

XXIX

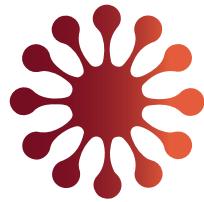
Anuario de Investigación

CONEICC



CONEICC

CONSEJO NACIONAL PARA LA ENSEÑANZA
Y LA INVESTIGACIÓN DE LAS CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN



CONEICC

CONSEJO NACIONAL PARA LA ENSEÑANZA
Y LA INVESTIGACIÓN DE LAS CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN

POIESIS DEL ERROR

Autora

Jessica Leslie Flores Hernández

Co-autores

Héctor Alonso Gutiérrez Reyes
Antonio Prieto Villanueva
María Helena Romero Díaz

Asesores

Dr. Diego Lizarazo Arias
Dr. Marco Alberto Porras Rodríguez
Mtro. Marco Diego Vargas Ugalde



Resumen

Para John Cage “un error es simplemente la falta de ajuste inmediato de una idea preconcebida a una realidad”. Partiendo de esta premisa, se descubre la *poiesis del error* en la producción estética de *Failed memories* y *The SARS-CoV-2 Collection* correspondientes a David Szauder y Phillip David Stearns. Por medio de una investigación cualitativa de carácter transversal y diseñando un método de estudio híbrido, se realizó un ejercicio heurístico que permite la identificación de las particularidades en el uso del error por parte de cada uno de los artistas glitch y su resignificación tecnológica.

Palabras clave: Glitch. Poiesis. Error. Estética. Arte digital

Abstract

For John Cage “an error is simply a failure to adjust immediately from a pre-conception to an actuality.” Starting from that premise, was discovered the *poiesis of error* in the aesthetic production of *Failed memories and The SARS-CoV-2 Collection* corresponding to David Szauder and Phillip David Stearns. By means of qualitative research of a transversal nature, and through a hybrid design study method, was realized a heuristic exercise that allows the identification of the particularities in the use of error by each of the glitch artists and their technological resignification.

Keywords: Glitch. Creative process Error. Aesthetics. Digital art.

Este estudio reúne los resultados obtenidos a través de los cuestionamientos planteados sobre el *glitch art* dentro del Seminario de Estética y Política de la Licenciatura en Comunicación Social de la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Xochimilco en 2020 y 2021.

El confinamiento provocado por la pandemia a causa del Covid-19 generó la oportunidad de desarrollar ideas provenientes de una canción, como *iMi* de la banda de indiefolk Bon Iver, creada con diversos sonidos estridentes que tomó aproximadamente cinco años en realizarse y que agrega la grabación del sonido de los compositores de dicha canción en la que intentan encender una radio y hay algunas fallas.

¿Por qué agregar los sonidos estridentes resulta placentero para algunos creadores? Así como en la música experimental, existe cierto gusto estético al momento de producir una obra. Por ello, el concepto de *poiesis* es relevante para poder identificarlo. La reflexión sobre la transformación del error, pasando de ser un suceso indeseado a un elemento estético y creativo, que toma en cuenta todas las posibilidades ofrecidas por las máquinas, propicia que artistas digitales como David Ariel Szauder (alias Pixelnoizz) y Phillip David Stearns basen sus trabajos en estos principios, de que el error no es necesariamente negativo.

Se realizó una entrevista semiestructurada con ambos artistas por medio de la plataforma Zoom, en la que se descubrió el Ser con la obra y la relación de cada uno con la tecnología y cómo esto último influyó en la narrativa de sus obras. Además, un sistema híbrido plurinstrumental permitió la discusión hermenéutica de las colecciones *Failed Memories* y *The SARS-CoV-2 Collection*.

Failed Memories de David Szauder aka Pixelnoizz

Los trabajos de Szauder se enfocan en la particularidad del caos de la memoria y el olvido. La colección *Failed Memories* permite inferir en la poiesis artística desde la esencia de la técnica para representar el error. Primera-mente, en Szauder ocurre una especie de desafío, conforme a la forma de manejar las emociones y la tecnología en conjunto. Es así como la “prueba y error” que aplica en diversos contextos y situaciones, se apodera de la manera en que implementa la técnica de sus obras tras el surgimiento de su primer error.

“Cuando empecé a trabajar con el arte digital utilicé muchas maneras técnicas para generar los resultados. Éste fue siempre un emplazamiento muy limpio y neutral, pero fuerte estéticamente. Por un tiempo resultó ser agradable, ya que admiraba el poder del código que me direcciona a este tipo de imágenes, pero siempre me perdía algo. Un día en el que trabajé con una forma estructural muy común (partes de esferas dispuestas verticalmente) como un túnel enorme con las superficies cubiertas entre sí, conocí mi primer fracaso, mi primer error. La primera reacción natural fue corregirlo después de haber encontrado la solución, pero entonces, caí en la cuenta de que la estructura sin artefactos parecía menos fuerte. En ese momento descubrí la fuerza y la importancia del error, y comencé a usarlo como un componente digital. A partir de este momento, todavía estoy buscando este tipo de molestias en los artefactos, tratar de entenderlos y utilizarlos como componentes de la composición (Szauder, 2020).”

Lo que declaró Szauder es el indicio de lo que se está a punto de desprender respecto a la exégesis del poietés.

Momentos de creación del glitch a través del tiempo

La poiesis, *aisthesis* y *catarsis* fungen como elementos de su experiencia estética, que son fundamentales para la producción de la obra, en tanto que busca ser perceptiva y comunicativa. Szauder argumentó las pistas sobre la progresión del arte glitch y los cambios del mismo a través de los años. En primer lugar, la temporalidad en la que empezó a crear imágenes a través del error, la cual al día de hoy, permitió conjeturar que el avance de la tecnología radica en la existencia de nuevos *softwares* y *hardwares* que nutren al artista digital-contemporáneo de técnicas que entre 2011 y 2013 tal vez no existían. Como consecuencia, se obtuvo una estética del glitch, que a diferencia de la experiencia de Szauder, la imposición actual casi “minimalista” se enfrenta ante los orígenes del glitch art, los errores computacionales que producen fallas audiovisuales, no es suficiente para el poietés y exige agregar un concepto que conecta al Ser con las máquinas. Entonces el glitch de sus obras no son únicamente visuales, el proceso de la técnica está íntimamente relacionado con el discurso que emplea.

