

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
ARTISTA VISUAL

“El Ser y la Máquina”

La pregunta del ser desde la tecnología

Por

Jashua David Vela Fonseca

DIRECTORA: Mst. Pilar Flores Muñoz.

CIUDAD: Quito, AÑO: 2018.

DEDICATORIA

A mi madre Marcela,
quien me regaló el universo.

AGRADECIMIENTOS

Por lo que significa esto agradezco a:

A mi papá Alberto, quien me enseñó que la perfección está en aceptar los errores.

A mi hermana Zaim, quien me acompañó toda mi vida, me ayudó y vio crecer.

A mi segundo hermano Andrés Cruz, quien me criticó, acompañó y colaboró en este trabajo y muchos otros.

A mi querida Danna, quien conocí en mis momentos más difíciles y siempre vio en mí lo mejor.

A Pilar Flores, mi mentora y amiga quien puso la brocha en mi mano. Si termino siendo la mitad de artista o persona que es ella estaré más que agradecido con la vida.

A Jaime Sánchez, quien me enseñó la importancia del diseño, la dedicación y la prudencia. Nuestra fascinación por el video, la tecnología y la experimentación hicieron de él uno de las personas que más escucho y uno de los mejores profesores que he tenido. Todo esto empezó un día en el taller cinco en el que oí de él por primera vez el término *glitch*.

A Agustín Garcells, quien me enseñó la importancia de las palabras, la historia y la filosofía.

A Giada Lusardi, quien me recuerda constantemente que siempre se puede mejorar algo y quien me dio las herramientas necesarias para mis logros más significativos.

A Belén Santillán, quien me puso los pies sobre la tierra en el primer semestre. La persona más inteligente que he conocido y una de las personas que más me ha influenciado.

Y a todos los profesores que me enseñaron lo más noble del mundo: El Arte.

Diego, Manuel, Daniel, Alfred, Luis, Consuelo, José Luis, Andrés, José Gonzalo V., Gonzalo J., Paola, Pamela, Carlos, Alex, Sol, Jenny, Franciné y Shayarina.

Y a toda mi familia y amigos.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS	III
ÍNDICE	IV
ABSTRACT	1
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1: LA MÁQUINA	2
Breve introducción histórica de la tecnología	2
La responsabilidad de los <i>Mass-media</i>	3
Arte y tecnología: una ideología teñida de totalitarismo	6
Glitch-Art	8
CAPÍTULO 2: EL SER	10
El ser o Dasein	10
El ser y el cuerpo	11
Heidegger y el arte	13
El arte como reflejo de nosotros mismos	15
El ánimo	16
El entendimiento	18
La interpretación	20
CAPÍTULO 3: El ser y la máquina	22
El problema	22
Metodología	22
Primera etapa	22
Segunda etapa	23
Tercera etapa	31
Cuarta etapa:	32
Exhibiciones	32
CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES	37
BIBLIOGRAFÍA	38
ANEXO 1	40
Texto de Ileana Viteri	40
ANEXO 2	42
Entrevista a Ileana Viteri	42

ABSTRACT

En el siguiente texto, planteo abarcar la incógnita del “ser” como ámbito de lo real en un sentido ontológico a partir de diferentes puntos de vista filosóficos, históricos y científicos. Utilizo la tecnología, sus características y errores junto a analogías que reúnen los diferentes puntos de vista sobre el tema, para finalmente expresar estas ideas a través del arte. El concepto de *glitch* es clave en este trabajo que busca demostrar las relaciones que se pueden dar entre el ser, el arte y la tecnología.

INTRODUCCIÓN

Es solo cuando nos vemos imperfectos, desequilibrados o en situaciones fuera de lo común cuando retomamos la pregunta: ¿Qué es el ser?. Si vemos al cuerpo como un *hardware* y a la existencia como un *software*, es entonces en sus *glitches* o errores donde notamos su estado de “inherencia”, el vínculo que conforma a la máquina y al ser.

Estos errores son accidentes que devienen interesantes al demandar cambios evolutivos en los objetos. Estos dispositivos, constantemente inestables, frágiles, vulnerables a virus, a errores del sistema, a problemas de red y desbalances entre *hardware* y *software*, nos piden “actualizaciones”. Algo similar ocurriría con los seres humanos, en esos momentos de cuestionamiento (*glitches*) donde realmente constatamos que estamos vivos.

Con este trabajo reflexiono y actúo sobre el llamado “Camino Heideggeriano”¹ que nos plantea en ese “arrojamiento” al mundo, el paso de lo impropio a lo propio, de lo impreciso a lo preciso, de lo inauténtico a lo auténtico y que, en ello, nos recuerda constantemente que: 1.- Hemos olvidado que estamos vivos. 2.- Todo ser está conectado. 3.- Nos hemos olvidado de ser libres.

Mucho de lo que diremos a continuación, les resultará a ustedes conocido. Pese a lo cual en el campo de la meditación y la reconsideración, en el campo del preguntar reconsiderativo, en el campo del preguntar sobre lo que ya creíamos saber, nunca hay nada conocido. Todo lo que parece conocido se convierte al punto en cuestionable, es decir, en repensable. (Heidegger, 1962, p. 3).

¹ S. [School of Life] (2014, Septiembre 10). PHILOSOPHY - Heidegger Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Br1sGrA7XTU>

CAPÍTULO 1: LA MÁQUINA

Breve introducción histórica de la tecnología

Cuando Kevin Kelly², co-fundador de *WIRED Magazine*, se preguntó en un *TED talk* (2005): ¿Qué significa la tecnología en mi vida? ¿Debería ser pro tecnología? ¿Debería aceptarla sin restricciones? ¿O debería tener cautela?, intentó responder estas incógnitas mediante la búsqueda de definiciones de tecnología como la de Alan Kay³, quien expresa que la tecnología es todo lo que se inventó después de que usted naciera. Danny Hillis⁴ por otro lado, ha actualizado esa definición afirmando que la tecnología es aquello que no funciona todavía.

Kelly propone ver el nacimiento de la tecnología desde el mismísimo *Big Bang*, al expandirse el potencial de la diferenciación, diversidad, opciones, decisiones, oportunidades, posibilidades y libertad, ya que esencialmente eso es lo que nos proporciona la tecnología. Imaginemos un mundo en el que la tecnología del piano se hubiera inventado posterior a Mozart, o que la tecnología de los óleos baratos no haya coincidido con Van Gogh, o a Hitchcock antes de la tecnología del filme (*TED*, 2005).

Mi aproximación al tema es mucho menos radical que la Kevin Kelly. No pienso vender todas mis posesiones y tecnología, como lo hizo él, y hacer un viaje en bicicleta de 5000 millas por Estados Unidos, en una especie de viaje espiritual de revelación. Para ser honesto, la tecnología es tan importante en mi cotidianidad y trabajos, como para despojarme de ella. A diferencia de la generación de Kevin Kelly (U.S.A., 1952) la mía creció cuando la tecnología digital y los dispositivos estaban presentes con mucha más fuerza en la cotidianidad. Las memorias necesitaban ser aferradas con cintas de video caseras y fotografías, la televisión estaba prendida para acompañar los quehaceres del hogar y los teléfonos móviles se volvían

² 1952, Pensilvania, U.S.A.

³ 1940, Massachusetts, U.S.A.

⁴ 1956, Maryland, U.S.A.

más comunes⁵. Mi generación así como muchas otras hemos aceptado a esta cultura tecnológica que se traduce como progreso, vanguardia y globalización.

Las reflexiones de varios autores animan a cuestionar las dinámicas de una era Post-digital. Como David Barry y Michael Dieter (2005) anotan en la introducción de su antología *Post-digital Aesthetics*: “la experiencia diaria de convivencia dentro de sociedades informáticas inspira una búsqueda de nuevos conceptos y experiencias, o quizás ‘indicadores formales’ como vagos neologismos, en un intento de delimitar históricamente y definir el presente” (p. 4).

La Era Digital estalló después de la Segunda Guerra Mundial como un periodo que significó una oportunidad para muchos países. Especialmente para Japón esto supuso un milagro económico. Lo Digital se arraigó tanto a la sociedad, que estos días ya es algo del pasado. Hoy hablamos de lo Post-digital; una era que apunta al rápido consumo digital y relaciones con el mundo tecnológico. Un término frecuente en el mundo del arte que según Mel Alexenberg⁶ (2008) habla de la humanización de tecnologías digitales mediante interacciones entre lo digital, lo biológico, lo cultural, lo espiritual, entre otros. Es interesante también mencionar lo Hiper-digital que según Agustín Garcells⁷ (2018) es el momento de transición entre lo Digital y lo Post-digital. Siendo este una hiper-estetización de la realidad manejada especialmente por los *Mass-media*.

La responsabilidad de los *Mass-media*

La tecnología es una constante que aumenta exponencialmente y sus estadísticas de crecimiento son siempre acertadas a los pronósticos (Fig. 1). Este fenómeno se explica en la “Ley de Moore”⁸ (Roser⁹, 2016) que toma como referencia el número de circuitos integrados desde su invención en 1965, para estudiar cómo se ha duplicado su cantidad cada dieciocho meses sin interrupción.

⁵ El 11 de mayo de 1994 se establece *Concel* en Ecuador, bajo la marca *Porta y Otecel* con *Cellular Power* (Líderes, 2013).

⁶ 1937, Nueva York, U.S.A.

⁷ 1979, Habana, Cuba.

⁸ Escrita por Gordon Moore (1929, California, U.S.A) Ingeniero cofundador de la Corporación Intel junto a Robert Noyce. Fuente: Dennis, M. A. (2017, Octubre 17). Gordon Moore. Recuperado: Febrero 20, 2018, de <https://www.britannica.com/biography/Gordon-Moore>

⁹ 1983, Kirchheimbolanden, Alemania.

de los algoritmos heurísticos para buscar y decidir cierto espectador para cierto producto, así como el bombardeo de publicidad en páginas y aplicaciones, la omisión de hechos o el énfasis de otros. Los *Mass-media* en ese argumento tienen una gran responsabilidad, ya que en muchas circunstancias la información que se concibe moldea o distorsiona nuestra percepción de la realidad. Podemos decir, en fin, que percibimos la realidad a través de dispositivos.

Tim Baker (2011) explica que “La comunicación cultural Post-digital puede ahora estar considerada como EMISOR—SOFTWARE—MENSAJE—SOFTWARE— RECEPTOR. En este modelo, el significado cultural de software es enfatizado. El software, mucho más que el ruido introducido por los canales de comunicación puede cambiar el mensaje. Significativamente, el software puede introducir un error en el mensaje” (2011, p 46-48). Mientras Betancourt (2017) dice que el rol reflexivo del software parece suplantar (o reemplazar) el rol reflexivo de la interpretación humana. Esta comunicación cultural Post-Digital omite el componente esencial de la humanidad, en la misma forma que la racionalización reduce la participación humana, y enfatiza el reemplazo de la acción humana por procesos autónomos (el *software* y el *hardware*). La comunicación Post-Digital actúa para despojar de un enfoque crítico el compromiso interpretativo, y llevarlo a un proceso mecánico predecible (p.16).

En este mismo marco, Marshall McLuhan¹³ (1967) afirma que las sociedades siempre han sido moldeadas más por la índole de los medios con que se comunican los hombres, que por el contenido mismo de la comunicación. McLuhan toma como ejemplo el alfabeto que nos ha modificado con una mentalidad de fragmentación, especialización y de separación.

También dice que la tecnología eléctrica promueve y estimula la unificación y el involucramiento. Es imposible entender los cambios sociales y culturales si no se conoce el funcionamiento de los medios (p.1-2).

¹³ 1911, Edmonton, Canadá.

