bello. Se abre aquí la puerta para el reingreso de la subjetividad en el arte musical; paradójicamente en el momento de las tecnologías informáticas. Nos preguntamos por los espacios en que se situará aquella.

Equivalencia entre naturaleza y creador en Kant y Rousseau

Cabe preguntarse cómo, en esta relación estrecha del arte con la naturaleza, el primero llega a instalarse en las nuevas tecnologías. Para Adorno, el arte es un momento en el proceso de racionalización del mundo, por lo que podemos pensar que el proceso evolutivo del arte en el tiempo se inscribe en ese proceso de racionalización. Si aún hay arte, debe entonces ser más racional que antes. Todos los medios del arte provienen de este proceso, incluida la técnica, la que es movilizadora por el arte “en una dirección contrapuesta al dominio”⁴⁶, esto a través de “un giro de las fuerzas productivas técnicas”⁴⁷ respecto a la violencia contra la naturaleza. La racionalidad que acoge debería ser aquella que hace eco de lo

45. Kant, *Crítica a la facultad*, 270.

46. Theodor W. Adorno, *Teoría Estética* (Madrid: Akal, 2004), 78.

47. Adorno, *Teoría*, 69.



que la naturaleza expresa, estableciendo sus fines en ella. Es a un arte musical como el que hemos venido describiendo —inserto en las etapas actuales de aquel proceso de racionalización del mundo, articulado por la técnica y la tecnología— al que nos ha conducido el habla de la naturaleza, justamente para que el artista ponga a la técnica en una nueva relación con ella.

En una primera lectura, pareciera que el creador en Rousseau ha conducido el arte musical hacia un fin último, una condición que, desde una perspectiva kantiana, sería la de la complacencia en la forma. Este fin es introducido por el genio desde siempre, en tanto condición de posibilidad de la música como arte bello. En Kant, es un sujeto externo al producto artístico quien pone la finalidad de este, sujeto que recibe directa —en el caso del genio— o indirectamente —en el caso de quién imita al genio— las reglas para el arte desde la naturaleza. En el caso de Rousseau, en cambio, la música imita a la voz de esta. La naturaleza habla en ambos; alguien escucha. En Kant, el creador le oye decir que debe ser imitada, figura que no es más que una predisposición interior del genio: “La innata disposición del ánimo”⁴⁸. En Rousseau las cosas no difieren demasiado. Kant piensa un arte que no es de la naturaleza, donde hallamos a un sujeto finito que pone una finalidad en el objeto artístico, aunque recibe las reglas para el arte de aquella. Rousseau, en cambio, halla el origen del arte en la naturaleza, siendo ella misma la que indica el caminar y los fines de aquel. Por otra parte, si Derrida ha inserido la articulación en el habla de la naturaleza, ¿a qué se refiere con “es preciso volver a encontrar el acento oral del habla cantada, volver a tomar posesión de nuestra voz perdida”⁴⁹?

Cuando habla y canto se separan, la primera pierde progresivamente su acentuación original. Así, el principio de la palabra es también el de la articulación. La música repite el proceso del habla: el canto se distancia siempre más de esa voz-canto, “núcleo del alma”. Para Cristóbal Durán, habla y canto imitan, pero la imitación de Rousseau no es solo la imitación de la naturaleza, de un algo exterior, sino la imitación de un adentro, la imitación del ánimo. “Circunscribamos entonces una lógica del suplemento a la relación entre la lengua articulada y la lengua de acento; ello sería lo que nos permitiría, a la vez, pensar la presencia y su imposibilidad, la iteración que ordena toda presencia”⁵⁰. El ánimo es imitado por la voz acentuada, que a su vez es imitada por la música, la que finalmente permite el discurso del ánimo consigo mismo.

48. Kant, *Crítica a la facultad*, 250.

49. Derrida, *De la Gramatología*, 254.

50. Durán, “Rousseau”, 61.



La voz de la naturaleza, voz sin articulación, *contínuum* pleno no constituido por sonidos, es el discurso de un adentro. En una aproximación que hace eco a la mirada barroca que entiende la “imitación de la naturaleza” como “imitación de la naturaleza humana”⁵¹, la naturaleza se entiende aquí como interioridad, siendo imitada de modo no enteramente sensible. Rousseau es contrario a una aproximación al arte desde lo meramente sensible, por lo que la imitación como recurso de este no es una imitación de una naturaleza física. Desde la aproximación de Durán desprendemos que la dimensión mimética de la música se relaciona con dejar ver una voz de la naturaleza incapturable, ya que la voz de la naturaleza constituye un origen ajeno al mundo. La imitación no es solo la imitación de la naturaleza, sino la imitación de un adentro, la imitación del ánimo. Este es la voz de la naturaleza, el *dónde* desde donde emerge el arte y lo que define su andar, es quien dicta las reglas al genio y al mismo tiempo el genio que las recibe; es también el sujeto que asigna finalidad a la obra de arte.

Conclusiones

El arte contemporáneo ha abierto grandes espacios a la técnica, comportando la suspensión de la subjetividad: el auditor no se reconoce en la obra y el compositor cede espacios creativos al dispositivo informático. Esta parcial puesta en suspensión del creador de la obra surge aparentemente en el momento en que el proceso informático se hace parte del proceso creativo. Los espacios de parcial autonomía del dispositivo cómo la consideración de datos matemáticos y físicos *duros* para la creación de los sonidos y la obra implican la renuncia del sujeto creador a un conjunto de determinaciones, renuncia que pone al material musical más allá de lo totalmente controlable. Ahora bien, desde una perspectiva kantiana una aproximación matemática a las oscilaciones del sonido, un trabajo consciente sobre este, se hace fundamento a la reflexión, abriendo para la música la posibilidad de ser un arte bello. Dicha aproximación coincide en cierta manera con el punto de llegada señalado por Rousseau, el del cálculo. Este momento requiere necesariamente ser potenciado por los nuevos recursos tecnológicos requeridos, por ejemplo, para el estudio y tratamiento del timbre, abriéndose así la paradoja de que la posibilidad del reingreso de la subjetividad receptora está señalada por la puesta en suspensión, total o parcial, de la subjetividad creadora de la obra. Esto se acentúa en casos cómo la música algorítmica, donde se produce lo que hemos llamado la emancipación del cálculo: si al menos este quedaba en manos del compositor, acá queda en manos del dispositivo, del *calculador*.

51. José Luis Pérez de Artega, “Antonio Vivaldi”, en *Grandes Compositores* (Pamplona: Salvat, 1985), 94.



Se deriva desde acá la relevancia del pensamiento y los sistemas informáticos en campo musical, en cuanto abren para la música la posibilidad de vacar a ser un arte bello y, por lo tanto, reincorporar a la subjetividad receptora de la obra, puesta en suspensión ya desde inicios del siglo XX. Lo interesante aquí es que el momento previo al surgimiento de la música concreta y electrónica, a fines de los años cuarenta y comienzo de los años cincuenta, respectivamente, está señalado por experiencias donde el sujeto creador ha cedido espacios al sistema composicional; es el caso de la dodecafonía de la Segunda Escuela de Viena, particularmente de Anton Webern. Es más, la música electrónica surge bajo estas premisas a manos de compositores como Karlheinz Stockhausen, entregados en esos años a un serialismo integral que requería involucrar en el sistema también al timbre. El inicio de la relación entre música y nuevas tecnologías se produce en un momento donde ya ha sido puesta en marcha, previamente, la suspensión de la subjetividad creadora. Esta suspensión es condición de posibilidad para la inclusión de nuevos dispositivos tecnológicos y esta inclusión es condición de posibilidad del reingreso de la subjetividad receptora de la obra una vez que la música postula a ser un arte bello.

Se pueden abrir algunas objeciones sobre experiencias musicales de ese tipo, a propósito de la injerencia de procedimientos y dispositivos extra musicales, particularmente que el espacio creativo ha sido cedido en esta música al sistema informático, comportando la posibilidad de una subjetividad contempladora de lo bello, pero incapaz de generarlo. ¿Es que el dispositivo tecnológico toma el lugar de la subjetividad creadora y esta se limita a contemplarlo? ¿No comportan estas experiencias musicales un extrañamiento de aquello que entendíamos como música? Cabe primero mencionar que las obras resultantes de experiencias musicales que incluyen procesos matemáticos y/o tecnológicos se insertan fluidamente en el devenir de la música del siglo XX, en las redefiniciones estéticas que se venían operando desde principios del siglo pasado. No es casual que después de las primeras experiencias de Schaeffer, compositores ya activos se hallan volcado a su estudio para realizar obras concretas: Olivier Messiaen, Arthur Honegger, Jean Barraqué, Karlheinz Stockhausen, entre tantos otros. Más importante aún, es que las objeciones que se puedan tener respecto a estos procesos creativos no toman en cuenta que el pensamiento *ingenieril*, informático, que emerge en la operación, no implica una división del pensamiento. Como mencionábamos más arriba, el pensamiento informático es suplementario respecto al pensamiento musical; cada uno es una dimensión de lo que entendemos como la unidad del pensamiento. La obra se origina en este, más allá del nivel de autonomía con que opere el dispositivo. El origen de la obra es el pensamiento, un pensamiento que muta en la historia.



Si bien pareciera que en estas operaciones musicales el eje es una técnica que se potencia a sí misma, este momento no conlleva artificialidad alguna, ya que la tecnología ha sido desarrollada por el ser humano en su relación con la naturaleza y su propia naturaleza. Un arte que abre espacios de creación al recurso tecnológico ha sido el resultado de la relación del artista con una voz originaria que, ya no desde nuestra necesidad de supervivencia, sino desde el arte, nos ha conducido a una nueva relación entre naturaleza y técnica: *physis* y *techné*, como dos fuerzas de creación. La actual relación del músico con las nuevas tecnologías se inscribe en la permanente relación del ser humano con el recurso, quedando así en evidencia tanto la condición histórica de la música como su participación en los procesos que han afectado la condición de toda actividad humana; presente y pasada. Es nuestra propia naturaleza la que nos ha conducido a ceder espacios de creatividad artística a los sistemas informáticos, lo que no significa ceder espacios de pensamiento.

Las implicancias de lo que podríamos llamar el desplazamiento del pensamiento pareciera dejarse ver en tendencias actuales en el arte, particularmente en la tan en boga interdisciplinariedad. Porque lo que hemos llamado el pensamiento informático es una esfera del pensamiento que se instala en cualquier hacer que haga uso intensivo de los recursos informáticos, es una esfera del pensamiento común entre todas las experiencias que hagan uso de ellos, más allá de la disciplina. Es así que esta esfera del pensamiento se impone como puente entre disciplinas, es la esfera del pensar y del hacer que ha facilitado el diálogo entre ellas. Esto pareciera comportar que un cierto arte musical ha emprendido un viaje sin retorno que lo desborda a sí mismo, que exige redefiniciones de lo que entendíamos por música, que excede su propio concepto. Son las redefiniciones que impone un pensamiento que, en su unidad, sigue en movimiento.

Bibliografía

Fuentes primarias

Documentos impresos y manuscritos

- [1] Adorno, Theodor W. *Teoría Estética*. Madrid: Akal, 2004.
- [2] Derrida, Jacques. "Economímesis". *Diacritics* 11, no. 2 (1981): 2-25.
- [3] Derrida, Jacques. *De la Gramatología*. Ciudad de México: Siglo XXI, 1986.

- [4] Duchez, Marie-Elisabeth. "L'evolution scientifique de la notion de materiau musical". En *Le Timbre, Métaphore pour la composition*, editado por Jean-Baptiste Barrière, 47-81. París: IRCAM-Christian Bourgois Éditeur, 1991.
- [5] Durán, Cristóbal. "Rousseau y la presencia vaciada. El impasse musical de la mimesis". *Revista de Humanidades*, no. 22 (2010): 53-77. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=321227217003>
- [6] Giralt, María de los Ángeles. "La influencia de Rousseau en el pensamiento de Kant". *Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica* 28, nos. 67/68 (1990): 119-127.
- [7] Kant, Immanuel. *Crítica a la facultad de Juzgar*. Caracas: Monte Ávila, 2006.
- [8] Pérez de Artega, José Luis. "Antonio Vivaldi". En *Grandes Compositores*, 91-119. Pamplona: Salvat, 1985.
- [9] Rousseau, Jean Jacques. "Ensayo sobre el origen de las lenguas". En *Escritos sobre música*, 253-308. Valencia: Universidad de Valencia, 2007.
- [10] Rousseau, Jean Jacques. *Diccionario de Música*. Madrid: Akal, 2007.
- [11] Webern, Anton. *Il camino verso la Nuova Música*. Milán: SE Editore, 2006.





ARTÍCULO

*Dossier “Procesos creativos y cognitivos
en la digitalización cultural”*

Desarrollo de las artes visuales a través del uso de la creatividad computacional

Juan-Esteban Ocampo-Rendón



Edición 18 (Julio - diciembre de 2023)

E-ISSN 2389-9794



Desarrollo de las artes visuales a través del uso de la creatividad computacional*




 DOI: <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.107221>

Juan-Esteban Ocampo-Rendón**

Resumen: este estudio investigó cómo la creatividad computacional impactó las artes visuales, con el objetivo de entender la colaboración entre humanos y máquinas en la producción artística. Para ello se realizó una revisión exhaustiva de la literatura y se analizaron estudios de caso específicos. Los datos se obtuvieron de fuentes académicas y artísticas contemporáneas, aplicando un marco teórico interdisciplinario que combinó ciencia cognitiva, tecnología y estética. Los resultados mostraron que las tecnologías de Inteligencia Artificial (IA) transformaron los procesos creativos, permitiendo nuevas formas de expresión y colaboración artística. Los hallazgos sugirieron que la IA puede ser considerada como un cocreador en lugar de una herramienta pasiva. Las principales conclusiones indicaron que, aunque existen desafíos éticos y de aceptación cultural, la integración de la IA en las artes visuales tiene el potencial de expandir significativamente las fronteras de la creatividad humana.

Palabras clave: inteligencia artificial; arte; estética; tecnología; cocreación; ciencia.

* **Recibido:** 15 de julio de 2022 / **Aprobado:** 22 de junio de 2023 / **Modificado:** 28 de junio de 2023. Artículo de investigación derivado de la tesis de maestría “El arte y las máquinas de aprendizaje (IA) ¿Es posible una creatividad computacional?”. No contó con financiación institucional.

** Magíster en Estética por la Universidad Nacional de Colombia – Sede Medellín (Medellín, Colombia). Docente investigador e integrante del grupo de investigación Urbanitas de la Universidad Católica Luis Amigó (Medellín, Colombia). Miembro honorario del Centro de Estudios del Futuro de la Universidad de Boyacá (Tunja, Colombia)  <https://orcid.org/0000-0002-8978-4969>  juan.ocampoen@amigo.edu.co
 juanrendon612@gmail.com

Cómo citar / How to Cite Item: Ocampo-Rendón, Juan-Esteban. “Desarrollo de las artes visuales a través del uso de la creatividad computacional”. *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, no. 18 (2023): 125-156. <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.107221>



Derechos de autor: Atribución-
NoComercial-SinDerivadas 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)



Development of Visual Arts Using Computational Creativity

Abstract: this study investigated how computational creativity impacted visual arts, aiming to understand the collaboration between humans and machines in artistic production. A comprehensive literature review was conducted, and specific case studies were analyzed. Data were obtained from contemporary academic and artistic sources, applying an interdisciplinary theoretical framework combining cognitive science, technology, and aesthetics. Results showed that AI technologies transformed creative processes, enabling new forms of artistic expression and collaboration. Findings suggested that AI could be considered a co-creator rather than a passive tool. The main conclusions indicated that, despite ethical and cultural acceptance challenges, integrating AI into visual arts has the potential to significantly expand the boundaries of human creativity.

Keywords: artificial intelligence; art; esthetic; technology; education; co-creation; science.

Desenvolvimento das artes visuais através do uso da criatividade computacional

Resumo: este estudo investigou como a criatividade computacional impactou as artes visuais, com o objetivo de entender a colaboração entre humanos e máquinas na produção artística. Foi realizada uma revisão exaustiva da literatura e analisados estudos de caso específicos. Os dados foram obtidos de fontes acadêmicas e artísticas contemporâneas, aplicando um quadro teórico interdisciplinar que combinou ciência cognitiva, tecnologia e estética. Os resultados mostraram que as tecnologias de IA transformaram os processos criativos, permitindo novas formas de expressão e colaboração artística. Os achados sugeriram que a IA pode ser considerada um co-criador em vez de uma ferramenta passiva. As principais conclusões indicaram que, embora existam desafios éticos e de aceitação cultural, a integração da IA nas artes visuais tem o potencial de expandir significativamente os limites da criatividade humana.

Palavras-chave: inteligência artificial; arte; estético; tecnologia; educação; cocriação; ciência.

Ciencia cognitiva

Antes de hablar de creatividad computacional es importante plantear una breve referencia a la ciencia cognitiva. Estas bases permiten entender las relaciones conceptuales respecto a la posibilidad de que una máquina pueda lograr cierto grado de creatividad derivado de procesos cognitivos. La ciencia cognitiva surgió en 1956 y se fundamenta en la analogía del computador con el humano, buscando comprender la mente como si fuese una computadora que recibe, almacena, recupera y manipula información del medio. Hacia 1956 nació la ciencia cognitiva. En dicha fecha se realizó en el Massachusetts Institute of Technology (MIT) el primer Simposio sobre “Teoría de la Información” en el que participaron muchos de los referentes que sirvieron a los procesos y desarrollos que establecen las bases para pensar la ciencia cognitiva. Entre los trabajos presentados allí se destacan el de Allen Newell y Herbert Simon llamado “La máquina de la teoría lógica”, que es la primera demostración completa de un teorema hecho en una computadora, y el de Noam Chomsky llamado “Tres modelos de lenguaje”, en el que este lingüista cuestiona la aplicación del enfoque de Shannon al lenguaje natural y luego presenta su propio enfoque de la gramática transformacional.

De modo similar, y para esa misma época, en el Dartmouth College se reunieron los pioneros de la inteligencia artificial: John McCarthy, Marvin Minsky, Allen Newell y Herbert Simon, evento que sin duda aportó significativamente al desarrollo de los procesos cognitivos. En 1958 John von Neumann escribió “The computer and the brain” reuniendo un conjunto de temas que ya habían sido tratados en el Simposio, como el análisis de diversos tipos de computadoras, la idea de programa, el uso de memoria en las computadoras y la posibilidad de fabricar máquinas que se reprodujeran a sí mismas. Además de esto, von Neumann creó el primer computador digital que almacenaba sus propios programas y que podría procesar una cantidad significativa de información. Por entonces Alan Turing no solo anticipó la construcción de computadores y contribuyó con ello, sino que también logró poner en boga la cuestión filosófica acerca de si un computador adecuadamente programado realmente es inteligente en el sentido (al menos) de entender preguntas y proporcionar respuestas oportunas en un nivel no tan avanzado de complejidad como lo posee un humano. Esta cuestión la planteó en 1950 en su trabajo “Maquinaria computacional e inteligencia” donde la respuesta de Turing fue que aproximadamente en el año 2000 se podrían programar computadores mecánicos con una alta capacidad de memoria que lograrían de una forma algorítmica comprender y responder a determinadas preguntas entendiéndolo de forma similar a como lo hacen los humanos.





Hablar de ciencias cognitivas y de cognición es fundamental debido a la aparición de dos novedades significativas. La primera es la analogía entre el computador y el ser humano, que surge con el nacimiento de las ciencias cognitivas. Este enfoque busca comprender la mente como si fuera una computadora que recibe, almacena, recupera y manipula información del entorno. La segunda novedad es la analogía con el cerebro humano, cuyo modelo es el funcionamiento de las neuronas: su activación, inhibición y redes de conexiones. En este contexto, la cognición se procesa en línea y en paralelo, y la codificación no es sucesiva sino simultánea. Esta perspectiva lleva a plantear, como lo manifestó Turing, que los computadores pueden ser considerados aparatos cognitivos. Siguiendo esto se entenderá entonces que un computador que sea capaz de incorporar información, transformarla y entregar el resultado de tal transformación está generando un proceso cognitivo. Al respecto de la ciencia cognitiva, dice Howard Gardner:

La mente humana es demasiado compleja para poder ser estudiada por una sola disciplina. Por eso surgió en 1956 la Ciencia Cognitiva. Aunque sus raíces son detectables en la filosofía griega, es radicalmente nueva porque se fundamenta en métodos empíricos para confirmar sus hipótesis. Y no solo aplica el método científico a las intuiciones y deducciones de los grandes filósofos, sino que cuenta con tecnología reciente representada por las computadoras y nuevas disciplinas como la inteligencia artificial.¹

La IA tiene como fundamento lograr que las computadoras desempeñen tareas que habían sido realizadas hasta hace varios años por seres humanos, puesto que históricamente es sabido cómo la revolución industrial llegó para modificar no solo las condiciones laborales dado el advenimiento tecnológico, sino el comportamiento y el entramado social. A su vez, es sabida la necesidad que ha tenido el humano por construir historias, mitos y artefactos de criaturas artificiales que podrían pensar; un ejemplo de esto es la creación de los autómatas con la necesidad de hacer artificiales determinadas funciones buscando replicar el accionar humano, bien sea para mejorar las condiciones sociales o por aportar al desarrollo y enriquecer los procesos de creación. Un ejemplo de ello es Blaise Pascal, quien en el siglo XVII creó aparatos para realizar cálculos matemáticos. También está la máquina analítica de Charles Babbage, un matemático e inventor británico que realizó una serie de avances fundamentales. Primero desarrolló la máquina diferencial, diseñada para calcular tablas matemáticas como la trigonometría.

1. Howard Gardner, *The Mind's New Science: A History of the Cognitive Revolution* (Nueva York: Basic Books, 1985), 87.



Posteriormente, en 1830, comenzó a construir la “máquina analítica”. Babbage trabajó en su diseño realizando cálculos y dibujando planos. El modelo final requería la potencia de un motor a vapor que medía aproximadamente diez metros de ancho por treinta de largo. Aunque era completamente mecánica, podía ser programada en un lenguaje similar al “ensamblador” que utilizan los ordenadores modernos.

Para ello, Babbage había previsto una unidad capaz de leer tarjetas perforadas (que ya se utilizaban en telares y otros equipos similares) y una destinada a perforar tarjetas con los resultados. Para tener una idea de la capacidad de esta máquina hay que mencionar que era capaz de retener en su “memoria” o almacenamiento hasta 1 000 números de 50 dígitos cada uno y que disponía de una “unidad aritmética” capaz de realizar las operaciones aritméticas comunes. Además de perforar tarjetas, la Máquina Analítica estaba dotada de una impresora y una campana que anunciaba que el artefacto había terminado su trabajo:

Si indagamos en la arquitectura del hardware, descubrimos que el diseño de Babbage ya era una computadora perfectamente reconocible. Los programas se cargaban con tarjetas perforadas (se habían inventado algunas décadas antes para controlar máquinas de tejer), las instrucciones y datos eran capturados en un centro de almacenamiento (la moderna memoria RAM) y el procesamiento se hacía en lo que Babbage llamó el molino (la CPU moderna). Esta misma estructura que Babbage ya tenía clara en la década de 1830 fue prácticamente la misma que los pioneros de la computación redescubrieron durante la Segunda Guerra Mundial.²

Las computadoras actuales pueden aspirar en mayor grado a ser llamadas “inteligentes” que la propuesta por Babbage, pues los avances no permitían para aquel entonces llevar los niveles de procesamiento de información a un estado en el cual la máquina arroja datos más allá de la que se lograba predecir por el mismo programador. Incluso hoy, si se les proveen órganos sensoriales (para la entrada de información) y motores (para las salidas de esta), pueden ser llamados “robots”.

(...) El cerebro podría compararse con el “hardware” (el soporte físico) y los programas mentales que sustenta con el “software” de las modernas computadoras. Esto abrió las puertas hacia extraordinarias posibilidades para

2. Ariel Palazzesi, “La Máquina Analítica de Babbage”, *Neoteo* (página web), <https://www.neoteo.com/la-maquina-analitica-de-babbage/>



descubrimientos interdisciplinarios tomando los recursos de las disciplinas afines e integrándose entre sí. Específicamente para la psicología, distinguir lo que es “hardware” cerebral (lo genético, orgánico, bioquímico) del “software” (lo adquirido en el aprendizaje individual y social) y las interacciones entre ambos niveles. Por ejemplo, en la etiología de las psicosis funcionales como la esquizofrenia, diferenciar cuánto hay de, genético (hoy día se sabe que los factores son fundamentalmente bioquímicos, no anatómicos) por una parte, y de educación (lo estudiado por las escuela familiar/sistémica).³

Es con esto que la ciencia cognitiva es fundamental para reconocer el advenimiento de las computadoras y cómo estas, en su vínculo y en función junto al humano, tienen la capacidad de generar procesos cognitivos derivados de la capacidad de procesar, interpretar y reaccionar a la información que tiene como input; queriendo decir con esto que la IA ha venido a través de los años suscitando debates públicos sobre el grado de inteligencia que esta puede tener, pero también y cada vez con más importancia sobre la capacidad creativa que una máquina debidamente programada logra obtener, tanto así que se ha puesto en boga la necesidad de pensar más allá de la simple capacidad de transformar información y presentarla si se quiere de una forma predecible, es plantear dicha transformación como la posibilidad de tener un producto que pueda ser nombrado como algo creativo, en otras palabras, una máquina con potencial de creadora.

Sobre la creatividad

Para hablar de creatividad es necesario entender algunos virajes históricos en los que se resalta que, a partir del Romanticismo, la creatividad se contrapuso a la racionalidad. En la reacción decimonónica contra la Ilustración se criticaron los excesos de creer que solo con la razón y con la lógica pura podríamos acceder de una manera directa –aparentemente– a “todo” el conocimiento, sin embargo, los Ilustrados de ese entonces habían obviado una parte esencial del ser humano: las emociones, las cuales empiezan a demarcar una especie de línea divisoria entre ciencia y arte. La creatividad es uno de los procesos cognitivos más sofisticados del ser humano. Está influenciada por una amplia gama de experiencias evolutivas, sociales y educativas, y su manifestación es diversa en numerosos campos. Se ha definido de diferentes maneras, pero hay factores recurrentes en

3. José Kertész, “La relación entre hardware y software en la psicología”, *Revista de Psicología y Neurociencia* 15, no. 2 (2002): 134-148.



estas definiciones, como la novedad, la ruptura o disrupción, y la proposición de acciones que modifican el entorno de forma significativa. En definitiva, la creatividad no puede ser abordada como un rasgo simple de los seres humanos. Aspectos como la personalidad, la motivación, las emociones y el mundo afectivo desempeñan un papel singular en este proceso. Es necesario entender la creatividad tanto como un proceso biológico-cognitivo como una construcción cultural que influye en lo que percibimos como creativo en cada momento histórico.

En las reflexiones actuales con lo que respecta al tema de la creatividad se ha puesto bajo el ojo crítico la creciente necesidad de entender hasta donde la IA podría o no ser creativa. Sin embargo, es común leer que las máquinas no pueden innovar o ser creativas dado que solo logran hacer algo para lo que han sido programadas y es entonces donde la capacidad creativa de las mismas queda reducida simplemente a un proceder técnico especializado. No obstante, los más recientes avances en el campo de las máquinas de aprendizaje permiten entender que el nivel de complejidad ya no se reduce a un simple juego de algoritmos y patrones que permiten a una máquina procesar determinadas acciones programadas, sino que llevan este aprendizaje a un nivel más amplio ya que desarrollan, al igual que el ser humano, acciones similares a su comportamiento o procesos cognitivos; las máquinas logran imitar la conducta de las redes neuronales biológicas, lo que quiere decir que se generan acciones y resultados gracias al juego de conectividad, produciendo ciertos actos y productos complejos de predecir o determinar incluso para quienes han diseñado y programado la máquina.

Asimismo, la pregunta por la originalidad también se vuelve necesaria si recordamos que, en determinados momentos de la historia del arte, los procesos creativos han estado determinados por una lógica combinatoria de motivos, esquemas compositivos o patrones visuales que circulan ampliamente por las esferas artísticas. De hecho, la capacidad de recombinar estos materiales en una disposición y/o imagen inédita o nueva formó parte consustancial de la noción de originalidad durante buena parte de la Edad Moderna. En consecuencia, y al igual que sucede con el concepto de creatividad, lo original es una construcción cultural que varía a lo largo del tiempo. Así, en vez de tratar de encajar las imágenes generadas por la IA en la actual noción de originalidad heredada del siglo XX, sería más interesante tratar de indagar en la nueva dimensión de originalidad que emerge como característica específica de estas producciones visuales y que sin duda nos lleva a la necesidad de pensar hacia dónde se dirigen los procesos de creación gracias a la emergencia de la IA. Por esta razón, en este escrito es necesario revisar la creatividad partiendo de



investigaciones y autores que la han definido desde diferentes ángulos y contextos que la determinan. Uno de los pioneros, considerado como uno de los principales exponentes con lo que respecta a la creatividad, es Joy Paul Guilford (1897-1987), quien a mediados del siglo XX introdujo el término y postuló que esta no es lo mismo que la inteligencia, puesto que inicialmente era revisado vagamente bajo la lente de la imaginación o confundido con la inteligencia. Al respecto menciona Guilford:

La idea de que la creatividad está ligada a la inteligencia tiene muchos adeptos entre los psicólogos. Se esperan actos creativos en los que tienen un coeficiente intelectual elevado y no se espera en aquellos cuyo coeficiente intelectual es bajo. El término genio que es utilizado para describir las personas que se distinguen particularmente por sus actividades creativas ha sido adaptado para hablar de alguien cuyo coeficiente intelectual es excepcionalmente elevado. Tal confusión a menudo es juzgada lamentablemente, pero la tradición parece haber prevalecido.⁴

De esta forma empieza a evidenciarse la necesidad de separar, por más que tengan puntos comunes, a la inteligencia y a la creatividad, teniendo en esta última una forma de pensamiento que se desencadena según la percepción de un problema y que a su vez logra proponer diversidad de acciones frente a un mismo acontecimiento. A lo que en últimas Guilford dirá que las características de los individuos creadores son la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. También Ellis Paul Torrance (1962) definió la creatividad como el proceso de descubrir problemas, formar ideas o hipótesis, probarlas, modificarlas y comunicar acciones teniendo como resultado un acto creativo derivado de las complejidades existentes:

La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario, además de comunicar los resultados.⁵

Para Torrance, la creatividad tiene una estrecha relación con la resolución de conflictos, con saber proponer acciones frente a un acontecimiento problemático a través de la presentación de una acción no predecible hasta cierto grado y que establece una solución más allá de si esta es considerada como innovadora,

4. Ricardo Esquivias, "Creatividad y cognición: Perspectivas históricas", *Revista de Psicología* 22, no. 1 (2004): 34-50.

5. Jorge Díez-Sánchez, "Creatividad y educación: Análisis de enfoques contemporáneos", *Educación y Pedagogía* 27, no. 2 (2015): 75-90.



pues la relación creativa se da por la capacidad resolutive. Más adelante, Gardner (1993) dijo que creatividad es la “caracterización reservada a los productos que son inicialmente considerados como novedosos en una especialidad, pero que en último término son reconocidos como válidos dentro de la comunidad pertinente”⁶. En ese orden, la creatividad no es una especie de fluido que surge en cualquier dirección, por lo que Gardner planteó que la mente se divide en diferentes regiones que van desde las matemáticas, el lenguaje o la música, y que una determinada persona puede ser muy original, inventiva e imaginativa en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en las demás. Lo cual lo llevará a definir la creatividad de la siguiente forma: “Persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural complejo”⁷. Esto sin duda deriva en el hecho de que un valor creativo recae necesariamente en la presentación de la novedad y su posterior aceptación en términos generales de un contexto que lo condiciona. Otro de los investigadores en el campo de la creatividad es Mihaly Csikszentmihalyi (1998), quien separa a las personas creativas en tres escenarios: los que expresan pensamientos no frecuentes: personas brillantes, interesantes y estimuladoras; los que experimentan el mundo de manera nueva y original; y los que realizan cambios significativos en la cultura: producen cambios en un dominio o lo transforman en otra cosa que le aporta al fenómeno cultural. Al respecto dice Csikszentmihalyi: “La creatividad no se produce dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural”⁸. Esto implica necesariamente un entendimiento del contexto para actuar en virtud del mismo, es decir, la creatividad no se da producto de individuos aislados, sino de sistemas sociales interconectados, por lo que está en cualquier acto, idea o producto que cambia un dominio ya existente o lo transforma en uno nuevo y operante.

Llegando a este punto, también es importante entender la creatividad en relación a la aparición de nuevas tecnologías, aunque un sentir social podría manifestar inicialmente cierto grado de desconfianza y miedo. La realidad es que la tecnología puede ayudar a crear nuevos productos y nuevas interpretaciones de algo que ya existía anteriormente, por eso gracias a la novedad tecnológica se pueden crear nuevas herramientas que están vinculadas a los procesos creativos y puedan

6. Díez-Sánchez, “Creatividad”, 75-90.

7. Díez-Sánchez, “Creatividad”.

8. Pablo Pascale, “¿Dónde está la creatividad? El modelo de Csikszentmihalyi”, *Creatividad innovación sociedad* (blog), 20 de septiembre de 2012, <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/20/donde-esta-la-creatividad-el-modelo-de-csikszentmihalyi/>



servir para implicar el marco sobre el cual se construyen nuevos proyectos culturales, lo que deriva en que la tecnología está siendo útil también para mantener la cultura de un país, construir nuevos enlaces y permitir el desarrollo económico. No obstante, y esta es una crítica directa a los procesos creativos mediados por las máquinas, el catedrático de filosofía de Harvard, Sean Dorrance Kelly, al escribir un ensayo publicado por el MIT titulado “El ensayo filosófico que explica por qué la IA no puede ser creativa”, sustenta que la creatividad es y siempre será una capacidad única de los seres humanos: “La creatividad no se limita a crear cosas nuevas, sino a hacer que replanteemos nuestra forma de ver el mundo, algo que una máquina nunca será capaz de hacer”⁹. Con esta aseveración, Dorrance Kelly fundamenta la crítica planteada a las máquinas que no permite verlas como agentes creativos, dejando esta cualidad solo bajo el dominio de lo humano. Aún sin importar que, como se ha evidenciado en el capítulo anterior, las máquinas están logrando niveles altos de autonomía a la hora de crear y presentar obras que se pueden enmarcar en la lógica creativa antes presentada, es decir, novedad, disrupción y cambios en los entramados culturales. Continúa Dorrance Kelly:

La creatividad no solo es algo nuevo. Un niño pequeño puede tocar una secuencia de notas novedosa en el piano, pero eso no es en ningún sentido fundamental creativo. Además, la creatividad está limitada por la historia: lo que se consideraba inspiración creativa en un período o lugar puede ser rechazado por ridículo, estúpido o loco en otro. Una comunidad debe aceptar las ideas como buenas para que se consideren creativas.¹⁰

Queda claro según lo anterior que el ser creativo implica necesariamente una aceptación del mismo en términos comunes, que socialmente algo sea puesto en términos entendibles y a su vez que esto sea aceptado por una mayoría social y cultural. Quiere decir que la novedad y la disrupción, antes que ser vistos como un acto creativo, son una ruptura con las condiciones epistemológicas tanto sociales como culturales establecidas, lo que supone que algo que no sea entendido culturalmente no podrá ser pensado como creativo. Ahora bien, más allá de lo anterior, Ray Kurzweil predijo que en 2029 existirá una IA que podrá hacerse pasar por una persona con estudios medios, y a su vez Nick Bostrom sugiere que el trabajo de filósofos y matemáticos sobre cuestiones fundamentales relacionadas con los

9. Sean Dorrance Kelly, “El ensayo filosófico que explica por qué la IA no puede ser creativa”, *MIT Technology Review*, 8 de abril de 2019, <https://www.technologyreview.es/s/10962/el-ensayo-filosofico-que-explica-por-que-la-ia-no-puede-ser-creativa>

10. Kelly, “El ensayo filosófico”.



sucesores “superinteligentes” será de gran relevancia dado que la IA desempeñará roles como un “intelecto que excede en gran medida el rendimiento cognitivo de los seres humanos en prácticamente todos los campos de interés”¹¹. Ambos concuerdan en sus investigaciones en que cuando las máquinas sean capaces de reproducir una inteligencia a nivel humano, se dará un gran progreso. Kurzweil lo denomina la “singularidad” y Bostrom una “explosión” de inteligencia en la cual las máquinas nos reemplazarán muy rápida y masivamente en todos los ámbitos. Esto ocurrirá, según ellos, porque el rendimiento sobrehumano es el mismo que el de un humano ordinario, excepto que todos los cálculos relevantes se realizan mucho más rápido en lo que Bostrom llama “superinteligencia de velocidad”¹².

Es con esto donde el argumento de Dorrance Kelly al decir que la creatividad es asunto solamente de humanos y que depende de la aceptación (cosa que tiene cierto grado de realidad) queda en entredicho, pues si bien las máquinas no suponen emociones aparentes aún, ello no significa que haya una carencia de creatividad entendida desde las acepciones anteriormente revisadas en las cuales se pueden observar puntos que son trastocados por los agentes creativos, es decir, vienen precedidos por la novedad, la disrupción en el cambio de paradigmas y bases epistemológicas de lo establecido social y culturalmente. Ahora bien, este tipo de apariciones suscitan preguntas al respecto de los procesos de creación en las máquinas tales como ¿La máquina reemplazará la creación humana? ¿Pueden las máquinas ser los artistas del futuro? ¿Cuál será la función del humano en estos procesos de creación? y otras preguntas que van más desde la idea de aceptación de la emergencia de un nuevo acontecer técnico. ¿Hasta no haber un consenso de que la IA está generando nuevas relaciones con el mundo y las producciones socioculturales no podemos considerarlas como agentes creativos?

De no lograr un consenso respecto a la posibilidad de que las máquinas puedan ser creativas, entonces obras como las de Anadol, Chung, Klingemann y Obvious ¿en qué categoría de producción podríamos establecerlas? Aquí se considera que una máquina al tener la posibilidad y capacidad de procesar y transformar información puede por lo tanto tener un componente constructor y creativo que modifica de forma significativa el contexto. Atendiendo a Csikszentmihalyi, y dado que se está logrando una resignificación desde lo técnico, filosófico, estético y epistemológico en todo lo que respecta a la IA, podemos decir que los agentes computacionales tienen un alto grado de creatividad.

11. Nick Bostrom, *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies* (Oxford: Oxford University Press, 2016), 89-92.

