

## Entre grafos y bits

Between graphs and bits

### Carla Boserman

Ejerce de documentadora y relatora gráfica, explorando el papel del dibujo en los métodos de investigación vinculados a las culturas experimentales. Investigadora cultural y co-fundadora de la plataforma de aprendizaje y cultura libre robocicla.net. Es Licenciada en Bellas Artes. Máster en comunicación, cultura y ciudadanía digitales por la Universidad Rey Juan Carlos (Madrid). Actualmente imparte docencia en el área de Arte de BAU Centro universitario de diseño de Barcelona, donde busca los puntos de encuentro entre practicas artísticas, sociales, y políticas. cb@carlaboserman.net

### Resumen

Este texto se propone ahondar en las intersecciones de lo analógico y lo digital, en el encuentro de la baja y la alta tecnología. Tomando consciencia de la materialidad de ambas esferas para pensar desde ahí en objetos, prácticas de dibujo y documentación que puedan aportar otras formulaciones aplicables a métodos de investigación. Entre grafos y bits, diseccionaremos un objeto, el #relatograma, analizaremos su ecología y propondremos una reflexión acerca de su condición digital que genera paisajes por agregación #coreograma, explorando así su capacidad de ser reporte y aporte cognitivo.

### Palabras Clave

Cultura material, métodos de investigación, objetos digitales, dibujo, #relatograma

### Abstract

#### ***Between graphs and bits***

This paper delves into the intersections of analogue and digital cultures, at the points at which low and high technology converge. While acknowledging the materiality of these two spheres, I aim to produce an enquiry into objects, drawings and documentation practices that can contribute to developing new research methods. Among graphs and bits, I will dissect one object: the #relatograma, in order to analyze its ecology and propose a critical reflection on its digital condition and its ability to produce aggregated landscapes, or what I define as #coreograma. I will thereby explore its ability to be share information and produce knowledge.

### Keywords

Material culture, research methods, digital objects, drawing, #relatograma

Recibido 2013-12-11 Aceptado 2014-01-27

## 1. INTRODUCCIÓN: ALGUNOS ENSAYOS GRÁFICOS

Estudiar la cultura material implica pensar en los objetos que componen y median nuestra realidad. En este trabajo se propone observar ciertas zonas de contacto entre materialidades diversas, donde se da la fusión entre la alta y la baja tecnología. Para ello se hablará de forma genérica de grafos, como objetos 'que escriben' o 'que describen' (ya sean dibujos, signos, trazos...) y bits (dígitos binarios que componen objetos digitales) y de cómo entre ellos se producen marcos de pensamiento y espacios de reflexión. Todo ello en diálogo con una práctica concreta desde la que explorar la posibilidad de generar ciertas invenciones metodológicas de investigación en la intersección de los estudios sociales, el arte y las prácticas digitales. Como se propone en 'The Digital Humanities Manifiesto' (Dacos, 2011), es importante estudiar lo digital no sólo en clave de formatos más allá de lo impreso, o novedosos programas de producción de imágenes, sino como un lugar desde el que explorar otras formas de pensamiento, producción y circulación de saberes. En el siguiente artículo se propone hacerlo en relación a prácticas de dibujo, como lugares de ensayo y experimentación. La palabra "disegno" en italiano, permite encontrar un espacio donde la noción de dibujo y diseño cohabitan, donde retomar la mirada experimentalista y el valor de los procesos de documentación. Desde ahí es interesante pensar en "el arte de describir" (Alpers, 1983), en el dibujo como sistema de inscripción y registro, como una forma que nos permite "envolvernos en la carne del mundo" (Pallasma, 2006:10). Y así observar como una práctica de dibujo que genera objetos a los que se llamarán aquí #relatogramas, un tipo de objetos digitales que recogen pequeñas escenas gráfico narrativas de un acontecimiento (ver imagen anexa 1) se expande en su interacción con la prácticas digitales. Latour hablaba de la posibilidad de que un dibujo pudiese fijar ideas, que pese a ser móviles, permanecieran inmutables. Villen Flusser compone la idea de "imagen técnica" (Flusser 1989)<sup>1</sup>, como esa superficie de significado que puede ser trasladada de un soporte a otro. Lo digital ha cambiado muchas cosas. Mientras tanto, muchas prácticas de registro siguen sucediendo en cuadernos, lugares para dibujar mundos, trazar realidades, esbozar preguntas con las más bajas tecnologías (lápices, papel, acuarelas, etc). Y a éste respecto cabe preguntarse ¿cómo se tata ahora ese material? En muchos casos estos registros que nacen en la intimidad del cuaderno de papel, exploran su potencial al convertirse en objetos en