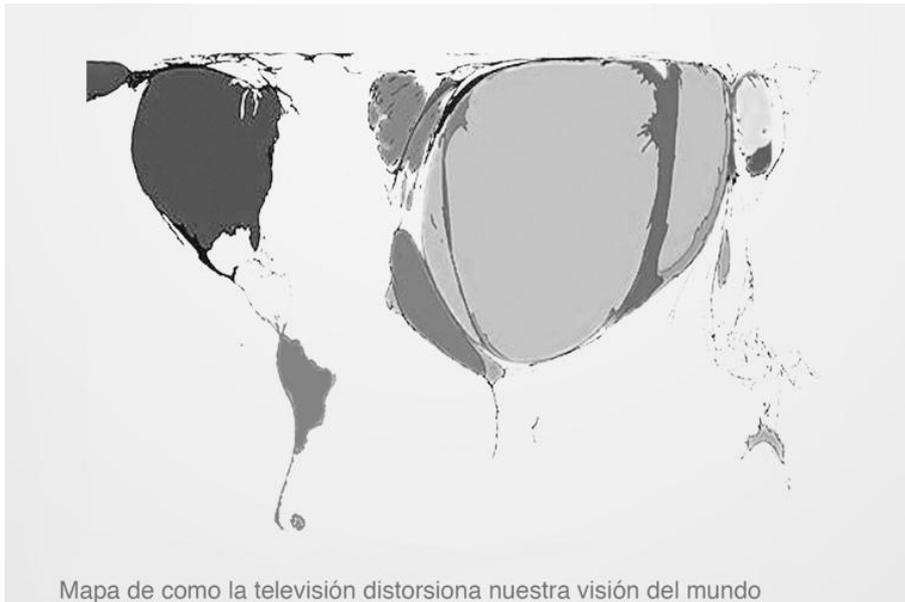


Fig. 2.- Miller. A. (2008) *How the news distorts our worldview* [diapositiva]. Recuperado de: https://www.ted.com/talks/alisa_miller_shares_the_news_about_the_news.

Arte y tecnología: una ideología teñida de totalitarismo

Al distanciarme e intentar ser objetivo con la tecnología es inevitable ver la parte negativa de su uso. Estamos en una constante lucha con una tecnología que nos reemplaza laboralmente y al mismo tiempo nos vende lo que ofrece.

Marta Traba¹⁴ en su ensayo “Dos décadas vulnerables en las artes plásticas latinoamericanas 1950-1970” aborda el tema de la tecnología como una influencia a modo de neo-colonialismo que afecta las prácticas artísticas latinoamericanas desde principios del siglo XX:

Cuatro siglos de dominaciones culturales sucesivas explican — aunque no justifiquen —, la docilidad con que, al comenzar el siglo XX, este arte [latinoamericano] copia prolijamente los borradores que le suministra Europa y, al definirse la hegemonía de Nueva York en la estética actual, marca el paso a la estética del deterioro sin presentar resistencia. [...] es una falla grave del arte continental (Traba, 1979, p.1).

En los Estados Unidos, la actividad artística deriva directamente de las alternativas de la sociedad de consumo [...] tanto más lineada por su propia sociedad cuanto más proclama su libertad y despliega una vastísima exhibición de sus progresivos libertinajes. A través de ellos afirma su servidumbre a la tecnología, así como la existencia de una tecnología capaz de producir enérgicos controles que conduzcan a un totalitarismo donde quedará cancelada la posibilidad de hablar un lenguaje cuya autonomía y especificidad deriven, como soñaba Marx, del pleno empleo de la creatividad (Traba, 1979, p.3).

¹⁴ 1930, Buenos Aires, Argentina.

Traba (1979) afirma que esto ha resultado en una “estética del deterioro” producto de una “tecnología ideológica”¹⁵. Ideología que resulta en que “el arte se auto condene al mismo destino que los demás productos de la sociedad de consumo; apenas se gasta cubre una expectativa y satisface episódicamente a su cliente, desaparece” (p.6).

El resultado más ostensible de la “tecnología ideológica” sobre las artes plásticas norteamericanas es el reemplazo de lo que podríamos llamar *estética tradicional* por la *estética del deterioro*. Si el valor culminante de la *estética tradicional* consiste en lograr la permanencia de la obra de arte superando las contingencias de la época y de la moda para aplicarse a coordenadas de estilo, la *estética del deterioro*, por el contrario [...] consiste en *no durar* y en no establecer *pauta alguna* (Traba, 1979, p5).

Latinoamérica ha contaminado la producción artística construyéndose desde afuera y muchas veces perdiendo el valor del contexto. Esto resulta, por lógica, no solo en un arte descontextualizado por externos, sino también en un arte carente de rumbo propio a la expectativa de los ejes, condenado a seguir adoptando dinámicas de una cultura desechable.

Sin embargo, han habido procesos artísticos que valorizan el contexto local como el Muralismo Mexicano¹⁶ en los 30s, la consolidación de la crítica del arte latinoamericano en los años 50s, el programa de estudio de las culturas latinoamericanas por la UNESCO en 1966, el primer libro dedicado a la historia del arte latinoamericano en 1969 por Leopoldo Castedo¹⁷ y artistas y colectivos como el Grupo CADA¹⁸ o Alfredo Jaar¹⁹ que reflexionan y defienden la identidad Latinoamericana.

¹⁵ “[L]a dictadura de la tecnología. La tecnología habitualmente convertida en ideología por quienes la necesitan manejar como instrumento de poder, ha penetrado la unidad cultural de la sociedad de consumo y la ha atomizado” (Traba, 1979, p4).

¹⁶ El Muralismo Mexicano es uno de los géneros artísticos más distintivos de América Latina. Tiene su origen en la Revolución mexicana de 1910, paralelamente al movimiento de transformación en México. (Consulmex, 2018).

¹⁷ 1915, Madrid, España.

¹⁸ Fernando Balcells, Juan Castillo, Diamela Eltit, Lotty Rosenfeld y Raúl Zurita fundaron el Colectivo de Acciones de Arte (CADA) en Chile en 1979. Sus acciones de arte expresaban el deseo de un cambio socio-político y se fundamentaban en el propósito de intervenir el espacio urbano santiaguino con imágenes que cuestionaran las condiciones de vida del Chile dictatorial (Memoria Chilena, 2018).

¹⁹ 1956, Santiago, Chile. Su instalación *THIS IS NOT AMERICA* critica la otorgación y uso frecuente del nombre del continente “América” a los Estados Unidos de América.



Fig. 3.- Jaar, A. (1987). *THIS IS NOT AMERICA*. [instalación]. Recuperado de: <http://www.hearingaidmagazine.com/this-is-not-america/>

Glitch-Art

El término *glitch* puede derivarse del Yidis *glitsch* que significa “lugar resbaloso” o del Zikh *glitshn* “deslizar” o quizás del Alto Alemán *glitan* que significa “planeo”. Su primera impresión en el idioma Inglés se encuentra en el libro del astronauta John Glenn²⁰ *En Orbita* (1962). El término *glitch* se refiere a un inesperado mal funcionamiento de dispositivos o máquinas (pero no se excluye solo a estos), también se refiere como *glitch* a señales falsas o incorrectas (Meriam-Webster, 2017). Por otra parte, en griego medieval tenemos el verbo *γλιστράω, γλιστρῶ* (*glistráo*) de *ἐκλιστρῶ* (*eklistráo*), que significa resbalar, deslizarse (Garcells, 2018).

Iman Moradi²¹ (2004) identifica las características visuales de estas fallas en las *Estéticas Glitch* como una discreta colección de morfologías: fragmentación, realización/repetición y linealidad. Por otro lado Jacques Atalli²² (1985) reflexiona estas fallas o 'ruidos' desde la economía política de la música, explica que con el sonido nace el desorden y su opuesto: el mundo. Con música nace poder y su opuesto: subversión. En el sonido se pueden leer los códigos de la vida, la relación entre ellos. Es el caso de clamor, melodía, disonancia, armonía; cuando esto se moldea por el ser humano con herramientas específicas,

²⁰ 1921, Ohio, U.S.A.

²¹ 1982, Teherán, Irán.

²² 1943, Argel, Argelia.

cuando invade el tiempo del hombre, cuando se vuelve sonido, el ruido es la fuente de propósito y poder, del sueño — música (p.6).

Si se aplica la teoría de Atali a la visualidad, utilizando el *glitch* como materia prima, se entiende su potencial desde el arte o como Betancourt (2017) afirma “ofrece un entendimiento de su potencial de transgresión en la violación de códigos establecidos de percepción y orden” (p.6).

La historia de adaptación de sistemas existentes en el arte describe una pléyade de propuestas que empieza desde la Segunda Guerra Mundial, a partir de las composiciones musicales²³ generadas de Marcel Duchamp²⁴ hasta las esculturas de máquinas²⁵ de Jean Tinguely²⁶, y continúa después de la Segunda Guerra Mundial con el colectivo de Experimentos con Arte y Tecnología (E.A.T. por sus siglas en inglés) y el Laboratorio de Supervivencia en los 60s y 70s. Artistas digitales como Jodi²⁷, Cory Arcangel²⁸ o Health Bunting²⁹, así como artistas trabajando con la tecnología de los videojuegos, continúan este compromiso en el presente. (Betancourt, 2017, p.21)

El término clave según Betancourt para aproximarse y entender las prácticas críticas mediáticas no es la crítica, sino la práctica. La relación entre el histórico Formalismo, Modernismo y la preguntas contemporáneas de generación, interpretación y producción construyen los parámetros de la práctica crítica (p.9-10). Así, abordo el concepto de *glitch* como una falla del sistema de la información Post-digital, pero también como un concepto que se extiende a un contexto social.

Las fallas, los errores, los desbalances o las señales falsas son conceptos que resultan interesantes no solo por lo que demandan, también por lo que nos pueden aclarar. Estos conceptos ha sido utilizado, por ejemplo, en la filosofía para entender al “ser” o la existencia.

Heidegger³⁰ habla de la importancia del contexto como determinante del “ser”. Pero para resolver la incógnita del ser nos debemos preguntar primero: ¿Qué es la existencia o *Dasein*?

²³ Composiciones musicales también conocidas como *Esculturas Musicales*. Se trataba de experimentaciones de sonidos con cuernos y fichas de ajedrez.

²⁴ 1887, Blainville-Crevon, Francia.

²⁵ Esculturas hechas con desechos y partes de máquinas

²⁶ 1925, Friburgo, Suiza.

²⁷ duo conformado por Joan Heemskerk (1968, Kaatsheuvel, Holanda.) y Dirk Paesmans (1965, Bruselas, Bélgica.)

²⁸ 1978, Nueva York, U.S.A.

²⁹ 1966, Reino Unido.

³⁰ 1889, Messkirch, Alemania.

CAPÍTULO 2: EL SER

El ser o Dasein

Para Heidegger y muchos otros filósofos³¹ es importante cuestionarse ¿Qué es el ser? Una pregunta que, según él, en su tiempo, había sido olvidada. Entender a este filósofo conlleva retos más allá de la complejidad de sus ideas, también hay que traspasar la barrera del idioma, que en el caso del alemán las palabras están envueltas en el contexto. Heidegger suele enfatizar *Dasein*, más allá de su traducción ortodoxa: ser. *Da-Sein* literalmente quiere decir *da*: “Ahí/allá” y *sein*: “ser/estar”. Es decir, un ser/estar en un lugar o contexto. *Dasein* es esencialmente temporal. teniendo siempre presente un contexto.