12. Bostrom, *Superintelligence*.



Creatividad computacional

En este contexto se empieza a hablar de “creatividad computacional” para hacer referencia al estudio del comportamiento del *software* cuya actuación y resultados pueden considerarse creativos, dado que las posibilidades que se abren son casi infinitas y en los últimos tiempos el desarrollo de *softwares* de creatividad computacional ha crecido de manera exponencial. Pero, ¿qué es la creatividad computacional? ¿Puede determinarse cuándo algo es creativo proviniendo de una máquina? A mediados de los años de 1950 se extendió el método Turing, ideado para analizar el valor de los objetos el cual pretendió determinar cuándo un producto era creado por un *software* y cuándo por un humano; si dicha distinción no se lograba después del análisis, se planteaba que el *software* funcionaba correctamente y tenía la capacidad de transformar y tener procesos cognitivos tal cual lo hacen los humanos. El científico computacional Ramón López de Mántaras plantea lo siguiente:

Los ordenadores desempeñan papeles muy significativos en procesos creadores como la música, la arquitectura, las bellas artes y la ciencia. De hecho, el ordenador ya es un lienzo, un pincel, un instrumento musical, etcétera. Sin embargo, creemos que debemos aspirar a relaciones más ambiciosas entre ordenadores y creatividad.¹³

Esas ambiciones que plantea López de Mántaras son las que interesa poner aquí de relieve para evidenciar cómo humano y máquina hacen un proceso de cocreación rompiendo las fronteras que delimitan a la máquina como simple avance técnico y la pone en el papel de agente que es capaz de transformar datos en información para que de esta manera se nutra el proceso creativo. Es con esto que se establece una analogía que permite entender el funcionamiento de las máquinas creativas en relación al humano mismo. Tal hecho parte del argumento de que nosotros como humanos –pensando en términos biológicos– tenemos una carga genética constitutiva que nos determina y viene estimulada por nuestros antecesores, incluso hablando en la terminología indicada, la memoria epigenética traslada información de una célula a otra y logra determinar ciertos rasgos e incluso afecciones psicológicas en cada individuo. Además de que tenemos estos condicionantes biológicos, tenemos los ideológicos que vienen precedidos por la cultura, la sociedad y el contexto, incluso en términos lingüísticos nos es dado un lenguaje que nos permite establecer intercambio de información y comunicarnos. Es posible que esto sea obvio, sin embargo, se puede establecer una estrecha relación entre estas

13. Ramón López de Mántaras, “La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional”, en *El próximo paso. La vida exponencial* (Madrid: BBVA, 2016), <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/la-inteligencia-artificial-y-las-artes-hacia-una-creatividad-computacional/>



condiciones humanas y el funcionamiento de la creatividad computacional. Miles de personas que trabajan en el campo emergente de la creatividad computacional tienen el objetivo de construir programas capaces de una creatividad equivalente a la humana. El historiador Noah Harari menciona que “a largo plazo, los algoritmos pueden aprender a componer canciones enteras jugando con las emociones humanas. (...) Si el arte consiste en inspirar (o manipular) emociones, pocos o ningún músico humano podrá competir con un algoritmo así”¹⁴. Para Harari, “a la larga ningún puesto de trabajo estará a salvo de la automatización; incluso los artistas deben estar prevenidos”¹⁵. La creatividad computacional entonces funciona en analogía al cerebro humano, incluso la IA lo que ha buscado con grandes avances y excelentes resultados es replicar la parte del cerebro llamada neocórtex, que es la encargada de generar ideas, e incluso los neurocientíficos logran establecer que es la parte del cerebro más evolucionada. Sabiendo esto, la ciencia ha logrado con la IA replicar hasta cierto grado este funcionamiento al punto de que una máquina puede tomar decisiones que no son programadas y por lo tanto sus resultados son totalmente imprevistos. Si generamos este paralelo podemos entender que tanto el humano que nace en determinada cultura y bajo determinados rasgos y condiciones socioculturales se construye en relación con su mundo, la máquina actúa en analogía a esta relación, pues a partir de unos algoritmos iniciales (redes neuronales artificiales) esta aprende de la experiencia de la interacción e incluso aprende del error. Estas máquinas aprenden a ser resolutivas y generan diferentes tipos de productos que parecían estar antes solo en las capacidades del humano.

Entendiendo esto, podemos determinar que las máquinas que logran aprender, generar información y producir nuevas formas de entender el mundo pueden a su vez establecer puentes con el artista donde cada uno es capaz, a partir de su información, experiencia y aprendizaje hacer un proceso de creación que permitan al arte llevar sus representaciones a otros estados. Por lo tanto, es necesario para permitir una mejor comprensión al lector definir algunos de los conceptos fundamentales sobre el planteamiento anterior.

Redes neuronales artificiales

Los científicos en su afán de resolver estas situaciones han estudiado las capacidades humano cerebrales, siendo estas la base para la creación de nuevas máquinas. Por ello, la inteligencia computacional se ha preocupado por imitar

14. Yuval-Noah Harari, *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow* (Nueva York: Harper, 2018).

15. Harari, *Homo Deus*.



algunos de estos comportamientos de tipo biológico, al desarrollar técnicas tales como las redes neuronales artificiales, algoritmos genéticos y la lógica difusa, entre otros, que también han sido adaptados a dispositivos electrónicos. Algunos antecedentes encontrados en investigaciones sobre el estudio de las redes neuronales discuten las aplicaciones de las Convolutional Neural Network (CNN) en la clasificación y control de calidad de imágenes de frutas, destacando su importancia en el reconocimiento automático y la evaluación de su calidad¹⁶. Desde 1949 el fisiólogo Donald Hebb expuso en su libro *The Organization of Behavior* la conocida regla de aprendizaje. Su trabajo tenía que ver con la conductividad de la sinapsis, es decir, con las conexiones entre neuronas. En 1951 Marvin Minsky y Dean Edmons montaron la primera máquina de redes neuronales compuesta básicamente de 300 tubos de vacío y un piloto automático de un bombardero B-24 (en desuso). Llamaron a su creación “Sharc”, se trataba nada menos que de una red de 40 neuronas artificiales que imitaban el cerebro de una rata. En los años de 1970 las redes neuronales artificiales surgieron con la técnica de aprendizaje de propagación hacia atrás o *backpropagation*. En 1977 James Anderson desarrolló un modelo lineal llamado asociador lineal que consistía en unos elementos integradores lineales (neuronas) que sumaban sus entradas. En 1985 John Hopfield provocó el renacimiento de las redes neuronales con su libro: “Computación neuronal de decisiones en problemas de optimización”. En 1986 David Rumelhart y Geoffrey Hinton redescubrieron el algoritmo de aprendizaje de propagación hacia atrás. A partir de 1986 el panorama fue alentador con respecto a las investigaciones y el desarrollo de las redes neuronales. En la actualidad son numerosos los trabajos que se realizan y publican cada año, las aplicaciones nuevas que surgen (sobre todo en el área de control) y las empresas que lanzan al mercado productos nuevos tanto *hardware* como *software* (sobre todo para simulación). En 1987 el Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) celebró su primera conferencia internacional sobre redes neuronales. En este mismo año se formó la International Neural Network Society (INNS) bajo la iniciativa y dirección de Grossberg en Estados Unidos, Kohonen en Finlandia y Amari en Japón¹⁷. En 1997 aparecieron las *long short term memory* que son un tipo de *recurrent neural network*. Esta arquitectura permite conexiones “hacia atrás” entre las capas, lo que las hace buenas para procesar datos de *tipo time series* (datos históricos).

16. José Naranjo-Torres, et al., “A Review of Convolutional Neural Network Applied to Fruit Image Processing”, *Applied Sciences* 10, no. 10 (2020): 3443, <https://doi.org/10.3390/app10103443>

17. Ernesto Varela-Arregocés y Edwin Campbells-Sánchez, “Redes neuronales artificiales: una revisión del estado del arte, aplicaciones y tendencias futuras”, *Investigación y Desarrollo en TIC 2*, no. 1 (2011): 18-27, <https://core.ac.uk/download/pdf/267928931.pdf>



En ese mismo año se crearon las Long Short-Term Memory (LSTM) que consisten en unas celdas de memoria que permiten a la red recordar valores por períodos cortos o largos. En 2006 aparecieron los modelos con “profundidad” (decenas o cientos de capas) con los que cada vez se lograba mayor capacidad de análisis de datos y por lo tanto obtener un mejor resultado. En 2014 fueron lanzadas las Generative Adversarial Networks (GAN) cuyo propósito es tener dos modelos de redes neuronales compitiendo. Uno llamado Generador toma inicialmente “datos basura” como entrada y genera muestras, y el otro modelo llamado Discriminador recibe a la vez muestras del Generador y del conjunto de entrenamiento (real) y deberá ser capaz de diferenciar entre las dos fuentes. Complementariamente podemos encontrar las redes neuronales con capacidad de autoorganización las cuales pueden crear su propio modelo o representación de la información recibida. Estas redes neuronales autoorganizan la información que reciben durante su ciclo y experiencia con el entorno al que son sometidas porque mientras que el aprendizaje es la modificación de cada elemento procesal, la autoorganización consiste en la modificación de la red neuronal completa para llevar a cabo un objetivo específico.

En el caso del arte, tiene la capacidad de analizar información y luego traducirla a sus diferentes medios dependiendo del caso, es decir, logra procesar la información, autoevaluarla y tener como resultado un producto no programado e inestable. Este último término entendido como la probabilidad de que los resultados sean susceptibles a ser modificados y reconfigurados, lo que hace que esta forma de relación con la información no sea un bloque sólido e inmodificable sino, antes bien, que esté en constante devenir. Esta autoorganización provoca la generalización, facultad de las redes neuronales de responder apropiadamente cuando se les presentan datos o situaciones a las que no había sido expuesta anteriormente. Así pueden actuar en relación con la complejidad, entenderla y realizar modificaciones que sugieran posibles soluciones, donde el sistema puede generalizar la entrada para obtener una respuesta. Esta característica es muy importante cuando se tienen que solucionar problemas en los cuales la información de entrada tiene matices y no es lo suficientemente clara; además permite que el sistema dé una solución incluso cuando la información de entrada está especificada de forma incompleta. Ahora bien, si de nuevo pensamos al humano como analogía, entendemos que esta posibilidad de analizar información que no es clara y está incompleta nos lleva a pensar que las máquinas tienen un nivel alto de interpretación, análisis y reconfiguración.



Visión por computadora y procesamiento del lenguaje natural

Antes de evidenciar las propuestas que trabajan con creatividad computacional es conveniente revisar dos elementos que hacen parte fundamental de la creatividad computacional. Por un lado, la visión por computadora. En cierto sentido, se podría decir que la visión es, en primer lugar, una tarea de procesamiento de información; sin embargo, es algo mucho más complejo, ya que, para poder interpretar el mundo, nuestros cerebros deben representar esta información en toda su abundancia de color, forma, movimiento y detalle. El estudio de la visión debe incluir no solo la extracción de diversos aspectos útiles del entorno a partir de imágenes, sino también una investigación sobre la naturaleza de las representaciones internas que nos permiten captar esta información y utilizarla como base para nuestras decisiones, pensamientos y acciones. Esta dualidad entre la representación y el procesamiento de información está en el núcleo de la mayoría de las tareas de visión por computadora. Hoy en día, las imágenes y videos están omnipresentes. Prácticamente todos los teléfonos móviles y computadoras poseen cámaras incorporadas, y es muy común que las personas almacenen varios *gigabytes* de fotos y videos en sus dispositivos. Programar una computadora y diseñar algoritmos capaces de interpretar el contenido de estas fotos y videos constituye el campo de estudio de la visión por computadora o *Computer Vision*.

La visión por computadora

Consiste en la extracción automatizada de información de las imágenes. Por información podemos entender casi cualquier cosa: complejos modelos que pueden ser 3D, posición de la cámara, reconocimiento de objetos, agrupación y búsqueda de contenido; también puede incluir la deformación de las imágenes mediante transformación de coordenadas o la generación de nuevas imágenes a partir de las existentes (visión artificial). El área de visión por computadora ha tenido un gran crecimiento en la última década. Se ha pasado de analizar imágenes que tenían que ser capturadas en ambientes muy controlados a ser capaces de interpretar imágenes obtenidas en ambientes desordenados y complejos. Parte de este crecimiento se debe a que se han creado grandes bases de datos y los algoritmos se entrenan para aprender de estos datos, obteniendo como resultado una mayor precisión. A continuación, se presentan algunas de las aplicaciones más comunes en el campo de la Visión por Computadora. Detección y



reconocimiento de objetos: encontrar un objeto específico dentro de una imagen o video, por ejemplo, una cara, un carro, una manzana. Detección y reconocimiento de actividad: interpretar las acciones de los objetos dentro de una imagen. Por ejemplo, si una persona está caminando, saltando, manejando un auto, si un avión está aterrizando. Recolección de datos para entrenamiento: los algoritmos se entrenan en imágenes que ya tienen las etiquetas de los objetos dentro de ella. Reconstrucción 3D: a partir de una imagen o video se puede calcular la estructura 3D de la escena. Sistemas de visión artificial: se utilizan algoritmos para generar nuevas imágenes a partir de imágenes ya existentes.

Por otro lado, encontramos el Natural Processing Language (NPL), que es el campo de estudio que se enfoca en la interacción entre las computadoras y los humanos usando el lenguaje natural. El objetivo es que las computadoras sean capaces de entender, interpretar y generar lenguaje de una manera que sea valiosa. El NPL es un componente de la IA. En el campo del NPL se intenta diseñar y construir sistemas que permitan a las computadoras procesar e interpretar datos del lenguaje humano. La meta final es que estos sistemas puedan “leer”, “decir” y “entender” un idioma de manera natural y útil, igual que los humanos. Para poder hacerlo, se usan una serie de técnicas de aprendizaje automático, en las cuales se entrena a una computadora para que realice tareas específicas. Estas técnicas incluyen el aprendizaje supervisado y no supervisado, así como el uso de grandes bases de datos de lenguaje que son usadas para entrenar los modelos. A continuación, se describen algunas de las aplicaciones del NPL. Traducción automática: convertir texto de un idioma a otro; análisis de sentimientos: determinar las emociones detrás de un texto; reconocimiento de voz: convertir una palabra hablada en un conjunto de caracteres; resumen automático: generar automáticamente un resumen a partir de un texto más largo; *chatbots*: sistemas que pueden mantener una conversación con humanos.

El procesamiento del lenguaje natural es un campo de estudio que ha crecido en los últimos años debido a los avances en la capacidad de las computadoras para procesar grandes cantidades de datos y a la disponibilidad de grandes bases de datos de lenguaje. Los algoritmos modernos de NPL son capaces de realizar tareas complejas de lenguaje con un alto grado de precisión, lo que ha permitido el desarrollo de aplicaciones útiles en una variedad de campos. En este contexto, es claro que tanto la visión por computadora como el procesamiento del lenguaje natural son componentes esenciales de la creatividad computacional, pues permiten a las máquinas interactuar con el mundo de manera más sofisticada



y producir resultados que antes eran impensables. Estos avances han abierto nuevas posibilidades para la colaboración entre humanos y máquinas en el campo del arte, permitiendo a los artistas explorar nuevas formas de expresión y expandir los límites de su creatividad.

Deep Dream Generator de Google

Google es de las compañías tecnológicas más fuertes y que más inversión e investigación está generando en el campo de la IA. Su trabajo con la visión por ordenador ha creado un programa llamado, Deep Dream, que hace parte de un proceso en el cual la compañía “ha pasado los últimos años enseñando a los ordenadores cómo ver, entender y apreciar nuestro mundo”¹⁸, todo esto con la intención de construir un programa que pueda clasificar imágenes simplemente “mirándolas”. Deep Dream es una técnica para generar nuevas imágenes utilizando una red neuronal artificial entrenada con millones de parámetros, donde el proceso funciona a partir de cargar una imagen inicial que el software analizará e interpretará gracias a la técnica de visión por ordenador. Posterior a ello, se combina dicha imagen con otra que la red neuronal volverá a analizar y empezará a entender ambas imágenes para lograr una y es por esto que la red neuronal a partir del procesamiento de estas dos imágenes dará como resultado una tercera (figura 1). Las redes neuronales que están más cerca de la imagen de entrada responderán a características simples, mientras que las neuronas en la parte más profunda de la red responderán a características más complejas, por lo tanto, dependiendo de la profundidad de la capa de red neuronal a la que se dirige se obtienen diferentes formas y características que a menudo conducen a nuevas e interesantes recombinaciones de elementos de conocimiento que la red ha aprendido¹⁹.

18. Alexander Mordvintsev, Christopher Olah y Mike Tyka, “Inceptionism: Going Deeper into Neural Networks”, *Google Research* (blog), <https://research.google/blog/inceptionism-going-deeper-into-neural-networks/>

19. Yann LeCun, Yoshua Bengio y Geoffrey Hinton, “Deep learning”, *Nature* 521 (2015): 436-444, <https://doi.org/10.1038/nature14539>

Figura 1. Deep Dream Generation



Fuente: imagen extraída de Deep Dream Generator Free AI Art Generator, 2021, <https://deepdreamgenerator.com/>

Como parte de este proyecto, Google presentó, en asociación con la Fundación Gray Area, el evento Deep Dream: The Art of Neural Networks el 26 de febrero de 2016 en San Francisco, Estados Unidos²⁰. Gray Area es una Organización no Gubernamental que promueve iniciativas de colaboración entre las artes y la tecnología. La apertura del evento estuvo a cargo de Blaise Agüera y Arcas, reconocido investigador en neuroingeniería, diseñador e ingeniero distinguido de Microsoft antes de unirse a Google, donde actualmente es una de las principales autoridades en el campo de la imagen y la inteligencia de máquinas. El trabajo de algunos artistas en este campo,

20. Mordvintsev, Olah y Mike Tyka, "Inceptionism".





tiene ya un cierto reconocimiento, como el del turco Memo Akten, quien reside en Londres y cuenta con un gran portafolio que incluye una colección con ayuda de Deep Dream (figura 2). También CM Kosemen, Pintor turco que decidió incorporar el *software* Deep Dream en su trabajo y con la ayuda de un investigador sueco de inteligencia artificial impulsa algunas obras de arte que son generadas gracias al uso de redes neuronales y creatividad computacional (figuras 2 y 3).

Figura 2. Distributed Consciousness



Fuente: imagen extraída de Memo Akten, “Distributed Consciousness (2021)”, [memo.tv](https://www.memo.tv/works/distributed-consciousness/) (página web), 2021, <https://www.memo.tv/works/distributed-consciousness/>

Figura 3. Kosemen



Fuente: imagen extraída de Joel Burgess, “The best 10 Deep Dream images”, [techradar](https://www.techradar.com/news/internet/the-best-10-deep-dream-images-1298829) (página web), 10 de julio de 2015, <https://www.techradar.com/news/internet/the-best-10-deep-dream-images-1298829>



Además de obtener una idea de cómo las redes neuronales artificiales llevan a cabo tareas de clasificación, este tipo de imágenes podrían ser consideradas como propuestas artísticas. Se podría decir que es una de las primeras aplicaciones artísticas de *machine learning* en las que se ponen en escena las prácticas artísticas contemporáneas y que es caracterizado por los sistemas artificiales que operan de manera autónoma²¹. Es por esto, que se han planteado las referencias de artistas que han llevado a cabo este tipo de prácticas durante este periodo de tiempo y han servido de estudio para reconocer la relación entre las prácticas artísticas contemporáneas y la IA.

DALL·E. Open IA. Creador de imágenes a partir de texto (GPT 3)

Open IA es una compañía dedicada al avance e investigación sobre IA con el objetivo de generar beneficios a la humanidad. Esta entró en una red neuronal que llamaron DALL·E que crea imágenes a partir de textos²². Esta red neuronal trabaja con GPT 3 y es capaz de analizar doce mil millones de datos y es entrenada para generar imágenes a partir de descripciones de texto, es decir, no es una representación simple, tiene un grado significativo de abstracción ya que logra combinar conceptos no relacionados de manera evidente teniendo como *input* un texto con contenido semántico. Nuestra forma de entender el lenguaje nos permite asimilar conceptos aparentemente sin asociación lógica, por lo cual podemos imaginar y construir determinadas representaciones a través de ello. Así, por ejemplo, en las vanguardias, el surrealismo operaba bajo los postulados freudianos y entendía el mundo en relación al inconsciente y subconsciente, produciendo arte a partir de ello. De igual forma fue posible que DALL·E lograra la capacidad de combinar

Ideas dispares para sintetizar objetos, algunos de los cuales es poco probable que existan en el mundo real [figura 4]. Exploramos esta capacidad en dos instancias: transfiriendo cualidades de varios conceptos a los animales y diseñando productos inspirándose en conceptos no relacionados.²³

21. LeCun, Bengio y Hinton, "Deep learning".

22. "DALL·E: Creating images from text", *OpenAI* (página web), 5 de enero de 2021, <https://www.openai.com/research/dall-e>

23. "DALL·E: Creating".



Figura 4. Representación de imágenes generadas por DALL-E



Fuente: imagen producida en 2021 a partir “DALL-E: Creating images from text”, con las frases: “un caracol hecho de arpa, un caracol con textura de arpa” (izquierda) y “un sillón en forma de aguacate, un sillón imitando un aguacate” (derecha).

Es claro que GPT 3 ha logrado un nivel de complejidad importante y supone al observador un alto grado de sofisticación dado el nivel de abstracción y transformación de la imagen haciendo análisis de texto. Se evidencia claramente que este avance es una gran herramienta para artistas, diseñadores industriales y artistas visuales, solo por mencionar algunos, pues ayuda no sustituyendo la capacidad humana, sino complementando todo su proceso creativo. Como se sostiene en este artículo, la creatividad computacional existe para complementar al artista y generar una comunión entre humano y máquina donde podemos concluir que aún hay un camino muy amplio por recorrer, experimentar y escribir. La ley de Moore y la ley de Huang han mostrado cómo los avances en estos campos son impresionantes y de una velocidad que suscitan muchas y profundas reflexiones sobre estos procesos, lo que plantea una necesidad cada vez más urgente de que volquemos nuestra mirada hacia ellos, entendamos estos nuevos marcos de creación, y a su vez, aprovechemos el abanico de posibilidades que desde allí se abre.

Artistas que trabajan bajo la lógica y el entendimiento del uso de redes neuronales y creatividad computacional



Juan-Estreban Ocampo-Rendón
Desarrollo de las artes visuales

Sofía Crespo

Crespo es una artista que se interesa profundamente en las tecnologías inspiradas en la biología. Uno de sus principales enfoques es cómo la vida orgánica utiliza mecanismos artificiales para simular y evolucionar, destacando que las tecnologías son productos de la vida orgánica que las creó, y no objetos completamente separados. Crespo analiza las similitudes entre las técnicas de formación de imágenes de IA y la manera en que los humanos se expresan creativamente y reconocen cognitivamente su mundo. Su trabajo aprovecha el potencial de la IA en la práctica artística y su capacidad para remodelar nuestra comprensión de la creatividad. Además, está muy preocupada por el cambio dinámico en el papel de los artistas que trabajan con técnicas de aprendizaje automático²⁴.

Una de sus obras más significativas con mayor potencial visual es *Neuronal Zoo*, en donde explora las formas en que funciona la creatividad: la recombinación de elementos conocidos en elementos nuevos. Estas imágenes se parecen a la naturaleza, pero a una naturaleza imaginada que ha sido reordenada²⁵. Como ya se mencionó, una de las formas de percepción humanas es a través de lo visual, centrándose en reconocer formas, texturas y colores. El cerebro es consciente de ello y crea una imagen que es la que percibimos (figura 5), pero simultáneamente cuando los elementos no son conocidos y no configuran una imagen lógica, aun así, el cerebro intentará configurar formas aparentemente lógicas. En este caso, y según la misma artista, ambas realidades se apoyan de la visión por computadora y el aprendizaje automático para ofrecer un puente entre nosotros y una “naturaleza” especulativa a la que solo se accede a través del uso de la IA como lo es el resultado de *Neuronal Zoo*²⁶.

24. Sofía Crespo, *Neural Zoo* (página web), 2018, <https://neuralzoo.com/>

25. Crespo, *Neural Zoo*.

26. Crespo, *Neural Zoo*.



Figura 5. Neuronal Zoo



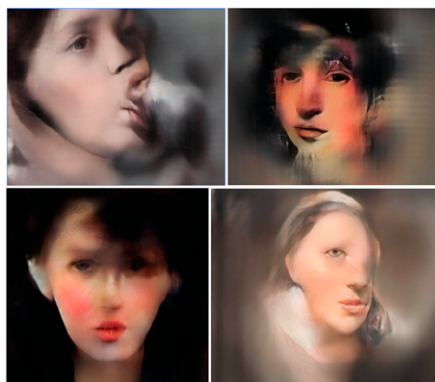
Fuente: imagen extraída Sofia Crespo, *Neural Zoo* (página web), 2018, <https://neuralzoo.com/>

Partiendo del nivel de la realidad conocida, en última instancia podríamos estar digitalizando procesos cognitivos y utilizándolos para alimentar nuevos insumos de percepción del mundo, y así los procesos en una red neuronal artificial se convierten en una herramienta de creación que permite nuevas experiencias de lo familiar. Algo que es significativo resaltar en el trabajo de Crespo, es su capacidad de percibir en la naturaleza el componente artificial, el cómo la tecnología se ha vuelto un elemento fundamental de la vida misma, que hace explícita la estrecha relación y comunión que allí se vive y esto lo hace evidente desde dos lugares: el entendimiento y análisis de la naturaleza misma, y los patrones que en ella existen, desde el uso de la IA y los patrones algorítmicos para completar ese binario tan potente que siempre se ha dado en el desarrollo y avance de la humanidad. Además de ello, hay un detonante en el trabajo de Crespo y es la pregunta que se hace respecto a los resultados obtenidos a través de esta estrecha relación “¿Por qué la imagen es bella?” a lo que se infiere que los resultados generados por la máquina logran trastocar los sentidos en tanto posibilidad estética, lo que quiere decir que una máquina tiene el potencial de emocionar a través de una producción. Si bien los juicios de belleza y del gusto entran en el terreno de la subjetividad se podría, en este caso, entender el resultado en la imagen de la obra de Crespo como la posibilidad de no ver una imagen creada por un agente informático, es decir, como una técnica muy sofisticada que logra una imagen, sino que se le da la carga de producto artístico entendido desde todas sus dimensiones. No son patrones, algoritmos, dígitos los que han creado la imagen, es un agente creador que posibilita el entendimiento de la imagen a partir de otras lógicas epistemológicas.

Mario Klingemann

Nuevamente como referente para entender el avance en el campo de la creatividad computacional, Klingemann, gracias al uso de las Generative Adversarial Networks (GAN), creó esta obra bautizada *Neural Glitch*, la cual consiste en introducir de manera aleatoria modificaciones en la arquitectura de un sistema de IA incapaz de interpretar información y transformarla en imagen (figura 6). En este caso, Klingemann entrenó las GAN para que malinterpreten los datos de entrada y de esta forma se interese por aprovechar el error, lo que quiere decir que, en este caso, el fallo es visto como un potencial creativo. En este comportamiento anómalo es donde reside la creatividad de la red neuronal, dando como resultado una serie de imágenes inesperadas o “imposibles”, de clara evocación surrealista²⁷. La tarea de Klingemann en este proceso consiste en modificar la arquitectura de la red neuronal para que se comporte de manera creativa y anómala, y en preparar el conjunto de imágenes con las que trabaja la red. Sin embargo, la selección de las características finales de las imágenes y la decisión sobre cómo se recombinan entre sí dependen exclusivamente de la máquina. Esto logra un proceso de transformación visual continua e infinita, producto de un procesamiento computacional autónomo, sin la intervención directa del artista. Klingemann se desprende de la obra, permitiendo que esté en continuo cambio, presentando así una serie de retratos que, gracias a los errores, ofrecen una propuesta estética de gran envergadura.

Figura 6. Neural Glitch



Fuente: imágenes extraídas de Mario Klingemann, “Neural Glitch”, *Issues in Science and Technology* 36, no. 2 (2020), <https://issues.org/klingemann-neural-glitch/>

27. Mario Klingemann, “Neural Glitch”, *Issues in Science and Technology* 36, no. 2 (2020), <https://issues.org/klingemann-neural-glitch/>





Pensar en este tipo de proyectos conlleva situar el fallo planteado por Klingemann en el escenario de la estética de las máquinas dado que nos propone por encima de su proceder técnico, una idea muy significativa respecto a los resultados obtenidos. Esta propuesta contiene todo el potencial de obra de arte en tanto producción que significa el arte en un contexto en el cual este se está modificando con a la IA. Otra de las obras más significativas de Klingemann es *Uncanny Mirror*. Se trata de una instalación enfocada principalmente en el *feedback*, la autopercepción y en ser percibido por un otro artificial, es decir, que esta obra que entra en la categoría de interactividad produce retratos digitales en tiempo real de los espectadores. Analiza los patrones faciales biométricos, así como la información sobre la pose y los movimientos de las manos, y luego presenta una imagen pictórica basada en todo lo que ha visto anteriormente. Un reflejo de cómo la máquina ve a su observador:

En *Uncanny Mirror* aparecen tres tensiones principales asociadas a esta categoría de análisis. La primera surge a través de un juego entre el tiempo real y el tiempo dilatado. Al aproximarse el espectador a la obra, transcurren unos segundos antes de que su rostro sea analizado por las redes neuronales artificiales y se proponga como resultado una secuencia de imágenes de video que configuran una imagen similar al rostro del espectador. Es un periodo muy corto de tiempo, pero permite que la expectativa del lado del visitante de la exhibición crezca. Algunos de los espectadores que visitaron la exposición expresaron sorpresa y admiración al reconocer su imagen en la propuesta estética del IA.²⁸

Klingemann explica que el modelo no almacena los rostros de personas individuales “sino más bien una idea general de la apariencia de la audiencia”²⁹. El *feedback* es casi instantáneo y produce en los espectadores la sensación de estar siendo observados tanto por la máquina como por ellos mismos. Se da un juego entre el estado activo y el estado de reposo de la obra, dado que, cuando el dispositivo entra en modo de “reposo”, durante el cual las imágenes que pasan por la pantalla hacen parte de interacciones previas con otros espectadores, se genera una especie de *collage* y de rostros que se funden y se amalgaman presentados de manera intermitente durante las horas de exhibición de la pieza.

28. Mario Klingemann, “Uncanny Mirror”, *Quasimondo* (blog), 29 de agosto de 2020, <https://underdestruction.com/2020/08/29/uncanny-mirror/>

29. Klingemann, “Uncanny Mirror”.

Figura 7. Uncanny Mirror



Fuente: imagen extraída de Mario Klingemann, “Uncanny Mirror”, *Quasimondo* (blog), 29 de agosto de 2020, <https://underdestruction.com/2020/08/29/uncanny-mirror/>

Esta obra es bastante reveladora puesto que pone en juego dos elementos fundamentales. Por un lado la interacción entre obra y espectador, donde el espectador juega un papel activo dentro del sistema y, por lo tanto, la experiencia estética se ve trastocada fuera del ámbito de lo contemplativo para ser más sensorial; y por el otro, la posibilidad de que una IA pueda ser un agente activo que está transformando la obra continuamente, al tiempo que crea la antesala de lo que se nombra como una obra de arte viva, pues para el mismo Klingemann —cuyo arte de IA a menudo explora la forma humana— las audiencias son “una fuente interesante de datos”, insumos que brindan imprevisibilidad y riesgo. Su instalación está en constante aprendizaje, al igual que todos los datos que posibilitan la obra, ya que el *feedback* que realiza la IA se basa en el conocimiento acumulado de la máquina y cada rostro que se produce contiene algo de los que ya pasaron y fueron observados, por lo que esta obra es un cúmulo vivo de aprendizaje e interacción.

Así pues, en muchos estudios contemporáneos se ha establecido que la creatividad tiene fundamentos graduales, lo que quiere decir que no hay unanimidad al





entender el proceso creativo como una fórmula establecida que permita entender la línea sobre la cual esta puede adquirirse. Más allá, también es importante ver la creatividad por fuera de la centralidad humana, pues hay evidencias que demuestran que incluso en los animales se puede hablar de posibilidades creativas en tanto la capacidad de resolver problemas puntuales con relación al entorno en el que habitan. De la misma manera, los artistas han logrado ver en la máquinas una posibilidad de creación conjunta donde también podemos entrever que este nuevo componente tecnológico tiene la posibilidad de proponer nueva información procedente de la relación con el entorno, del aprendizaje, entendimiento y generación de resultados. Empero, algunos de los argumentos para evitar aceptar la creatividad computacional es que en muchos casos se piensa que este agente no es creativo, dado que parte de ejemplos previos o tiene una relación con su programador en la que se basa para generar o validar los resultados, obviando que la humanidad también genera obras con base en ejemplos o referencias anteriores y en relación con otras personas con las que estamos en constante retroalimentación e intercambio de información que es en últimas, unas de las posibilidades de construcción de conocimiento.

Dado lo anterior, se pone de relieve el concepto de creatividad colectiva entendida en el sentido y en la posibilidad de construir conocimiento en relación con lo otro y con el otro que retroalimenta una idea o un proceso creativo, es decir, hay un saber multidisciplinar que supone la potencia de creación. Por lo tanto, este es un tema que atraviesa la creatividad computacional puesto que con ella se configura una nueva forma de construcción de conocimiento derivada de la creatividad colectiva y de la multidisciplinariedad. No obstante, esto supone un gran reto, dado que la generación de artefactos con un potencial de creación nos lleva a cuestionar la condición misma de la humanidad como centro único de potencial creativo, por lo que una de las preguntas que surgen es ¿cómo podemos evaluar los resultados de un objeto artístico cuando su producción fue ejecutada por un agente computacional?

En ámbitos científicos, matemáticos o específicamente desde una mirada técnica, la validación podría resultar sencilla dado que no requiere de una profundización a nivel conceptual, filosófico, fenomenológico y epistemológico como si lo requiere un análisis desde el campo artístico, sin embargo, hay muchos posibles modos de evaluar los resultados y diferentes consideraciones de índole estético a tener en cuenta, entre otras, la posibilidad o capacidad de evocar una respuesta emocional en el espectador. Pero ¿cómo conseguir que una IA genere emociones con sus



obras? ¿Quién puede validar o evaluar sus resultados y darle la retroalimentación necesaria? Las respuestas ya están enunciadas en la referencia de artistas, organizaciones y *software* presentados en el presente escrito donde se muestra que la IA y la creatividad computacional no solo son una herramienta como el pincel y el lápiz, sino que su papel ha abierto todo un mundo de posibilidades, dudas y si se quiere miedos, pero que con todo ello ha supuesto un giro epistemológico fundamental para todos los procesos creativos y para el entramado social y estético.

Conclusiones

La inteligencia artificial en las artes digitales es un campo de estudio que sigue expandiéndose y revelando nuevas posibilidades. La investigación presentada en este artículo ha explorado cómo las tecnologías de IA están transformando los procesos creativos y las prácticas artísticas contemporáneas, proporcionando un marco conceptual y ejemplos específicos de obras que ilustran estos cambios. Las tecnologías de IA están redefiniendo la relación entre el artista y la herramienta creativa, al pasar de ser meros instrumentos a convertirse en colaboradores activos en el proceso creativo. Esto abre un diálogo sobre la autoría y la originalidad en el arte, cuestionando la noción tradicional de que la creatividad es una capacidad exclusivamente humana. Además, el uso de IA en el arte ha permitido explorar nuevas estéticas y formas de expresión que serían difíciles de alcanzar con medios tradicionales. Las obras generadas por IA pueden sorprender e inspirar, mostrando que estas tecnologías no solo replican patrones conocidos, sino que también pueden innovar y ofrecer perspectivas frescas. Sin embargo, este avance no está exento de desafíos. La aceptación cultural y la validación de las obras generadas por IA son aspectos críticos que necesitan ser abordados. Es fundamental desarrollar un marco ético que guíe el uso de la IA en la creación artística, asegurando que estas tecnologías se utilicen de manera que respeten la integridad y la autoría artística. Este marco debe considerar cuestiones como la transparencia en el proceso creativo y la atribución de crédito a los artistas humanos involucrados.

Entre los hallazgos principales de esta investigación se encuentran los siguientes aspectos. Primero, la valoración de la interacción humanidad-máquina como proceso creativo: La investigación destaca que la creatividad computacional no debe entenderse simplemente como una máquina siendo creativa en sí misma, sino como una colaboración sinérgica entre humanos y máquinas. Los artistas



están utilizando IA no solo como una herramienta, sino como un cocreador que expande las posibilidades creativas más allá de las capacidades individuales humanas. Ejemplos como las obras de Mario Klingemann y Sofía Crespo demuestran cómo la interacción con IA puede llevar a resultados inesperados y estéticamente innovadores. Segundo, la redefinición de la creatividad, pues las obras generadas por IA desafían las nociones tradicionales de originalidad y novedad, sugiriendo que la creatividad es una construcción cultural en constante evolución. Los sistemas de IA, al generar resultados que no estaban programados explícitamente por sus creadores, muestran que pueden ser considerados agentes creativos bajo nuevas definiciones de creatividad.

Tercero, identificar las capacidades técnicas y estéticas de las IA en tanto técnicas avanzadas de redes neuronales, como las GAN, y el procesamiento de grandes cantidades de datos, han permitido a las IA producir resultados visuales y auditivos de alta calidad. Estas capacidades técnicas están redefiniendo los límites de lo que puede considerarse arte y están creando nuevas formas estéticas que son posibles solo a través de la colaboración entre humanos y máquinas. Obras como *Neuronal Zoo* de Sofía Crespo y *Uncanny Mirror* de Mario Klingemann son ejemplos de cómo la IA puede generar estéticas innovadoras y perturbadoras. Cuarto, señalar retos y oportunidades porque a pesar de los avances existen desafíos significativos en la integración de la IA en las artes la aceptación cultural y la validación de las obras generadas por IA siguen siendo cuestiones críticas. Además, la necesidad de un marco ético que guíe el uso de la IA en la creación artística es fundamental para asegurar que estas tecnologías se utilicen de manera que respeten la integridad y la autoría artística. Y quinto, indicar el impacto futuro y direcciones de investigación porque la evolución de las tecnologías de IA promete continuar impactando el campo del arte de maneras impredecibles y emocionantes. Futuros estudios podrían enfocarse en cómo las IA pueden no solo colaborar, sino también inspirar nuevas formas de expresión artística y cultural. Además, la investigación podría explorar más a fondo cómo las IA pueden ser utilizadas para democratizar el acceso a herramientas creativas y expandir la participación en los procesos artísticos.



