

La gestión de intangibles en la Responsabilidad Social Corporativa de la empresa turística familiar

The Management of Corporate Social Responsibility Intangibles by Family-Owned Businesses in the Tourism Sector

Zahaira F. González Romo

Doctora en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universitat Autònoma de Barcelona. Profesora Titular de Publicidad y Relaciones Públicas en la Universitat de Vic. Consultora de Publicidad y Relaciones Públicas en la Universitat Oberta de Catalunya. Profesora asociada en la UPC, CITM Campus Terrassa. Profesora invitada en diversas escuelas de negocios. Directora de la agencia de comunicación integral La Casita Comunicación. Participa en el grupo de investigación del InCom de la UAB. Actualmente participa en proyectos de change management y branding para la Kuwait Oil Company y Qatar Petroleum, a través de Halliburton. zahairaf.gonzalez@uvic.cat

Resumen

El arte contemporáneo ha experimentado en los últimos años una suerte de desmaterialización. El arte como proceso es ejemplo de la tendencia hacia su consolidación, no como resultado final de la obtención de un objeto, sino como el producto de la alteridad de los contenidos sustanciales del mismo, en su intento por revalorarlos abandonando la simulación de los pensamientos manifestados en exclusiva narrativa. La virtualidad ha venido a contribuir a la disolución de la materia, no como un acto pretencioso de negar nuestra corporeidad, sino de posicionar lo que se encuentra en el discurso procesual artístico, y aspirar más allá de lo previsto.

Palabras Clave

Cibernética, Vacío, Hiperrealidades, Desmaterialización, Virtualidad, Cuerpo

Abstract

Contemporary art has experienced in recent years of dematerialization. Art as process is example of the trend towards its consolidation, not as the final result of obtaining an object, but as the product of the otherness of substantial contents thereof, on its intent for reappraising those contents by abandoning the simulation of thoughts manifested in exclusive narrative. Virtuality has

come to contribute to dissolution of matter, not as pretentious act of denying our embodiment, but instead for positioning which is found in the artistic process discourse, and aspire beyond the expected.

Keywords

Cybernetics, Cacuum, Hyperrealities, Virtuality, Dematerialization, Body

Recibido 01/06/2014

Aceptado 30/08/2014

1. INTRODUCCIÓN

La obsesión por el acercamiento a la realidad ha sido desde el pensamiento tradicional, prácticamente una costumbre, hasta que se cuestionó su relación con el mundo en torno a la persona y su universo. Las prácticas contemporáneas que intervienen esta pasión por la realidad se alejan del idealismo artístico y actúan sobre un mundo ya creado sobre el que se interviene y se mira. La tecnología ha abierto el ángulo de cobertura de la mirada hacia un mundo que no es real, pero que finge serlo. Es el mundo del simulador que reproduce la realidad, sin ser la realidad, fabricando los posibles eventos desde la lógica de la cibercultura. Viajeros de la información transitan grandes conductos electrónicos sin trasladarse ni un centímetro de su asiento. "...el internet y las grandes superautopistas de la información, la multimedia, están cambiando nuestras percepciones espacio-temporales, la sensibilidad y la visión que hasta ahora teníamos de la ciudad, transformando nuestra noción de relación personal, lanzándonos a una imagen de interlocutores virtuales, simulados"(Fajardo, 2011). El ser humano se comunica sin mirar a los ojos o conocer la temperatura corporal del otro, de manera simulada, es decir puede ser el que quiera ser.

"La cibernética es una ciencia, nacida hacia 1948 e impulsada inicialmente por Norbert Wiener²⁶, que tiene como objeto el control y comunicación en el animal y en la máquina o desarrollar un lenguaje y técnicas que nos permitirán

²⁶ Norbert Wiener fue un matemático Estadounidense que durante la segunda guerra mundial trabajó para las fuerzas armadas de los Estados Unidos, en un proyecto para guiar a la artillería antiaérea de forma automática mediante el empleo del radar. El objetivo del proyecto era predecir la trayectoria de los bombarderos y con ella orientar adecuadamente los disparos de las baterías, mediante correcciones basadas en las diferencias entre la trayectoria prevista y real, conocidas como innovaciones del proceso. Como resultado de los descubrimientos realizados en este proyecto introduce en la ciencia los conceptos de feedback o retroalimentación, y de cantidad de información, con lo que se convierte en precursor de la teoría de la comunicación o la psicología cognitiva.

abordar el problema del control y de la comunicación en general.” (Marchán Fiz, 2009, p. 131). Dio gran impulso a la teoría de la información como medio de control, resultando con el paso del tiempo una crisis informativa debido a un bajo nivel de procesamiento intelectual de los datos obtenidos. Existen posturas opuestas con respecto al destino de las comunicaciones tecnológicas; algunos piensan que el desarrollo de las mismas apuntará a la alienación del ser humano, entre ellos se encuentra Jean Baudrillard y Paul Virilio. “Según Virilio, una de las consecuencias más perceptibles de la tecnología y, en especial, de la velocidad, es el haber cambiado la visión del mundo. La fotografía, el cine y la televisión han cambiado el espacio público en imagen pública, o lo que es lo mismo, la estética de la desaparición ha sustituido a la estética de la aparición”(Guasch, 2000, p. 440).

El pensamiento cibernético obliga a repensar, redefinir, recontextualizar el universo estético. El espacio se convierte en ciberespacio, la realidad en hiperrealidades, los acontecimientos en simulaciones. La realidad se pulveriza. “...los hiperrealistas fijan con un parecido alucinante una realidad de la que se ha esfumado todo el sentido y toda la profundidad y la energía de la representación. Y así, el hiperrealismo de la simulación se traduce por doquier en el alucinante parecido de lo real consigo mismo” (Baudrillard, 2000, p. 49). Las hiperrealidades han generado hiperespacios que se han alimentado de los residuos que han quedado del desmoronamiento de los grandes discursos, donde los cibernautas e internautas viajan desde un lugar a un no lugar. Las soledades se incrementan pero se acompañan de multiplicidad de presencias electrónicas que interactúan, pero que no destruyen el vacío. El tiempo se expande pero se pierde, las comunicaciones se incrementan pero lo privado se hace público, y lo público se privatiza. “La tecnología virtual nos supera como seres reales que pueden ser reconvertidos en sujetos virtuales fácilmente desintegrables en otro orden de realidad en la que no somos seres orgánicos sujetos a leyes identificables con la física del pasado. Las leyes físicas del mundo virtual invadirán las que dominan el mundo real” (Aguilar, et al, 2010).

2. LA DIGITALIZACIÓN COMO ALTERNATIVA CIENTÍFICA EN EL ARTE

El ciber mundo permite el desarrollo de nuestra existencia virtual desde la simulación, en cartografías desconocidas o inexistentes. Esta nueva condición ontológica nos otorga la posibilidad de que el ser represente a otro ser, en vez de ser sustituido por el mismo. Estamos frente a la posibilidad de exponer los

papeles más deseados de nuestra vida a través de universos cibernéticos. "...la distinción entre el intento de ser y el intento de *representar* puede ser de mucho más utilidad que las discusiones sobre lo que es real frente a lo que no lo es, o entre lo sincero y lo engañoso" (Smith y Kollock, 2003, p.32). En el ciberespacio hacemos un intento de viajeros, donde el tiempo se ha transformado en un tiempo intensivo instantáneo, repetible y mejorable.

