

Codex

Codex



Leonardo Martín Blanc

Universidad Provincial de Córdoba

Facultad de Educación Física

Córdoba, Argentina

leonardo.martin.blanc@gmail.com



<https://orcid.org/0000-0002-0271-9559>

Recibido: 19/02/2023 - Aceptado: 17/06/2023



<https://doi.org/10.55443/artilugio.n9.2023.42253>



<http://id.caicyt.gov.ar/ark:/s2408462x/kiyg910t7>

Resumen

En la era de la Big Data, los caracteres ordenados sistemáticamente nos enseñan nuevas formas de ser, de sociabilidad y también de control y vigilancia total. Codex es el resultado de un largo proceso personal y creativo, cuya forma de expresión es el dibujo abstracto -grafito sobre papel- basado en códigos contemporáneos.

Palabras clave

*código, tecnología,
memoria, dibujo,
abstracto*

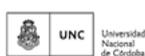
Artilugio, número 9, 2023 / Sección Indeterminación / ISSN 2408-462X (electrónico)

<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ART>

Centro de Producción e Investigación en Artes, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba. Argentina.



EdFA Editorial de la
Facultad de Artes



Abstract

In the era of Big Data, systematically ordered characters teach us about new ways of being, sociability and also total control and surveillance. Codex is the result of a long personal and creative process, portrayed as abstract drawings (graphite on paper) based on contemporary codes.

Key words

*code, technology,
memory, drawing,
abstract*

INTRODUCCIÓN

Considero que los procesos creativos son impulsados por una fuerza interior que brota en momentos incómodos y desesperantes. Este es mi caso con *Codex*, la obra que brotó en medio de una agitación emocional.

Los largos períodos de conexión a internet, la inmediatez de los mensajes de teléfono, el abrumador bombardeo de imágenes y la saturación de información me genera una continua ansiedad. La sociedad contemporánea exige atención plena en el mundo digital. Actualmente, relacionarnos o alcanzar muchas de las necesidades cotidianas, como obtener un turno médico, estudiar, conseguir trabajo, etc., demanda inexorablemente la manipulación de datos, códigos y pantallas digitales. El solo hecho de tener que ingresar una nueva contraseña me genera estrés. ¿Cómo afecta el uso continuo de las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTIC)? ¿Cómo son utilizados nuestros datos y qué lugar ocupa el arte en este fenómeno? He aquí una problemática que afecta inadvertidamente a gran parte de la población mundial.

DESARROLLO

La primera lectura que me acercó a la reflexión sobre trastornos y malestares provocados por el uso continuo de tecnologías omnipresentes fue *Modernidad líquida* de Zygmunt Bauman (2015). El sociólogo y filósofo de origen polaco nos explica que las redes pueden ser muy útiles

y también una trampa, al someternos a una conexión permanente, con intercambios de datos cada vez más grandes y veloces. En la era del dataísmo¹, el significado que prevalece es el Big Data², el internet y la inteligencia artificial. Harari (2016) advierte que la tecno-religión “no venera ni a dioses, ni al hombre, adora datos y el flujo libre de información” (p. 520).

Además de los malestares personales provocados por el uso continuo de las NTIC, subyace otra inquietante problemática relativa a la gestión de metadatos. ¿Será que estamos perdiendo poder sobre la capacidad de tomar decisiones? Harari (2016) argumenta que los sistemas Big Data pueden llegar a conocer mejor a uno que uno mismo, desplazando la autoridad de las personas al procesamiento de algoritmos dentro de la Big Data. Si la toma de decisiones es un proceso eminentemente humano que solo se puede llevar a cabo a través de la corteza prefrontal, a partir del advenimiento de la Big Data, las nuevas inteligencias artificiales eligen por nosotros entre múltiples opciones para tomar decisiones exactas. El poder es cedido a los algoritmos, ergo, a las manos que gobiernan dichos algoritmos. Emplear datos desde las inteligencias artificiales provoca que las personas pierdan poder político y económico sometiéndose a una especie de “psi-

1 Término utilizado para describir la mentalidad y filosofía creada por el significado emergente del Big Data, la inteligencia artificial y el internet de las cosas.

