

## Jo Stockham Orbis Pictus, Copiar y Pegar

Este artículo está basado en mi trabajo como artista en el que utilizo mapas, planos, imágenes anatómicas y mapas asociativos en instalaciones, presentando un proceso de personificación del diagrama. Mi experiencia como directora del departamento de grabado en la Royal College of Art durante los últimos 10 años me ha permitido observar la manera en la que la digitalización ha cambiado y ampliado el campo de la impresión. Las instituciones educativas en la mayoría de los países prioriza cada vez más los aspectos científicos y técnicos y las universidades están invirtiendo en vastas bases de datos de gestión y digitalizando archivos, a menudo eliminando antiguas tecnologías y documentos. Pero a medida que los mitos de la libertad de la web se colapsan a nuestro alrededor, mientras se expone que se sirve (y de hecho se crea) estrechos intereses, podría ser que este estado perpetuo de distracción y recopilación de información nos aleje del mundo en general a pesar de que nos conecta?

Vilem Flusser (1920-1991) en el advenimiento del intercambio digital habló de la necesidad de que los artistas y tecnólogos sean interruptores del flujo de los medios.<sup>1</sup> Es este proceso de interrupción, desaceleración y remodelación de la atención que me interesa particularmente. Por esta razón, creo que vale la pena examinar una base de datos muy antigua hecha por John Amos Comenio (1592-1670), un educador de Moravia. Sugiero que en este momento descuidemos la atención particular que él estaba tratando de estimular en 1657, incluso mientras aspiro a avanzarla.

'Orbis Sensualium Pictus' se publicó por primera vez en Nuremberg en 1658. Comenio tardó los últimos 14 años de su vida en preparar el "completo trabajo pansófico"<sup>2</sup>, y dos años enteros en ensamblar las 150 ilustraciones xilográficas. El subtítulo del libro es '*Un mundo obvio para los sentidos dibujado en imágenes*'<sup>3</sup> y es un llamamiento a estudiar el mundo como un sistema completo, preferiblemente a través del contacto directo con las cosas observadas o, cuando esto no sea posible, a través del compendio impreso como sustituto. Tal vez la primera enciclopedia de imágenes,

*'Este mismo pequeño libro servirá para despertar la atención, que debe ser centrada en las cosas, y que debe ser refinada cada vez más, lo cual es también una gran cuestión: para los Sentidos (siendo las principales guías de la infancia, porque en ellas la mente todavía no se levanta a una abstraída contemplación de las cosas) cada vez más buscan sus propios objetos, y si se alejan, se vuelven aburridos, y se retuercen de acá para allá, por cansancio de sí mismos: pero cuando sus objetos están presentes, se ponen alegres y voluntariamente se centran hasta que se discernen lo suficiente. Este Libro hará un buen servicio al activar la astucia, y prepararlos para estudios más profundos.'*<sup>4</sup>

Para Comenio, las imágenes estaban destinadas a entrenar la memoria y actuar como un señuelo placentero reinventando los métodos tediosos de enseñar latín en su tiempo. Su idea radical de que la comprensión y adquisición del lenguaje se logran mejor a través de un compromiso con las imágenes y los procesos materiales es la clave de mi motivación para ser artista y enseñar. Por supuesto, la complejidad de esa tarea y la problemática de cualquier sistema de clasificación totalizador son muy evidentes a día de hoy.<sup>5</sup>

El trabajo de Comenio tenía como objetivo mostrar el mundo según la naturaleza, la tecnología, el juego, la fe, el idioma y la guerra. Los sentidos están cerca del comienzo, y es a través de ellos que adquirimos conocimiento. Entre los diales y las lentes aparece la imagen. La escritura, el papel, la impresión, la tienda

<sup>1</sup> Vilem Flusser into the Universe of Technical Images, Minnesota University Press, p. 19 -21 especialmente en lo de decodificar las imágenes técnicas.

<sup>2</sup> John E Sadler, 'Introduction', in: *Orbis Sensualium Pictus [The Juvenile Library]*, (Oxford: Oxford University Press, 1968), p.61

<sup>3</sup> "A world things obvious to the senses drawn in pictures"

<sup>4</sup> "This same little book will serve to stir up the Attention, which is to be fastened upon things, and ever to be sharpened more and more; which is also a great matter: for the Senses (being the main guides of childhood, because therein the mind doth not as yet raise up it-self to an abstracted contemplation of things) every more seek their own objects, and if they be away, thy grow dull, and wry themselves hither and thither, out of weariness of themselves: but when their objects are present they grow merry, wax lively, and willingly suffer themselves to be fastened upon them, till the thing be sufficiently discerned. This Book then will do a good piece of service in taking (especially flickering) Wits, and preparing them for deeper studies" John Amos Comenius, *Orbis Sensualium Pictus*, ed. by J. Hoole (London, 1727), p.2-3