Las personas se recrean a sí mismas como ideales estereotípicos. Esta hipergenerización prevalece entre los que quieren travestirse, es decir que los hombres se presentan como mujeres (Smith y Kollock, 2003, p.32). El ciberespacio genera un mundo sin restricciones que nos ha homogeneizado, más que llevarnos a nuevas formas de identidad. Las relaciones interpersonales se interiorizan y exteriorizan de manera simultánea. No se realiza una diferenciación entre lo externo al sujeto y lo interno, lo social y lo psíquico, ya que en este interactuar sujeto-mundo, lo interno se hace externo y lo externo se interioriza (Ujeta y Barrera, 2008, p.125). Nos desplazamos en grandes conductos electrónicos, donde se abren las posibilidades de conectividad con el exterior no conocido pero se estrangulan las opacidades y las reservas ontológicas. Y es a partir de esta conectividad que poseemos una tele-globalidad donde la visión se amplía a costa de reducir nuestro movimiento físico, llevándonos a una inercia del sitio, logrando la sensación de vivir y existir en todas partes y en ninguna. "Las nociones de heterogeneidad, discontinuidad, fragmentación, simultaneidad, diferenciación, simulación y aleatorio, se irán acentuando cada vez más en las producciones estéticas, especialmente en los objetos de atención del cibernauta: el cuerpo.

3. EL DESTERRITORIO DEL CUERPO

El arte contemporáneo recoge una reflexividad propia que le permite manejar el pensamiento multidireccional como un artefacto del lenguaje. Lo que hemos aprendido han sido acciones reproducidas con la intención de crear una realidad creíble, venerable. Buscando las profundidades, nos olvidamos del contacto inmediato de la superficie.

"La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal" (Baudrillard, 2000, p. 5). El cuerpo es un territorio que ocupamos. Al cuerpo siempre le hace falta el otro cuerpo; es incompleto, territorio ocupado y ocupante. Es contenedor e instrumento. El cuerpo finge no tener lo que se tiene, se disfraza, engaña, disimula no sufrir lo que sufre. Es fragmento de algo que no se encuentra y busca, simula encontrarlo. Este

cuerpo se perderá con su finitud, con su muerte. Nos quedamos con un cuerpo doliente y placiente, finito es su materialidad. Los cuerpos se consumen, se compran y desaparecen. "Una sociedad centrada en la expansión de las necesidades es ante todo aquella que reordena la producción y el consumo de masas bajo la ley de la obsolescencia, de la seducción y de la diversificación..."(Lipovetsky, 2010, p. 179).

El cuerpo seduce en su condición sensorial con estrategias para atrapar al otro, al objeto de su cuerpo. El cuerpo muere muriendo para el otro. El otro es la completud del cuerpo, por eso sufre y se place. Pero el otro no siempre está a disposición del otro. Para poder completarlo, simula hacerlo. La realidad simula hacerlo. La hiperrealidad lo acontece en la virtualidad desde los programadores, los simuladores electromecánicos. "No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias" (Baudrillard, 2000, p. 7).

Parece ser la solución a la necesidad de completar lo que nunca se completa, simular hacerlo. Todo se disfraza para evitar sea descubierta la simulación. "Las nociones de heterogeneidad, discontinuidad, de fragmentación, simultaneidad, diferenciación, simulación, de pastiche, bricolage y de lo aleatorio, se irán acentuando cada día más entre las producciones estéticas" (Fajardo, 2011). Estos elementos en la cibercultura van a modificar los conceptos sobre la realidad y sus componentes. La simulación completará nuestros excesos y disminuirá los riesgos a desaparecer si los sobrepasamos. Cambiaremos el miedo a extinguirnos por una enajenación que nos reconfortará de la realidad simulada. "Estamos ante un cambio tecno-cultural que nos que modifica las nociones de arte, de ciencia, de técnica, de hombre, de espacio, de tiempo, de materia, de cuerpo, de realidad...abriéndolas a significaciones profundamente renovadas" (Fajardo, 2011).

Tendríamos qué pensar porqué el cuerpo se tendría qué renovar desde la virtualidad; la respuesta podría resultar paradójica: se renueva porque el cuerpo simulado desde la realidad ha desilusionado por falta de alternativas, inclusive por su incapacidad de poseer al otro."El cuerpo y su capacidad cognitiva se conecta al banco de datos electrónicos y sus capacidades de

gerenciar y devolver señales, ampliando las formas de sentir, pensar y soñar en una fusión del imaginario humano con el imaginario de máquinas”(Dominguez, 2000). La relación hombre-máquina no se limita a la respuesta automática de la misma, sino a la extensión protésica de la experiencia estética. “Las tecnologías numéricas con el hardware, software e interfaces y las tecnologías de comunicación con los satélites, módem, teléfonos, redes, por la interactividad, en forma diferente de la comunicación por los medios, permiten que las acciones del hombre sean captadas por dispositivos y al entrar en la computadora son traducidas en paradigmas computacionales y devueltas, generando otros tipos de experiencias estéticas”(Dominguez, 2000). Las intensidades visuales no requieren de argumentos o guiones, sino de propuestas estéticas que cautiven y enlacen la psique del cuerpo como observante.

El cuerpo se transporta virtualmente de lugar sin moverse, sin salir de su habitación, ocupa otros espacios sin dejar de ocupar el propio, percibe los sonidos que simulan otros ambientes y podría interactuar con personajes que nunca habría conocido. “Viajeros por redes y audiovisuales, cambiamos el vehículo tradicional del siglo XX –el automóvil- por el vehículo ciber audiovisual, donde, según Paul Virilio, todo llega sin que sea necesario partir”(Fajardo, 2011). Estamos en todas partes pero seguimos en el mismo lugar. Simulamos experimentar en un cuerpo inmaterial. Inicialmente la máquina era una extensión de nuestro cuerpo. Ahora parecería que el cuerpo es una extensión de la máquina. “A partir de que poseemos una teleglobalidad donde la visión se amplía a costa de reducir nuestro movimiento físico, llevándonos a una inercia domiciliaria, logrando eso sin tener la sensación de vivir en todas partes y en ninguna” (Dominguez, 2000).

La artificialidad suplanta la urbanidad/naturalidad de la vida cotidiana, explorando sus posibilidades tecnológicas a través de resultados algorítmicos²⁷. El arte como proceso es suplantado por un procesador. La simulación de la vida diaria por un simulador. El espacio se convierte en ciberespacio y el lugar en un no lugar. “La tecnología digital además de permitir acceder a un paisaje artificial y computarizado, a la realidad virtual, ha

²⁷ El artista Roman Verostko definía el algoritmo como una guía detallada de aplicación para la ejecución de un trabajo. Argumentaba que el concepto procede de las matemáticas y describe un proceso de resolución de problemas a partir de operaciones graduales. Si los pasos de un algoritmo se realizan de manera precisa, siempre se obtiene el mismo resultado, ya sea ejecutado por una persona o por un ordenador.

ofrecido al artista la oportunidad de penetrar –como cuerpo artificial- en el paisaje artificial y establecer interactividades con los espectadores que en el sentido estricto del término dejan de serlo”(Guasch, 2000, p. 465). El cuerpo en su artificialidad, deja la carne para conformarlo con pantallas de informática o con efectos proyectuales.

