

H H H. Una introducción a la hipergeografía y la dimensión política del horizonte digital
Boris (Mariano López Hermida)

Establecer un espacio de encuentro entre el arte, la política y el horizonte digital en la actualidad habilita un contrapunto entre el espionaje legal de Google y la economía descentralizada del bitcoin, que empieza a reclamar una estética emancipada. Reconciliar lo físico y lo digital engendrando nuevos paradigmas de conciencia sobre la dimensión ontológico-digital renueva el entusiasmo por una búsqueda libertaria dentro del campo simbólico de la cultura contemporánea.

What in the history of thought may be seen as a confusion or an overlapping is often the precise moment of the dramatic impulse (Williams, 1980).

El filósofo y matemático estadounidense Norbert Wiener es el creador del término transdisciplinario "cybernetics" y lo define como "the scientific study of control and communication in the animal and the machine" (1948). Desde un enfoque etimológico, "cybernetics" deriva del término *κυβερνητική* (*kybernetike*), que significa "gobernanza". Interesante.

Por otro lado, el término *ciberespacio* aparece por primera vez en 1986 en la novela *Neuromancer* de William Gibson. Para 1996 registramos la Declaración de Independencia del Ciberespacio, presentada en Davos, Suiza, redactada por John Perry Barlow. El texto critica las interferencias de los poderes políticos en el ciberespacio y reivindica una mirada de internet como terreno soberano.

Sea el ciberespacio un terreno independiente o un terreno a independizar (cosa que podemos analizar más adelante), legitimarlo como plano fundamental en la conformación de la realidad percibida (lo efecto de realidad) parece un movimiento adecuado como punto de partida para pensar los acontecimientos que más nos afectan como sociedad y como individuos en la extensa actualidad. Con tal propósito, reintroduzco el término *hipergeografía* para pensar un campo total que incluye tanto el mundo físico, mental y digital para pensar el arte y la cultura contemporánea. *[Con las consecuencias que todo punto de anclaje axiomático invierta en todo el resto de lo que pensemos a propósito de ello].*

Introducción a la hipergeografía

La paradoja del terreno en el universo intangible

Encontramos el término "hypergeography" citado por primera vez en un artículo de Julia Kaganskiy, titulado "A New Landscape for Digital Art" y publicado el 18 de noviembre de 2011. En este caso, la autora recupera un texto curatorial que nos ayuda a pensar *lo digital* como un *horizonte* y las consecuencias que eso tendría:

In a recent exhibition curated by artist, writer and curator Nicolas O'Brien's called "Notes on a New Nature," O'Brien gives us a concise show of works that takes on contemporary conversations surrounding landscape and its subjective representation. In his opening text he writes:

The research critically examines and compares the relationships that contemporary artists working with digital media have to practices started in Modernist Painting – specifically the pursuit of capturing the virtual qualities of what constitutes a landscape. How does an artist depict a space faithfully enough to show its affect on a subject? Can art capture the space between the viewer and the horizon, and where does that horizon reside now that we can digitally circumnavigate the globe? Can the digital reconcile the physical?

En la misma publicación, aparece una entrevista de Julia Kaganskiy a Joe Hamilton, participante destacado de dicha muestra. El artista cuenta cómo le surgió el término *hypergeography* para identificar una idea no muy concreta pero estimulante: "It triggers a clash of associations from our notions of both physical and networked environments". (2011). A esa idea de un concepto que dispare asociaciones de nuestras nociones de lo físico y lo digital llamamos hipergeografía. Concepto que alimentamos, a su vez, con un desarrollo que se inscribe en los lineamientos reflexivos de la ontología digital como la rama del pensamiento que se apoya en perspectivas teóricas basadas en la premisa de que el universo es fundamentalmente descriptible por información.

Para pensar junto con la obra de Joe Hamilton, concentrémonos por un momento en el trabajo que hizo con el apoyo de The Moving Museum y que se titula *Indirect Flights*.



Captura de pantalla de <http://indirect.flights/> realizada por el autor de este artículo el día 2 de febrero de 2017.

El primer impacto que genera la obra es el de sentirse inmerso en una dimensión que se entiende como "habitabile". La "cita a la geografía" es constante y la experiencia de deslizarse por un mapamundi alimentado de información azarosa es similar a la sensación de superficialidad e hiperconocimiento que tenemos al navegar la web. Al deslizarnos en todas las direcciones, esa construcción visual que resulta de un algoritmo oculto y ajeno a la voluntad del artista y el espectador, se retroalimenta con los samples de sonidos abstractos y concretos al mismo tiempo, que parecen ser interferencias de los usuarios, ahí abajo, en el planeta tierra.