2 Big data se refiere a una gran cantidad de información que solo se puede procesar mediante el uso de herramientas digitales y que sirve para responder preguntas a través del análisis de enormes volúmenes de datos.

copolítica”, según Han (2014). Es decir, un sistema de sumisión que utiliza un poder seductor e inteligente para que las personas, sin saberlo, se sometan a sí mismas al entramado de dominación. La autoexplotación es más eficaz que la explotación ajena, pues “va acompañada del sentimiento de libertad” (Han, 2014, p. 92). Además, la sumisión resulta más efectiva por el entrecruzamiento entre cuerpo-tecnología. Los teléfonos inteligentes, como prótesis u órganos técnicos, son una extensión inseparable del cuerpo, conectada constantemente a internet.

El camino personal para contrarrestar estos malestares surge de un cambio mental producto de una nueva forma de atención.

EL CAMBIO MENTAL

En mayo de 2014 padecí un accidente de tráfico que me obligó a estar inmovilizado por más de tres años. Estar todo el día sentado, acostado y conectado a internet me generó angustia, ansiedad e impaciencia. A raíz de eso, desperté un interés por el lugar donde ocurren las emociones, los recuerdos y los pensamientos. Durante el proceso médico fui sometido a todo tipo de observaciones, incluidos estudios de neurología. Al mirar las imágenes de mi encéfalo, obtenidas por la resonancia magnética, entendí que todo ocurre ahí y que para alcanzar el bienestar mental debía cambiar la actitud de vida de forma radical. Por aquel entonces, el fotógrafo guatemalteco Luis González Palma me obsequió

algunos libros sobre budismo y meditación. Esas lecturas me permitieron comprender y practicar poner la mente en claro ante el aturdimiento de palabras, sonidos e imágenes del mundo contemporáneo. Luego, comencé a dibujar con lápiz sobre papel todas las imágenes que componen mi cerebro. Mientras lo hacía sentía tranquilidad y conexión directa conmigo mismo. Me llevó más de tres años finalizar los dibujos de mi encéfalo (aproximadamente cuatrocientas imágenes en diferentes cortes). Durante ese tiempo estuve abocado de forma exclusiva a la recuperación física y a los procesos creativos³. El cambio había comenzado porque había conseguido desviar la atención hacia el dibujo⁴.

Como dijo el filósofo griego Epicteto, “Nadie es libre si no es dueño de sí mismo” (Arribas, 2010, p. 388). Las personas somos responsables de nuestras propias acciones y por medio de la autodisciplina podemos ignorar la atención de cualquier cosa, incluidos el aturdimiento y la aceleración de la digitalización. A la obra de los dibujos de mi cerebro la llamé *Consequentis* porque surgió con el propósito de alinear la atención, el pensamiento, la emoción y el dibujo. Al terminar el mapeo de mi encéfalo sentía mayor autocontrol, no obstante, la incomodidad del ruido informativo continuaba. Eventualmente, investigaba sobre el fenómeno de la preocupación y además

3 En ese mismo período realicé la obra *Meliflua*, un experimento cuya producción creativa resulta de la combinación de conocimientos de cimática, neurociencia y metalurgia. <https://www.youtube.com/watch?v=X6wx8TT1a38>.

4 Vídeo de Consequentis: <https://www.youtube.com/watch?v=RuXlunDkiBw>.

deseaba dibujar, pero no sabía qué. El hundimiento en el objeto de interés comenzó a generar una sensación abrumadora, pues la realidad estaba saturada de signos, señales, códigos, símbolos, íconos y datos que organizan todo lo que conocía. Para no caer en las profundidades de la confusión, amarré mis ideas a la obra referencial de Agnes Martin, cuyas prácticas artísticas también tenían un efecto psicológico terapéutico y una búsqueda espiritual basada en la simpleza del dibujo. Estas pistas fueron capitales para comenzar mis primeras exploraciones con el dibujo abstracto y las formas puras.

En el año 2018 me trasladé desde Córdoba, mi provincia natal, hasta San Fernando, Buenos Aires para realizar una residencia artística de larga duración en Zona Imaginaria. Cuando realicé el cambio de domicilio me dieron un documento de identidad nuevo que, en su dorso, poseía un código de barra digital que luego dibujé en varias oportunidades y en diferentes escalas.

