

Juanli Carrión. Construyendo la interminable ruina del mundo

Blanca de la Torre

«Sagazmente ha discernido Simónides, o ha descubierto otro, que las pinturas más completas que se forman en nuestras mentes son las de las cosas que los sentidos han transmitido o impreso, siendo el de la vista el más penetrante de todos nuestros sentidos, y que por consiguiente las percepciones recibidas por los oídos o por la reflexión pueden ser más fácilmente retenidas si se las transmite asimismo a nuestras mentes por medio de los ojos». (Cicerón *De oratore* II, LXXXVII, 357, citado en Yates, [1966], 2005: 20)

Construyendo la interminable ruina del mundo aborda, a través de la imagen, la idea de memoria dentro del mundo virtual, cuestionando sus nuevos sistemas de generación dentro de este espacio «invisible» que va conquistando el espacio de la esfera social contemporánea.

El proyecto parte del ensayo de Víctor Burgin «Sonnen-Insulaner: On a Berlin Island of Memory», del libro *Memory Culture and the Contemporary City*. En dicha publicación diversos autores tratan el tema de la memoria urbana y de cómo se está construyendo una cultura de la memoria en y por la ciudad contemporánea, a partir de su arquitectura, arte y monumentos. Burgin parte del análisis de Didi-Huberman sobre la teoría de Roland Barthes acerca de la capacidad de la fotografía de mantener algo vivo y distingue entre los conceptos de *Imago* (imagen) y *vestigium* (vestigio, huella, ruina) para poder explicar cómo el mundo visible lleva la huella de una semejanza perdida. Más adelante cita el deseo expresado por el pintor americano Jasper Johns de producir un objeto que hablara de la pérdida, la destrucción y la desaparición de los objetos. Burgin identifica este objeto con la fotografía, la cual, como imagen, es la huella de un estado previo del mundo, un vestigio de cómo eran las cosas, para concluir con que la suma de todas las fotografías es la ruina del mundo.

Juanli Carrión juega con el concepto de ubicuidad y busca materializar el espacio invisible o espacio virtual desde dos localizaciones: Vitoria-Gasteiz en España y Nueva York en Estados Unidos. Para ello toma como punto de partida la búsqueda en Google de imágenes que representan la palabra ruina en los idiomas hablados en estas localizaciones: euskera (*Hondamen*), inglés (*Ruin*) y castellano (*Ruina*).

Como base del proceso se llevará a cabo una colección de imágenes que nos permite ver el buscador Google, partiendo de las cuales el artista pretende materializar una de las posibles «ruinas» del mundo, construida a partir de las imágenes encontradas.

Carrión estará presente en el espacio expositivo de ARTIUM durante toda la duración del proyecto, en ocasiones físicamente y en otras de modo virtual, mediante la retransmisión en directo del artista realizando el proyecto en el Abrons Arts Center de Nueva York. A partir de las imágenes resultantes el artista irá «construyendo» en ambos espacios expositivos una serie de fotografías y una escultura, con lo que se dará lugar a un proyecto que fusiona performance, net-art, elementos audiovisuales, fotografía y escultura.

Carrión trata así el tema de la memoria dentro del mundo virtual, así como el concepto cambiante del recuerdo.

La mnemotecnica o el arte de la memoria surge en torno al año 500 a. de C. El poeta Simónides de Ceos inventa el sistema de ayuda-memorias, que será una disciplina de la educación en el mundo grecorromano. Su finalidad era enseñar a utilizar las imágenes mentales o *imagines agentes* y la carga emotiva contenida en ellas para mejorar el intelecto.

Frances A. Yates, en *El arte de la memoria*, nos cuenta que en la historia del arte de la memoria siempre han estado presentes los problemas de la imagen mental, de la activación de imágenes y de la captación de la realidad a través de imágenes. Yates desarrolla el arte de la memoria a lo largo de la historia, demostrando cómo esta ha estado intrínsecamente unida al arte y al desarrollo de la iconografía, y especialmente la utilidad de la pintura como imagen de la memoria, y se detiene en capítulos cruciales para el tema que nos atañe como los teatros de la memoria del Renacimiento y el Barroco o el «Árbol de la Memoria», de Ramón Llull.

