

Notas de caza en Outernet. La incorporación de imágenes después de Internet

Javier Fresneda
Universidad Autónoma de México

Resumen

Este ensayo describe la infiltración de la imagen desde Internet hacia el entorno cotidiano, algo que comienza a denominarse Outernet. Sin embargo, este desplazamiento hacia el espacio físico (arquitectónico, urbano, geológico) se realiza priorizando el carácter técnico-informativo de la imagen, algo que reduce al cuerpo a situaciones estacionarias y disociadas. Desde este punto de partida planteamos una situación paralela en la que presentamos al cuerpo como transductor entre dispositivos y entornos proveedores de imagen. Pensaremos Outernet desde su relectura como un Wilderness de baja fidelidad; un paisaje híbrido donde el cuerpo puede cazar e incorporar imagen de un modo salvaje, no enteramente racional, que aquí denominamos investigación performativa. Virando la intencionalidad de nuestros movimientos, desplegamos un campo de relaciones en donde la imagen es distribuida entre el cuerpo, el dispositivo y el entorno.

Palabras clave: Internet, *Outernet*, *Wilderness*, paisaje, cuerpo, cazador, incorporación, investigación performativa

I. Salpicaduras de Internet sobre el mundo

Comenzamos a escuchar la infiltración de un nuevo término, *Outernet*, que define la expansión de Internet fuera de los límites del entorno *online* (Rehder y Hentschel, 2010). A pesar de la connotación comercial del término, *Outernet* bien pudiera definir en otro momento el conjunto heterogéneo de implementaciones de imagen técnica hacia dispositivos de realidad aumentada o geolocalización, por nombrar unos pocos. *Outernet* se basa en la inoculación de información *visible* [1] –que demanda atención mientras aporta conjuntos de datos descifrables– en objetos gracias a un dispositivo adecuado: lentes, pantallas o cámaras que añaden nuevas capas de información visual a zonas espaciales específicas. A primera vista, las aplicaciones de *Outernet* revelan una verdadera fusión entre nuestros entornos circundantes *offline*, comúnmente –aunque cada vez menos– aceptados como *la vida real*, y las funciones digitales disponibles para dichos entornos. Las distinciones entre *online* y *offline* parecen sufrir un desplazamiento desde la mediación computerizada en la comunicación hacia la no distinción entre lo real y lo virtual (Papaiannaou, 2010: 3). Aquí equiparamos *offline* al término AFK (*away from keyboard*, lejos del teclado) descrito en el documental de Simon Klose TB AFK como una variación posterior del término IRL (in real life, en la vida real). De este modo, AFK describe un modo particular de ausencia temporal en el moramiento online. Es la suspensión temporal de la interacción con dispositivos al tiempo que mantiene dichos dispositivos latentes [2]. Por lo tanto, *offline* (la vida real) es una diferencia de medida en la cercanía o lejanía a los dispositivos y sus imágenes, pero nunca una ausencia de ellos.

Si las imágenes técnicas de *Outernet* ocupan precisamente el ámbito de aquello que anteriormente se nos daba a ver, la imagen informativa es literalmente panelada y superpuesta. La separación entre humano y no-humano, descrita en otros casos (Bennet 2010: 10; Harman 2009: 13; Latour 1996: 136), se reduce aquí técnicamente desde la presencia o ausencia de información.