<sup>5</sup> Ver el abuso de imágenes en las pruebas de inteligencia en Stephen Jay Gould, *The Mismeasure of Man* (London: Pelican, 1984), p.211

de libros, la encuadernación, un libro, una escuela y el estudio siguen mostrando la fabricación y distribución del objeto sostenido en la mano del lector.<sup>6</sup>

Tengo la suerte de tener una copia antigua de este libro que ha sobrevivido más de 291 años. Es del tamaño de una mano con un lomo protector de cuero y una cubierta de papel marmoleado. El papel está manchado con tinta y oscurecido. Mientras lo sostengo en mis manos envejecidas, soy consciente de que este libro vivirá más que yo si encuentra un hogar, a diferencia del ordenador con el que escribo que acabará en el vertedero en 10 años. La energía necesaria para acceder a la información de los libros es la energía cinética de mis dedos para pasar las páginas, no la energía eléctrica necesaria para escanear las imágenes con el fin de compartirlas con ustedes. Los reflejos de luz y oscuridad, la tinta sobre el papel, entran en mis ojos para ser interpretados por la energía electroquímica de mis sinapsis cerebrales y comprendida por mi mente y experiencia. A pesar de nuestras tecnologías, seguimos siendo notablemente ignorantes sobre cómo se llega a esa comprensión y nos distanciamos cada vez más de la producción de las cosas que consumimos. Cada página del libro se imprimió dos veces, primero tipográficamente y luego se le agregó un grabado (normalmente en madera). Las primeras ediciones tenían muchas páginas desajustadas,<sup>7</sup> evidenciando involuntariamente la relación construida entre los nombres con las cosas, un enigma central para los diagramas y para mucho arte conceptual.<sup>8</sup> En sus muchas reimpresiones y traducciones, los elementos se adaptaron y las imágenes se actualizaron libremente de acuerdo con las condiciones locales.

En "The Techniques of the Observer" (1990)<sup>9</sup>, Jonathan Crary, analiza cómo los instrumentos ópticos de principios del siglo XIX crearon las condiciones sociales mediante las cuales la "visión misma se convirtió en una especie de disciplina o modo de trabajo"<sup>10</sup> y como estas fueron clave para la construcción de la modernidad y el modernismo. Su trabajo más reciente propone que nuestra atención sea cada vez más cooptada por culturas de red.<sup>11</sup> "24/7 late capitalism and the ends of sleep" explora cómo las nuevas herramientas y patrones de trabajo interrumpen aún más a un espectador ya incorporado. Él describe al CEO de Google, el Dr. Eric Schmidt, declarando que "el siglo XXI será de la "economía de la atención" y que las corporaciones globales dominantes serán aquellas que logran maximizar la cantidad de "ojos" que captan y controlan consistentemente".<sup>12</sup>

En este horrible escenario, estos ojos desencarnados son entrenados mientras que el cuerpo se colapsa en la obesidad y la manía. ¿Qué lugar tiene el arte en esta economía visual acelerada? ¿Qué lugar ocupa la temporalidad y la fragilidad del cuerpo viviente? Si uno pone en Google 'Cabeza y Mano' (uno de los títulos de Comenio), revela una plétora de imágenes fotográficas de gente que se agarra la cabeza en parodias de desesperación.

"Duchamp in Context", el libro<sup>13</sup> de Linda Dalrymple Henderson expone la relación entre los descubrimientos científicos como los rayos X y la luz de tungsteno y las imágenes y la imaginación en la obra de Duchamp, especialmente su "The Large Glass" (1915-23). Lo que está claro es el impacto de los diagramas impresos de procesos industriales y experimentos científicos sobre el desarrollo del trabajo de Duchamp y sus contemporáneos. Yo especulo que el doble marco de 'The Large Glass' puede estar influenciado por los encuentros con la Enciclopedia de Diderot (1751-17) donde este dispositivo es común. Ciertamente, una imagen de cirugía ocular, donde una mano pasa una cuchilla sobre un ojo, se lee como un guion gráfico para el fotograma más famoso de "Un Chien Andalou" de Luis Buñuel, (1929). Las

---

<sup>6</sup> Comenio también abogaba por animar a los niños a dibujar ilustraciones o copiar cosas para 'practicar la destreza de la mano que sirve para muchas cosas'. Para una descripción contemporánea de mano/pantalla ver Darian Leader, *Hands: What We Do with Them – and Why* (London: Penguin, 2016)

<sup>7</sup> Ibid

<sup>8</sup> Ref. artistas como Marcel Broodthaers y Susan Hiller en su Freud Museum Project. También ver John Dixon Hunt, David Lomas, Michael Corris, *Art, Word and Image: 1000 Years of Visual/Textual Interaction* (London: Reaktion, 2009), for a visual and historically broad discussion of this relationship.

<sup>9</sup> Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: on Vision and Modernity in the Nineteenth Century* (Cambridge, MA; London: The MIT Press, 1990)

<sup>10</sup> Ibid

<sup>11</sup> Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep* (London; Brooklyn, NY: Verso, 2013)

<sup>12</sup> Ibid p. 75

<sup>13</sup> Linda Dalrymple Thompson, *Duchamp in Context: Science and Technology in The Large Glass and Related Works* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1998)

impresiones técnicas de los siglos XVIII y XIX se convierten en el collage y material de ensueño para el siglo XX<sup>14</sup>.