Bibliografía

Fuentes primarias

Multimedia y presentaciones

- [1] Akten, Memo. “Distributed Consciousness (2021)”. *Memo.tv* (página web), 2021. <https://www.memo.tv/works/distributed-consciousness/>
- [2] Burgess, Joel. “The best 10 Deep Dream images”. *Techradar* (página web), 10 de julio de 2015. <https://www.techradar.com/news/internet/the-best-10-deep-dream-images-1298829>
- [3] Crespo, Sofía. *Neural Zoo* (página web), 2018. <https://neuralzoo.com/>
- [4] Deep Dream Generator Free AI Art Generator, 2021. <https://deepdreamgenerator.com/>
- [5] Klingemann, Mario. “Neural Glitch”. *Issues in Science and Technology* 36, no. 2 (2020). <https://issues.org/klingemann-neural-glitch/>
- [6] Klingemann, Mario. “Uncanny Mirror”. *Quasimondo* (blog), 29 de agosto de 2020. <https://underdestruction.com/2020/08/29/uncanny-mirror/>

Fuentes secundarias

- [7] “DALL·E: Creating images from text”. *OpenAI* (página web), 5 de enero de 2021. <https://www.openai.com/research/dall-e>
- [8] Bostrom, Nick. *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford: Oxford University Press, 2016.
- [9] Díez-Sánchez, Jorge. “Creatividad y educación: Análisis de enfoques contemporáneos”. *Educación y Pedagogía* 27, no. 2 (2015): 75-90.
- [10] Esquivias, Ricardo. “Creatividad y cognición: Perspectivas históricas”. *Revista de Psicología* 22, no. 1 (2004): 34-50.
- [11] Gardner, Howard. *The Mind’s New Science: A History of the Cognitive Revolution*. Nueva York: Basic Books, 1985.
- [12] Harari, Yuval-Noah. *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*. Nueva York: Harper, 2018.
- [13] Kelly, Sean Dorrance. “El ensayo filosófico que explica por qué la IA no puede ser creativa”. *MIT Technology Review*, 8 de abril de 2019. <https://www.technologyreview.es/s/10962/el-ensayo-filosofico-que-explica-por-que-la-ia-no-puede-ser-creativa>



- [14] Kertéz, José. “La relación entre hardware y software en la psicología”. *Revista de Psicología y Neurociencia* 15, no. 2 (2002): 134-148.
- [15] LeCun, Yann, Yoshua Bengio y Geoffrey Hinton. “Deep learning”. *Nature* 521 (2015): 436-444. <https://doi.org/10.1038/nature14539>
- [16] López de Mántaras, Ramón. “La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional”. En *El próximo paso. La vida exponencial*. Madrid: BBVA, 2016. <https://www.bbvaopenmind.com/articulos/la-inteligencia-artificial-y-las-artes-hacia-una-creatividad-computacional/>
- [17] Mordvintsev, Alexander, Christopher Olah y Mike Tyka. “Inceptionism: Going Deeper into Neural Networks”. *Google Research* (blog). <https://research.google/blog/inceptionism-going-deeper-into-neural-networks/>
- [18] Naranjo-Torres, José, Marco Mora, Ruber Hernández-García, Ricardo J. Barrientos, Claudio Fredes y Andrés Valenzuela. “A Review of Convolutional Neural Network Applied to Fruit Image Processing”. *Applied Sciences* 10, no. 10 (2020): 3443. <https://doi.org/10.3390/app10103443>
- [19] Palazzesi, Ariel. “La Máquina Analítica de Babbage”. *Neoteo* (página web). <https://www.neoteo.com/la-maquina-analitica-de-babbage/>
- [20] Pascale, Pablo. “¿Dónde está la creatividad? El modelo de Csikszentmihalyi”. *Creatividad innovación sociedad* (blog), 20 de septiembre de 2012. <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/20/donde-esta-la-creatividad-el-modelo-de-csikszentmihalyi/>
- [21] Varela-Arregocés, Ernesto y Edwin Campbells-Sánchez. “Redes neuronales artificiales: una revisión del estado del arte, aplicaciones y tendencias futuras”. *Investigación y Desarrollo en TIC* 2, no. 1 (2011): 18-27. <https://core.ac.uk/download/pdf/267928931.pdf>



ARTÍCULO

“Ver a cidade”: o Porto artístico de Mário Cláudio

Mariana Caser da Costa



Edición 18 (Julio - diciembre de 2023)

E-ISSN 2389-9794



“Ver a cidade”: o Porto artístico de Mário Cláudio*




 DOI: <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.101701>

Mariana Caser da Costa**

Resumo: em *Meu Porto* (2001), o escritor português Mário Cláudio apresenta sua cidade natal não apenas sob os vieses turístico e literário, que, inevitavelmente, a leitura traz à tona, mas opta por inscrever o Porto em uma profícua recolha afetiva. Assim, ruas, construções, monumentos, pinturas, narrativas, receitas culinárias e filmes, além de efabulações, anedotas e memórias, tripeiras e pessoais, constituem o Porto artístico de Mário Cláudio. Para “ver a cidade” sob o óculo marioclaudiano, a presente leitura baseia-se nas ideias teórico-críticas de, entre outros, Georges Didi-Huberman, Maria Theresa Abelha Alves e Dalva Calvão, além de na produção do próprio escritor, bem como na de outros artistas portuenses, como Helder Pacheco e Manoel de Oliveira – respectivamente, cronista e realizador, que contribuem, na obra, com a elaboração dessa espécie de mapa afetivo-estético da cidade Invicta. Com este texto, pretende-se demonstrar que Mário Cláudio, escritor da contemporaneidade, cria visualidades complementares ao texto literário, que dialoga intensamente com outras formas de expressão artística, quer pelo destaque dado ao caráter autorreflexivo de sua literatura, quer pelos recortes artísticos da cidade e sobre ela, que a referida obra dá a ler/ver.

Palavras-chave: cidade; diálogos interartes; literatura; literatura portuguesa contemporânea; Mário Cláudio; *Meu Porto*.

* **Recibido:** 18 de marzo 2022 / **Aprobado:** 28 de septiembre de 2022 / **Modificado:** 16 de noviembre de 2022. Artigo de investigação derivado da pesquisa intitulada “A cidade como estirpe: literatura e outras artes no percurso autobiográfico de Mário Cláudio”, levada a cabo no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Literatura, subárea Literatura Comparada, da Universidade Federal Fluminense (Niterói, Brasil). A pesquisadora foi financiada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e teve apoio do Centro Mário Cláudio (Venade, Paredes de Coura, Portugal), onde foi recebida como investigadora residente.

** Doutora em Literatura Comparada pela Universidade Federal Fluminense (Niterói, Brasil). Revisora do quadro permanente da Fundação Centro de Ciências e Educação Superior a Distância do Estado do Rio de Janeiro (CECIERJ) (Rio de Janeiro, Brasil)  <https://orcid.org/0000-0002-0930-6642>  caser.mariana@gmail.com  mcosta@cecierj.edu.br

.....
Cómo citar / How to Cite Item: Caser da Costa, Mariana. “Ver a cidade’: o Porto artístico de Mário Cláudio”. *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, no. 18 (2023): 159-186. <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.101701>





“See the City”: Mario Claudio’s Artistic Oporto

Abstract: in *Meu Porto* (2001), the Portuguese writer Mário Cláudio presents his birth town not only under tourist and literary points of view, which are inevitably brought up by reading, but also chooses to inscribe Oporto in a fruitful affective collection. Thus, streets, buildings, monuments, paintings, narratives, recipes and cinema, in addition to stories, anecdotes and memories, local and personal ones, constitute the artistic Oporto of Mário Cláudio. In order to “see the city” under Mario-Claudian lens, this reading is based on the theoretical-critical ideas of, among others, Georges Didi-Huberman, Maria Theresa Abelha Alves, and Dalva Calvão, in addition to the writer’s own production, as well as other Oporto artists, such as Helder Pacheco and Manoel de Oliveira – chronicler and director, respectively, who contribute in the book for the elaboration of this kind of affective-aesthetic map of Invicta. With this text, we intend to demonstrate that Mário Cláudio, a contemporary writer, creates visualities complementary to the literary text, which dialogues intensely with other forms of artistic expression, either by the emphasis given to the self-reflexive character of his literature, or by the artistic frames of the city and about it, which the referred work allows us to read/see.

Keywords: city; contemporary Portuguese literature; interartistic dialogues; literature; Mário Cláudio; *Meu Porto*.

“Ver la ciudad”: el artístico Oporto de Mário Cláudio

Resumen: en *Meu Porto* (2001), el escritor portugués Mário Cláudio presenta su ciudad natal no sólo desde los puntos de vista turísticos y literarios, que la lectura inevitablemente saca a la luz, sino que opta por transformar Oporto en una valiosa obra afectiva. Así, calles, construcciones, monumentos, pinturas, narraciones, recetas culinarias y películas, además de fabulaciones, anécdotas y recuerdos, locales y personales, constituyen la perspectiva artística de la descripción realizada por Mário Cláudio. Para “ver la ciudad” bajo el lente mario-claudiano, la presente lectura se apoya en las ideas teórico-críticas de, entre otros, Georges Didi-Huberman, Maria Theresa Abelha Alves y Dalva Calvão, además de la producción del propio escritor, así como en la de otros artistas portuenses, como Helder Pacheco y Manoel de Oliveira – respectivamente, cronista y cineasta, que contribuyen, en la obra, a la elaboración de este tipo de mapa afectivo-estético de la ciudad Invicta. Con este texto, se busca demostrar que Mário Cláudio, escritor



contemporâneo, cria visualidades complementarias al texto literario, que dialoga intensamente con otras formas de expresión artística, ya sea por el énfasis dado al carácter autorreflexivo de su literatura, o por los fragmentos artísticos de la ciudad y sobre ella, que la citada obra invita a leer/ver.

Palabras clave: ciudad; diálogos interartísticos; literatura; literatura portuguesa contemporánea; Mário Cláudio; *Meu Porto*.

“E depois, como por magia, o nosso olhar transforma a cidade. Transforma-a, dilui-a, decompõe-na em miríades de luzes e de sombras, misturando os momentos de consciência do ambiente visível com o universo inacessível da ilusão e da fantasia. E a cidade transfigura-se em imagens, sensações da passagem dos dias pela nossa vida. Transfigura-se. É sonho. Azul e cinza. É ilusão. Num espaço (re)construído de memória. Atravessando o tempo. Magicamente. (A cidade existe ou - não mais do que isso - é a persistência das nossas utopias?)”.¹

O caráter híbrido de *Meu Porto*, obra do escritor português Mário Cláudio publicada em 2001, torna-o um texto excepcional entre os trabalhos mais conhecidos do artista, inclusive por ser o produto de uma encomenda feita naquele mesmo ano, quando se celebrava o Porto, junto com Roterdã, nos Países Baixos, como as capitais europeias da cultura. Sobre seu processo criativo, o escritor afirma em entrevista:

[...] Todos os meus livros são apaixonados, parto para eles com uma grande dose de paixão e a tendência é que ela vá crescendo à medida que o livro se vai fazendo. Não acredito muito em livros feitos por outros motivos. A história do livro veio ao meu encontro, não fui eu que a procurei.²

Nessa perspectiva, ele parece reverter o sentido de encomenda do texto de *Meu Porto* ao escrever sobre a cidade optando por tecer, afinal, “[...] um tributo à cidade, um tributo ao passado, um tributo à vida e, principalmente, um tributo à arte, a todas as artes que, ao longo do tempo, a edificaram e a celebraram”³. Elegendo o Porto como a

1. Hélder Pacheco, *Porto, memória e esquecimento* (Porto: Afrontamento, 2002), 190.

2. Laura Castro, coord., *Mário Cláudio. 30 Anos de Trabalho literário (1969-1999)* (Porto: Cooperativa Árvore – Fundação Eng. António de Almeida - Livraria Modo de Ler, 1999), 18.

3. Maria Theresa Abelha Alves, “A cidade do porto na página e no écran”, *Metamorfoses – Revista de Estudos Literários Luso-Afro-Brasileiros* 12, nos. 1/2 (2013): 25, <https://doi.org/10.35520/metamorfoses.2013.v12n0a21843>



cidade “entre todas as cidades”⁴, a obra, por meio de sua tessitura cuidadosa e atenta, apoia-se em remissões à memória do artista que (re)cria o burgo no livro. Com isso, no decorrer do texto, percorremos a história cidadina, seus espaços, sua paisagem, obras de arte e artistas relacionados ao Porto, em uma espécie de visita guiada pelo autor. Nesse sistema dialógico e elogioso, Mário Cláudio, “sem um adjetivo a que pudesse”⁵ se apegar para denominar a cidade que seu texto nos convida a visitar, desloca o pronome “meu” de uma carga semântica basicamente possessiva para destacar a adjetivação, assim conferindo, talvez, a única característica possível ao burgo que homenageia. De início, o leitor já fica ciente de que não percorrerá, nas páginas do livro, um roteiro meramente turístico, histórico ou mesmo ficcional da cidade, mas que o passeio ocorrerá por vias alternativas desta que se deixa ver como o Porto artístico de Mário Cláudio.

Como na crônica de Hélder Pacheco que ajuda a intitular este artigo, “ver a cidade” é um ato que conjuga memória e leitura. No texto, um dos que compõem *Porto, memória e esquecimento*, a cidade é vista pelo óculo oitocentista da obra de Júlio Dinis - *Uma família inglesa* - em que “cenas da vida do Porto” sustentam o costume dos tripeiros mais antigos de contemplar a *vera cidade*, de modo a “[...] captar a vida e ler os significados do que existia à nossa volta”⁶. De forma análoga, em *Meu Porto*, vemos a cidade a partir de uma profusão de elementos artísticos reveladores do Porto que o artista considera verdadeiro, real, porque nele se identifica. Nesse espaço reconstituído, imagens, referências e, sobretudo, incursões textuais ao universo imagético conduzem ao entendimento de que a obra, por seu caráter visual e dialógico, abre-se a novas possibilidades de leitura e de conhecimento da cidade por um percurso afetivo e crítico. Esse trajeto ajuda a inscrever a literatura marioclaudiana

[...] numa longa tradição, na qual se evidencia o interesse de escritores em estabelecer relações entre a palavra escrita e outras manifestações estéticas, permitindo ao texto literário, das mais diferenciadas maneiras, constituir-se como espaço de acolhimento, de divulgação, de diálogo e de reflexão sobre a produção artística em suas múltiplas realizações, bem como de indagações sobre o estatuto daquele que produz a obra de arte.⁷

Considerando essa herança cultural, levantamos algumas questões pertinentes ao diálogo entre a literatura contemporânea, de que Mário Cláudio é representante,

4. Como no texto de Renato Cordeiro Gomes, *Todas as cidades, a cidade: literatura e experiência urbana* (Rio de Janeiro: Rocco, 2008).

5. Mário Cláudio, *Meu Porto* (Lisboa: Dom Quixote, 2001), 11.

6. Pacheco, *Porto*, 44.

7. Dalva Calvão, *Narrativa biográfica e outras artes: reflexões sobre escrita literária e criação estética na Trilogia da mão, de Mário Cláudio* (Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2008), 189.



e outras linguagens artísticas, como as que são convocadas ao texto de *Meu Porto*. Neste exercício de visão, comecemos pela capa da obra: a pequena tela reveladora de um detalhe da cidade, o quadro *Traseiras da Rua do Almada*, de autoria de Armando de Basto, emoldurada por um tom de azul que define os limites da visão no sentido do pormenor. Esse direcionamento do olhar coaduna o recorte explicitado no título, de modo que o leitor fica ciente de que havendo, em cada cidade, “mais do que a vista alcança”, “mais sons do que o ouvido pode ouvir” e “sempre um novo cenário em contínua e mutável sucessão de imagens à espera da análise”⁸, o Porto de Mário Cláudio se estabelece de maneira assumidamente enviesada, garantida pela subjetividade do pronome possessivo que o adjetiva e, já no interior da obra, por meio das escolhas imagético-textuais que a compõem. Logo de início, sabemos tratar-se *Meu Porto* de um livro que dialoga com a cidade “[...] de modo que a representação histórica externa, que só adquire significados a partir da consciência individual que transmite valor a fatos históricos e a objetos artísticos”, é construída como uma “pessoal cidade, uma pessoal história, um pessoal museu e uma pessoal biblioteca”⁹.

Figura 1. Capa de *Meu Porto*



Fonte: Foto da autora.

No apêndice de *Diante da imagem*, “Questão de detalhe, questão de trecho”, Georges Didi-Huberman menciona a “modalidade sempre defectiva do nosso olhar”¹⁰, visto que, para saber mais, é preciso ver em detalhe; *ver*, não olhar,

8. Alves, “A cidade”, 26.

9. Alves, “A cidade”, 27.

10. Georges Didi-Huberman, *Diante da imagem: questão colocada aos fins de uma história da arte* (São Paulo: Editora 34, 2013), 297.



“pois *ver* sabe melhor aproximar-se, antecipar ou então imitar por mímica o ato, supostamente soberano, do saber”¹¹. Saber, portanto, exige atenção ao detalhe, ao pormenor, àquilo que apenas o olhar de relance, diversamente do ver, não seria capaz de captar. A propósito, o saber contemporâneo, que se aproxima, segundo Omar Calabrese¹², de um gosto neobarroco, incita o jogo, a ideia da incompletude, a presença ilusória que se manifesta na falta. Portanto, o olhar detalhado passa a se constituir não como mero fragmento, mas como “um novo corpo para o qual ‘o inteiro está *in absentia*’”¹³. A cidade, duplamente apresentada na capa da obra a partir do pormenor – o Porto que é “meu” e que se vê a partir de um ponto específico, traseiro e não convencional –, é convertida em um “[...] exercício subjetivo de tentar pensar o todo através de suas pequenas possíveis manifestações, por meio de desejadas pistas sugeridas muito mais pela intuição ou pela imaginação do que por certezas históricas”¹⁴. Nessas pistas, incluem-se tanto as imagens que, com o texto, compõem a obra, numa combinação em que se lê e se vê o Porto artístico do escritor, quanto as referências, especialmente as menos explícitas, a que o texto, diante da imagem, acede.

Pensamos ser produtivo intuir um diálogo elogioso ao cinema a partir das referências aos filmes de Manoel de Oliveira diretamente citados em *Meu Porto*, como *Aniki-Bobó* (1942) e *Amor de Perdição* (1979). À capa do livro, que se assemelha, ainda, à luminosidade da tela cinematográfica destacada na profundidade de uma sala de projeção, seguem-se imagens que podem ser lidas como referências ao trabalho do tripeiro, ou seja, o cidadão comum do Porto, ao trabalho do realizador e, enfim, ao trabalho da arte, em que Mário Cláudio, coerente com seu já habitual exercício de autorreferenciação e metalinguagem, se insere¹⁵. Funcionando como

11. Didi-Huberman, *Diante*, 297. Grifo do autor.

12. Semiólogo italiano autor de *A idade neobarroca*, ensaio que se dedica, entre outras dicotomias próprias do Barroco, ao pormenor e ao fragmento. Omar Calabrese, *A idade neobarroca* (Lisboa: Edições 70, 1987).

13. Calvão, *Narrativa*, 146.

14. Calvão, *Narrativa*, 150.

15. Mário Cláudio é conhecido por produzir obras em que a literatura é posta em diálogo, seja com outras obras literárias, seja com as mais diversas formas de expressão artística, seja, ainda, com figuras e eventos históricos. O escritor também demonstra um gosto pela escrita de trilogias, entre as quais, a título de breve ilustração dessa relação dialógica, citamos: a *Trilogia da Mão* (publicada em 1993) – composta pelos romances *Amadeo*, *Guilhermina* e *Rosa*, as respectivas biografias ficcionalizadas do pintor Amadeo de Souza-Cardoso, da violoncelista Guilhermina Suggia e da ceramista Rosa Ramalha –; a chamada trilogia familiar, ou da árvore, composta por *A Quinta das Virtudes* (1990), *Tocata para dois clarins* (1992) e *O Pórtico da Glória* (1997), que elabora um panorama autobiográfico, uma vez que visita a história de seus ancestrais, do século XVIII aos anos 1940, mas o faz sem olvidar o cenário histórico-artístico do Norte de Portugal, espaço de onde inequivocamente fala, além da trilogia que aborda a vida de três personalidades de grande relevância à cultura ocidental, bem como a relação desses artistas com pessoas mais jovens: Fernando Pessoa, sob o pseudônimo Bernardo Soares, em *Boa noite, senhor Soares* (2008), Leonardo Da Vinci, em *Retrato de rapaz: um discípulo no estúdio de Leonardo Da Vinci* (2014), e Lewis Carroll, em *O fotógrafo e a rapariga* (2015).



epígrafes imagéticas, o conteúdo pré-textual representado por *As carvoeiras*, de Abel Salazar, *Vista do Porto tirada de Santa Catharina*, de Abdon Ribeiro de Figueiredo e *Rio Douro*, de Manuel Maria Lúcio, reforçam o tom pomenorizado de *Meu Porto*, pois direcionam o ato de ver a cidade para específicas vias artísticas, inicialmente representadas pela sétima arte.

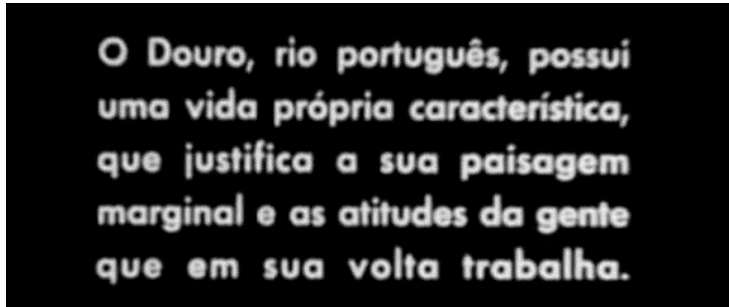
Manoel de Oliveira, grande nome do cinema português, assim como Mário Cláudio, fora solicitado a fornecer um tributo à cidade do Porto quando da efeméride cultural de 2001, segundo esclarece Maria Theresa Abelha Alves (2013). Como produto desse trabalho, que beirou a impossibilidade devido às obras pelas quais a cidade passava, Oliveira precisou recorrer tanto a filmes antigos quanto a outros recortes memorialísticos para a realização de *Porto da minha infância*. Assim como a obra literária que analisamos, os retalhos da memória se constituem, nesse filme, “[...] por meio de outros retalhos: obras artísticas de escultura, de arquitetura, de pintura, de poesia, de teatro, de música, fotografias da época e, principalmente, de cinema, esta impura ‘sétima arte’ que se faz a partir de todas as demais”¹⁶. Igualmente assumindo esse caráter interartístico, o texto de *Meu Porto* rende tributos ao cinema e à pintura e, entre página, écran e tela, faz lembrar, no trabalho representado no óleo de Salazar e no aspecto dourado do *Rio Douro* de Lúcio, aquele que fora o primeiro documentário de Manoel de Oliveira, *Douro, faina fluvial* (1931). O trabalho ribeirinho, garantia da “dourada permanência”¹⁷ da cidade, ganha novos contornos pelas mãos dos artistas, coconstrutores da metrópole que se eterniza nas artes. O documentário de menos de vinte minutos reúne *frames* num todo poético, cuja música, acompanhando a passagem das imagens, dá o tom: o tranquilo das águas durienses, o compassado das máquinas ferroviárias e carvoeiras, o pesado trabalho das peixeiras e dos carvoeiros. A “paisagem marginal”, mencionada na epígrafe da película, se faz lembrar na pintura de Manuel Maria Lúcio, ao passo que o trabalho das carvoeiras, homenageadas na tela de Abel Salazar, recorda os *frames* que, no filme de Oliveira, destacam a função que se apresenta no espaço de duplo sentido marginal que a faina do Douro então abrigava: as margens ribeirinhas e as sociais, dadas as condições de trabalho que o filme retrata.

16. Alves, “A cidade”, 25.

17. Cláudio, *Meu Porto*, 11.



Figura 2. Captura de tela. Epígrafe de Douro, faina fluvial



Fonte: Manoel de Oliveira, dir., *Douro, faina fluvial*, 1931, min 00:30, <https://vimeo.com/58729763>

Figura 3. Captura de tela de Douro, faina fluvial



Fonte: Manoel de Oliveira, dir., *Douro, faina fluvial*, 1931, min 01:05, <https://vimeo.com/58729763>

Figura 4. Captura de tela de Douro, faina fluvial



Fonte: Manoel de Oliveira, dir., *Douro, faina fluvial*, 1931, min 05:46, <https://vimeo.com/58729763>



Nova referência aos pioneiros do cinema português pode ser apreendida da imagem de Abdon Figueiredo, em que se vê o burgo a partir de um ponto na rua de Santa Catarina, local já visitado por Aurélio Paz dos Reis, entusiasta da fotografia e considerado o primeiro nome do cinema português pela realização de *Saída do pessoal operário da fábrica Confiança* (1896). A película, uma das primeiras produzidas em Portugal, espelha o filme francês dos irmãos Lumière, *La sortie del’usine Lumière à Lyon* (1895), e, com menos de um minuto de duração, revela a força de trabalho a movimentar a cidade duriense na saída dos operários da fábrica que outrora se situava, justamente, na Rua de Santa Catarina.

A correspondência entre as mídias ocorre não apenas devido ao local para onde ambas apontam, ou à coloração em preto e branco que caracteriza tanto a imagem quanto o filme, mas também à passagem, da direita para a esquerda, de uma charrete de passageiros, que se repete nos registros em questão. A leitura que fazemos, assumindo a coincidência entre as obras de Figueiredo e de Paz dos Reis, justifica-se na referência ao trabalho, elogio feito em múltiplos aspectos: o trabalho braçal, o artístico e o da citação, garantindo que, “dentro da produção literária ou fora dela”, exista “diálogo com as outras artes” e “indagações sobre a especificidade do trabalho do artista”¹⁸. Elogia-se, ainda, o trabalho do leitor, que, imerso no contexto meta-artístico da obra, tem também provocada sua subjetividade, sendo solicitado, em sua memória e em sua percepção, a reconstruir o espaço da cidade com o material que o escritor lhe oferece.

Figura 5. Litografia de Abdon Ribeiro de Figueiredo (Porto, 1845)



Fonte: Foto da autora, a partir de imagem em *Meu Porto*, 2001.

18. Calvão, *Narrativa*, 191.



Figura 6. Captura de tela do filme *Saída do pessoal operário da fábrica Confiança*



Fonte: Aurélio Paz dos Reis, dir., *Saída do pessoal operário da fábrica Confiança*, 1896, min 00:08:20.

Na segunda parte de *Meu Porto*, novamente podemos correlacionar “Quadros” de ordem escrita e visual. O capítulo, que começa com um mergulho mnemônico, desdobra-se em uma sequência em que o texto se constitui como uma colagem. A “vista em *plongée*” de que nascia a “Ribeira mais antiga” da voz narrativa descreve-se por

[...] Dois ou três rabelos sobreviventes, arvorando a enorme vela da viagem lancinante, algumas barcaças de carvão, semelhando esquifes de cavaleiros comparsas de um soturno Príncipe Negro. Escalava o casario a encosta da Pena Ventosa, e as outras que se lhe quedavam por vizinhas, a lembrar as casas de papelão, pintadas a cores crudelíssimas, cenário de fundo da cascata que se armava num recanto do quintal.¹⁹

O resgate da memória esgarça os limites do literário e ganha apelo visual graças ao caráter descritivo do texto, já que sua tessitura não apenas recupera imagens do passado, como também recorre a outros aparatos artísticos para com eles dialogar. O tom memorialístico de “a minha Ribeira mais antiga” ganha contornos ficcionais na semelhança das embarcações a “esquifes de cavaleiros comparsas”. A retomada da memória ocorre “num recanto do quintal”, espaço atravessado metaforicamente por cacos da paisagem local, “um resto de muralhas”, as fernandinas, muralha primitiva do Porto, “apelando a um realismo que punha os cabelos em pé”. Arquivados no “álbum dos prodígios citadinos”²⁰, os elementos que compõem essa imagem remetem não somente à tela de Alberto Souza, constante na página

19. Cláudio, *Meu Porto*, 21.

20. Cláudio, *Meu Porto*, 21.



seguinte, em que igualmente temos uma vista que mergulha no cais da Ribeira, ou à memória infantil que reaccessa o quintal da casa familiar, mas também a uma antiga tomada *en plongée*, também realizada por Manoel de Oliveira, no início do filme que será mencionado, em *Meu Porto*, páginas adiante. “Um realizador que se atrevesse nos dias de hoje a recontar as façanhas da trupe de ‘Aniki-Bobó’ teria de alicerçar o seu enredo em figuras diversas, não aqueles ingênuos Carlitos e Teresinha, desinteressantes aos olhos dos mais puros da atual geração”²¹.

O dito realizador ressurge na vista mais antiga da Ribeira do escritor como memória e como imagem. Assim, a memória de uma imagem cinematográfica faz o texto recuar aos inícios da década de 1940, época do nascimento de Mário Cláudio (1941), e da estreia de *Aniki-bobó* (1942), primeiro longa-metragem de Manoel de Oliveira, cuja rápida tomada, logo após os créditos iniciais, oferece uma vista da Ribeira e da “encosta da Pena Ventosa”²², local que testemunhou as origens históricas da cidade do Porto. Assim, os “Quadros” que sucedem o capítulo sobre a cidade que é “Pátria Mãtria”, um “burgo masculino e feminino”²³, remetem ao nascimento da metrópole, mas também ao metonímico nascimento das artes que, representadas, novamente, pelas letras e pelas telas, remontam às memórias mais antigas do escritor e do cinema, linguagem que Mário Cláudio convida ao seu texto. A *Ribeira* de Alberto Souza complementa a imagem do local e reafirma a questão do labor, anteriormente mencionada, e que se oferece, aqui, em um olhar sobre o local não como espaço turístico, mas de trabalho.

Figura 7. Captura de tela de *Aniki-Bobó*



Fonte: Manoel de Oliveira, dir., *Aniki-Bobó*, 1942, min 01:43.

21. Cláudio, *Meu Porto*, 27.

22. Cláudio, *Meu Porto*, 21.

23. Cláudio, *Meu Porto*, 20.



As aproximações entre a escrita de Mário Cláudio e a obra de Manoel de Oliveira, em *Meu Porto*, confirmadas por Maria Theresa Abelha Alves em “A cidade do Porto na página e no écran”, são vastas. Na menção que o texto faz ao primeiro longa-metragem do realizador, salienta-se “a diferença entre a geografia humana da Ribeira dos dias de hoje e a do tempo de sua adolescência”, de modo que o filme dispara a crítica de um escritor que elogia sua cidade pela via artística, sem, contudo, cerrar os olhos para os problemas sociais. Segue a análise cuidadosa da ensaísta:

Através do tributo à arte cinematográfica, as maleitas urbanas se evidenciam. Não é apenas nessa passagem que o cineasta é referência do Porto de Mário Cláudio. Numa outra, o escritor se faz acompanhar por Camilo Castelo Branco num passeio pelas ruelas da cidade histórica, em demanda de Simão Botelho e Teresa de Albuquerque, mas as imagens, com que traça o roteiro de sua cidade até chegar ao convento de Monchique para relembrar a saga dos amantes de perdição, são as do filme de Manoel de Oliveira. E também, ao referir-se aos habitantes ingleses da cidade, sintetiza a estória de Fanny Owen e de José Augusto Magalhães, que o cineasta já eternizara no magnífico *Francisca*: “Enlouquece uma inglesinha, suicida-se um impotente”.²⁴

Consciente do próprio fazer artístico, Mário Cláudio opta – assim como fez Manoel de Oliveira em *Porto da minha infância* – por fazer “a apologia da urbe” “como apologia à própria arte que a erigiu”²⁵. Desse modo, buscando ver a cidade sob a ótica de outros artistas, o escritor se coloca como herdeiro da urbe e, assim, irmana-se a esse grupo de construtores dos signos da arte portuense. Tal gesto autorreferencial aquece a ideia de que escritor se entende como pertencente a uma tribo artística que não só encontra a sua origem na cidade, como também contribui com a sua originalidade cultural, confirmando que “a cidade favorece a arte, é a própria arte”²⁶. Outro detalhe que antecede o texto de *Meu Porto* e que merece destaque é a dedicatória do livro, paratexto que nos oferece pistas exegéticas sobre a “revelação do rosto”²⁷ da cidade que o livro exalta. Mário Cláudio dedica a obra aos cronistas e historiadores Germano Silva e Helder Pacheco e, com isso, indica-nos alguns caminhos a serem seguidos em nossa visita à sua cidade.

24. Alves, “A cidade”, 31.

25. Alves, “A cidade”, 33.

26. Lewis Mumford citado em Giulio-Carlo Argan, *História da arte como história da cidade* (São Paulo: Martins Fontes, 1993), 73.

27. Cláudio, *Meu Porto*, 9.



Como máscara a cobrir de literatura o cenário de uma cidade documental, a função de cronista sobrepõe-se à do historiador e, paradoxalmente, a revelação da face cidadina ocorre, como em *Meu Porto*, na *dissimulatio*, na presença da máscara, pois é com os artistas que a homenagearam – Pacheco e Silva historiadores e, sobretudo, escritores –, citados e referenciados no decorrer da obra, que a cidade se ergue como o Porto possível. Entre um grande elenco formado por pintores, desportistas, poetas, romancistas e cineastas, eles revelam o rosto da cidade pela via da crônica, do gesto literário que torna único o documento histórico. Lembramo-nos, aqui, do questionamento de Helder Pacheco no excerto que nos serviu de epígrafe: “A cidade existe ou – não mais do que isso – é a persistência das nossas utopias?”. A ironia comparece nos elementos paratextuais de *Meu Porto* como uma presença que “[...] também vigora na arte e da arte nasce”²⁸, e se estende pela obra relativizando certezas históricas, como se depreende da preferência pela escrita cronística de Helder Pacheco, sublimadora da função do historiador. *Porto, memória e esquecimento*, cuja primeira edição data de 1994, frequenta intertextualmente a obra de Mário Cláudio em questão, ilustrando a *cidade enquanto cenário*²⁹, que “tem visões, tem maneiras de ser vista [...]”. Impõe-se, neste ou naquele aspecto que atrai ou cativa a nossa atenção, às vezes tempos a fio, desde que nos conhecemos a ver as coisas”³⁰.

Como memória resgatada de memórias, como a *mise en abyme* do texto que se desdobra em outros textos, a organizada Babel de Mário Cláudio revela a pessoal face da cidade buscando inspiração em outros integrantes de sua tribo artística, sujeitos que “nos legaram o que o registo da história mais atenta não ousará elidir”³¹. O fio textual segue pelas *ruas da memória*³² ignorando as caves e demais estabelecimentos que atraem turistas, mas vagueia pela Ribeira guiado pela memória de personalidades e eventos locais, como a “casa onde nasceu o bravo Carvalho Araújo”³³, oficial da marinha portuguesa, e o monumento das Alminhas da Ponte, “alminhas [...] comemorativas do mais espectacular desastre a que assistiram tropas de Napoleão Bonaparte”³⁴. O trajeto é (foi) percorrido

28. Maria Theresa Abelha Alves, “O óbolo de Caronte: Ursamaior de Mário Cláudio”, em *As máscaras de Perséfone: figurações da morte nas literaturas portuguesa e brasileira contemporâneas*, org. Lélia Parreira Duarte (Rio de Janeiro: Bruxedo; Belo Horizonte: Editora PUC Minas, 2006), 273.

29. “Da cidade, enquanto cenário”, crônica de Pacheco em Pacheco, *Porto*, 15-17.

30. Pacheco, *Porto*, 15.

31. Cláudio, *Meu Porto*, 111.

32. Referência à crônica “Ruas da memória” em Pacheco, *Porto*, 35-37.

33. Cláudio, *Meu Porto*, 23.

34. Cláudio, *Meu Porto*, 23-25.



pelo “jovem que estas linhas haveria de escrever”³⁵, que ainda transita por Miragaia, que “conforma um plano de matéria pictórica, brilhos e transparências, reflexos e osmose, tutelados pelas duas presenças senhoriais, o Palácio das Sereias e a Quinta das Virtudes”³⁶, sendo, esta, casa relacionada à biografia do escritor, inspiração para a escrita de romance homônimo. Ainda em Miragaia, é a Tomás Antonio Gonzaga, ilustre residente do local, a quem o escritor dedica alguns versos transcritos na página 36³⁷. O autor que se inscreve na obra como transeunte segue à Alfândega, onde, na esteira do filme de Manoel de Oliveira, visita os *amantes de perdição* de Camilo Castelo Branco; também menciona lugares marcados pela presença de personalidades notórias, por exemplo, Matosinhos e o escritor Raul Brandão, a Foz Velha e a fundista Rosa Mota, entre outros. No registro desse passeio, os “Quadros”, como se intitula o segundo capítulo de *Meu Porto*, são povoados por artistas e por memórias vividas pelo escritor ou por ele imaginadas. Aí, Mário Cláudio dedica poemas, recorda espaços da infância e concebe encontros com figuras públicas já desaparecidas. Por esses quadros, o trabalho das personalidades referenciadas guia o cordão textual pelos arruamentos da memória cidadina, que fazem lembrar que

A memória das ruas, quero dizer, a memória que mantemos da nossa passagem, breve ou continuada, pelas ruas, é, de muitas maneiras, memória da construção da cidade interior que nos acompanha. Anos fora, a cidade, os lugares e os seus acontecimentos vão connosco. Vivem e morrem connosco. Porque, afinal, os lugares somos nós. São nosso investimento. São nossa baliza de estarmos e de sermos de um sítio (pertença dele e seus senhores, estranha relação).³⁸

35. Cláudio, *Meu Porto*, 33.

36. Cláudio, *Meu Porto*, 34.

37. “Na malícia das mulheres de/ Miragaia,/ de roupa salina apertada,/ entre/ as pernas,/ respirara o primeiro sobressalto.// Da varanda estreita,/ contra/ as tentações da adolescência,/ ouvira o sino da igreja de São Pedro, os apitos das naus que/ abalavam para o Brasil.// Um dia,/ escondeu o rosto,/ numa folha branca,/ deixou cair,/ sobre/ ela os caracóis.// E invadiu-lhe o sexo o sangue dos quadris das mulatas docéis,/ e tocou-lhe o ombro a língua de uma menina de engenho.// Soube as cordas do pulso, o baque do coração, o esperma derramado,/ na estopa do lenço” em Cláudio, *Meu Porto*, 36. Adiante, na página 42, Mário Cláudio dedica novos versos à fundista Rosa Mota, em que o tom erótico percebido no poema a Tomás Antonio Gonzaga cede vez à “intimidade vivida” no espaço da Foz, onde a atleta nascera, lugar que se descreve com tom memorialístico e imagens bem definidas, como as de uma fotografia, objeto de recordação: “Nas tardes amarelas da nortada,/ uma toalha de areias ia entrando,/ pela frincha da porta,/ e nela o mecanismo do relógio de parede se dissolvia.// Chegava-nos o apito de um vapor,/ a sair a barra,/ e vinha o gato enroscar-se,/ debaixo dos nossos pés.// Que sabíamos do Mundo,/ na casinha baixa,/ com as janelas emperradas,/ na humidade de Fevereiro?// O bisavô ponteara redes,/ o Tio Gervásio morrera afogado,/ na sépia do retrato,/ sobre/ o antigo *psyché*.// E quanto ao que/ nos sobrava,/ a China permanecia,/ atrás/ da rebentação,/ e não parava a draga de escavar as goelas do nosso Cabedelo” em Cláudio, *Meu Porto*, 43.