En segundo lugar, las cuestiones que se plantean a continuación, dejan ver su noción en el ámbito de la programación y sus ideas que emergen de las interferencias informáticas como parte de la piedra angular de su discurso.

“¿Qué es la computadora, y cuál es su función principal? La computadora es un sistema teóricamente perfecto. Está bien diseñado para ser un sistema inmejorable. Con un ordenador se puede hacer un trabajo, escribiendo textos perfectamente porque, al contrario de la máquina de escribir, el texto puede ser corregido o modificado en cualquier momento. Nuestras fotos digitales pueden ser manipuladas, refinar el color y cortar el detalle inesperado, en cualquier momento. O crear música a partir de muestras de sonido, añadir efectos, realizar un gran éxito en un par de horas. Todo es posible en teoría y cuando queramos. O simplemente tomar los videojuegos como un shooter en 3D, con el único paradigma de cómo hacerlos más realistas. Pero hay más. Cuando todo está funcionando perfectamente en una máquina perfecta, podemos estar satisfechos y sentir una felicidad ilimitada. Este tipo de afecto o de reacciones son una tontería para mí. ¿Dónde están entonces los verdaderos sentimientos y emociones? ¿Dónde está la actitud humana al experimentar los resultados accidentales de lo humano? El sistema perfecto corrige nuestros errores. Si veo un error, un fallo de funcionamiento (un problema técnico, si se quiere), la máquina perfecta y el perfecto sistema desaparece, lo que tengo delante de mis ojos es algo que es accidental o humano: un sentimiento muy positivo para mí. Positivo porque en esos puntos me puede gustar el equipo informático: “uh, tú provocaste el error, tú no eres perfecto tampoco”. Algo como esto. Esta actitud me lleva a utilizar estos errores: a buscarlos, encontrarlos, para después aplicarlos. Al igual que los temas constituyentes de mis fotos (ib.)”

La conservación de la idea referente a la idealización del ser humano, que en este sentido se contempla en el idealismo alemán, hereda la reproducibilidad de una constante búsqueda del perfeccionamiento, en todos los ámbitos y campos posibles. El proceso de aceptación del error como un placer estético. Lo anterior está sujeto a un orden sistemático en el que la falla no es aceptada, el error representa un obstáculo para el “buen” funcionamiento de cualquier objeto o aparato tecnológico. Verbigracia, los ordenadores y móviles compuestos por un software que con el paso del tiempo requieren una actualización forzada que de otro modo no le permite al usuario la interacción y uso óptimo del mismo, de otra manera lo que se obtiene es un error en los sistemas que Szauder encuentra conveniente para trasladarlo a sus creaciones.

“Yo incorporo el error a mi trabajo y me encanta. Si tenemos una computadora, sabemos que siempre existe un problema y un error. Y la gente dirá que soy un artista, que tengo todo un concepto y nadie puede decirme qué debo hacer, yo hago lo que quiero sin cambiar nada porque éste es mi concepto y mi concepción de artista. Soy un poco flexible y también soy un poco, demasiado informático con la codificación y la escritura de código informático. Lo bueno es que entiendas el error. Necesitas entender el error porque sin error no hay arte digital. El error es parte del Arte Digital. Fue y será siempre, no hay un sistema informático perfecto (...). Por medio de la experimentación con softwares incorporo el error. Experimentar es una cosa realmente importante y cada artista está experimentando cosas diferentes importantes, incorporando errores y algunas veces directamente buscando la fuente porque esto es importante (ibid.).”

Por otro lado, la integración del error en las obras de Szauder es algo que surge de la experimentación de la que habla, según el punto de vista técnico del artista, los errores de producción estéticos provocados por fallas de equipos tienen un significado positivo, que fomenta la experimentación y el descubrimiento de nuevas tendencias. Ante la pregunta de si se consideraba un artista, lo que respondió fue que no del modo en el que los artistas esperan ser artistas:

“Todos pueden hacer lo que yo hago. No soy especial en ningún sentido. Escribo código de la computadora, pero todos pueden hacerlo. Cuando comienzas a aprender un poco de codificación de computadora y aprendes durante un año y medio, dos años, la generación más joven, las personas de veinte años podrían aprender fácilmente a escribir código de computadora. Dibujar no es una cosa compleja, todo el mundo podría aprender a dibujar. No hay nada especial, no estoy haciendo nada especial, solo estoy uniendo mis cosas. No es nada especial, es un gran collage, pero no esperes algo como un collage de deber, un collage con cariño, es un collage: estoy tomando el glitch art, estoy tomando cosas en movimiento, estoy escribiendo código, y voy a digitalizar un material que tengo de las películas Super 8 de mi abuelo del 2012 (...) Al final veo que algo está surgiendo. Esto es lo que estoy haciendo. Soy un creador, pero no un creador de galerías, soy un creador de mi simbolismo (ib.).”

Poiesis: la iluminación del ser en *Failed Memories*

La experimentación de Szauder con el error implica una constante búsqueda de reminiscencia durante el proceso creativo. Las fotografías de *Failed Memories* son estáticas, empero la transformación de ese mismo concepto a través de los años sugiere la utilización de softwares de animación que sobre la misma línea conserva el nexo humano-tecnológico frente al analógico-digital.

La poiesis en Szauder obedece a una aisthesis, teniendo en cuenta cómo se transforma el receptor ante la obra, pues hay una irrupción en la capacidad que se tiene como lector para dudar de la autoridad del autor, traducida por una necesidad de participación y co-creación. El receptor debe traer a su memoria los cánones antiguos del arte para que pueda captar lo novedoso que hay en esa manifestación artística (Castello, 2014). Entonces, por medio de la observación de imágenes consideradas dentro del concepto artístico de Szauder, la abstracción que obtiene con la investigación a priori o a posteriori y da como resultado procesos de producción mimética, sin dejar de lado que su poiesis implica también un proceso catártico. Una respuesta breve, pero que consideramos intrínseca para la exégesis del poietés, es que Szauder considera que lo que él hace lo puede hacer cualquier persona. Sus creaciones surgen a partir de la inquietud por la inclusión de la tecnología, sus trabajos tienen la capacidad de ensoñar, desde el origen poético, una realidad próxima a la ciencia ficción y a un futuro incierto.