---

<sup>1</sup> El texto original en alemán es: "Alphanumerische Gesellschaft", fechado en 1989, fue extraído del libro de Vilém Flusser, *Medienkultur*. Frankfurt 1997; Cap. III, 41-60

circulación, abundantes y múltiples, que se intercambian, *linkean* y adjuntan. Entre prácticas artísticas, con el propósito de dialogar con la investigación social, se propone aquí pensar si entre grafos y bits se genera espacio para repensar métodos de investigación y dialogar con la noción de de "live methods" (Back & Puwar, 2013), desde la necesidad repensar las sociologías que presten más atención a lo móvil frente a a los fenómenos estáticos, que atiendan a los múltiples sentidos, pensando así en métodos que tanto tienen de epistémicos como de performativos. Por ello, y a través del estudio del objeto que en este texto se presenta denominado como #relatograma, donde el dibujo, las prácticas digitales y la investigación social se ensamblan, se busca analizar las políticas de representación y las condiciones de producción material del mismo. Así como la suma de estos objetos digitales genera un paisaje en circulación (#coreograma) en las redes digitales y otras formas de memoria. Y así experimentar otros paradigmas epistemológicos y metodológicos. El término #relatograma (el almohadilla quiere incidir en su dimensión digital), es la suma del término relato con la sufijo -grama (referido a lo escrito o gráfico). Es un tipo de objeto digital formado por dibujos y palabras que generan narraciones gráficas no-lineales. Es un artefacto de comunicación, que compone una metodología de producción de conocimiento que transita entre el mundo físico y digital, acortando distancias entre estos dos entornos y ahondando en las cualidades materiales de estas esferas.

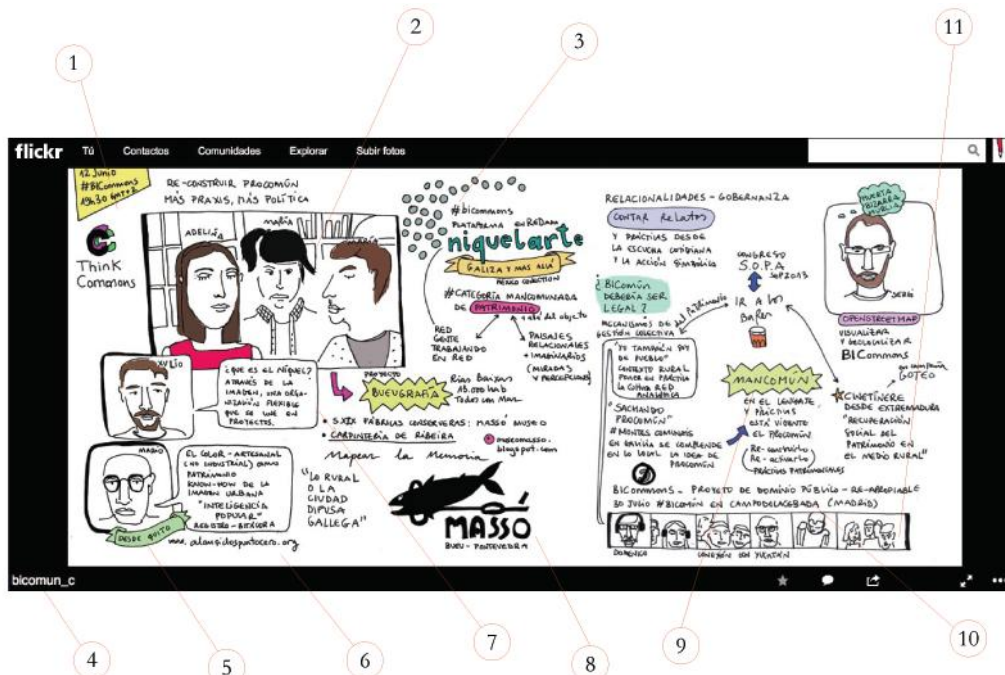


Imagen 1: Galería de #relatogramas en línea:

<http://www.flickr.com/photos/dibujoscccd/sets/>

Esbozar, bocetar, esquematizar, diagramar, conforman una serie de gestos que funcionan en un espacio situado entre el acto del dibujo, el diseño y la espacialización del pensamiento en cualquier proceso de observación, documentación o investigación. A lo largo de la historia el dibujo se ha vehiculado como una tecnología de registro, documentación y generación de conocimiento en diferentes dominios epistémicos como la antropología, la botánica, la arqueología, la biología, la arquitectura, la medicina por citar algunos. En muchas ocasiones éstos esquemas, bocetos, trazos configuran un conjunto de ensayos gráficos. Una suerte de "lenguaje de prototipado" que no ha alcanzado entidad propia y ha quedado en un segundo plano, como un campo preparatorio, bajo la sombra de otras prácticas mayores.

Prestemos atención los cuadernos de apuntes. Pensar por ejemplo en la experiencia de visitar un museo o una exposición, donde en ocasiones se pueden encontrar pequeñas libretas, notas de papel acompañando "la obra". Éstos cuadernos, apuntes que quedan al margen, a pie de marco podríamos decir, son testigo de un proceso que no se explicita. Puede que en ellos sea donde sucede algo extraordinario, donde se dan los hallazgos, se suceden los descubrimientos, se registra a veces sin querer, el fascinante proceso de aprender y sorprenderse con el mundo.