Para entender el ser o *sein* según Heidegger, se debe aclarar que el conocimiento depende de inferir la naturaleza del objeto en cuestión. No sabemos de “seres” o “entidades” de la misma manera como la historia, los sentimientos, o las matemáticas u otras ciencias. Se deben considerar otros tipos de conocimientos que se han obtenido para comparar saberes adquiridos de otros “seres” o “entidades”. Por ejemplo, podríamos entender la historia tomando las herramientas de las matemáticas. Necesitamos considerar no solo el “ser” de las “entidades” en el mundo, o como Husserl³² lo llama: el mundo en que vivimos naturalmente: *Lebenswelt* (el mundo de vida). También hay que tomar en cuenta el “ser” del contexto que lo rodea o *Umwelt* (el mundo que nos rodea / medio ambiente) o como Heidegger lo describe: el mundo más allá de lo inmediato (Inwood, 2000).

Así, *Dasein* se vuelve el punto de partida de Heidegger en “El Ser y el Tiempo” sin enfocarse en un tipo de “entidad” o forma específica de entender algo en exclusión de otra. Heidegger (1962) explica la incapacidad de decisión sobre aspectos como dónde o en qué circunstancias se nace. El filósofo describe esto como un *Geworfenheit* (arrojamiento) en cierto contexto bajo ciertos parámetros. A partir de ese arrojamiento es que el individuo se convierte en lo que decide ser: “*Dasein* es sus posibilidades” (p. 23).

Dasein puede ser auténtico como puede que no. Cuando se es verdadero con uno mismo, existe autenticidad; cuando uno condiciona sus actos a lo que “uno debe” o “el otro haría”- que involucra: convenciones, prejuicios, etc - se es inauténtico. La inautenticidad, sin embargo, es el *Dasein* del día a día: Realizamos los quehaceres diarios de una manera

³¹ Filósofos como Platón, Parménides, Plotino, Proclo, Aristóteles, Kant, Wolff, Hume se preocuparon por el ser y la existencia en sus ensayos.

³² 1859, Prostějov, República Checa.

automatizada, pues no recorremos caminos re-conociéndolos; ni escribimos con atención al pulso como si fuese la primera vez, tampoco nos cuestionamos la existencia de cada objeto que usamos o vemos. Son solo los momentos reflexivos que ocurren en situaciones aisladas los que detonan un cuestionamiento distinto sobre la existencia o el porqué de lo que nos rodea. Estos instantes son conocidos como “discusiones Socráticas” con nosotros mismos.

En un cuarto, omitimos continuamente las marcas que han producido el paso del tiempo, o las entidades que lo conforman, desde la madera de la mesa o la persona que la colocó. Solo vemos la función inmediata de las cosas y nos acostumbramos a lanzar prejuicios, al ser la manera más digerible de asimilar lo que no conocemos, siguiendo estereotipos y convenciones. Cuando uno está ocupado en algo, es inusual que se cuestionen los sistemas establecidos. A menos que algo vaya mal.

Aquí es donde retomamos la importancia de estas fallas, errores, desbalances, señales falsas o *glitches*, como eventos aislados que nos ayudan a cuestionar lo sistemas establecidos, notar sus problemas y la necesidad de sus actualizaciones. De alguna forma como una máquina, funciona el ser.

El ser y el cuerpo

Dasein como Heidegger lo describe, esencialmente requiere un cuerpo de cierto tipo. Ni el alma, ni el ego pueden concebir su existencia en un estado incorpóreo.

Michael Inwood³³ (2000) interpreta a Heidegger y *Dasein* en su naturaleza y capacidades como si se tratase del *software*, íntimamente entrelazado con su *hardware*, el cuerpo. Sin embargo, el *software* es para Heidegger primario y el *hardware* secundario (p. 29). Tomando esta analogía, para entender el ser debemos reflexionar sobre el *Dasein* o *Software* no como algo personal, pero como algo que está interconectado con el resto de “existencias” que trasciende el tiempo y lugares o como Carl Jung³⁴ llamaría el “Inconsciente Colectivo”.

Pero es solo cuando encontramos un desbalance o error en el *software* o *hardware* (o en otras circunstancias fuera del común) que somos conscientes del *Dasein* de la máquina al pensar en su funcionamiento actual, sus componentes y el origen del desbalance y la solución. De la misma manera somos conscientes de nuestro *Dasein* cuando existe una falla o desbalance entre nuestro cuerpo y existencia.

³³ 1944, Londres, Inglaterra.

³⁴ 1875, Kesswil, Suiza.

Veo estas interrupciones en lo cotidiano, que Heidegger afirma, es cuando realmente estamos vivos, como *Glitches*, si las comparamos con la informática. Eloi Puig³⁵ (2010) afirma. "Lo accidental llega a ser interesante en sí mismo como algo que acciona cambios evolutivos en los objetos, es precisamente por esto que podríamos decir que el error es una disciplina metalingüística, ya que es un medio que nos habla del propio medio, en y por el medio"

[C]omo se ha ido demostrando continuamente, [la computadora] es una máquina frágil, constantemente inestable, vulnerable a los virus y sensible a los errores de sistema. Es probablemente el medio más imperfecto jamás creado. Todos hemos experimentado las saturaciones del ordenador, sus confusiones, sus "colgadas", sus lecturas de formatos de archivo incorrectas, desconexión de redes, no lectura de archivos de versiones anteriores, imposibilidad de encontrar dispositivos externos compatibles con los primeros tipos de conexiones, insuficientes actualizaciones de software, etc. Nunca tenemos la sensación de tener el control total sobre la herramienta con la que estamos trabajando, ni con la conexión a la Red. Los artistas siempre han estado trabajando con esta relación insegura con la máquina (Puig, 2010).

Así mismo el cuerpo y la mente sufre de "enfermedades del alma" como Heidegger identificó en el ser humano moderno: 1. Hemos olvidado que estamos vivos. 2. Todo ser está conectado. 3. Nos hemos olvidado de ser libres.

Heidegger (1927) concuerda con Wittgenstein³⁶ (1921) con respecto a la charlatanería: De lo que uno no puede hablar, debe hacer silencio, pues el lenguaje es una herramienta que funciona como un juego con intenciones y debe evitarse la charlatanería. Es cuando comprendemos esto y cuestionamos nuestra existencia y la existencia de lo que nos rodea que entendemos ser parte de algo más grande, nos despojamos de nuestro egoísmo y rechazamos la alienación. Sirve como un empujón a una generosidad más profunda y comprendemos un sentido más profundo de la vida en el corto tiempo que tenemos antes de *das Nichts* (la nada) (Inwood, 2000).

La técnica moderna se considera, al igual que toda técnica anterior, algo humano, algo inventado, ejecutado, desarrollado, dirigido y asegurado por el hombre para el hombre. Para confirmar a la técnica moderna este su carácter antropológico, basta señalar que esa técnica se funda en la moderna ciencia de la naturaleza. La ciencia la entendemos como tarea y obra del hombre. En un sentido más amplio y comprensivo, lo mismo puede decirse de la cultura, no consistiendo la técnica sino en un ámbito particular de ella. La cultura a su vez tiene por meta el desarrollo y la protección de la humanidad del hombre, de su *humanitas*. Y es aquí donde

³⁵ 1966, Barcelona, España.

³⁶ 1889, Viena, Austria.

tiene su campo la muy debatida cuestión de si en general, y (si la respuesta es afirmativa) en qué sentido, la formación técnica y, por tanto, la técnica misma, contribuyen en algo a la formación y cultivo de esa *humanitas*, o por el contrario, la ponen en peligro y la sumergen en la confusión. (Heidegger, 1962, p. 4)

El título de la conferencia “Lenguaje tradicional y lenguaje técnico” no se refiere, pues, sólo a una contraposición. Tras el título de la conferencia se encierra la referencia a un peligro que aumenta constantemente y que amenaza al hombre en lo más íntimo de su ser, a saber, en su relación con el todo de aquello que fue, que está por venir, que *es* presente. Lo que a primera vista parece una diferencia entre dos tipos de lenguaje, revélase como un “acontecer” que reina sobre el hombre marcándole el rumbo, y que afecta y sacude nada menos que a la relación del hombre con el mundo. Se trata de una vida del mundo cuyos latidos el hombre actual apenas atiende porque continuamente se ve cubierto y abrumado y desbordado por las nuevas informaciones que le llegan. (Heidegger, 1962, p. 12)

A pesar de los aspectos negativos de la tecnología como los que Marta Traba y Heidegger apuntan, veo a la tecnología como una herramienta que permite construir el ser si evitamos lo que no nos permite ver con claridad como la charlatanería, los prejuicios, convenciones y estereotipos. La “máquina” nos ha permitido tener una perspectiva más amplia del mundo, ha construido alternativas de “existir” un poco más independientes y desde el arte ha creado nuevos medios para expresarnos.

Sin embargo su uso es muy cuestionable, tanto el de los desarrolladores como el de los comerciantes y los consumidores. Es como si estuviésemos creando una nueva dependencia que intentamos acoplar a nuestras vidas cotidianas para reemplazar o mejorar características humanas. Los dispositivos que empiezan con su ergonomía cada vez más compulsiva, pueden llegar a formar en un futuro no muy lejano un componente más de la esencia humana. Por esto considero que la tecnología tiene el potencial de hablarnos de nosotros mismos de una manera casi ontológica, al ser esta un producto de nuestras más íntimas necesidades. Pero ¿Somos realmente nuestras necesidades?. Quizás existe algo más allá de lo superficial, pero ¿Qué más se acerca tan íntimamente al ser del humano?.

Heidegger y el arte

La definición de aquello en que el arte pueda consistir siempre estará predeterminada por aquello que alguna vez fue, pero sólo adquiere legitimidad por aquello que ha llegado a ser y más aún por aquello que quiere ser y quizá pueda ser (Adorno³⁷, 1983, p. 11).

Heidegger toma interés por el arte en varias ponencias al principio de su carrera y realiza borradores entre 1935 y 1937, pero es finalmente en 1950 que publica su libro "El

³⁷ 1903, Fráncfort, Alemania.

Origen de la Obra de Arte". En sus trabajos él toma una postura muy crítica frente al arte y sus doctrinas, y rechaza dos conceptos ampliamente aceptados. Primero que el arte solo se preocupa por la belleza y el placer. Segundo que la obra de arte es en primera instancia un objeto, y que su valor estético está superpuesto en ella por nuestra subjetividad. Para Heidegger (1953) "el arte es más bien la revelación del ser de los seres" (p.111). Y el arte muestra lo que una cosa es (la verdad); no es creado con un propósito específico, sino que llama a un observador o interpretador (p. 19).

Un ejemplo clásico para entender el punto de vista de Heidegger es "El Par de Zapatos" de Vincent Van Gogh³⁸.

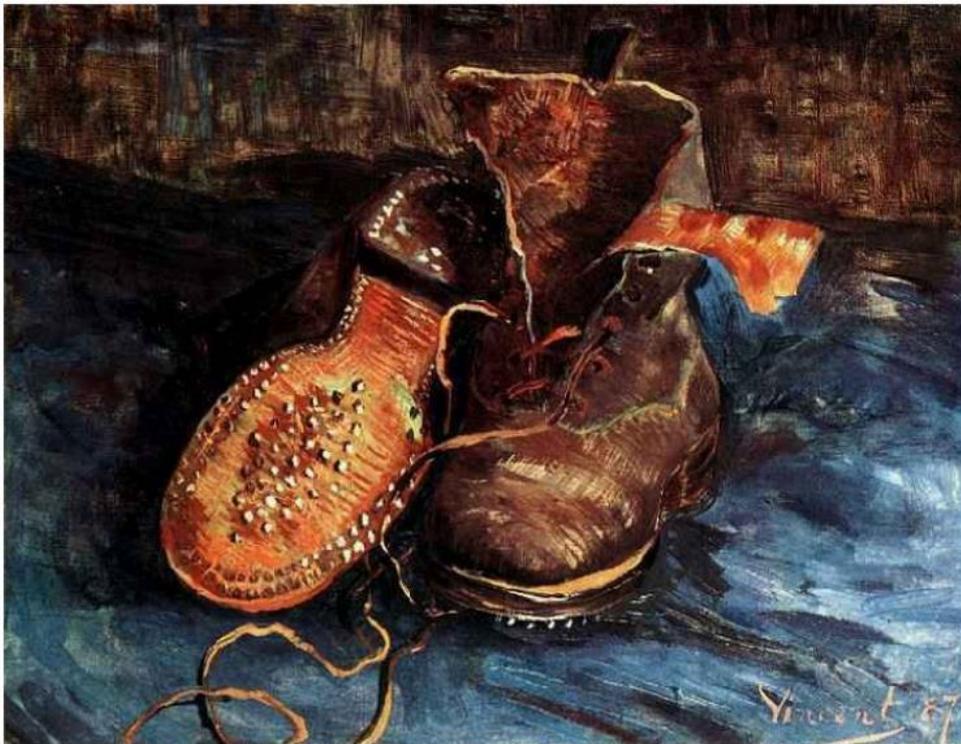


Fig. 4.- Van Gogh, V. (1887). *Par de Zapatos*. [Pintura]. Recuperado de: <http://www.vangoghgallery.com/catalog/image/0333/Pair-of-Shoes,-A.jpg>.