Volviendo a los indicios e indagación sobre quién es Pixelnoizz (alias de Szauder y nombre de usuario en distintas plataformas digitales), existe una entrevista que revela la importancia de la tecnología en el arte. Según Marco Fernández (2013), existe una “paulatina pugna entre tecnología y lo naturalmente humano”. Al respecto, Szauder comenta lo siguiente:

“No lo valoro realmente de esa forma. El ser humano reinventó la tecnología, convirtiéndose en una parte de nuestra vida cotidiana. No lo considero algo malo pero no hay vuelta atrás en este punto. Siento que es más importante entender la cultura digital y empezar a vivir con ella. Y sí, en mi caso distingo la importancia de la utilización de diferentes técnicas de programación digital, como fundamentos de mis composiciones, tratando también de manejar con mucho cuidado la relación entre el concepto y la tecnología o, digamos, las emociones y la tecnología. Su relación es tan frágil, que es difícil encontrar

un delicado equilibrio entre ellos. Otros aspectos más enfáticos, son un hecho que todo el mundo puede notar al ver mis imágenes. A veces, este tipo de equilibrio me lleva a una especie de callejón sin salida, que domina mis días por períodos largos, pero un examen repetido y cuidadoso de mis obras es de gran ayuda para encontrar un subterfugio. Esta escapatoria puede ser basada en la tecnología, por ejemplo, con la introducción de un código nuevo o mejorado, pudiendo ser la transformación del concepto. Cuando siento que el equilibrio se obtiene otra vez, entonces puedo dar un paso adelante con mis imágenes de nuevo. Aquí no hay lucha, solo una serie de repetidos intentos de restaurar y manejar la firmeza cuidadosamente (Szauder, 2013).”

Aquí, Szauder otorga importancia al entendimiento de la cultura digital que se hace valer por la utilización de las técnicas digitales, pues al entender la digitalización que “cohabita” con el ser humano, podemos tener una interpretación más próxima a lo que el artista se refiere en cuanto a la conceptualización de las emociones vinculadas a la tecnología. Por ende, esa conceptualización es delicada, es a partir de toda una exploración previa que evoca sus momentos más íntimos y la materializa, teniendo como resultado una línea propia que más adelante sigue trabajando.

La relación que establece entre lo humano-tecnológico, y cómo es que forma parte de la cotidianeidad, se plasma en las producciones artísticas que realiza, pues reflejan la convivencia que propone por medio del pixel y la fotografía análoga. En otro orden de cosas, Szauder se considera como un “artista glitch” no ortodoxo, sino alguien que utiliza el fallo, el error, el artefacto, el fracaso y la corrupción porque el mundo imaginario digital le ofrece un sentido emocional especial. Dentro de esta comprensión de la cultura digital en la que señala la importancia del entendimiento de la misma, el concepto glitch es algo que se observa como denominador común en el ciberespacio. Así, Pixelnoizz, en *Failed memories*, revela que le inspiran los paralelismos que ve entre la memoria humana y la memoria de la computadora:

“Nuestro cerebro almacena imágenes para recuperarlas más tarde, como archivos almacenados en un disco duro. Pero cuando retrocedemos y tratamos de volver a acceder a esos recuerdos, es posible que descubramos que están corrompidos de alguna manera, fallados, por así decirlo. Cuando vemos una imagen (fotografía), podemos recordar los

detalles, pero solo por un período breve. A largo plazo, comenzamos a perder partes de los detalles y en lugar de estos fragmentos perdidos, llenamos los vacíos con nuestros recuerdos autogenerados, fragmentos de memoria" (Szauder, 2010)."

La colección de series que interactúan entre imágenes antiguas y encontradas y la manipulación computacional, *glitch art* es un género que se ha vuelto muy popular en la era del arte digital. Un problema técnico es, sin duda, lo que muchos de nosotros hemos experimentado al menos una vez en la vida cuando se está rodeado de tecnología: es una falla temporal en el sistema que produce una imagen distorsionada. Finalmente, la exploración en torno a la colección *Failed Memories*, así como la de su creador, permite penetrar profundamente en la *poiesis artística*, que da como resultado la posibilidad de una interpretación constitutiva que deriva de la experiencia en la obra de arte.

La obra y su origen

Como primer ejemplo sobre las historias de la memoria fallida, se analiza "Story of Mr. Wolf" (Véase Figura 1). En la superficie, Szauder representa por medio de los píxeles el *lapsus mentis* y en el interior expresa la siguiente enunciación:

Figura 1.
"Story of Mr. Wolf"
Szauder, David (2012)

"Un día, el señor Lobo anotó demasiados números. Cuando su memoria fue decodificada, los mismos números modificaron de alguna manera sus fragmentos."

El registro de números contempla una serie de codificación que convierte la percepción de los números en estructuras que son almacenadas por medio de la memoria sensorial, de corto o largo plazo. En este espacio no se desarrolla el proceso neurológico que lleva a cabo el cerebro humano, sino la narrativa del enunciado: "...el señor Lobo anotó demasiados números...", involucra la acción de la codificación del registro numérico, la consecuencia

perceptible en la oración envuelve a la memoria y su decodificación. Aquí se puede plantear metafóricamente la función de un receptor satelital para TV explicada más adelante.

Como podemos ver en la imagen, el *lapsus mentis* se representa gráficamente por el posicionamiento del glitch que se interpone únicamente en el aspecto de la cabeza. El señor Lobo se encuentra en posición frontal, la fotografía es capturada en plano medio, por lo que deja ver que el sujeto está sentado frente a lo que pareciera ser un escritorio. Su indumentaria incluye un conjunto tradicional masculino (camisa, corbata, chaleco, saco y mancuernillas).

En la mano izquierda sostiene un cigarrillo, mientras que en la otra simula escribir de manera diestra con una *dip pen* sobre una hoja que ocupa gran espacio sobre su mesa de trabajo, en la que se asoman objetos como libros, un cenicero y lo que puede ser la tapa de una caja de cerámica hallada sobre una libreta abierta. La fotografía análoga en blanco y negro con tonalidades sepia ha sido tomada de manera intencional, por lo que el señor Lobo ha posado y nos ha querido decir algo referente a su postura frente a la imagen y todo lo que presuntamente abarcan los objetos de su alrededor.