Si nos adentramos en el universo *Guernica* de Picasso -Obra de 1937- encontraremos que el Museo Reina Sofía de Madrid, conserva 45 esbozos que Picasso realizó antes, durante y después de la finalización de la obra. Cabe pensar si en esos esbozos donde Picasso realmente aprendió cosas, se sorprendió e hizo sus mejores descubrimientos. Inventó imaginarios, formas de de-construir un caballo o formalizaciones que después llevaría al cuadro.

Si nos despegamos de las disciplinas artísticas y miramos a la ciencia, podremos por ejemplo encontramos ante la figura de Ramón y Cajal (Nobel de medicina en 1906) y observar así su particular práctica de laboratorio. Descubriremos cómo dibujaba paisajes neuronales a través del microscopio, trazos de una enorme contribución epistémica que abrieron las puertas a la neurociencia moderna, desvelando el funcionamiento del cerebro. Explorar la posibilidad de que un dibujo pueda fijar ideas, hacerlas inmutables es parte del asunto que nos ocupa. Latour introduce el concepto de inscripción para hablar de transformaciones a través de las cuales "una entidad se materializa en un signo, en un archivo, en un documento, en un trozo de papel, en una huella" (Latour, 1999:365) manifestando el poder explicativo de la manufactura de imágenes sobre el papel.

En *Laboratory Life* (Latour, Wolgar y Salk, 1986) se indaga y se presta atención a los dispositivos concretos que hacen posible la generación de conocimiento científico, pensando sobre el proceso y aquellos objetos que hace posible su producción. Dejando atrás lo macro y mirando a lo micro, plantean cómo cambia el conocimiento científico cuando se transmite a través de inscripciones tales como diagramas, dibujos o grafos.

Traer una práctica de documentación al contexto de las culturas digitales nos plantea un espacio para hacernos diversas preguntas. En palabras del antropólogo Alberto Corsín Jiménez "los experimentos ocurren hoy donde está la documentación, no están necesariamente ligados a lugares, sino a archivos, a procesos. Se trata de prestar atención a cómo circulan los papeles, dónde se guardan los archivos, qué formatos se usan para registrar las comunicaciones"<sup>2</sup>.

Cómo se propone observar en el #relatograma, se trata de pensar en objetos (más allá de la descripción formal, estética, o sintética que podamos hacer de ellos), que se comportan como inscripciones capaces de fijar experiencias e ideas, cómo dispositivos capaces de generar reflexión, abrir y acompañar diálogos, traídos a la actualidad conectada.

Desde los grafos, queremos estudiar un objeto que da cuenta de un proceso, de un contexto o una situación de producción de conocimiento, que en el encuentro con los bits se expande y no invita a preguntarnos de qué formas.

## **2. DISCUSIÓN: EL ARTE DE DESCRIBIR, DIBUJAR Y HACER MUNDOS**

Ampliar el repertorio de métodos de investigación (Lury y Wakeford, 2012) es una de las preocupaciones en los actuales debates entorno a las ciencias sociales. Algunas investigaciones ponen la mirada en prácticas específicas del mundo del arte y en las propias de las culturas digitales con interés de ampliar, innovar e inventar formas de investigar, especialmente en la búsqueda de métodos de representación no sólo escritos y no sólo lineales. Mike Savage y Roger Burrows (2007) plantean que los métodos se han quedado obsoletos con la incorporación de tecnologías digitales, pues las trazas que dejan los archivos en circulación generan todo un nuevo repertorio informacional que antes no podíamos percibir, analizar y compartir. Los métodos de investigación nos dan

---

<sup>2</sup> Seminario: Tecnociudadanía y Procomun (I) Prototipo Expandido, año 2012.

[http://cccd.es/wp/?page\\_id=673](http://cccd.es/wp/?page_id=673)

la posibilidad de crear mundos ¿pero que tipo de mundos queremos dibujar con ellos? O dicho de otro modo "¿cómo contribuyen a traer a la existencia las realidades que describen?" (Law y Urry, 2004).

La historiadora del arte Svetlana Alpers publicó en 1983 el libro *The art of describing* (el arte de describir), en el que hace un recorrido por la cultura visual en las pinturas holandesas del siglo XVII. La historiadora reflexiona sobre cómo mientras en Italia (cuna del Renacimiento) la cultura visual era altamente simbólica, en los Países Bajos comenzaba a vislumbrarse una cultura visual basada en el conocimiento empírico, que iba tomando un peso importante en la investigación científica del norte de Europa. Así hace referencia a los experimentos con el microscopio de Anton Van Leeuwenhoek, un científico amateur que durante décadas fue comunicando sus descubrimientos sobre técnicas microscópicas y microbios a la Royal Society de Londres, mediante cartas dibujadas que describían sus observaciones. Al mismo tiempo (corría el año 1665) se publicaba en Inglaterra *Micrographia* de Hooke, un atlas, un relato dibujado de 57 observaciones microscópicas y 3 telescópicas con detallados dibujo. Alpers hace un recorrido donde propone estudiar ese arte de describir mundos, frente al arte de interpretar en relación a la cultura visual.