En la puesta en práctica del *Outernet*, la imagen no se muestra, sino que se ejerce instrumentalmente. La técnica que se despliega aquí no es la *techné* interesada en tener práctica, entenderse, estar, “llevarse-con” (Heidegger, 1973: 13), sino que es reducida hacia la notificación basada en la producción formal de signos. Así, esta técnica instrumental no sólo anticipa y determina técnicamente el conocimiento –en tanto método, dispositivo y laboratorio– (Latour, 1993) sino también lo decible. La puesta en escena de Internet como señalética, ampliación arquitectónica o geolocalización deviene acompañada de una reducción de lo decible y lo visible hacia signos de información técnica. En paralelo, la sobrea-bundancia de imagen se acompaña de una reducción de nuestro llevarnos-con-ellas. *Outernet* define, por tanto, una restricción en la ecología de la imagen [3], en sus políticas de alteración y redistribución. Pero también pudiéramos tomar prestado el término para husmear en Internet cuando éste se encuentra *lejos del teclado*. *Outernet* pudiera ser Internet cuando se encuentra *afuera* de Internet en tanto método y formato. Para ello nuestra relación debe ampliarse desde la interacción estacionaria hacia relaciones en las cuales nuestro cuerpo es desplegado y en donde la imagen después de Internet [4] salpica al mundo como relación abierta desde su ámbito estético y objetual (Douglas, 2011; Lonergan, 2008; Olson, 2008). Para ello nos distanciaremos de las acepciones del arte *new media* que priorizan tendencias como la representación numérica y el método matemático (Manovich, 1999: 49). Reconoceremos a la imagen *Outernet* como aquello que no sólo cohabita entornos *online* y *offline*, sino que también nos permite incorporar [5] las propiedades bajo las cuales la imagen negocia acuerdos entre humanos y no-humanos. Desde esta premisa, describimos *Outernet* como las relaciones en donde la imagen después de Internet es incorporada y traducida por un cuerpo que participa dinámicamente. Sin erigirse como eje, la incorporación de entornos *online* y *offline* posiciona al cuerpo a distancias discretas y cambiantes de entornos y dispositivos, de humanos y no-humanos.

II. Imágenes salvajes y Wilderness de baja fidelidad

Echemos un vistazo ahora al entorno generado desde las relaciones entre el cuerpo y los dispositivos. Como hemos comentado antes, las relaciones del cuerpo con el *offline* no presuponen una ausencia de dispositivos, sino una distancia no recíproca y en gradiente hacia o desde ellos. En esta topología propuesta, estas diferencias de distancia también denotan diferentes escalas colectivas de naturalezas-culturas [6] que son diferenciadas de la doble separación entre la sociedad de los hombres-entre-ellos y la naturaleza de las cosas-en-sí-mismas (Latour, 1993: 107). La imagen *Outernet* es salpicada hacia redes híbridas que cancelan la distinción entre no-humano, naturaleza, humano y cultura, y en donde el humano es comprendido como un set de relaciones y alianzas, como un cambio adaptativo o *morfismo* (Latour, 1993: 137). Estas relaciones entre imagen, humanos y no-humanos se despliegan operativamente; son trenzadas no exclusivamente desde lo digital y en ellas el cuerpo participa como traductor analógico, introduciendo pautas de lectura como movimiento, pensamiento, sensación o percepción (Massumi, 2008: 140). Los escenarios de estas relaciones serán zonas donde ocurran ali-

anzas entre imagen y topología, entre la información y su vibración (Massumi, 2008: 137). El entorno propicio para estas relaciones es irreducible a su representación numérica o descriptiva y, desde luego, no es exclusivo de los humanos y sus huellas. Este entorno es explorado por un cuerpo que, al hacerlo, sintoniza con zonas de esa topología; algunas descriptibles, otras sólo accesibles mediante una incorporación que no sólo es no-racional, sino que *introduce* la topología en el cuerpo.

Utilizaremos aquí la noción *Wilderness* [7] para referirnos a aquellos lugares que escapan en mayor o menor medida a la injerencia humana. *Wilderness* describirá zonas que mantienen una simultaneidad entre sensualidad y opacidad y cuyas áreas no-humanas son accesibles en la medida en que el cuerpo pierde también parte de su humanidad. Desde este *Wilderness* no del todo conocido ni antropizado pudiéramos relacionarnos con la imagen *Outernet* como una ecología no-humana, no dependiente totalmente de nuestra presencia, no reducible a un significado.

Ya sea por el carácter de su circulación –irreducible a su digitalización– o bien por su participación en procesos no humanos –de traducción o almacenamiento–, la imagen en *Outernet* adquiere cierta opacidad a su documentación; lo decible de la imagen aquí es un escurririzo contenido en *fuga*.