Ahora retomemos la metáfora del receptor satelital para TV, cuya principal funcionalidad consiste en dirigir los espacios de memoria, así como los pixeles que representan el glitch están dispersos sobre la zona que divide la parte cefálica del resto del cuerpo, dirigir la memoria hacia otro punto dentro del mismo espacio. El señor Lobo estaba anotando números, nos dice la enunciación, ¿y qué si sobre esa misma historia que nos cuenta Szauder, el señor Lobo ha tenido un *lapsus calami*¹? Pues al escribir ocurre una especie de saturación en la memoria de corto plazo, como una falla en una computadora cuando el uso es prolongado y al no ser una máquina “perfecta”, colapsa en algún punto. Su error al escribir los números permite plantear otra metáfora sobre lo opuesto a un receptor satelital para TV, es decir un códec, que en su funcionamiento produce pérdidas de infor-

¹ Error del cálamo.

mación y así se consigue el tamaño más pequeño posible de algún archivo. El archivo: los números que anotó el señor Lobo que también registra simultáneamente en su memoria. La pérdida de información: simbolizada por los píxeles dispersos. "...los mismos números modificaron de alguna manera sus fragmentos", dice al final de la historia. La metáfora del códec en relación al lapsus calami difiere con la argumentación de Szauder respecto a la narrativa de *Failed Memories*, pues se ha detectado que el error del inconsciente de este primer ejemplo no confiere una decodificación, sino la codificación de la memoria. El error no es exclusivo de la memoria, *Mnemosine* y *Lete* (recuerdo y olvido), no son lugares a los que acuden los sujetos de las piezas, sino que las acciones provocadas en las historias de la fotografía modifican la memoria y por consiguiente ocurre una falla.

Figura 2.
“Leona y Francesca”
Szauder, David (2012)

“Estas hermanas compartieron todo durante años: habitación, ropa, juguetes y fotos. Después de 10 años de compartir todo, no querían compartir el mismo recuerdo.”

Sobre la analogía con los ríos Mnemosine y Lete, donde este último brinda un refugio para los personajes en un acto (si bien fallido) de recordar, en el caso de la imagen está explícita la intención de olvidar. Esa búsqueda del olvido corresponde con aquellas almas de los muertos que beben del Lete para consolidar su final. El relato al que remite esta imagen es el final de una historia compartida y el inicio de una separada, donde es posible olvidar aquello que estuvo presente tanto tiempo, como un acto de liberación para ambos personajes y que da lugar a una segunda obra implícita en la que el glitch opera diferente, probablemente rememorando la zona de falla y distorsionando en su lugar el rostro del otro personaje. De esta manera, el glitch que se ejerce en la obra a modo de liberación, tiene su origen en el acto poiético donde es posible encontrar *frónesis*.

La frónesis sirve de guía para la poiesis, un camino para poder deliberar en aquello que contribuye a su virtud y felicidad. Hay que tomar en cuenta

que Szauder permite a los personajes de la imagen en cuestión, olvidarse mutuamente en tal caso, y sale a relucir una vez más la relación analógico-digital entre la imagen “original” y la intervenida. Ya en su momento de la fotografía análoga, era posible conseguir ese olvido, ese glitch, de maneras físicas o químicas. Sin embargo, esa finalidad, la de no querer compartir el recuerdo, parece haber trascendido en el tiempo: parecen haber pasado más de diez años desde la creación de la foto a su respectiva intervención (partiendo de la descripción que hace el autor con respecto al relato de la obra). Si el único soporte de la imagen para existir es el digital, tiene que alterarse en ese mundo para olvidar, una situación que se repite a lo largo de la colección completa de *Failed Memories*.

The SARS-CoV-2 Collection de Phillip David Stearns

Stearns es la parte del todo, entendiéndolo de manera holística, a partir de la pregunta “¿te consideras artista?” fue como se obtuvo una respuesta de la cual se derivan más preguntas y las cuales se responderán a lo largo de este apartado.

“*Sí, me considero un artista. Tengo diferentes sombreros²: está el sombrero de diseñador; el sombrero de ingeniero; el sombrero de filósofo; ahora está el sombrero de director de arte y el sombrero de gerente de proyecto*”, nos contestó Stearns. Pensando en cuál tipo de poietés se inserta, vemos que las múltiples facetas del artista conceden tres momentos deliberados por los cuales pasa: romántico, moderno y posmoderno. En el primero, el creador como la expresión de sí mismo, es un individuo que busca su singularidad y la alcanza en el proceso creativo (Stearns, 2020).”

Así, Stearns es capaz de apreciarse como artista porque la experimentación desde muy joven y la formación que fue adquiriendo le concede una apreciación basada en la investigación previa de cada una de sus colecciones. Es un sujeto colectivo, pues es capaz de colaborar y explorar en otros campos o medios tomando como base un suceso social para apropiarse, transformarlo y producir algo. Así como también es un creador en función del texto, es

² La respuesta original es un tanto diferente, pues la traducción de *wear different hats* al español, sugiere una expresión del inglés que se refiere a una persona que tiene muchos roles.

decir, lo que crea es representado por los textiles glitch que lo caracterizan. El proceso creativo y la experiencia estética del error en Stearns ha surgido por medio de su estrecha relación con la tecnología y él lo recuerda de este modo:

“Sólo lo recuerdo vagamente, pero mis padres me contaron la historia, de cuando tenía unos 2 años, o tal vez un poco más joven. Nos mudamos a una nueva casa y compramos nuestro primer televisor, y lo sacaron de la caja. Todavía estaba en el suelo y me llamaron para que le echara un vistazo, o quizás hablé como un bamboleo y lo primero que hice fue empezar a jugar con las antenas, sin romperlas. Tenía mucha curiosidad desde el principio. Quiero decir, tal vez cualquier otro niño habría roto la antena de la TV cuando vinieron con esas cosas, pero a partir de entonces yo era un poco... cualquier cosa que pudiera tener en mis manos, lo desarmaba. Especialmente tengo un recuerdo de conspirar con mi primo para sabotear aparatos. Así que encontramos una forma de doblar algo para que dejara de funcionar, y luego... estábamos en una guardería, entonces la cuidadora tiró a la basura una grabadora con altavoz integrado, y nosotros la rescatamos de la basura y la desarmamos. Así que no sé si fue ese tipo de cosas, ese tipo de curiosidad. Y luego, a partir de ahí, siempre fue ... ya sabes, tengo esta caja, sé que están sucediendo cosas dentro de ella, ¿qué puedo aprender sobre cómo funciona? Eso evolucionó hasta llegar a la flexión de circuitos mucho más tarde, donde no solo se trataba de cómo funciona esto, sino también de cómo podemos modificarlo, ¿qué pasa cuando le provocas un corto circuito? ¿Cómo se pueden utilizar estos comportamientos de forma creativa? Y luego no fueron solo dispositivos de sonido, fue video; básicamente cualquier cosa que puedas tener en tus manos (Stearns, 2020).”