Los artistas de la virtualidad se encuentran atrapados entre el dilema entre el espacio y el ciberespacio, el lugar y el no lugar, la materia y la inmaterialidad. Abordan tanto la virtualidad que simula espacios artificiales donde el cuerpo recibe estímulos específicos como la extensión robótica del cuerpo debido a su obsolescencia en un mundo real. “Todo ello conlleva a la propuesta de la ruptura de las dualidades, dicotomías, atacando explícitamente a la dualidad de género, el cimiento que ha estado gestando la identidad del género femenino basada en el esencialismo natural-biológico, si hablamos de virtualidad, ¿dónde está el cuerpo biológico como significado del cuerpo?” (García, 2006). El ser humano se encuentra o inventa su encuentro, se significa o se re-significa, las posibilidades son amplias. Incluso, opcionalmente se encuentra su propia enajenación.

“Este entorno de realidad/virtualidad ofrece las posibilidades a los sujetos humanos de acceder a la de/re construcción de sus identidades y estereotipos, haciendo una alabanza a la performatividad del propio sujeto y su resignificación” (García, 2006). El concepto virtual proviene del latín *virtus*, que significa fuerza, virtud. La cualidad de producir un efecto. Si el arte trabaja con intensidades sensoriales y conceptuales, entonces los efectos que produce la virtualidad son significantes.

4. CUERPO-MÁQUINA COMO POSIBILIDAD NATURARTIFICIAL

El cuerpo digital es la obsesión del artista-científico de explorar las posibilidades de los avances electromecánicos a través de la reducción de los procesos de producción. Konrad Zuse entendía que la conceptualización de los primeros ordenadores Z deberían atender la eliminación de los pasos del proceso, agilizando el producto, y maximizando las posibilidades de la máquina. Siegfried Giedion ya lo había registrado mucho antes recordándonos la relación hombre-máquina durante el renacimiento pero sobre todo durante la revolución industrial.

La relación hombre-máquina confiere durante el renacimiento una suerte de sorpresa bélica y de utopías humanistas. Durante el siglo XIX la máquina es el

gran desplazador de la fuerza laboral de mano de obra calificada. La máquina se convierte en el instrumento de progreso científico y tecnológico pero simultáneamente en el ocupador del adiestrado manual, arrebatando las posibilidades de prosperidad con la aplicación mecánica de sus brazos, piernas y manos. La producción se incrementaría pero la brecha social también.

“Esto debería eliminar movimientos innecesarios y reducir a un mínimo el tiempo de una operación. Si descartamos temporalmente todos los detalles técnicos e inquirimos en la esencia de los métodos empleados, descubrimos que se centran alrededor de los estudios de espacio-tiempo. Su propósito consistía en determinar la trayectoria de un movimiento a través del espacio y su duración en el tiempo” (Giedion, 1978, p. 116). La luz y el movimiento fueron los antecedentes científico/artísticos del proceso de digitalización ulterior, teniendo como antecedente el arte cinético y lumínico. El registro del movimiento lo inició Frank B. Gilbreth²⁸ utilizando la cámara cinematográfica. Para una mejor percepción del proceso del movimiento empleó un fondo negro con una red de coordenadas para verificar visualmente las fases del movimiento de una fuente lumínica²⁹. Los inicios del siglo XX son sorprendidos por este seccionamiento del movimiento con intenciones de hacer más eficiente la producción manual, para entonces suficientemente desplazada. Posteriormente la forma obtenida se convierte en objeto de expresión. Los científicos no atendían lo que los estetas alcanzaban a visualizar con alto contenido artístico. Finalmente las formas se convierten en un lenguaje con implicaciones simbólicas que representarán la psique del individuo. En esta etapa, el cuerpo como objeto en movimiento será considerado por Marcel Duchamp en *Desnudo bajando las escaleras* (1912) y por Étienne-Jules Marey³⁰ en *Posiciones sucesivas en el caminar del hombre* (1885), *Oscilaciones de la pierna al correr* (1884) y *Salto desde una altura con las pernas rígidas* (1890).

Las dos guerras mundiales estallaron con sus retrocesos, avances e impases. Konrad Zuse (1910-1995) fue un ingeniero alemán que fabricó la primera computadora en base a un lenguaje de programación conocido como

²⁸ Ingeniero norteamericano que analizaba el movimiento del cuerpo humano con la intención de optimizar los recursos para hacer más con menos movimientos y, en consecuencia en menor tiempo. Aplicaba la ingeniería de la producción con fines capitalistas.

²⁹ Esta implementación no fue una solución satisfactoria porque no daba clara visibilidad a la trayectoria del movimiento. La influencia del cinematógrafo fue decisivo en el registro del movimiento por los científicos y artistas futuristas.

³⁰ Étienne-Jules Marey (1830-1904) inventó el esfigmógrafo en 1860 que inscribía en un cilindro ahumado la forma y frecuencia del pulso humano. En este período científico como Wundt y Helmholtz se entregaban a idear aparatos para medir el movimiento en músculos y nervios.

Plankalkül; fue una contribución teórica debido a que su influencia no se hizo presente en los próximos lenguajes desarrollados. Zuse realizó una gran cantidad de cálculos como procesos de tipo rutinario y sistemático, lo que resultaba tedioso. Esto provocó la necesidad de visualizar una máquina que permitiera realizar procesos cortos con mejores resultados. De manera alternativa se dedicaba al arte, aunque nunca visualizó que el ordenador pudiera ser un instrumento para su realización.

“El arte por ordenador vio la luz el cinco de enero de 1965. Ese día, en la octava planta del edificio Hahn, en la ciudad de Stuttgart, se inauguró la exposición *Computergrafik. Georg Nees*” (Lieser, 2010, p.39). En ese período, Max Bense (1910-1990) filósofo y matemático alemán, había establecido el marco teórico que le permitía establecer la *Estética de la constatación*, es decir, la obra de arte valorada no por aspectos especulativos sino completamente objetivos, una estética numérica que aunada a los avances técnicos del ordenador, pudiera renovar desde una nueva visualización de realidades.

La cibernética “encontró su formulación en las teorías de Max Bense y Abraham Moles. Bense proclama desde hace años una estética exacta, donde todos los valores artísticos puedan ser fijables de un modo matemático... Ambos se sitúan en la encrucijada del optimismo tecnológico, acrítico, cientificista” (Marchán Fiz, 2009, p. 133). Establece que entre el productor del proceso y el observador del mismo existe una correlación de realidades que se amalgaman, generando un proceso de creación de co-realidades.