Pensar el estatus de la imagen *Outernet* en el entorno *offline* lleva a integrar la experiencia del cuerpo en un paisaje-forma, que sobrevive a la mirada –o a su ausencia– manteniendo una *fisionomía* (Besse, 2010: 121). Las experiencias se distribuyen entre lo que vemos y lo que se da a ver, entre el posicionamiento corporal hacia la imagen y el alumbramiento de la misma, que ocurre incluso sin nuestra presencia. Sin embargo, este posicionamiento del cuerpo debe darse *en movimiento*, en una dimensión que elude su reducción a mera información técnica. De otro modo, el movimiento estará subordinado a trayectorias, a puntos de inicio y de final cuantificables que no añaden “nada en absoluto, múltiplos de cero” (Massumi, 2008: 3). Como término que se nutre del *Wilderness*, el *Wildness* (salvajismo) (Snyder, 1990) nos describe las intensidades con la que se producen las relaciones entre lo humano y lo no-humano. Es el resalte de un contexto inscrito en el *wilderness*. En la medida en que no puede haber un *wilderness* sin cierta presencia humana (incluso como indicio, nombre, rumor o localización), tampoco podemos desvincular al *wildness* de nuestros cuerpos. Las respuestas que, como cuerpo mamífero, acontecen sin participación del intelecto (respirar, tener vértigo o pánico, etc.), son estados *salvajes* incorporados. Nuestros cuerpos son así, “salvajes” (Snyder, 1990: 23), y permanecen a una cierta distancia de los enredos entre humanos y no-humanos. El salvajismo de nuestros cuerpos es el rango común, el filo de personalidad [8] que abre el recorrido sobre la imagen *Outernet*. Por otra parte aparecen tensiones que se dan entre el acceso corporal a la topología del *Outernet* –en donde el entorno y la imagen se fugan del control humano– y las relaciones culturales que allí acontecen. Debido a ello, la imagen *Outernet* se nos muestra precisamente como un *wilderness* de baja fidelidad. Encontramos huellas, restos y ruinas. La no-humanidad de *Outernet* sólo se suscita por comparación desde nuestros asentamientos en Internet, que son nodos y *limes* simultáneamente. Incluso si las relaciones con el dispositivo son problemáticas, no dejan de ser culturales, ya que despliegan al cuerpo como traductor híbrido en un paisaje de imagen y sensación en bruto similar al paisaje del cazador-recolector descrito por Ingold (2000: 47). Los cazadores-recolectores participan de un intercambio con el espacio no-humano bajo un modo particular de recolección, en donde lo cazado no es capturado sino que,

más bien, se nos ofrece. La caza no se entiende, pues, como un acceso intencional al entorno, ni como extracción de recursos, sino como moramiento temporal desde la visión y el movimiento que amplían un conocimiento íntimo del entorno. Invertir tiempo en estas zonas, incluso si retornamos sin capturas, jamás es tiempo perdido [9]. Esta participación desde la incorporación con lo no-humano ocurre en otro ámbito en el cual somos “objetos biológicos antes que sujetos culturales, esto es, organismos antes que personas” (Ingold, 2000: 60). El moramiento no sólo transforma al humano en sus virajes de ida y vuelta desde lo cultural a lo salvaje, sino que lo hace compatible con el salvajismo mismo. Al integrarse en la práctica cultural comunitaria del intercambio (*sharing*), los cazadores retornan a un estado humano [10] (Ingold, 2000: 44). Acontece aquí una suerte de *carnosidad* de la experiencia que permite sentir, superando la comprensión de lo que vemos hacia afectos de bienvenida o rechazo, hacia experiencia incorporada. Cazar imagen implica *aceptar* el modo salvaje en que un Internet salpicado al mundo se despliega.

III. Dispositivos engañados y presentación performativa

Hasta ahora hemos visto de qué manera la imagen *Outernet* permea hacia un contexto *offline* que no requiere de su reducción a la información digital, y en donde el cuerpo –y su carácter salvaje– es co-partícipe de un paisaje no del todo antropizado que nos permite traducir la imagen. Sin embargo, urge pensar no sólo qué sucede con la imagen *Outernet* –comprendida ahora como una imagen que se constituye en su distribución a lo largo del dispositivo, el entorno y el cuerpo– sino pensar, también, nuestra relación con los dispositivos que participan de este proceso. Para ello vamos a husmear una posibilidad, en la cual el cuerpo parece desdoblarse en su relación con el dispositivo –*lo engaña*– ya que, mientras se aleja de su respuesta intencional hacia el dispositivo, éste continúa siendo informado.