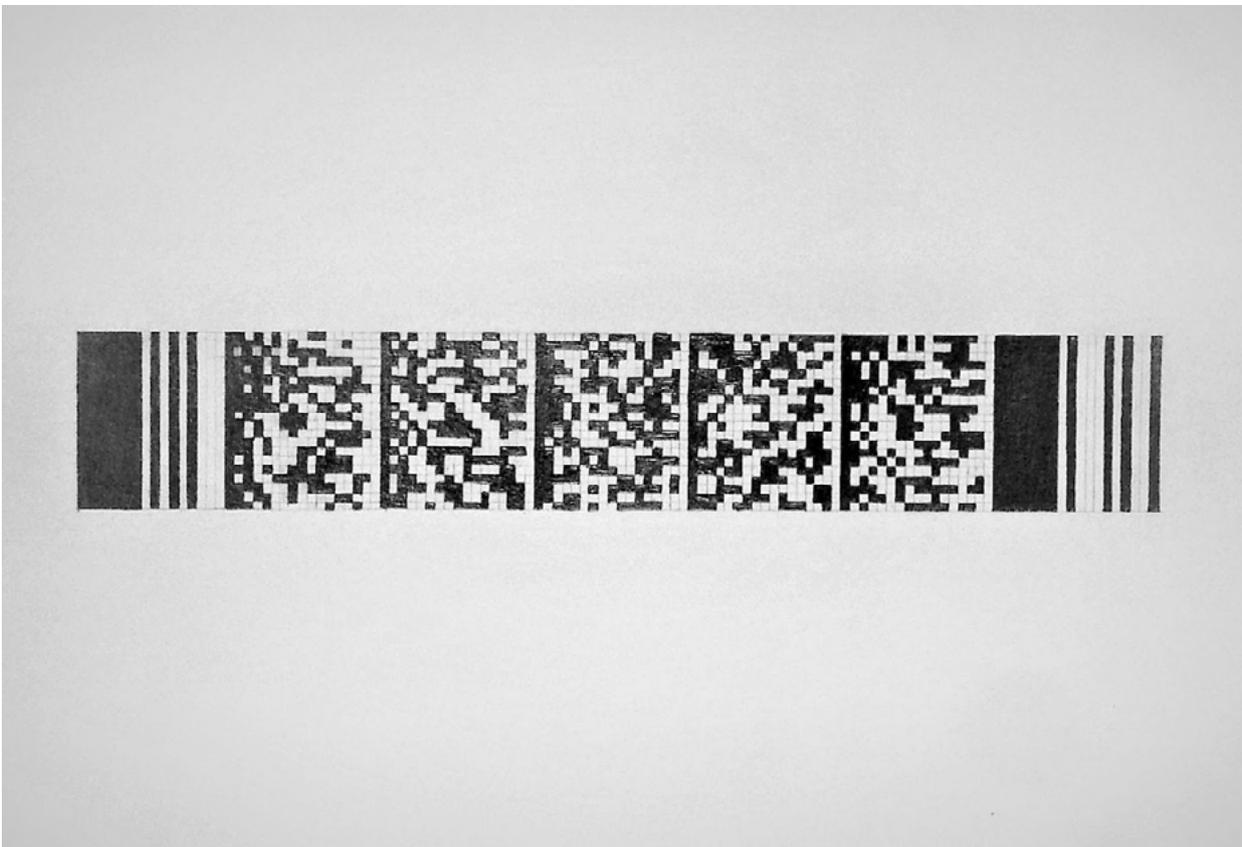


Imagen 1: Blanc, L. M. (2018). *Codex DNI*. Grafito sobre papel. 28,5 x 20,6 cm. Buenos Aires, Argentina.