La curiosidad desde su infancia se centró en conocer el funcionamiento del objeto, desarmar y descomponer aparatos que en un principio fueron sonoros, para después acercarse a lo audiovisual, esto marcó el principio de su alineación como artista. Empero, existen otros factores que dejan ver que la técnica de “descomponer” como elemento que acompaña todo su proceso creativo, surge a través de la exploración inquisitiva de cada uno de sus trabajos.

Stearns hasta el momento se muestra meticoloso, además de lo descrito a continuación otorga una pista acerca de la relación arte-tecnología.

“Me gusta profundizar en diferentes cuerpos de conocimiento y sentí curiosidad por estas cosas, simplemente paso mucho tiempo allí. La recompensa es que siempre vengo con ideas que pueden traducirse en diferentes medios, procesos que se pueden aplicar a diferentes situaciones. Así que básicamente tengo esto, como ahora, después de años de retoques, este tipo de almacén de diferentes herramientas a las que puedo acudir, así que el proceso creativo es más como ... No sé, es como, ¿cómo desmenuzas esto? Es como pedirle a un mago que explique su magia, o a un comediante que explique el chiste. Sí, no lo sé, es como si tuviera una idea o me encontrara con material, hay algo de curiosidad, investigo mucho, averiguo el tipo de... Así que sí, básicamente tengo que encontrar mi propio ángulo al respecto. Solo como un ejemplo, para estas cosas de tecnología, es como si solo tuviera curiosidad por la tecnología, quiero saber cómo funciona, la desarmaba e invariablemente se rompía, pero todavía estaba abierto a percibir lo que sucedió cuando se rompió y cuando no podía armarlo; fue un punto de partida interesante, hay belleza en ello, fue inspirador. Y luego descartar eso y decir “¿cómo puedo usar esto en el futuro?” Simplemente explorando diferentes formas de trabajar con él, cuáles fueron los resultados y luego dar un paso atrás y pensar “está bien, ¿qué está pasando ahora mismo que tendría sentido expresar usando esta herramienta estética o estos procesos? ¿Qué simbolizan estos procesos?”. Si puedes considerar el gesto de un pintor sobre un lienzo como representativo de algo, algún tipo de emoción, ahí es donde se obtiene la acción como los pintores de Viena –y hay toda una serie de artistas usando acciones– pero para esos pintores se trataba más de la captura de la energía del cuerpo, del espíritu del movimiento en el trazo de pincel o de una manera en que la pintura se aplicaba a una superficie. Entonces, ¿qué significa aplicar un tipo particular de transformación de falla a un tipo particular de conjunto de datos? Para mí, se vuelve significativo todo tipo de trabajo en ese nivel. Y luego, por supuesto, el resultado. Tengo que estar emocionado por el resultado, para mí es como si en su superficie no atrae el interés, entonces es muy difícil hacer que la gente se interese en lo que está detrás, y para mí lo que está detrás es importante, por lo que la parte frontal tiene que al menos indicar que estaba pasando algo más, o al menos ser atractivo por su propia voluntad, lo que hace

que el arte sonoro, para mí, sea un poco más difícil. Son sonidos desconocidos, pero creo que eso tiene un final novedoso para mucha gente (ib.).”

La evolución e importancia de la tecnología y su uso a medida que avanza la sociedad es de valor intrínseco en el arte y la estética que se acuña gracias a la utilización de herramientas digitales. El papel de la tecnología es el principal estímulo durante la frónesis de Stearns, asumiendo que por tecnología podría referirse a la novedad de los gadgets tecnológicos, la curiosidad por el útil de la cosa, y de la cual nace una obra. Hay que resaltar que descomponer responde a una técnica. Heidegger no define la técnica como tal, pero desarrolló el concepto por medio de definiciones primarias como “un medio para un fin y un hacer del hombre”. En Stearns, la primera destaca por la utilización de instrumentos y herramientas para descomponer aparatos audiovisuales, el fin es el saber de su funcionamiento. El hacer radica en descomponer, siendo así una técnica.

En medio de todo ese proceso de la aisthesis, con carácter creativo del receptor para “terminar” la obra y conseguir significarla, se encuentra el momento de la catarsis que se identifica en el placer estético, es decir la belleza que percibe Stearns cuando desarma y descompone aquellos aparatos, pero que invariablemente ya no puede armar y arreglar, concibe una estética del error. Otro momento en el que se presenta la catarsis es cuando al terminar la obra ya significada dentro de la transformación de la falla, transmite emociones que son parte de todo el conjunto de las acciones, a diferencia de un pintor en el que la acción ocurre principalmente por medio de la energía corporal y que muestra su estado catártico durante su creación. Stearns contempla como receptor o lector frente a su obra (en un proceso de aisthesis), la catarsis que sugieren sus productos más allá de la parte frontal, pues desde la superficie se puede apreciar el trasfondo y las implicaciones significativas según él. Esto último también podría pensarse en virtud del *desocultamiento*, en el que por lo que revela Stearns, el desocultar no se encuentra en el proceso de poiesis, sino en el de provocación, puesto que también se trata de un modo de desocultamiento que exige a la naturaleza la liberación de sus energías para ser explotadas y acumuladas.

La tecnoestética y el origen de la obra de arte

En la sección anterior se deduce que la producción de Stearns no solamente se trata de la poiesis, la técnica no es solo un medio para un fin, es también un modo de desocultar. El interés radica en el origen y la obra. Se ha explorado en el marco de la técnica el *leitmotiv* de Stearns, que es el error, la reconfiguración del funcionamiento “correcto” de los aparatos que coexisten con él. Los objetos técnicos no solo permiten ser al humano, sino que también son algo con lo que los seres humanos existen, de modo que estamos comprometidos en formas específicas de ser con objetos técnicos. A lo que Gilbert Simondon se refiere como el modo de existencia de los objetos técnicos que así como la imaginación e invención desde el punto de vista *tecnoestético*, se aborda aquí con el trasfondo del espíritu continuo que vincula técnica y estética de Stearns, y que hace lugar a la parte correspondiente, a la sensorialidad de los gestos o de la sensación “de base”, que enriquece la aprehensión de la funcionalidad y la contemplación. Este punto de vista tecnoestético quedará más claro como apertura hacia una entelequia sentida, capturada según una “finalidad sin término”, algo “más-que-fin” (Simondon, 2014).