Aceptamos nuestro acceso a Internet y sus dispositivos desde los residuos de movimiento (Massumi, 2008: 17) que se derivan de la idea de posición; el cuerpo informa técnicamente al dispositivo. Estos movimientos posicionales se encuentran depurados a través de la repetición, aunque están limitados hacia la obtención de un efecto o resultado (Massumi, 2008: 34). Podemos cancelar nuestras proyecciones –como hablar– o enmarcar nuestra vista, pero finalmente los dispositivos exigen ser disparados (*triggered*) desde nuestros cuerpos. Si bien la relación contextual con Internet es amigable, por otra parte es físicamente disciplinaria. El confinamiento del cuerpo a una situación estacionaria continúa mediante la localización cuasi-objetiva de las sensaciones táctiles en el cuerpo. Lo táctil resume al cuerpo como tacto; suplanta al cuerpo en su despliegue al mundo. Esto modifica el carácter de nuestro cuerpo “*no como algo que es, sino en tanto algo que se tiene*” (Carman, 1999: 206). El cuerpo no se inscribe en el mundo, sino que es un mediador entre una conciencia y una realidad externa. El cuerpo queda reducido a carcasa, la mano al teclado y la percepción a la información.

Pero quitemos la mesa, la silla, la computadora, la pantalla, los altavoces... y mantengamos al cuerpo efectuando exactamente el mismo rango de movimientos en su gestión de dispositivos. Retiremos por un momento el televisor, la computadora, el sistema de reconocimiento de movimiento... y continuemos jugando al béisbol. La situación que resulta es la de un cuerpo despojado de su contexto informati-

vo-técnico. Un cuerpo sin intencionalidad consciente. Un cuerpo que, al perder su diálogo técnico con la imagen, es desnudado en el *offline* como presentación del proceso mismo y cegado en su imposibilidad de desplegarse en un mundo sin dispositivos. La problemática no reside en el cuerpo, sino en lo que sustenta estos dos estados de presentación y representación del mismo. Mientras el segundo –la representación– evoca las ausencias, o las invoca como cosas alejadas de nuestros cuerpos (Morse, 1998: 156), el primero –la presentación– nos remarca un cambio y, por lo tanto, nos inscribe desde el cuerpo hacia un entorno en modificación (Arlander, 2013). Esta inscripción se realiza en tanto conexión energética con un paisaje que, en la medida en que es afectado por nuestra presencia, reparte el agenciamiento [11] más allá de nuestro cuerpo. El paisaje y el cuerpo participan aquí de un proceso que Arlander (2013) –siguiendo a Haseman (2006) y Bolt (2008)– define como “investigación performativa” (p. 1), donde no se investiga un fenómeno, sino que éste es creado o formado; es un evento en el cual se actúa sobre el mundo. Para investigar afectivamente estas relaciones no renunciamos a los dispositivos, sino que éstos son redistribuidos hacia eventos –relaciones– no restringidos por sus cualidades técnicas o digitales. No olvidemos que obtenemos acceso a lo real incrementando el número de mediadores y eliminando las capas de distinción perceptual (Harman, 2009: 76).

En el filme de John McTiernan *Predator* (1987), un cazador alienígena aterriza en la selva centroamericana con el propósito de recolectar humanos. Como elemento fundamental en su estrategia, el cazador dispone de un dispositivo que le permite incorporar el entorno circundante. Al activarlo, el cuerpo del cazador es bañado con la imagen de la selva. Lo llamativo del caso es que en su incorporación casi mimética, el cazador y el entorno pasan a ser la misma cosa: la selva. Prueba de ello es que, en cierto momento del filme, los humanos, en su intento por descubrir a la criatura, comienzan a ametrallar la selva. La vegetación es literalmente talada a balazos, como si la eliminación de la imagen de la selva eliminase al mismo cazador. Posteriormente, una joven es interrogada sobre el secuestro de un humano por parte de la criatura. Ella tan sólo acierta a responder: *la selva se lo llevó*. La selva es prolongada mediante el cuerpo del cazador; la incorporación de la imagen se realiza mediante la sobreidentificación de la misma, una suerte de *exageración* que sin embargo no produce separación sino hibridación. Efectivamente el cuerpo pasa a ser selva también, pero ¿de qué manera esto permea hacia el dispositivo? La película nos muestra un ejemplo aún más audaz. Una de las víctimas fugitivas del cazador –Arnold Schwarzenegger–, descubre que la visión de la criatura está informada por el calor que emiten los cuerpos. En cierto momento del filme, el fugitivo emerge del agua y se refugia en un manglar cercano, cubriéndose con el lodo de la orilla. El descenso en la temperatura de su cuerpo lo vuelve indetectable para el dispositivo, mientras la posición del cuerpo se adapta a las raíces del manglar. Este cuerpo prolonga la imagen *offline* también hacia el dispositivo, que resulta informado del cuerpo pero no de su calor. En este caso, el cuerpo elude su reducción al registro digital –dado que no informa al dispositivo– aunque eso no le evita ser parte de su imagen. El movimiento de los cuerpos juega un interesante rol durante todo el filme; si bien vuelve al cazador detectable para los humanos –puesto que su movimiento singulariza su cuerpo en su incorporación de la selva–, no sucede lo mismo con el fugitivo, ya que es su ausencia de temperatura corporal la que lo mantiene indiferenciado hacia el dispositivo. Su movimiento, si bien es detectable, ya no es identificable por el dispositivo que asume cualquier movimiento –como la rama de un árbol– como el cuerpo del fugitivo.

