

Materialismo actante: repensando la ontología de los nuevos medios

Autor: Matias Barreto

Abstract: la descripción densa como operación de traducción que permite dar cuenta de la actuación de una vasta red de agentes en la construcción de artefactos sensibles. Una ontología plana redistribuye agentes humanos y no humanos en cooperaciones performativas. La arqueología de los nuevos medios adquiere nuevas características al incorporar a los materiales en su perspectiva.

Palabras clave: materialismo actante, agente, red, cosmografía, híbrido, arqueología.

En una de las esquinas del pasillo, un tubo lumínico se *enciende y pinta*... El recinto adquiere distintas tonalidades de azul. Todo lo que ingrese en la zona de *agencia* del tubo lumínico será teñido de azul.

Una chica ingresa al pasillo. Tiene puesta una campera rosada que pronto será transformada en un rosa fluorescente. La muchacha de mochila verde pronto verá que esta ahora es turquesa...

El tubo lumínico recubierto con pigmento azul *actúa* trastocando las interacciones de colores.

Al fondo de la sala, al término del pasillo, una puerta abierta *deja ver* una sala donde se instalan unos bloques de telgopor blancos ¿Cómo es que han *escapado* al azul? En la base se encuentran unas diminutas lamparas blancas que en compañía de tres leds RGB (red -rojo; green-verde: blue-azul) *tiñen* las superficies blancas de manera localizada.



Ciudad Hundida, Gutierrez, Julieta; Barreto, Matías

La luz *dibuja* las visibilidades, *recorre* el espacio de manera intensiva... Existen zonas en donde la visibilidad es mayor, son las zonas en donde la luz *se presenta* con mayor intensidad; las zonas de menor visibilidad son aquellas en donde la luz se presenta con menor intensidad... Pero esto no es del todo cierto, pues si observamos las interacciones de luz y pigmento veremos, por ejemplo, que frente a un led R (rojo) los pigmentos naranja se *encienden* mientras que frente a un B (azul) se *apagan*... Estamos frente a una *coreografía* de materiales, luz y pigmento en interacciones tiempo-espaciales.

Los pigmentos sobre la superficie de telgopor, recubierta con enduido, *sugieren* edificios. Los papeles adheridos a sus costados *hacen visible* parte de la textura de una ciudad...

En la base, el agua *desliza* suavemente los bloques que, ocasionalmente, se encuentran verticales. El agua *despega* algunos papeles... El agua *desestabiliza* y *crea* un orden imprevisto (?)

Cubierta por el agua, en el centro de los bloques de telgopor, una cámara 360 *captura* y *emite* señales (mediante conexión wi-fi) que se *actualizan* en imágenes en un celular ensamblado a un casco de VR (realidad virtual). Pero el ensamblado resulta algo más complejo...

En una computadora instalada en una de las esquinas del pasillo, varias instrucciones algorítmicas se entrecruzan... Por un lado, el software de la cámara *empalma* la enormidad de señales captadas y *construye* una imagen de 360 grados que es *enviada* (vía señal inalámbrica que implica *la actuación*

de sensores de emisión y recepción) al celular que, app mediante, *recibe* y *procesa* un tipo de imagen que *hace* posible el trabajo de manera inmersiva...

Una persona se coloca frente a los ojos un casco de VR (realidad virtual) que lo transportara al centro de los bloques de telgopor recubiertos con enduido, papeles, pinturas, luces, agua... La visión maquina del interactor humano está situada (al mismo tiempo que posibilitada por la técnica) en escala en el centro de la madeja tecnomaterico... La visión del interactor¹ humano es *convertida* y *trasladada* al centro del nudo tecnomaterico *por* el nudo tecnomaterico².



Ciudad Hundida, Gutierrez, Julieta; Barreto, Matías

Resultaría simple usar conceptos tales como “instalación³”, “medio híbrido⁴”, “espacio navegable⁵”, “dispositivo⁶” para referir matando la compleja red de agentes que actúan en la construcción del paisaje multimedial⁷ y multimaterico descrito anteriormente.

