

CANAL

1

CANAL

CUADERNOS DE ESTUDIOS VISUALES Y MEDIALES

2017

1

ISSN 0719-8825

DOSSIER

MÁQUINAS ARQUEOLÓGICAS

ARCHAEOLOGICAL MACHINES

PROGRAMA DE ESTUDIOS VISUALES Y MEDIALES

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO

ÍNDICE

- 06 | **Editorial**
- 10 | **Presentación al dossier**
- 16 | *Escombros e historia*
Pedro Ignacio Alonso y Hugo Palmarola
- 32 | *La vida en el laberinto de los aparatos técnicos.*
Un contrapunto entre Günter Anders y Vilém Flusser
Breno Onetto M.
- 56 | *La fotografía y el gusano*
Norval Baitello Junior
- 74 | *La apropiación fotográfica del territorio:*
una interpretación tecnoestética
Natalia Calderón y Adolfo Vera
- 90 | *Arqueologías medievales: un diagnóstico de Jussi Parikka*
Joaquín Zerené H.

- 121 | **Documento**
El mundo de lo simbólico – un mundo de las máquinas
Friedrich Kittler
- 159 | **Obra**
Máquina de coser
Demian Schopf
- 171 | **Ensayo**
La técnica, la postpornografía y el feminismo
Alejandra Castillo
- 188 | **Notas de libros**
Arquitectura de las transferencias (2016), **Ingrid Wildi**
Are We Human? (2016), **Beatriz Colomina & Mark Wigley**
- 190 | **Apéndice**
Proyecto Globular [Imágenes de archivo ESO]
Renzo Contreras

O B R A

Máquina de coser

Sewing Machine

Demian Schopf

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Demian Schopf | Artista visual. Doctor en Filosofía con mención en Estética y Teoría del Arte por la Universidad de Chile. Es docente del Instituto de Arte de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Es autor de obras tales como *La nave* (2015), *La ciudad posterior* (2012), y *Máquina cóndor* (2006).

La obra, *Máquina de coser*, se expuso originalmente en la Trienal de Chile 2009, Museo de Arte Contemporáneo, Quinta Normal, Santiago.

Todas las fotografías de esta sección corresponden a Jorge Brantmayer.



Máquina de coser (2009 –en curso) es un sistema interactivo en forma de chat conectado a una impresora y a una máquina de coser. La impresora imprime la totalidad de los diálogos. La máquina de coser borda sólo fragmentos. El chat funciona de la siguiente manera: en el inicio la máquina posee una base de datos estática constituida por cinco *corpus* autorales: la Biblia, las obras completas de Marx, de Freud, de Nietzsche y una base de datos de noticias que cambian a diario (a esta última no cabe llamarla “estática” sino, más bien, “dinámica”). El “espectador” puede formularle a la máquina preguntas relativas al *corpus* que desee mediante una simple selección. El programa “responde” buscando las palabras contenidas en la pregunta en el *corpus* escogido (puede, por ejemplo, buscar cosas conteniendo las palabras “existe” y “Dios” en la Biblia, en *El Capital* o en *La Genealogía de la Moral* (esto depende de la elección de quien conversa con la máquina). Un ejemplo de este procedimiento es el siguiente:

Cony: ¿qué piensa Dios?

Máquina de coser: 11 Luego piensa: Dios lo olvida;

Este es un ejemplo mejor:

Gina: ¿Quién es la reina del cielo?

Máquina de coser: La “Reina del Cielo” es Istar, la diosa asirio babilónica del amor, venerada en Canaán con el nombre de Astarte e identificada con el planeta Venus

Gina: ¿Me puedes proteger desde tu ser, desde tu inteligencia artificial?

Máquina de coser: Ella es más alta que el cielo: ¿qué puedes hacer tú? Es más honda que el abismo: ¿qué puedes entender?

La última respuesta se explica porque la máquina disponía de una lista de conjugaciones del verbo ser en su base de datos, lo cual le permitió asociar “ser” y “es”. Pero la finalidad no es ésa porque la máquina no se conforma con divertir o asombrar, sino que pretende, además, reflejar la condición esencialmente dinámica de los lenguajes naturales. Por eso, en alguna parte del diálogo, el programa le devuelve su pregunta al espectador (le pregunta, por ejemplo, si existe Dios o qué lo que es Dios). También puede preguntarle a un tercero lo que ha preguntado otro. Veamos dos ejemplos:

Máquina de coser: ¿qué es Dios?