La apropiación de Stearns y el manejo de los objetos técnicos, la dominación de los mismos, la convivencia con ellos, sostiene una singularidad estética como resultado de la obra que no tiene como categoría principal la contemplación, más bien se hace presente en la tecnoestética, en el uso y acción es cuando se vuelve “orgásmica”. La tecnoestética no es únicamente ni primeramente la sensación del “consumidor” de la obra de arte. Es también, y más originalmente todavía, el haz sensorial más o menos rico del artista mismo: un cierto contacto con la materia que está siendo manipulada (Simondon, 1982).

A lo largo del tiempo, el ser humano ha tenido diferentes formas de convivir con el objeto técnico, y Simondon lo esquematiza a través de las figuras del *artesano*, el *ingeniero* y el *técnico* y de la cual se parte para profundizar más en el poietés. Análogamente, “la actividad del artesano o del artista se considera como un hacer realizado con sabiduría”. Para ejemplificar la actividad artesano-artista, Beto Ruíz es un referente.

Alberto “Beto” Ruíz, es originario Teotitlan del Valle, un pueblo de Oaxaca, México que es distinguido por la producción artesanal de tapetes de lana. Para los habitantes de esa región es una tradición ancestral dedicarse a la artesanía y al tejido de textiles. Durante el análisis de la colección *The SARS-CoV-2 Collection*, surgió la inquietud de contrastar esta colección con algunos textiles de Beto para el entendimiento de la materialidad de la obra. Ya se advertía que el artista es el origen de la obra. La obra es el origen del artista. Ninguno es sin el otro. Sin embargo, ninguno de los dos es por sí solo el sostén del otro, pues el artista y la obra son cada uno en sí y en su recíproca relación, por virtud de un tercero, que es lo primordial, a saber, el arte, al cual el artista y la obra deben su nombre (Heidegger, 1958), por lo tanto se describen las pistas para una breve exégesis de Beto Ruíz, no sin antes remarcar que la búsqueda de la comprensión de Stearns como poietés nos lleva a este otro, la indagación en relación a la concepción de artesano y artista, además del contraste de cada uno, puesto que resulta interesante la diversidad de elementos que conllevan a que cada uno desarrolle su apropiación del error. Entonces, ¿desde dónde surge la estética del error de Beto Ruíz?

“Yo salí huyendo del textil, porque no era divertido, no había error. Mi papá tenía clientes como periodistas, cuyos diseños tenían que ser perfectos. Si te equivocabas tenías que volverlo a hacer y eso me chocaba. De ahí vi el error como herramienta, como disfrute. Son dos conceptos diferentes, porque la cosa manual conlleva ciertos errores (Ruiz, 2021).”

¿Es acaso el error un acto de rebeldía? En el sentido que, en el mercado de las artesanías una imperfección “devalúa” de alguna manera el producto, la catarsis al contemplar el resultado deriva del placer perceptivo del error. La repetición y memoria para los artesanos y la acción que involucra tejer, conlleva a un proceso mimético continuo. Ruíz ya no teje, sino que reconfigura la tradición del legado cultural de su región, celebra el accidente, es un creador (que a diferencia de Stearns que pasa dialógicamente como un poietés flexible) este es un sujeto social y colectivo.

Figura 3.**Sin título ni fecha.**

Tapete tejido en Taller 8 a cargo de Alberto Ruiz.

Entre los tapetes de Stearns y Ruíz no se pretende demostrar una comparación de lo que se considera obra de arte o artesanía, sino tratar de clarificar en esta exégesis que una obra no es sin su creador. La creación la pensamos como una producción. Pero también la confección del útil es una producción. Sin embargo, la artesanía (notable juego del lenguaje) no crea ninguna obra, ni tampoco cuando, como es preciso, distinguimos el producto manual del objeto fabricado. Pero ¿en qué se distingue la producción como creación de la producción como confección? Así como es fácil distinguir la creación de la obra y la confección del útil, así es difícil perseguir ambas clases de producción, cada una en sus rasgos esenciales.

A primera vista encontramos la misma conducta en la actividad del alfarero y escultor, del carpintero, y el pintor. La creación de la obra requiere la acción manual. Los grandes artistas aprecian en extremo la capacidad manual, para cuyo pleno dominio exigen un cultivo esmerado. Más que nadie, se esfuerzan en adquirir siempre de nuevo el dominio en el oficio. Se ha hecho observar con frecuencia que los griegos, que entendían algo de obras de arte, usaban la misma palabra. Para la artesanía y el arte, y designaban con la misma palabra, al artesano y al artista (Heidegger, 1958). El sentimiento evocativo que al lector de la obra le provoca *The SARS-CoV-2 Collection* es una similitud con los tapetes de Ruíz, sin embargo, profundizar en el poietés permite entender al Ser con la obra, cada uno diferente entre sí.

El doblaje Stearnsiano: del virus al tejido

Para comprender la técnica en Stearns es necesario tener en mente que gran parte de esta son soluciones que el artista halla para su necesidad de decir algo respecto del mundo que lo rodea y cómo él lo entiende.

“La idea de traducir fallas en textiles para mí vino de este punto de conciencia de que la computación tiene una conexión cercana con la historia del tejido. La conexión más obvia es el Jacquard Loom y el hecho de que utilizan tarjetas perforadas. Y el Jacquard Loom

no fue el primer dispositivo programable en usar tarjetas perforadas, pero tampoco fue el último, esa tecnología pasó a ser utilizada en computación y sistemas computacionales. Inicialmente elegí los textiles para visualizar parte del circuito, luego el trabajo de cámara que estaba haciendo porque realmente, para mí, se conectaba con esta idea de computación. Las imágenes son el resultado de la computación, por lo que realmente no tiene sentido imprimirlas como si fueran fotografías, eso frustra el propósito, y no tenía sentido simplemente mostrar las obras en la pantalla, así que tuve que encontrar otro camino. Pero una vez que estuve allí, trabajando con textiles, todas estas otras conexiones comenzaron a surgir. Entonces, ¿cómo puedo usar los textiles para visualizar otro material digital? Y si estamos pensando en fotografía, tienes la idea de que la imagen está capturando una apariencia del mundo como un conjunto de datos, y este conjunto de datos pasa a grabar con píxeles que se tradujeron de cierta manera, reproduciendo los valores de color del mundo que estaba antes de las luces (Stearns, 2020)."