"Navigating through indirect flights I had a feeling of walking on the streets, smartphone on hands"
(<http://rhizome.org/editorial/2015/aug/4/joe-hamiltons-google-maps/> consultado el 25/01/17).

La oportunidad de ver el mundo desde otros puntos de vista siempre fue un catalizador de nuevas formas de expresión artístico-cultural. Lo fue la Torre Eiffel, lo fueron las imágenes de la tierra desde el espacio exterior. *Indirect Flights* pone el foco en la experiencia contemporánea de observar el planeta tierra, de habitarlo. Recorrerlo vía retazos de información codificada y decodificada por nuestros dispositivos.

Molécula hipergeográfica

Tres horizontes en overlap

Si nos permitimos pensarlo, estamos siempre en dirección a un horizonte. Siempre. A una ilusión de destino que está *ahí*. Que nos embriaga al hacernos creer que es un lugar, que está *ahí*, lejos pero ahí "claramente". Y sin embargo, si lo siguiéramos como dirección constante, y persistiéramos en tal destino el tiempo suficiente, terminaríamos llegando al mismo sitio del que partimos, y el horizonte permanecería a la misma distancia de nosotros durante todo el trayecto. Tan inalcanzable, y a la vez tan imposible de evitar.

Desde la perspectiva de esta realidad hipergeográfica, identifico tres horizontes a los que les atribuyo constituciones particulares. Y si bien aparecen hoy profundamente superpuestos, podemos rastrear, aunque sea superficialmente, algunas de sus diferencias para intentar fertilizar el análisis.

Horizonte Externo, Horizonte Interno, Horizonte Digital. Esta es, de algún modo, la molécula hipergeográfica que parece lo suficientemente nutritiva para tolerar el análisis holístico de los fenómenos culturales que nos interpelan en la actualidad. Buscamos con este movimiento señalar-observar-crear un paradigma fluctuante, diacrónico, triturado y episódico que nos haga disparar las preguntas necesarias en las direcciones precisas o que, por lo menos, detenga las balas.

Dos hemisferios y tres horizontes

La fórmula discreta de la realidad hipergeográfica

[Hd+Hi] + He = R^oH

R^oH

La Realidad Hipergeográfica se despliega como un sistema estocástico en el que, si bien podemos identificar patrones predecibles en algunas variables, otras se manifiestan de modo aleatorio y con una naturaleza caótica. Lo cual resulta obligatoriamente en un paradigma intrínsecamente *no determinista* (si bien, con los conjuros adecuados, algunas reglas se doblan, y otras se rompen).

Los hemisferios

La separación binaria en la tríada mayor

Si bien hay una superposición entre horizontes, también hay una separación binaria conceptual en la tríada: el hemisferio hablado y el hemisferio no hablado. Que deja, como bien ejemplifica el gráfico en la imagen 2, de un lado al horizonte interno y el digital (que comparten la particularidad de ser hablados por algún tipo de lenguaje –ya sea este humano o código programado–) y en la otra parte, el horizonte exterior, que no es hablado por nosotros, que no necesita de nuestro señalamiento discursivo para legitimar su existencia.

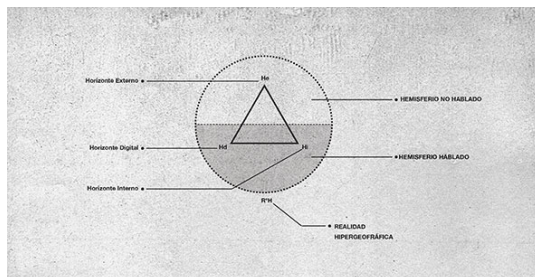


Gráfico realizado por el autor. 2016

El *horizonte externo* es el único que conforma el *hemisferio no hablado* de la realidad hipergeográfica. Solamente en el horizonte externo la formación y representación de realidad excede a la conciencia humana. Es todo lo que existe, estemos nosotros conscientes de ello o no. Es un efecto de realidad que se sustenta a sí mismo, lejos o cerca, de nuestro registro.

Por el otro lado, en el *hemisferio hablado*, tenemos el *horizonte interno* y el *horizonte digital*. Ambos, como dijimos, codificados por algún tipo de malla (inteligible que permite la supuesta codificación y decodificación de intenciones manifiestas. Más allá de los límites de cada lenguaje.