Max Bense establece que ser estético es ser co-real, es decir, compartir realidades de manera simultánea, las cuales podrían graficarse si encontramos los patrones algorítmicos que la definen y las producen, creando un lenguaje específico. “El programa en lenguaje de máquinas se refiere a la serie de operaciones aritméticas...que descompone en varias instrucciones elementales. Las instrucciones son indicaciones operacionales” (Marchán Fiz, 2009, p. 133). Max Bense tuvo que hacer la aclaración de que el arte del ordenador era *artificial*, debido al sentimiento amenazante que experimentaban los artistas tradicionales que, inclusive, no podían entender la nueva *artificialidad*, por lo que la denostaban. “La realidad virtual... constituye la simplificación de nuestra experiencia sensorial, transformándola en una serie digital del 0 y el 1 que admite o bloquea la transmisión de la señal eléctrica. Por otra parte se genera una experiencia *simulada* de realidad que llega a confundirse con la *auténtica* realidad” (Castro Pinzón, 2005).

En la incorporación de nuevas tecnologías y su acelerado desarrollo, la eficiencia del cuerpo se cuestiona como organismo altamente evolutivo. La máquina a través de la ingeniería biónica y la robótica, desplaza la inoperatividad del cuerpo como ejecutor de funciones. La pantalla como *médium* del cuerpo virtual ha sido mediador de las posibilidades de su funcionamiento en la hiperrealidad. "Se trata, dicho rápidamente, de un cuerpo pantalla. Las transformaciones de cuerpos y pantallas en superficies operatorias son fenómenos co-rrespondentes, inter-dependientes. Su relación es de inter-penetración. La pantalla, que deja de ser un lugar de recepción espectacular para transformarse en una superficie operatoria integrada" (Olavarría, 1999, p. 49).

Stelarc decía "...cuestiono que el cuerpo humano sea una forma adecuada para nuestro tiempo. Está mal equipado para el contexto tecnológico. No es eficiente ni durable, se estropea a menudo y se cansa rápidamente. Creo que está obsoleto y es necesario rediseñarlo"(Guasch, 2000, p. 466).Las posibilidades médicas y biológicas han superado la imaginación de hace pocos años. "Prótesis, implantes, microcomputadoras en el cerebro, reconstrucciones de huesos y articulaciones ya no son parte de un film de ciencia ficción. Hoy el organismo humano es colonizado por la tecnología y nadie se cree menos humano por tener un lente dentro del ojo o un marcapasos o un microcomputador dentro de su cuero cabelludo que haga reaccionar a un oído rebelde" (Fonseca, 2003).

La exposición de las posibilidades virtuales del cuerpo dentro en la hiperrealidad, aunado al desarrollo de las tecnologías médicas y tecnobiológicas, deja en descubierto las limitaciones del cuerpo por analogía, y los miles de años de evolución. Las plataformas son desplazadas a contextos de suplantación. Es necesario advertir esta doble polaridad entre la virtualidad necesaria y realidad cuestionada. La virtualidad nos permite ser lo que en la realidad no somos; simultáneamente abandonamos la hiperrealidad para mejorar nuestro funcionamiento corporal desde alternativas robóticas. Finalmente, la máquina intervine como generadora de hiperrealidades simuladas o de instrumentos de perfeccionamiento del cuerpo.

5. LA ESTÉTICA DE LA VIRTUALIDAD

Parece inminente la disolución de las estructuras que alimentaban la permanencia de los códigos lingüísticos tradicionales. "Expuestos a esta nueva ontología de ordenadores y de las llamadas tecnologías de la disolución,

nuestra percepción del mundo se ha ido transformando lentamente: entramos a un crisis del realismo tradicional, a la pérdida del referente real, pues ya no se tiene, sobre todo en las producciones artísticas, una visión del objeto – visual/objetual- sino del simulacro –visual/virtual”(Fajardo, 2011).

Yves Michaud (2007) menciona que nada hay más fácil que confundir una obra de arte y un objeto real cuando precisamente la obra de arte se presenta como objeto real. Este acercamiento a la realidad puede ser motivado por una selección intencional de que el objeto sea convertido en objeto de arte o porque el acercamiento tecnológico nos impide distinguir entre una realidad y una hiperrealidad. Entonces, el cuerpo virtual lo definimos como ... “una imagen digital, interactiva, un algoritmo en formato binario que se vuelve fenómeno al interactuar con un usuario, una operación de escritura que en su apariencia sensible a la vez expone y oculta el proyecto que la constituye, traducido en operaciones computacionales.”(Diodato, 2011, p. 19).

El concepto de *imagen* diluye las fronteras entre objeto y espectador del cuerpo virtual. El cuerpo virtual es el conjunto de incidencias que provoca intensidades sensoriales en quien se expone a ellas. “Dentro de poco tendremos que olvidar las distinciones... entre la propagación de imágenes u ondas y la de objetos o cuerpos, puesto que cualquier duración se estimará desde ahora en términos de intensidad” (Virilio, 1998, p. 85).

Este cuerpo virtual se desarrolla en lo que Marc Augé identifica como no lugar. “Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar” (Virilio, 1998, p. 85). En consecuencia, el ciberespacio posee grandes contenidos informáticos que viajan por ciberavenidas, llevando y alterando información sin sustancia histórica que alimente la identidad a no ser la propia globalidad, es decir, cualquier lugar.

Sin embargo, *este cualquierlugar* también se encuentra disuelto. “Los lugares ya no se interpretan como recipientes existenciales permanentes, sino que son entendidos como intensos focos de acontecimientos, como concentraciones de dinamicidad, como caudales de flujos de circulación, como escenarios de hechos efímeros, como cruces de caminos, como momentos energéticos” (Montaner, 2002, p.45).El autor referencia a tres tipos de espacios: los mediáticos, los no lugares y los ciberespacios. Los tres, finalmente disueltos en su corporeidad. El concepto de *atopía* de Peter Eisenman queda fraguado en cualquier o ningún lugar, destinando a la soledad el protagonismo de la escena virtual. La virtualidad se desarrolla en la *atopía* del hombre contemporáneo.

El espacio virtual no posee historia y la identidad se disuelve. En consecuencia, el proceso de desmaterialización del objeto artístico en la virtualidad y fuera de ella, es también el camino de disolución de la primera persona. "La noción de identidad narrativa está formada en la mismidad, esto es lo que me acontece y es propiamente lo que soy, pues me acontece a mi; si otro fueran los eventos que me acontecieran, mi mismidad sería distinta. Por ello, yo soy eso que me acontece..." (Olvera Romero, 2012, p. 180). ¿Qué acontece en la virtualidad? Los no lugares son sitios de afluencias energéticas desubicadas, alteridades sociales sin localización cartográfica, fluidos luminosos sin posicionamiento cartesiano. Son cuerpos en el no espacio, es decir, se encuentran en ningún lugar. En la virtualidad no acontece nada. Por lo tanto, no existimos, simulamos existir. "Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia" (Baudrillard, 1978, p. 8).