Con el uso de webcams, el control de la información, Internet y el acto de la observación como uno de los determinantes del proyecto, Carrión conecta con las estéticas de vigilancia, género que ha desarrollado múltiples variables desde su aparición en los años setenta, especialmente con la atención prestada por Foucault en su análisis político sobre la observación en *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Para Foucault no estamos en la sociedad del espectáculo, anunciada por Guy Debord, sino en la de la vigilancia. Este sería un caso de género de vigilancia mucho más distante y abstracto, donde el componente político no está en el acto mismo de la observación, sino en el contenido del trabajo que el artista desarrolla al otro lado de la cámara.

Existe también cierta relación entre los comentarios de Foucault sobre la vigilancia y el «ojo de Dios», que en la historia de la fotografía se identifica con la cámara, y que en este caso se podría relacionar con el poder del que el artista dota al espectador. El filósofo francés asegura que el poder viene desde abajo y habla de cómo los ciudadanos cumplimos con las estructuras disciplinares impuestas a través de la cámara de vigilancia (Foucault, [1975] 1979: 217).

Así, el ciudadano, al igual que el artista o como el prisionero del panóptico de Bentham ([1790] 2011) regula su comportamiento ante la cámara porque es consciente de que le observan, y entra en el juego de ser observado por su propio sistema, de caer en su propia trampa. Nuestra sociedad ha adoptado felizmente estas herramientas de poder y las ha convertido en un mecanismo de uso común, a través de webcams o Youtube, las redes sociales y la TV en directo, que no dejan de ser otra cosa que una derivación del panóptico benthamiano.

Podríamos considerar el mundo virtual como máximo exponente de lo que Marc Augé ha venido a llamar «no-lugar» (*non-lieu*), a un espacio anónimo e intercambiable, un entorno de comunicación y consumo que forma puntos de conexión económicos y de intercambio, en un sistema que la misma idea de lo virtual ha transformado en «glocal» debido a su omnipresencia.

Pierre Nora circunscribe en *milieu de mémoire* la memoria colectiva que resulta de la ocupación de un lugar en particular durante generaciones. Estos *milieux* desaparecen con las actuales sociedades «desarrolladas», con cosas como el monumento o el museo, los actos conmemorativos y las celebraciones anuales, las guías de viaje y las clases de historia, que proporcionan lugares diferentes y dispares para la concentración de la memoria —donde esta es formalmente invocada—, y a los que llama *lieux de mémoire*.

Entonces, si relacionamos la memoria con el mundo virtual ¿Cómo denominaríamos el espacio virtual?, ¿como un *milieu de mémoire*?, ¿como un *lieu de mémoire*?, ¿o como un *non-lieu de mémoire*?

Con *Construyendo la interminable ruina del mundo*, Carrión habla del concepto cambiante del recuerdo como consecuencia de la era virtual, de la organización y subyugación del poder al que la imagen sigue estando sometida en el «ciberespacio» a través del lenguaje, de la localización e incluso de la política. Igualmente, muchas veces, la experiencia virtual se reduce a la imagen, y es aquí donde el proyecto centra su mirada.

En el archiconocido *Der Bilderatlas Mnemosyne* –también motivo de diversos trabajos del mencionado Didi-Huberman–, Aby Warburg (1866-1929) desarrolla una serie de paneles de imágenes que hacen un recorrido a través de su particular visión del mundo del arte, por medio de sus *Pathosformel* (fórmulas de Pathos o fórmulas emotivas), estereotipos universales utilizados por los artistas. Para el teórico alemán, las imágenes sobreviven más allá del momento preciso en que fueron creadas y gozan de una vida póstuma, de una *Nachleben*. Él hablaba de «dinamogramas», como este tipo de formas que sobreviven a modo de imágenes para permanecer como una huella, como una ruina identificada como memoria, Mnemosyne. A través de su Atlas, Warburg pretendía establecer una suerte de teoría de la memoria humana a través de las imágenes. ¿Cómo habría confeccionado su Atlas de haber tenido Internet como herramienta y objeto de búsqueda?