38. Pacheco, *Porto*, 35.



E (de)termina Pacheco: “As memórias das ruas são, vejo-os nitidamente, percursos da nossa própria memória. Porque, embora seja difícil de entender, e, ainda mais, de aceitar, de uma forma ou de outra a cidade (esta cidade?) também é um reflexo das recordações”³⁹. Pertença e senhor da cidade que “nasce e morre connosco”⁴⁰, Mário Cláudio indica, na dedicatória que resvala por toda a obra, que vê o Porto como local feito de memória e esquecimento, local que se dissimula sob a máscara da literatura e das outras artes que, afinal, compõem a essência de sua história. *Enquanto olhar, a cidade*⁴¹ estetiza-se por seu colorido “azul e cinza”, por suas “brumas opacas, impenetráveis no correr do Inverno”, oferece-se à vista em “transparências suaves como aguarelas, na beira-rio, ou claros-escuros contrastados nos bairros das ruas antigas e graníticas onde pairam silêncios”⁴². Depois, “como que por magia”, “o universo inacessível da ilusão e da fantasia” transfigura a cidade “num espaço (re)construído de memória”⁴³. Enquanto palavra, *Meu Porto*, ou a cidade do escritor, é dita⁴⁴ no entrelugar do abismo, onde “não se encontra” “o definível da planície, nem o claro-escuro da meridionalidade”, mas “uma espécie de amiba” que recolhe em sua essência realidade e devaneio, pois é nos precipícios que “acontecem as cousas de que nos recordamos, que deixam em nós a mais profunda das impressões”⁴⁵.

Mário Cláudio, como artista oriundo da burguesia operária portuense, fala da cidade como alguém que não se esquivava de valorizar as cenas e personagens prosaicas e cotidianas, revelando, em seu texto, um cuidado com o apuro estético e um diálogo tão generoso quanto necessário entre as “magnas figuras autóctones” e a simplicidade do nortenho comum. Irmanando-se aos gigantes durienses – não apenas os do Reno, os wagnerianos Nibelungos, mas também os nomes, famosos ou não, da cultura local –, o escritor constrói a cidade que vemos neste livro, “fadário de evanescências”⁴⁶ meta-artísticas, traduzindo em palavras o salutar convívio entre a “solidez de uma cidade pétrea, não raro acusada de brutalidade setentrional” e a “carga de imponderabilidades”⁴⁷ que a caracteriza. Dando voz, também, à cultura e à realidade cotidianas, o escritor “compõe o retrato de uma

39. Pacheco, *Porto*, 37.

40. Cláudio, *Meu Porto*, 11.

41. Referência à crônica “A cidade enquanto olhar” em Pacheco, *Porto*, 189-190.

42. Pacheco, *Porto*, 189.

43. Pacheco, *Porto*, 190.

44. Referência à crônica “Dizer a cidade” em Pacheco, *Porto*, 191-193.

45. Cláudio, *Meu Porto*, 13-15.

46. Cláudio, *Meu Porto*, 15.

47. Cláudio, *Meu Porto*, 16.



raça⁴⁸ ao conjugar o popular e o erudito, o rural e o urbano, o antigo e o moderno, antinomias latentes no Porto, cidade evidente em seu trabalho e, sobretudo, nesta obra particularmente reveladora do “norte profundo”⁴⁹, de que a cidade do Porto é representante. Entre esses artistas, encontram-se aqueles “pintores de escassa e dessorada composição”, os já mencionados gigantes possuidores de uma considerada “inteligência superior”⁵⁰, mas também há prostitutas, cozinheiras e trabalhadores comuns.

Quanto às obras e aos artistas de fama reconhecida que figuram em *Meu Porto*, a cidade segue retratada em *Manhã de Primavera*, sob as pinceladas de influência impressionista de Joaquim Lopes⁵¹. Nesse quadro, a descrição de um Porto que se vê a partir do abismo assemelha-se ao campo semântico de que o texto lança mão na sequência reveladora de artistas implantados no “já de si nevoento tabuleiro das artes e das letras”⁵²: o sebastianismo refletido no *Frei Luís de Souza* de Almeida Garrett⁵³; a retirada de Júlio Dinis para um “mundo de penumbra”⁵⁴; o Só António Nobre, destinado pela física ao “desfocado limbo do seu sono eterno”; o “gelado suicídio” do “marmóreo Soares dos Reis”, além da “espantosa Guilhermina Suggia”. “Mistérios, mistérios, mistérios”⁵⁵ que a escrita sintetiza, evocando um tom impressionista adequado à imagem com que dialoga, a fim de evidenciar aquilo que atestou o resgatado Hilarie Belloc, “um desses escritores britânicos arrebatados da nossa memória apesar de excelentes”⁵⁶, e que coaduna o caráter em abismo entre memória e esquecimento da cidade setentrional.

48. Cláudio, *Meu Porto*, 103.

49. Mário Cláudio, *Astronomia* (Lisboa: Dom Quixote, 2015), 305.

50. Cláudio, *Meu Porto*, 13.

51. “O impressionismo é uma arte urbana, e não só porque descobre a qualidade paisagística da cidade e traz a pintura de volta do campo para a cidade, mas porque vê o mundo através dos olhos do cidadão e reage às impressões externas com os nervos tensos do moderno homem técnico. É um estilo urbano porque descreve a mutabilidade, o ritmo nervoso, as impressões súbitas, intensas, mas sempre efêmeras da vida cidadina. E justamente como tal é que implica uma expansão enorme da percepção sensorial, um novo aguçamento da sensibilidade, uma nova irritabilidade, e, com o gótico e o romantismo, significa um dos mais importantes pontos de mutação da história da arte ocidental” em Arnold Hauser, *História social da arte e da literatura* (São Paulo: Martins Fontes, 2003), 896-897.

52. Cláudio, *Meu Porto*, 15.

53. “Pois não é verdade que percorreu Almeida Garrett, experimentados os fumos das canhonadas do Cerco, um cenário de saudades pungidas e de encobertos regressados de Alcácer-Quibir?” em Cláudio, *Meu Porto*, 15. Garrett esteve aquartelado no batalhão acadêmico durante o Cerco do Porto. “Nota Biográfica de Almeida Garrett (1799-1854)”, Universidade do Porto, A Memória da Universidade do Porto (página web), 5 de julho de 2016, https://sigarra.up.pt/up/pt/web_base.gera_pagina?p_pagina=edif%C3%ADcio%20da%20reitoria%20-%20enquadramento%20urbano%20-%20nota%20biogr%C3%A1fica%20de%20almeida%20garrett.

54. Cláudio, *Meu Porto*, 16.

55. Cláudio, *Meu Porto*, 16.

56. Cláudio, *Meu Porto*, 13.



Em *Meu Porto*, a cidade se vê, sobretudo, por meio das imagens ilustrativas da obra, que, incluídas entre o conteúdo linguístico, ecoam a lição revolucionária da estética romântica de transitar da *mimeses*⁵⁷ à *poiësis*, “reativando o conteúdo semântico do verbo grego *poiën*, que significa ‘fazer’, ‘fabricar’. O artista não copiará mais a *natura naturata*, a criação de Deus enquanto mundo criado, mas a *natura naturans*, a criação de Deus enquanto poder criador”⁵⁸. O texto, em sua contemporaneidade, situa-se ao lado de pinturas e outras imagens, ocupando as páginas ímpares do livro em jogos de partilha estética denotadores de sentidos *ekphrásticos*, de encontros e desencontros, de referências, ou ainda de jogos que partem do conteúdo imagético para criar significados e visualidades. Destacamos o trecho em que os “óleos esplêndidos de Ângelo de Sousa” referem-se à Ribeira do Porto como uma área genuína,

Metaforizada numa arcada de volta inteira, sustentáculo de vária imaginação. E não se revelaria pintura capaz de absorver como esta o grão do granito e o pigmento dos rebocos, verdes ou lilases, azuis ou ocre, tão antigos que uma crônica completa neles se continha. Perdoem-me os paisagistas destas áreas, não conheço nada de mais autêntico na bruteza do desenho e na penumbra da atmosfera, de mais apto a constituir saudável contraponto a tanta vaporização de névoas liquefeitas.⁵⁹

Minimais e vanguardistas, as obras de Ângelo de Sousa, por suas características cromáticas e angulares, que parecem coincidir com a descrição constante em *Meu Porto*, expressam o mundo por meio de sinais indiretos, que se abrem à interpretação na medida em que assimilam o representado a partir de sua desconstrução.

57. Inicialmente, neste ponto, o conceito de *mimesis* faz menção às acepções mais simplistas do termo. Não pretendemos, aqui, pensar o conceito sob os entendimentos contemporâneos, por exemplo, como amplamente debatido em *Mimesis e a reflexão contemporânea*, volume organizado por Luiz Costa Lima, org., *Mimesis e a reflexão contemporânea* (Rio de Janeiro: EdUERJ, 2010).

58. Walter Moser, “As relações entre as artes: por uma arqueologia da intermedialidade”, *Aletria: Revista de Estudos de Literatura* 14, no. 2 (2006): 47, <https://doi.org/10.17851/2317-2096.14.2.42-65>. Grifos do autor.

59. Cláudio, *Meu Porto*, 29.

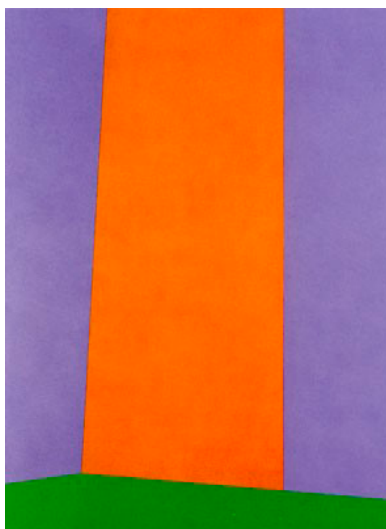


Figura 8. *Sem título*



Fonte: Ângelo de Sousa, Pastel de óleo sobre papel, 14,5 x 21 x 2 cm, 1976. Imagem extraída de “Ana de Sousa Dias e Ângelo de Sousa”, *Textuliano - blog de carlosvaz* (blog), 16 de março de 2008, <https://daliedaqui.blogspot.com/2008/03/ana-de-sousa-dias-e-ngelo-de-sousa.html>

Figura 9. *Um ocre*



Fonte: Ângelo de Sousa, 2006. Imagem extraída de Wikiart: *enciclopédia de artes visuais* (página web), adicionada o 27 de setembro de 2012 by yigruzelttil, <https://www.wikiart.org/pt/angelo-de-sousa/um-ocre-2006>



Transformando imagem em matéria escrita, o escritor coloca-se como crítico de arte pois não somente descreve e analisa uma obra do pintor mencionado, partindo de uma reafirmada contemporaneidade, mas lança mão desse exercício descritivo para estabelecer um contraponto com a “Ribeira de postal”⁶⁰, “insulto maior que a Cidade contra si mesma desfere”⁶¹. Isso porque um dado da modernidade marioclaudiana volta-se ao entendimento de que uma arte em crise se efetua por meio de uma literatura que é autocrítica por caminhos meta-artísticos. Essa mesma crise é, portanto, instrumento de resistência à depauperação turística e mercantil da cidade barroca, pérola imperfeita do Norte de Portugal. Podemos mencionar, ainda, a referência feita, em *Meu Porto*, à “magnífica *Fons Vitae*”⁶², tela de autor desconhecido que ocupa lugar de destaque na Santa Casa da Misericórdia da cidade. A obra, aberta à visita, não é impressa nas páginas do livro, mas a referência do texto a ela conduz à descrição e a uma reflexão sobre os enigmas que o quadro convida a que sejam decifrados:

Que significado implícito imputar afinal àquele Calvário, encravado numa pia para onde abundantemente sangram as cinco chagas do Senhor, cingido por uma pequena multidão de príncipes e princesas, de nobres, de clérigos e de monjas? Acorrerão estes a celebrar a festa do Santo Sangue, efeméride maior da Cidade de Bruges, irmã pela canseira mercantil do Burgo laborioso, ao qual, *et pour cause*, doaria El-Rei Dom Manuel I, e pouco antes de morrer, pintura de tamanho preço? Como quer que seja, ali estarão talvez representados o Monarca, e a sua segunda Rainha, Dona Leonor, e mais porventura toda a prole real, e dignatários, e outra parentela régia, em uma paisagem pascal de trevas ameaçadoras. Referindo a Páscoa e o Venturoso, será excessivo futurar que pagará este, ajoelhado perante apoteose quejanda do Agnus Dei, o muito mal que fez aos judeus, filhos da raça a que o cordeiro bíblico primariamente se ficaria a dever?⁶³

60. Cláudio, *Meu Porto*, 29.

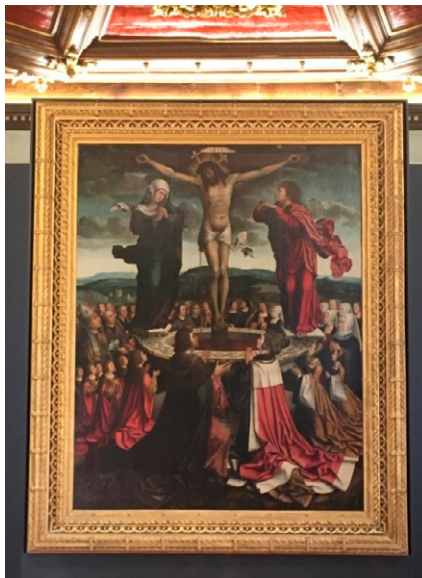
61. Cláudio, *Meu Porto*, 31.

62. Cláudio, *Meu Porto*, 66.

63. Cláudio, *Meu Porto*, 67.



Figura 10. *Fons Vitae*



Fonte: Foto da autora. De autor desconhecido.

Se a escrita exercita seu caráter visual ao fazer referência a imagens, inserindo-as, seja pela *ekphrasis*, seja por outras vias, no contexto da obra, o contrário também ocorre, ou seja, a imagem suscita a capacidade criativa e reafirma suas possibilidades linguísticas. Como que a traçar uma linha de limites infinitos, a escrita relaciona-se com a imagem, e vice-versa. Nesse sentido, elabora uma curiosa complementaridade que se dá pela falta, a exemplo do que temos nas páginas 56 e 57, em que um *Aspecto da Sé do Porto*, pintado por Dominguez Alvarez, estende-se em memórias e efabulações do escritor. Desse modo, partindo da representação visual de um dos locais mais significativos da cidade, novas imagens mentais são geradas pela ficção. Segundo Claus Clüver, a designação “tradução intersemiótica”, por não se limitar a descrever, mas por oferecer a possibilidade de acréscimos inerentes à ordem das diferentes linguagens artísticas, leva a que se considerem

Todas as formas de *ekphrasis* como transposições intersemióticas, ao passo que o conceito de “tradução intersemiótica” soa melhor se restringido a textos (em qualquer sistema sígnico) que, em primeiro lugar, oferecem uma reapresentação relativamente ampla (mesmo que jamais completa) do texto-fonte composto num sistema sígnico diferente, numa forma apropriada,



transmitindo certo sentido de estilo e técnica e incluindo equivalentes de figuras retóricas; e, em segundo lugar, que acrescentem relativamente poucos elementos, sem paralelo no texto-fonte.⁶⁴

A muda poesia de Henrique Pousão, pintor português que se especializou nas “claridades de Capri” e na “fauna humana dos becos de Roma”, se vê a partir da crítica de Mário Cláudio, que acusa o artista do “involuntário agravo feito à terra que lhe zela pela fama”. Tendo a essa terra aportada, “por ironia dos fados”, “o mais significativo da produção deste alentejano precocemente finado”, a “inigualável *Senhora Vestida de Negro*, entretendo com a luz um desses diálogos que valem mil compêndios de filosofia”⁶⁵, é assim celebrada:

Saberão que é de veludo o vestido amplo, que teria sido ela talvez leitora de Mallarmé, que amaria as orquídeas e variegadas espécies de dentro, privilegiando a amenidade das tardes muito quietas, essas mesas em que oiro se trasmuda a escassez. Perguntem-lhe como se chama, que país a viu nascer, que estado civil consta dos seus documentos, e limitar-se-á a sorrir. O ruído dos cabelos denuncia uma proveniência nórdica, tão vulgar nas ruas de Copenhague como nos campos que circundam o povoado de Guimarães, mas o que dela resta, da mulher que não atinamos se dá pela presença dos visitantes, é a completa falta de fala.⁶⁶

A homenagem prestada ao artista, apesar de justa, não recusa o tom de crítica, justificado pelo desdém para com a terra que o acolhera. O capítulo denominado “Extases” finda de maneira irônica, a representar, no encerramento cotidiano das atividades do museu Soares dos Reis, que abriga a obra, a redução do “trajo [da *Senhora vestida de negro*] a uma mancha indizível”⁶⁷ e ao apagamento das feições da mulher retratada. Desprovida da “volumetria dos becos ribeirinhos”⁶⁸ ou de quaisquer outras singularidades portuenses e negando os contornos locais, a obra é limitada às salas do museu em que se encontra exposta ou à biografia do artista cujo autorretrato é reproduzido na página 72; a falta de identificação com a cidade que guarda a sua obra de maior reconhecimento mantém-na muda, reduzida ao horário comercial. Em contraponto, Soares dos Reis, “o escultor do

64. Claus Clüver, “Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos”, *Literatura E Sociedade* 2, no. 2 (1997): 42, <https://doi.org/10.11606/issn.2237-1184.v0i2p37-55>

65. Cláudio, *Meu Porto*, 74.

66. Cláudio, *Meu Porto*, 74-75.

67. Cláudio, *Meu Porto*, 75. Adendo nosso.

68. Cláudio, *Meu Porto*, 74.



*Desterrado*⁶⁹, a que o texto ricamente alude com uma reprodução, um desenho do próprio artista e uma efabulação que o descreve como “deserdado da pátria e degredado do sonho”⁷⁰, é reafirmado como gênio e como instituição, por dar nome ao relevante museu portuense. Isso posto, verificamos que outra forma de ver a cidade em *Meu Porto* é fazê-lo através da crítica de arte, trabalho que Mário Cláudio assume ao produzir, como queriam os poetas alemães⁷¹, um juízo artístico que se constitui como obra de arte. Sem se basear em padrões pré-estabelecidos, mas calcando-se justamente na reflexão sobre a obra que discute ou com a qual conversa, o escritor aproxima-se dela como ponto de partida, de modo que a escrita, tomada como “[...] crítica poética, irá completar a obra, rejuvenescê-la, configurá-la novamente, refletir sobre o que já é reflexão, ampliar a cadeia que, no dizer daqueles poetas, seria infinita”⁷². A cidade que extasiou e a que fora menosprezada, respectivamente, por Soares dos Reis e Henrique Pousão, se mostra nas obras sobre as quais o texto de Mário Cláudio se detém. A questão do desterro emerge da história e, via crítica, transmuta-se em escultura, em texto, até metamorfosear-se na própria figura de Reis, que, contrariamente a Pousão -recebedor da contida homenagem dedicada a um apátrida - representa o “deserdado da pátria”⁷³ que a ela retorna eternizado como monumento e como instituição.

Não menos importante, tem destaque a estética barroca, que caracteriza a cidade em *Meu Porto* e que revela outra forma de vê-la e de percorrê-la. O excesso arquitetônico de igrejas e outros edifícios portuenses, emblemas barrocos que a cidade ostenta, parece ser mimetizado pelo texto, que assume, quer no caráter lúdico de sua escrita (que exige atenção especial do leitor), quer nos floreios e nos períodos de longa extensão, descritivos das complexas talhas e naves seiscentistas, tom assemelhado ao “que de mais excelso nos trouxe o barroco do Norte de Portugal”⁷⁴. Em *O lúdico e as projeções do mundo barroco*, Affonso Ávila fala de uma “ludicidade inerente ao organismo linguístico” em que “a criação estética se mostra afetada de modo mais transparente pela interação dos fenômenos do impulso para o jogo e da vontade de arte”⁷⁵. Ao gerar imagens não reproduzidas nas páginas do livro, as passagens em que se visitam, por exemplo, a cripta da Venerável Ordem Terceira - “certificado de

69. Cláudio, *Meu Porto*, 69.

70. Cláudio, *Meu Porto*, 73.

71. Walter Benjamin, *O conceito de crítica de arte no romantismo alemão* (São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993) em Calvão, *Narrativa*, 228.

72. Calvão, *Narrativa*, 228.

73. Cláudio, *Meu Porto*, 73.

74. Cláudio, *Meu Porto*, 63.

75. Affonso Ávila, *O lúdico e as projeções do mundo barroco* (São Paulo: Perspectiva, 1980), 40.



convívio com esse macabro veio da Contra-Reforma”⁷⁶ - ou o Convento de Santa Clara - cuja talha é recoberta “com a joanina folha de ouro que converteria o setecentos português num contínuo larespene”⁷⁷ -, dão a ver, com detalhes, esses locais.

Com essas descrições, a escrita assume a função de gerar visualidades, “como as demais formas de expressão de nível criativo, campo propício à constatação dos substratos lúdicos portadores da função estética”. Produz, portanto, “aquela correalidade imaginada, criada, estruturada sobre a palavra, o objeto novo e autônomo contraposto pelo escritor como uma parábola à realidade fatural e linear”⁷⁸. Percorridas as ruas, as figuras e as imagens representativas do Porto, a cidade, como corpo, vê-se, ainda, por seu interior, nas peculiaridades de cama e mesa que a singularizam. O último capítulo de *Meu Porto* investe em sensações: a cidade, desnuda, pode-se sentir através do paladar e do tato, de modo que o texto literário encena olhos, língua e pele. Em “*Carpe diem*”, lemos sobre os prazeres mundanos que a cidade oferece; a apreciação de sabores ou de imagens, de preferências artísticas ou culinárias, é algo que não constitui, materialmente, a paisagem portuense, mas que a enriquece culturalmente, em especial no que diz respeito à tradição culinária local. Mário Cláudio, assim, segue cumprindo o papel de crítico de arte e investigador da relação estabelecida entre literatura e outras artes, as figuras artísticas e a cultura do lugar, e é nessa costura que ele tece o seu texto, ou seja, entre o homem comum e o artista, entre a observação e a práxis, colocando-se no entrelugar de leitor e autor de sua cidade. Assim, no espaço de representação que, afinal, é o texto, flerta com aquela que, talvez, seja uma das mais populares formas de reconhecimento da cultura portuguesa: a culinária, aqui também tomada como gesto artístico por ser componente signíco da cultura portuense. Se é verdade que comemos com os olhos, a comida se revela, também, uma forma de ver a cidade.

Os prazeres da mesa portuguesa são, em *Meu Porto*, legitimados pelo paladar refinado do nobre Miguel Leopoldo de Reuss-Ebensdorf, pela música de Maria Callas e pela literatura de Camilo Castelo Branco, por meio da cozinha de Ana Plácido, não sem antes passar pela intimidade dos inúmeros bordéis da cidade, cujo “cenário anterior” é apresentado como “outra variante do comedor a que presidia a reprodução da *Ceia* de Leonardo Da Vinci, e que continha como peça nobre o amplo sofá onde se fazia sala, ou se aguardava que vagasse a menina escolhida”⁷⁹. Assim, a

76. Cláudio, *Meu Porto*, 65.

77. Cláudio, *Meu Porto*, 59.

78. Ávila, *O lúdico*, 40.

79. Cláudio, *Meu Porto*, 101-103.



peça, comumente dependurada nas paredes de católicas salas de jantar, surge, ironicamente, como signo de aproximação entre lares tradicionais e prostíbulos. Além disso, a ilegitimidade da peça reproduzida nas residências, que, porém, remete à sacralidade de uma situação bíblica, em estratégica alusão ao que se vê no interior do bordel descrito no texto, simula o próprio ato da representação. O exercício interpretativo “das alcovas portuenses”⁸⁰, a simular recato, por ser “resguardado por pudicas persianas corridas, a esconjurar o temível abaixo-assinado da vizinhança”⁸¹, leva a que atentemos especialmente ao jogo entre *cenar* – o cenário e a ceia: o ato de comer, aqui, ao mesmo tempo sexualizado e sacralizado, como a cena do comedor de Da Vinci presente em um bordel, é encoberto por castas cortinas, que cumprem o duplo papel de resguardar a intimidade dos frequentadores do lugar e aludir ao pano que confere o caráter teatral da cena, que se reproduz no interior da alcova.

É pela fresta da cortina que vemos esse particular enquadramento da cidade que Mário Cláudio reconstitui neste último quadro de *Meu Porto*, o espaço de bordéis que se “proliferavam [...], largando uma memória honrada por sucessivas gerações”⁸². O roteiro final desta obra mantém a ideia inicial, a da valorização da paisagem pelo pormenor, sob a ótica da arte, mas o faz, agora, por um recorte temático menos relacionado, ao menos diretamente, às artes. O que se vê, como dito, através das cortinas que camuflam o interior dos bordéis, é a ceia entre Jesus Cristo e os seus, ou entre os entes de uma casa portuguesa, ou, ainda, partindo da tela em direção ao ambiente que o texto evoca, a reprodução do quadro de Da Vinci no centro de um banquete de sensações proporcionadas pelo erotismo pressentido no local. Aos prazeres da cama portuense seguem-se os prazeres da mesa, de modo que a presença da comida, conforme afirma Carlos Reis, pode ajudar a contar a história da literatura portuguesa⁸³. São indicados três objetos

80. Cláudio, *Meu Porto*, 103.

81. Cláudio, *Meu Porto*, 101.

82. Cláudio, *Meu Porto*, 101.

83. “E isto porque muitas vezes a comida é, como bem se sabe, semantizada e investida de marcas sociais. Quer dizer: não aparece por acaso, como mero elemento decorativo, mas sim como elemento adjuvante de ações narrativas e dramáticas. E assim, quando no final do *Auto da Índia* de Gil Vidente uma personagem (a Ama) ordena a outra (a Moça) que vá ‘muito asinha saltando’ buscar vinho ‘e a metade dum cabritinho’, não está em causa apenas a preparação de uma refeição; trata-se também de afastar uma presença incômoda (a própria Moça, que pode denunciar a Ama, perante o Marido regressado da Índia), ao mesmo tempo que se faculta indiretamente uma informação acerca de hábitos alimentares no início do século XVI. Do mesmo modo, a canela de que fala Sá de Miranda na carta a Ant3nio Pereira não é t3o-s3o um tempero ex3tico: mais do que isso, ela é meton3mia de ambi33o, riqueza f3cil e despovoamento do campo. Lembro o texto: ‘temome de Lisboa/ que, ao cheiro desta canela, / o Reino nos despovoa’”. Dalva Calv3o e Monica Figueiredo, “A comida recriada pela literatura portuguesa: entrevista a Carlos Reis”, *Abril – NEPA / UFF* 6, no. 12 (2014): 170, <https://doi.org/10.22409/abriluff.v6i12.29637>



necessários à significação de uma “nota da ética e da estética melhores”⁸⁴ - um garfo de prata, uma faca de ferro e uma colher de pau - como prêmios condizentes à apreciação e à história que se relaciona a cada um desses quitutes. Munido da primeira, é-nos apresentado o nobre Reuss-Ebendorf, descendente da real família de Carlos Magno, que exalta as virtudes das tripas à moda do Porto, miúdos que Mário Cláudio premia com o primeiro dos objetos “por terem ascendido a repasto de procedentes de rei”⁸⁵.

A ementa em que se desdobra o texto apresenta-nos as pataniscas de bacalhau, prato que se mostra o mais “apto a revelar a perícia de uma cozinheira, a qual deverá nortear-se pelo senso de economia do azeite [...] e pelo espírito calaceiro que se impõe que presida à abundância do mesmo no arroz que o acompanha”⁸⁶. A iguaria é, no texto, provada e aprovada pela soprano Maria Callas, tendo atribuída a si uma “uma faca de ferro”, já que a cantora fora “coroadada pela agricultura e pela arte”⁸⁷. A terceira comida apresentada é a farinha de pau, “horror de muita criança que na idade madura a retoma como inexcedível acepipe”, também possuidora de “louros literários”, pois “consta de facto haver sido o paparico preferido de Camilo Castelo Branco, a ele habituado pela proficiência com que o confeccionava Ana Plácido”⁸⁸. A voz do escritor, que diz ter adquirido, em leilão, “um maço de cartas da ‘mulher fatal’”⁸⁹, transcreve a receita que Plácido teria endereçado a Guiomar Torresão (1844-1898)⁹⁰:

Pede-me a receita da farinha-de-pau que connosco comeu, no Março passado. Pergunto-me como alcança uma cousa tão singela agitar-nos, tão amável e tão cruelmente, o coração. Recordo-me do tempo em que não tinha visitado o infortúnio, ainda, esta que as estações todas da via-crúcis, depois disso, visitaria. Entende, minha amiga, o que é uma menina que punha na contemplação de um ramo de boninas a inteira chama do amor que lhe diademava a alma? [...] Mas vamos à receita da farinha-de-pau. Põe-se em azeite um casco de uma cebola graúda, e deixa-se alourar ligeiramente. Juntam-se-lhe três postas de pescada, uma pouca de água, sal e pimenta, e refoga-se por quinze minutos. Retira-se o peixe, extraem-se-lhe as espinhas e as peles, volta ao molho já

84. Cláudio, *Meu Porto*, 104.

85. Cláudio, *Meu Porto*, 105.

86. Cláudio, *Meu Porto*, 107.

87. Cláudio, *Meu Porto*, 107.

88. Cláudio, *Meu Porto*, 108.

89. Cláudio, *Meu Porto*, 108.

90. Escritora portuguesa feminista.



produzido. Adicionam-se duas xícaras de mandioca, e mexe-se sempre, até ganhar consistência. Prova-se com uma colher-de-pau, porque assim a saboreavam as gentes do Pará, supremos apreciadores de virtualha tão nutritiva [...].⁹¹

A colher de pau, por semelhança ao nome do prato e por constituir objeto propício ao seu cozimento, é o objeto a ele atribuído, neste exercício de tradução intergêneros entre uma receita culinária e o texto literário. Excedendo a transmissão da receita, a história de amor entre Camilo e Ana Plácido é o que se revela na hipotética carta, mero pretexto para que não apenas imagens, mas figuras, histórias e a cultura portuense saltem aos olhos no ato da leitura. Segundo Yuri Lotman, o papel da cultura seria o de “organizar estruturalmente o mundo que rodeia o homem”, tornando possível o estabelecimento das relações sociais, humanas e linguísticas⁹², e é essa experiência do mundo português, de maneira bastante específica, o que se vivencia nas artes que a cidade do Porto favorece, dado que faz com que o autor de *Meu Porto* aja como um tradutor ao representar, em seu texto, os modelos que percebe nas artes oriundas da cidade e de seu entorno, o Norte de Portugal. Assim, por meio da literatura, o cinema, a pintura, a escultura, a arquitetura e outras artes confluem na “dourada permanência” do rio que orienta a cidade no sentido do vasto oceano, não somente dando-a a ver através das artes que a erigiram, mas refletindo sobre elas e sobre o seu estatuto.

O Porto literário de Mário Cláudio constitui-se como o local propício ao encontro entre as diversas linguagens que, partindo de memórias e vestígios, com ele dão a ver a cidade por um óculo meta-artístico “por onde o azul do infinito se pode avistar”, pois aprende, com ela, que “não há espaço que outros espaços não abrace”⁹³, máxima que aproxima nossa leitura do salutar gesto dialógico entre as artes. Entre todas as cidades, o Porto, como vimos, é a cidade eleita por Mário Cláudio: seu eterno berço e seu eterno retorno. Quer pela retomada de elementos históricos, memórias particulares ou coletivas, quer pela alusão que sua literatura faz às artes e aos artistas representativos do Norte de Portugal, quer ainda pelo caráter visual que seu texto apresenta, revelador de pormenores que dão a ver a cidade e que a singularizam, Mário Cláudio é coerente ao situar seus textos, em especial aqueles que remetem de maneira mais direta a questões autobiográficas, na *Invicta*. Acreditamos que a convocação de outras artes ao texto, que sempre

91. Cláudio, *Meu Porto*, 109-110.

92. Lotman *apud* Susanna-Busato Feitosa, “A terra, a tela e a letra”, *Aletria: Revista de Estudos de Literatura* 14, no. 2 (2006): 198-210, <https://doi.org/10.17851/2317-2096.14.2.198-210>

93. Cláudio, *Meu Porto*, 19.



orientam a leitura no sentido da reflexão, reafirma a presença da cidade como estratégia autorreferencial e metonímica na medida em que falar do Porto é falar da arte que particulariza o lugar; por extensão, falar da arte portuense é discutir o fazer artístico de Mário Cláudio. Confunde-se a cidade, portanto, em sua relevância artística e genealógica: o escritor, que é filho, crítico e artista do burgo, eterniza o seu Porto no trabalho de quem, ao escrever, se descreve.

Bibliografia

Fontes primárias

Documentos impressos e manuscritos

- [1] Castro, Laura, coord. *Mário Cláudio. 30 Anos de Trabalho literário (1969-1999)*. Porto: Cooperativa Árvore – Fundação Eng. António de Almeida – Livraria Modo de Ler, 1999.
- [2] Cláudio, Mário. *Meu Porto*. Lisboa: Dom Quixote, 2001.
- [3] Cláudio, Mário. *Astronomia*. Lisboa: Dom Quixote, 2015.

Entrevistas e comunicações pessoais

- [4] Calvão, Dalva e Monica Figueiredo. “A comida recriada pela literatura portuguesa: entrevista a Carlos Reis”. *Abril – NEPA / UFF* 6, no. 12 (2014): 169-172, <https://doi.org/10.22409/abriluff.v6i12.29637>

Multimídia e apresentações

- [5] Oliveira, Manoel de, dir. *Douro, faina fluvial*. 1931. <https://vimeo.com/58729763>
- [6] Oliveira, Manoel de, dir. *Aniki-bobó*. 1942.
- [7] Oliveira, Manoel de, dir. *Amor de perdição*. 1979.
- [8] Reis, Aurélio Paz dos, dir. *Saída do pessoal operário da fábrica Confiança*. 1896. <http://www.cinamateca.pt/Cinamateca-Digital/Ficha.aspx?obraid=905&type=Video>

Fontes secundárias

- [9] Alves, Maria Theresa Abelha. “O óbolo de Caronte: Ursamaior de Mário Cláudio”. En *As máscaras de Perséfone: figurações da morte nas literaturas portuguesa e brasileira contemporâneas*, organizado por Lélia Parreira Duarte, 271-310. Rio de Janeiro: Bruxedo; Belo Horizonte: Editora PUC Minas, 2006.



- [10] Alves, Maria Theresa Abelha. “A cidade do porto na página e no écran”. *Metamorfoses - Revista de Estudos Literários Luso-Afro-Brasileiros* 12, nos. 1/2 (2013): 25-35. <https://doi.org/10.35520/metamorfoses.2013.v12n0a21843>
- [11] Argan, Giulio-Carlo. *História da arte como história da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- [12] Ávila, Affonso. *O lúdico e as projeções do mundo barroco*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- [13] Benjamin, Walter. *O conceito de crítica de arte no romantismo alemão*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993.
- [14] Calabrese, Omar. *A idade neobarroca*. Lisboa: Edições 70, 1987.
- [15] Calvão, Dalva. *Narrativa biográfica e outras artes: reflexões sobre escrita literária e criação estética na Trilogia da mão, de Mário Cláudio*. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2008.
- [16] Clüver, Claus. “Estudos interartes: conceitos, termos, objetivos”. *Literatura E Sociedade* 2, no. 2 (1997): 37-55. <https://doi.org/10.11606/issn.2237-1184.v0i2p37-55>
- [17] Costa Lima, Luiz, org. *Mímesis e a reflexão contemporânea*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2010.
- [18] Didi-Huberman, Georges. *Diante da imagem: questão colocada aos fins de uma história da arte*. São Paulo: Editora 34, 2013.
- [19] Feitosa, Susanna-Busato. “A terra, a tela e a letra”. *Aletria: Revista de Estudos de Literatura* 14, no. 2 (2006): 198-210. <https://doi.org/10.17851/2317-2096.14.2.198-210>
- [20] Gomes, Renato-Cordeiro. *Todas as cidades, a cidade: literatura e experiência urbana*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- [21] Hauser, Arnold. *História social da arte e da literatura*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- [22] Moser, Walter. “As relações entre as artes: por uma arqueologia da intermedialidade”. *Aletria: Revista de Estudos de Literatura* 14, no. 2 (2006): 42-65. <https://doi.org/10.17851/2317-2096.14.2.42-65>
- [23] Pacheco, Hélder. *Porto, memória e esquecimento*. Porto: Afrontamento, 2002.

ESTE CUENTO QUE LEE-
RÁN A CONTINUACIÓN LO
ENCONTRE ARCHIVADO EN
MI LIBRETA CON FECHA
DE JUNIO 2019 →

ARTÍCULO

El claustro de San Agustín de Tunja (Colombia): un museo de sitio

Abel Martínez-Martín
Andrés Otálora-Cascante
Alejandro Burgos-Bernal



Edición 18 (Julio - diciembre de 2023)
E-ISSN 2389-9794



El claustro de San Agustín de Tunja (Colombia): un museo de sitio*




 DOI: <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.103252>




Abel Martínez-Martín**
Andrés Otálora-Cascante***
Alejandro Burgos-Bernal****




Resumen: este artículo reúne una investigación histórica y una reflexión museológica sobre el claustro de San Agustín de Tunja (Colombia), en proceso de restauración. A partir de fuentes primarias y secundarias se reconstruyeron los usos y funciones que tuvo este espacio, construido en el siglo XVII sobre el cercado del

* **Recibido:** 19 de junio de 2022 / **Aprobado:** 2 de diciembre de 2022 / **Modificado:** 29 de diciembre de 2022. Artículo de reflexión elaborado en torno a la propuesta de convertir el claustro de San Agustín de Tunja en museo de sitio. Actualmente, el claustro se encuentra en proceso de restauración a cargo del Banco de la República de Colombia (Bogotá, Colombia). Este artículo fue financiado por el Museo de Historia de la Medicina y la Salud de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (Tunja, Colombia).