Simulamos porque nuestra existencia es ausencia. La desmaterialización del objeto artístico es el intento de encontrarnos con lo que somos: vacío. "A tales desplazamientos de la mirada, a tales juegos de imágenes, a tales vaciamientos de la conciencia pueden concluir, a mi entender, pero esta vez de modo sistemático, generalizado y prosaico, las manifestaciones más características de lo que podría llamar *sobremodernidad*" (Augé, 2000, p. 97). El extremo donde no hay salida y nos encontramos con un espacio desocupado, radicalización inevitable de la existencia simulada y sus intentos vertiginosos de validar su inoperancia. "No hay algo que nos haga distintos de un personaje, el yo no es más que una categoría vacía de sustancia que olvidamos, que solamente servía para hacer funcionar ciertas oraciones lingüísticas; el yo no es más que una ficción que hemos aprendido sin cuestionar su existencia, pues su carácter supuestamente apodíctico la cubre de una evidencia que le resulta incuestionable al sentido común" (Olvera Romero, 2012, p. 224). Esta disolución se confirma en el intento de encontrar la sustancia que no existe en el yo, se extiende consecuentemente, a las manifestaciones de su condición cultural. El cuerpo en consecuencia, incursiona en proceso de alteridad, reflejo de su condición disolutiva. El arte lo detona pero también se disuelve.

El cuerpo en la virtualidad pierde su condición de cuerpo: una imagen que simula un cuerpo, un *second life*. "...crearse a uno mismo de nuevo, cambiar de género o incluso poder llegar a tener diversas personalidades, ocupar un

espacio virtual y empezar una nueva vida. Además la persona real permanece anónima, libre de las servidumbres propias de un entorno real” (Lieser, 2010, p.101). El avatar es el producto del cuerpo en la virtualidad, resultado hiperreal de la disolución del cuerpo en su condición de simulacro. En sánscrito, avatar significa reencarnación. El avatar puede ser andrógino, sexuado, transexuado. El género se disuelve la multiplicidad de opciones que pueden ser elegidas. “Todo ello conlleva a la propuesta de la ruptura de las dualidades, dicotomías, atacando explícitamente a la dualidad de género, el cimiento que ha estado gestando la identidad del género femenino basado en el esencialismo natural-biológico, si hablamos de virtualidad, ¿dónde está el cuerpo biológico como significado del cuerpo?” (García, 2006). No existe una identidad femenina ni tampoco un cuerpo biológico que signifique al cuerpo en la virtualidad.

En la virtualidad el *yo*, finalmente se disuelve, quedando asignada una personalidad virtual, reencarnada. La primacía del *yo* se desvanece en la presencia depositaria del avatar. La insatisfacción de una *First Live*, con la disipación de las veladuras que impedían observar el vacío, permite construir un simulacro abierto, claramente generado por un simulador predeterminado. “Paralelamente a la desubstancialización del *yo*, hay desubstancialización del cuerpo, es decir, eliminación de la corporeidad salvaje o estática por un trabajo que no se realiza como antes según una lógica ascética por defecto, sino, al contrario, según una lógica pletórica que maneja informaciones y normas” (Lipovetsky, 2011, p. 63). Lipovetsky insiste en la condición narcisista del ser humano como un viraje desesperado a encimarse a un *sí mismo* que no existe. Los artistas³¹ han protestado en el net.art contra el egocentrismo de un *yo* construido y reconstruido desde el vacío de su existencia. No existe un *sí mismo*. El *yo* que se piensa es observador y objeto de estudio simultáneamente. “El cuerpo, como la conciencia, se convierte en un espacio flotante, un espacio deslocalizado, en manos de la *movilidad social*: limpiar el terreno, hacer el vacío por saturación, reducir los nudos refractarios a la infiltración de normas, de esta manera procede el narcisismo...” (Lipovetsky, 2011, p. 63).

³¹ El término se refiere a los artistas que incursionan en el art.net e intentan crear conciencia sobre la problemática de la sociedad contemporánea enviando a las redes sociales o a los blogs del internet, performance o acciones sobre el calentamiento global, el consumo exacerbado, el individualismo extremo, los fundamentalismos religiosos, el culto al cuerpo, entre otros.

Vale la pena pensar que el *yo* se disfraza de vacío y de contenido, con la intención de no desaparecer. El *yo* se disuelve, aunque pensará simultáneamente que no se ha disuelto. El avatar es el intento virtual de que el cuerpo no se disuelva; una *First Live* ha fallado, han retirado sus veladuras, han encontrando su vacío. *Second Live* es la segunda oportunidad de que el *yosea* en la virtualidad, en la imagen; aquí, el *yo* es descaradamente inexistente. No se requiere disolver, porque no existe, se desconecta de la corriente eléctrica. Diodato (2011, p. 143), en su texto cita a Pierre Lévy definiendo la virtualidad como la palabra virtual que procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez se deriva de *virtus*: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Una fuerza que no llega al acto, es decir a la actualidad. Deleuze por su parte menciona que la virtualidad conecta, con una serie de circuitos, a la actualidad a través del cuerpo imagen-virtual, imagen-recuerdo, imagen-sueño, imagen-mundo (Diodato, 2011, p. 152). Al conectarse la virtualidad con el cuerpo, éste recibe la intensidad de su potencia. "...el problema no es tanto cómo son realmente las cosas, sino cómo alguien, cuya mente está estructurada de cierta manera, está obligado a pensar qué son las cosas" (Danto, 2010, p. 31).

Los avances en la tecnología, los simuladores espaciales y los ordenadores digitales, desarrollándose paralela y paradójicamente con los movimientos sociales que reivindicaban el arte-vida, presenciaron el fin del arte, su disolución. "...el fin del arte...tuvo lugar antes de que el mercado de los años ochenta lo hubiese imaginado...No fue un evento dramático, como los muros que marcaron el fin del comunismo en occidente. Fue como muchos eventos de apertura y cierre, invisible a aquellos que lo viven. En 1964, no hubo artículos de portada en el New York Times, no fue noticia de último momento en los informativos vespertinos. Ciertamente noté los eventos, pero no percibí que marcaran el fin del arte..."(Danto, 2010, p. 53).

El mismo Danto aclara que no se refiere a la muerte del arte, sino a su fin. Termina el período de las grandes narrativas, el colapso de las estructuras basadas en las creencias de los paradigmas históricos. El fin del arte no se propuso como un juicio crítico, sino histórico. Si la historia inicia con el registro de los acontecimientos y los eventos por medio de relatos, la historia termina cuando los metarelatos registran la hiperrealidad del mundo contemporáneo, dando inicio a la posthistoria. En este contexto el arte llega a su fin, no a su muerte. "La pregunta aquí es si realmente necesitamos los metarelatos como

horizontes de gestación de lo humano. ¿No es posible habitar este planeta aceptando la ridiculez de la existencia?...si se observa con detenimiento, la necesidad de creer en cualquier cosa funciona como un virus que ha infectado al planeta y que lo ha vuelto incluso violento, estas ideas son hoy en día más absurdas, ridículas e insostenibles que en años pasados, el arte fue el último de estos metarelatos” (Esparza Díaz, 2012, p. 40). La disolución los discursos que la historia empleó por miles de años, ha creado una serie de vértigos acelerados que apenas nos permiten digerir los eventos que acontecieron hace algunos años. En este vértigo, las posiciones son diversas. En diez años hemos pasado de hablar de las cualidades del lugar y la magia de las heterotopías, a aceptar el anonimato de los no lugares, la frialdad de la realidad virtual, la promesa del ciberespacio (Montaner, 2002, p.49). Las sociedades apenas visualizan esta disolución que presencian pero que no digieren; la velocidad con que los acontecimientos se presentan y las implicaciones integrales contenidas en nuestras comunidades interconectadas en la globalidad, impiden su revisión oportuna. “...la conectividad, la telepresencia, las ágoras electrónicas, los ciberorganismos y las ciudades de los bits nos están permitiendo entrar en una nueva era en la cual los sistemas de telecomunicación, los contactos incorporales, la inmaterialidad, la antiespacialidad y la asincronía van a ser las pautas dominantes” (Esparza Díaz, 2012, p. 41).