El horizonte interno es, básicamente, lo inteligible (considerando la mente material o inmaterial). Mediante el constante desarrollo de la cultura, las sociedades fueron creando y expandiendo esa realidad intrapsíquica intrínsecamente ligada al lenguaje. Esta es la experiencia del conocimiento y, a su vez, la realidad de la conciencia, o la conciencia de la realidad. Y en ese desarrollo de conciencia hablada, el hombre crea, descubre y desarrolla ese horizonte interno. Es el horizonte de *el nombre*, de la imagen acústica, de la timba simbólica, la poesía emocionante y también, la comunicación funcional.

El horizonte digital también es un horizonte hablado. Tiene un lenguaje que lo articula y que lo representa. Que, llegado el caso, hasta lo podríamos ver equivocarse o acertar. El código o el algoritmo pueden tener éxito en el objetivo planteado o fracasar. Hasta puede llegar a arrepentirse, intentar otra vez para recién ahí acertar. O no. Bien podríamos afirmar que la lingüística contemporánea acabó desechando el problema del origen de las lenguas por creerlo incompatible con la objetividad científica.

Habitamos en este horizonte un porcentaje cada vez mayor de nuestra existencia y más aún, la información de la que dependemos para el éxito o fracaso como sociedades parecería estar almacenada en este lenguaje que inaugura un nuevo campo de batalla simbólico en el que nuestras identidades se extienden, se expresan, se emocionan.

La realidad hipergeográfica es *un gráfico, una topología*. Es una forma de ilustrar el espacio fundamental que tiene "lo digital" en "lo real" actualmente. Y la importancia de legitimar las dinámicas que suceden en *lo digital* como campo para no dejar el arte y el pensamiento lejos de la experiencia profundamente ordinaria de estar vivo a principios del siglo XXI.

La apatía digital sobreestimada

Vigilancia y dominios en la red profunda

La segunda década del siglo XXI parece tener mucho más presente el horizonte digital como un espacio en el que discurre su identidad. Y las manifestaciones artístico-culturales que emanan de la web en la era del UGC (*user generated content*, plataformas cuyo contenido es proporcionado por los usuarios) parecen estar cada vez más conscientes de eso. No así de su funcionamiento e implicancias.

Por un lado, observamos que el porcentaje de individuos que generan contenido de todo tipo es el más alto en la historia de la humanidad. Pero las libertades para exhibir arte online parecen muy pocas ante la normalización de la experiencia estética que desafía a los artistas contemporáneos a encontrar formas potentes de expresión en el horizonte digital.

Para pensar el arte en el mundo digital, y sobre todo online, debemos revisar los fundamentos de cibernética, ciberespacio, internet. Porque ¿qué tanto sabemos de la web que usamos todos los días? ¿Qué tanto de nuestra actividad online está siendo registrada? ¿Por quién? ¿Para qué y con qué fines? ¿Son conscientes los artistas y los intelectuales de esto?, ¿se expresan al respecto?

En nuestro uso cotidiano de internet, solo accedemos, aproximadamente, al 5% del contenido que está en la red. Este pequeño porcentaje disponible, que para la mayoría de los usuarios es la totalidad de la red, es lo que se llama "internet superficial" y se caracteriza por ser la porción del contenido online indexado por los motores de búsqueda que proporcionan los sistemas operativos más populares. Hola Google.

Paralelamente, el 95% del contenido total corresponde a lo que se llama "internet profunda" o *deep-web*. Allí hay información no indexada a la que no se puede tener acceso a través de Google, Yahoo o Bing. Más allá de los mitos que dicen que en la *deep-web* solo se compran y venden drogas, se contratan sicarios y hay documentos de la NASA sobre alienígenas, la *deep-web* es un gran HD compartido con información a la que solo acceden los que tienen las rutas específicas y el *know how* para hacerlo. Tener presente esta distribución y acceso al contenido online es fundamental para graficar conceptualmente las dimensiones y alcance del horizonte digital y el net-art contemporáneo. Y por qué parece ser importante retomar la conversación sobre la soberanía, el arte y la identidad en este contexto.

La sensación de libertad y de democratización de acceso y producción de contenido online se empieza a derretir al notar la violencia con la que se nos dispone un contenido específico que se presenta como ingenuamente desplegado.

Al mismo tiempo, entendemos que es lógico que exista una figura como los motores de búsqueda debido a la multiplicación exponencial de contenido digital. Sin filtros, portales y ordenadores, no podríamos hacer el más mínimo uso de todo ese contenido. Pero la pregunta es: ¿a qué costo?