El objeto se torna agente, actúa transformando, construyendo, levantando y haciendo posible una esfera con sus lógicas propias (Latour, 2017). En dicha esfera una ontología plana (Graham, 2015) que pone en igualdad de condiciones a los humanos y no-humanos (Latour, 2007), se levanta ¿Dime cuál es tu capacidad de acción? O ¿Dime en que redes participas y actúas y te diré que eres?

1

² Vease KOZAK, CLAUDIA, El nudo en Revista Artefacto. Pensamientos sobre la técnica, Artefacto, Buenos Aires, 2007.

³ Ver *Instalación* en Kozac, Claudia (ed.), Tecno poeticas Argentinas. Archivo Blando de Arte y Tecnología, Buenos Aires, Caja Negra, 2012.

⁴ Ver Manovich, Lev, Comprender los Medios Híbridos, disponible en <http://bit.ly/2y8bHOX>

⁵ Ver Rokeby, David, Los Armonicos de la Interacción, disponible en <http://bit.ly/2jlj311>

⁶ Ver Deleuze, Gilles, ¿Qué es un dispositivo? en Dos Regímenes de Locos. Textos y entrevistas (1975 – 1995), Valencia, PRE-TEXTOS, 2007; y Agamben, Giorgio, ¿Qué es un dispositivo? en ¿Qué es un dispositivo?, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2014.

⁷ Ver Multimedia en Kozac, Claudia (ed.), Tecno poeticas Argentinas. Archivo Blando de Arte y Tecnología, Buenos Aires, Caja Negra, 2012.

Estamos en presencia de híbridos compuestos por multitud de agentes...

La batería de la cámara 360 tiene autonomía de veinte minutos; la del celular, puesto en máximas exigencias, una hora... Así, las baterías *condicionan* ciclos funcionales de veinte minutos. Solo durante estos, la visión de los agentes humanos puede ser ensamblada en la red y adquirir características post-maquínicas.



Ciudad Hundida, Gutierrez, Julieta; Barreto, Matías

Mientras las baterías *reposan* y *adquieren* carga conectadas a la red de electricidad del lugar, el híbrido materico puede ser percibido por los agentes humanos como un objeto escultórico, sin embargo, para la luz actúa como superficie de refracción, para los pigmentos actúa como soporte, para el agua como obstáculo y desafío... Pues el objeto-agente actúa y permanece en su acción hasta desacoplarse de la red. Existe percepción objetual, *el agente vive fuera del correlacionismo*⁸, actúa...

Al ingresar a la habitación totalmente oscura, manchas rojas, azules y amarillas se dibujan sobre un soporte semitransparente, el papel vegetal actúa como pantalla. Sobre una mesa, a su lado, una multitud de tubos de colores son recorridos desde su interior por luz variable. En medio de la reunión de tubos y la pantalla, un marco suspendido desde el techo presenta un juego de lentes.

La fuente de luz variable, compuesta por 50 led blancos, actúa según las pautas del código, pues conectada a un Arduino Uno (que a su vez está conectado a la red eléctrica mediante una fuente transformadora de 9 voltios) varía 250 veces las intensidades de encendido. Las diferentes intensidades de luz emitida realizará el coloreado de los tubos haciendo posible la emergencia del magenta (por proximidad de tubos rojos y azules), del naranja (por proximidad de tubos rojos y amarillos)... Así mismo, la lente colocada en el marco amplifica y transporta la luminosidad enfocándola sobre la pantalla de papel.