** Doctor en Historia por la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (Tunja, Colombia). Doctor en Medicina y Cirugía por la Universidad Nacional de Colombia – Sede Bogotá (Bogotá, Colombia). Integrante del grupo de investigación Historia de la Salud en Boyacá y del Museo de Historia de la Medicina y la Salud, Antiguo Hospital San Rafael, Centro Histórico, de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (Tunja, Colombia)

 Conceptualización, curaduría de datos, análisis formal del artículo, validación, visualización, redacción del borrador original, escritura, revisión, edición y aprobación de la versión final  <https://orcid.org/0000-0002-4621-6072>
 abelfmartinez@gmail.com

*** Doctor en Historia por la Universidad Nacional de Colombia – Sede Bogotá (Bogotá, Colombia) en donde se desempeña como parte del personal administrativo. Integrante del grupo de investigación Historia de la Salud en Boyacá y del Museo de Historia de la Medicina y la Salud, Antiguo Hospital San Rafael, Centro Histórico, de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (Tunja, Colombia)  Conceptualización, curaduría de datos, análisis formal del artículo, validación, visualización, redacción del borrador original, escritura, revisión, edición y aprobación de la versión final  <https://orcid.org/0000-0002-0793-4602>  arotalorac@unal.edu.co

**** Magíster en Curaduría de Exposiciones de Arte Contemporáneo por la Universidad de Roma Unitelma Sapienza (Roma, Italia). Profesor y Jefe División de Museos de la Dirección de Patrimonio Cultural de la Universidad Nacional de Colombia – Sede Bogotá. Claustro de San Agustín (Bogotá, Colombia)  Conceptualización, curaduría de datos, análisis formal del artículo, validación, visualización, redacción del borrador original, escritura, revisión, edición y aprobación de la versión final, validación, visualización, redacción del borrador original, escritura, revisión, edición y aprobación de la versión final  <https://orcid.org/0000-0003-3435-7238>
 aburgosb@unal.edu.co

Cómo citar / How to Cite Item: Martínez-Martín, Abel, Andrés Otálora-Cascante y Alejandro Burgos-Bernal. “El claustro de San Agustín de Tunja (Colombia). Un museo de sitio”. *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, no. 18 (2023): 189-210. <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.103252>





zaque muisca, por la orden agustina, cuyos integrantes decoraron el interior del conjunto con pintura mural sobre San Agustín y dotaron la iglesia con altares y retablos relacionados con la orden. Con la Independencia y la instauración de la república en el siglo XIX, el claustro fue convertido en convento-hospital de la orden hospitalaria de San Juan de Dios, quienes incorporaron sus bienes muebles. Posteriormente, el claustro fue usado como cuartel y penitenciaría, siguiendo el modelo panóptico, uso que mantuvo hasta el siglo XX, cuando fue abandonado y se convirtió en ruinas. Tras una primera restauración, funcionó como centro cultural del Banco de la República en la ciudad. En el marco de la actual restauración, estos elementos sirvieron para reflexionar sobre la importancia del lugar y realizar una propuesta para la creación de un museo de sitio, que integre los múltiples encierros del que ha sido testigo este espacio.

Palabras clave: claustro de San Agustín; museo de sitio; patrimonio cultural; pintura mural; Tunja; Colombia.

The cloister of San Agustin in Tunja (Colombia): A Site Museum

Abstract: this paper gathers an historical investigation with a museological reflection about the cloister of San Agustin in Tunja (Colombia), currently in restoration. By using archives sources and reviewing of secondary sources, we recreated the uses and functions of this space. This very cloister was built during the XVII century over the enclosure of the Muisca chief. The augustinian order made the cloister and decorated the interior of the complex with mural paintings about Saint Augustine and therefore equipped it with altars and altarpieces related to the order. With the Independence and the instauration of the Republic in the XIX century, the cloister was turned into a hospital-cloister of the Saint John of God brotherhood, who added their own altarpieces. Subsequently, the cloister was used as barracks and penitentiary, following the panoptic model; such use was kept until XX century when it was abandoned and became ruins. After the first restoration, the cloister became the cultural center of the Banco de la República in the city. Within the current restoration, these elements served to reflect about the importance of the place and to propose the creation of a site museum which integrates the multiple confinements that this space has witnessed.

Keywords: Cloister of San Agustin; site museum; cultural heritage; mural painting; Tunja; Colombia.



O claustro de San Agustín em Tunja (Colômbia): um museu do sítio

Resumo: este artigo une uma investigação histórica e uma reflexão museológica sobre o claustro de San Agustín, Tunja (Colômbia) atualmente em restauração. Utilizando fontes de arquivo e consultando fontes secundárias, recriamos os usos e funções deste espaço. Este mesmo claustro foi construído no século XVII acerca do cacique Muisca. A ordem agostiniana fez o claustro e decorou o interior do complexo com pinturas murais sobre Santo Agostinho e assim dotou-o de altares e retábulos relacionados com a ordem. Com a Independência e a instauração da República no século XIX, o claustro foi transformado em claustro-hospital da irmandade de São João de Deus, que lhe acrescentou retábulos próprios. Posteriormente, o claustro foi utilizado como quartel e penitenciária, seguindo o modelo panóptico; tal uso foi mantido até o século XX, quando foi abandonado e tornou-se ruínas. Após a primeira restauração, o claustro tornou-se o centro cultural do Banco da República na cidade. No âmbito do restauro atual, estes elementos serviram para refletir sobre a importância do local e propor a criação de um museu de sítio que integre os múltiplos confinamentos a que este espaço tem assistido.

Palavras-chave: claustro de San Agustín; museu do sítio, patrimônio cultural; pintura mural; Tunja; Colômbia.

Introducción

Por cinco siglos el antiguo claustro de los agustinos calzados de la ciudad de Tunja —ubicada en el altiplano de los Andes orientales de Colombia— ha servido para múltiples encierros. Patrimonio de la ciudad, la edificación es símbolo de sus antiguos claustros coloniales que en el siglo XXI se niegan a desaparecer. El claustro de San Agustín está situado en uno de los lugares donde se escenificó la conquista de los muisca —habitantes del territorio a la llegada de los conquistadores europeos en 1537— donde habían edificado un cercado de grandes maderos con una doble empalizada para el zaque Quemuenchatocha y donde este se encontró con el adelantado Gonzalo Jiménez de Quesada. Dos años más tarde, se fundó la ciudad de Tunja y el cercado muisca fue desmantelado para la construcción de las primeras casas e iglesias de la ciudad y se levantó en el lugar una ermita dedicada a Santiago apóstol.



En el siglo XVI, los agustinos calzados provenientes de Quito intentaron fundar un noviciado en Tunja por lo que entraron en conflicto con los padres dominicos, con el vicario eclesiástico del arzobispado de Santafé, con el cabildo de Tunja y con el beneficiado de la iglesia mayor, el cura, cronista y poeta Juan de Castellanos. Establecidos finalmente en el lugar, el convento agustino inició su construcción incorporando la inicial ermita de Santiago a la iglesia de San Agustín. Durante el siglo XVII, iglesia y claustro se decoraron con pinturas murales referentes a *La Ciudad de Dios* de san Agustín y a escenas de la vida del obispo de Hipona. En la iglesia conventual tuvieron lugar importantes ceremonias, que escenificaron la piedad barroca, como el caso de la beata Antonia de Cabañas, o la participación del templo como estación de penitencia de la Semana Santa, manifestación secular de la religiosidad popular tunjana. El trabajo de los muiscas en las encomiendas agustinas fue el sustento económico de este mundo andino, ubicado al norte del rico virreinato del Perú. La introducción del trigo a la región andina y la producción de harina trajeron consigo la articulación de las rutas comerciales del altiplano con el puerto de Cartagena de Indias en el Caribe, hacia el norte, y con la Audiencia de Quito hacia el sur¹.

Tunja se convirtió en un centro artístico que reprodujo en sus talleres los ideales del humanismo católico peninsular. Un reducto cultural de los europeos representados en el cabildo y las órdenes religiosas, masculinas y femeninas, instaladas en Tunja, centro de la evangelización de un vasto territorio, que estaba en constante enfrentamiento político con la Real Audiencia, instalada en la vecina ciudad de Santafé. La Independencia, a inicios del siglo XIX, hizo a la naciente república depositaria del antiguo Patronato Real el cual, en la práctica, fue asumido por la república y funcionó mediante ley desde 1824 hasta 1853². La república asumió el patronato que ejercían los reyes de España desde el siglo XVI y, de esta manera, se suprimió el convento para convertirlo en sede del hospital de la Purísima Concepción de Tunja, de la Orden Hospitalaria de San Juan de Dios hasta 1835, cuando se extinguió la orden hospitalaria en la Nueva Granada. Las

1. Abel Martínez-Martín y Andrés Otálora-Cascante, "'A suelo nuevo dar nueva semilla'. El trigo en la provincia de Tunja, Nuevo Reino de Granada, siglos XVI y XVII", *Maguaré* 34, no. 2 (2020): 137-171, <https://doi.org/10.15446/mag.v34n2.92584>

2. En 1824, el papa León XIII promulgó el breve pontificio *Etsi iam Diu*, que condenó la independencia de las colonias españolas en América, solicitando además que la Iglesia católica en el continente siguiera siendo fiel a España, exaltando la figura del borbón Fernando VII. El patronato solo fue unilateral y permaneció hasta el año 1853, cuando la Iglesia y el Estado se separaron con los liberales radicales en el poder. José-David Cortés, "De Angostura a la separación, 1819-1853: las relaciones Estado-Iglesia en los primeros años republicanos", en *Historia de la religión en Colombia 1510-2021*, ed. José-David Cortés (Bogotá: Universidad del Rosario, 2022), 138.



frecuentes guerras civiles del siglo XIX usaron el claustro agustino como cuartel, como polvorín y, luego, el Estado Soberano de Boyacá lo convirtió en una penitenciaría de máxima seguridad, siguiendo el modelo penitenciario del panóptico del polémico filósofo y reformador inglés Jeremías Bentham³. Por sus múltiples usos, el original claustro agustino calzado de Tunja ha sufrido modificaciones para poder adecuarlo a diversos encierros, que terminaron por convertirlo en ruinas en el siglo XX, tras el movimiento sísmico de 1967, que afectó la estructura, al punto de ser dinamitada una parte del claustro agustino para su demolición.

A inicios de los años ochenta del siglo XX el Banco de la República de Colombia y la Fundación para la Conservación y Restauración del Patrimonio Cultural Colombiano —a instancias del Instituto Colombiano de Cultura (Colcultura)— emprendieron una restauración polémica e innovadora, que lo convirtió en centro cultural, biblioteca, sala de exposiciones, sede de la maestría en Historia de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia y del Archivo Regional de Boyacá. Del año 1984 hasta el 2019, el claustro de San Agustín de Tunja estuvo abierto para eventos académicos y culturales. En ese último año el Banco de la República inició la nueva restauración. Es necesario precisar que se encuentra mucha información de archivo sobre la penitenciaría del siglo XIX que funcionó durante cien años. Esto ha hecho que el claustro y la iglesia —que fue adaptada como panóptico, con la consecuente desaparición de todos sus bienes muebles, reflejo de la historia de dos siglos y medio de este conjunto arquitectónico— se considerarán un espacio desacralizado, perdido tras su uso penitenciario y el posterior abandono. Múltiples veces expropiado para ser apropiado a otros usos y otros habitantes, lo único que permanece por cinco siglos es el sitio que ha sido testigo de múltiples encierros. Pero hoy es posible, con nuevas fuentes de archivo, darle sentido a esta olvidada etapa de los siglos XVI al XIX y plantear una resignificación del espacio para convertir al claustro de San Agustín de Tunja en un museo de sitio⁴. Este artículo parte de una investigación histórica de reflexión museológica para plantear la propuesta de un museo de sitio para el claustro de San Agustín que se encuentra en restauración.

3. El panóptico es un tipo de arquitectura carcelaria creada a finales del siglo XVIII por el filósofo utilitarista Jeremías Bentham (1748-1832), que permitiría a un guardián ubicado en una torre central observar a todos los presos que se encontraban en celdas individuales en la estructura circular alrededor de la torre. El filósofo e historiador francés Michael Foucault (1926-1984) en su obra *Vigilar y Castigar* (1975) estudió la sociedad disciplinaria, inaugurando una serie de estudios sobre el dispositivo panóptico.

4. Este artículo se centra en la propuesta museológica para el claustro de San Agustín de Tunja, a medida que avanza su restauración por parte del Banco de la República de Colombia. Más información sobre la historia del claustro puede encontrarse en Abel Martínez-Martín y Andrés Otálora-Cascante, "De esta ciudad terrena. La iglesia y el convento de San Agustín de Tunja", *Fronteras de la Historia* 26, no. 2 (2021): 38-62, <https://doi.org/10.22380/20274688.1384>



Los cambios de uso del claustro

Tunja fue fundada en 1539 convirtiéndose junto con Santafé (Bogotá) en el eje de este mundo andino conocido como el Nuevo Reino de Granada. Los conquistadores encomenderos establecieron la ciudad en una fría meseta situada a 2800 m s. n. m. En el lugar existía un asentamiento muisca que estaba organizado en torno a varios cercados delimitados por cárcavas y regido por un gobernante, que los cronistas llamaron zaque. El cronista franciscano fray Pedro Simón cuenta, a inicios del siglo XVII, que existía en la Tunja prehispánica una calzada que iba desde la loma de los Ahorcados, que domina la meseta por el occidente, hasta el cercado del zaque, que estaba ubicado en el lugar en que se construiría el convento agustino, espacio del que partían las carreras y las ceremonias indígenas hacia la loma o hacia el Cercado Grande de los Santuarios, en el norte⁵. La mayor parte del tesoro, arrebatado por los conquistadores a los muisca, fue rescatado en este lugar. El cercado era un centro ceremonial, ritual, político y de acopio de tributos, pertrechos y habitaciones del zaque⁶. La evidencia arqueológica encontrada en la restauración corresponde a cerámica colonial, que fue hallada en la iglesia y el claustro, reportándose cerámica muisca, huesos y caracoles en las tapias pisadas de las construcciones aledañas a San Agustín⁷. Las últimas prospecciones, realizadas dentro del actual proceso de restauración, no reportan material prehispánico que evidencie el cercado descrito por los cronistas.

En 1582 los agustinos, tercera orden mendicante llegada a Tunja, se establecieron en la ermita de Santiago, causa de disputa con los dominicos, ubicada en la llamada plaza de Abajo límite de la ciudad en el siglo XVI tres cuadras al norte de la plaza Mayor, en el inicio del camino hacia el norte de la provincia⁸. La repartición de la herencia del profeso agustino Vicente de Requejada fue lo que hizo posible que los agustinos de Santafé establecieran un noviciado que administró doctrinas y encomiendas en el altiplano andino y en los Llanos Orientales neogranadinos⁹. En 1586, los agustinos calzados presentaron al cabildo de Tunja los planos de la iglesia que fue terminada en el año 1603¹⁰. La obra “descripción de Tunja de 1610” se refiere al

5. Germán Villate-Santander, *Tunja Prehispánica* (Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, 2001), 130.

6. Juan de Castellanos, *Elegías de Varones Ilustres de Indias* (Bogotá: Gerardo Rivas Moreno, 1997), 1200.

7. Neila Castillo, *Arqueología de Tunja* (Bogotá: Fundación de Investigaciones Arqueológicas Nacionales - Banco de la República, 1984), 154.

8. David Mucientes, *Centurias Colombo-Agustinas 1525-1967* (Bogotá: Talleres Salesianos, 1968), 33.

9. Fernando Campo del Pozo, “Historia de la provincia de San Miguel de Quito en el Nuevo Reino de Granada durante el siglo XVI”, *Estudio Agustiniiano*, no. 10 (1975): 286.

10. Martínez-Martín y Otálora-Cascante, “De esta ciudad”, 48.



claustro de San Agustín como más nuevo y más pequeño que el de Santo Domingo y el de San Francisco, con “muy pequeña y baja iglesia y la habitación de los frailes es una casa cubierta de paja que por su mucha pobreza aún no han podido cubrirla de teja”¹¹. A inicios del siglo XVII, el noviciado, con 30 religiosos¹², inauguró los estudios de latín, filosofía y teología que funcionaron hasta inicios del siglo XIX¹³.

Figura asociada al claustro agustino tunjano fue la beata Antonia de Cabañas (1629-1667) quien vivía en el arrabal cercano. Antonia, al no contar con la dote necesaria para ingresar a uno de los conventos femeninos de la ciudad, convirtió su casa en el primer beaterio de Tunja. Sus arrebatos místicos se produjeron en la iglesia de San Agustín y fue su confesor jesuita quien, en el manuscrito de su ejemplarizante vida, describe imágenes y altares de la iglesia de San Agustín, patrono de la beata¹⁴, claves que recientemente han permitido empezar a pensar la iglesia como un espacio en su función sacra ya que, en 1863, pasó a ser un espacio desacralizado y, además, desmantelado. La beata Cabañas fue enterrada en una capilla del crucero de la iglesia de San Agustín dedicada a la sevillana Virgen de la Antigua que, con la anexa ermita en honor a Santiago apóstol, son marcas de conquista, una simbólica apropiación del anterior espacio indígena por parte de los conquistadores. De otro lado, la interesante vida de Antonia de Cabañas vincula a San Agustín con la sociedad barroca tunjana de mediados del siglo XVII, momento de decadencia urbana de la ciudad encomendera como consecuencia de la catástrofe demográfica indígena.

La arquitectura del claustro agustino tunjano

El claustro agustino, inspirado en modelos mudéjares sevillanos, está compuesto por cuatro galerías dobles que usan un mismo tipo de columna toscana y arcos de medio punto, con un patio interior. En el segundo piso existen arcos de medio punto, carpaneles y de herradura. Se destaca en el claustro tunjano la escalera imperial, cuyas paredes están decoradas con pinturas murales que

11. Pedro de Valencia, *Descripción de Indias*, t. 1. *Descripción de la ciudad de Tunja, sacada de las informaciones hechas por la justicia de aquella ciudad en 30 de mayo de 1610 años*, en Biblioteca Nacional de España (BNE), Madrid-España, Fondo: Misceláneos, Mss/3064, ff. 242v-267v, 264v.

12. Bernardo de Torres, *Crónica de la Provincia Peruana del Orden de los Ermitaños de San Agustín nuestro padre* (Lima: Imprenta de Julián Santos de Saldaña, 1657), 734, en John Carter Brown Library (JCBL), Providence, Rhode Island-Estados Unidos, Fondo: Peru Collection, 1657.

13. Juan-Manuel Pacheco, “Historia Eclesiástica”, en *Historia Extensa de Colombia Vol. XIII T II*, Academia Colombiana de Historia (Bogotá: Lerner, 1975), 462.

14. Diego Solano, *Ilustre y penitente vida de la venerable vida de la Virgen Doña Antonia de Cabañas*, en Biblioteca Nacional de Colombia (BNC), Bogotá-Colombia, Sección: Libros Raros y Manuscritos, Fondo: Antiguo, ff. 172r-178v.



representan ángeles. En la primera restauración habían encontrado pinturas murales en el claustro e iglesia con escenas de la vida de san Agustín, de su *Ciudad de Dios* y otra pintura realizada en el siglo XVIII con decorativos motivos florales¹⁵. La iglesia agustina, de una sola nave con bóveda falsa de medio cañón rebajado, posee un coro alto; en el centro de la nave, al lado del evangelio se abre una puerta de acceso al claustro. En el crucero se sitúan dos capillas a modo de brazos. En el lado de la epístola se encuentra otra capilla alargada que corresponde a la primitiva ermita de Santiago que está conectada a la iglesia mediante dos arcos. La solución arquitectónica fue hacer un camarín, que en el siglo XIX contenía la imagen jesuita de la Virgen de los Dolores. Se desconoce aún la imagen agustina original. En la iglesia agustina se observa la decoración azul profundo de la pintura mural y las cartelas en capillas y paredes altas. El inventario de los Hospitalarios de San Juan de Dios de 1832 describe la iglesia con una “portada de cantería con la estatua en piedra del obispo de Hipona, una espadaña”. Tiene la iglesia agustina “buen cañón de iglesia con diez altares [...] a la derecha, una capilla con seis”¹⁶. La fachada de la iglesia agustina remata en una bella espadaña de traza barroco-mudéjar¹⁷. Los agustinos pintaron la vida de su fundador; la escalera tiene también un sentido iconográfico, al ser un lugar de paso entre el claustro bajo y el claustro alto, que estaba reservado a la vida cotidiana de los frailes. Allí aparecen pintados los ángeles, alusión a la ascensión simbólica a *La Ciudad de Dios*, acompañados por usuales símbolos agustinianos como el corazón ardiente traspasado por flechas, que hace alusión a la intensidad de su amor por Dios, el báculo y la mitra del obispo de Hipona¹⁸. Las escenas de la vida de san Agustín (354-430 d. C.) llevan cartelas en una interpretación que combina dos textos, el *Eclesiastés* y la *Ciudad de Dios* que representan la ciudad divina (figura 1)¹⁹. El texto *La Ciudad de Dios* (siglo IV) fue pionero en proponer una filosofía de la historia dentro de una interpretación teológica de la ciudad de Roma, entendida como ciudad terrenal que convive con la ciudad divina, la nueva Jerusalén, ciudades que nunca se identifican

15. Rodolfo Vallín, *Imágenes bajo cal y pañete. Pintura mural de la Colonia en Colombia* (Bogotá: El Sello - Museo de Arte Moderno de Bogotá, 1998), 132.

16. Provincia de San Bernardo y Tierra Firme, “Carta cuenta e inventario del Convento Hospital de Tunja”, Tunja, 1832, en Archivo Hospitalario Colombiano (AHC), Bogotá-Colombia, Sección: Comunidades y Obras Apostólicas-casas, caj. 6.

17. Los claustros e iglesias conventuales de la ciudad de Tunja en el antiguo Nuevo Reino de Granada son mudéjares en cuanto a sus materiales y estructura. El Barroco aparece solo en la decoración interior y en algunos detalles arquitectónicos como la referida espadaña agustina. Antonio Martínez-Zulaica, *Las artes plásticas en Boyacá* (Tunja: Instituto de Cultura y Bellas Artes de Boyacá, 1983), 117.

18. Jesús Paniagua-Pérez, “Magne Pater Agustine: La exaltación agustiniana en las pinturas del convento de Tunja”, *Archivo Agustiniano* 85, no. 203 (2001): 205, <https://buleria.unileon.es/handle/10612/11400?show=full>

19. Paniagua-Pérez, “Magne Pater”, 205.



con el Estado o con la Iglesia, sino que representan dos modelos de vida que están destinados a convivir en la Tierra, en una reflexión sobre la relación entre el cristianismo y el paganismo²⁰. Agustín de Hipona fue también pionero en “imaginar el entero curso de la historia como un camino dotado de sentido”²¹.

Figura 1. Pintura mural La Ciudad de Dios, claustro de San Agustín, Tunja



Fuente: Fotografía de Luis Antonio “Lucho” Buitrago, 2016.

Los hospitalarios de San Juan de Dios y la iglesia agustina

Tras la Independencia, la naciente república asumió el control de instituciones educativas y hospitales asumiendo el Patronato para controlar las comunidades religiosas, el clero secular y los hospitales administrados por la Orden de San Juan de Dios²². El convento hospital de Tunja pasó del local que tenía en el colegio de los expulsados jesuitas al convento agustino suprimido por el gobierno republicano en 1822, agregando a la iglesia agustina bienes de los hospitalarios y de los

20. Tomás Chuaqui, “La Ciudad de Dios de Agustín de Hipona: selección de textos políticos”, *Estudios Públicos* 99 (2005): 279.

21. Massimo Parodi, “Agustín de Hipona”, en *La Edad Media. Bárbaros, cristianos y musulmanes*, coord. Umberto Eco (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2015), 357.

22. Abel Martínez-Martín y Andrés Otálora-Cascante, “La república y el colegio de Boyacá, Tunja, 1822-1834”, en *Gentes, pueblos y batallas. Microhistorias de la Ruta de la Libertad Vol. III*, comps. Javier Guerrero-Barón y Ángela Parra (Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, 2020), 159.



jesuitas. En 1832, los hospitalarios de San Juan de Dios realizaron un inventario del convento hospital tunjano, documento que se constituye en la única relación de los bienes muebles de esta iglesia encontrada hasta el día de hoy, que nos permite recrear el espacio que por tanto tiempo estuvo vacío²³. La antigua iglesia agustina contenía un altar mayor dorado de tres cuerpos dedicado a san Juan de Dios y ocho altares en la nave central con 16 imágenes de bulto y 32 lienzos, que estaban custodiados por los hospitalarios. La capilla de la nave del evangelio, que correspondía a la Virgen de la Antigua, se convirtió en la sacristía con seis lienzos y dos medio relieves; al frente, se encontraba la capilla del patriarca san José con dos altares con seis lienzos y dos estatuas. En la antigua ermita de Santiago, con su camarín para la Virgen de los Dolores, se encontraban seis altares, algunos trasladados de la capilla de la Virgen de la Antigua y once lienzos²⁴. Existían también en la iglesia agustina tunjana andas de la Semana Santa pertenecientes a la cofradía del Espíritu Santo, lo que implica que la iglesia fue también estación de penitencia de esta tradición de la religiosidad popular tunjana.

Muchos de los bienes de culto de este inventario hospitalario permanecen hoy descontextualizadas en iglesias y museos de la ciudad. Su identificación resulta importante para demostrar su origen agustino, hospitalario o jesuita, poder entender su trashumancia y contextualizar las imágenes, cuadros, imágenes de bulto, altares y retablos de la iglesia de San Agustín de Tunja de la que no se tenía memoria. Lo anterior permite proponer estrategias museográficas para la recreación del patrimonial espacio que se encuentra en restauración a través de un museo de sitio (figura 2). La adaptación para hospital fue la primera de las muchas transformaciones que sufrió durante las primeras décadas del siglo XIX el claustro agustino tunjano. Una de las estancias cuya ventana daba a la iglesia se usó como botica del hospital, y otra, que estaba ubicada a la derecha de la sacristía se usó para depositar los cadáveres antes de proceder a enterrarlos en el cementerio anexo del antiguo claustro agustino calzado. Varios espacios del convento se adaptaron para usos especiales como las jaulas para locos y locas, la policía del hospital, una pieza donde elaboraban las bebidas de los enfermos de acuerdo con la dieta establecida y otros espacios destinados a ropería y depósito.

23. Provincia de San Bernardo y Tierra Firme, "Carta Cuenta".

24. Provincia de San Bernardo y Tierra Firme, "Carta Cuenta".

Figura 2. Vista del interior de la antigua iglesia de San Agustín como biblioteca, Tunja



Fuente: Fotografía de Luis Antonio “Lucho” Buitrago, 2007.

La cocina del hospital se ubicó en la parte posterior del claustro, lugar donde existía un aljibe, que proveía de agua al convento y al hospital. Por la escalera imperial se accedía a la enfermería de mujeres que estaba ubicada en el segundo piso del claustro y tenía quince catres, tres ventanas que daban a la calle y un altar que estaba dedicado a la taumatúrgica Virgen de Chiquinquirá; a los lados, Santiago apóstol y san Bartolomé y, al frente, el patrono, san Juan de Dios. Un cuarto anexo, que no tenía ventanas, servía para la encargada de la enfermería de mujeres. La enfermería de hombres, en el segundo piso, tenía 17 catres, un altar, tres ventanas y siete cuadros de retablo, entre ellos uno de nuestra señora del Pilar, de san Pedro, de Santiago apóstol, de san Mateo y de los jesuitas san Ignacio y san Carlos Borromeo. Al lado de la portería, en el primer piso del claustro, estaba la tercera enfermería que servía a la tropa con quince catres. En total el convento-hospital de la Purísima Concepción de Tunja, de la Orden Hospitalaria de san Juan de Dios tenía 47 camas en 1832, la tercera parte de ellas estaba ocupada por los militares que desde las guerras de Independencia se tomaron el hospital tunjano dejando en la calle a los pobres de solemnidad para los que el hospital colonial había sido destinado, desde el siglo XVI²⁵.

25. Abel Martínez-Martín, *El Hospital de la Purísima Concepción de Tunja 1556-1835* (Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, 2018), 194, <https://doi.org/10.19053/978-958-660-293-8>





Un fantasma de su traza original

Luego de la expulsión de los hermanos hospitalarios en el año 1835, los vecinos de Tunja se hicieron cargo del hospital. Bárbara Niño, hija de un mártir de la Independencia, se encargó caritativamente de los pobres enfermos con el doctor Juan de Dios Tavera Barriga. El hospital siguió funcionando en el claustro agustino 24 años más viviendo de la caridad pública hasta los años sesenta del siglo XIX. En 1862 se promulgó la Ley de Desamortización de Bienes de Manos Muertas y el local fue convertido en una penitenciaría que adoptó el método irlandés inspirado en el utilitarismo de Bentham. En 1863, el convento agustino pasó a ser penitenciaría y se le otorgaron 100 000 pesos anuales para hacer las reformas necesarias²⁶. La iglesia agustina perdió “tallas, altares, pinturas y ornamentos; ahora es un desolado y fúnebre galpón”²⁷. La estructura de la antigua iglesia fue adaptada como panóptico, no con una torre central, sino con unos espacios de observación desde el costado sur del segundo piso del claustro. El claustro fue adecuado para ser un establecimiento de castigo. Se construyeron celdas, rejas, cepos y gruesos muros de adobe. En sus paredes los presos grabaron sus cuentas y sus lamentaciones durante un siglo. Cien años de cárcel no pasaron sin dejar su penitenciario rastro, todavía hoy se pueden observar algunas de las 73 celdas que se conservan en la iglesia-panóptico, así mismo, se destaca en la penitenciaría la celda de castigo conocida como *El Solitario*. En 1870 figuraban 140 penitenciados.

Un informe del presidente del Estado de Boyacá a la Asamblea dice sobre el viejo claustro: “Esta obra es de las primeras en Sud-América. No en vano pues se invirtió en ella tanto dinero”²⁸. En 1891 se publicó una curiosa licitación para alimentar a los reclusos de la penitenciaría tunjana, que incluía darles “un vaso de guarapo bien fermentado de medio litro de capacidad”, no se sabe si para evitar el frío o para mantener el orden en el lugar²⁹. Los historiadores académicos Ozías Rubio y Manuel Briceño describen cómo era un preso de los inicios del siglo XX “[tenía] vestido rayado, mitad gris y mitad azul [...] cabeza cubierta por un gran sombrero de ramo y lleva ajustado en la garganta de uno de sus pies un grillete”. Entonces el claustro tuvo talleres de herrería, carpintería, telares y alpargatería. Los presos y las autoridades penitenciarias del panóptico dejaron mensajes pintados en las paredes, testimonio de la pintura mural y de la moral penitenciaría: “Silencio, el que entra aquí no pierde la

26. Paniagua-Pérez, “*Magne Pater*”, 197.

27. Martínez-Zulaica, *Las artes*, 118.

28. Estado Soberano de Boyacá, *Informe del presidente del Estado Soberano de Boyacá a la Asamblea*, Tunja, 1870, en Archivo Regional de Boyacá (ARB), Tunja-Colombia, Sección: Prensa, 58-59.

29. *El Boyacense*, Tunja, 20 de julio de 1891, en ARB.



esperanza [...]. Aquí del crimen nace la virtud [...]. La Ley debe ser como la muerte: no perdona a nadie [...]. El arrepentimiento embellece hasta el delito”³⁰.

A finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX se escenificó en el lugar la tunjana leyenda del “espanto del panóptico”, referenciada por los historiadores, literatos y poetas locales. Se decía que cada año la fantasmal aparición —en tiempo de difuntos, exactamente la noche del 2 de noviembre al doblar las campanas del toque de ánimas— bajaba por la oscura escalera, llenando el ambiente de un frío sepulcral, alzando en vilo y lanzando a lo lejos a quien se le interpusiera en su espectral camino de alma en pena. Las autoridades eclesiásticas tunjanas decidieron desenlosar el descanso de la escalera imperial del antiguo claustro, desacralizado al convertirlo en penitenciaría y encontraron los restos óseos de varios frailes, que llevaron al cementerio, dándoles cristiana sepultura. La última aparición del “espanto del panóptico” fue registrada en Tunja en 1926³¹. A mediados de los años 60 del siglo XX, una vez construida una nueva penitenciaría en una zona rural, en El Barne, se trasladaron los presos de la penitenciaría tunjana terminando así la larga historia de encierros y las temidas fugas que protagonizaron en las calles de la ciudad cuando se escapaban los reos. Abandonado a su suerte, el antiguo claustro-hospital-penitenciaría se convirtió literalmente en ruinas (figura 3).

Figura 3. Penitenciaría de Tunja, 1947



Fuente: Guillermo Hernández de Alba, “Alabanza de la ciudad de Tunja”, *Sábado* no. 193, Bogotá, 22 de marzo de 1947, en Biblioteca Luis Ángel Arango (BLAA), Bogotá-Colombia, Hemeroteca.

30. Ozías Rubio y Manuel Briceño, *Tunja desde su fundación hasta la época presente* (Bogotá: Imprenta Eléctrica, 1909), 287-289.

31. Emilio Calle, *Guía de Tunja* (Tunja: Imprenta Departamental de Boyacá, 1958), 37.



La primera restauración del claustro agustino

En 1959, mediante la Ley 163, el sector antiguo de Tunja fue declarado monumento nacional –hoy bienes de Interés Cultural de Carácter Nacional–, No obstante, la entonces penitenciaría siguió su proceso de deterioro. En los años 80 del siglo XX se inició la primera restauración del antiguo claustro agustino por iniciativa del Instituto Colombiano de Cultura, con financiación y trabajo de la Fundación para la Conservación y Restauración del Patrimonio Cultural Colombiano del Banco de la República. El proyecto de restauración que dirigió el arquitecto Álvaro Barrera registró la desaparición del 60 % del claustro agustino, que fue destruido, saqueado, que sufrió fuertes movimientos sísmicos que lo deterioraron³². Incluso fue parcialmente dinamitado tras su abandono como penitenciaría con el propósito de construir un barrio a cargo del Instituto de Crédito Territorial. Una sola de sus cuatro galerías quedó en pie³³. Tras la restauración se descubrió la valiosa pintura mural del convento agustino y se evidenció una bóveda de cañón de la antigua iglesia³⁴. Barrera propuso restaurar la parte que se encontraba en pie y planteó realizar una reconstrucción virtual del espacio y de los volúmenes utilizando el mismo lenguaje arquitectónico del claustro agustino original, pero con una interpretación moderna, que reconstruiría las arcadas inexistentes en metal, siguiendo las formas originales y remplazando los gruesos muros de adobe perdidos, con grandes vidrios templados. La restauración –criticada por volver a levantar los muros de la penitenciaría alterando el antiguo claustro agustino tunjano³⁵– recuperó en su interior la pintura mural de los siglos XVII y XVIII que había sido cubierta para ser remplazadas por didácticos mensajes penitenciarios, tablas de aritmética, inspiradoras frases sobre el amor, la moral y el trabajo, el sistema métrico decimal y ejercicios de lectura de la penitenciaría del siglo XIX y XX (figura 4).

32. Álvaro Barrera y Gustavo Murillo, “Restauración del claustro y del templo de San Agustín, Tunja”, *Proa*, no. 352 (1986): 32.

33. Luis Duque-Gómez, *Rescate del patrimonio arquitectónico de Colombia* (Bogotá: Fundación para la Conservación y Restauración del Patrimonio Cultural Colombiano - Banco de la República, 1991), 108.

34. Alberto Saldarriaga y Antonio Castañeda-Buraglia, *Restoring Architecture: The Work of Álvaro Barrera* (Bogotá: Villegas Editores, 2003), 26.

35. Martínez-Zulaica, *Las artes*, 165.

Figura 4. Aspectos de la primera restauración del claustro agustino, Tunja



Fuente: fotografía de Nicolás Buitrago, 2016.



Abel Martínez-Martín / Andrés Otálora-Cascante / Alejandro Burgos-Bernal
El claustro de San Agustín

Sobre la necesidad de un museo de sitio

El reciente incremento en el interés y dedicación crítica hacia la memoria y sus vínculos con la historia y la cultura ha ocasionado una preocupante situación de estancamiento, si se quiere, fenomenológico. Paul Ricoeur inauguraba su fundamental estudio *La memoria, la historia y el olvido* con una preocupación pública:

Quedo perplejo por el inquietante espectáculo que dan el exceso de memoria aquí, el exceso de olvido allá, por no hablar de la influencia de las conmemoraciones y los abusos de memoria —y de olvido—.³⁶

36. Paul Ricoeur, *La memoria, la historia, el olvido* (Madrid: Trotta, 2010), 13.



Es como si la emergencia histórica y cultural que propicia tal incremento de atención en los hechos de memoria fuese interpretada solo en cuanto “urgencia” y, pocas veces, como “emersión y surgimiento”. El actual incremento está declinando en una excesiva atención hacia las “emergencias” históricas en cuanto urgencias de la memoria y, en una indebida distracción frente a sus “emersiones o surgimientos”. La definición del Concejo Internacional de Museos (ICOM) sobre el museo de sitio arqueológico permite contextualizar esta actitud: “Museo concebido y organizado para proteger un patrimonio natural y cultural, mueble e inmueble, conservado en el lugar donde este patrimonio ha sido creado o descubierto”³⁷. La acción cultural que define al museo de sitio es la “protección” de un fenómeno memorable que se conserva en un lugar. El énfasis cultural, explicativo, está puesto en la “protección”, urgencias de la memoria, de algo cuyo pretendido atributo determinante es su condición de situado, el hecho presente; así, evidentemente, se descuida en la definición el atributo de memoria que determina la posibilidad misma del museo de sitio: este patrimonio ha sido “creado” —tiene temporalidad heterogénea— y tal “surgimiento” implica una “posición de época”: la conciencia de la diferencia de los tiempos, de la alteridad de otra época en relación con la cual surge la textura de la nueva³⁸.