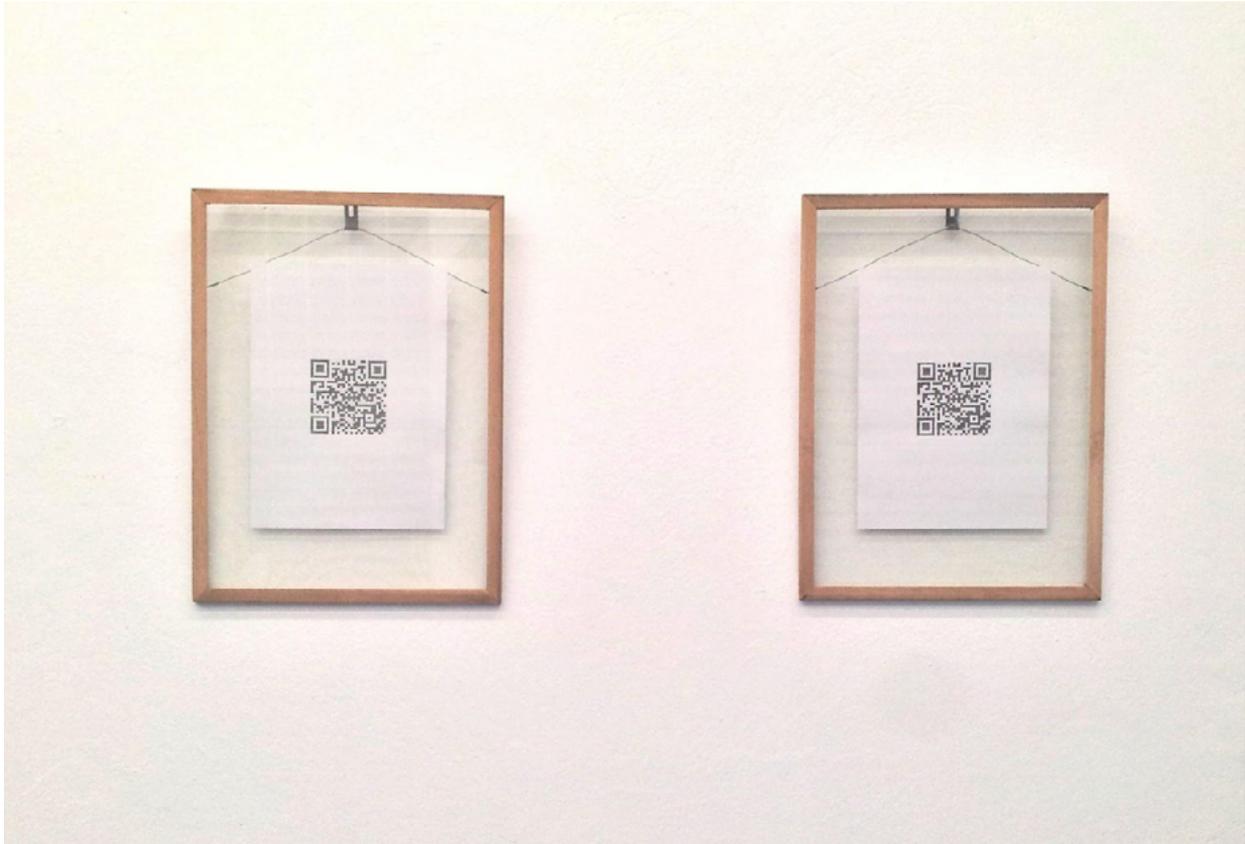


Imagen 2: Blanc, L. M. (2018). *Codex QR*. Grafito sobre papel. 19 x 26 cm. Buenos Aires, Argentina.

La imagen es un código PDF417 con datos biométricos y biográficos posibles de rastrear y controlar, como cualquier otro producto del mercado por medio de tecnología láser y de cualquier dispositivo inteligente. Las NTIC, al igual que la robótica, la inteligencia artificial, los sistemas de reconocimientos faciales, las baterías de litio, las impresoras 3D, los *drones*, los GPS, la nanotecnología, 4G, 5G, etc., responden al lenguaje de la eficiencia, la competitividad y la productividad. De acuerdo con Schwab (2016), atravesamos “la Cuarta Revolución industrial”⁵ y la tecnología comienza a desplazar muchas de las actividades

humanas actuales. ¿Qué pasará con el arte y los artistas?