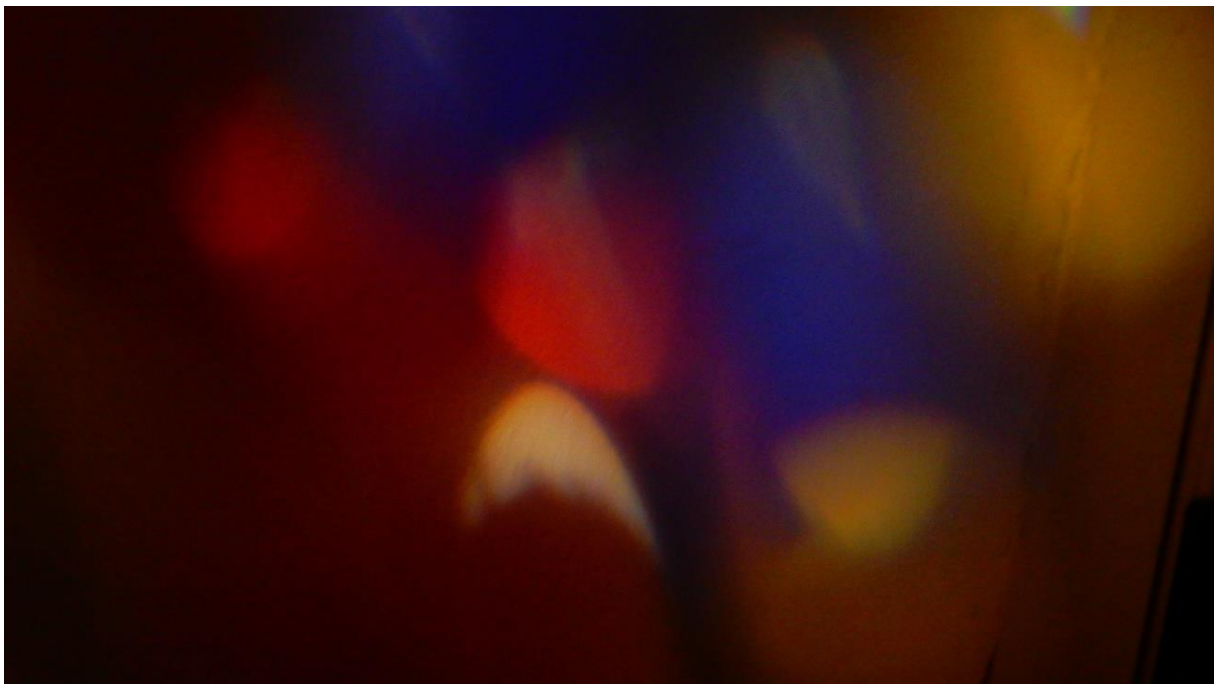
⁸ Ver Meillassoux, Quentin, Después de la finitud. Ensayo sobre la necesidad de la contingencia, Buenos Aires, Caja Negra, 2015.



Algo sobre el color, Barreto, Matías

Los resortes que bajan desde el techo, sostienen el marco con la lente; la mesa es apoyo al triángulo lumínico de tubos de colores; el bastidor mantiene extendida la pantalla de papel vegetal... Todos ellos en su silenciosa existencia, objetos-agentes, actúan...

El espacio vacío, sin humano presente, permite que el objeto realice su performance. La hospitalidad de los objetos cuestiona los arreglos de la epistemología tardomoderna. Los híbridos, compuestos por redes de agentes, devuelven al objeto su plenitud de agencia y con este gesto (des)componen un único plano sin fondos, sin escenografías inmóviles en las que solo actúan los humanos (Latour, 2017). El objeto, entendido como híbrido actante, es el monstruo que ingresa a la ordenada casa moderna para señalar que dicho orden nunca existió.



Algo sobre el color, Barreto, Matías

Sobre los modos de existencia del agente numérico

Sobre una placa verde se dibujan líneas brillantes. En disposiciones regulares, agujeros; en ellos encastran transistores, bahías, luces... Todos ellos soldados al soporte con estaño.

En la pantalla del ordenador, una ventana con comandos.

Un cable enlaza los dos híbridos. El software (la ventana de comandos) opera traducciones y conexiones entre ellos.

La realidad del código, su materialidad y performance, actúa sobre el circuito distribuyendo zonas de electricidad. El código es una partitura que al ejecutarse modula y distribuye energía puesta en circulación sobre la placa. La energía, multiplicada por los transistores, y distribuida por distintos cables activan sensores y motores...

La existencia numérica del código permite su agencia en distintas redes operando conexiones de universos disímiles y distantes. Es lo que Manovich suele llamar "transcodificación".