Predator es sólo una entre muchas ecologías performativas que convocan distintos contextos para su circulación: cuerpos salvajes, imágenes salpicadas –¡y cazadas!– desde Internet, humanos y dispositivos técnicos. Desde la incorporación de la imagen en nuestro movimiento, proponemos al cuerpo como un navegante energético (Arlander, 2013: 15). Esta navegación atiende no sólo a la circulación de estas imágenes después de Internet, sino a su capacidad auto-explicativa, tal y como lo describe Marisa Olson (2013) en su propuesta de una “filosofía de la imagen” más allá de la representación verbal [12]

*

La imagen *Outernet* se constituye como algo que atraviesa diversas traducciones entre los dispositivos, el cuerpo y la topología salvaje, no-humana, del entorno *offline*. El entorno es desplegado como un *Wilderness* que participa tanto de los no-humanos como del cuerpo salvaje del cazador de imagen. Los dispositivos son *debilitados* desde su énfasis en el contenido informativo de las imágenes hacia otras propiedades –color, línea, vector– que transforman kinestésicamente este boceto. Habitamos, por tanto, una ecología de imagen y cuerpo, de salvajismo y dispositivos, que participa también del modelo del mundo propuesto por Harman (2013: 44), en donde su acceso requiere de una poética particular que atienda a “un mundo real más profundo de a lo que tenemos acceso, fragmentado desde el principio en individuos [...] accesible a través de la alusión más que por el contacto directo”. Como hemos visto, el cuerpo, desprovisto de un finalismo consciente, mantiene su relación física con la imagen despojada de su vocabulario técnico, explorándola performativamente. El cuerpo salvaje en movimiento invoca umbrales de engaño que permiten que el dispositivo actúe, liberando al cuerpo de su respuesta hacia lo digital. Mantener el movimiento formalmente en su desvío desde la intencionalidad –de la consciente hacia la motora– hace que *la imagen sea informada desde el cuerpo*, ya que continúa expuesta a un movimiento corporal al cual puede acceder. Mientras, el movimiento del cuerpo es desplegado en el *offline*. El recorrido de este cuerpo colabora no sólo a cazar imagen, sino a ser *imagen y entorno*. Para el cazador que rastrea rutas de imagen, el movimiento no sólo es continuo; él mismo es el movimiento (Ingold, 2007: 75). Quien incorpora las imágenes después de Internet es quien las recorre. El cazador es territorio.

Bibliografía

- “AFK” (2013). ComputerHope.com. Página web recuperada el 5 de agosto de 2013, disponible en <http://www.computerhope.com/jargon/a/afk.htm/>.
- Arlander, A. (2013), “Performing landscape” (Performativizando el paisaje), Total Art. Página web recuperada el 4 de mayo de 2013, disponible en <http://totalartjournal.com/archives/3201/annette-arlander/>.
- Bennet, J. (2010), *Vibrant matter: A political ecology of things* (Materia vibrante: una ecología política de las cosas), Durham y Londres, Duke University Press.
- Besse, J.M. (2010), *La sombra de las cosas: sobre paisaje y geografía*, Madrid, Biblioteca Nueva.