Josep María Montaner cita a Guy Debord para referenciar el impulso del consumo en las sociedades altamente mercantilizadas. “Toda la vida de las sociedades donde rigen las condiciones modernas de producción se anuncia como una inmensa producción de *espectáculos*. Todo lo que antes se vivía directamente, se aleja ahora en una mera representación” (Leach, 2001, p.96). Lo que permite ver Guy Debord en esta reflexión, es la distancia, el acercamiento o la lejanía del evento que experimentamos; implícito está que entre mayor es la disolución, mayor es la distancia. La virtualidad se diluye en la ausencia de materialidad o mejor dicho, en su materialidad como potencia o virtud.

En sentido contrario, el acercamiento al evento enajena los sentidos y disminuye la conciencia analítica. La saturación de los impulsos electrónicos acompañados de propulsiones de sonidos inhibe la percepción sensorial y genera un nivel de enajenación que Neil Leach describe como un horizonte de embriaguez. “Si la estetización conduce a una forma de *anestesia*, los efectos

se acentuarán particularmente en una cultura que ya se ha estetizado profundamente. Una sociedad inundada de imágenes experimentará una consiguiente reducción en la sensibilidad social y política, ya que la embriaguez de la imagen conduce a un descenso de la conciencia crítica” menciona Leach (2001, p.95). Presenciamos por tanto una disolución no solamente de la materialidad del objeto artístico, sino también un exceso en la saturación de imágenes publicitarias, virtuales, comerciales, recreativas, culturales, propiciando que la sorpresa en la experiencia visual sea cada vez más retraída, e inclusive, anulada. La estetización es la imposibilidad sensorial provocada por la sobreexposición de estímulos vinculados a la saturación de imágenes.

6. EL ARTE EN SU DESMATERIALIZACIÓN

El arte contemporáneo se forma desde lo inevitable y lo terrible. Se forma pero también se reforma y se transforma, se deforma. El pasado clásico se constituye desde la idealización de los sentimientos y aspiraciones del ser humano, idealizándolo y glorificando las grandes hazañas, los grandes sucesos con las mejores intenciones. Tal como menciona Valverde, (2011, p.22), Platón ve el mundo y sus cosas como una obra de arte, pero, en el sentido peyorativo, como un mal retrato de la Verdad divina, del mundo de las ideas, con lo que el arte propiamente dicho resulta ser solo peor copia de una mala copia. La idea está por encima de la realidad, y nunca la alcanza, nunca es suficiente, a no ser de mala forma. Platón lo establece cuando aleja la idea de la territorialidad del ser humano, dejando el estrato divino como el ideal mal copiado por el arte. La realidad se somete a un segundo plano, donde su validez se difumina con la construcción de los ideales y de las aspiraciones de la cultura: eternidad, posteridad, valor, bondad, son algunas de las premisas que desenfocan y alteran su presencia en el arte.

El resultado debía de gestionarse sin olvidar lo transitado, pero tampoco permitir su permanencia. La sociedad del cambio estetizado, se modificó. “Sociedad posmoderna significa en este sentido retracción del tiempo social e individual, al mismo tiempo que impone más que nunca la necesidad de prever y organizar el tiempo colectivo, agotamiento del impulso modernista hacia el futuro, desencanto y monotonía de lo nuevo, cansancio de una sociedad que consiguió neutralizar en la apatía aquello en que se funda: el cambio”(Lipovetsky, 2011, p. 9). Se diluyeron así las fronteras por el agotamiento, surgiendo la realidad no idealizada, que esperaba, paciente, detrás de los anhelos y deseos de ser lo idealizado.

Los límites del arte se desvanecieron y surgieron los nuevos referentes que, desde una visión clásica, son antiestéticos. Al no contar con límites, el objeto desmaterializó su consistencia física y simbólica. El objeto se constituye en crisis al cuestionar su consistencia, permanencia, cotidianidad, indeterminación, apertura y producción única.

En este sentido, Jean Baudrillard conversando con Jean Nouvel mencionó: "se trata de la cultura en el sentido de la estetización, contra esta estetización estoy, porque de todas formas se trata de una pérdida, del objeto perdido de este secreto que incluso las obras, las creaciones podrían revelar, y que sobrepasa la estética" (Baudrillard y Nouvel, 2002, p. 34). La sobrepasa porque no tiene nada que ver con ella, sino con todo aquello que no es, es decir, su realidad no idealizada. Menciona lo no mencionado, porque los contenidos de la realidad no han sido abordados sin su ideal, solamente desde los miedos y las ilusiones, la insistencia de que lo inútil sea útil y lo profano, sagrado.

Bajo este referente, el objeto artístico contemporáneo aparenta carencia de sentido y desarticulación. Sin embargo Lipovetsky (2011, p. 11) precisa "no es cierto que estemos sometidos a una carencia de sentido, a una deslegitimación total; en la era posmoderna perdura un valor cardinal, intangible, indiscutido a través de sus manifestaciones múltiples: el individuo". El sentido de la relación sujeto-objeto se establece en la aparente contradicción de la subjetividad-objetividad.

El objeto se deviene sujeto y el sujeto objeto. El individuo, atrapado con este límite diluido, permea su condición de ser, con todas sus miserias y fatalidades, tal como es, porque "en el sujeto siempre existirá un dejo de insatisfacción en su andar por el mundo, factor que motiva las más diversas manifestaciones creativas de las que somos partícipes, desde las más constructivas hasta las más destructivas" (Larrauri, 2011). La conciencia de la muerte es terrible. El sujeto tiene plena conciencia de su propia desmaterialización, irremediablemente. Es su única certeza y "es notoria la existencia en él de un impulso que lejos de buscar su adaptación al medio más bien busca salir del mismo, a ese impulso se le conoce como pulsión de muerte" (Larrauri, 2011). No se adapta y observa claramente el fin: la desmaterialización de su vida es su única certeza y se convierte en su única posibilidad de ser, de adquirir materia, cuerpo. Robert Deny-Doufour nos menciona que el ser humano es un ser de nacimiento prematuro, es decir nace inacabado en su naturaleza,

prácticamente es abortado; la única posibilidad es que este ser se complete por fuera de la naturaleza, es decir, en la cultura (Aguado y Paulín, 2006).