El concepto de cultura visual es relativamente reciente, José Luís Brea reúne en *Epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (2005) textos de diferentes autores que dialogan sobre la idea de hacer de lo visual objeto de estudio, para observarlo como objeto del conocer. Ver es de por sí un proceso epistémico que implica procesos complejos, donde operan cuestiones textuales, mentales, mediáticas, sensoriales, creenciales etc. Ver, mirar y dibujar desencadenan procesos y formas de registro que nos abren la posibilidad de preguntarnos por las políticas de representación y condiciones materiales de producción de artefactos visuales, gráficos, no sólo narrativos, no sólo lineales que nos permiten contar, facilitar, cuestionar, recoger y guardar procesos de investigación. Y hacerlo como sugieren Adkins y Lury (2009) sabiendo que nos enfrentamos a realidades más abiertas, procesuales, no lineales y en constante movimiento. El #relatograma, como dispositivo que nace de la suma de métodos narrativos y gráficos y es puesto en circulación en las redes digitales, es una incipiente práctica, un experimento de innovación metodológica desde donde tomar consciencia de que mientras se ejecuta el método, se interviene y toma parte del mundo del que se está dando cuenta. Un objeto y una práctica en la búsqueda de otras formas de narrar y representar más allá de los textos, que explora otras formas de discurso, como

plantea Fernando Hernández al hablar de la investigación en educación artística "haciendo de lo ordinario extraordinario, quebrando narrativas hegemónicas" (Hernández, 2008).

### **3. METODOLOGÍA: DEL GRAFO AL BIT**

Este texto es un ejercicio reflexivo sobre el prototipado de un método de investigación. Se propone analizar a continuación las prácticas que componen este método y los objetos que la inscriben (#relatograma, #coreograma).

Con el término #relatograma que da nombre un dispositivo formado por dibujos y palabras que permite acercarse a una idea desde muchos lugares, dejar abiertas múltiples líneas de fuga en su planteamiento, creando narraciones no-lineales, que interpelan a la mirada circular. Son prototipos, que no aspiran a ser completos, no se ocupan de dar finales, mapean la superficie de lo epistémico mostrando su complejidad, sirviendo de puertas para acceder y re-acceder a la información. La vista que ofrecen como cualquier otra vista es parcial. Y ante todo, el interés aquí es estudiarlos como objetos digitales en circulación.

¿Pero qué diferencias y parentescos podemos encontrar entre: dibujo, diagrama, síntesis, esquema, visualización o documentación gráfica? Éstos objetos a los que nos referimos, esta suerte de "relatorías gráficas", contienen en ocasiones muchos de estos primos tan cercanos. En ellos hay algo del reportaje gráfico, del retrato, de caligrafía, hay flechas. Por ejemplo, un diagrama (ilustra, relaciona partes, explica, resume, comunica...) pero hay algo importante en el #relatograma que no tiene un diagrama, y es cierta narratividad en la construcción del relato. El #relatograma implica por definición una condición digital y performativa, y como expresa John Berger en varios textos del libro *Sobre el dibujo* (2013) contienen "la experiencia de mirar", de la escucha activa, implican exponerse, dar cabida a la interpelación, desplegando un hacer y un saber que tiene algo de "estético", algo de "analítico", algo de "sintético".

Exponerse, implicarse, permite así ofrecer fragmentos de un mundo del que se toma parte. Éstos objetos operan a modo de interfaz entre lo visual y lo verbal, entre la huella de lo analógico y lo digital. Más que mapas, buscan ser territorio para la exploración. Esta práctica se da en el acontecer de una experiencia, bajo el soporte de las más bajas tecnologías (el cuaderno, la hoja de papel y el bolígrafo), para después amplificarse. A través de múltiples dispositivos: scanner, ordenador, software de edición de imágenes, internet, redes de

comunicación, el "tiempo propio" (Zafra, 2010), un sistema de archivo y almacenamiento en línea (*Flickr*), se transforman en lo que José Luis Brea llamó "e-images o imágenes-tiempo" o como ya hemos mencionado "imágenes técnicas" (Flusser, 1989), atravesadas por los signos de la distribución electrónica. Objetos que toman las condiciones de flotación, de flujo, de red, de existencia no lineal, no material. Pasan de la composición material de la celulosa y la tinta, a una nueva, inmaterial y múltiple formada por cadenas de bits, por datos y metadatos. Por esta razón, nos interesa estudiar el *#relatograma* desde su dimensión digital, inserto en los tiempos de la conectividad, que supera los límites de la "inscripción localizada, para ser inscripción relacional y distribuida. Diseminada como potencia de relación y actuación en el espacio de interconexión, conformado por sujetos que comunican, transmiten y se afectan mutuamente de conocimiento y afectividad" (Brea 2006: 190). Objetos dialécticos, que tienen la potencia de ser compartidos, de reproducir y producir conocimiento mientras se intercambian.