Porque gratis no parece haber nada en la lógica capitalista. ¿Quién realiza ese ordenamiento? ¿Hay un curador en internet? ¿Varios? Todo parecería mostrar que sí, que hay una lógica ordenadora que gobierna. Y lejos de una conjetura paranoica, Google reclama públicamente para sí la misión de organizar *la información del mundo*. En este caso, violencia es curar.

Escriban "pobreza" en Google Imágenes... ¿Creen que esas imágenes que el buscador despliega, en orden, representan la pobreza para ustedes? ¿Creen que eso representa la pobreza para Google? O que Google supone (mejor dicho propone) lo que vos "usuario", con toda la información que viene registrando, interpretaría como ilustraciones de "pobreza" acorde a tu historial, la geolocalización y no lo olvidemos dos factores más: la publicidad paga y su subjetividad. Operan constantemente sobre nuestra noción de realidad en el horizonte digital con fines mercantilistas que no responden más que al lucro de una institución privada.

Pero la sensación de que internet es un espacio público persiste y quizás es hora de repensar esa percepción para operar con mayor independencia en este campo. Porque persiguiendo esos fines lucrativos, que por el momento no serían un problema en sí, Google, Yahoo y todos los motores de búsqueda populares buscan acudir a las demandas de información con *esquemas de satisfacción prefijados en gustos e intereses* que terminan más por confirmar nociones preadquiridas que por expandir o profundizar el conocimiento. Para terminar siendo convertidos, los usuarios, en targets publicitarios (más allá del acceso al contenido que sí ofrecen).

La contracultura digital en la conquista del desierto codificado

El dinero hipergeográfico

Y el análisis en esta dirección, en este contexto, termina impactando de frente con el fundamento más elemental de la economía capitalista: *el dinero*.

Sería imposible completar esta descripción del horizonte digital y su interacción con los otros horizontes sin pensar las consecuencias que tuvo, tiene y tendrá la digitalización del dinero.

Vale aclarar que el dinero siempre fue virtual. Que representa, a través de una abstracción, un valor convenido por la percepción material, social y cultural que se tenga de él, apoyado por los agentes legitimadores de estos símbolos de intercambio en sus diferentes formas. *La digitalización del dinero*, si bien empieza a abrir el juego a fines del siglo pasado, sigue siendo la misma operación simbólica, legitimada prácticamente por los mismos agentes, pero con una materialidad "ligeramente" diferente a un billete o un cheque: un bit. Pero hasta acá, nada nuevo bajo el sol, o sea, bancos y Estados. Economía centralizada.

Ahora bien, ¿qué sucede con la aparición de las criptomonedas digitales alternativas y qué relación podemos establecer con el mundo del arte contemporáneo? Bitcoin, por citar la más popular, es una moneda digital descentralizada, es decir que no está legitimada por ningún gobierno ni emisor único. Se legitima en su matemática. Las transacciones se generan entre los usuarios sin intermediarios y, al ser una moneda encriptada, tanto el emisor como el receptor de la suma indicada permanecen en anonimato [podés cambiar bitcoins por dólares hoy en el microcentro porteño o dólares por bitcoins ahora mismo online].

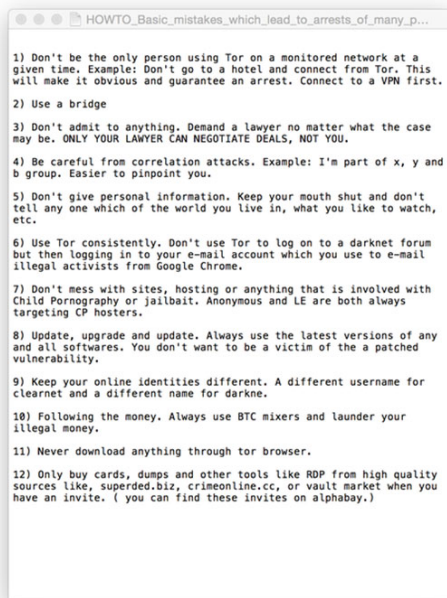
La aparición de una economía descentralizada, que no está administrada ni gestionada por los Estados ni los bancos (nacionales o privados), es un elemento clave para analizar la *política hipergeográfica* y el futuro del mercado del arte. Deep Web Gallery es un proyecto argentino que inauguró la primera galería de arte online en la *deep-web*, que opera exclusivamente en bitcoins y permanece en cierta clandestinidad).