Artistas contemporáneos como Walid Raid, Ulrike Grosshardt, Pedro Reyes, Anne-Mie Van Kerekhoven, Fred Wilson, Julie Meheratu, Roni Horn y Eva Kot'atkova se involucran críticamente con los sistemas educativos, el mapeo, el encuadre y el diagrama, basándose en archivos y documentos procedentes de modelos de pensamiento visual del siglo XIX. Las escrituras y el trabajo visual de Hito Steryl me han ayudado a pensar sobre la subjetividad y las entidades de datos. Sus ensayos 'Free Fall' y 'Thing Like You and Me' rechazan la frecuentemente evocada división entre lo virtual y lo material y el reemplazo de una cosa por otra como inevitabilidad o avance.

Para contrastar la época de Comenio con 2018, recorro a mis propias versiones de "cabeza y mano". Estos escaneos de capturas de pantalla, existen como un flujo de datos interrumpidos por mi curiosidad y el clic muy rápido de mi ratón. Las imágenes fallan, cortando cabezas. No sé cómo clasificarlas o leerlas. Son un experimento que enfrenta al escáner con el cuerpo. El 'ojo' técnico de un escáner 3D es quizás la mejor herramienta de captura mundial.<sup>15</sup> La artista y escritora Chantal Faust describe hacer autorretratos en un escáner plano, un proceso mediante el cual;

*'La mano que opera la máquina de escaneo reemplaza al ojo. Toca para ver y al hacerlo captura una visión invisible para el ojo humano. En el caso del autorretrato escaneado, el ojo está doblemente difunto, cegado por el escáner y por estar demasiado cerca para obtener una perspectiva de la escena'.<sup>16</sup>*

El escáner utilizado para hacer mis imágenes podía escanear en 3D a distancia, no tenía idea de cómo capturaría una imagen. Mi colega Hannah me rodeó con lo que parecía un gran secador de pelo. Le confié el movimiento y la captura de la imagen. La indiferencia absoluta de la máquina a la disparidad, la forma en que trata la carne y el cambio de luz de la misma manera, me intriga y me asusta. Editar las imágenes crea una sensación disociativa de ser convertida en un objeto hueco construido por una malla de triángulos.

Con los avances en la realidad virtual, proliferan las fantasías de construir y habitar mundos paralelos. En la película Ready Player One (2018), el mundo de la carne ha caído en un estado de abandono. Solo el compromiso a través de la realidad virtual en el "Oasis" ofrece placer, haciéndose eco de la novela distópica de Ray Bradbury, Fahrenheit 451, sobre la quema de libros y el control de las poblaciones a través de las pantallas. ¿Qué es un yo en este mundo en la nube de datos? Mientras trabajo en mi problemática relación con las temporalidades impuestas por el correo electrónico y la datificación de la imaginación, saboreo el trabajo de Gilles Chatlet sobre diagramas. Su frase "Los diagramas son gestos que provocan otros gestos"<sup>17</sup> da un impulso positivo a la idea de que los modelos matemáticos arreglan los gestos en pleno vuelo. Como trascienden al tiempo en su abstracción, "evitan el dilema de una sustancia" y están abiertos a reinterpretaciones infinitas. Habiendo considerado la imagen impresa como la primera plataforma para compartir, ¿de qué manera nuestro exceso contemporáneo de cosas-como-imágenes (imaginadas como píxeles, vóxeles y nubes de datos) y la velocidad con la que las examinamos, conforman nuestro entendimiento?

¿Cuál es el lugar para las personas y los procesos de ser y comunicarse enriquecidos por formas más lentas y más materiales evidenciados en los estudios de impresión? ¿Cómo hacemos mejor uso de la duplicación del mundo?

---

<sup>14</sup> Para obtener una visión detallada de atlas científicos y parámetros movidizos de veracidad y verdad ver Lorraine Daston and Peter Galison, *Objectivity* (New York, NY: Zone Books, 2010) and John Bender and Michael Marrinan, *The Culture of Diagram* (Stanford, CA: Stanford University Press, 2010).

<sup>15</sup> El artista Oliver Laric ha hecho trabajo utilizando documentos relacionados con esculturas del siglo XIX que han sido personalizadas por cualquier persona con un ordenador. La última iteración del Proyecto es: <https://www.newmuseum.org/exhibitions/view/oliver-laric-lincoln-3d-scans-1> (accessed 21.04.2018)

<sup>16</sup> Chantal Faust, 'The Eye of the Scanner', in *The Negligent Eye*, ed. Bryan Biggs (Liverpool: Bluecoat Press, 2014) p3.

<sup>17</sup> Gilles Chatelet, 'Figuring Space, Philosophy Mathematics and Physics', *Science and Philosophy*, vol 8, p.11.