- Bolt, B. (2008), A performative paradigm for the creative arts? (¿Un paradigma performativo para las artes creativas?) Working Papers in Art and Design, 5. Página web recuperada el 4 de junio de 2013, disponible en http://www.herts.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0015/12417/WPIAAD_vol5_bolt.pdf
- Carman, T. (1999), "The body in Husserl and Merleau-Ponty" (El cuerpo en Husserl y Merleau-Ponty), *Philosophical Topics*, 27 (2): 205-224.
- Debate, R. (2008), "Interview with Marisa Olson" (Entrevista con Marisa Olson), *We-Make-Money-Not-Art.com* (3), 28 de marzo. Página web recuperada el 2 de marzo de 2013, disponible en <http://we-make-money-not-art.com/archives/2008/03/how-does-one-become-marisa.php/>.
- Doulas, L. (2011) "Within Post-Internet, part one" (Dentro del Post-Internet, primera parte), *Pool.info*, 6 de abril. Página web recuperada el 22 de agosto de 2013, disponible en <http://pooool.info/within-post-Internet-part-i/>.
- Harman, G. (2009), *Prince of networks: Bruno Latour and metaphysics* (El príncipe de las redes: Bruno Latour y la metafísica), Melbourne, Re.Press.
- Harman, G. (2013), Además opino que el materialismo debe ser destruido, Mérida, Cocompress. Edición original (2010): "I am also of the opinion that materialism must be destroyed", *Environment and Planning D: Society and Space*, 28(5), 772-790.
- Haseman, B. (2006), A manifesto for performative research (Un manifiesto a favor de la investigación performativa). *Media International Australia incorporating Culture and Policy*, volumen monográfico "Practice-Led Research" (118): 98-106.
- Heidegger, M. (1973), *The question concerning technology* (La pregunta por la técnica), New York y Londres, Garland Publishing.
- Ingold, T. (1980), *Hunters, pastoralists and ranchers: Reindeer economies and their translations* (Cazadores, trashumantes y ganaderos: las economías de los pueblos dedicados al pastoreo de renos y sus traslaciones), Nueva York, Cambridge University Press.
- Ingold, T. (2000), *The perception of environment* (La percepción del entorno), Londres y Nueva York, Routledge.
- Ingold, T. (2007), *Lines: A brief history* (Líneas: una historia breve), Londres y Nueva York, Routledge.
- Klose, S. (2012), TPB AFK. Documental online, recuperado el 12 de agosto de 2013, disponible en <http://watch.tpbafk.tv/>.

- Latour, B. (1993), *We have never been modern (Nunca hemos sido modernos)*, Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Manovich, L. (2001), *The language of new media (El lenguaje de los nuevos medios de comunicación)*, Cambridge, MA, The MIT Press.
- Massumi, B. (2008), *Parables for the virtual: Movement, affect, sensation (Parábolas para lo virtual: movimiento, afecto, sensación)*, Durham y Londres, Duke University Press.
- Morse, M. (1998), *Virtualities: television, media art, and cyberculture (Virtualidades: televisión, arte multimedia y cibercultura)*, Bloomington, Indiana University Press.
- Olson, M. (2008), "Lost not found: The circulation of images in digital visual culture" (Perdido[,] no encontrado: la circulación de imágenes en la cultura visual digital), *Words Without Pictures*, 18 de septiembre. Página web recuperada el 2 de marzo de 2013, disponible en <http://uncopy.net/wp-content/uploads/2011/01/olson-lostnotfound.pdf/>.
- Olson, M. (2013), *Arte PostInternet*, Mérida, Cocompress. Edición original (2013): "Post-Internet: Art after the Internet", *Foam, International Photographic Magazine* (29), 59-63. Página web recuperada el 20 de noviembre de 2013, disponible en <http://issuu.com/foam-magazine/docs/all/>.
- Olson, S. (2001), *The meaning of landscape (El significado de paisaje)*, Minneapolis y Londres, University of Minnesota Press.
- Papiannaou, T. (2010), *A research paper on Internet's use: Online & offline connections (Un trabajo de investigación sobre el uso de Internet: conexiones online y offline)*. Página web recuperada el 23 de junio de 2013, disponible en http://www.academia.edu/518715/Internets_Use_Online_and_Offline_Connection/.
- Penny, S. (2013) "Trying to be calm: Ubiquity, cognitivism, and embodiment" (Intentando estar en calma: ubicuidad, cognitivismo e incorporación). En Ulrik Ekman (Ed.), *Throughout: Art and culture emerging with ubiquitous computing (Por todas partes: arte y cultura emergiendo con la computación ubicua)* (pp. 263-277), Cambridge, MA y Londres, The MIT Press.
- Rehder, T. y Hentschel, R. (2010), "The Outernet, say hello to the wild world web" (El Outernet; saluda al Internet salvaje). *Trend One*. Página web recuperada el 16 de mayo de 2013, disponible en <http://www.trendone.com/Outernet.pdf/>.
- Shephard, P. (1997), *The cultivated wilderness (La naturaleza salvaje cultivada)*, Cambridge, MA y Londres, The MIT Press.
- Snyder, G. (1990), *The practice of the wild (La práctica de lo salvaje)*, San Francisco, North Point

Press.