Yuk Hui es doctor e investigador actualmente en el Centre for Digital Cultures (Leuphana Universität Lüneburg), donde desarrolla su labor en el campo de la filosofía y la fenomenología de los objetos digitales. En el texto 'What is a digital object?' (2012) nos sitúa ante el interfaz de la web que actúa entre nosotros y los objetos digitales. Objetos que contienen múltiples capas de información, datos y metadatos. Objetos que podemos arrastrar, borrar, modificar, intercambiar como sucede con el *#relatograma*. Las redes lo hacen existir, devenir objeto simbólico e intercambio, en circulación. Puede que sea uno de esos objetos propios de las culturas digitales que se han tornado informacionales, "metáforas de transcodificación" (Hayles, 2002), objetos de comunicación y por lo tanto de almacenamiento y transmisión discursiva.

A continuación procederemos a la disección de un *#relatograma* (ver imagen adjunta 1) se trata de una fotografía de un *#relatograma* en circulación (por eso haremos una captura de pantalla y no eliminaremos los marcos que impone *Flickr*) y la usaremos a modo de ejemplo, para diseccionarla y encontrar patrones y códigos que se repiten y así formular una morfología del *#relatograma*.

- 1) Información del evento, lugar, contexto del que se está dando cuenta.
- 2) Descripción dibujada de las personas que anfitrionan en ese momento de conocimiento compartido.
- 3) Almohadillas del evento, proyecto, comunidad, concepto.



- 4) Metadatos (sistema de etiquetado, licencia de uso...)
- 5) Cartelas que destacan conceptos, instituciones, localizaciones geográficas.
- 6) Webs, libros o lugares donde ampliar información.
- 7) Bocadillos que recogen diálogos.
- 8) Iconos, símbolos y dibujos que den cuenta el ambiente.
- 9) Ideas o conceptos fuerza.
- 10) Resumen del conocimiento adquirido, preguntas o reflexiones entorno al asunto observado.
- 11) Descripción dibujada de las personas participantes del diálogo y sus preguntas.

Por tanto algunas nociones que dan forma a la idea de *#relatograma*:

- Se dan en el acontecer, dan cuenta de un suceso, de una experiencia, situación de conocimiento compartido.
- Se pueden dar presencialmente o en encuentros mediados por tecnologías (*Hangouts, Streamings...*).
- Están formados por palabras y dibujos.
- Su narración no es lineal. Es una configuración en rotación, con múltiples accesos.
- Nacen de la experiencia personal, se amplifican en las redes convocando a la relacionalidad.
- Son objetos digitales, aunque comienzan en el cuaderno de papel.

El sociólogo y crítico cultural Neil Postman propone la noción de "ecología de los medios" y la define como el estudio de los medios como ambientes. En el texto 'The Humanism of Media' (2000) explica que se refiere a la palabra "ecología" no sólo para hacer referencia a su interés por los medios, si no a cómo humanos y medios interactúan creando formas de cultura. En este texto recogemos esta idea para prestar atención y comprender cronológicamente la materialidad que interviene en los procesos de producción de información y gestión de conocimiento "inmateriales" (asociados a los medios electrónicos). La inmaterialidad de los objetos, del *#relatograma*, necesita de la intervención de otros dispositivos, artefactos y técnicas materiales que nos interesa visibilizar, para encontrar esos puntos de encuentro entre la baja y la alta tecnología.

Por tanto, interesan los medios materiales y cómo nos afectan. Matthew Fuller, profesor en Medios Digitales en el Centro de estudios culturales Goldsmiths College de la Universidad de Londres, en el primer capítulo de *Media Ecologies Materialist Energies in Art and Technoculture* (2005), observa la ecología de medios del una radio pirata en Londres. Señala desde antenas, transmisores, tiendas de discos, micrófonos, voces (que implican: a la garganta, los pulmones, los códigos), panfletos pegatinas, teléfonos, salas de grabación, registros, cintas...es decir todo el ecosistema, la composición que hace posible un sistema estable, como el de la radio pirata.