Antes que seguir enfatizando la relación actual/virtual, proponemos pensar la actuación (antes que la actualización) de un agente en una red. Proponemos pensar la actuación del agente numérico antes que la realidad virtual para enfatizar su existencia siempre presente en una ontología plana que distribuye por igual lo que las epistemes y metafísicas modernas habían categorizado como sujeto/objeto, animado/inanimado... Nuestra ontología plana con cierta orientación a objetos crea cosmografías a partir de la descripción de redes de agentes y sus acciones. Esto es, siempre habrá actualidad de la acción de un agente.

El agente numérico puede actuar enlazando híbridos; puede, mediante modelos matemáticos, simular comportamientos en objetos animados; puede movilizar grandes maquinarias; puede operar traducciones universales y actuar...

El código es información. El código orquesta operaciones matemáticas performativas que transforman al objeto en el que se ensamblan.

Código y circuitos electrónicos son multitud de agentes. El número hace posible la transformación. El objeto híbrido que en su red presenta un agente numérico es un híbrido abierto al dinamismo.

La virtualidad del agente numérico es su agencia para redistribuir el orden, el agente numérico actúa modulando apariciones en el tiempo-espacio que desbarata la oposición actual/virtual=potencial. La virtualidad, en una ontología plana, deviene actualidad, redistribución, morfogénesis⁹ en acto.

Las acciones dibujan cosmografías

En la sala, una serie de pantallas emiten luces. El humano recorre el espacio. De acuerdo a sus posiciones respecto a las pantallas, estas cambian sus comportamientos ¿Debemos llamar a esto arte interactivo? ¿Debemos llamar a esto arte numérico? ¿Por qué tomar la parte por el todo y abolir con un solo gesto la existencia híbrida? A falta de un mejor nombre, proponemos el término arte-máquina¹⁰ para referir al híbrido que actúa *en* lo sensible¹¹. Pero el arte-máquina debe asumir la poética de la red

⁹ Al respecto, véase Chapter 4, Interview with Quentin Meillassoux, en *New Materialism: Interviews & Cartographies* Rick Dolphijn & Iris van der Tuin, MPublishing – University of Michigan Library, Ann Arbor, 2012

¹⁰ Ver puntualmente la nota sobre el concepto de "máquina" propuesto por Deleuze y Guattari y retomado por Broeckman, Andreas, Sobre el Media – Art, disponible en <http://bit.ly/2gNtnli>

¹¹ Berardi, Franco, Fenomenología del Fin. Sensibilidad y mutación conectiva, Buenos Aires, Caja Negra, 2017

y operar a través de *descripciones densas*¹² de materialismo actante¹³: un gesto materiológico¹⁴ antes que antropológico.

¿Cómo tornar perceptibles las fuerzas que actúan en el pluriverso?

En *On the political influence of the sun*¹⁵, B. Groys señala que la episteme moderna creía que solo lo social (termino para asumir explicaciones simples y cortar rápidamente cualquier tipo de ejercicio de descripción densa) determinaba el comportamiento de los humanos. Pero, actualmente, en la era del Antropoceno¹⁶ (Latour, 2017), en la que el humano deviene fuerza, fuerza (energía) de impacto ecológico, la Tierra (Gaia) es percibida en el Cosmos y situada en relaciones con otros cuerpos (Latour, 2017)... El sol, la energética solar, ahora (¡Oh, sordos y omnipotentes modernos!) es asumida como agente que transforma los comportamientos de agentes humanos y no humanos. El artículo de Groys refiere a la obra de Tomas Sarraceno, *Aeroscene*¹⁷.

Al hacer comentarios sobre *Aeroscene*, Sarraceno menciona que su intención era hacer notar que el aumento global de temperatura introducía una energética que podía ser utilizada para movilizar cuerpos¹⁸...

Tomas Sarraceno torna perceptible al agente solar, torna perceptible a través de un arte-maquina, de un ensamblaje particular de redes de materiales, técnicas y tecnologías, discursos científicos, artísticos, ecológicos, políticos, filosóficos...