En la figura 3 Heidegger explica a través de esta obra de Van Gogh que los zapatos están envueltos en el mundo humano y la tierra, que viene a ser el mundo natural y la base de todo. El mundo de los humanos son los objetos, herramientas, juicios de valor, etc. La tierra son los materiales crudos y el lugar donde el mundo de los humanos se coloca. El mundo contrasta con la tierra y existen en conflicto. Un par de zapatos manifiesta un objeto que por su familiaridad pasa desapercibido, pero al contemplar unos zapatos usados implícitamente trae consigo una historia y un valor.

³⁸ 1853, Zundert, Holanda.

La obra de arte separa ambos mundos, reflexiona la tendencia del mundo por "descubrir" y de la tierra por "cubrir"³⁹. ¿Por qué pintar un objeto sin aparente importancia y hacerlo una obra de arte? Al colocar ambos puntos de vista se entiende la importancia de descubrir un objeto como los zapatos que pasan por alto al ser tan habitual y la necesidad de lo incógnito. Inwood (2000) menciona que sin ocultamiento no habría objetividad, ni decisiones, ni historia: todo, el pasado, el presente y el futuro, serían completamente transparentes para nosotros, sin dejar profundidades ocultas a las cosas, ni posibilidad de opciones con resultados inciertos (p. 120). Los zapatos no solo se esconden de nuestra atención, también guardan un contenido tan amplio como el de un atlas. Su historia, su proveniencia, su creación y futuro.

El arte como reflejo de nosotros mismos

Las cualidades de *Dasein* descritas en el capítulo anterior comparten varias características con el arte. Ambos pasan por estados que delimitan su camino y su historia. Estos estados de existencia nos permiten percibir y expulsar comprensiones del mundo. Así como nosotros guiamos el camino del arte, las diferentes formas del arte tienen la capacidad de dirigir nuestro ser en el mundo a través de las experiencias. La relación que tenemos con una obra de arte se puede comprender con los estados más importantes sobre los que Heidegger reflexiona: el ánimo, el entendimiento y la interpretación. Heidegger (1925) habla de ellos como la forma en que nos comportamos con otros seres. Inwood (2000) explica que primero uno está consciente de sí mismo, luego de otras entidades no humanas. Después advierte que existen otras entidades que son similares a mí, a mi apariencia y a mi comportamiento cuando están sujetos a situaciones similares. Mientras *Dasein* exista está con "el resto" (p. 39).

Lo particular del arte es que se constituye como un objeto, pero no comparte las cualidades de uno cualquiera. Las artes son lo más cercano a nuestro ser y por ende nos responden desde lo más profundo del inconsciente. Por ello, encontramos reflejos bidireccionales entre ambos. Por ejemplo, Inwood (2001) afirma que el mundo de *Dasein* es esencialmente un mundo público, accesible al otro, así como a uno mismo (p. 40); al igual que el arte que al ser público se completa como tal. Incluso *Dasein* en soledad está siendo-con el mundo (Heidegger, 1925) así como una obra de arte sigue siendo una obra de arte si se la coloca en un cuarto vacío o una bodega. Mientras *Dasein* exista, se relaciona "con el otro".

³⁹ Esta es la diferencia entre *κόσμος* u orden y *φύσις* o naturaleza (Garcells, 2018).

Sabe que es otra persona, así como conoce de sí misma, o de cualquier otra entidad (Inwood, 2000).

Resultaría interesante si intercambiáramos la palabra “*Dasein*” por “arte” en las obras de Heidegger y condicionamos el arte con los estados del ser: el ánimo, el entendimiento y la interpretación.

El ánimo

Los estados de ánimo son involuntarios y cada uno de ellos nos permite percibir y expresar entendimientos del mundo. Heidegger explica esto utilizando la palabra “entendimiento” y no “conocimiento” ya que este último es muy explícito y complejo. Uno entiende cómo hacer cosas, el mundo, otras personas, y, en general, entendimiento del ser (Inwood, 2000). Estos entendimientos son guiados por estados de ánimo que no son controlados, pero sí manejados por situaciones internas y externas, o experiencias como la influencia que las artes provocan. Es el caso de cualquier película que maneja el ánimo de una escena con música. Pensemos en el famoso acto en la ducha de “Psicosis” dirigida por Hitchcock que sin la música de fondo no tendría el mismo efecto psicológico.

Estar en un estado de ánimo es sincronizarse con el mundo de cierta manera, en un puerto. La palabra en alemán para ánimo, *Stimmung*, también se la usa como “afinar”, como afinar un instrumento. Podemos asociar el uso de la palabra también como la forma en que percibimos entendimientos e interpretaciones. La etimología de la palabra ánimo nos da más pistas de su rol o su sentido:

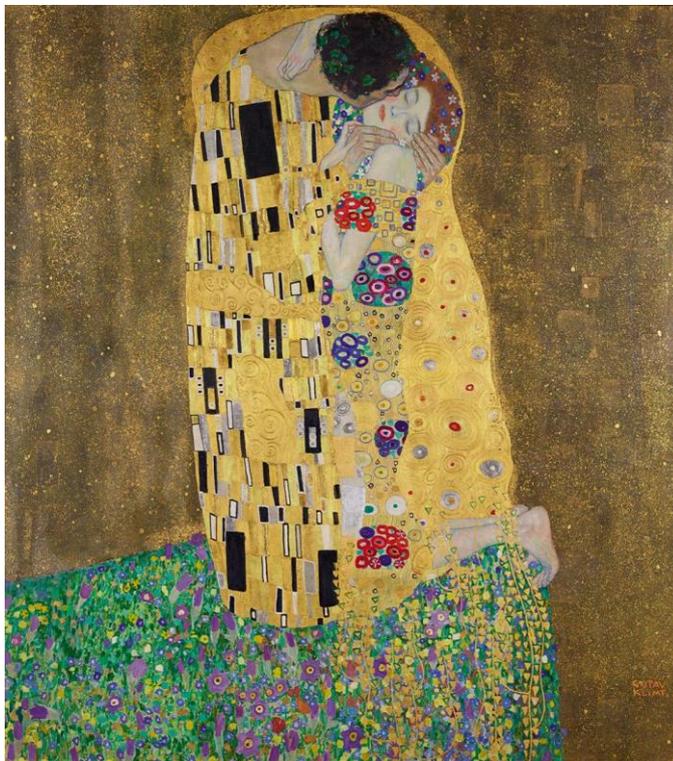
En realidad, son dos las palabras latinas que vienen de esa raíz que significa soplo y respiración. Una es *anima*, que en origen significa respiración y luego principio vital y vida, y con el advenimiento de creencias animistas finalmente significa también “alma”. En latín también significó la parte afectiva y pasional del espíritu humano. De *anima* proceden animar (literalmente dar vida o pasión), desanimar (quitar la fuerza o el espíritu vital), reanimar (volver a dar vida cuando parece que alguien la había perdido), animado (dotado de vida, y en sentido figurado de fuerza vital), inanimado (que no está dotado de vida, como las piedras) y es dudoso si longánimo y magnánimo vienen de *anima* o de *animus* (adjetivos que se refieren a la largueza o grandeza de alma o la grandeza de carácter, sinónimos de generoso). (Anders, 2018).

Para el punto de vista de Heidegger, los ánimos extremos como la perdición y desubicación revelan cosas que normalmente pasamos por alto. Ellos encienden el mundo de tal manera que vemos nuestro alrededor de una forma única en búsqueda de respuestas. Quizás

por esto es que existe el cliché de que todo artista termina de una forma u otra siendo miserable: por la búsqueda constante de estas emociones extremas que llevan a una obra a acercarse cada vez más a la verdad que Heidegger, Wittgenstein y Garcells hablan, es decir un mundo donde el significado de las cosas no sea subjetivo, un mundo en el cual hayan palabras suficientes para expresar todo o un mundo donde completamente nuevo donde las palabras no sean necesarias. La autoflagelación del artista por auto inducir desbalances o *glitches* para poder cuestionarse a sí mismo en su contexto.

El arte, si lo vemos lo más general posible el último siglo, tiende a criticar, problematizar, atacar, es subversivo, cínico y descontento. Como respuesta al desbalance que encuentra al activar el ánimo extremo que detona el *glitch*.

Quizás la última gran obra que se puede considerar de un ánimo jovial puede ser “El Beso” de Gustav Klimt⁴⁰ (Fig. 4) o las obras de Marc Chagall⁴¹ por sus temáticas que hablan del amor, la belleza, la felicidad o la ternura sin añadir nada más al discurso que lo que significan estas emociones.



⁴⁰ 1862, Viena, Austria.

⁴¹ 1887, Liozna, Bielorrusia.

Fig. 5.- Klimt, G. (1909). *El Beso*. [Pintura]. Recuperado de:
<https://digital.belvedere.at/objects/6678/liebespaar-der-kuss?ctx=c8183788-cac5-4295-98cc-7f44ed39092e&idx=10>

El entendimiento

Ninguno de los estados de ánimo está por delante del otro o tienen un ciclo regular. Solo decidimos la frecuencia de sus usos y el cómo nos sumergimos a ellos determina la personalidad.

El ser humano no es pasivo por naturaleza, siempre tiene un plan o una empresa, por lo que constantemente está en cambio, en un mundo lleno de posibilidades. El ser y el arte se convierten en sus probabilidades. Dasein es constantemente más de lo que objetivamente es (Heidegger, 1927). Dasein y el arte necesitan de constante evolución y se niegan a la repetición, están impregnados en la tierra y el mundo humano.



Fig. 6.- Hinsberg, K. (2001). *Nulla dies sine linea #3*. [Dibujo]. Recuperado de:
<http://www.ifa.de/en/visual-arts/exhibitions-abroad/fine-arts/linie-line-linea/katharina-hinsberg.html>

Katharina Hinsberg⁴² enfrenta preguntas fundamentales con esta obra titulada “*Nulla dies sine linea #3*” (Fig. 5), es decir, interrogantes sobre el tiempo, espacio y la objetividad del dibujo. El título se traduce como “Ni un día sin una línea” y se empleó una regla y un isógrafo

⁴² 1967, Karlsruhe, Alemania.

para marcar una línea recta que divide el papel exactamente en dos partes iguales. Ella coloca otra hoja encima y luego trata de replicar la línea recta anterior con el pulso de su mano. La línea más reciente siempre se desviará ligeramente. En las hojas subsecuentes la línea levemente distinta se vuelve más notoria. La obra finalizada, que consistió en 932 hojas, demuestra que la línea dibujada a mano se resiste a cualquier clase de repetición mecánica y se rige de su libertad. En sus trabajos anteriores, Hinsberg se interesa en el fenómeno de la línea. Utiliza escalpelos para remover partes de líneas dibujadas con acrílico rojo, creando cuadrículas y patrones. Las líneas no se vuelven a visibilizar con el dibujo, pero la luz y las sombras demuestran que, aunque las líneas fueron removidas, siguen presentes (Instituto de Relaciones Culturales Extranjeras, 2010)⁴³.

