

TEXTOS Y CONTEXTOS

*Appropriation of the Impasse.
Notes on the Aesthetics of the
Pandemic*

■ **Apropiación del impasse.
■ Apuntes sobre la estética
■ de la pandemia**

RECIBIDO • 16 DE OCTUBRE DE 2020 ■ ACEPTADO • 25 DE NOVIEMBRE DE 2020

VINCENZO LUCA PICONE/ARTISTA E INVESTIGADOR
vincenzolucapicone@gmail.com



RESUMEN

PALABRAS CLAVE

arte contemporáneo ■
estética pandémica ■
 covid-art ■
museo-covid ■
cuarentena ■

Lo que sigue son unos apuntes, un reportaje sobre la revolución de las prácticas culturales de la sociedad contemporánea sometida a la pandemia de covid-19. ¿Cómo se vive esta anormalidad en el mundo postmedial? En un mundo contemporáneo de exiliados, el *cloud* se vuelve el único instrumento para estar juntos, conectados en la red. La emergencia mundial re-determina las actividades y las prácticas de la cultura, del trabajo y de las relaciones; somos testigos de una revolución estética-conceptual que abre las puertas hacia una nueva realidad. El informe quiere grabar los hechos y volverse un documento que se focaliza en la geografía italiana de 2020, para ser parte del debate y favorecer la reflexión sobre los cambios mundiales habidos por la pandemia.

KEYWORDS

contemporary art ■
aesthetics of the pandemic ■
 COVID-art ■
 COVID-museum ■
 quarantine ■

ABSTRACT

What follows are some notes, a report on the revolution of cultural practices in contemporary society subjected to the COVID-19 pandemic. How is this abnormality experienced in the post-medial world? In a contemporary world of exiles, the cloud becomes the only instrument to be together —connected on the network. The global emergency re-determines the activities and practices of culture, work and relationships; we are witnessing an aesthetic-conceptual revolution that opens the doors to a new reality. This report aims at recording the facts, becoming a document that focuses on the Italian geography of 2020, in order to take part in the debate and encourage reflection on the global changes brought about by the pandemic.

[# andrattuttbene]

La población mundial está enloquecida:¹ todos se han vuelto *preppers*² y van corriendo al supermercado para tener provisiones de cien de rollos de papel higiénico. Parece seguir el carnaval, esta vez del horror, se llama PANDEMI³ y parece el título de una película de ciencia ficción, pero es realidad, y se vuelve a determinar el *dress-code* del cotidiano para salir a la calle. El nuevo disfraz prevé el uso de guantes de látex y mascarillas higiénicas tipo FFP2, FFP3 o KN95, que recuerdan nombres de armas, en línea con el lenguaje bélico usado por los medios de comunicación: los héroes en el frente, enemigo invisible, guerra invisible, zona roja, aislamiento, cuarentena, distanciamiento social, etcétera. En este contexto de desorden sin copas en las inauguraciones no hay excusas para no tomar, se hacen videollamadas entre amigos y el arte se ve en Instagram: desde la idea de tres jóvenes publicistas españoles nace el Covid Art Museum⁴ “el primer museo digital enteramente dedicado al tema de la pandemia”.⁵

“¿Cómo puede suceder que un país (planeta) entero se derrumbe ética y políticamente frente de una enfermedad sin darse cuenta? [esto ha sido posible porque hoy] hemos dividido nuestra experiencia vital [...] corpórea y espiritual, en una entidad puramente biológica por un lado y en una vida emocional y cultural por otro lado”.⁶

¹ El 23 de febrero de 2020, en Italia entra en vigor el primer decreto-ley (*decreto-legge del 22 febbraio 2020, n. 6*) que explica las medidas urgentes —restricciones— para evitar la difusión del covid-19, enfermedad causada por la propagación del virus llamado coronavirus (SARS-CoV-2).

² Survivalists o Preppers (to Prepare) es un movimiento de personas o grupos que se preparan activamente (llenando despensas con suministros y empacando bolsas de viaje con herramientas de primeras necesidades) para emergencias y/o catástrofes, futuras o eventuales.

³ Después del aumento de los contagiados por covid-19 en Italia, el 9 de marzo de 2020 el presidente del Consiglio dei Ministri, Giuseppe Conte, firmó un decreto donde amplió las medidas de emergencia a todo el territorio nacional, y prohibía cualquier tipo de aglomeración en lugares públicos. Se activó el *lockdown*. <<http://www.governo.it/it/iorestoacasa-misure-governo>>. Sólo después de algunos días, el 11 de marzo de 2020, el director general del World Health Organization [*Coronavirus disease 2019 (COVID-19) situation report 51*] evaluaba la gravedad y la difusión del virus en el mundo y declaró la pandemia.