La peculiaridad del museo de sitio frente a otros dispositivos culturales de tipo museológico reside en la correspondencia establecida por aquel con una instancia específica de la memoria, que el filósofo francés Henri Bergson define como la “representación [que] no contiene tanto las imágenes mismas como la indicación de lo que hay que hacer para reconstruirlas”³⁹. Un dinamismo en el que el hecho de memoria ya no es una representación de algo, las imágenes mismas, sino que es la alteridad de otra época, en relación con la cual surge la textura de la nueva, la indicación de lo que hay que hacer para poder reconstruirla. El museo de sitio no se expresa mediante cosas u objetos, sino a través de estados de cosas. Ese esquema dinámico que recoge a la memoria en su peculiaridad museológica puede identificarse con las cualidades temporales, la dimensión distinta y la temporalidad heterogénea del museo de sitio, la posición de época: la invención de la propia época, a partir de una cierta distancia constitutiva con otra. Acordarse y saber se superponen al movimiento de la rememoración en que “los propios acontecimientos, según el régimen del conocimiento histórico tenderán a

37. International Council of Museums, *Musées de site archéologique* (París: UNESCO - ICOM-Secretariat, 1982), 3.

38. Jean-Louis Déotte, *La época de los aparatos* (Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2013), 49.

39. Ricoeur, *La memoria*, 49.



acercarse a los estados de cosas”⁴⁰. Una vez aclarada la relación del museo de sitio con los hechos de memoria, puede asumirse que el museo de sitio se comporta como un “aparato”⁴¹. Para que un acontecimiento se constituya en cuanto tal en el mundo –y en esa comparecencia están implicados de manera radical los hechos de memoria– indefectiblemente es necesaria su disposición por medio de un esquema dinámico, un estado de cosas. Hacer surgir tal o cual temporalidad, por medio de esa especie de dispositivo museológico que le permita aparecer al acontecimiento y hacer época. Un ejemplo permite hacer definitiva la conclusión, asumiendo que Roma es el museo de sitio por antonomasia:

Brunelleschi inaugura el Quattrocento, la nueva época y la nueva arquitectura [...] instalándose en Roma con sus compañeros [...]. La invención de la perspectiva, del aparato perspectivista que hará época justamente hasta nuestros días, es indisoluble de la invención de la Antigüedad como otra época, como archivo.⁴²

El claustro de San Agustín, un Museo de Sitio

Es necesario señalar –bajo la perspectiva de resignificación espacial del convento agustino tunjano– una particularidad del posible dispositivo, del aparato museológico de San Agustín. Se trata de la pintura mural de *La Ciudad de Dios*. Si se ha de adoptar la perspectiva museológica apenas elaborada, si se entiende el museo de sitio como un espacio culturalmente caracterizado por el surgimiento de una posición de época, por la conciencia de la diferenciación temporal, de la alteridad de otra época en relación con la cual surge la textura de la nueva, entonces la pintura mural le confiere al museo de sitio del Claustro de San Agustín de Tunja un inesperado, mas museológicamente imprescindible, valor crítico. En *La Ciudad de Dios*, Agustín confronta dos modelos de sociedad, de civilización y cultura, diversos y contrapuestos; esa confrontación, ese análisis, no es solo una elaboración teórica de ideas abstractas, filosóficas o teológicas, sino que puede verificarse en la historia pues, la ciudad de Roma fue levantada sobre uno de esos modelos, la ciudad terrena, mientras que la Iglesia católica lucha por edificarse de acuerdo con la ciudad de Dios. Agustín desarrolló su reflexión hasta configurar una visión del presente donde “conviven mezcladas entre sí ambas ciudades”⁴³. Es probable,

40. Ricoeur, *La memoria*, 43.

41. Déotte, *La época*, 49.

42. Déotte, *La época*, 47.

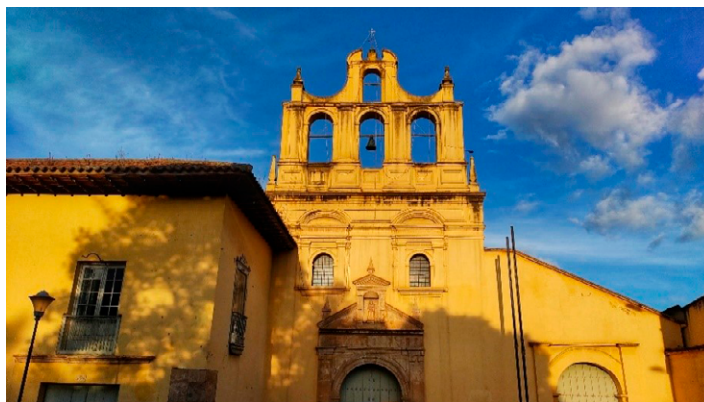
43. San Agustín, *La Ciudad de Dios*, ed., est. prelim., selecc., notas y síntesis Salvador Antuñano-Alea (Madrid: Tecnos, 2007), 127.



que Paul Ricoeur pensara en Agustín al afirmar que “los propios acontecimientos, según el régimen del conocimiento histórico, tenderán a acercarse a los estados de cosas”⁴⁴. La posibilidad del museo de sitio del Claustro de San Agustín de Tunja no puede prescindir de considerar los vestigios de pintura mural de *La Ciudad de Dios*, en cuanto indicaciones de carácter gramatical en relación con el museo. Tales imágenes de la pintura mural colonial tunjana constituyen su gramática: la explícita correspondencia del sitio, del claustro, con una específica instancia de memoria.

La pintura mural no es solo la representación de la ciudad celeste, sino que indica qué se debe hacer para reconstruirla o escenificarla en la iglesia-hospital-panóptico. Las imágenes disponen la alteridad de otra época en relación con la cual surge la textura de la nueva, del presente, pues poco a poco y por medio de tal dinamismo de las imágenes y del tiempo heterogéneo, el presente se hace época. La época del convento agustino calzado de Tunja de los siglos XVII y XVIII y no solo el claustro como ciudad celestial (figura 5), sino la iglesia recreada a través de lo que por un siglo fue un sombrío espacio de los horrores —el panóptico de Bentham— hace parte del programa iconográfico agustino de la ciudad de Tunja.

Figura 5. Espadaña de la antigua iglesia de San Agustín, Tunja



Fuente: fotografía de los autores, 2021.

La pintura mural agustina constituye las coordenadas museológicas para una escenificación museográfica que resignifique el espacio, no bajo determinantes culturales específicos, sino más bien bajo la conciencia de la diferencia de los tiempos. La mediación que esta museología propicia enfatizará la indisoluble invención de nuestra época

44. Ricoeur, *La memoria*, 43.



a partir del reconocimiento de otra época, como su archivo. Así como en la primera restauración del claustro agustino, esta surgió preponderantemente a través de la recreación de los espacios de la penitenciaría, los vestigios de pintura mural y la reconstrucción de la trashumante historia de los bienes de culto de la iglesia, permiten ahora plantear la espacialización, precisamente, de la alteridad de los tiempos y la relación de esta reducida ciudad celestial con la terrena ciudad de Tunja, en donde encuentra su sentido y las claves del ejercicio museológico para “hacer época” (figura 6).

Figura 6. Pinturas murales del siglo XVIII y penitenciaría del siglo XIX en el claustro agustino de Tunja



Fuente: fotografía de Nicolás Buitrago, 2015.

La actual restauración del claustro ha avanzado en la parte técnica. Las reflexiones aquí consignadas brindan, claves de reinterpretación histórica y museológica que, cuando llegue el momento, permitirán conservar el anterior centro cultural, referente de la vida de la ciudad, enriquecido por medio de un dispositivo museológico que ofrezca al espectador un diálogo, ya no solo con la especificidad de la historia, sino más bien con la heterogeneidad de la memoria —lo museológico—. El museo de sitio encuentra su especificidad cultural, su inequívoca y fundamental función en su relación con la memoria, no solo en la acción de proteger un patrimonio situado, sino más bien en poder hacer surgir tal o cual temporalidad. Así este inaugura una nueva espacio-temporalidad, la de la invención de la propia época —el centro cultural—, a partir de una cierta distancia constitutiva con otra, que queda así establecida, en cuanto *arkhé* (archivo), bajo la conciencia de la diferencia de los tiempos, reiterando la mediación que el centro cultural ha construido con los públicos y con su cotidianidad permitiendo que aflore la olvidada historia de sus diversos encierros (figura 7).



Figura 7. Reja de la penitenciaria y vista del patio del claustro de San Agustín, Tunja



Fuente: fotografía de Nicolás Buitrago, 2015.

Bibliografía

Fuentes Primarias

Archivos

- [1] Archivo Hospitalario Colombiano (AHC), Bogotá-Colombia. Sección: Comunidades y Obras Apostólicas-casas.
- [2] Archivo Regional de Boyacá (ARB), Tunja-Colombia. Sección: Prensa.
- [3] Biblioteca Luis Ángel Arango (BLAA), Bogotá-Colombia, Hemeroteca.
- [4] Biblioteca Nacional de Colombia (BNC), Bogotá-Colombia. Sección: Libros Raros y Manuscritos. Fondo: Antiguo.
- [5] Biblioteca Nacional de España (BNE), Madrid-España, Fondo: Misceláneos.
- [6] John Carter Brown Library (JCBL), Providence, Rhode Island- Estados Unidos. Fondo: Perú Collection, 1657.

Publicaciones periódicas

- [7] *El Boyacense*, Tunja, 1891.
- [8] Hernández de Alba, Guillermo. "Alabanza de la ciudad de Tunja". *Sábado* no. 193, Bogotá, 22 de marzo de 1947.



Documentos impresos y manuscritos

- [9] Castellanos, Juan de. *Elegías de Varones Ilustres de Indias*. Bogotá: Gerardo Rivas Moreno, 1997.
- [10] Estado Soberano de Boyacá. *Informe del presidente del Estado Soberano de Boyacá a la Asamblea*. Tunja, 1870.
- [11] Solano, Diego. *Ilustre y penitente vida de la venerable vida de la Virgen Doña Antonia de Cabañas*. [Manuscrito en BNC].
- [12] Torres, Bernardo de. *Crónica de la Provincia Peruana del Orden de los Ermitaños de San Agustín nuestro padre*. Lima: Imprenta de Julián Santos de Saldaña, 1657.
- [13] Valencia, Pedro de. *Descripción de Indias, t. 1. Descripción de la ciudad de Tunja, sacada de las informaciones hechas por la justicia de aquella ciudad en 30 de mayo de 1610 años*. [Manuscrito en BNE].

Fuentes Secundarias

- [14] Barrera, Álvaro y Gustavo Murillo. “Restauración del claustro y del templo de San Agustín, Tunja”. *Proa*, no. 352 (1986): 32-35.
- [15] Calle, Emilio. *Guía de Tunja*. Tunja: Imprenta Departamental de Boyacá, 1958.
- [16] Campo del Pozo, Fernando. “Historia de la provincia de San Miguel de Quito en el Nuevo Reino de Granada durante el siglo XVI”. *Estudio Agustiniano*, no. 10 (1975): 269-310.
- [17] Castillo, Neila. *Arqueología de Tunja*. Bogotá: Fundación de Investigaciones Arqueológicas Nacionales - Banco de la República, 1984.
- [18] Chuaqui, Tomás. “La Ciudad de Dios de Agustín de Hipona: selección de textos políticos”. *Estudios Públicos* 99 (2005): 273-390.
- [19] Chuaqui, Tomás. “La Ciudad de Dios de Agustín de Hipona: selección de textos políticos”. *Estudios Públicos* No. 99 (2005): 273-390.
- [20] Cortés, José-David. “De Angostura a la separación, 1819-1853: las relaciones Estado-Iglesia en los primeros años republicanos”. En *Historia de la religión en Colombia 1510-2021*, editado por José-David Cortés, 133-142. Bogotá: Universidad del Rosario, 2022.
- [21] Déotte, Jean-Louis. *La época de los aparatos*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2013.
- [22] Duque-Gómez, Luis. *Rescate del patrimonio arquitectónico de Colombia*. Bogotá: Fundación para la Conservación y Restauración del Patrimonio Cultural Colombiano - Banco de la República, 1991.
- [23] International Council of Museums. *Musées de site archéologique*. París: UNESCO - ICOM-Secretariat, 1982.



- [24] Martínez-Martín, Abel. *El Hospital de la Purísima Concepción de Tunja 1556-1835*. Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, 2018. <https://doi.org/10.19053/978-958-660-293-8>
- [25] Martínez-Martín, Abel y Andrés Otálora-Cascante. “A suelo nuevo dar nueva semilla’. El trigo en la provincia de Tunja, Nuevo Reino de Granada, siglos XVI y XVII”. *Maguaré* 34, no. 2 (2020): 137-171. <https://doi.org/10.15446/mag.v34n2.92584>
- [26] Martínez-Martín, Abel y Andrés Otálora-Cascante. “La república y el colegio de Boyacá, Tunja, 1822-1834”. En *Gentes, pueblos y batallas. Microhistorias de la Ruta de la Libertad Vol. III*, compilado por Javier Guerrero-Barón y Ángela Parra, 151-190. Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, 2020.
- [27] Martínez-Martín, Abel y Andrés Otálora-Cascante. “De esta ciudad terrena. La iglesia y el convento de San Agustín de Tunja”. *Fronteras de la Historia* 26, no. 2 (2021): 38-62. <https://doi.org/10.22380/20274688.1384>
- [28] Martínez-Zulaica, Antonio. *Las artes plásticas en Boyacá*. Tunja: Instituto de Cultura y Bellas Artes de Boyacá, 1983.
- [29] Mucientes, David. *Centurias Colombo-Agustinas 1525-1967*. Bogotá: Talleres Salesianos, 1968.
- [30] Pacheco, Juan-Manuel. “Historia Eclesiástica”. En *Historia Extensa de Colombia Vol. XIII T II*, Academia Colombiana de Historia, 1-740. Bogotá: Lerner, 1975.
- [31] Paniagua-Pérez, Jesús. “Magne Pater Agustine: La exaltación agustiniana en las pinturas del convento de Tunja”. *Archivo Agustiniiano* 85, no. 203 (2001): 193-229. <https://buleria.unileon.es/handle/10612/11400?show=full>
- [32] Parodi, Massimo. “Agustín de Hipona”. En *La Edad Media. Bárbaros, cristianos y musulmanes*, coordinado por Umberto Eco, 349-359. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2015.
- [33] Ricoeur, Paul. *La memoria, la historia, el olvido*. Madrid: Trotta, 2010.
- [34] Rubio, Ozías y Manuel Briceño. *Tunja desde su fundación hasta la época presente*. Bogotá: Imprenta Eléctrica, 1909.
- [35] Saldarriaga, Alberto y Antonio Castañeda-Buraglia. *Restoring Architecture: The Work of Álvaro Barrera*. Bogotá: Villegas Editores, 2003.
- [36] San Agustín. *La Ciudad de Dios*, edición, estudio preliminar, selección, notas y síntesis de Salvador Antuñano-Alea. Madrid: Tecnos, 2007.
- [37] Vallín, Rodolfo. *Imágenes bajo cal y pañete. Pintura mural de la Colonia en Colombia*. Bogotá: El Sello - Museo de Arte Moderno de Bogotá, 1998.
- [38] Villate-Santander, Germán. *Tunja Prehispánica*. Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, 2001.



ARTÍCULO

Dos desiertos: una analogía geográfica sobre el cansancio

Pablo López-Garnica



Edición 18 (Julio - diciembre de 2023)

E-ISSN 2389-9794



Dos desiertos: una analogía geográfica sobre el cansancio*



DOI: <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.101627>

Pablo López-Garnica**

Resumen: este artículo plantea una doble condición del cansancio, como ruina u oportunidad del ser en el mundo, a partir de una analogía geográfica que juega con el concepto del desierto en tanto lugar de belleza y aniquilamiento, simultáneamente. Pensar el cansancio en su dimensión estética nos permite construir un relato reflexivo para vislumbrar la existencia de una virtualidad o potencia del desierto, que puede devenir en constitución de nuevas patrias y obras o en devastación y pérdida de lo humano, en destitución o exilio. El método de aproximación al problema estético que homologa al desierto y al cansancio se basa en la intertextualidad y la intermedialidad, estableciendo una relación dialógica entre diversos autores en la literatura y la filosofía, y a su vez, planteando formas de representación de la hipótesis desde el cine, en las películas *Lawrence de Arabia* y *El Puente sobre el Río Kwai* del director David Lean, donde el deber aparece como una respuesta posible al agotamiento espiritual de nuestra época. En tiempos de pandemia y guerras no tan lejanas, comprender el cansancio y sus efectos otorga sentido a la creación artística y puede colmar de dignidad al hombre devastado por las circunstancias adversas.

Palabras clave: analogía; desierto; cansancio; virtualidad; estética.

* **Recibido:** 16 de marzo 2022 / **Aprobado:** 2 de diciembre de 2022 / **Modificado:** 2 de febrero de 2023. Artículo de reflexión derivado de la tesis de maestría “El espacio virtual: la arquitectura como mediación entre mundo y objeto”. No contó con financiación institucional.

** Arquitecto por la Universidad Nacional de Colombia - Sede Medellín (Medellín, Colombia). Estudiante de la maestría en Estética, investigador, profesor, integrante del grupo de investigación en construcción y líder del grupo de investigación Seminario de Estudios Espaciales en la misma institución  <https://orcid.org/0000-0001-8248-3744>  pelopezg@unal.edu.co

.....
Cómo citar / How to Cite Item: López-Garnica, Pablo. “Dos desiertos: una analogía geográfica sobre el cansancio”. *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, no. 18 (2023): 213-233. <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n18.101627>





Two Deserts: A Geographical Analogy About Fatigue

Abstract: this article proposes a double condition of fatigue: one as a ruin and the second an opportunity. It exemplifies this through a geographical analogy of the desert, a place of both beauty and annihilation. Thinking about fatigue in its aesthetic dimension allows us to build a narrative where we can glimpse into the existence of a virtuality or power of the desert, which can become the constitution of new homelands and works or the devastation and loss of the human, in destitution or exile. The method of approaching the aesthetic problem that standardizes the desert and fatigue is based on intertextuality and intermediality, establishing a dialogical relationship between different authors in literature and philosophy. In addition, forms of representation of the hypothesis are represented in the cinema; for instance, films like *Lawrence of Arabia* and *The Bridge on the River Kwai* by director David Lean, represent duty as a possible response to the spiritual exhaustion of our time. In times of pandemics and wars not so far away, understanding fatigue and its effects gives meaning to artistic creation and can fill with dignity the man devastated by adverse circumstances.

Keywords: analogy; desert; fatigue; virtuality; aesthetic.

Dois desertos: uma analogia geográfica do cansaço

Resumo: este artigo propõe uma dupla condição de cansaço, como ruína ou oportunidade de estar no mundo, a partir de uma analogia geográfica que brinca com o conceito de deserto como lugar de beleza e de aniquilação, simultaneamente. Pensar o cansaço na sua dimensão estética permite-nos construir uma história reflexiva para vislumbrar a existência de uma virtualidade ou potência do deserto, que pode tornar-se na constituição de novas pátrias e obras ou na devastação e perda da humanidade, na miséria ou no exílio. O método de abordagem do problema estético que homologa o deserto e o cansaço baseia-se na intertextualidade e na intermedialidade, estabelecendo uma relação dialógica entre vários autores da literatura e da filosofia e, ao mesmo tempo, propondo formas de representação da hipótese a partir do cinema, em os filmes *Lawrence da Arábia* e *A Ponte do Rio Kwai* do diretor David Lean, onde o dever aparece como uma possível resposta ao esgotamento espiritual do nosso tempo. Em tempos de pandemia e de guerras não tão distantes, compreender o cansaço e seus efeitos dá sentido à criação artística e pode encher de dignidade o homem devastado por circunstâncias adversas.

Palavras-chave: analogia; deserto; fadiga; virtualidade; estético.

Introducción

“Somos un signo por interpretar”
Friedrich Hölderlin¹



Pablo López-Garnica
Dos desiertos: una analogía geográfica sobre el cansancio

Este artículo pretende construir un relato sobre la aparición del cansancio en la vida del hombre², usando una analogía –geográfica, si se quiere– alrededor de la condición ambivalente del desierto: como paisaje de donde emerge la belleza de las superficies puras o como sitio inhóspito donde se da la condena al destierro o el exilio. El título hace alusión a esa doble condición que poco o nada tiene que ver con una elección de un ecosistema específico. No se trata de la distinción entre dos desiertos diferenciados en la naturaleza, o de hablar de ciertas características bióticas de un Sahara o un Gobi, sino de la condición de destitución subjetiva que podría acompañar la mirada de un mismo desierto, como territorio de la experiencia de la humanidad en su expresión figurativa. Es decir, el desierto en su literalidad nos sirve para la reflexión y la analogía, en la medida en que permite acompañar con imágenes el pensamiento alrededor del cansancio, ante la dificultad de abordar su abstracción desde un enfoque estrictamente psicológico o corporal³, porque ello implicaría abordar la problemática estética del cansancio desde una perspectiva técnica, derivada de procedimientos del método científico, sin priorizar una meditación reflexiva. Por lo anterior, este artículo plantea la intertextualidad e intermedialidad⁴ como método de aproximación al problema. Comprendiendo que el tema puede resultar de interés particularmente en nuestro tiempo, donde parece existir un profundo agotamiento de la población mundial, luego de padecer encierros prolongados en el marco de la pandemia por COVID-19, una crisis económica en ciernes y guerras no tan lejanas que tienen un impacto en los medios y en los imaginarios colectivos, pensar el cansancio y sus posibilidades podría resultarnos urgente, ante todo para paliar los riesgos de la apatía y la inacción, que a la larga derivan en indiferencia política u homogeneización cultural.

1. Epígrafe tomado del libro de Martin Heidegger referenciando a Friedrich Hölderlin. Martin Heidegger, *¿Qué significa pensar?* (Madrid: Trotta, 2005), 21.

2. Con esta expresión se hace referencia al género humano en su totalidad.

3. Diversos textos académicos desde la psicología abordan no solo el cansancio sino la relación con múltiples enfermedades mentales. Del mismo modo, hay amplia literatura científica que aborda el cansancio desde sus efectos en el cuerpo humano. Por lo anterior, se aclara al lector que este artículo se constituye únicamente como reflexión estética.

4. La intermedialidad entendida aquí como referencialidad a otros medios, lo que permite una relación dialéctica entre cine, literatura y filosofía para la reflexión propuesta. Para profundizar en el concepto ver Ruth Cubillo-Paniagua, “La intermedialidad en el siglo XXI”, *Diálogos: Revista Electrónica de Historia* 14, no. 2 (2013): 169-179, <https://doi.org/10.15517/dre.v14i2.8444>



Un desierto puede hallarse entonces, para los fines que persigue este artículo, en una gran extensión geográfica o puede aparecer, por ejemplo, en el último pensamiento de alguien que ha optado por el suicidio o por el abandono de las responsabilidades de la vida. La etimología nos puede ayudar a pensar esta relación imaginada: del latín *desertus*, es participio del verbo *deserere*, que se traduce como “abandonar/olvidar”. Este origen etimológico es fácilmente rastreable en términos como “desertor” (aquel que abandona) o “deserción” (acción de abandonar). Si retomamos nuestro ejemplo, aquel suicida puede entenderse como un desertor de la vida, o solo por jugar con las palabras, un desertor podría ser aquel que se decanta por el desierto, comprendiendo la contradicción que significaría que ese individuo desertara del desierto (como en la película *Lawrence de Arabia* de David Lean⁵). El desierto es entonces una idea y un concepto que encierra cierta complejidad, y por eso mismo tendremos que buscar en su ambivalencia analogías que permitan acercarnos al cansancio, el abandono, el exilio y sorpresivamente, al deber.

Para la construcción de un relato sobre el cansancio que nos llevara a la ambivalencia de la analogía del desierto —en juego con la intertextualidad— se tomaron algunos fragmentos de Martín Heidegger, David Le Breton, José Luis Pardo, Albert Camus, Walter Benjamin, Mijaíl Lermontov, Sigmund Freud y Byung-Chul Han⁶ en diálogo —desde la intermedialidad— con las películas *Lawrence de Arabia* y *El puente sobre el río Kwai*⁷ del director David Lean. Si bien hablar de “relato” podría remitirnos a la idea de narración estructurada, construcción de personajes y uso de figuras retóricas, se ha optado por ese término solo porque permite jugar con la evolución de la reflexión alrededor del cansancio (o agotamiento) y llegar a una conclusión similar a lo que se busca con el final abierto de una historia. No obstante, solo se constituye dicho relato como instrumento para argumentar que el cansancio siempre tiene un origen, una virtualidad y, por ende, uno o varios finales. Por lo tanto, este texto comienza por pensar sobre el sueño y la vigilia (como el origen biológico del cansancio) para luego hablar de la experiencia de contemplar el mundo o hartarse de él en la cotidianidad, del exilio de la vida como elección o como obligación (y la aparición de dos desiertos en el proceso) para finalizar con la virtualidad del cansancio (y el abandono) y una posible respuesta en el deber.

5. David Lean, dir., *Lawrence de Arabia*, 1962.

6. Cabe anotar que la inclusión de Han se realiza por una cita específica que se refiere a la potencia positiva o negativa en contraste con la noción de impotencia.

7. David Lean, dir., *El Puente sobre el Río Kwai*, 1957.

Sueño y vigilia

“Nadie está del todo presente en lo que hace”
David Le Breton⁸



Pablo López-Garnica
Dos desiertos: una analogía geográfica sobre el cansancio

En el libro *Desaparecer de sí* de Le Breton se aborda la pregunta sobre las formas de la desaparición en el mundo en diferentes momentos de la vida ordinaria. El autor hace un recorrido que va desde las maneras discretas del abandono de sí hasta las enfermedades que se asocian a la adolescencia o la vejez (como la anorexia en el primer caso o el Alzheimer en el segundo.) De la exposición de Le Breton vale la pena destacar que —a través de un metódico recorrer— muestra un panorama amplio donde se puede inferir que el acto de abandonarse⁹ casi que constituye una necesidad humana para poder desenvolverse con normalidad en el día a día. A este respecto, el autor dice que “todo individuo, incluso si tiene alegría de vivir, necesita una cierta dosis de blancura para vivir cada día”¹⁰ y que nos remite a un problema identitario dado que “el sentimiento de ser uno mismo, único, sólido, con los pies en la tierra, es una ficción personal que los demás deben sostener con más o menos buena voluntad”¹¹.

En este sentido, podríamos aunar lo expresado por Le Breton para hacer un paréntesis alrededor de la pregunta sobre el porqué nos cansamos, o por qué requerimos de un abandonarnos o desaparecer de nosotros mismos para seguir siendo (o incluso, seguir existiendo). El asunto que podemos evidenciar de la manera más sencilla y empírica es a través del agotamiento de las actividades diarias (generalmente diurnas) que requieren de un descansar corporal a través del dormir (por lo general en las noches). Pensando en nuestra condición biológica, todos los días padecemos agotamiento y requerimos de un abandonar la experiencia sensible en el mundo material para dormir y volver a comenzar un nuevo día. Ante por qué requerimos del dormir, no parece haber consenso científico más allá de hipótesis relativas a la evolución de los reptiles y a la adaptación nocturna de los mamíferos que se encuentra documentada hasta la fecha. Le Breton aborda este fenómeno del dormir como una forma de aislamiento, de evadir la propia realidad

8. Epígrafe tomado del libro David Le Breton, *Desaparecer de sí. Una tentación contemporánea* (Madrid: Siruela, 2015), 15.

9. El cansancio, para Le Breton, es expresión del abandono profesional y doméstico de un individuo. De esta forma, abandonarse a través del cansancio es alejarse de la identidad construida.

10. Le Breton, *Desaparecer*, 52. Para Le Breton, la blancura supone ausentarse de sí mismo, un hartazgo con la propia existencia y con la forma en la que se es, un escape para lidiar con la dificultad de ser uno mismo.

11. Le Breton, *Desaparecer*, 180.



de manera que se pudiera soportar la vida sin vivirla y sin recurrir al suicidio. No obstante, quizá podría objetarse al autor que el insomne, quien busca a voluntad la vigilia, puede que no le resulte imposible la desaparición¹², dado que, en la rebeldía de no dormir, de no entregarse al cansancio, puede experimentar una debilidad que lo aísla del mundo y lo deja en el límite entre la realidad del espacio cartesiano y la ensoñación como consecuencia de su incapacidad de descanso. Si bien en algún punto el sujeto debe dormir para no morir, el abandonarse podría estar presente incluso en el despertar de un nuevo día, si se procura experimentar de nuevo una vigilia prolongada.

Cabría pensar en la suposición del investigador Matthew Walker¹³ sobre si quizás el soñar o estar dormidos fue la primera etapa de la vida y del sueño surgió la vigilia. Podríamos ir un poco más allá y pensar que el cansancio es el estado natural del ser humano y del reino animal y que la humanidad evolucionó en el despertar en la búsqueda de supervivencia porque el entorno le impuso la actividad corporal y el movimiento. Si este fuera el caso, podríamos naturalizar la búsqueda de desaparición como deseo, como un retorno a un estado inicial, y pensar en un posible escenario donde la humanidad, al no estar diseñada biológicamente para cumplir roles productivos, los acepta y se transforma porque el ambiente así lo exige desde la influencia de la exterioridad. Esto haría de la humanidad una entidad que se mantiene al margen, cumpliendo una labor inerte en el paisaje, pero sin deformar ni deformarse. No obstante, para tan arriesgada conclusión habría que resolver el misterio del porqué dormimos, y estamos, insólitamente, lejos de esa respuesta.

Volviendo a Le Breton, podemos identificar, tanto en el sueño como en la vigilia, formas de resistencia que coexisten. Así como la anorexia es un agotamiento del consumo de alimentos, la ingesta de sustancias psicotrópicas es una rebeldía ante la realidad o el Alzheimer puede ser una búsqueda por el olvido ante lo hegemónico de la memoria, el dormir puede ser una acción de rebeldía ante el trabajo y la vigilia puede ser una insurrección ante nuestra configuración biológica. Al dormir cedemos a la blancura para sobrevivir y en la vigilia nos ocupamos

12. La objeción a Le Breton se basa en el siguiente fragmento del texto *Desaparecer* de sí: "Al insomne le resulta imposible desaparecer, atrapado por sí mismo de manera insistente en una terrible imposición de identidad que lo conduce a remover machaconamente su propio ser". Le Breton, *Desaparecer*, 51.

13. Colin Barras, "¿Cuál es la verdadera razón por la cual dormimos?", *BBC News*, 11 de mayo de 2016, https://www.bbc.com/mundo/especial/vert_earth/2016/05/160401_vert_ciencia_por_que_dormimos_yv En este artículo se aborda la pregunta sobre el porqué dormimos, y a su vez intenta darle una explicación evolutiva. Se propone una hipótesis sugerente alrededor del origen de la vigilia como consecuencia del sueño.



de aquellas actividades que configuran nuestra cotidianidad, y donde cabe todo eso que llamamos vida. Si exageramos en el sueño hallamos un desierto donde evadimos la consciencia de la realidad y si cedemos a la vigilia excesiva la realidad se deforma y nos conduce a un nuevo desierto casi ilusorio. En ambos hay un exilio de la experiencia del propio ser, en tanto desconexión del entorno y la objetividad de la realidad. El cuerpo se trastorna, y nos lleva a una blancura experiencial, a un no-ser, temporal o atemporal, voluntario e involuntario, que merece también ser pensado.

Experiencia

“Antes de ser sujeto, de llegar a ser ‘sí mismo’, está ya
sujetado por los espacios, lo hábitos y los hábitats que le pre-
ocupan, que le habitan y a los que sirve su mirada de hábitat”

José Luis Pardo¹⁴

Urdiendo el relato del cansancio y los desiertos es necesaria la aparición de la superficie que posibilita ese cansancio. Si un individuo antes de ser sí mismo un *alguien* o un *algo* es un hábito que construye hábitat a través de la repetición, podemos imaginar una suerte de espacialización del hábito del agotarse, para luego constituir el abandono como parte de aquello que se convierte en *habitual*. Más allá de la relación dialéctica que Pardo entabla con la dupla entre el hábito y el hábitat, ejemplificar la aparición del hábito implica que la desaparición, el cansancio o el abandono constituyen una experiencia y un modo de actuar en el mundo, incluso cuando esa actuación es la elección por no hacer nada. En otras palabras, la decisión de *no hacer* también puede inaugurar un hábito y una forma de ser en el mundo. La experiencia del hombre en el mundo comporta entonces una ética y, por tanto, una estética. Su manera de relacionarse con el contexto puede incidir en una adaptación absoluta o en un rechazo de su entorno que lo llevaría a un hipotético dilema entre la contemplación o el hartazgo. En este sentido, aludiendo que el cansancio se puede naturalizar desde la esfera biológica, desde nuestras necesidades primarias, la experiencia determina si el exilio, la desaparición o la búsqueda de la blancura es una obligación (o condena) o es una elección. A este respecto, podemos abordar el siguiente fragmento que aparece en el texto *Sobre los espacios* de Pardo para expandir lo dicho:

14. Epígrafe tomado José-Luis Pardo, *Sobre los espacios pintar, escribir pensar* (Barcelona: Ediciones de Serbal, 1991), 66.



Existir, para el organismo, es sentir; existir, para las fuerzas-estímulos que pinta su conducta, es ser sentido. Así, lo que “significa” el símbolo que somos, el sentido de nuestra conducta o lo sentido (envuelto, implicado) en nuestro comportamiento, lo que nosotros com-portamos, envolvemos, implicamos, es un Espacio, y no un espacio cualquiera, sino el espacio perfectamente cualificado, el contorno distinguido y distinguible que constituye exacta y precisamente nuestro territorium y que nos determina a ser exactamente el individuo que somos. El comportamiento es ya una subespecie del arte, y existimos como artistas inconscientes antes de llegar a ser artistas reflexivos.¹⁵

Existir es entonces sentir, y en ese sentir, el ser comporta el significado y así el individuo se halla determinado por lo que “es”¹⁶. En ese comportamiento Pardo otorga el rol de artista al hombre que pinta sus espacios, y traduce ese comportar en una suerte de transportar o cargar consigo las fuerzas, los estímulos y los paisajes¹⁷. De este modo, el acto de abandonar o la acción de entregarse al cansancio puede ser un comportarse frente al espacio, una obligación y/o reacción ante ese paisaje o una elección ética/estética para experimentar el vacío previo al espacio pintado.

Hasta este punto podemos resumir el papel del cansancio en la supervivencia humana (y animal), en la necesidad de abandonarse cada día en el dormir para existir en la cotidianidad, el doble juego entre la vigilia y el sueño como acciones obligadas a coexistir y la experiencia como catalizadora ética de los hábitos y el comportar en el espacio¹⁸. Ahora bien, si nos alejamos de la mera función biológica del cansancio y nos adentramos en el abandonarse o destituirse de sí del individuo, podemos plantear que toda decisión u obligación de destitución subjetiva parte ineludiblemente de una crisis de la experiencia¹⁹. Esto es claro en las descripciones de Le Breton sobre los excesos del consumo de sustancias o en el suprimir la vigilia, el comer o el recordar que nos muestran cómo cualquier individuo es susceptible de recurrir al exilio de lo real, y allí es donde se halla una relación entre la pobreza de la experiencia —que advertía Benjamin— y el cansancio:

15. Pardo, *Sobre*, 118.

16. El individuo es en la medida en que siente, y lo que siente permite la producción de significado. En otras palabras, no hay significado que preceda a lo sensible.

17. Pardo, *Sobre*, 117.

18. En otras palabras, la experiencia de lo cotidiano posibilita que el individuo desarrolle un comportamiento (en términos de Pardo) ético respecto al lugar que habita.

19. Entiéndase esta crisis como un cambio en el curso natural o deseado de las circunstancias, como el padecimiento de una enfermedad o traumas ocasionados por factores externos a la decisión de los individuos.



Pobreza de la experiencia: no hay que entenderla como si los hombres añorasen una experiencia nueva. No; añoran liberarse de las experiencias, añoran un mundo entorno en el que puedan hacer que su pobreza, la externa y por último también la interna, cobre vigencia tan clara, tan limpiamente, que salga de ella algo decoroso. No siempre son ignorantes o inexpertos. Con frecuencia es posible decir todo lo contrario: lo han “devorado” todo, “la cultura” y “el hombre”, y están sobresaturados y cansados. Nadie se siente tan preocupado como ellos por las palabras de Scheerbart: “Estáis todos tan cansados, pero solo porque no habéis concentrado todos vuestros pensamientos en un plan enteramente simple y enteramente grandioso”. Al cansancio le sigue el sueño, y no es raro por tanto que el ensueño indemnice de la tristeza y del cansancio del día y que muestre realizada esa existencia enteramente simple, pero enteramente grandiosa para la que faltan fuerzas en la vigilia.²⁰

Casi noventa años después de la escritura de este texto podemos ver con claridad que la advertencia de Benjamin nos resulta actual, el cansancio es paisaje conocido y el aparataje técnico de nuestros tiempos parece más abocado a construir dispositivos y plataformas de distracción (y ensoñación) que a abordar el problema de la experiencia. Pasamos los días tras pantallas y ahora se busca configurar nuevos mundos (mal llamados virtuales) para encontrar rentabilidad en el abandono de lo real. Convertir la vida en videojuego, solo que esta vez se elimina la frontera entre el individuo y el avatar. Casi que somos testigos del diseño de un mundo hostil que a su vez diseña otro mundo irreal y falso como escape a una realidad trágica. Hemos entregado la herencia de la humanidad a cambio de la moneda de poca valía de lo actual²¹. Ante la aparición de esta crisis de la experiencia se nos presenta el exilio como huida, como posibilidad de desterrarse de las experiencias impuestas.

Exilio

“Llega un día en el que, a fuerza de rigidez, no hay nada que maraville, todo es ya conocido, se pasa la vida volviendo a empezar. Es el tiempo del exilio, de la vida seca, de las almas muertas. Para revivir, se necesita un perdón, olvidarse de uno mismo o una patria”.