La autonomía y la fuerza de la política gubernamental en el territorio digital y la relación que hay entre las prácticas libres y los cibercrimitos (o ciberguerras) es, sin lugar a dudas, un asunto fundamental para la conformación de Estados o no –estados futuros en todas sus esferas.

Hasta el momento, las economías oficiales no parecen responder con mucha rapidez al asunto mientras las monedas digitales se desarrollan, se multiplican y se legitiman. Pero el arte contemporáneo ya está avanzando en estos terrenos.

!Mediengruppe Bitnik * realizó un proyecto artístico que logra ilustrar bien los puntos que venimos sosteniendo.

La obra se llama *Random Darknet Shopper (RDS)* y consiste en una programación devenida en "Bot" a la que semanalmente se le entrega un crédito de 100 dólares en bitcoins para que aleatoriamente compre artículos o servicios en la *deep-web*. Por ejemplo, compró, por un dólar estadounidense, un archivo de texto cuyo contenido son tips numerados a modo de guía para "no ser arrestado en la deep-web" (<https://www.bitnik.org/r/>).



<https://www.bitnik.org/r/>, 2017

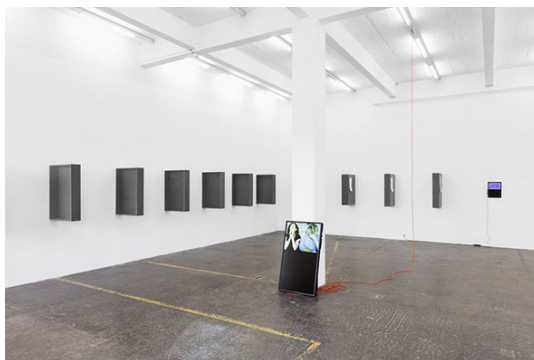
También compró, por un dólar aproximadamente, un tutorial para extraer latas de Coca-Cola de una máquina expendedora sin pagar por ellas. Pero, en otra oportunidad, compró casi dos millones de direcciones de mail norteamericanas por un valor de 100 dólares. Y ahí se pone un poco más serio el asunto. ¿Quién es dueño de nuestra información? ¿Quién tiene acceso a ella y dónde se comercializa? Ya que claramente tiene valor y está en venta.

Random Darknet Shoppers es una obra que empezó en 2014 y al día de hoy continúa y se han realizado ya tres exposiciones con contenido de lo comprado por el Bot:

Ljubljana Edition: Aksioma Institute for Contemporary Art, 24 de febrero-25 de marzo de 2016.

London Edition: Horatio Junior Gallery, 11 de diciembre de 2015-5 de febrero de 2016.

St. Gallen Edition: Kunst Halle St. Gallen, Suiza, 14 de octubre de 2014-15 de enero de 2015.



Exposición de Dark Net Shopper con los objetos adquiridos por el bot.
<https://www.bitnik.org/r/>

Términos y Condiciones de una ontología digital libertaria

Lo que está en el centro de la cuestión es, de alguna manera, el estatuto de ciertas operaciones que los dispositivos contemporáneos nos permiten en términos de metalenguaje. Así como qué respuesta damos desde la cultura y qué implicancias políticas hay al respecto.

Aquella emancipación del ciberespacio que citaba en el inicio del texto nos parece hoy un poco ridícula, pero no por eso debemos dejar de entender el horizonte digital como un campo fundamental de esta hipergeografía que estamos habitando. La batalla simbólica, que es la *real*, se está dando en todos los horizontes y al mismo tiempo. Los que detentan el poder epistemológico de decir qué es "qué" parecen avanzar con ideas cuestionables sobre la privacidad, la identidad, la economía y la belleza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Gibson, William (1986). *Neuromancer*. Bloomfield, MI: Phantasia Press Edition.

Kaganskiy, Julia (2011). "A New Landscape for Digital Art". Online: https://creators.vice.com/en_us/article/a-new-landscape-for-digital-art, 18 de noviembre (consultado el 25/03/17).

Wiener, Norbert (1948). *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: MIT Press.

Williams, Raymond (1980). "Ideas of Nature". En *Problems in Materialism and Culture*. Londres: Verso.

*

!Mediengruppe Bitnik (read - the not mediengruppe bitnik) live and work in Zurich/London. They are contemporary artists working on and with the Internet. Their practice expands from the digital to affect physical spaces, often intentionally applying loss of control to challenge established structures and mechanisms. !Mediengruppe Bitnik works formulate fundamental questions concerning contemporary issues.

Link a la nota: http://untref.edu.ar/rec/num6_dossier_3.php