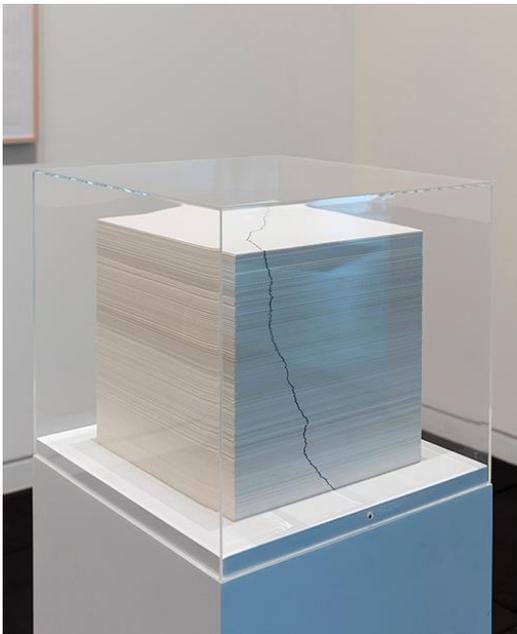


Fig. 7.- Hinsberg, K. (2001). *Nulla dies sine linea #3*. [Dibujo]. Recuperado de: <http://www.adamartgallery.org.nz/past-exhibitions/10433/>

La obra de Hinsberg demuestra en cada hoja la infinidad de posibilidades, lo impredecible de nuestra naturaleza y el rechazo por la repetición mecánica. El trabajo de la artista también entra en otros debates Heideggerianos, como la presencia incondicional de *Dasein* en las personas y el arte, así como el carácter público de ambos en todo momento. La línea que a pesar de no estar ahí, está presente.

⁴³ Institut für Auslandsbeziehungen (IFA).

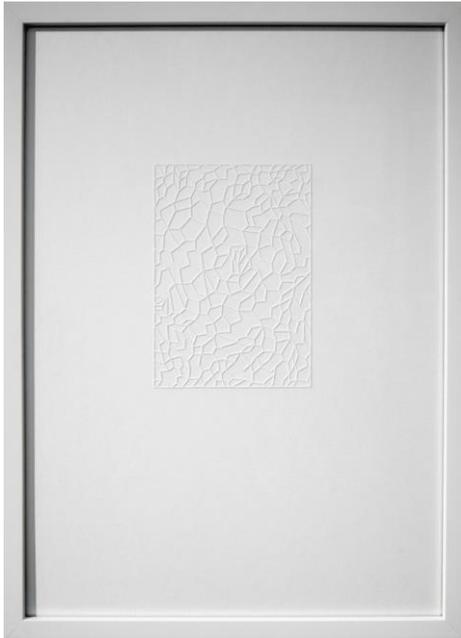


Fig. 8.- Hinsberg, K. (2017). *Feuille ajourée #1*. [Dibujo]. Recuperado de: <https://www.artsy.net/artwork/katharina-hinsberg-feuille-ajouree-number-001-1>

La interpretación

Al encontrar un objeto en el mundo, no lo desciframos simplemente al hacer borrón y cuenta nueva y arrojar significados al azar. Cuando descubrimos dicho objeto, este ya cuenta con participación en el mundo dentro de nuestro entendimiento. O en otras palabras ya cuenta con el contexto que le otorguemos, que enseguida es guiado por la interpretación de lo que nos resulta familiar alrededor de lo desconocido. Buscamos en lo desconocido características que nos resultan familiares para entender el mundo más rápido, pero no de mejor forma. Cualquier interpretación en el punto de vista de Heidegger implica una "pre-adquisición", "pre-visión" y "pre-concepción" (p. 150). Así, Heidegger, por ejemplo, "ve" a *Dasein* en relación con su ser. Garcells explica que *Dasein* es el único ente que tiene comprensión pre ontológica de su ser y que puede y debe esforzarse en tener una comprensión ontológica de este ser. Uno de los caminos en este sentido es el del arte.

El significado de las cosas por otra parte, así como las interpretaciones, entendimiento y en general el conocimiento de las cosas, se expresan en las diferentes combinaciones del lenguaje. Para las significaciones, las palabras se acumulan (Heidegger, 1927).

Ludwig Wittgenstein publica el *Tractatus Logico-Philosophicus* en 1921, con el fin de demostrar que todos los problemas de la filosofía pueden ser resueltos con el entendimiento adecuado de cómo funciona la lógica del lenguaje. La lógica se basa en que lo que se puede decir es lo mismo que se puede pensar y una vez se desentierre la naturaleza del lenguaje, y por consiguiente pensar lo que algo claramente quiere decir, uno puede demostrar que los

límites del lenguaje y los pensamientos son tonterías. El mundo más allá de las fronteras del sentido es el que esconde, lo que los filósofos no pueden decir. Como mencioné en el primer capítulo: De lo que uno no puede hablar, debe hacer silencio, pues el lenguaje es una herramienta que funciona como un juego con intenciones. Debe evitarse la charlatanería para descubrir la verdad de lo que la esconde (Wittgenstein, 1921). Con esto Wittgenstein no quiere decir que nunca debemos entrar en terrenos desconocidos, pues nunca aprenderíamos nada. Por el contrario, llegar a la verdad es la meta final según el filósofo y las cosas que la nublan es lo que nos frena de llegar a ella. Esto incluye evitar los falsos testimonios y el hablar sin tener nada que decir.

CAPÍTULO 3: El ser y la máquina

El problema

Mi obra “El ser y la máquina” plantea abarcar la incógnita del “Ser” como ámbito de lo real en un sentido ontológico, a partir de diferentes puntos de vista filosóficos, históricos y científicos ya expuestos. Utilizo la tecnología, sus características y errores en lo cotidiano como una analogía que reúne los diferentes puntos de vista sobre el tema, para finalmente expresar estas ideas a través del arte. Las diferentes aproximaciones multidisciplinares en torno a la pregunta del ser tienen como objetivo revelar la similitud entre la inherencia del ser humano, el arte y la tecnología como ahora la conocemos.

Mi posición no es solo una crítica frente a la era post-digital, sino que consiste en la propuesta de una estética digital, con el fin de mostrar la verdad. Ya que resulta absurdo permanecer anclado al régimen simbólico alegórico-moderno, y el lenguaje en la era post-digital debe idealmente adaptarse a los principios de esta generación. Pero para esto debo demostrar sobre todo que esta propuesta es compatible y cómo, con la propuesta de Heidegger.

Encuentro al *glitch* pertinente en mi búsqueda de un elemento de la tecnología digital que se pueda insertar con facilidad entre las ideas y preguntas de Heidegger que se vuelven más necesarias al pasar de los años. Utilizo la tecnología, sus características y errores en lo cotidiano como una analogía que se extiende a un evento del ser humano. Finalmente, reúno los diferentes puntos de vista sobre el tema para expresar estas ideas a través del arte.

Metodología

Primera etapa

En el primer paso del proyecto me concentré en el *glitch* análogo y digital, tanto producido, como “natural”. Realicé la documentación fotográfica de este error informático mediante una experimentación de varios tipos como: interacción con imanes, movimientos de antenas, programas especializados, llevando la memoria temporal de la computadora o RAM a su límite, captura de *glitch* en la web, *datamoshing* entre otros métodos. El registro consiste en una serie de 37 estudios fotográficos de *glitch* de distintos tipos (Fig. 8). Para posteriormente utilizarlos como referencias para la realización de pinturas acrílicas.



Fig. 9.- Vela, J. (2017). *Registro 1-27*. [fotografías]. Recuperado de: archivo personal.

Segunda etapa

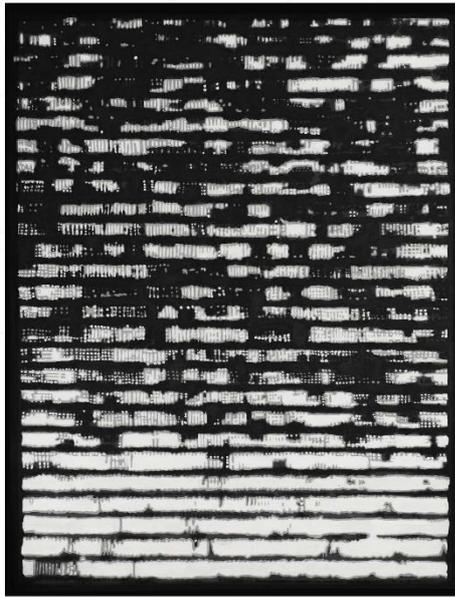
En la segunda etapa utilicé las capturas fotográficas de los *glitch* para la realización de 27 pinturas acrílicas de 102x76 cm. Una de 80 x 60 cm. Y una de 204 x 76 cm. (Fig. 9) Tomando en cuenta el formato alargado de los dispositivos móviles en todas, excepto la de 204 x 76 cm, que fue pensada para el espacio en que iba a ser expuestas.

El propósito de pasar características visuales de la tecnología a un medio plástico es conceptualizar el antagonismo entre máquina y el ser humano. También es pertinente con la dicotomía entre la tierra y el mundo humano que habla Heidegger⁴⁴.

Varios cuestionamientos e ideas de este trabajo escrito las represento en las 27 pinturas como el error, el quiebre, la autoflagelación del artista, el rechazo de la repetición automatizada, entre otros temas.

El predominio de los blancos y negros también juegan con la dualidad entre el *hardware* y el *software*, el cuerpo y la existencia, el ser y la máquina, la tierra y el mundo humano. Finalmente la única pieza de colores representa el quiebre o *glitch* dentro de la exposición misma.

⁴⁴ Mundo es el entorno humano en el cual nosotros llevamos nuestras vidas: las herramientas que usamos, las casas que habitamos, los valores que invocamos. Tierra es el escenario natural de este mundo, el piso en el que se establece y la fuente de materia prima para nuestros artefactos. Mundo y Tierra son opuestos en conflicto (Inwood, 2000).