Fuller explica que utiliza el término "ecología" por ser la forma más acertada que encuentra para hablar de la interrelación, dinámica de procesos y objetos, seres y cosas, patrones y materia. Hace una exploración poética de los objetos que hacen el mundo, participan, sintetizan, bloquean o hacen posibles otros mundos. Como hace Fuller con la radio pirata, se propone aquí dibujar el ambiente y las condiciones de producción que posibilitan la existencia del objeto #relatograma:

Es de interés encontrar al menos los ingredientes indispensables para su elaboración, o al menos reflejar el ambiente de producción de éstos objetos. Señalar que su elaboración tiene que ver con pensar en cómo se escucha, cómo se dibuja, incluso en cómo se incorporan los chascarrillos al relato. Tomar parte en una clase, un debate, una conferencia dejando que nos concierna, que nos afecte y desde ahí poder contarlo. Esta práctica de registro que genera #relatogramas implica puntualidad y escucha activa durante todo el desarrollo de la sesión que acontece. Implica observar el espacio, el ambiente, a las personas. Así como supone no perder la idea de buscar, provocar la interacción con los otros, amplificar el diálogo. Como diría Baudelaire "el maquillaje no tiene que ocultarse"(Baudelaire, 1863), la tarea de colorear señala, destaca, da matices y quiere embellecer, decorar la escena. Se trata de regalar una imagen memorable, un resumen eficaz, y hacerlo mediante prácticas digitales.

Hay pautas que prever: dejar espacio para un título que se vea bien y dibujar a quienes abren el diálogo. Sintetizar las ideas de la sesión, para que otros puedan entrar en el discurso, incorporarse y ampliarlo de un solo vistazo. Se recomienda empezar a dibujar por el tercio del papel. A veces desde la izquierda, otras por la derecha, para no comenzar en un centro (sin saber aún la centralidad del acontecimiento o del discurso), pero sin dejarse atrapar por los límites y los bordes. Las palabras que resuenan, que hacen vibrar se

dibujan destacadas, gruesas para poder llenarlas de color más tarde, se bordean o se colocan en una estrella de puntas. El acontecer dirige la mano, en algunos casos el registro es más visual, probablemente porque el discurso no seduce tanto, o porque la expresividad y corporeidad superan ese discurso, dicen más. Otras veces no da tiempo a recoger la riqueza de las palabras y de las ideas que te están envolviendo, y la síntesis es pura carrera. En otras ocasiones, el dibujo te traiciona, desvela interpelaciones que durante el aquí y ahora ni si quiera habías advertido. El desacuerdo, o el acuerdo con lo acontecido pueden hacer que se generen nuevas ideas y preguntas que enriquecen el relato. Lo completan o lo hacen advertido desde otro lugar.

Los objetos dibujados tratan de dar cuenta del ambiente vivido, de las atmósferas, los cuidados, la atenciones. Al terminar la sesión se busca poder ofrecer una vista parcial de lo sucedido, de las ideas, autores, visiones expuestas, de quienes relatan, escuchan, de los imaginarios desplegados. A continuación, en una suerte de auto-etnografía se ofrece un extracto del cuaderno de campo, unas notas que tratan de hacer lo más transparente posible esta metodología, para así analizar cómo lo digital ofrece otros parámetros espacio-temporales y abre, disgrega las formas de relatar:

Madrid. Martes, 5 de marzo de 2013.

Mientras se calienta la comida me aseguro de tener todo lo necesario para la sesión. Esto es: Un cuaderno donde queden suficientes hojas en blanco (no vaya a ser que se acabe), si no quedan muchas llevaré dos cuadernos. Un bolígrafo negro, cargado de tinta. Mis gafas de ver y una pequeña taza de plástico roja que llevo para beber si tengo sed. Como. Recojo. Son cerca de las 15:25 h. Salgo de casa (camino porque me gusta), hasta el metro de Embajadores, de paso compro algo de fruta para la tarde, me detengo en el escaparate de una ferretería, hay una tetera de lata roja que me llama la atención. Tomo el metro hasta Legazpi, son tres paradas. Tenemos aún las sesiones del máster en Matadero, pues el edificio de Medialab sigue en obras. Lleva unos meses a punto de inaugurarse, pero seguimos apunto de. Llego a Legazpi sobre las 15:50, camino hasta el Matadero, llego al espacio de la sesión (hoy no es el habitual), busco un lugar desde el que tener una buena vista de lo que va a acontecer (la escena, las personas que van a intervenir...). Lleno mi taza de agua. Son las 16:00. En

breve comenzará la sesión. La gente se va sentando. La sesión es la tercera del Seminario Esfera pública digital. Hoy sobre "activismo digital". Hace frío. Hay muchos invitados, muchos asistentes. Se da el debate y la controversia.