El siglo XX, con todos sus horrores globalizados, nos permitió el replanteamiento de nuestra existencia. La conciencia nos permitió expresarnos con la antiestética del horror y la desproporción de la locura. El arte dejaría de ser bello para ser terrible. La realidad cobraba su estancia en este mundo que la había olvidado y deformado.

En esta angustia, en la ansiedad de vernos sin idealizaciones, nos encontramos desolados, imposibilitados a la eternidad de la materia, viviendo atomizados, fragmentados. Los propios intentos de destruirnos por medio de bombas nucleares, suicidios, histerias, neurosis, no fueron determinantes en nuestra destrucción, sino en nuestra fracción, nuestra insoportable fractalidad. Jamenson (1991, p. 31) menciona "(...) traen inevitablemente a la memoria uno de los temas...en la teoría contemporánea, el de la muerte del propio sujeto – dicho en otras palabras, el fin de la mónada o el ego, el individuo burgués autónomo – y el stress que acompaña a este fenómeno"³².

Los fractales³³ no logran reconstruirnos, solo nos permiten observar el desierto y la soledad. La humanidad se ha aferrado a ideas flotantes, por necesidad y conveniencia estáticas. "La vida en sus aspectos mental y espiritual, es por necesidad insegura e incierta. Hay certeza solo acerca del hecho de que hemos nacido y de que moriremos" (Fromm, 1956, p. 166). El reconocimiento de lo que somos, el abandono de los atavismos ideológicos del pasado nos definen. El dios de Nietzsche sigue muerto, lo hemos matado pero tampoco lo hemos resucitado. Lipovetsky lo aborda desde el vacío real: "En este tiempo en que las formas de aniquilación adquieren dimensiones planetarias, el desierto, fin y medio de la civilización, designa esa figura trágica que la modernidad prefiere la reflexión metafísica sobre la nada"(Lipovetsky, 2011, p. 34). Se trata de discutir el vacío, la desaparición, el espacio desocupado, la ausencia presente.

El ser comunicado, conocido, recompensado, en soledad, en la nada, es trágico; nuestras edificaciones mentales y nuestros aferramientos se han desgastado, hasta el desvanecimiento. "Al final (...) la persona (...) está tan

³² El mismo autor hace referencia desde una visión posestructuralista, que tal sujeto nunca existió en realidad, sino como una especie de espejismo ideológico, por medio de una realidad de la apariencia.

³³ Los fractales son objetos geométricos cuya estructura básica, fragmentada o irregular, se repite a diferentes escalas. Deriva del latín *fractus* que significa quebrado o fracturado. Su definición dio unidad a una serie de ejemplos propios del siglo XIX. Término propuesto por el matemático Benoit Mandelbrot en 1975.

sola como antes de ella. En todo caso es posible que se sienta aun más sola: su sensación de estar abandonada a sus propios recursos se ha convertido casi en una certeza” (Bauman, 2003, p. 71). El individuo finalmente ha salido a escena, aunque solo y desprovisto de ideales, con la conciencia de su fragmentación y de su disolución.

No solamente desarticulamos la realidad idealizada, sino que tampoco queremos armarla; la conciencia de la muerte es también un reconocimiento de esa imposibilidad. “La ausencia dura unos segundos, comienza y termina de improviso. Los sentidos permanecen despiertos, pero no reciben las impresiones del exterior. Puesto que el retorno es tan inmediato como la partida, la palabra y el gesto detenidos se reanudan allí donde fueran interrumpidos. El tiempo se suelda automáticamente formando una continuidad sin cortes aparentes” (Virilio, 1998, p.7). Fragmentos del tiempo que se hilvanan, interrumpidos por la ausencia, el vacío, la presencia de la soledad que no tiene remedio, porque el regreso del objeto perdido, no remedia el dolor de su partida.

Tomando la terminología de Barthes, el vacío es un *punctum* que nos perturba, nos trastorna, es una presencia recordada en una silla vacía, una calle desolada, los residuos de una presencia que se fue, “...nos hiere porque nos conmueve, nos con-mueve de lugar apacible y seguro de que el sentido nos nutre para olvidar que tal sentido está sustentado o sostenido por un total sin sentido” (Larrauri, 2011). La comprensión de lo ilógico, del absurdo. La información nos es monótona, la reflexión extraña y lo cotidiano es relevante. El vacío se exuda en la vitalidad y permanece en su ausencia.

El vacío es la materialidad ausente, el proceso de desmaterialización ante la conciencia de la muerte, los dioses muertos en los cementerios, la lógica desprestigiada ante el absurdo, la desaparición, la nada y el dolor sin ungüentos. “La deserción, no la reificación: cuanto más el sistema crea responsabilidades e informa, más abandono hay; es esa paradoja la que impide asimilar alienación e indiferencia aunque esta se manifieste por el aburrimiento y la monotonía”(Lipovetsky, 2011, p. 41). Estas condiciones establecen un tipo de alienación, es decir, de indiferencia al entorno que aparenta, en escenas permanentes de simulación. El vacío termina alimentando, dolorosamente, la indiferencia designa una nueva conciencia, no una inconsciencia, una disponibilidad, no una exterioridad, una dispersión, no una depreciación. Indiferencia no significa pasividad, resignación o

mistificación. El vacío termina reflexionando sobre su propia condición, es terrible pero real, doloroso pero cierto.

El vacío tiene una condición de completitud, inclusive llenarlo de insignificancia y banalidad resulta suficiente, sin saber claramente su condición de vacío. Baudrillard (1978, p. 40) menciona que "ésta búsqueda de la nada, de casi nada, se hace en el interior de una búsqueda de positividad, es decir que estamos en la búsqueda de la esencia de algo." Esa búsqueda se realiza en sentido opuesto a la idealización de la realidad, es decir, al sentido opuesto de la construcción del objeto.

El sujeto se desmaterializa con el objeto sin perderse del todo, hace presencia desde su ausencia, reconoce sus condiciones trágicas y no se arroja al vacío porque está en el vacío, no decide su soledad, la soledad es él mismo; su muerte es llevada como su propia existencia, y los objetos que produce, una extensión de sí mismo. "El hombre libre es por necesidad inseguro; el hombre que piensa es por necesidad indeciso"(Fromm, 1956, p. 166). Cuando el sujeto reconoce su ansiedad, no se libera de ella, la reconoce como propia.

Después de esto, cuando intenta verse reflejado no se reconoce, se encuentra desmaterializado; se pregunta sobre su identidad: no es la superficialidad reflejada, es la nebulización de su imagen simulada. "...ya no existe un ser para sentir. Esto quiere decir que los productos culturales de la era posmoderna están totalmente desprovistos de sentimientos, sino que los mismos – a los que quizás sería más adecuado denominar 'intensidades'- son ahora impersonales y flotantes, y tienden a estar dominados por un tipo peculiar de euforia" (Jamenson, 1991, p. 32).