Glitch #0001

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
80x60 cm
2016

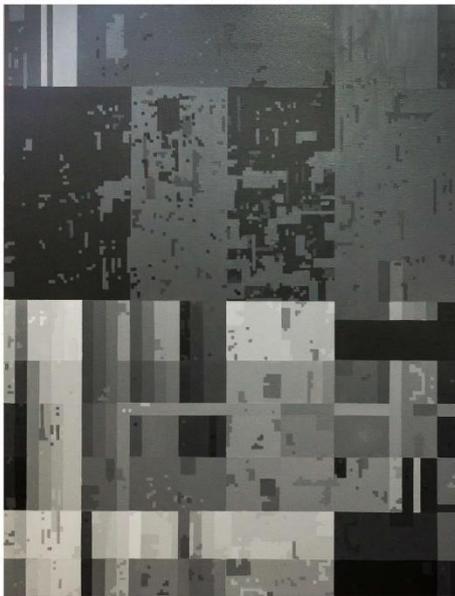


Glitch #0002

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017

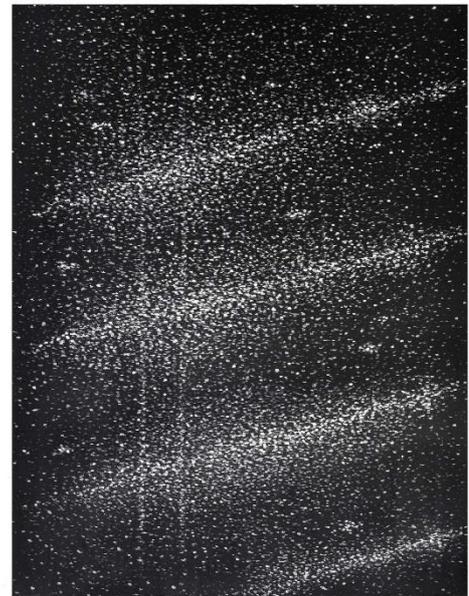
01

Fig. 10.- Vela, J. (2017). *Glitch #0001 & #0002*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0003

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017

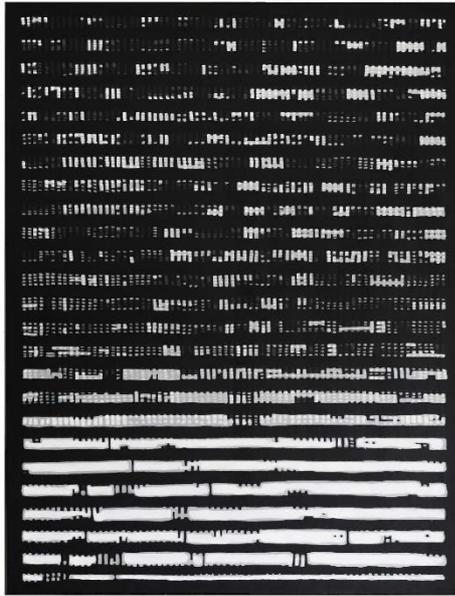


Glitch #0004

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017

02

Fig. 11.- Vela, J. (2017). *Glitch #0003 & #0004*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0005

Joshua Vela
Acrilico sobre lienzo
102x76 cm
2017

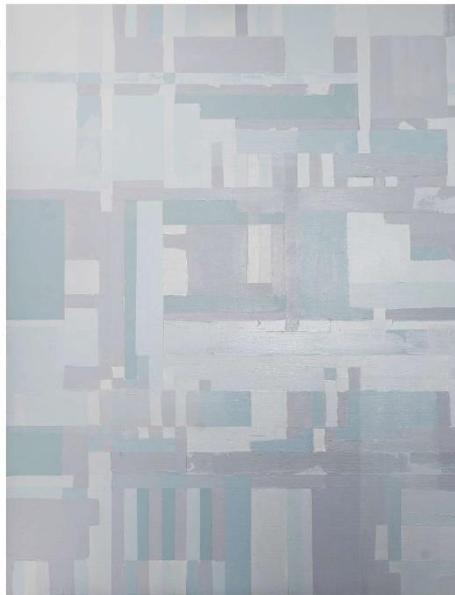


Glitch #0006

Joshua Vela
Acrilico sobre lienzo
102x76 cm
2017

03

Fig. 12.- Vela, J. (2017). *Glitch #0005 & #0006*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0007

Joshua Vela
Acrilico sobre lienzo
102x76 cm
2017



Glitch #0008

Joshua Vela
Acrilico sobre lienzo
102x76 cm
2017

04

Fig. 13.- Vela, J. (2017). *Glitch #0007 & #0008*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0009

Joshua Vela
Acrilico sobre lienzo
102x76 cm
2017



Glitch #0010

Joshua Vela
Acrilico sobre lienzo
102x76 cm
2017

05

Fig. 14.- Vela, J. (2017). *Glitch #0001 & #0002*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0011

Joshua Vela
Acrilico sobre lienzo
102x76 cm
2017

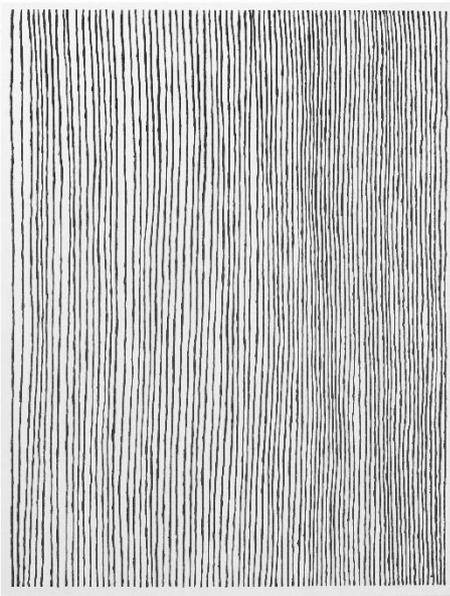


Glitch #0012

Joshua Vela
Acrilico sobre lienzo
102x76 cm
2017

06

Fig. 15.- Vela, J. (2017). *Glitch #0011 & #0012*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0013

Joshua Vela
Acrilico sobre lienzo
102x76 cm
2017



Glitch #0014

Joshua Vela
Acrilico sobre lienzo
102x76 cm
2017

07

Fig. 16.- Vela, J. (2017). *Glitch #0013 & #0014*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0015

Joshua Vela
Acrilico sobre lienzo
102x76 cm
2017



Glitch #0016

Joshua Vela
Acrilico sobre lienzo
102x76 cm
2017

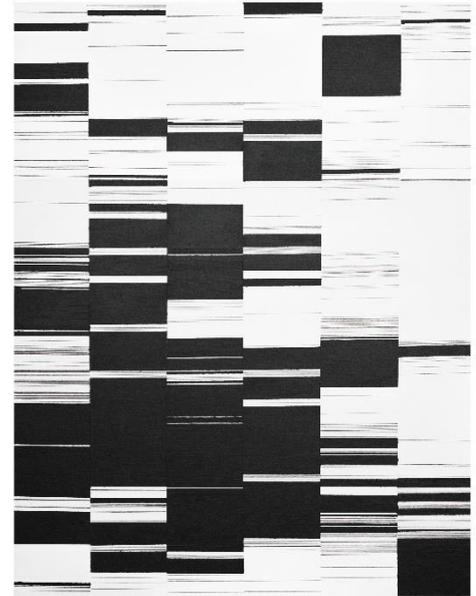
08

Fig. 17.- Vela, J. (2017). *Glitch #0015 & #0016*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0017

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017



Glitch #0018

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017

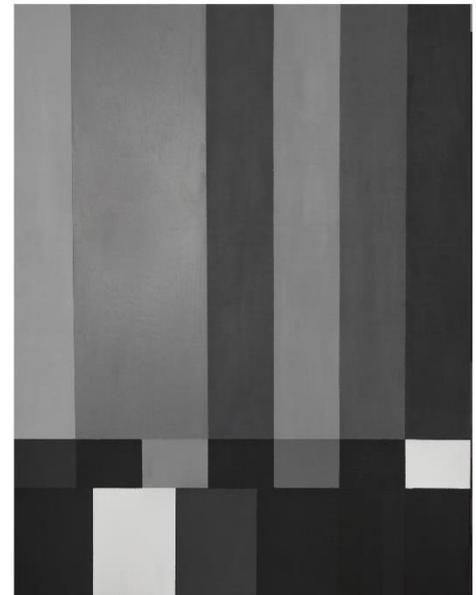
09

Fig. 18.- Vela, J. (2017). *Glitch #0017 & #0018*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0019

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017

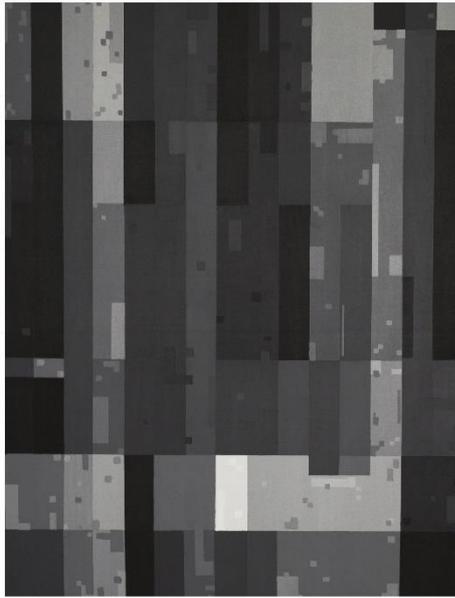


Glitch #0020

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017

10

Fig. 19.- Vela, J. (2017). *Glitch #0019 & #0020*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0021

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017

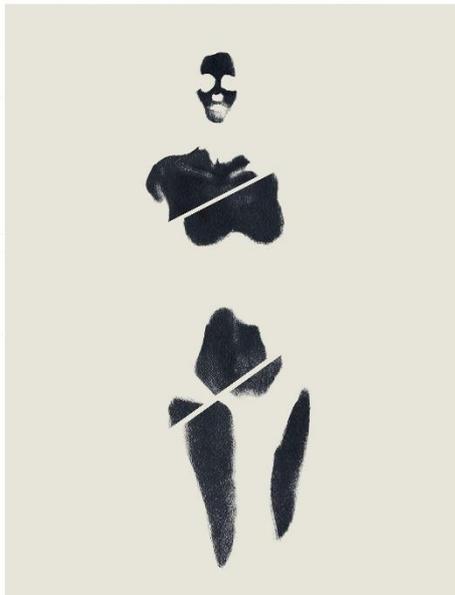


Glitch #0022

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017

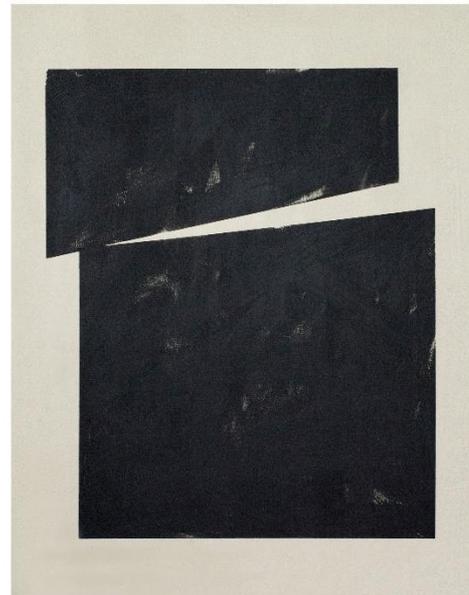
11

Fig. 20.- Vela, J. (2017). *Glitch #0021 & #0022*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0023

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017



Glitch #0024

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017

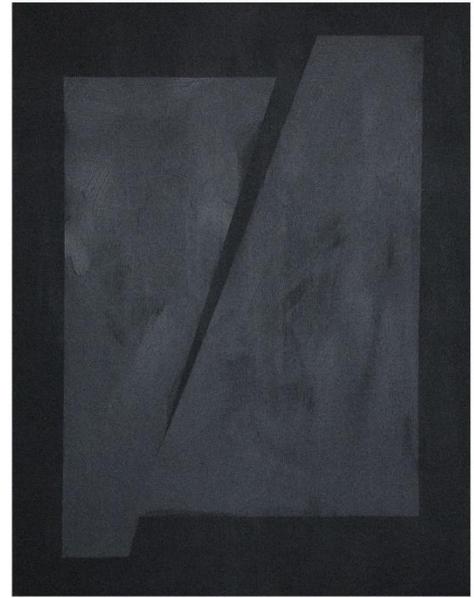
12

Fig. 21.- Vela, J. (2017). *Glitch #0023 & #0024*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0025

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017



Glitch #0026

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017

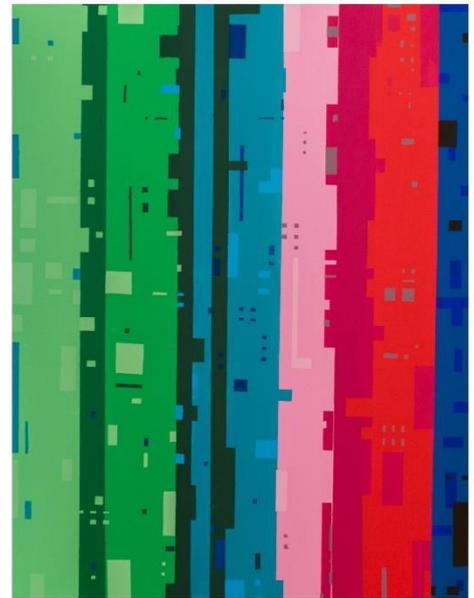
13

Fig. 22.- Vela, J. (2017). *Glitch #0025 & #0026*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0027

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017



Glitch #0028

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
102x76 cm
2017

14

Fig. 23.- Vela, J. (2017). *Glitch #0027 & #0028*. [Pinturas]. Recuperado de: archivo personal.