Albert Camus²²

20. Walter Benjamin, *Experiencia y pobreza (Discursos interrumpidos I)* (Madrid: Taurus, 1982), 172.

21. Benjamin, *Experiencia*, 173.

22. Epígrafe tomado Albert Camus, *El Verano* (Madrid: Alianza, 1996), 41-42.



La humanidad, condenada al tedio de la pobreza de sus experiencias, busca el exilio de su propia tierra, de sus trabajos, de sus familias, de sus amantes o incluso un escape de sí mismos. Hablar de exilio en este caso es homologar términos como el abandono, la destitución o el destierro, pero también se abordan sus raíces etimológicas que nos remiten al verbo derivado del griego *aluein* (vagar, andar errante). El exiliarse es entonces un desprenderse, sea del territorio y sociedad donde se habita (a fuerza de hábitos, retomando a Pardo) o del peso de la propia corporalidad en la ensoñación natural o provocada. Asumimos que el exilio puede darse, cuando menos, de dos maneras que serán protagónicas para la conclusión de este texto. La primera de ellas es el exilio por obligación, como condena del medio en el que habita o por sus propios hábitos. El exilio político o religioso, que implica el irse, el vagar o el buscar otro sitio donde recomenzar, donde la voluntad del exiliado no existe, o incluso, se pierde la noción de la libertad de decidir. Ese abandonarse puede verse reflejado también, desde nuestra aproximación semántica desde el cansancio, en las adicciones, sean sustancias o dispositivos, cuyo estímulo termina por ser más fuerte que la consciencia del propio bienestar.

El segundo exilio es el que se constituye como una decisión radical. Un irse a recorrer parajes lejanos y abandonar el propio país, o el encierro voluntario para la creación de una nueva obra. Es la manifestación de la voluntad del hombre y el poder que tiene para elevar su voz contra la naturaleza misma de la realidad, el sistema imperante y quizá hasta las estructuras morales que gobiernan la vida en sociedad. Ambas formas de exiliarse constituyen la analogía central de este ensayo que se encuentra urdida por la idea de dos desiertos, donde uno constituye el hundimiento, la depresión, el agotamiento (o el anglicismo popularizado como “*burnout*”²³), o la muerte, y el segundo se aproxima a la meditación, el abandono, la transformación (devenir obra) y quizá al cinismo. Estamos entonces ante la aparición de un desierto hostil y un desierto limpio.

Desierto hostil

En el libro *¿Qué significa pensar?*, Heidegger toma un aforismo de Friedrich Nietzsche para explorar la pregunta por el pensamiento y propone una compleja imbricación reflexiva alrededor de la sentencia “el desierto crece”:

23. Anglicismo que se define como “el estado de falta de energía o entusiasmo por trabajar demasiado, o alguien que muestra los efectos de este estado”. Cambridge Dictionary, Assessment 2024, <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/burnout>



“El desierto crece”. Eso significa: la desertización se extiende. La desertización es más que la destrucción, es más terrible que esta. La destrucción elimina solamente lo que ha crecido y lo construido hasta ahora; en cambio, la desertización impide el crecimiento futuro e imposibilita toda construcción. La desertización es más terrible que la mera aniquilación. Esta elimina y pone en acción la nada, la desertización, en cambio, pone en juego y difunde lo que estorba e impide. El Sáhara de África, por ejemplo, es solamente una especie de desierto. La desertización de la tierra puede ir de la mano con la meta de un alto estándar de vida para el hombre, lo mismo que con la organización de un estado uniforme de dicha para todos los hombres. La desertización puede implicar lo mismo en ambos casos y proceder en todas partes de la manera más terrible, a saber, ocultándose. La desertización no es un simple cubrir de arena. La desertización es el rápido curso de la expulsión de Mnemosine.²⁴

Podemos permitirnos el pensar la última línea del texto, “la expulsión de Mnemosine”, que implica una desertización donde ya no queda espacio para la memoria, queda un ocultamiento de las superficies de la experiencia que impide el crecimiento futuro, condena al ser humano —que evoluciona técnicamente para alcanzar el supuesto de un mejor estándar de vida— en un ser que habita ese desierto por una ficción de la voluntad²⁵. Entre estos hombres se cuentan todos aquellos que, al no superar su cansancio, al hallar su razón de ser (o no) en los afanes de la cotidianidad, ya no solo desertizan el medio, sino que ceden a la desertificación de sí mismos. Ellos, de manera desprevenida, casi natural si se quiere, caen ante el agotamiento que no busca la creación, la rebeldía o el cinismo. Por lo tanto, se hunden en un medio hostil que no les ofrece más que penurias.

Esta categoría de individuos la podemos encontrar en los adictos, los melancólicos o los depresivos, cuya existencia en las actividades diurnas es una guerra contra el acontecer, contra lo cotidiano. Cada día los somete a una prueba, o quizá un juego, donde deben permanecer vivos por un mero acto de supervivencia, o al menos hasta que la enfermedad o el suicidio se conviertan en un fin esperado para ellos. Le Breton explora la diversidad de seres que ante el agotamiento se resguardan de lo real, y plantea una hipótesis sugerente al afirmar que “volcarse

24. Heidegger, *¿Qué significa?*, 28.

25. Entiéndase la ficción de la voluntad como el relato que los individuos deciden construir para sí mismos en el marco de posibilidades que la institucionalización (religiosa, política, económica, científica, entre otras) permite.



en el espacio evita la dificultad de vivir sus propios pensamientos”²⁶. A riesgo de equívocos, ¿no podríamos traducir lo anterior como el deseo del individuo por transformarse en espacio y dejar de ser sujeto? Podríamos estar ante una divagación que nos dice que ya no solo hay una condena al desierto del agotamiento, sino que se cae en la homogeneización, se vuelve grano de arena, el hombre se convierte en desierto.

Desierto limpio

En la película *Lawrence de Arabia* del director David Lean²⁷ se retratan las vivencias del militar, escritor y arqueólogo inglés Thomas Edward Lawrence en Egipto y Oriente Medio durante la Primera Guerra Mundial, donde Lawrence tuvo un papel protagónico en las batallas contra el Imperio otomano y como figura política en las alianzas con el Faysal y los pueblos árabes. En la ficción de la película, que por demás retrata a Lawrence bajo la figura de héroe imperfecto y como víctima de la guerra, aparece una escena donde un periodista le pregunta: “Qué le atrae del desierto”, a lo que Lawrence responde: “Está limpio”. Esta escena, como análoga a una vivencia propia del desierto en su expresión literal y conflictiva, podemos pensar en el segundo desierto que ya no es la imposición de algún poder sino la expresión de una voluntad, en la que el individuo puede elegir el irse de su país a librar una guerra que no era suya. Lawrence decide embarcarse en la guerra, pero, además, escinde su lealtad militar por apoyar un territorio apenas conocido unos años atrás. De alguna manera, se abandona para apoyar la creación de una nueva nación, pintar el espacio de nuevas patrias posibles.

Traicionado después por tratados políticos que no contribuían a la dignidad hallada en las batallas o en las alianzas gestadas, y luego de ser sometido por el enemigo a terribles vejámenes, el verdadero Lawrence, lejano ahora a la representación cinematográfica, vuelve a Inglaterra en búsqueda desesperada por un nuevo comienzo en la Royal Air Force (RAF), escribió *Los siete pilares de la sabiduría*²⁸ y ante el revuelo de la publicación fue trasladado a India, donde tuvo un segundo exilio debido a notas sensacionalistas de la prensa que lo relacionaron con las problemáticas internas del país. Murió en un accidente en su

26. Le Breton, *Desaparecer*, 81. La expresión “volcarse en el espacio” puede comprenderse como la acción de evadir la interioridad. Es decir, dejar de pensar para distraerse en lo externo.

27. David Lean, dir., *Lawrence de Arabia*, 1962.

28. Thomas Edward Lawrence, *Los siete pilares de la sabiduría* (Barcelona: Ediciones B, 1997).



motocicleta —tenía afición a la velocidad— a sus 47 años. Sus amigos y familiares describieron los últimos momentos de su vida como de angustia, desazón y tristeza, pero sin abandonar algo del entusiasmo por los proyectos pendientes. La imagen de Lawrence de Arabia, a través de la mirada de David Lean, nos muestra a un héroe trágico que encuentra en sus victorias bélicas derrotas para sí mismo. Nos muestra al comienzo de la película a un individuo que desborda pasión por la vida y el deber y que termina agotado y oculto de toda aparición innecesaria. Lo que nos permite comprender la imagen del protagonista y la historia que se desenvuelve, es que no hay un carácter moral en el segundo desierto o en su limpieza. Este desierto también puede ser virtualmente hostil, pero la voluntad del héroe imperfecto, sus fracasos, su agotamiento e incluso su cinismo nos dejan una estepa de posibilidad ante la resistencia de la amargura. En otras palabras, dejan huella en el desierto.

No es, por tanto, reducir la analogía de los dos desiertos a una cuestión moral, no se trata de concluir que hay buenos y malos desiertos, sino en pensar que allí donde germina la voluntad, donde se hace frente a batallas perdidas, la humanidad puede hallar en el desierto el motivo de su propia creación y abrazar la rebeldía de seguir existiendo al imprimir su hacer en el mundo. En este sentido, que ningún desierto, abandono o exilio puede eximir del dolor, pero que “también lo doloroso puede ser verdadero”²⁹, y que en el aislamiento elegido, en el trasegar por el desierto podemos encontrar algo de belleza, incluso conociendo de antemano la muerte de lo bello. Gestionar simpatía por la dificultad de la vida y el sufrimiento, conociendo las limitaciones en el tiempo que constituyen los momentos felices. Comprender entonces que “la restricción en la posibilidad del goce lo torna más apreciable”³⁰. Tampoco se trata de una romantización absoluta de la idea limpia del desierto. Una persona que abandona a su familia puede hallar una imagen poética en la acción de irse, pero también podría ser simple y llana cobardía, una decisión simplista que se aleja de lo que podríamos comprender como una poética del cansancio, por lo que habría que separar al cínico del cobarde.

A este respecto, el cínico entendido no como el que vocifera contra el mundo, sino que muestra indiferencia e irreverencia ante la estructura de la sociedad y que se puede vislumbrar en la representación del héroe imperfecto, que requiere de la armonía entre sus virtudes y defectos. Para ejemplificar cómo el cinismo puede tener cabida en nuestro segundo desierto vale la pena mencionar al personaje de

29. Sigmund Freud, *La transitoriedad. Obras completas vol. 14* (Buenos Aires: Amorrortu, 1979), 309-311.

30. Freud, *La transitoriedad*, 309-311.



Pechorin en *Un héroe de nuestro tiempo* de Lermontov³¹. En esta novela, el héroe parece reunir los vicios de su propia época y por esto mismo despertar fascinación. Pechorin actúa por tedio con la vida y encuentra una mediocre satisfacción en perseguir sus deseos solo hasta que su consumación los transforma en una nueva capa de aburrimiento. De esta manera las aventuras del héroe se deforman hasta convertirlo en antítesis, en antihéroe, representando los límites de la moral, en tanto que sus acciones son una manifestación de lo que puede alguien cansado, ya no refugiándose en sí mismo, en sus obras o en la búsqueda del desierto, sino a través de abarcar todo cuanto pueda abarcar. Persigue con extrema pasión el amor para luego abandonarlo a su suerte, con la excusa de mantener su espíritu vivo a través del abandono y sus viajes. Su remedio es el cansancio:

Por hondo que sea el pesar que me oprima el corazón o el desasosiego que angustie mi cerebro, todo se disipa como por encanto. El alma se siente aliviada; el cansancio del cuerpo vence a la inquietud de la mente. No hay mirada de mujer que yo no olvide ante el panorama de las encrespadas montañas que ilumina el sol meridional, al contemplar un cielo azul o al oír el rugido de un torrente que se precipita de roca en roca.³²

En la contemplación del paisaje encuentra un antídoto al hartazgo de todo lo demás, incluyendo su imaginación y sus sueños. Nuestro héroe o antihéroe ha optado por el rechazo de las imágenes:

En mi primera juventud fui un soñador; gustaba de acariciar alternativamente las imágenes, ya lúgubres, ya radiantes, que me ofrecía mi inquieta y ávida imaginación. Pero ¿qué he venido a sacar? Solo cansancio, como después de una batalla nocturna contra una visión fantasmagórica, y un recuerdo desvaído, lleno de pesares.³³

Vemos entonces al cínico como un desertor de su propia realidad, que encuentra justificación en jugar con el deseo y en el viaje. Desaparece la idea de sí mismo para dar lugar a la invención de un personaje, de un observador que actúa de acuerdo con el paisaje que se le presente, sea el geográfico o el de los acontecimientos. En el caso de Lawrence de Arabia, si bien sería injusto tildarlo como cínico, sí hay rastros de irreverencia en su forma de experimentar la guerra, para

31. Mijail Lermontov, *Un héroe de nuestro tiempo* (Barcelona: Planeta, 1990).

32. Lermontov, *Un héroe*, 97-98.

33. Lermontov, *Un héroe*, 161.



luego construir un muro de indiferencia ante los sucesos que le dieron toda su fama. Sobre esto, Le Breton comentaría que “Lawrence abandona su leyenda, con la intención inequívoca de desaparecer, de anular sus antiguos vínculos. Su historia lo ahoga. Se desembaraza de todo y aspira a la desaparición de sí como último recurso”³⁴. Ambos héroes imperfectos habitan el segundo desierto, donde sus libertades no han sido del todo coartadas por la crisis de la experiencia. Los héroes siguen dibujando, con agotamiento y cinismo, su propia historia, pintan los espacios exteriores a ellos. Transitan el tiempo a través de la actividad y el proyecto, se arrojan en búsqueda de sentido, incluso con acciones contradictorias que le restan grandilocuencia a su propia existencia. Contemplan la vida desde la oblicuidad, y por tanto, se despliegan virtualidades de sus desiertos³⁵.

El desierto de lo virtual

“¿No podría ser ofrecido al hombre un nuevo suelo propio, un suelo en que el ser del hombre y toda su obra fueran capaces de prosperar de un modo nuevo, incluso en medio de la era atómica?”

Martin Heidegger³⁶

Hasta ahora, nuestro relato ha abordado el cansancio natural del día a día, la crisis de la experiencia del hombre que privilegia la vigilia, el exilio como estrategia para aplacar la realidad y la analogía con dos desiertos, uno como condena y el otro como elección (y quizá como dignidad). Ahora solo nos queda desarrollar la imagen actual del agotamiento y pensar en su virtualidad como desierto. En la célebre película *The Matrix*³⁷ de las hermanas Wachowski, el personaje de Morpheus le revela a Neo —el protagonista— la ruina del mundo gobernado por las máquinas, con imágenes cercanas a las representaciones apocalípticas, y con un gesto teatral le dice: “Bienvenido al desierto de lo real”. En nuestra época actual, agobiados por la pandemia, la amenaza del cambio climático, las tensiones entre potencias, las guerras lejanas y cercanas, los efectos del aislamiento obligatorio y la imparable hegemonía de los dispositivos de virtualización podríamos imaginar que al

34. Le Breton, *Desaparecer*, 81.

35. Se utiliza la palabra oblicuidad para expresar la distancia con respecto a la rectitud o lo dado. En este sentido, contemplar la oblicuidad permite ampliar la mirada y a partir de ahí surge la potencia del existir, de manifiestan las virtualidades justo allí donde no parecía poder germinar ninguna posibilidad más que la muerte.

36. Epígrafe tomado de Martin Heidegger, *Serenidad* (Buenos Aires: Tekne, 1950), 5.

37. Lana Wachowski y Lilly Wachowski, dirs., *The Matrix*, 1999.



cambiar la frase original y hablar sobre el desierto de lo *virtual* se interprete con cierto ánimo distópico. Sin embargo, lo que pretende este título es pensar en los términos más allá de la imagen de la propia experiencia y llegar a una reflexión sobre lo virtual como potencia.

Podríamos pensar entonces que ya no hablamos de uno o dos desiertos, sino de un único desierto donde todo es posible. Un desierto que reúne las virtualidades de todos los demás. En este desierto coexiste el abandono digno del artista y su obra y el exilio del enfermo o el adicto que desea permanecer en el ensueño. El desierto de lo virtual nos permite concluir que en lo humano aún quedan vestigios de la capacidad de decidir, aun cuando el medio en el que habita parezca conducirlo hacia un abismo de homogeneización. Hoy día, y a riesgo de simplificar excesivamente los problemas humanos, podríamos decir que son dos los mayores riesgos para la humanidad. El primero de ellos es la expresión de la naturaleza, la aparición de virus pandémicos, las catástrofes naturales, los signos del cambio climático y dentro de poco las bacterias resistentes a los antibióticos, lo que nos interpela sobre nuestra supervivencia en el planeta. La extinción ya no se plantea como una ficción lejana, sino como posibilidad aceptable. Si bien podemos creer en la prevalencia del ser humano en el mundo por su avance técnico, que quizá podrá eludir el fin de la especie, si nos cuestiona sobre si el mero acto de sobrevivir permitirá la preservación de nuestra humanidad. Qué tan lejos podría llegar la humanidad ante el instinto de su propia existencia, será un asunto de implicaciones morales para el futuro.

El segundo problema es la tendencia, cada vez más radical, hacia la homogeneización. Y este riesgo es, a mi juicio, mucho mayor, en la medida en que restringe la libertad aduciendo a la libertad (la disidencia es impopular, indiferente de su origen), limita la meditación reflexiva vendiendo meditación (como aquellos planes mercantiles de yoga pagados mensualmente con posibilidad de adquirir un viaje a la India para “encontrarse a sí mismo”), suprimiendo la sensibilidad representando lo sensible (lugares comunes en el arte, el cine y la música para captación de públicos, la repetición intencional como estrategia de éxito) y destruyendo las democracias visibilizando la democracia (la cara oscura, fea e injusta de quienes llegan al poder). Paradójicamente, esto se logra no con las restricciones distópicas, no con una policía del pensamiento que nos obliga a caminar por el mismo sendero, sino fomentando una supuesta singularidad de cada individuo que favorece la oferta de nuevas y más excéntricas singularidades, y, por tanto, de nuevos productos. El triunfo de esta sobreoferta capitalista podría convertirse en su propia ruina, al inventar un animal



que será imposible domesticar en el futuro próximo. Ante la pregunta sobre qué es el hombre³⁸ en este escenario sin precedentes, uno de los mayores riesgos es que no haya espacio para pensarlo. Irónicamente, la homogeneización no nos libra del agotamiento, pero convierte los desiertos posibles para nuestro exilio en producto de consumo. Estamos ante el riesgo de la desaparición de nuestros desiertos por la banalización del significado del mundo³⁹. El individuo contemporáneo está sometido, prisionero de las infinitas singularidades que, al encontrarse simultáneamente, parecen caminar hacia la misma dirección. Ante este riesgo, las palabras de Camus se hallan en la medianía entre el pesimismo y la esperanza: “Ya no quedan desiertos. Ya no quedan islas. Y, sin embargo, se siente su deseo. Para comprender el mundo, a veces es necesario apartarse de él”⁴⁰.

Y alejarse del mundo implica necesariamente hacer una pausa, exiliarse en el desierto. Evadir el tiempo y abrazar el espacio. El ritmo de la vida de nuestro tiempo es un artificio que nada tiene que ver con los ciclos de la naturaleza. Desear el desierto implica salir en su búsqueda, abandonar las tareas más elementales, no caer en la tentación de la conformación de grupos —en pleno auge de los radicalismos absurdos— o la constitución subjetiva de una supuesta nueva singularidad. Sólo habría que homologar la *era atómica* de sus preocupaciones por nuestra *era digital* para que la advertencia de Heidegger siga siendo, con una precisión casi absoluta, válida en nuestros días:

Pero lo que verdaderamente inquieta en esto no es que el mundo se haga totalmente y por entero un mundo técnico. Mucho más inquietante resulta que el hombre no se halla preparado para esta transformación mundial, que todavía no somos capaces de, pensando reflexivamente, llegar a un discernimiento objetivo de lo que realmente está llegando con esta época.⁴¹

La mal llamada virtualidad llega sin que hayamos pensado realmente en ella. La aceptamos, así como aceptamos que otros se autoproclamen creadores de lo virtual. Como si la potencia de cada objeto e individuo no le competiera a sí mismo. Pero este uso extralimitado del lenguaje de lo virtual que pulula en la actualidad

38. Es pertinente volver sobre la noción de *hombre* como género humano, lo que engloba toda existencia y manifestación de la humanidad en cualquiera de sus formas o expresiones.

39. Si bien los problemas aludidos no son causa o consecuencia directa del cansancio, si se puede abordar el abandonarse como un escape a aquella otredad que se nos escapa y que no podemos controlar. Abandonarse podría ser una respuesta sensible a las hostilidades del afuera y el cansancio un estado de rechazo (no siempre consciente) respecto al mundo.

40. Camus, *El Verano*, 7.

41. Heidegger, *Serenidad*, 5.



y que se valida en la academia con múltiples artículos y libros homogéneos entre ellos (que nadie lee, pero engrosa la capa de la justificación teórico-administrativa) podría estar detrás de que demos por sentado todo aquello que no entendemos. Así como la publicidad nos vendió una de las ideas más grotescas e inútiles que es la búsqueda de la felicidad durante el siglo XX, excusa de guerras energéticas para sostener modos de vida insostenibles, por demás, actualmente el sistema en sí mismo nos vende la idea de que la virtualidad son aparatos y botones que nos permiten acceder a una infinitud de imágenes idealistas sobre la vida deseada y restringida para nosotros. Un oasis ilusorio en el desierto. Fluimos entonces en la corriente de la homogenización que la era digital nos ha impuesto y el escape del sujeto agotado parece estar más cercana a la depresión y al suicidio que a la conquista de nuevas tierras y la creación de nuevas obras. Incluso el cinismo es castigado, a menos que se trate de un cinismo colectivo que, por demás, es también homogeneizante. Ante esta situación, es urgente resguardarnos en un desierto de lo virtual⁴², donde podamos tener la voluntad de disfrutar del progreso tecnológico y al mismo tiempo limitar su influencia, evadir el agotamiento a través de nuestro deber reflexivo, perseguir, en palabras de Heidegger, la serenidad ante las cosas:

Podemos dar el sí a la ineludible utilización de los objetos técnicos, y podemos a la vez decir no en cuanto les prohibimos que exclusivamente nos planteen exigencias, nos deformen, nos confundan y por último nos devasten. Pero si de este modo decimos simultáneamente sí y no a los objetos de la técnica, ¿nuestra relación con el mundo técnico no quedará entonces escindida e insegura? Todo lo contrario. De una extraña manera nuestra relación con el mundo técnico se hace sencilla y tranquila. Permitimos que los objetos técnicos penetren en nuestro mundo cotidiano, y al mismo tiempo los dejamos fuera, o sea los hacemos consistir en cosas que no son nada absoluto, sino que se hallan dependientes de algo superior. Quiero nombrar esta actitud del simultáneo sí y no al mundo técnico con unas viejas palabras: la serenidad ante las cosas.⁴³

Esta actitud respecto a los objetos técnicos puede extrapolarse a una actitud frente al mundo. Ante un desierto virtual, algo que puede ser una cosa u otra en estado de latencia, el individuo puede optar por asumir el deber que implica la

42. Vale la pena recalcar la distinción entre lo digital y lo virtual. Lo digital, para los fines de este artículo, se refiere a los dispositivos tecnológicos que transmiten información y que se han posicionado en nuestra cotidianidad. Lo virtual, por su parte, no se restringe a un sinónimo de lo digital, sino que se comprende como potencia de algo que puede llegar a ser o no. En consecuencia, este desierto virtual es latencia de posibilidad que no ha sido actualizada.

43. Heidegger, *Serenidad*, 6.



indeterminación, el cansancio o la derrota a través de la decisión de hacer algo o no hacer nada. El deber, comprendido como la potencia de hacer algo, puede medirse en términos de positividad o negatividad, tal como lo precisa Han:

Hay dos formas de potencia. La positiva es la potencia de hacer algo. La negativa es, sin embargo, la potencia del no hacer, en términos de Nietzsche, de decir No. Se diferencia, no obstante, de la mera impotencia, de la incapacidad de hacer algo. La impotencia consiste única y exclusivamente en ser lo contrario de la potencia positiva, que, a su vez, es positiva en la medida en que está vinculada a algo, pues hay algo que no logra hacer. La potencia negativa excede la positividad, que se halla sujeta a algo. Es una potencia del no hacer.⁴⁴

El desierto es entonces superficie donde el deber puede expresarse, puede ser sí y no simultáneamente. La impotencia implicaría la ausencia de virtualidad, por lo que el deber es consecuencia virtual del desierto. En otras palabras, el deber modifica el paisaje desértico en la acción o la inacción de los seres, pero no desde la incapacidad de actuar.

Perseguir el deber

“Somos plantas, queramos o no confesarlo de buena gana, que debemos salir de la tierra para florecer en el éter y poder dar frutos”
 Johann Peter Hebel⁴⁵

La película *El puente sobre el río Kwai*⁴⁶ de David Lean nos muestra a un grupo de soldados ingleses, comandados por el coronel Nicholson, convertidos en prisioneros de guerra por el Ejército japonés. Bajo el régimen del coronel Saito, los prisioneros son obligados a trabajar en la construcción de un puente cuyo diseño y ejecución está a cargo de los japoneses. El coronel Nicholson, aferrado a su ética de la guerra, no cede ante ciertas demandas autoritarias dado que no cumplen con la Convención de Ginebra. Ante la negativa, Nicholson es obligado a padecer un encierro prolongado y los prisioneros promueven un boicot para entorpecer la construcción del puente. Al ser liberado del encierro, Nicholson ordena a sus tropas colaborar, modifica los

44. Byung-Chul Han, *La sociedad del Cansancio* (Barcelona: Herder, 2012), 59.

45. Epígrafe tomado de Heidegger citando a Johann Peter Hebel. Heidegger, *Serenidad*, 5.

46. David Lean, dir., *El Puente sobre el Río Kwai*, 1957.



diseños originales del puente y halla en su construcción una manera de elevar la moral de sus hombres. Una vez culminado el puente, el coronel Nicholson se dirige a sus hombres, colmado de dignidad, afirmando que “convirtieron la derrota en victoria”. El coronel es un hombre que, entregado a su deber como militar, halla en el puente una obra digna en su exilio como prisionero. Sin embargo, no puede ver la contradicción de que esa misma obra constituye infraestructura enemiga que debería ser destruida. Hasta el último minuto de su vida en el que aparece la duda, el coronel intenta proteger su legado, una suerte de fidelidad a sí mismo ennegrecido por el cumplimiento del deber, ya no el deber militar, sino consigo mismo. El puente termina por ser dinamitado en una escena sumamente conmovedora. Un hombre que muere con su obra y en cumplimiento del deber. Un hombre leal a un criterio insospechado.

El deber surge entonces como respuesta a la hostilidad de la guerra, del desierto como metáfora. Pero no el deber impuesto, no la productividad ni el compromiso con los demás en sociedad. No el deber de la subsistencia, del deber ser ante el mundo o el deber moral o político, que tanto ha apasionado a los juristas. Es un deber que no combate, que no discute o se eleva contra el cansancio, sino que es un deber producto de él, que surge como respuesta a las dificultades de la vida. Este deber es construcción del individuo que ha decidido en libertad actuar, que ante el agotamiento y la dificultad de un mundo hostil decide hacer algo o no hacer nada. No es una simple escapatoria de lo real, sino una suerte de resarcimiento y un compromiso con la creación. En otras palabras, un deber estético y virtual⁴⁷ ante el mundo. Quizá la virtualidad radique entonces en la rebeldía del hombre común. Aquella que implica decir sí y no simultáneamente, no solo a la técnica, sino a los modos de existir, y que nos interpela por las capacidades de la humanidad cuando se nos escapan las certezas. En tiempos mezquinos e inciertos, donde el agotamiento es paisaje, y en donde todo tiende a lo homogéneo o a lo trágico, puede que aún podamos conservar la dignidad del exilio⁴⁸ y construir una nueva patria de gentes cansadas⁴⁹. Si somos un signo por interpretar, quizá todavía sea posible convertir la derrota en victoria.

47. El deber virtual no alude a un deber consignado en una norma o un modo de ser específico en términos de moralidad, sino en el entendimiento de responderle al mundo con un deber sin que necesariamente nos haya sido revelado. En otras palabras, es asumir la potencia de un deber, aunque este se encuentre velado por las distracciones y hostilidades de lo real, asumirnos como responsables de una existencia con o sin propósito. El deber virtual de hacer algo o no hacer nada.

48. La dignidad de estar alejados y cansados, de abandonar y abandonarse, actuando en consecuencia con el deber que cada individuo diseña para sí mismo a partir de la propia experiencia.

49. Esta noción de patria no está limitada a un contexto sino a un estado, que no es más que el cansancio, el abandono de sí y el exilio de todo lo demás. Ante la soledad que comporta, el cansancio es signo virtual de potencias que no han sido actualizadas. La patria es virtual, es un territorium en el sentido descrito por Pardo previamente que pueden compartir gentes diversas.

Bibliografía

Fuentes primarias

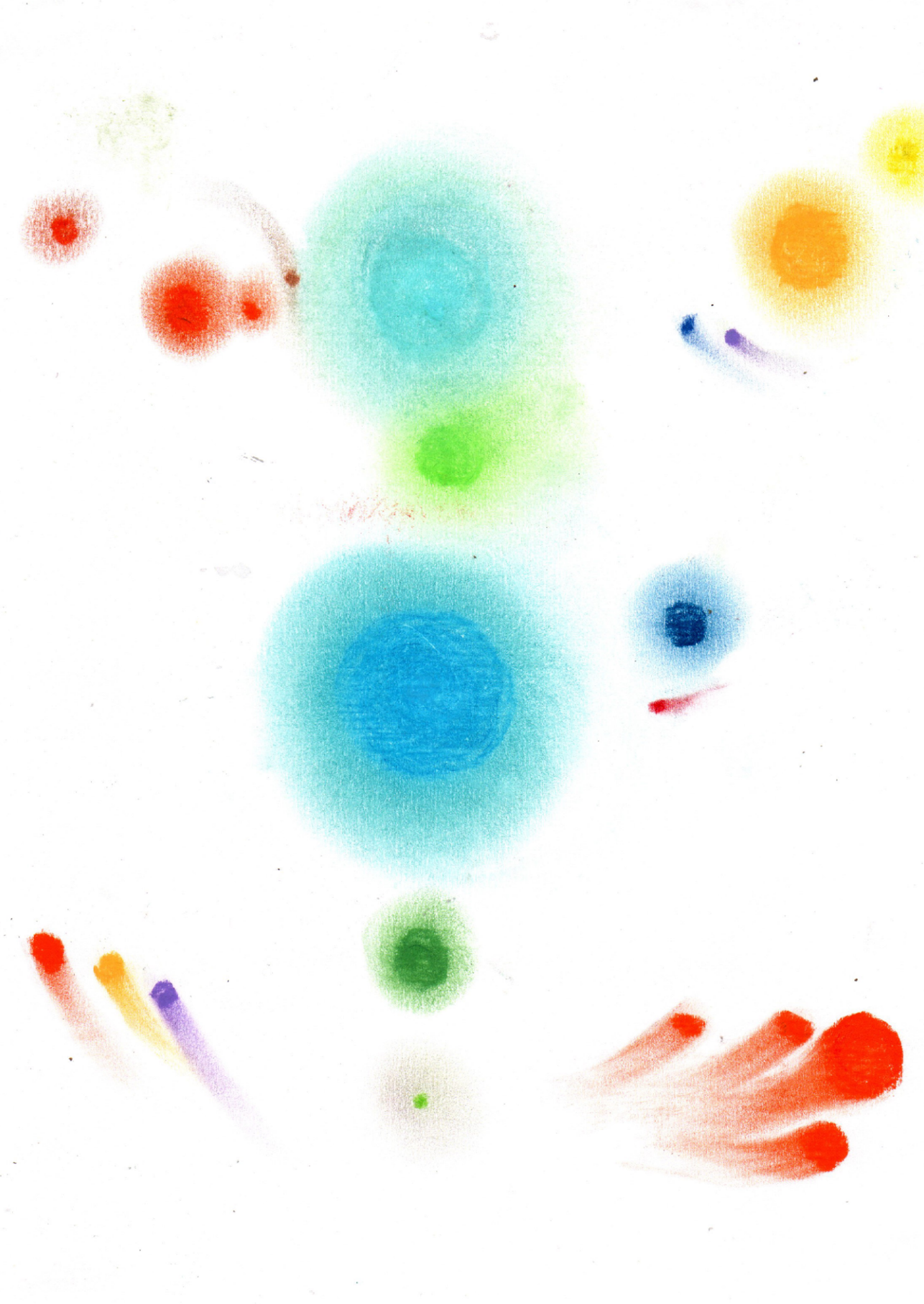
Multimedia y presentaciones

- [1] Lean, David, dir. *El Puente sobre el Río Kwai*. 1957.
- [2] Lean, David, dir. *Lawrence de Arabia*. 1962.
- [3] Wachowski, Lana y Lilly Wachowski, dirs. *The Matrix*, 1999.

Fuentes secundarias

- [4] Barras, Colin. “¿Cuál es la verdadera razón por la cual dormimos?”. BBC News, 11 de mayo de 2016. https://www.bbc.com/mundo/especial/vert_earth/2016/05/160401_vert_ciencia_por_que_dormimos_yv
- [5] Benjamin, Walter. *Experiencia y pobreza (Discursos interrumpidos I)*. Madrid: Taurus, 1982.
- [6] Cambridge Dictionary. Assessment 2024. <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/burnout>
- [7] Camus, Albert. *El Verano*. Madrid: Alianza, 1996.
- [8] Cubillo-Paniagua, Ruth. “La intermedialidad en el siglo XXI”. *Diálogos: Revista Electrónica de Historia* 14, no. 2 (2013): 169-179. <https://doi.org/10.15517/dre.v14i2.8444>
- [9] Freud, Sigmund. *La transitoriedad. Obras completas vol. 14*. Buenos Aires: Amorrortu, 1979.
- [10] Han, Byung-Chul. *La sociedad del Cansancio*. Barcelona: Herder, 2012.
- [11] Heidegger, Martin. *Serenidad*. Buenos Aires: Tekne, 1950.
- [12] Heidegger, Martin. *¿Qué significa pensar?* Madrid: Trotta, 2005.
- [13] Lawrence, Thomas Edward. *Los siete pilares de la sabiduría*. Barcelona: Ediciones B, 1997.
- [14] Le Breton, David. *Desaparecer de sí. Una tentación contemporánea*. Madrid: Siruela, 2015.
- [15] Lermontov, Mijail. *Un héroe de nuestro tiempo*. Barcelona: Planeta, 1990.
- [16] Pardo, José-Luis. *Sobre los espacios pintar, escribir pensar*. Barcelona: Ediciones de Serbal, 1991.





GALERÍA

Reseña

Visibilidad e interferencia en las prácticas espaciales

Eduardo Yescas-Mendoza



Edición 18 (Julio - diciembre de 2023)



E-ISSN 2389-9794



Reseña
Daniella Blejer, Oliver Davidson, Hugo
López-Castrillo y Eugenio Santangelo,
eds. *Visibilidad e interferencia en las
prácticas espaciales. Ciudad de México
y Madrid: Brumaria, 2021, 490 pp.*

Eduardo Yescas-Mendoza*

La “reinserción del espacio” en las humanidades y las ciencias sociales es uno de los temas de discusión más importantes de las últimas tres décadas. Pese a que ha sido debatida la novedad de esa reinserción, hoy en día, existe una gran cantidad de producción de libros circundantes que ha dado lugar incluso al nombre de “giro espacial”, que puede equipararse a otros de interés entre los debates posestructuralistas como el “giro narrativo”, el “giro literario” o “el giro lingüístico”¹. Esto es consecuencia de una consideración de las espacialidades ya no como escenarios ni realidades físicas pasivas

* Magíster en Historia del Arte por la Universidad Nacional Autónoma de México (Ciudad de México, México). Estudiante del doctorado en Historia en la Universidad Iberoamericana (Ciudad de México, México)
 <https://orcid.org/0000-0001-9081-7353>  eduardoyescas@gmail.com

1. Paul Stock, “History and the uses of space”, en *The uses of space in Early Modern History*, ed. Paul Stock (Nueva York: Palgrave Macmillan 2015), 1-18, <https://doi.org/10.1057/9781137490049> Stock discute sobre la llamada “reinserción del espacio” y problematiza la supuesta innovación de esa noción.

Cómo citar / How to Cite Item: Yescas-Mendoza, Eduardo. “Daniella Blejer, Oliver Davidson, Hugo López-Castrillo y Eugenio Santangelo, eds. *Visibilidad e Interferencia en las Prácticas Espaciales*. Ciudad de México y Madrid: Brumaria, 2021, 490 pp.”. *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, no. 18 (2023): 236-240.





que acompañan a la temporalidad, sino como agentes que determinan a la sociedad. En otras palabras, el espacio no es el contenedor de la historia, sino un actor. Este “giro” también ha resultado en desafíos epistemológicos. Por un lado, si el espacio es un agente social entonces las espacialidades también pueden reproducir violencia, desigualdades, racismo y otros problemas sociales. Así, la consideración de que el espacio es “político” ha llevado a un gran número de estudiosos/as a problematizar y buscar “la justicia social” desde una mirada espacial². En segundo lugar, si el espacio no es un ente pasivo, sino una condición de posibilidad de la sociedad entonces no solo desde las prácticas “geográficas” se producen prácticas espaciales, sino también desde el lenguaje, la literatura, las artes y representaciones. Por tanto, su estudio requiere de un campo interdisciplinario que involucre la literatura, la semiótica, la historia del arte, así como debates sobre inteligencia artificial y estética, entre otros³.

Ambos desafíos son importantes para entender “visibilidad e interferencia en las prácticas espaciales”, pues el objetivo de este libro es brindar una lectura heterogénea de prácticas artísticas y estéticas, con el fin de aportar una perspectiva interdisciplinaria en la sociedad contemporánea. El volumen involucra al espacio con los análisis literarios, los estudios intermediales, la semiótica, la historia del arte, los estudios performativos, y los estudios sobre la tecnología. Asimismo, el volumen pretende sumarse a la búsqueda de la justicia social desde el espacio bajo una mirada interregional que involucra desde conflictos geopolíticos en América Latina, África, Europa y Oriente Medio, hasta el trabajo de colectivos locales. Mediante esta mirada heterogénea, los ensayos se presentan como una “cartografía” que tiene la intención de rescatar experiencias del “ciudadano de a pie” con la intención de narrar “relatos y problemas que ocultan las hegemonías oficiales, grandes relatos y supuestas verdades históricas” (p. 12). Para lograr estos objetivos, el libro se divide en tres secciones: “Coordenadas”, “Fallas” y “Rutas”. En cada ensayo se enfatizan los desafíos epistemológicos, especialmente, tratando la manera en que las prácticas artísticas pueden ser consideradas como espaciales.