Dibujé dos veces el mismo código QR para poner en tensión la perfección de la tecnología frente a la singularidad de las experiencias humanas. Resaltar las diferencias entre dos dibujos con apariencias similares expone los cambios que se suceden en la expresión artística. Son experiencias distintas de una misma cosa. A las categorías de errores interpretadas como “posibilidades”, las tomé prestadas del artista norteamericano John Cage (Cage y Retallack, 2011), al igual que el uso de procedimientos azarosos, recursos recurrentes para la creación de los siguientes dibujos.

5 La Cuarta Revolución Industrial se caracteriza por ser una fusión de tecnologías actualmente en prueba o en desarrollo, que está desintegrando las fronteras entre las esferas física, digital y biológica.

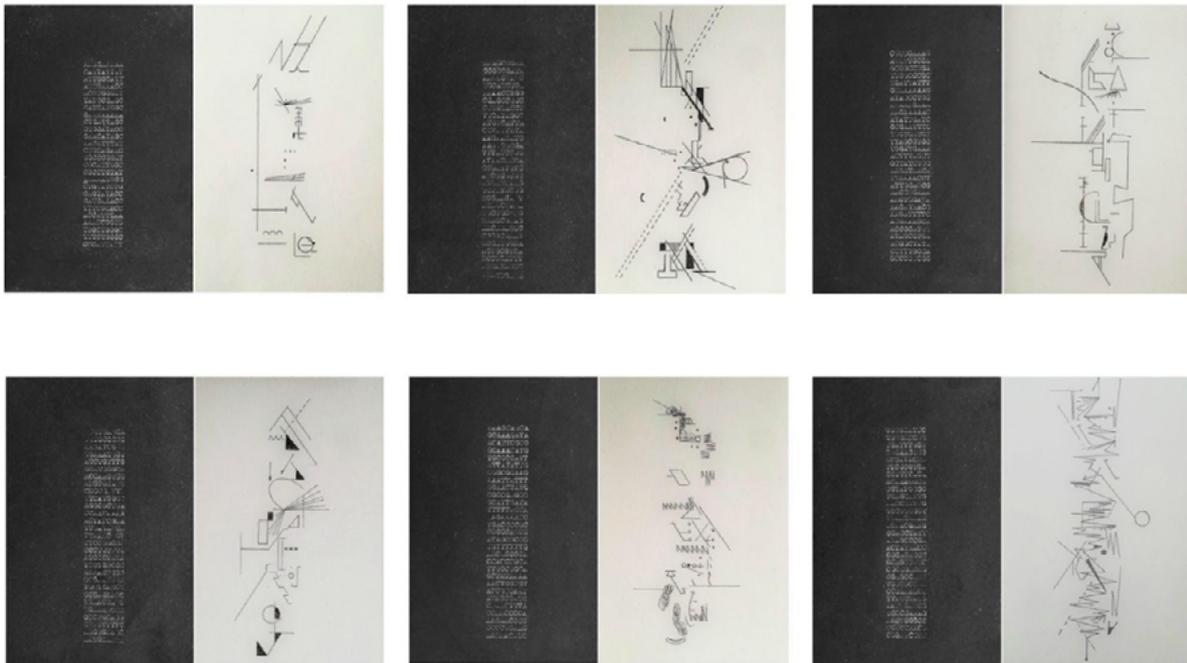


Imagen 3: Blanc, L. M. (2018). *Codex CP*. 6 de 13 dípticos. Buenos Aires, Argentina.