Los artefactos estéticos de la era antropocénica requieren de la atención a un materialismo actante que solo puede ser traducido mediante descripciones cosmográficas. Captar la agencia de lo no humano en una red particular es similar al antiguo ejercicio de etnografía participante: descripción con verbo que torne a lo otro (hibrido, monstruo, objeto, inanimado) actor participante en el levantamiento de un mundo.

En *Generación Artificial*¹⁹, el sueño de Peter Weibel²⁰ se realiza: el cine sucede en y por el cerebro. Mediante un casco que se coloca sobre la cabeza de un *Brain Jay* (casco con cientos de cables conectados a ordenadores y traductores de señales cerebrales) este manipula imágenes, improvisa montajes, crea señales... Las frecuencias cerebrales modifican la existencia de las imágenes técnicas²¹. El cerebro ingresa a la escena del arte-maquina...

Nuevamente ¿Cómo tornar perceptibles las fuerzas que actúan en el pluriverso?

Un gesto radical al corazón de la epistemología moderna es dejar a los efectos sin causa y más radical aun es pensar a la materia como material: pasar de lo inanimado a lo animado y de los efectos a los efectos y efectos y efectos...

Los materiales tienen agencia, tienen grados de actuación de acuerdo a la red en la que se encuentran actuando. El agente es situado, existe en situación (Latour, 2008).

¹² Clifford Geertz. "Descripción densa: hacia una teoría interpretativa de la cultura". La interpretación de las culturas. Barcelona, Gedisa, 1983.

¹³ Proponemos Materialismo actante para dar cuenta de la acción de los materiales y retomar la propuesta de Bruno Latour en torno a ANT.

¹⁴ Nuevamente, antes que la acción de un sujeto que anima, que interpreta, que da sentido; la ontología plana pone en igualdad de condiciones a todos los agentes que actúan en una red.

¹⁵ Puede consultar en <http://aerocene.org/newspaper/groys/>

¹⁶ Al respecto, véase <https://es.wikipedia.org/wiki/Antropoceno>

¹⁷ <http://aerocene.org/>

¹⁸ Véase *Combatir el cambio climático desde el arte*, disponible en <http://bit.ly/2iAtJmg>

¹⁹ <https://vimeo.com/63708322>

²⁰ Weibel, Peter, *Perspectivas sobre el Media-Art*, documento del Seminario Objeto, Virtualidad e Interactividad.

²¹ Concepto propuesto por V. Flusser para referir a las imágenes producidas con artefactos (cámara fotográfica o de video, por ejemplo) que implementan un programa, es decir, la realización de un tipo de visión.

Todo aquello que alguna vez fue escenario inmóvil, en las descripciones densas de un materialista actante, pasan a integrar un mismo plano que desintegra las divisiones de la metafísica kantiana... Ya no hay figura/fondo sino capas, profundidades enredadas en las que los materiales construyen universos posibles que coexisten con otros universos posibles, cada uno de ellos actualizando la mejor de las lógicas posibles.

Para intentar comprender las configuraciones momentáneas del cosmos, los cosmogramas parten de un objeto y a partir de allí son lanzadas a la luna, vueltas a la mitología, arremolinadas en el discurso científico, envueltas en los relatos que sostienen a una comunidad, pasadas por formulas inverosímiles y las agendas del día... Un cosmograma traza la compleja red que compone la realidad de los objetos y lo hace a partir de los agentes que actúan en dicha red (Latour, 2010).

Quien realiza arte-maquina vive fuera de la celda de los géneros pues ve híbridos y de un elemento salta a otro y otro... Así, sobre una pintura no verá colores, ni paisajes, ni texturas ni mucho menos una inteligencia actualizada sobre un soporte; verá redes, agentes que se combinan para actualizar un objeto.

El primer gesto que pondremos es el de evitar describir las prácticas con categorías reificadas; el segundo, construir una fenomenología especulativa, una fenomenología que existe desde los materiales y no desde un Yo fenomenológico que daría sentido a las percepciones; el tercer gesto es tratar de ensamblar el lenguaje de manera tal que dé cuenta del movimiento y de su existencia como objeto en un océano de objetos.