Rosenda: nada

Días después se le pregunta lo mismo a un espectador que se hace llamar Ronaldísimo:

Máquina de coser: ¿qué es Dios?

Ronaldísimo: la nada

Como veremos, cuando una pareja de palabras se repite una cierta cantidad de veces en las respuestas del público que ya ha usado la máquina, se empezará a usar esa combinación, o esa palabra, para responderle a la audiencia por venir.

Máquina de coser: ¿Quieres descoser la palabra de Dios?

Alejandra: Sí

Máquina de coser: Enhebra tu pregunta o comentario

Alejandra: Dios sí existe

Máquina de coser: Nada

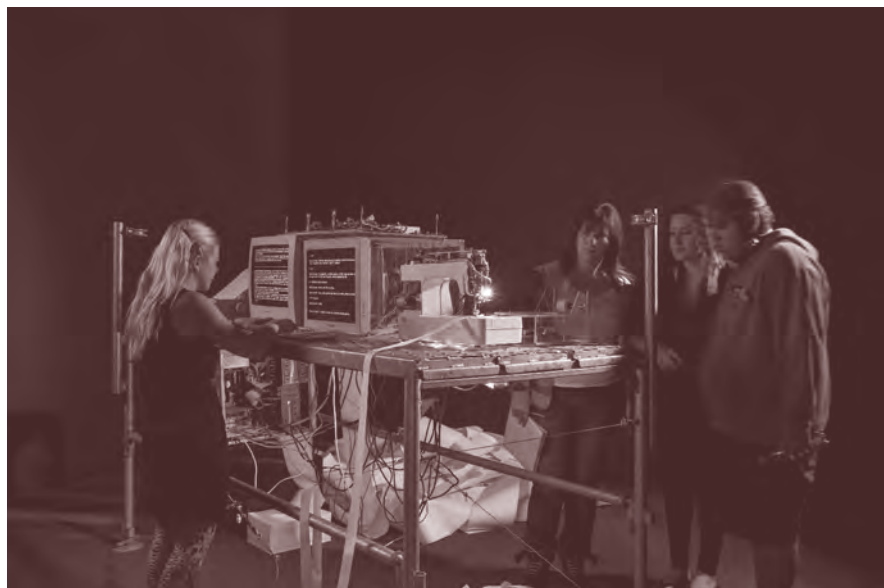
De esta manera, la base de datos dinámica hace depender sus respuestas –y su verdad– del uso que recibe por parte de los espectadores que al interactuar con ella, y sin saberlo, la están programando y configurando constantemente. Juego de lenguaje y forma de vida se condicionan y se retroalimentan mutuamente. Lenguaje y mundo se construyen el uno al otro de forma paralela. Así la máquina, y su cibernética, fungen como un espejo, temporal y finito, de todos y de nadie. Finalmente, en un segundo monitor, se puede leer el siguiente texto de manera permanente:

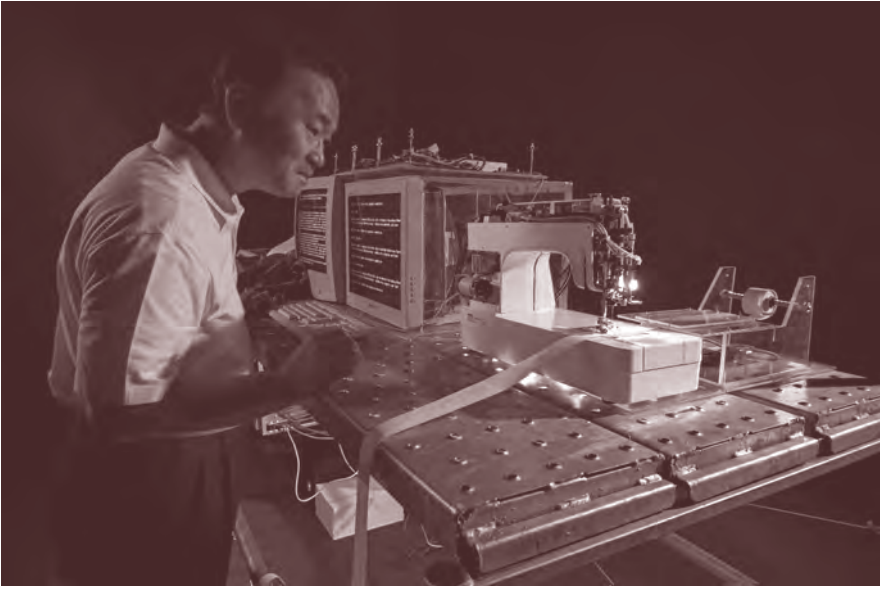
El objetivo de esta máquina de coser es llegar a ser una máquina dia-lógica que mediante el uso inicial del algoritmo empleado para las respuestas, extraídas de las obras del índice mediante un motor de búsqueda –por una parte– y del determinismo de las respuestas preprogramadas –por la otra– haga emerger lentamente, o no tanto, patrones colectivos de respuestas frente a diversos estímulos en forma de chat. Así, se incorpora un principio de causalidad dinámico y emergente a un obra de arte que no termina nunca de constituirse, igual que el mundo.