El material digital pudo haber sido presentado en fotografías o pantallas, ambas alternativas viables pero insuficientes en relación a lo que el artista esperaba obtener. En cambio, el textil es la solución que le permite envolver al virus de un sentido mayor y dimensionarlo en el antes y después de volverse textiles. Pero hay algo más esencial en sus palabras, y es la idea del mundo como un conjunto de datos a la espera de ser capturado por el medio en cuestión. Lo que sucede con el genoma del virus es que se interpreta como un fragmento de información perteneciente al mundo y que es traducido mientras pasa a través de la materia tangible. El espectador percibe en valores de color aquellos datos extraídos de la realidad, además de la percepción de texturas ópticas y hápticas, las cuales se explicarán más adelante. Para llegar al punto de encontrar la mejor solución a una necesidad específica, Stearns pasa por distintos procesos, uno de ellos es la experimentación constante servida de la curiosidad inagotable que lo caracteriza.

"El proceso creativo es como una experimentación inherente. Cualquier otro artista... quiero decir, yo solía pintar, solía hacer lo que llamarían artes plásticas, y todavía lo hago, simplemente manipulando materiales. Pero sí, siempre estás probando algo, viendo cuál es el resultado y luego sigues adelante e intentas comenzar desde un punto diferente o refinando donde lo dejaste por última vez. Los puntos de inspiración son básicamente como... algunos de ellos son ideas, algunos de ellos provienen de la actualidad; algunos

de ellos son conversaciones con personas del mundo; algunos de ellos son encuentros en un museo o una galería o simplemente el entorno. Creo que esta idea de que las redes sociales se conviertan en un motor de inspiración es algo que tiene carencias, porque está limitada en al menos dos formas. La primera es que está restringido sólo a lo que las personas están prestando atención y poniendo cosas en las plataformas, y eso está impulsado por los valores de las personas que usan esa plataforma; y la segunda son los algoritmos que dispersan o distribuyen lo que es inspirador. La inspiración es principalmente curiosidad para mí. Es sentirse intensamente curioso por las cosas (ib.).”

El proceso de Stearns no es lineal, no es fluido en el sentido que reformula una y otra vez sus experimentos, ya sea partiendo desde el punto donde se quedó o adoptando nuevas posturas y perspectivas que generen nuevos caminos y resultados. Veamos su inspiración como una serie de punciones que lleva a cabo en muchas zonas: la actualidad, conversaciones, encuentros, museos, galerías o el entorno, principio de la aisthesis. A propósito de la técnica y del planteamiento teórico que llevamos a cabo de la mano de Heidegger, analicemos el siguiente fragmento de la entrevista como el desocultamiento particular del proceso de Stearns.

”*Si le das la vuelta, hace que cualquier medio de almacenamiento digital, o cualquier medio capaz de almacenar información digital sea esencialmente una película en este nuevo mundo, y cualquier algoritmo que pueda traducir datos en una imagen es esencialmente el cuarto oscuro, es cómo se desarrolla la película. Así que realmente no... es como que, el cómo elijo ese conjunto de datos se vuelve importante, y para mí tenía que resonar con el material. Así que comencé a visualizar la memoria física de la computadora y luego comencé a visualizar programas. Y me di cuenta: "oh, la codificación que estoy usando para visualizar estos datos también la puedo usar para visualizar el ADN". Entonces estuve visualizando muestras de virus, probablemente en 2012 o 2013 –tal vez un par de años después de eso– y esto ya era algo que de alguna manera perfeccioné, como si ya hubiera configurado la tubería para tomar información genética de una base de datos y traducirla a un gráfico o algo parecido (ib.).*”

El acto de desocultamiento no ocurre solo cuando en el telar se desvela el virus en sus muchas formas, repeticiones y colores, también aparece cuan-

do el artista decide aventurarse a entender las tecnologías y los recursos de otras maneras, algo que podría verse como la provocación de la que hablaba Heidegger. Es forzar en los aparatos y programas la oportunidad de entregar los datos en diferentes versiones, ingresar la misma información en varios lugares y obtener la traducción que mejor funcione como pieza artística. En la página de Glitch Textiles³ hay una descripción que se repite constantemente en cada uno de los elementos que componen *The SARS-CoV-2 Collection*, y es la siguiente: “El diseño es un mosaico creado mediante la codificación de valores de color en una sección del genoma del SARS-CoV-2 que codifica la Spike GlycoProtein (S), protuberancias en la superficie del virus que se unen y abren los receptores ACE2 en las células huésped. Los investigadores están desarrollando vacunas candidatas dirigidas a esta sección del genoma. Las vacunas candidatas actuales implican sintetizar inyectando a un sujeto con este fragmento de ARN viral con la esperanza de que el cuerpo lo reconozca y produzca anticuerpos en respuesta a él”. Aunque el concepto es el mismo en toda la colección y parte desde un único punto, el fragmento del genoma del *SARS-CoV-2*, Stearns concibe con cada cobija, cojín y bufanda una imagen que varía de las otras, ya que dentro del margen en el cual se ha situado, existe también un área que le permite maniobrar y manipular los programas lo suficiente para que estos sigan formando, con colores y patrones, las visualizaciones del virus que al final conforman este ensayo.

Figura 4.
SARS-CoV-2 N Mosaic 09

El presente estudio que, como ya se ha dicho anteriormente, inició en medio de un suceso histórico que nos obligó a mudarnos fortuitamente al mundo digital, hizo que apreciar el arte a través de una interfaz fuese menos “extraño”. Sin una interfaz no existe el arte digital y el error, la difusión del mismo crea comunidades que coexisten en un espacio virtual, marca una brecha entre el mundo digital y el real que ya no existe por la persistencia de la conexión. Aunque, ¿acaso lo virtual no es tan real como el mundo real? Esta es una pregunta que se refuta automáticamente, desde Lacan a Žižek se ha

3

<https://bit.ly/3zuCZw2>

comprobado que los dos espacios tienen características diferentes, los cuales otorgan una serie de significaciones acordes a quienes cohabitán en él. Es posible situarse en dos espacios reales: el que ya conocíamos y que forma parte de la memoria colectiva tras el cierre intermitente de lugares físicos en los cuales se exhibe el arte y, el espacio virtual, que forma parte ya de nuestras vidas como resultado de adaptación a las “nuevas tecnologías”, modalidad en la que contemplar el arte digital es la consecuencia de dicha adaptación. Finalmente, la producción del glitch se ha convertido en una especie de tendencia en redes sociales y distintos medios al grado de parecer incluso institucionalizado, un fenómeno perceptible en los últimos años.