Después de cada sesión lo habitual es tomar algo, para seguir poder seguir comentando entre compañeros, profesores y asistentes, de forma más distendida. Desplegar esta práctica implica poner tu tiempo propio. Puedes tomar una caña en el bar de enfrente, pero no mucho más, porque sabes que te queda trabajo por hacer. Vuelvo a casa en Metro. Llego a casa, son cerca de las 21:40 h. Mientras se calienta la cena, enciendo el ordenador, me conecto a internet, conecto el escaner y voy escaneando los dibujos de la sesión, esta vez son seis. Ceno sopa. Voy abriendo cada dibujo en un programa de edición de imágenes. Doy color a los dibujos. Decorar es señalar, destacar, cuidar el detalle. Les doy un nombre para poder clasificarlos, los guardo como -jpg (lo que me plantea la necesidad de repensar esto, por abrir la editabilidad de los formatos). Abro Flickr y voy subiendo los dibujos que están terminados. Mientras coloreo digitalmente, tarea que me relaja, voy recordando y analizando la sesión. Creo un álbum nuevo en la galería, con el nombre, fecha, link y pequeña descripción del seminario. Hay que elegir el tipo de licencia de uso. Flickr no contempla la opción "domino público", que es como prefiero devolver mi trabajo. Por operatividad y porque estoy en Flickr, elijo entre las opciones posibles la licencia Atribución- CompartirIgual 2.0 Genérica (CC BY-SA 2.0)<sup>8</sup> por parecerme la menos restrictiva, la más abierta. Termino de subir todos los dibujos. Una vez cargados en Flickr (tarda un poco...), los organizo en la carpeta de mi escritorio. Busco el Twitter o el mail de las personas que salen en el dibujo, así podré enviárselos o mencionarlos en un tweet que lanzaré esta misma noche. Twitteo, mando algunos mails, copio la url del álbum de Flickr, la pongo en mi muro de Facebook. Publicar, etiquetar, compartir. Me voy a dormir. Mañana revisaré las interacciones.

Con esta estampa cotidiana se busca seguir dialogando con la noción de "imagen técnica" propuesta por el filósofo y teórico de los medios Vilém Flusser. Porque aunque el *#relatograma* nace en el cuaderno de papel, y por

tanto son objetos elaborados a mano (serían en un primer orden imágenes tradicionales interpretables como pinturas o mosaicos), es en su segunda dimensión (la digital) en la que realmente cobran significado, abandonando el soporte material se transforman en lo que Flusser llama "imágenes técnicas". La información no está inscrita ya en un papel, o en una tela... sino en bits. Se olvida la idea de materialidad y el concepto de pieza única, para valorar el aspecto informacional, didáctico y comunicativo de las imágenes funcionando en palabras de Flusser: "como un sistema de símbolos bidimensionales capaz de significar escenas" (Flusser, 1997). Esta idea nos sitúa en un escenario en el que podemos experimentar, conocer y aprender el mundo más allá de los textos (unidimensionales y lineales), para hacerlo con soportes bidimensionales (superficies y escenas multiversales). Una forma de pensamiento contemporáneo que va transformando los discursos en diálogos. Que se propone pensar el conocimiento como algo abierto al encuentro con los otros, en procesos sociales y circuitos de comunicación propios de una sociedad de productores y consumidores de imágenes digitales (fotos, vídeos, pantallas...). Flusser propuso que la forma de pensamiento contemporáneo se acerca más a las matemáticas, las formas, los tonos, los sonidos y cada vez menos a las palabras, dando lugar a formas de pensamiento más sintéticas, menos discursivas.

Cuando observamos el objeto #relatograma en circulación tomamos conciencia de que la suma de estos objetos genera una colección de artefactos, un conjunto de grafos, que funciona como algo más que la suma de las partes: es ahí cuando podemos observar de cerca la idea de #coreograma. La idea de coreografía como escritura de una danza, del dibujo vibración, nos devuelve a la visión de no-linealidad, de rotaciones, al movimiento de flechas que ensamblan un conjunto de situaciones, de ideas y cuestionamientos. Son paisajes en circulación, suspendidos en el movimiento de la red que permiten viajar de uno a otro. Se trata de ir más allá de la idea de imagen única, para componer imaginarios de agregación.

Los #relatogramas se pueden observar en su entidad individual, pero... ¿Es quizás es en su conjunto cuando pueden ofrecer un contenido valioso y significativo? En ciencia se habla de sistemas complejos, para explicar sistemas en los cuales el todo es más que la suma de sus partes. Los sistemas complejos se componen de muchas partes que interactúan y producen un comportamiento colectivo inesperado. Es lo que conoce como "emergencia", o "sistema emergente". Steven Johnson popularizó este concepto en el libro *Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y*

*software* (Johnson, 2003). Podemos pensar en el funcionamiento de una colmena, o del cerebro, o del cuerpo humano para intuir cómo funciona la emergencia. Incluso podemos observarla en formas de organización como la de *Anonymous*<sup>3</sup>, a modo de paradigma contemporáneo de una forma de inteligencia distribuida en red, un sistema complejo compuesto por partes interconectadas, que mediante su interacción pueden generar sistemas no posibles a partir de las propiedades de sus elementos aislados. Este imaginario, el del baile de las partes genera una coreografía de grafos, con relaciones y conexiones. Fruto del conjunto de inscripciones que relatan las condiciones de producción de conocimiento, funciona como algo más que la suma de las partes, para dejar quizás así que emerja una configuración más compleja. Cada parte es comprensible por sí misma, el orden es intercambiable, la suma crea un conjunto y este conjunto genera una atmósfera, un ambiente, un micro-universo por agregación, un método gráfico-narrativo, una textura, una estética, un espacio digital, un registro, una forma de memoria que supera los límites de la inscripción localizada y ofrece un nuevo marco de pensamiento.