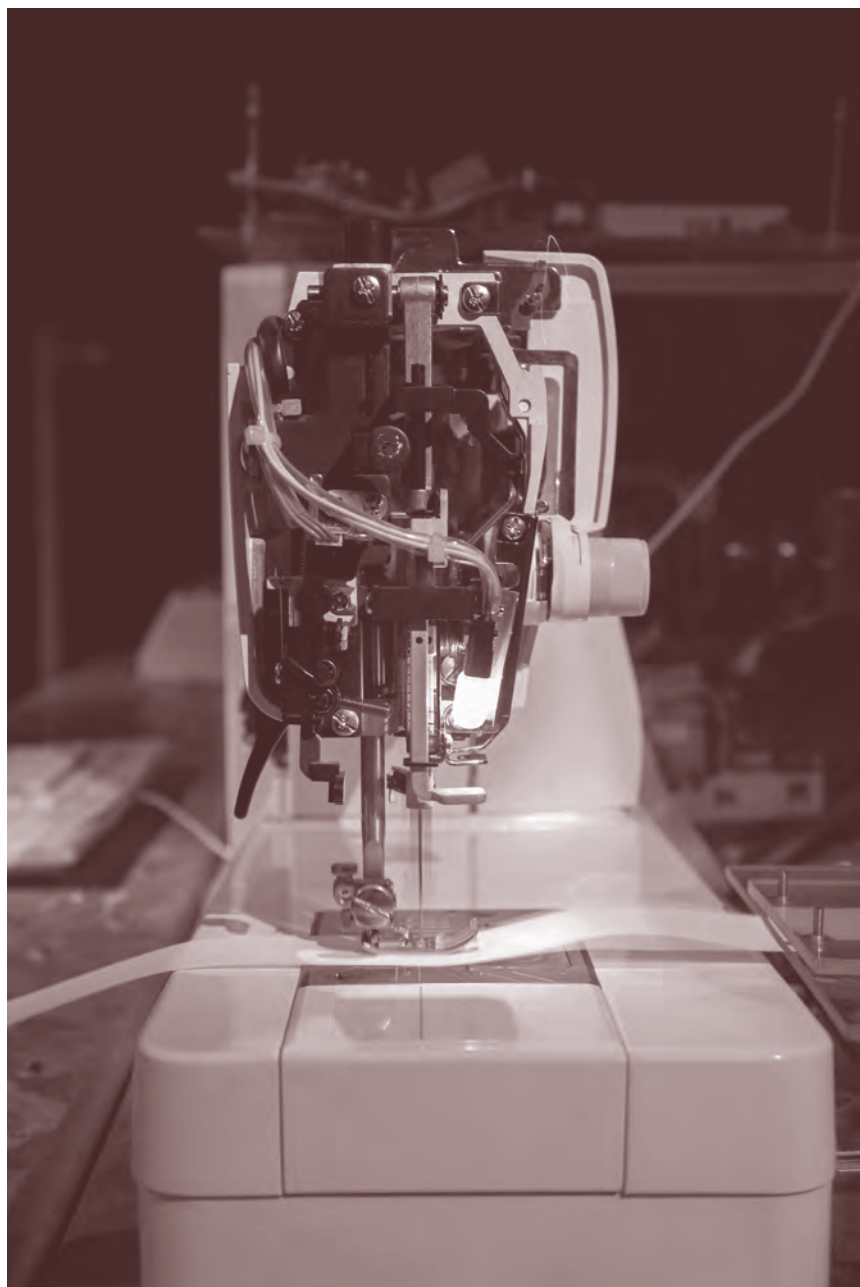
Su título está referido a uno de los paradigmas del arte de vanguardia: el azar. Es una cita a Lautréamont: “bello como el