Glitch #0029

Joshua Vela
Acrílico sobre lienzo
76x204 cm
2017

15

Fig. 24.- Vela, J. (2017). *Glitch #0029*. [Pintura]. Recuperado de: archivo personal.

Tercera etapa

La tercera etapa consiste en una instalación que se compone de una televisión que muestra constantemente estática sin audio. Cuando el público se aproxima alrededor de 2 metros, en la televisión se inicia una imagen proyectada de 180 grados de la persona que se acerque. El video proyectado es sensible al sonido y al superar ciertos decibeles se *glitcheará*.

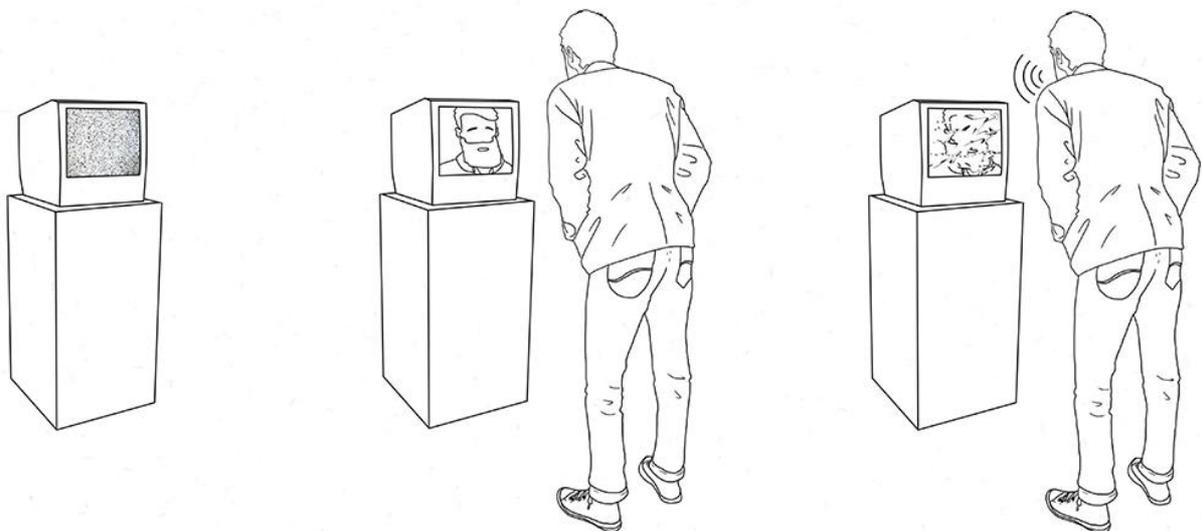


Fig. 25.- Vela, J. (2017). *Gráfico de Shhh...* [Ilustración]. Recuperado de: archivo personal.

Cuarta etapa:

La cuarta y última etapa de la producción, consiste en 7 marcos con estudios de la figura humana y borradores para la realización de este texto utilizando tinta, acuarela y rapidógrafos. Los borradores servían como suplementos teóricos de la obra y añadían el elemento humano en una obra llena de símbolos propios de la máquina.



Fig. 26.- Vela, J. (2018). *Estudios de figura humana y borradores*. [Registro fotográfico]. Recuperado de: archivo personal.

Exhibiciones

Cinco pinturas y la instalación formaron parte de la exposición de los procesos artísticos como parte de la exposición de egreso de la Carrera de Artes Visuales. La exposición "KURUS" fue curada por Pilar Flores, Giada Lusardi y Jaime Sánchez. Se llevó a cabo el 2 de Agosto del 2017 (Fig. 12 y 13).



Fig. 27.- Vela, J. (2017). *Registro de la muestra KURUS*. [Fotografía]. Recuperado de: archivo personal.

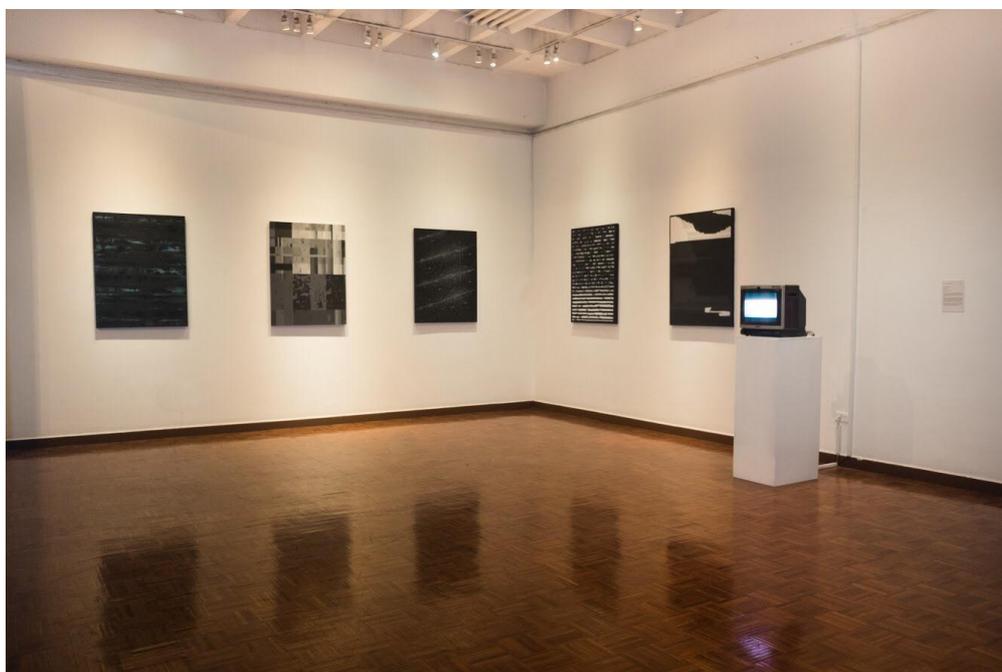


Fig. 28.- Vela, J. (2017). *Registro de la muestra KURUS*. [Fotografía]. Recuperado de: archivo personal.

Tres de ellas formaron parte del Salón del Artista Ecuatoriano (Fig. 13) el primero de Octubre del 2017, dentro del marco "Encuentro de Países PUCE". Con la iniciativa del Centro

Cultural de la PUCE y la Asociación de Funcionarios y Empleados del Servicio Exterior Ecuatoriano AFESE. Con el fin de inaugurar la oferta cultural del 2017.



Fig. 29.- Vela, J. (2017). *Registro del Salón del Artista Ecuatoriano*. [Fotografía]. Recuperado de: archivo personal.

Cuatro pinturas fueron seleccionadas como finalistas del Premio Brasil, Arte Emergente 2017. Como parte de su tercera edición organizada por el Centro de Arte Contemporáneo de Quito y la Embajada de Brasil en Ecuador. Las obras se expusieron en el Cac el 25 de Octubre del 2017.



Fig. 30.- Centro de Arte Contemporáneo. (2017). *Premio Brasil 2017*. [Fotografía]. Recuperado de: <https://instagram.com/p/BcVB5SyloY7/>

Y 20 de las pinturas, junto a los estudios de anatomía y borradores, se expusieron el 25 de Enero del 2018 en la Galería Ileana Viteri como parte de la exposición de disertación. Reseñas de la muestra fueron publicadas en varios medios escritos (El Comercio, El Telégrafo y La Hora).

La galería Ileana Viteri fue pensada para la exposición de egreso, y forma parte del trabajo de titulación de la Carrera de Artes Visuales de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. El trabajo que la curadora Ileana Viteri ha hecho a lo largo de estos años, la apertura a jóvenes artistas, así como la trayectoria histórica de la galería y su elegancia fueron factores que consideré para aplicar y realizar a cabo mi exposición.



Fig. 31.- Joshua Vela. (2018). *Galería Ileana Viteri*. [Fotografía]. Recuperado de: archivo personal.

CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES

Definir el beneficio o no de la tecnología en una sociedad tan impregnada de ella, no es la proyección correcta. Lo que se debe tener en cuenta es el uso de la herramienta que nos ha permitido ampliar diferentes tipos lenguaje y por ende, nos ha acercado a posibilidades antes impensadas. El enriquecimiento del lenguaje por medio de la tecnología nos ha permitido utilizarlo en prácticas multidisciplinares y, siguiendo las enseñanzas de Wittgenstein, el lenguaje enriquecido nos acerca cada vez más a la verdad que Heidegger, Wittgenstein y Garcells hablan, es decir un mundo donde el significado de las cosas no sea subjetivo, un mundo en el cual hayan palabras suficientes para expresar todo o un mundo donde completamente nuevo donde las palabras no sean necesarias. Sin mencionar las barreras como el tiempo y el espacio que ha podido vencer de cierto modo la tecnología.

Bajo estas ideas, varias voces son presentadas en mis procesos junto a analogías que reconocen aspectos humanos en la tecnología y escarban el carácter de nuestra existencia en un lugar y en un tiempo. El error, el desbalance, el punto de quiebre son los temas que se representan bajo el concepto de *glitch*. Y las actualizaciones, la evolución y la verdad son las demandas en conclusión.

La tecnología ha tenido gran importancia histórica, conectándonos y desarrollando nuestras capacidades. Los *Mass-media* a pesar de ser muy criticados han logrado esto con métodos extraordinarios en tiempo record. El arte por supuesto no ha pasado por alto decisiones y usos cuestionables y la crítica ha sido fuerte. Como resultado en la última década han aparecido diversos lenguajes como los *New-media*, *Glitch-art* o *Net-art* que exploran varias tecnologías para hablar del arte o han surgido nuevas posibilidades de conceptualización de otras temáticas.

Heidegger, a pesar de su posición contraria hacia la tecnología, nos permite entender la ontología de *Dasein* y su análisis de los estados como el ánimo, el entendimiento y la interpretación que junto a estos, la decisión tiene un rol importante que nos convierte en quienes somos en un mar de posibilidades.

El arte y a la tecnología facilitan la comprensión de la condición humana al reflejar nuestra naturaleza en sus aplicaciones. Asimismo, considero que podemos aliviar las preguntas más complejas del ser si retrocedemos a ver los rasgos que caracterizan lo artístico y tecnológico como algo humanizable.

BIBLIOGRAFÍA

- Alexenberg, Mel, ed. (2008). *Educating Artists for the Future: Learning at the Intersections of Art, Science, Technology, and culture*. Bristol y Chicago: Intellect Books/University of Chicago Press.
- Annas, J. (2011). *Plato: a very short introduction*. New York: Oxford University Press.
- Betancourt, M. (2017). *Glitch art in theory and practice: critical failures and post-digital aesthetics*. Nueva York: Routledge.
- Berger, J., Blomberg, S., Fox, C., Dibb, M., & Hollis, R. (1973). *Ways of seeing*. Londres, Inglaterra: British Broadcasting Corporation.
- Berry, D. M., & Dieter, M. (2015). *Postdigital aesthetics: art, computation and design*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Grayling, A. C. (2011). *Wittgenstein: a very short introduction*. Oxford: Oxford Univ. Press.
- Heidegger: *The Question Concerning Technology*. (n.d.). Recuperado Septiembre 29, 2017, de: <http://www.english.hawaii.edu/criticalink/heidegger/index.html>.
- Heidegger, M., & Lovitt, W. (2013). *The question concerning technology, and other essays*. New York: HarperCollins.
- Heidegger, M. (1962) *Being and time* (Macquarrie and E. Robinson, trad.). New York: Oxford University Press. (Obra original publicada en 1927).
- Heidegger, M. (1962). *Lenguaje tradicional y lenguaje técnico*. Recuperado Febrero 27, 2018, de <https://es.scribd.com/document/219078636/LENGUAJE-TRADICIONAL-Y-LENGUAJE-TECNICO>. Versión castellana de Manuel Jiménez Redondo, *materiales del curso de doctorado “El discurso filosófico de la modernidad”, Universidad de Valencia, curso 1993 -94.
- Inwood, M. (2001). *Heidegger: A Very short introduction (Very Short Introductions)*. OUP Oxford. Kindle Edition. Kelly, K. (2005, Febrero). *How technology evolves*. Recuperado Septiembre 29, 2017, de: https://www.ted.com/talks/kevin_kelly_on_how_technology_evolves
- MacLuhan, M. (2005). *The medium is the message*. Corte Madera: Gingko Pr.