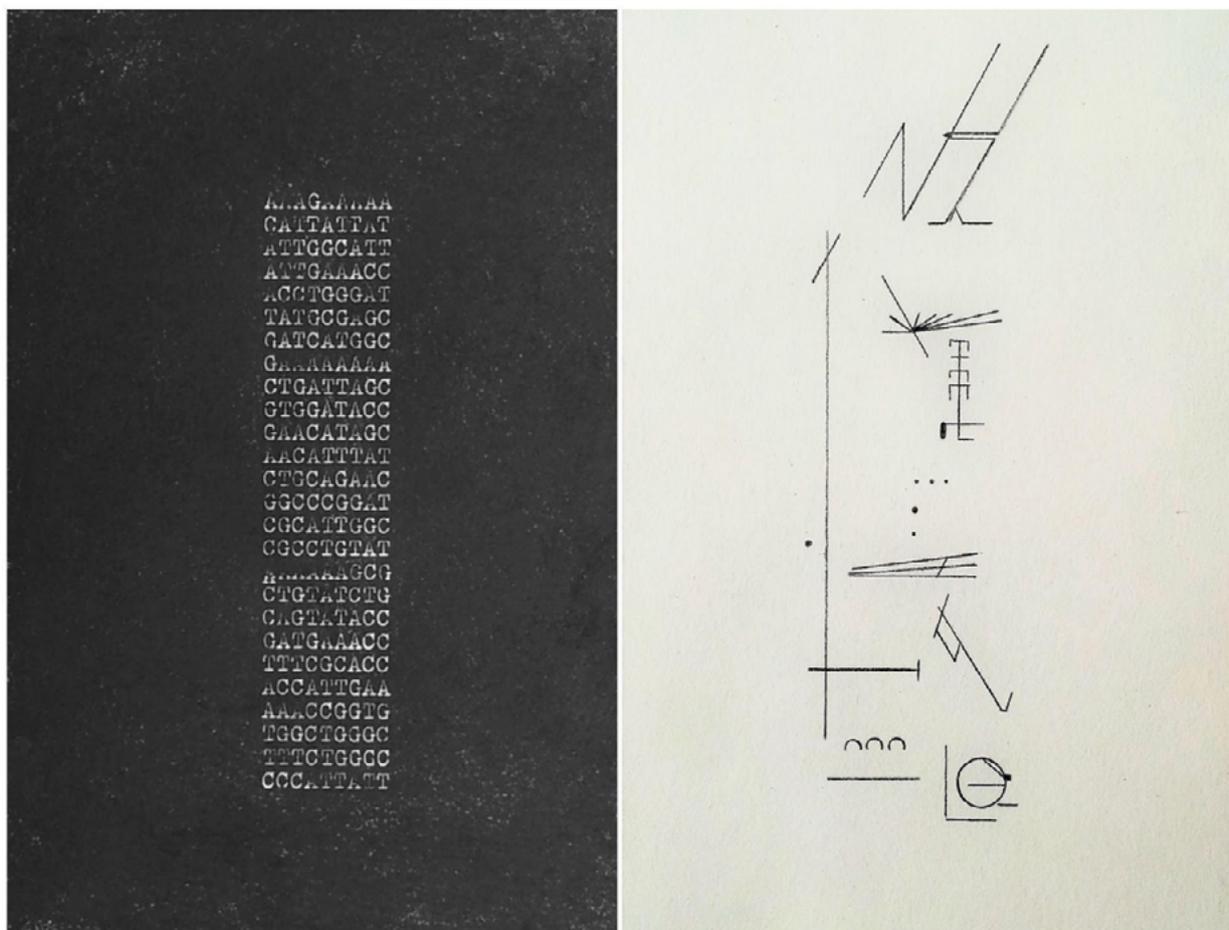


Imagen 4: Blanc, L. M. (2018). *Codex CP* n°1. Izquierda: gofrado y carbónico (12 x 19 cm). Derecha: dibujo grafito sobre papel (12 x 19). Buenos Aires, Argentina.

El filósofo francés Stiegler (2012) explica que hay tres tipos de memoria: la biológica o “genética”, que poseen casi todos los seres vivos del planeta; la memoria del sistema nervioso “epigenética”, que poseen los vertebrados y cuya base está en el cerebro; y la tecnológica “epifilogénica”, que permite preservar la huella de la experiencia humana conocida como cultura. El propósito de los dibujos y gofrados fue remitir a los tres tipos de memorias y resaltar elementos del código genético que configuran la base de todos los seres vivos; en este caso la información de la ceruloplasmina, una proteína que se encuentra en la película de la lágrima. *Codex CP* está compuesta por 3110 caracteres repartidos en trece hojas embadurnadas con grasa y carbónico, y trece dibujos abstractos. Los dibujos

son mis interpretaciones subjetivas de las luces y sombras que se generan en las letras del código genético presente en los gofrados. Además, realicé una réplica de los dibujos a menor escala y con diferentes materiales para componer la obra sonora “Música de la lágrima”.