encuentro fortuito de una máquina de coser y un paraguas sobre una mesa de disecciones”. Entonces, si una de las consignas de los movimientos históricos de vanguardia fue oponer fragmentación a orden; lo que me interesa oponerle a este dechado vanguardista es la (co)emergencia de patrones de ese mundo fragmentado. Este parece ser algo más –o algo menos– que una suma de fragmentos inconexos. Lo único probable, parece ser la formación permanente de estructuras relacionales, a veces efímeras, a veces insoslayablemente singulares en su diferencia, a veces más persistentes, pero difícilmente eternas. Este es –o parece ser– un fenómeno que no sólo afecta a las artes visuales ni a las ciencias humanas y sociales, sino, también, a las ciencias naturales: ¿cómo es que emergió la vida, el Universo y lo orgánico de ese caos inicial llamado el Big-Bang? ¿Cómo de una red neuronal emerge un pensamiento o un sentimiento? Tenemos el privilegio de disponer de un mini universo para poner a prueba estas intuiciones. Ese mini universo es la conjunción entre el lenguaje natural y las personas que usan esta máquina. En el lenguaje ordinario los patrones son fácilmente legibles por cualquier espectador común y corriente; y además expresan, con mediana claridad, estados mentales como sentimientos, pensamientos, deseos y creencias.

Máquina de coser, al igual que su antecesora, *Máquina cóndor* de 2006, nunca fue pensada para persistir en el tiempo o ser conservada. En el espíritu de *Fluxus*, se la concibió como obra procesual, efímera y esencialmente inconclusa e infinita. Es más un procedimiento que un objeto. Se trata de una performance, sólo que realizada por una máquina.









CANAL es una publicación editada por el Programa de Estudios Visuales y Mediales del Departamento de Diseño, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, de la Universidad de Chile

Sitio Web

<http://estudiosvisualesymediales.uchilefau.cl/>

Correo electrónico

programa.evym@uchilefau.cl

Dirección

Portugal 84, Santiago de Chile
Código Postal 8331051

Teléfono

(562) 29783042

Patrocina

Departamento de Diseño, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile
Dirección de Creación Artística (DiCREA)
Vicerrectoría de Investigación y Desarrollo (VID)

Colabora

Área de Nuevos Medios, Departamento de Fomento e Industrias Creativas, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA)

Publicación financiada por el Programa de Apoyo a la Productividad Académica, PROA VID 2016, Universidad de Chile



Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional

Editor general

Dr. Cristián Gómez-Moya

Departamento de Diseño,
Universidad de Chile

Editor asociado

MFA. Diego Gómez Venegas

Departamento de Diseño,
Universidad de Chile

Comité científico

Dr. Joaquín Barriendos

Instituto de Investigaciones Estéticas,
Universidad Nacional Autónoma de México

PhD. Carolina Gainza

Escuela de Literatura Creativa,
Universidad Diego Portales

PhD. Lev Manovich

The Graduate Center,
The City University of New York

MSc. Mario Marchant

Departamento de Arquitectura,
Universidad de Chile

PhD. Eden Medina

Department of History,
Indiana University, Bloomington

Dr. Daniel Opazo

Departamento de Arquitectura,
Universidad de Chile

MSc. Casey Reas

Department of Design Media Arts,
University of California, Los Angeles

Lic. Hugo Rivera-Scott

Departamento de Diseño,
Universidad de Chile

Registro de Propiedad Intelectual

Nº 279.292

ISSN

0719-8825 | versión impresa

0719-8833 | versión electrónica

© de los textos: las/os autoras/es

© de las imágenes: las/os autoras/es

© de las tipografías: Aspira y Adobe Garamond Pro

Diseño editorial

cgm + elissetche | estudio

Santiago de Chile, 2017

Impreso en MAVAL SPA.

CUADERNOS DE ESTUDIOS VISUALES Y MEDIALES

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO

DOSSIER

MÁQUINAS ARQUEOLÓGICAS

ARCHAEOLOGICAL MACHINES

PROGRAMA
ESTUDIOS

VISUALES
MEDIALES