La sección de ensayos abre con la afirmación de José Antonio Sánchez, quien sugiere que la “ficción” (artística) se sitúa dentro de los “límites del saber”. Esta premisa es una de las principales directrices del libro, pues proclama una

2. Edward Soja, *Seeking Spatial Justice* (Mineápolis: University of Minnesota Press, 2010).

3. Algunos trabajos destacados que relacionan a las artes con el giro espacial se ofrecen en Ernest W. B. Hess-Lüttich, “Spatial Turn: On the Concept of Space in Cultural Geography and Literary Theory”, *meta-carto-semiotics: Journal for Theoretical Cartography* 5, no. 1 (2012): 1-11, <http://ojs.meta-carto-semiotics.org/index.php/mcs/article/view/21/>; Adam Barrows, *Time, Literature, and Cartography After the Spatial Turn* (Nueva York: Palgrave Macmillan, 2016), <https://doi.org/10.1057/978-1-137-56901-1> y Piotr Piotrowski, “Del giro espacial o una historia horizontal del arte”, *Boletín de Arte*, no. 18 (2018): 1-10, <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/70232>



superación de la supuesta autonomía artística. A raíz de ello, se traza la cuestión de la literatura como práctica espacial. El ensayo de Daniella Blejer, “Cartografías de la desolación: de Austerlitz a Constitución”, parte de una comprensión topológica del espacio en la que la literatura “tiene la capacidad de producir espacio” para analizar dos novelas: *Austerlitz* de W.G. Sebald y *Ramal* de Cynthia Rimsky. Blejer utiliza la transmedialidad para identificar cómo diferentes medios —lo visual y lo escrito— en un texto también pueden crear una práctica espacial pues trazan mapas con connotaciones políticas (p. 46). Por su parte, Luis Escamilla, en “El viaje de Makina: identidades que se diluyen, lenguas maleables que surgen” habla de la novela *Señales que precederán al fin del mundo* de Yuri Herrera. Escamilla se interesa sobre la relación entre migración y literatura, así como sobre la unión entre lenguaje, fronteras e identidades. Luego, Concepción González plantea la hipótesis de que la literatura es un “documento de una praxis social” y también, que hay una literatura que puede ser pensada como parte de la “historiografía de la migración”. González también afirma que, si bien el proceso de migración ha sido explicado desde las ciencias sociales, el “aspecto emocional y las vivencias profundas de los protagonistas” solo pueden ser tratados desde la literatura (p. 303).

Asimismo, el teatro es problematizado en el libro. Cristian Aravena reflexiona sobre la teatralidad pública como un elemento que “recupera con sus propias herramientas (las artes) las calles, las fábricas, los campos no utilizados, los escenarios y la posibilidad de ese otro mundo” (p. 297). Otra lectura se ofrece en el artículo de Eugenio Santangelo, quien aborda la obra del teatrista italiano Giuliano Scabia, una propuesta teatral que versa sobre el trabajo en red comunitario y sobre el impacto de esta práctica dentro de un contexto urbano determinado. En un tono similar, el arte instalación, el arte objeto y las modificaciones al paisaje son tratadas como “interferencias espaciales”. Ricardo Caballero cuenta en “Modelo para armar y vigilar” su propia experiencia como artista de instalación en la reconstrucción de la “torre panóptica” de Lecumberri, una famosa prisión en México que utilizó el modelo del panóptico. Caballero cuenta cómo su propia práctica pretendía reflexionar sobre la violencia del sistema penitenciario mexicano. Asimismo, Pablo Posada Varela expone sobre la obra de Nauman, artista de la instalación que busca desestabilizar la percepción espacial a través del arte de la instalación. Por su parte, Carles Méndez y Hortensia Mínguez reflexionan sobre cómo la expresión artística puede combatir la “aceleración” y la primacía del tiempo sobre el espacio, a través de la obra de los artistas Thomas Kilpper, Patricia Gómez y María Jesús González, cuyos trabajos intentan recuperar experiencias pasadas en espacios arquitectónicos.



Por otra parte, Carmen Nogueira en “Los mapas invisibles del lugar” se ocupa de estrategias artísticas de intervención pública a través del arte-objeto. Nogueira los llama “objetos de interpretación espacial” que son puestos en calles para oponerse a objetos monumentales. Por su parte, Ivan Peñoñori cuenta la historia de la práctica de *pixo* en São Paulo, una intervención artística disidente en edificios públicos que desde el siglo XIX ha sido borrada por los procesos civilizatorios de higienización del Estado brasileño. No obstante, la práctica del *pixo* ha permanecido como acto de rebeldía gracias a su cualidad semiótica. Asimismo, Darío Corbera y Montserrat Rodríguez presentan una reflexión sobre el significado del concepto de visibilidad en instituciones de salud y artísticas, desde lugares como la filosofía y el psicoanálisis. Otras reflexiones, como la de José Hamra, involucran a los objetos como portadores de experiencias sobre el exilio y la migración. Por otro lado, el volumen discute sobre el rol de las tecnologías e Inteligencia Artificial dentro de las discusiones sobre el espacio. Oliver Davidson presenta en “Una posibilidad se disuelve: hipercartografías digitales” el papel de los datos en la construcción de la percepción espacial. Davidson cuenta cómo *softwares* como Google Earth y Google Maps aumentaron significativamente el conocimiento de la geolocalización. El autor también pone atención en cómo los mapas de acceso abierto permiten a los ciudadanos enriquecer su propia cartografía.

Ariel Caine escribe en “Ground Truth” sobre el papel de los mapas digitales en el conflicto de Israel y Palestina. Caine, miembro del colectivo Forensic Architecture, cuenta cómo paralelamente a la expulsión de los beduinos, el Estado de Israel ha borrado la villa de Al-Araqib de mapas digitales como los proporcionados por Google, Bing y Apple. Caine también expone cómo el proyecto Ground Truth permitió a los ciudadanos reconstruir sus propios mapas a través de agrimensura y afotografía, manejando otras tecnologías como “papalotes” en lugar de *software* satelital y altamente especializado, en un proceso que denominó “Resistencia documental” (p. 195). Finalmente, el libro también se ocupa de cartografiar las “interferencias” mediante el relato de prácticas de colectivos organizados y propuestas de organización. Yermain Méndez habla sobre el proyecto “El Chante the Todos”, que es un centro cultural en la periferia de la Ciudad de México. Este es un proyecto comunal donde se colocan proyectos educativos de forma gratuita. Méndez recuerda el “derecho a la ciudad” de David Harvey y la “emancipación” de Jacques Rancière para definir a este lugar como una práctica emancipadora. El papel de estos pequeños lugares también se puede rastrear en “Ciudad y okupación: el espacio urbano entre utopía y microtopía” de Diego Santiago, que habla sobre los “okupas”, una práctica política de México que consiste en la reapropiación de espacios abandonados por parte de colectivos disidentes. Santiago utiliza antecedentes teóricos como David Harvey, Henri Lefebvre y



Lewis Mumford para distinguir a la Okupa como una “microtopía”. Por su parte, Renzo Martens escribe sobre Lusanga International Research Centre for Art and Economic Inequality. El objetivo principal es reflexionar sobre un problema: que el arte denuncia la desigualdad, pero suele reafirmarla. Al tomar esto, explora el trabajo del Cercle d’Art des Travailleurs de Plantation Congolaise (CATPC) y el Institute for Human Activities (IHA) de la República del Congo, dos proyectos cuyo objetivo es producir riqueza para revertir el proceso de gentrificación en apoyo a agricultores locales. Finalmente, Barbara Steiner y Daniel McClean escriben “Participación extrema”, que trata sobre las técnicas y procesos de los colectivos noruegos Superflex, BIG y Topotek 1 en el proyecto *Superkilen*, que permitió a los ciudadanos decidir sobre reformas en el espacio público. La reflexión de Steiner y McClean resalta los antagonismos y desafíos democráticos desde una perspectiva espacial.

En suma, *Visibilidad e Interferencia* problematiza la relación entre arte, estética y espacio, y considera estos aspectos no solo como representación, sino como agentes sociales. Es precisamente este enfoque el que permite que tanto las prácticas como sus relatos “visibilicen distintos sujetos y su condición dentro del espacio” (p. 12). Si bien estos análisis espaciales son variados, es dicha heterogeneidad la que da coherencia al libro, pues la intención se acompaña con el ímpetu por “resistir el orden social establecido y la memoria monumental” (p. 12). Por ello, los ensayos son relevantes como apuestas metodológicas que pueden ayudarnos a ampliar perspectivas dentro del giro espacial y el análisis estético.

Bibliografía

- [1] Barrows, Adam. *Time, Literature, and Cartography After the Spatial Turn*. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2016. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-56901-1>
- [2] Hess-Lüttich, Ernest W. B. “Spatial Turn: On the Concept of Space in Cultural Geography and Literary Theory”. *Meta-carto-semiotics: Journal for Theoretical Cartography* 5, no. 1 (2012): 1-11. <http://ojs.meta-carto-semiotics.org/index.php/mcs/article/view/21/>
- [3] Piotrowski, Piotr. “Del giro espacial o una historia horizontal del arte”. *Boletín de Arte*, no. 18 (2018): 1-10. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/70232>
- [4] Soja, Edward. *Seeking Spatial Justice*. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2010.
- [5] Stock, Paul. “History and the uses of space”. En *The uses of space in Early Modern History*, editado por Paul Stock, 1-18. Nueva York: Palgrave Macmillan 2015. <https://doi.org/10.1057/9781137490049>



Artista invitado
Adiós a La Niña del Volcán
Saludo y despedida de mi
estudiante (*in memoriam*)

Escritura a dos manos por Natalia Restrepo Restrepo
y Abraham Restrepo (Arcadis)





Artista invitado Adiós a La Niña del Volcán Saludo y despedida de mi estudiante (*in memoriam*)

Escritura a dos manos por Natalia Restrepo Restrepo*
y Abraham Restrepo (Arcadis)

A Abraham Restrepo (Arcadis) le conocí en la Escuela de Artes de la Nacho¹ por recomendación de la profesora Natalia Echeverri, quien nos introdujo en una conversación académica y personal de gran interés para ambos: el asunto del drama y la performatividad de las identidades. Arcadis fue un estudiante fuerte, aguerrido con el mundo que le tocó en suerte y a la vez frágil como el cristal, vulnerable, tímido y dramático. Me dejó acercarme a su vida más íntima para llevarme de la mano a un mundo decorado, *full* de maquillaje; trepado, para usar su palabra, al mismo tiempo hostil, duro y cerrado como ningún otro. Durante los meses de la cuarentena comenzó a explorar un tránsito posible entre sus identidades y las redes sociales, habitó ese lugar como un lugar de experimentación, seguro para existir a medida que transitaba. Paralelamente fuimos iniciando el trabajo de grado y la escritura fue emergiendo desde muy adentro

* Natalia es doctora en Artes por la Universidad de Antioquia (Medellín, Colombia), diploma en estudios avanzados en Historia, Teoría y Crítica del Arte por la Universidad de Barcelona (Barcelona, España), y maestra en Artes Plásticas por la Universidad Nacional de Colombia – Sede Medellín (Medellín, Colombia). Artista activa y profesora asociada de la Facultad de Arquitectura, Escuela de Artes en esta institución.

1. Apodo coloquial para referirse a la Universidad Nacional de Colombia.





de su ser y desde muy temprano en su vida. Así, para mi asombro y mi fortuna tres cuentos *queer* vieron la luz en las respectivas evaluaciones de avances de su trabajo: “Ceguera perlada” (2020), “De qué sirve hacer más nubes si el tiempo se las llevó” (2021), “Carolyn y el Rumor” (2022).



Abraham Restrepo (Arcadis), "Autorretrato 3", de la serie Tecnologías de la Identidad, 2019

Me tomaré la libertad de compartir aquí apartes de sus textos del trabajo de grado, algunas pinturas y cuentos por varias razones. La primera, porque siempre consideramos que toda su obra debería ser publicada, y fue parte de nuestro compromiso académico en el trabajo de grado velar por que así fuera. La segunda, y más importante creo yo, la de entender su obra como patrimonio de la comunidad LGBTQ+ de Medellín, pues sus cuentos, sus pinturas y sus *fanzines* hacen parte de una memoria *queer* (cuir) en la ciudad y de la experiencia posible de explorar sus modos de ser y sus modos de habitar en la Escuela de Artes de la Universidad Nacional de Colombia - Sede Medellín. La tercera y no menos importante fue



considerar su partida como una gran pérdida para todos nosotres, en especial, por la impotencia de no haberle podido contener, cuando su voz, su trazo y su palabra comenzaban a emerger con tanta potencia. Por eso, a continuación, doy paso a la voz, letra y trazos de Abraham, exalumno, de quien tuve la alegría de ser docente y directora de su trabajo de grado.



Abraham Restrepo (Arcadis), "Autorretrato 1", de la serie Tecnologías de la Identidad, 2019

El año pasado 2020, cuando empezaba la cuarentena...

... Esos días en soledad fueron difíciles, aunque siempre mantuve contacto con mis amigos. Alejado de mi familia comencé a escribir "Ceguera perlada", primero como un guión audiovisual. No sabía realmente qué estaba haciendo, lo hacía más como una forma de escribir mis recuerdos de la niñez como niño afeminado, retratando mi cotidianidad, mi vida familiar y también manifestando las violencias que sufrí de niño. Dando voz al niño que fui, animado por el artículo "la guerra declarada contra el niño afeminado" de Giancarlo Cornejo, en el cual le autor invita a no renunciar a nuestras historias, haciendo urgente manifestarles y hacerlas visibles en una contraofensiva a la aniquilación de la memoria por parte del régimen heterosexual que constantemente violenta e invisibiliza las identidades diversas.



Escribía “Ceguera perlada” al tiempo que iniciaba mi tránsito no binario, me descubría y entendía mis cambios. Experimentaba una fuerte depresión porque no tenía mi medicina psiquiátrica, a la vez que tenía también mucha libertad creativa estando sola: podía maquillarme, pintarme las uñas, ponerme prendas femeninas, etcétera. Únicamente en la soledad pude descubrirme y aunque no tenía la colectividad debido a la cuarentena, utilicé mis redes sociales para conectarme con otros y también para documentar mi tránsito. Por medio de videos cortos y experimentales hacía un juego libre con mi expresión de género, permitiéndome fluir en medio de la situación de confinamiento. En el material que subía a mis redes sociales realizaba una suerte de *performance* virtual, entendiendo las redes sociales como un espacio que habitamos, aunque sea virtual. También descubriéndolo como un lugar seguro en el que hacía presencia y manifestaba mi identidad de género. Experimentaba creando un personaje que llamé “Arcada”. En los videos bailaba, hacía fonomímica, me maquillaba y dibujaba, de cierta manera validaba mis formas de identidad e interactuaba con mis amigos con el contenido que publicaba.

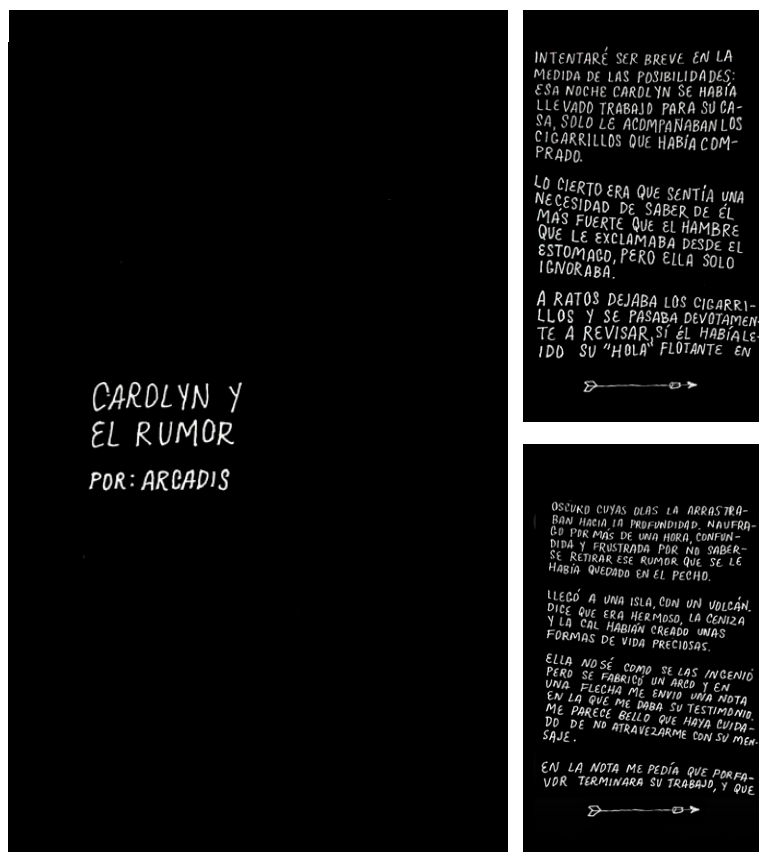


Abraham Restrepo (Arcadis), "Autorretrato 2", de la serie Tecnologías de la Identidad, 2019

... Entonces encontré un lugar donde vivir...



Estando allí me inscribí en un taller virtual de escritura creativa trans y no binarie. El taller me dio herramientas para retomar “Ceguera perlada”. Por varios meses, finalizando el 2020 estuve muy desconectada de mi cuerpo y también de mi proceso de tránsito que había iniciado en la cuarentena. Fue un momento difícil, pero poco a poco fui retomando la escritura y por medio de encuentros virtuales. Ajusté detalles de forma y edición en “Ceguera perlada” ... Nombrando por primera vez esa escritura narrativa híbrida entre ficción y recuerdos como un tema de autoficción. Formalicé el proyecto como auto publicación, cambiando su estructura de guión audiovisual a una narración literaria acompañada de dibujos.



Abraham Restrepo (Arcadis), "Carolyn y el Rumor", cuento, 2022

Por esos días tuve la oportunidad de participar en un taller virtual de fanzines y publicaciones independientes que realizó el Ministerio de Cultura. El taller me ayudó a formalizar más la propuesta y como resultado final creé mi propia editorial



independiente: La Niña del Volcán. Con este proyecto planeo materializar y hacer circular “Ceguera perlada” y mis futuras publicaciones, además, participar en ferias *fanzineras* y de autopublicación. Durante el taller me dediqué a experimentar con un prototipo de la publicación, definiéndola en un formato pequeño, bocetando también posibles dibujos que irán paralelo al texto, basándome en ciertas escenas de la narración. Creando otra posible versión con una serie de dibujos que serían autoría de la niña protagonista de “Ceguera perlada”. Experimentando una forma de dibujo infantil inspirada en los dibujos que yo hacía cuando niño. Aquí los dibujos no estarían basados en escenas, si no más bien serían como dibujos tomados de su libreta.

A finales del 2022, Arcadis publicó “Carolyn y el rumor” en ediciones La Niña del Volcán (Medellín, Colombia). [Consulta el documento aquí](#)

Paralelamente vivíamos los momentos más álgidos del paro nacional. Debido a que me producía mucha ansiedad social asistir a las marchas decidí unirme a la manifestación y al movimiento realizando una obra que financié y materialicé gracias a una rifa que realicé en mis redes sociales. Los textos, frases y opiniones que recolecté las tomé de las redes sociales de diversas fuentes durante el paro nacional. “Incendios miniatura” es una obra compuesta por una serie de textos, frases y expresiones recolectadas en el contexto del paro nacional, el estallido social y la lucha por un digno vivir en Colombia durante la primera parte del 2021, considerado como un dispositivo de agenciamiento que vincula actores y discursos, deviniendo en una suerte de traducción del descontento social que atravesaba Colombia. Una acción contra la aniquilación de la memoria que fue escrita en lenguaje inclusivo y con una tipografía ansiosa y azarosa, con materiales precarios que no dejan de ser igualmente potentes a la hora de dejar el mensaje de resistencia de diversas luchas. Los carteles se vinculan y relacionan entre ellos, como un discurso a muchas voces.



Abraham Restrepo (Arcadis), "Incendios en miniatura", 2021



La obra toma las formas carnavalescas de la protesta social: los papeles, sus materialidades y colores son una cita aquí a la diversidad de los carteles y de los discursos que la protagonizaron. Se desarrolla además como una suerte de rizoma, una “masa” que se esparce por la superficie de una pared. La obra no tiene errores de ortografía, porque dada su naturaleza panfletaria se sabe a mano alzada, espontánea y si se quiere neurótica. “Incendios miniatura” participó en la convocatoria “nuevos talentos en el arte” de la Cámara de Comercio de Medellín, pero no resultó seleccionada. Actualmente me encuentro en conversaciones para activarla en una exposición para principios del próximo del otro año. Durante los meses que siguieron, volví a conectarme con mi cuerpo y con mi identidad fluyendo nuevamente y sintiéndome creative. Entonces inicié una nueva narración de autoficción basándome en vivencias de mi presente. Como protagonista, hice un *alter ego* de mi persona llamándole “Adacra”: como “Arcada” pero invertido. He estado todavía escribiéndolo y concretando su final. Lleva por título “De qué sirve hacer más nubes, si el viento se las llevó”. En esta narración juego con las experiencias, con una forma de retratar mi cotidianidad, la fluidez de género, las violencias que vivimos las personas disidentes de género y los tedios que se pueden vivir dentro de la misma disidencia.

A finales de septiembre del presente año decidí apropiarme del personaje que había creado: “Arcada”, pero decidí cambiarlo a “Arcadis” para evitar que se relacionara con el reflujo de la arcada. Decidí que más adelante cuando cambie mi género en mi documento de identidad, también cambiaré mi nombre a Arcadis.

Decidí también imaginar un origen a mi nuevo nombre: “Arcadis” y sería el nombre de una galaxia a millones de años luz de la Vía láctea en la que la vida abunda en sus planetas. Realicé entonces una serie de universos de esta galaxia imaginaria y utópica.

Sus planetas orbitan en un perfecto caos, cuerpos celestes, asteroides y satélites, todos diversos en color y tamaño fluyen en todo su espacio. De igual manera también me surgió hacer una pequeña animación con un video que realicé bailando Vogue, un estilo de baile popularizado en los años ochenta por colectivos racializados y latinos LGQBTI+. en Nueva York, que básicamente consiste en bailar imitando poses como las modelos de la revista *Vogue*.



tanto le gustaba. Lastimosamente cuando llegó le recibió Asesinata, la drag más letal de la ciudad, ella era organizadora de la fiesta con la Jhonna. Miró a Adacra de pies a cabeza, examinó desde la distancia el precario maquillaje que Adacra tenía y le dijo:

- Lo siento pero dijimos TREPADAS.
- Perdón por no cumplir tu estándares Asesinata.
- Perdón no, la entrada cuesta veinte mil
- No voy a entrar, gracias. Solo quiero saludar a Jhonna, ¿Le podrías llamar?— dijo Adacra
- Esta ocupade tocando.
- okey

Adacra salió aburríde y sacó un pañuelo de su bolso, y ahí afuera del club se desmaquillo y se quitó el nudo que convertía su camiseta en croptop. Se volvió a recoger el cabello y pidió otro carro para irse a la casa. Adacra entendió que en la disidencia no todes son amuguis. "Que se tape de plata esa visajosa", pensó.

Abraham Restrepo (Arcadis), "Nacimiento de Arcadis 1", 2021

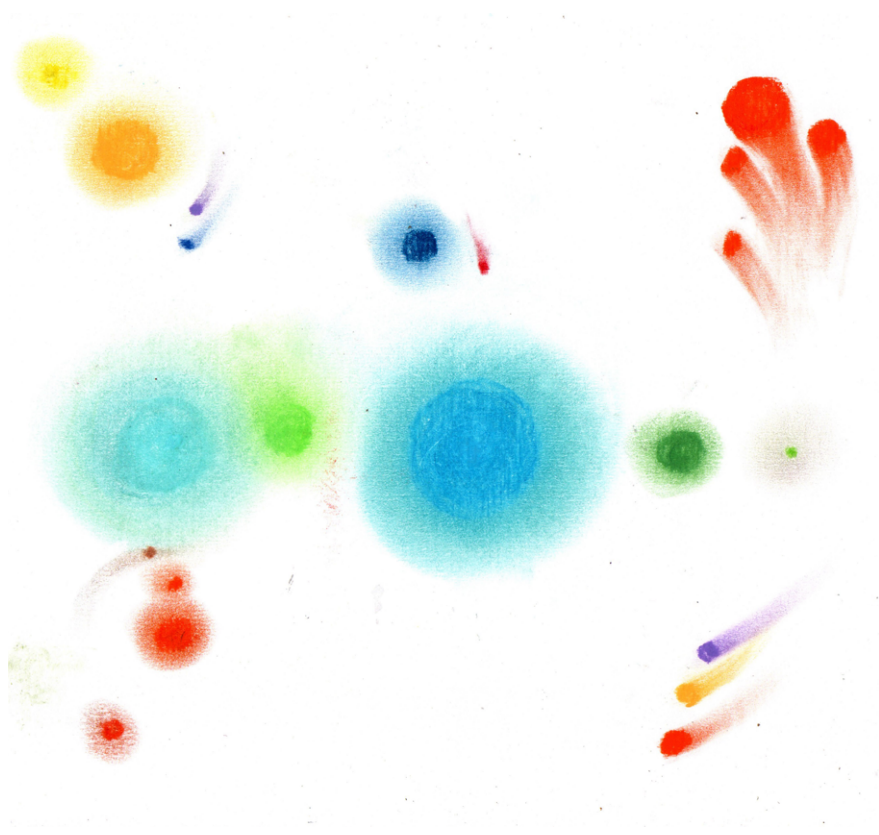


Abraham Restrepo (Arcadis), "Nacimiento de Arcadis 2", 2021

Estos colectivos buscaban vivir la experiencia ostentosa y *fashionista* a la que solo tenían acceso por medio de las revistas *Vogue*. Realizaban fiestas que se llamaban *balls* en las que bailaban *Vogue* frente a un jurado y participaban por premios.



Escritura a dos manos por Natalia Restrepo Restrepo y Abraham Restrepo (Arcadis)
Adiós a La Niña del Volcán



Abraham Restrepo (Arcadis), "Nacimiento de Arcadis 3", 2021

Actualmente el estilo de baile se ha extendido por todo el mundo y se considera una forma de resistencia para las disidencias sexuales y de género. También estoy trabajando en estas semanas en una serie de dibujos en pequeño formato que realizo en medio de un ritual personal chamánico, en los que busco registrar encuentros puntuales que tengo con la naturaleza: plantas, árboles, animales y fuerzas naturales. Imágenes cotidianas que llevan mi mirada *queer* (cuir) a abordar una experiencia más allá del cuerpo, hacia un tipo de experiencia espiritual.

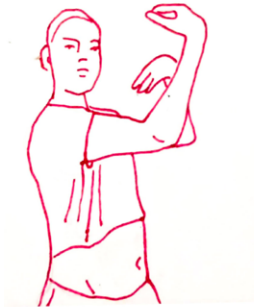


La obra completa de Arcadis puede verse en

 https://www.instagram.com/_arcadis/

 <https://linktr.ee/arcadis>

Ediciones La Niña del Volcán



Abraham Restrepo (Arcadis), "Autorretrato Vogue", 2021

OSCURO CUYAS OLAS LA ARRASTRABAN HACIA LA PROFUNDIDAD. NAUFRAGO POR MÁS DE UNA HORA, CONFUNDIDA Y FRUSTRADA POR NO SABERSE RETIRAR ESE RUMOR QUE SE LE HABÍA QUEDADO EN EL PECHO.

LLEGÓ A UNA ISLA, CON UN VOLCÁN. DICE QUE ERA HERMOSO, LA CENIZA Y LA CAL HABÍAN CREADO UNAS FORMAS DE VIDA PRECIOSAS.

ELLA NO SÉ CÓMO SE LAS INGENIERO PERD SE FABRICÓ UN ARCO Y EN UNA FLECHA ME ENVIO UNA NOTA EN LA QUE ME DABA SU TESTIMONIO. ME PARECE BELLO QUE HAYA CUIDADO DE NO ATRAVEZARME CON SU MENSAJE.

EN LA NOTA ME PEDÍA QUE PORFAVOR TERMINARA SU TRABAJO, Y QUE

GALERÍA

Videoarte

DESIRE: la exploración silenciosa del erotismo

Natalia Monsalve



Edición 18 (Julio - diciembre de 2023)

E-ISSN 2389-9794



Videoarte DESIRE: la exploración silenciosa del erotismo

Natalia Monsalve*

Después de una travesía de seis años en la industria del entretenimiento sexual, donde he trabajado como modelo *webcam* y creadora de contenido, no he asumido una actitud pasiva. Por el contrario, he observado atentamente ese entorno para reinterpretarlo artísticamente a partir mi constante inquietud existencial que muchas veces se manifiesta como la exploración de las diversas dimensiones y márgenes del erotismo, que tomo como una vía para comprender mi presencia en el mundo desde una sensibilidad afinada en la perversidad, la cual entiendo como una forma de rebeldía. Lo perverso es, para mí, una manera de liberar mi deseo genuino, mi pulsión de vida, de las herencias culturales que lo limitan. Es por ese ambiente prohibicionista público que me vi en la tarea de repensar mis narrativas para evitar astutamente la censura que lo acecha. Fue así como al conectar con mis perversiones surgió una estética propia basada en la evocación del deseo; deseo que percibo y proyecto como la eterna tensión de lo profano y lo sagrado y como una acción esencialmente comprometida con provocar, con sugestionar desde lo implícito y desde lo que transgrede las convenciones mismas del “deber ser” en el deseo sexual.

* Comunicadora Audiovisual de la Universidad de Medellín (Medellín, Colombia)





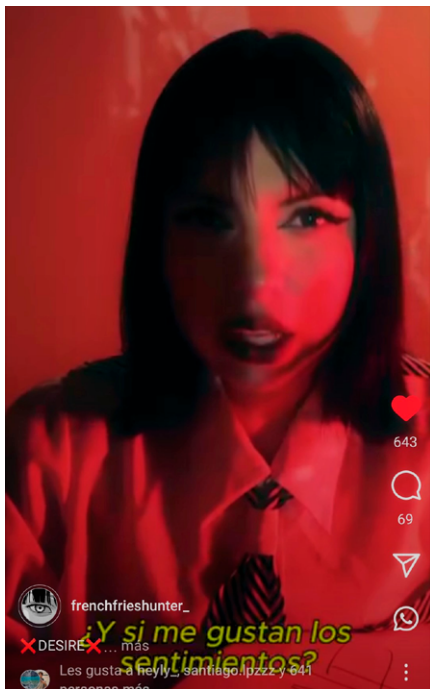
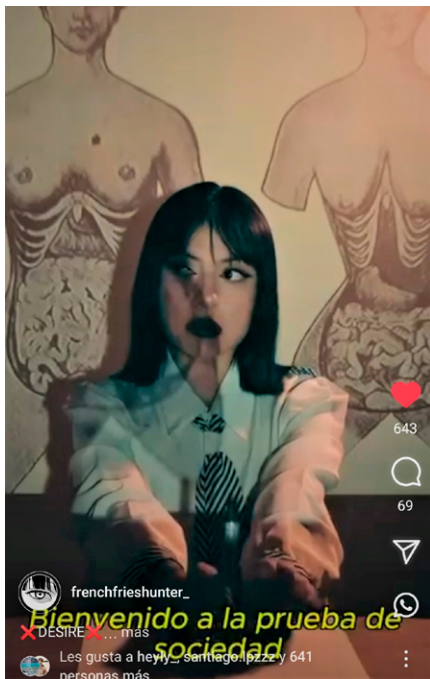
¿Es mi objeto de deseo algo que yo genuinamente deseo? ¿O es la cultura la que me ha hecho desear lo que creo que deseo? ¿Deseo, acaso, lo que está socialmente aceptado sin percatarme de ese condicionamiento? Al hacerme estas preguntas considero que mi juicio puede estar contaminado de una normatividad que me ata a una cadena de gustos, estilos y preferencias ajenos que fueron cortando de raíz la curiosidad primordial necesaria para explorar silenciosamente (sin jueces, ni seductores) el erotismo propio. Para mí, el redescubrimiento íntimo (subjetivo) del placer es el camino a lo más cercano que podemos estar de la libertad total. Porque ese recorrido nos permite atender exclusivamente el sonido de nuestras pulsiones y adentrarnos en un estado de meditación profunda que permite entregarnos sin miedo a lo desconocido; ese misterio no domesticado que es nido del deseo genuino.

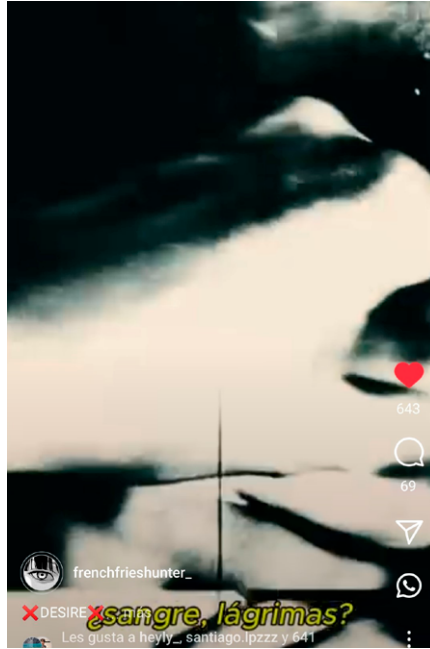
Desvestirse de la culpa impuesta por los credos religiosos y morales (antes que de la ropa) es la desnudez puesta en juego en este erotismo perverso; porque significa desnudarnos no ante alguien en particular, sino ante el caos, el miedo, lo que nos aterroriza, pero también nos imanta, llevándonos a una experiencia erótica más allá de la representación física del sexo. En este lugar el cuerpo deja de ser genitalidad y se convierte en un organismo (vivo) donde intervienen las formas, los olores, las texturas, los sonidos, todo como un conjunto de fascinaciones que nos vincula estrechamente con nuestro placer genuino. Ante el incesante parloteo, la estridencia de un mundo saturado de información, me pregunto si desde su nacimiento las personas no recibieran ningún estímulo externo u opinión social sobre el deseo y se le diera total libertad para descubrirlo en su soledad, ¿qué elegirían?, ¿cuál es ese momento en el que el objeto neutro se convierte en deseo? La naturaleza primaria del ser humano no conoce la prohibición, no distingue entre el bien y el mal, y, por tanto, no hay juicio de valor para definir la sexualidad como idealmente digna o racional. El desafío del ser erótico consiste entonces en lanzarse al vacío, abandonar la culpa y descreer del pecado, dejarse llevar por el vértigo que causa la transgresión y así mediante el placer silencioso, o sea por fin propio, intensificar el sentimiento de estar vivo.

DESIRE



Natalia Monsalve
DESIRE: la exploración silenciosa del erotismo





Autora: Natalia Monsalve  https://www.instagram.com/frenchfrieshunter_/

Técnica: video

Modalidad: reel de Instagram

Año: 2024

Enlace: <https://www.instagram.com/reel/C8vI0VORjwd/?igsh=YzljYTk1ODg3Zg==>

Nota: debes ser mayor de edad y tener cuenta en Instagram para poder visualizar el video





Agradecimiento a los evaluadores

La *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte* agradece la participación de las siguientes personas como evaluadores de este número:

Agustín Prestifilippo Dr. Universidad de Buenos Aires. Argentina
Ana María Bernal Mg. Universidad del Tolima. Colombia
Ana Paula Arnaut Dra. Universidade de Coimbra. Portugal
Andrés Castrillón Castrillón Mg. Universidad Católica Luis Amigó. Colombia
Antonio Escamilla Mg. Universidad Pontificia Bolivariana. Colombia
Carlos Alfonso Ledesma-Ibarra Dr. Universidad Nacional Autónoma de México. México
Carlos Nogueira Dr. Universidade de Vigo. España
César Augusto Arias Peñaranda Mg. Universidad de Caldas. Colombia
Daniel Vecchio Alves Dr. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Brasil
Elizabeth Montoya Mg. Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano. Colombia
Elsa María Beltrán-Luengas Mg. Universidad El Bosque. Colombia
Erika Imbett Dra. Instituto Tecnológico Metropolitano. Colombia
Fernando G. Martín de Blassi Dr. Universidad Nacional de Cuyo. Argentina
Francisco Javier Herrera García Dr. Universidad de Sevilla. España
Gabriel Jaime Silva Bolívar Mg. Institución Universitaria Pascual Bravo. Colombia
Isabel Cristina Restrepo Acevedo Dr. Universidad de Antioquia. Colombia
Jesús Paniagua Pérez Dr. Universidad de León. España
Jorge Manuel Escobar Dr. Instituto Tecnológico Metropolitano. Colombia
Jorge Wilson Gómez Dr. Universidad del Tolima. Colombia
José Cândido Oliveira Martins Dr. Universidade Católica de Braga. Portugal
Juan David Manco Dr. Instituto Tecnológico Metropolitano. Colombia
Juan Diego Hernández Albarracín Dr. Universidad Simón Bolívar. Colombia
Juan Diego Parra Dr. Instituto Tecnológico Metropolitano. Colombia
Juan Esteban Herrera Mg. Instituto Tecnológico Metropolitano. Colombia



Juan Pablo Gómez Mg. Instituto Tecnológico Metropolitano- Colombia
Juan Sosa Lic. Universidad Nacional de Mar del Plata. Argentina
Juliana Giraldo Calderón Mg. Instituto Pascual Bravo. Colombia
Leonardo Verano Gamboa Dr. Universidad del Norte. Colombia
Liliana Restrepo Mg. Instituto Tecnológico Metropolitano. Colombia
Lorena María Alarcón Aranguren Mg. Universidad de Caldas. Colombia
Ludmila Hlebovich Dra. Universidad Nacional de La Plata. Argentina
Luis Eduardo Gama Dr. Universidad Nacional de Colombia. Colombia
Marcos Rogério Heck Dorneles Dr. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Brasil
María Isabel Naranjo Mg. Universidad de San Buenaventura. Colombia
Mónica Lucía Molina Saldarriaga Mg. Fundación Universitaria Bellas Artes. Colombia
Nelly Sigaut Dra. El Colegio de Michoacán. México
Óscar Ayala Mg. Universidad del Tolima. Colombia
Óscar Darío Villota Mg. Universidad de Caldas. Colombia
Óscar Mazuera Mg. Universidad de Antioquia. Colombia
Paula Andrea Acosta Triana Mg. Instituto Tecnológico Metropolitano. Colombia
Rosana Cristina Zanelatto Santos Dr. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Brasil
Santiago Franco Lopera Ing. Instituto Tecnológico Metropolitano. Colombia
Sergio Quintero Martín Dr. Universidad Nacional Autónoma de México. México
Vicente Huici Urmeneta Dr. Universidad del País Vasco. España
Wilson Stiven Bohórquez Barrera Dr. Fundación Universitaria Bellas Artes. Colombia