El nuevo narcisismo surge de la deserción generalizada de los valores y las finalidades sociales, la globalización, la estandarización del consumo, los medios de comunicación, las relaciones inalámbricas y los productos ligeros. "...el narcisismo ha abolido lo trágico y aparece como una forma inédita de apatía hecha de sensibilización epidérmica al mundo a la vez que de profunda indiferencia hacia él: paradoja que se explica parcialmente por la plétora de informaciones que nos abruman y la rapidez con la que los acontecimientos mass-mediatisados se suceden, impidiendo cualquier emoción duradera"(Lipovetsky, 2011, p. 52). Cada vez más comunicado pero intensamente solo, consumiendo con mayor facilidad objetos inútiles con usos y desgastes nuevos, provisto de la necesidad de la alta definición en las imágenes y de contar con la tecnología más reciente, el individuo

contemporáneo se somete a una idealidad extinta y a la pulverización de su existencia.

La desmaterialización la conceptualizaremos no como una desaparición de la materia, sino como la ausencia que deja el objeto artístico a través de los residuos que abandona. En todos los objetos desmaterializados hay una ausencia que al mismo tiempo se convierte en un impulso común que los relaciona: la reivindicación del vacío como contenido.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUADO, A.M. y PAULÍN, J.J. (2006) "La muerte de Dios postmoderna". La Jornada semanal, [Número 591, se encuentra en <http://www.jornada.unam.mx/2006/07/02/sem-muerte.html>] [Consultado en Febrero 2012]
- AGUILAR GARCÍA, T. (2010). "Virilio, Tipler y Baudrillard: Ciberespacio y cuerpo virtual". Revista Observaciones Filosóficas [Número 10, se encuentra en <http://observacionesfilosoficas.net/psicoanalisisyestetica.htm>] [Consultado en Febrero 2012]
- AUGÉ, M. (2000). Los no lugares, espacios del anonimato, 1ª ed., Barcelona: Ed. Gedisa.
- BAUDRILLARD, J. (1978) Cultura y Simulacro, 1ª ed., Barcelona:Ed. Kairos.
- BAUDRILLARD, J. y NOUVEL, J. (2002) Los objetos singulares, Arquitectura y filosofía, 2º ed., Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- BAUMAN, Z. (2003) Modernidad Líquida, 1ª ed., Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- CASTRO PINZÓN, E. y TRONCOSO J.L. (2005). "La virtualización del cuerpo a través del Cutting y del Body Art Performance". Athenea Digital [Número 7, se encuentra en <http://raco.cat/index.php/Athenea/article/viewFile/34182/34021>] [Consultado en Febrero 2012]
- DANTO, A. (2010) Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia, 1ª ed., Barcelona: Ed. Paidós
- DÍAZ, M. y OLVERA, C. (2012). Discursos Fragmentarios, Arte Contemporáneo, 1ª ed., México: Litteralia Editores
- DIODATO, R. (2011). Estética de lo virtual, 1ª ed., México: Editado UIA
- DOMINGUEZ, D. (2000). "Cibercultura, creación e interactividad". Grupo Artecno, [se encuentra en <http://artecno.ucs.br>] [Consultado en Febrero 2012]
- FAJARDO, C. (2010). "Hacia una estética de la Cibercultura". Revista

Observaciones Filosóficas [No 11, en

<http://observacionesfilosoficas.net/psicoanalisisyestetica.htm>]

[Consultado en Febrero 2012]

FONSECA GONZÁLEZ, V. (2003) "El ciberespacio: reinventando una metáfora de lo humano", Revista de la escuela de Bibliotecología, documentación e información. [Vol. XXI, No 1, en

<http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/bibliotecas/article/view/>]

[Consultado en Febrero 2012]

FROMM, E. (2006) Psicoanálisis de la sociedad contemporánea, 1ª ed. en español, 1956, 22º reimpresión, México: Editorial Fondo de Cultura Económica.

GARCÍA MANSO, A. (2006) "Virtual, Real y Corporal, El eros cyborg y las identidades del ciberespacio". Revista Antropológica Experimental [Nº 6, disponible en <http://ujaen.es/huésped/rae>] [Consultado en Febrero 2012]

GIEDION, S. (1978) La mecanización toma el mando, 1ª ed., Barcelona: Ed. Gustavo Gili, Colección Punto y Línea.

GUASCH, A.M. (2000) El arte último del siglo XX, Del posminimalismo a lo multicultural, 1ª ed., Madrid: Ed. Alianza Forma.

JAMENSON, F. (1991) Ensayos sobre el posmodernismo, 1ª ed., Buenos Aires: Ediciones Imago Mundi.

LEACH, N. (2001) La an-estética de la arquitectura, 1ª ed., Barcelona: Ed. Gustavo Gili, Col. Hipótesis.

LIESER, W. (2010) Arte digital, nuevos caminos en el arte, 1ª ed., Alemania: Ed. H.F. Ulmann.

LIPOVETSKY, G. (2011) El imperio de lo efímero, Trad. Felipe Hernández y Carmen López, 4 ed., Barcelona: Ed. Anagrama, Colección Compactos.

LIPOVETSKY, G. (2011), La era del vacío, 10 ed., Barcelona: Ed. Anagrama, Colección Compactos.

MARC, S. Y KOLLOCK P. (2003) Comunidades en el Ciberespacio, 1ª ed. Barcelona: Ed. UOC, Col. Nuevas tecnologías y sociedad.

MARCHÁN FIZ, S. (2009) Del arte objetual al arte de concepto, Epílogo sobre la sensibilidad posmoderna, 9 ed., Madrid: Ed. Akal

MICHAUD, Y. (2007) El arte en estado gaseoso, Ensayo sobre el triunfo de la estética, trad. Laurence Le Bouhellec Guyomar, México:Fondo de Cultura Económica.

MONTANER, J.M. (2002) La modernidad superada, Arquitectura, arte y pensamiento del siglo XX, 4ª ed. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

OLAVARRÍA, M.E., (1999). Cuerpo (s): sexos, sentidos, semiosis, 1ª ed. Buenos Aires: Ed. La crujía ediciones, Nueva colección deSignis 16

- OLGUIN, L. (2011). "Psicoanálisis y Estética". Revista Observaciones Filosóficas [No 12 disponible en <http://observacionesfilosoficas.net/psicoanalisisyestetica.htm>] [Consultado en Febrero 2012]
- OLVERA ROMERO, C. (2012) Las disoluciones de la primera persona, 1ª ed. México: Ed. Miguel Ángel Porrúa
- UJUETA SALDARRIAGA, D. y GÁFARO BARRERA, M.E. (2008) "Amor al primer clic. El ciberespacio: un lugar donde todo se vuelve líquido". Informes Psicológicos [Vol. 10, No. 11, disponible en <http://www.upb.edu.co>] [Consultado en Febrero 2012]
- VALVERDE, J.M. (2011) Breve historia y antología de la Estética, 1 ed., Barcelona: Ariel.
- VIRILIO, P. (1998) Estética de la desaparición, 2ª ed., Barcelona: Ed. Anagrama, Colección argumentos.