- Puig, E. Más allá del error. (2012, October 02). Del Glitch al Epileptismo. Recuperado Septiembre 29, 2017, de: <http://www.ub.edu/imarte/es/investigaciones/estudios-teoricos/eloi-puig/mas-alla-del-error-del-glitch-al-epileptismo/>
- Rolls, A. (2006). *New media*. Bronx, NY: H.W. Wilson.
- Roser, M., & Ritchie, H. (2016). *Technological Progress*. Recuperado Septiembre 29, 2017, de: <https://ourworldindata.org/technological-progress/>
- Rosolowski, P., & Dvořák, C. (2016). *The Art of Looking*. [Documental]. Alemania. Deckert Distribution.
- Scheiding, T. (2012). *Glitch*. Lugar de publicación no identificado: Lap Lambert Academic Publ.
- Sheridan, S. L. (1978). *Sonia Landy Sheridan: art--><--science*. Las Cruces: University Art Gallery, New Mexico State University.
- Stevens, A. (2006). *Jung: a very short introduction*. New delhi: Oxford Univ. Press.
- Taylor, C. C. (2011). *Socrates: a very short introduction*. Nueva York: Oxford University Press.
- Traba, Marta. (1979). *Dos décadas vulnerables en las artes plásticas Latinoamericanas, 1950-1970*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina. Pp. 3-15.
- Vallina, C., & Barreras, L. (2011). *Comunicación/arte: el mundo imaginante*. La Plata, Argentina: Ediciones de Periodismo y Comunicación.
- Wintonick, P., & Achbar, M. (1995). *Manufacturing consent: Noam Chomsky and the media*. Montréal: Black Rose Books.
- Zurita, R. (s.f.). *Colectivo de Acciones de Arte (CADA)*. Recuperado Mayo 22, 2018, de: <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-98248.html>

ANEXO 1

Texto de Ileana Viteri

Sobre Joshua Vela y “El ser y la máquina”

La obra de Joshua Vela sorprende. Sorprende porque es inusual que un muchacho tan joven presente, para una exposición de graduación, una obra tan madura, tan coherente, tan sofisticada. Y tan propia.

La pintura se sostiene en esa muestra en su esencialidad de elementos como también sobre la tenue cuerda entre la forma pura y el gesto profundo e inmediato.

Su paleta es muy austera, tanto que predominan los blancos, los negros y los grises, Tal vez con una sola excepción maravillosa; pero esa paleta recogida o contenida, está cargada de gestos, de trazos incompletos que dejan huellas sutiles, o muy matéricas en otros casos, pero que a primera vista se esconden bajo la regularidad geométrica o una rítmica de sonido binario. Parecería que la tecnología ha asumido el control de las imágenes del mundo, y en el fondo es así como lo comprendemos y experimentamos más y más, a través de las imágenes que nosotros mismos damos lugar para que después nos gobiernen.

Pero aquí el orden se subvierte, al ser halladas por la singularidad del espíritu humano que las devuelve al mundo cargadas de otra inteligencia y otras sensibilidades. Y los negros superan la obscuridad, se vuelven la luz que ilumina la conciencia de nuestro tiempo. Aquella, que junto a otras vibraciones, marcan nuestra constante frecuente y nuestra eterna trayectoria.

Esas sutilezas aparecen también porque hay ancestros en la creación y en-y-con ellos las dudas SE VUELVEN CERTEZAS. Pilar Flores ha sido su mentora. No cabe duda que su propia luz aparece con la fuerza y la sutileza que a ella misma le caracterizan. Hay que dar gracias a esos mentores que son las referencias más próximas y que en su ausencia, la originalidad también sería imposible.

Joshua habla “del ser y la máquina”, del software y hardware, de los errores o glitches que avivan la imaginación y la creación, como en todo proceso evolutivo. Tal vez lo que a mí más me interesa, es cómo un lenguaje de códigos binarios, de significados e imágenes que se decodifican a partir del número y sus extraordinarias asociaciones, pueden convertirse en experiencias inteligibles y sobre todo sensibles, plenamente humanas, precisamente porque alcanzan la dimensión poética que trasciende el mero “factum”.

Es allí donde creo que la obra de Joshua Vela se encuentra, en un devenir constante entre la mera forma, la mera cosa y el “ser” que la habita. Entre el número y el universo que ordena, donde cada “ser” es sólo un “acontecer” que así como cobra presencia, se transforma a cada instante que, afortunadamente, no deja atrapar.

ANEXO 2

Entrevista a Ileana Viteri

La galerista y curadora Ileana Viteri en una entrevista sobre la galería y la exposición explica:

En principio mi galería, y por lo tanto, como yo abordo cada exposición, tiene que ver con una construcción de sentido....Para mi es muy importante reconocer la obra una vez que está aquí en el espacio, y este reconocimiento tiene varios niveles, uno de ellos son los aspectos formales de la obra que van con respecto al espacio, pero sobre todo dejar que la obra pueda hablar, es decir, que el lenguaje del artista que a través de la obra, que es su vehículo, pueda hablar. He aprendido a construir las muestras en función de la fragmentación deliberada de la galería, para que cada uno de estos espacios constituya una micro experiencia dentro de una gran muestra, y esto significa que cada uno de estos espacios va a potenciar ciertos aspectos de la obra y de la serie, y por otro lado, va a reticular un diálogo particular entre las obras que están inscritas en este espacio.



Fig. 32.- Joshua Vela. (2018). *Galería Ileana Viteri*. [Fotografía]. Recuperado de: archivo personal.

Esta propuesta desde el punto de vista conceptual y formal puede traducirse en una manera tremendamente fluida para el espectador. Son las obras mismas y sus articulaciones las que lleven a uno a concretar los sentidos.

No me interesa explicarlo verbalmente, creo que debe ser vivido. [...] Lo importante es que lo visual tiene que realmente consolidarse en una experiencia y esa experiencia no es meramente sensible, sino, es una experiencia intelectual y de consciencia. Siempre hay un antes y un después, es decir, siempre está el hecho de que hay algo que ha cambiado después de una

experiencia artística. Para mi esa es una característica importantísima: que el arte tenga la capacidad de transformar la consciencia.

El color negro... A veces [por estereotipos] nos produce la sensación de oscuridad, o nos puede producir la sensación de duelo y para mi, por ejemplo, en este espacio es luz. Los negros en esta sala cobran una envergadura maravillosa.



Fig. 33.- Joshua Vela. (2018). *Sala Oscura* (izquierda) + *detalle Glicth #0009* (derecha). [Fotografía]. Recuperado de: archivo personal.

La otra sala donde predominan más los blancos tiene que ver más con rupturas. Yo la construí en función a esas rupturas que hacer mucho sentido en relación a tu concepto primordial que es el glitch. Y esto lo percibió mucha gente cuando veían tu autorretrato al final, donde casi podías ver una pantalla que se estaba vibrando. Quería generar algo y luego desaparecía para después volverse a concretar.

...[D]e repente tienes estas manifestaciones que son como “vibraciones” o asintonías. Pero el momento en que el espíritu humano las capta, las puede transformar en algo maravilloso.

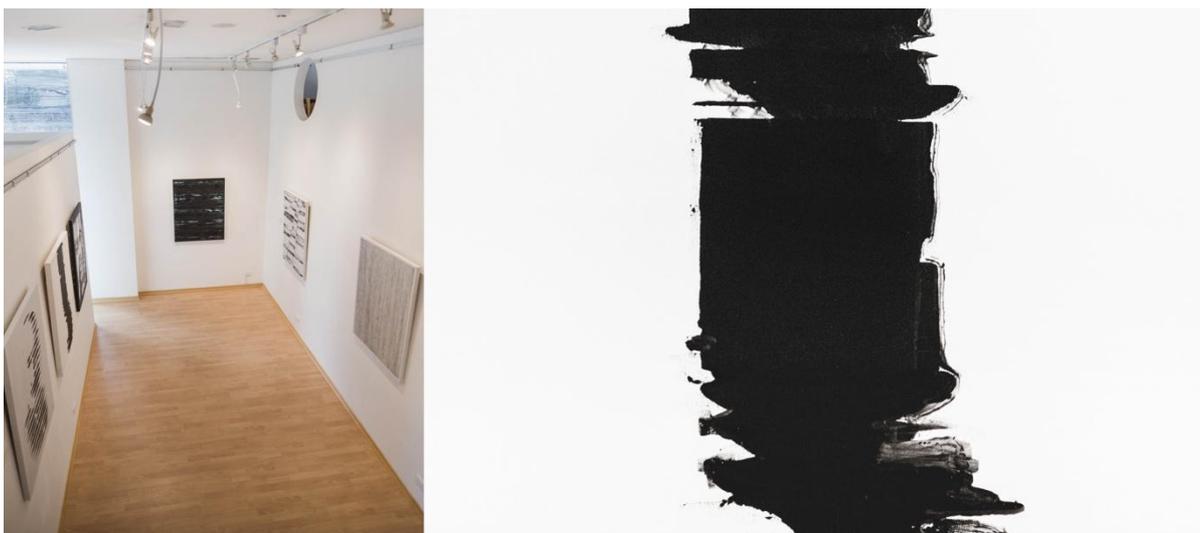


Fig. 34.- Joshua Vela. (2018). *Detalle Glicth #0006* (izquierda) + *Sala Clara* (derecha). [Fotografía]. Recuperado de: archivo personal.

Me pareció interesante, en la parte de atrás, la necesidad de obligarle a las personas a mirar de cerca, sobre todo a el cuadro de gran formato, porque es un cuadro que la gente lo va a tender a mirar de lejos o tal vez a media distancia... tiene que ver con vibraciones y aspectos gestuales que también aparece en tu obra.

Estaba buscando la manera de establecer el diálogo y no era fácil. Y el momento en que me atreví a poner las dos piezas juntas, dándome cuenta de lo disímiles que eran, en lugar de tratar de integrarlas astutamente con el resto de la muestra.

Y terminar con la pieza de color para que quede en tu retina, para después redescubrir el negro, me pareció maravilloso. Sentí que algo se había cerrado y que había ahí una concretación de ese sentido que me parecía importante comunicarla al público.



Fig. 35.- Joshua Vela. (2018). *Detalle Glich #0029* (izquierda.) + *Pasillo* (derecha). [Fotografía]. Recuperado de: archivo personal.

[El público] tiene que poder tener una experiencia y esta experiencia debe de alguna manera transformarlos. Sea en relación a su conciencia sobre lo que significa el arte o la pintura, en este caso, o sobre la consideración que tienen que tener por un nuevo artista o incluso uno que ya está consolidado. Pero sobre todo creo profundamente en el poder transformador del arte con respecto a lo que llamo conciencia o espíritu. (I. Viteri, comunicación personal, 19 de febrero 2018).