Mis producciones creativas tuvieron un giro importante durante la pandemia de Covid-19. La nueva “normalidad” conocida consistía en educación, salud y trabajo a distancia; el comercio electrónico y la interacción social en línea. Como a la gran mayoría de las personas, el aislamiento social, preventivo y obligatorio me condujo a un aumento en el uso de las NTIC, ergo, mayor ansiedad.



Imagen 5: Blanc, L. M. (2018). *Música de la lágrima*. Bolígrafo y hierro sobre goma montada en el rodillo de la máquina de escribir Remington rapid-riter. Buenos Aires, Argentina. <https://www.youtube.com/watch?v=VPPReQ-ZfPw>.

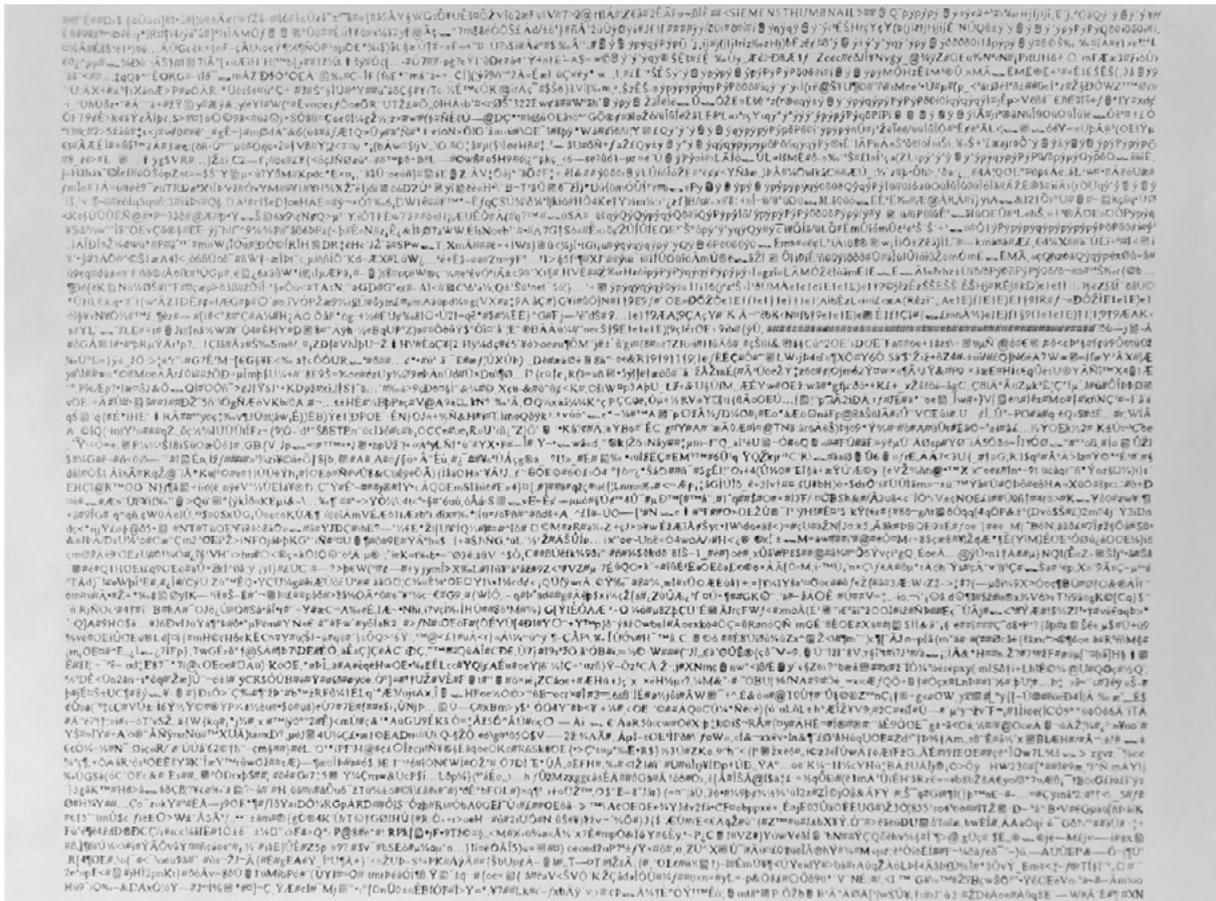


Imagen 6: Blanc, L. M. (2022). *Codex IP* n° 11. Grafito sobre papel. 61 x 43 cm. Córdoba, Argentina.