La crítica nos ha propuesto categorías farmacológicas, drogas de apaciguamiento que siguen sosteniendo el correlacionismo presente hasta en las propuestas más radicales de nuestra filosofía occidental (la "voluntad" en Nietzsche, por ejemplo)²². El humano es el único actor que se pavonea grácilmente en un cosmos inmóvil... Y mientras tanto, los movimientos de las aguas oceánicas dibujan y desdibujan la superficie de un barco hundido en el que cientos de plantas respiran y otros tantos peces usan para esconderse de sus predadores. Por las noches, su superficie quieta es lienzo de un cielo oscuro en el que parpadean las estrellas. A unos pocos cientos de miles de kilómetros, los girasoles siguen al sol y las arenas del desierto arden. Mientras el cuidador del museo descansa, los colores siguen realizando un Miro, un Kleist, un Warhol... Un hombre frente a una ventana se sonríe frente a la luz solar, hacia días que las nubes habían tornado gris a la ciudad... La estrella más distante moviliza el cálculo de pequeños microprocesadores, alojados entre centenar de circuitos, cuya temperatura es regulada por algunos ventiladores... Mientras las científicas parpadean, los algoritmos dibujan y modelan las trayectorias de las estrellas y el viento del desierto de Atacama desplaza cientos de partículas que erosionan las superficies rocosas.

Todos los intentos académicos, escolares, críticos por construir lo puro crearon una situación de peligrosa ilusión inmunizante. Al proponernos géneros limpios y formas de hacer bien nombradas dejaron de lado a los monstruos, a los híbridos y con ellos los procesos y lo abierto.

Nuestro presente, que pretende haber abierto, mezclado y superado las barreras entre arte, ciencia y tecnología²³, nos presenta nuevos desafíos prácticos. Pero ¿cómo abordar nuestro huidizo suelo en movimiento si todos nuestros mapas nos presentan tierras y rutas que lejos de formar redes huidizas compuestas por centenares de agentes nos presentan sólidos puros e inmóviles?

Por el momento, repetimos como un mantra: *el arte-maquina practica una descripción densa cosmográfica que da cuenta del materialismo actante*, de la *agency* de los materiales y en ella torna

²² Ver Chapter 4: Interview with Quentin Meillassoux, en *New Materialism: Interviews & Cartographies* Rick Dolphijn & Iris van der Tuin

²³ Ver Berenguer, X., (2002). Arte y tecnología: una frontera que se desmorona. *Artnodes*. (2). DOI: <http://doi.org/10.7238/a.v0i2.685>

perceptible las fuerzas que levantan mundos. Pero una descripción es una traducción que integra, que es parte del híbrido. El lenguaje es un objeto más²⁴.

Espacio, tiempo, ritmo desde una ontología plana orientada a objetos

Marshall McLuhan, en la Galaxia Gutenberg, propuso un ejercicio de arqueología de los medios: la imprenta consolidó el espacio visual renacentista y el tiempo lineal de causas y efectos. El ejercicio arqueológico consistió en realizar una descripción profunda de la constelación cultural en la que la imprenta actúa. Más tarde, en *Comprender los Medios de Comunicación*, junto a su hijo Eric, desarrollan algunas hipótesis ligadas a los medios audiovisuales. Lo que ambos sostienen, es que el verdadero mensaje de un medio es él mismo, es decir, lo que su arquitectura permite construir. Mientras la imprenta gutembergiana construye linealidad y un espacio cuadrículado, los medios audiovisuales construyen y funcionan en un espacio acústico que desestabiliza las causalidades y proporciona simultaneidades. El medio es el mensaje reenvía al funcionamiento de la caja negra²⁵, al ensamblaje de híbridos que despliegan espacios, tiempos y ritmos.

En *Simultaneidad en Simultaneidad*, de Marta Minujin, Allan Kaprow y Wolf Vostell; o *Happening para un Jabali Difunto*, de Oscar Massotta los señalamientos de Marshall y Erik McLuhan son puestos en funcionamiento con el objetivo de realizar experimentaciones en torno a la percepción del tiempo y el espacio de manera discontinua.