Las imágenes que pueblan la red están cada vez más y más sometidas a una serie de premisas, normas y limitaciones instauradas por gobiernos, empresas e individuos. Lo que nos queda es una depurada selección «colectiva» de las imágenes que configuran el mundo en el espacio público virtual. Muchas de estas imágenes pueden ser vistas pero no «utilizadas», ya que sobre ellas pesa un derecho de propiedad, lo que nos limita el dominio del espacio que representan pero nos permite acceder a la imagen de él en un momento concreto.

Por otro lado, las imágenes también son víctimas de la necesidad humana de catalogación y estructuración, existente también en el mundo virtual por medio de *tags* o etiquetas con las que «organizar» nuestras imágenes. Estas etiquetas ilustran muy bien las herramientas hegemónicas y hacen visibles las estructuras de poder que direccionan y controlan la información.

Google es hoy en día la ventana desde donde más del 70% de los usuarios mundiales comienzan su búsqueda de información en Internet. (EE.UU. 81%, Gran Bretaña 90%, Australia 93%, Francia 90%, Alemania 92%, España 93%, según estudio de mercado del propio Google).

De este modo, Juanli Carrión nos viene a hablar de cómo el gigante Google y su famoso algoritmo de búsqueda es, hoy en día, quien determina el imaginario colectivo. Un algoritmo que fue creado con un fin útil y práctico a la hora de buscar información, pero que, con el paso del tiempo, se ha visto contaminado por intereses principalmente comerciales, según Google, con la finalidad de ofrecer al usuario una mayor calidad en los resultados. Sin embargo, esto afecta directamente a los usos no comerciales del buscador y al modo en que la memoria funciona en su interior. Hoy no existe otra *Lady* en la red que no sea Lady Gaga, y no es porque no hayan existido *Ladies* más importantes.

El argumento de Google es que confía en el usuario y en su pensamiento crítico a la hora de filtrar sus búsqueda, un propósito de neutralidad más que cuestionable.

Este algoritmo de búsqueda tiene una fuerte base en la localización y en el usuario mismo. Es decir, el orden de aparición de los resultados es distinto para cada usuario, incluso encontrándose estos en la misma habitación, ya que Google también toma en cuenta el historial de búsqueda de la IP del ordenador desde donde se realiza la búsqueda. ¿Dónde está aquí la neutralidad?

Pero no solo es una cuestión del orden de aparición de los resultados, sino de cuántos de estos resultados podemos ver. Ya que Google reduce cada vez más los resultados visibles para hacer las búsquedas más «útiles», según ellos. Una búsqueda nos ofrece millones de resultados de los cuales solo podemos ver una selección que previamente ha sido decidida por entenderse como más relevante de entre los de resultados de nuestra búsqueda. Concretamente la limitación impuesta por Google se acota en 1000 entradas.

Obviamente, Internet es cada vez menos la nombrada esfera pública de sus comienzos, la promesa de un lugar verdaderamente público donde diferentes individuos y colectivos encontrarían un espacio de libre expresión que convertía al mundo virtual en un *milieu de mémoire*. La materialización de nuestros recuerdos se desvanece en un *locus* virtual que quizás es acertado llamar *non-lieu de mémoire*. Un sistema sin duda mucho más ecológico que tras nuestra desaparición se renueva y nos sobrescribe.

[...] ruina sobre ruina se construyen las civilizaciones, como un palimpsesto de pasados derruidos. Pues, ¿qué es la ruina sino la huella, el vestigio de lo que fue, la parte remanente de todo gran imperio, el alma que contiene en cada ruina el total de lo que fue? (Whity F. T.: «Anamnesys and the Ruin as a Whole»)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BENTHAM, Jeremy (2011): *Panóptico*, Madrid: Círculo de Bellas Artes.

FOUCAULT, Michel ([1975], 1979): *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* (trad. Alan Sheridan), New York: Vintage Books (*Surveiller et Punir: Naissance de la prison* 1975).

WARBURG, Aby (2000): *Der Bilderatlas Mnemosyne*, Berlin (trad. al castellano: *Atlas Mnemosyne*, Madrid, Ediciones Akal, 2010).

YATES, Frances A. ([1966], 2005): *El arte de la memoria* (trad. Ignacio Gómez de Liaño), Madrid: Siruela, 2005, (*The Art of Memory*, Routledge, 1966).