Independientemente de si Szauder y Stearns se adhieren a esa condición, buscando pertenecer a una “escena del glitch”, lo interesante de profundizar en ellos y su poiesis es apreciar el peso que tiene la tecnología. Más allá de los usos cotidianos normalizados, se encuentra la extraordinaria convivencia del artista con los recursos tecnológicos, su curiosidad por saber cómo funcionan los aparatos, permite la descomposición que hacen de ellos y, el encuentro con el error que provoca un placer estético. La acción obedece al desocultamiento este encuentro con la falla, la poiesis es como un ciclo entre la aisthesis, catarsis y mimesis, un diálogo circundante en el que todos estos procesos ocurren deliberadamente.

A partir de este estudio, surge el proyecto comunicativo denominado por el mismo nombre, que busca seguir reuniendo un corpus de artistas en la línea del glitch art, para aplicar el modelo plurinstrumental implementado para conocer de cerca la poiesis artística de quienes conciben la estética del error como un acto político de sí mismos.

Puede consultarse en <https://bit.ly/3Sr9Udg>. Se realizaron una serie de contenidos audiovisuales en torno al análisis del error. La galería virtual en la que pueden apreciarse las obras completas seleccionadas del recueil *Failed Memories* y *The SARS-CoV-2 Collection* están disponibles en <https://bit.ly/3vCILKP> y se trata de una experiencia inmersiva musicalizada con Sæglópur de Sigur Rós, la cual evoca como intérpretes de la obra a un acto de reminiscencia en la poiesis del error.

Referencias

Aranzueque, Gabriel. (2020). **Desengaño**. Círculo de Bellas Artes de Madrid. Casa Europa. <https://www.circulobellasartes.com/glosario-fracaso-desengano-gabriel-aranzueque/>

Barker, Tim. (2011). Aesthetics of the Error: Media Art, the Machine, the Unforeseen, and the Errant. **Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures**. Continuum

Betancourt, Michael. (2016). **Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics**. Routledge.

Cambridge University Press. (2020). **Definición de Glitch**. Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/glitch>

Cascone, Kim. (2000). Las Estéticas del Error: Las Tendencias "Post-Digitales" en la Música Contemporánea por Computador. **Computer music Journal**. http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/cascone/estetica_del_error.pdf

Castello, Diana. (2014). **Experiencia estética y hermenéutica literaria en Jauss. La configuración de un receptor activo**. Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Filosofía. <https://library.co/document/oy8gmmwz-experiencia-estetica-hermeneutica-literaria-jauss-configuration-recetor-activo.html>

Fernández, Marcos. (2013). **Entrevista a David Szauder aka. Pixel Noizz**. Textos de Marco

Fernández. [Recuperado en Noviembre de 2020]. <https://marcosfernandezescribe.blogspot.com/2013/04/entrevista-david-szauder-aka-pixel-noizz.html>

García, Stacy. (2017). **Glitch: An inspiring interview with textile designer, Phillip Stearns**. Life-Styled.net. <https://www.life-styled.net/glitch-textiles/>

González, Alsina. (2011). **Arte, ciencia y tecnología**. Editorial UOC. https://www.amabook.es/arte-ciencia-y-tecnologia_1

Gomis, José Ángel. (2017). **Videoarte y Apropacionismo. Una investigación del Error y el Glitch-Art**. Universitat Politècnica de València. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/94023/GOMIS%20-%20VIDEOARTE%20%20Y%20APROPIACIONISMO.%20UNA%20INVESTIGACION%20SOBRE%20EL%20ERROR%20Y%20EL%20GLICH-ART..pdf?sequence=1>

Hernández, Simón. (2017). **El mundo digital como medio e inspiración para el arte**. Medium. <https://medium.com/@simonhernandezv/mundo-digital-medio-e-inspiraci%C3%B3n-para-el-arte-2f4afce32625>

Holtzman, Steven. (1998). *Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace*. Touchstone.

Heidegger, Martin. (1954). [Traducción por Francisco Soler, 1997] *La pregunta por la técnica. Filosofía, Ciencia y Técnica*. (3ra. ed.) Editorial Universitaria. https://olimpiadadefilosofiaunt.files.wordpress.com/2012/02/heidegger-tecnica_ocr.pdf

Heidegger, Martin. (1958). [Traducción de Samuel Ramos, 1973] *Arte y poesía*. (2da. ed.). Fondo de Cultura Económica.

Linares, Jorge. (2003). La concepción heideggeriana de la técnica: Destino y peligro para el ser del hombre. *Signos filosóficos. Núm 10*, 15-44. <https://www.redalyc.org/pdf/343/34301002.pdf>

Moradi, Iman. (2004). *Glitch Aesthetics*. The University of Huddersfield. <http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf>

Morandín, Fabio. (2017). Racionalidad Práctica: Phronesis y Sindéresis para una teoría de la decisión moral. *Stoa. Vol. 8. Num. 16*. 63-77. Instituto de Filosofía Universidad Veracruzana.

Rocco, Valerio (2020). *Error*. Círculo de Bellas Artes de Madrid. Casa Europa <https://www.circulobellasartes.com/glosario-fracaso-error-valerio-rocco-lozano/>

Sigmund, Freud. (1901). [Traducción por Etcheverry, José.] *Psicopatología de la vida cotidiana. Obras completas*. (2da ed. Vol. 6). Amorrortu editores. <https://www.bibliopsi.org/docs/freud/06%20-%20Tomo%20VI.pdf>

Simondon, Gilbert. (2017). *Sobre la Técnica* (1953-1983). Buenos Aires. Cactus.

Schianchi, Alejandro (2014) *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*. Universidad del Cine/ Elaleph.com. https://ucine.edu.ar/ebooks/El_error_en_los_aparatos_audiov_Schianchi_Alejandro.pdf

Szauder, David (2010). *Failed Memories*. David Ariel Szauder. <http://www.davidarielszauder.com/#/failed/>

Virilio, Paul. (2009). *El accidente original*. Amorrortu Editores. <https://bibliodarq.files.wordpress.com/2014/10/virilio-p-el-accidente-original.pdf>

Žižek, Slavoj. (2006). *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Penguin Random House.