#### **4. CONCLUSIONES: EN UNA REALIDAD CONECTADA**

Si el *#relatograma*, en su dimensión digital, funciona como un objeto relacional, distribuido en red, que comunica afecta y es afectado por la interacción de quienes lo comparten; y la idea de *#coreograma* nos ofrece un espacio reflexivo para pensar en otras memorias digitales y en imaginarios generados por agregación; Es entre grafos y bits donde se da todo un gradiente de matices que quizás puedan contribuir a pensar otros métodos, a dibujar otros mundos. Estudiamos una forma de memoria que como José Luís Brea argumenta "ya no es objeto, si no red. Que ya no es registro y consignación, sino conectividad" (Brea, 2007: 190). Internet ofrece un espacio de interconexión sujeto a la interacción entre quienes producen, comparten y ponen en circulación objetos de comunicación que se afectan mutuamente; y ahí se dan otras formas de producción de conocimiento, afectividad e imaginarios. Los *#relatogramas* en su puesta en circulación en las redes digitales, buscan su resonancia en los otros. Explorando su capacidad de ser compartida, es donde este método adquiere su potencial y experimenta además una performatividad digital.

---

<sup>3</sup> Video: "¿Qué es Anonymus?" <http://www.youtube.com/watch?v=mEOIQ6aXhTw> (Última consulta 20.1.2014)

Internet nos sitúa en un escenario donde la inmaterialidad de los objetos hace que se amplíe hasta el infinito la idea de pertenencia, ahora existen infinitos originales, infinitas piezas no-únicas, infinitos posibles #relatogramas. Por eso, se presenta un escenario para repensar la idea de propiedad, que se transforma favoreciendo que cada más obras, textos y objetos (bienes) que circulan en la red, lo hagan bajo licencias que permiten mayor grado de usabilidad, editabilidad y distribución. Este método se introduce en las redes digitales buscando contribuir al crecimiento de "los comunes"<sup>4</sup>, comprendiendo que éstos también pueden tomar la forma de artefactos culturales, y que la conectividad ofrece un marco de reflexión que ofrece nuevos parámetros para pensar en los métodos y las formas en las que se produce y distribuye el conocimiento.

## REFERENCIAS

- ALPERS, S. (1983): *The Art of Describing*. University of Chicago Press.
- BAUDELAIRE, C. (1863): *El pintor de la vida moderna*.
- BERGER, J. (2008): *Sobre el dibujo*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- BREA, J. (2007): *Cultura\_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- BREA, J.(Editor) (2005). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, vol. I. Madrid: Akal.
- BUSCHER, URRY, WITCHGER (2011): *Mobile Methods*. Routledge.
- DACOS, M. (2011): 'Manifiesto por unas Humanidades Digitales'. Hypotheses.org, [Traducción al español de "Digital Humanities Manifesto", elaborado en mayo de 2010 en THATCamp Paris].
- FLUSSER, V. (2011): *Hacia el universo de las imágenes técnicas*, traducción Fernando Zamora, México, UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.
- FULLER, M. (2005): *Media Ecologies Materialist Energies in Art and Technoculture*. Massachusetts Institute of Technology (MIT) Press.
- HAYLES, N. K. (2002): *Writing Machines*. Cambridge: MIT Press.

---

<sup>4</sup> Por los comunes o "el procomún" (traducción al castellano del "commons" anglosajón), es un modelo de gobernanza para el bien común. La manera de producir y gestionar en comunidad bienes y recursos, tangibles e intangibles, que pertenecen a todos, o mejor, que no pertenecen a nadie. Fuente: <http://www.colaborabora.org/colaborabora/sobre-el-procomun/>

HÉRNANDEZ, HÉRNANDEZ, F. (2008): 'La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación'. *Educatio Siglo XXI*, n.26.

HUI, Y. (2012): 'What is a digital objet? ' *Metaphylosophy* Vol. 43, No. 4.

JHONSON, E. (2003): *Sistemas Emergentes. O que tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y sofaware*. Turner.

LATOUR, B. (1983): *Give Me a Laboratory and I will Raise the World*. K. Knorr-Cetina y M. Mulkay (eds.), *Science Observed: Perspectives on the Social Study of Science*, Londres.

LATOUR, B.(2005): *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.

LES B, NIRMAL P.(2013): *Life Methods*. Wiley-Backwell.

PALLASMA, J. (2006): *Los ojos de la piel*. Barcelona: Gustavo Gili.

POSTMAN, N. 'The Humanism of Media' (2000) *Inaugural Media Ecology Association Convention*. Fordham University, Nueva York