En 9423 o RAM: Random Acces Memory, los objetos despliegan su dimensión rítmica y temporal a partir de la manera en que permiten un tipo de recuperación de la información inscripta en sus circuitos

El medio es el mensaje/El medio es el masaje (¿Error tipográfico?). Esto nos pone brújulas en las manos ¿Qué sucede entonces cuando gran parte de la memoria colectiva, de los signos, de los sueños, de los afectos viven en determinados medios? No se trata solo de pensar en la pérdida o recuperación de datos (uno de los puntos centrales de la obra) sino en cómo el medio crea una disposición, un ordenamiento para los signos y afectos antes inexistente.

Los seres del futuro serán masajeados por nuestros medios muertos, medios que reunidos dibujan una constelación de experiencia(s). La puerta de acceso es el juguete (habrá que leer la obra) ¿Con que jugaban en las viejas ciudades?, se preguntarán y contrapondrán un caballito de madera con un disquete irrecuperable, tal vez con algún juego incomprensible compuesto por líneas y puntos de bajísima resolución ¡Bull shit! Exclamaran, si es que aún existe esa lengua...²⁶

En el pluriverso habitado por seres con agencia las capas de tiempo se multiplican y los umbrales de acceso están distribuidos por enjambres. En la zona segura de la fábrica abandonada donde ahora funciona un espacio expositivo, el humano deambula de zonas híbridas en zonas híbridas entrando y saliendo de lógicas espacio-temporales diversas que le proponen tiempos tecnonerviosos diferentes.

En el antiguo régimen, sujeto/objeto; en el nuevo régimen los seres con agencia se multiplican y participan en inmensas redes; entre ellos, el agente numérico fabrica puentes, crea ritmos y velocidades, permite almacenamientos y formateos... Su materialidad es performativa. Mientras tanto, el hardware, infinidad de cajas negras en abismo, acelera o desacelera la visualización de un modelo matemático que el humano llama "foto". Allí donde una zona de la imagen deja ver cuadros azules, verdes y rojos, lo que suele denominarse "glitch", el híbrido actúa.

²⁴ Ver *El lenguaje como material y Procesos infalibles*, lo que la escritura puede aprender de las artes plásticas en Goldsmith, Kennet, *Escritura no-creativa. Gestionando el Lenguaje en la era digital*, Caja Negra Editora, Buenos Aires, 2015.

²⁵ Flusser llama caja negra a los mecanismos acultos al operador de un artefacto; Latour, señala que los agentes que forman un artefacto conforman una caja negra hasta tanto no son situados en su acción.

²⁶ Disponible en <http://matiasbarreto.com.ar/9423>

Las imágenes superpuestas que Peter Greenaway propone en los espacios proyectivos son posibles gracias a las bases de datos. Mientras su dedo se desplaza por una pantalla corriendo una imagen de un sitio a otro, agentes numéricos y materiales sintéticos en abismo realizan su silenciosa tarea.

La arqueología de los nuevos medios que cosmografía el materialismo actante²⁷ puede desplegar la densidad de un presente en el que los seres sintéticos participan en el levantamiento de mundos. La arqueología cosmográfica dibuja redes y realiza excavaciones intensivas, antes que un viaje horizontal es vertical, antes que histórico es genético y geológico, pues está atento a la génesis y a las capas.

La arqueología es sobre todo un gesto de indagación del resto, un gesto de indagación sobre los encuentros insólitos y caminos no transitados, un gesto de apertura sobre la materialidad presente.

²⁷ Al hacer referencia a la arqueología de los medios que aborda cuestiones materiales, estamos pensando en los abordajes que van desde McLuhan, F. Kittler, Lisa Gitelman, Manuel Delanda, Wolfgang Ernst, entre otros. Al respecto, véase Parikka, Jussi, "Media Theory and New Materialism" en *What is Media Archaeology*, Polity Press, Cambridge, 2012.