Notas

[1] Enlazamos aquí lo visible –y lo invisible– a lo ubicuo: “uno es industrial y encajado, invisible de hecho y accesible por los expertos. El otro es un bien de consumo, muy visible y demandante de atención, aunque ofrece sin embargo sofisticadas recolecciones de datos” (Penny, 2013: 266).

[2] “En sesiones de chat y juegos, AFK es una manera de hacer saber a los demás que estás lejos del teclado y no vas a responder a ninguna conversación o acción” (AFK, 2013).

[3] Continuamos la lectura latourniana de la noción ecología implementada por Bennet (2010) en donde la distinción naturaleza-cultura se rechaza (también por Harman [2009: 13]) en favor de una colectividad conformada por elementos humanos y no-humanos. En esta ecología naturaleza y cultura cohabitan en calidad de actantes: “Que es un intento, al igual que en la acción conjunta, de husmear el espacio entre la idea de la acción y la idea de la intencionalidad humana” (Bennet, 2010: 103).

[4] Situaremos después de *Internet* (Post-Internet) en su proximidad a la modernidad (Olson, en Debate, 2008), donde las condiciones de la descripción crítica del objeto son el objeto: “Mucho más interesante que la vida y la muerte de esta nomenclatura son los cambios que atestigua. Llamar a algo post-cosa es decir que la cosa es ella misma precisamente gracias a la cosa” (Olson, 2013: 61).

[5] “Internet ha cambiado nuestra forma de entender, contextualizar, comisariar, apreciar, crear y criticar arte. Todo el arte estará muy pronto –si no lo está ya– en vías de la plena incorporación, transición, revelación, encarnación o explotación de estas propiedades” (Douglas, 2011).

[6] “[N]adie ha oído hablar nunca de un colectivo que no movilice cielo y la tierra [...] junto con cuerpos y almas, propiedades y leyes, dioses y ancestros, poderes y creencias, bestias y seres de ficción” (Latour, 1993: 107).

[7] Nos alejamos aquí de las acepciones del *wilderness* en términos patrimoniales o costumbristas “Para muchos hombres, vivir el *wilderness* es una necesidad inherente, un patrimonio de los tiempos en que sus antepasados fueron una parte de él” (Olson, 2001: 53), y de las que lo reducen hacia un paisaje contemplativo, denominándolo “*Wilderness Landscape*”. (Shepherd, 1997: 100).

[8] La personalidad no es tanto una declaratoria de humanidad, sino que lo humano es uno de los múltiples rasgos externos de personalidad. Así, “[n]o hay diferencia significativa si interpretamos acciones animales en términos humanos o acciones humanas en términos animales” (Ingold, 2000: 50).

[9] Abriríamos aquí una franja de pensamiento donde imaginar acercamientos sensibles a la presencia de lo no-humano (Bennet, 2010: 39). Quizás una ética de actuación mutua, de relaciones híbridas ent-

re cuerpo, imagen y entorno nos facilitaría modos de transformaciones recíprocas, similares a las que acontecen durante la alimentación (Bennet, 2010: 74).

[10] La prioridad de las sociedades cazadoras descansa en la defensa de modos de traducción colectiva: “lo más característico de las sociedades cazadoras en todo el mundo no es el énfasis en la acumulación, sino en su anverso: el compartir la presa” (Ingold, 1980: 148).

[11] Distanciamos el antropocentrismo del término hacia su ampliación latourniana, descrita aquí por Bennet (2010: 21): “en realidad, un actante nunca actúa solo. Su eficacia o agenciamiento dependen siempre de la colaboración, la cooperación o la interferencia interactiva de muchos cuerpos y fuerzas”.

[12] “Si nos queremos meter a diseccionar el asunto, podríamos llamarla una filosofía de la imagen post-ekfrástica: una que sólo es posible tras entender que las imágenes son capaces no sólo de ilustrar y describir, sino también de teorizar por sí mismas, incluso en sus propios términos; incluso cuando se reconocen a sí mismas por primera vez” (Olson, 2013: 62)