La serie *Codex IP* consiste en la inmersión dentro del hiper bombardeo de información y mi entrega plena al dibujo como forma de escape⁶.

“Una imagen vale más que mil palabras”. Convertí la fotografía digital en un archivo de lectura compuesto por miles de palabras y decenas de miles de símbolos. Aquí la imagen y las palabras se trasvasan⁷ entre sí penetrando al plano abstracto.

El proceso de ordenamiento de símbolos lo hice de forma manual y sistemática, a través de herramientas digitales básicas hasta alcanzar

una imagen rectangular. Luego, copié los símbolos de izquierda a derecha como si fueran un texto interminable. El gesto repetido del dibujo me brinda la libertad de no pensar y de perder la percepción del tiempo. Esta expresión posee una fuerte relación con la obra del polaco Roman Opalka, quien copió el tiempo durante un número infinito; un acto consciente del uso del tiempo frente a la vida y la muerte.

6 Video de Codex IP: <https://www.youtube.com/watch?v=GNasRmjNjhU>.

7 Concepto desarrollado por Regis Debray (1994) en su obra *Vida y muerte de la imagen*.

CONCLUSIÓN

Fui abordando el objeto de preocupación con lecturas que reflexionan sobre los impactos sociales ocasionados por el uso excesivo de las NTIC. En concordancia con Stigler (2012), la utilización de los objetos técnicos puede acarrear un bien o un mal. Es por ello que mi postura pendula en un intermedio entre tecnofilia y tecnofobia. En efecto, para desarrollar las series de *Codex* requerí de muchos y variados tipos de objetos técnicos que dieron sentido a la forma de expresión.

En la actualidad, las NTIC funcionan para controlar desde una lógica productiva. Además, desplazan a las actividades del ser humano y atrofian sus capacidades de decidir y memorizar. Ante esto, surgió *Codex*, una respuesta creativa cuya piedra angular es el desplazamiento de la atención de las NTIC hacia el uso del lápiz, el papel, el dibujo abstracto y la consciencia del tiempo y la memoria.

Cómo citar este artículo:

Blanc, L. M. (2023). *Codex. Artilugio Revista*, (9). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ART/article/view/42253>.

Referencias

- Arribas, E. S. (2010). *Enciclopedia Básica de la vida* (No. 146). Madrid: Cultivalibros.
- Cage, J. y Retallack, J. (2011). *Visual Art: Jonh Cage en conversación con Joan Retallack*. Madrid: Metales Pesados.
- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Han, B. C. (2014). *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Barcelona: Herder Editorial.
- Harari, Y. N. (2016). *Homo Deus: Breve historia del mañana*. Barcelona: Debate.
- Schwab, K. (2016). *La cuarta revolución industrial*. Barcelona: Debate.
- Stiegler, B. (2012). Tiempo e individuaciones técnica, psíquica y colectiva en la obra de Simondon. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 6, pp. 133-146. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3528739.
- Zygmunt, B. (2015). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Agradecimientos

Correcciones: Dra. María Belén Acevedo y Nicole Tyler.

Biografía

Leonardo Blanc

AUTOR

Nació en la ciudad de Córdoba, Argentina (1980). Desde hace más de doce años es artista visual. Su formación profesional es de Mgtr. en Antropología social (UNC), Lic. en Ciencias de la Act. Física y del Deporte y Prof. de Ed. Física (IPEF). Actualmente es docente en la Universidad Provincial de Córdoba y tutor en la Universidad Blas Pascal.

<https://cargocollective.com/LeonardoBlanc>