⁴ (CAM) Covid Art Museum, Instagram, <[covidartmuseum](https://www.instagram.com/covidartmuseum/)>. Primer post publicado el 19 marzo de 2020. Creadores: Irene Llorca (Alicante, 1993), José Guerrero (Alicante, 1991) y Emma Calvo (Barcelona, 1994), <<https://www.vogue.it/news/article/museo-online-arte-coronavirus-instagram>>. El CAM es un museo abierto y en crecimiento; cualquier persona puede enviar sus obras a través de un formato en línea. Lo único que se pide es que sean relacionadas con el tema. En la colección se pueden observar imágenes que toman en préstamo la estética del meme que, por medio de un lenguaje irónico y el uso de algunos rasgos comunes, como el ser humano relacionado al tapabocas, guantes y papel higiénico dibujados en situaciones absurdas, enfatizan la realidad surreal que estamos viviendo.

⁵ <<https://arte.sky.it/2020/04/covid-art-museum-quarantena/>>

⁶ Giorgio Agamben, *Una Domanda*, Quodlibet, 13 de abril de 2020, <<https://www.quodlibet.it/giorgio-agamben-una-domanda>>.

La Fondazione Nicola Trussardi⁷ de Milán, activa en el mundo del arte contemporáneo como museo itinerante desde el 1996 bajo la dirección artística de Massimiliano Gioni, propuso un proyecto en línea titulado VIAGGI DA CAMERA.⁸ La idea es recolectar obras en formato libre como cuentos y testigos de la vida de los artistas en sus espacios domésticos. Independientemente del sitio en el que estemos confinados, este momento se puede leer como la oportunidad para intentar reunir la vida física con la vida espiritual por medio de la meditación entendida como reflexión sobre nuestra vida. No importa el destino, lo relevante es la postura positiva hacia el viaje: esta filosofía se nota en la obra video *Viaggio da camera*⁹ de MASBEDO, en el que el viaje metafórico traspasa las paredes de la casa a través de la red que se conecta a las webcam —en vivo— colgadas en diferentes puntos de las ciudades del mundo. Todo se ha cumplido, ya no es necesario el desplazamiento del cuerpo para hacer el viaje realidad.

jamming [(radio) interferencia]¹⁰

En un contexto donde los museos pierden sus papeles de lugar de encuentro, en respuesta a estas problemá-

ticas surgió Radio GAMEC,¹¹ proyecto promovido por el museo Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo.¹² Se trata de un programa de arte, literatura, cultura y sociedad realizado en vivo en la página de Instagram del museo durante los meses del confinamiento, operativo desde el 22 de marzo hasta el 26 de mayo 2020. Inspirado a la importancia que adquirió la radio durante la segunda Guerra Mundial, por ejemplo Radio Londra,¹³ caracterizada por diferenciar la información de los comentarios, jugó un papel crucial para la resistencia en Italia. Radio GAMEC sigue estos mismos pasos como testigo de las historias fronterizas para dar voz a esto momento dramático añadiendo el tema cultural contemporáneo, esta última temática enteramente tratada por primera vez por Radio Papesse.¹⁴ La resiliencia de los museos frente al covid-19 se convirtió en varias actividades digitales. Entre estas, Radio GAMEC¹⁵ ha sido mencionada por la UNESCO como una de las mejores iniciativas digitales en el *Report on Museums Around the World in the Face of COVID-19*.¹⁶

⁷ <<https://www.fondazionenicolatrussardi.com>>.

⁸ El confinamiento se traduce en redeterminar el espacio vital. ¡En un sistema donde la mayoría de la población habita en grandes ciudades o megalópolis, las casas, departamentos partes de grandes edificios dormitorios, muchas veces no tienen suficiente espacio físico para vivir! Se necesita un cambio de perspectiva para aceptar nuestra clausura, la actitud positiva es el primer paso para disfrutar de estos momentos como también hizo Xavier de Maistre, que en su libro *Viaje alrededor de mi habitación (Voyage autour de ma chambre)* de 1794 cuenta el viaje que acometió por 42 días, costo cero, en la quietud y el silencio en el entorno de su cuarto.

⁹ Masbedo, dúo artístico compuesto por Nicolò Massazza (1973, Milano, IT) y Jacopo Bedogni (1970, Sarzana, IT), *Viaggio da Camera*, 2020, <<https://www.fondazionenicolatrussardi.com/viaggi/masbedo/>>.

¹⁰ ¡Huésped en nuestro cuerpo el virus se ha vuelto el individuo! 2020 empieza con un gran caos causado por la infodemia, es decir la sobreabundancia de información tal vez falsa generada por los medios que no hicieron nada más que crear pánico y generar miedo a la otra persona. Realmente, la gente aún no había entendido lo que estaba pasando, sometida dentro de un vértigo mediático, donde el mantra decía: *rimani a casa - quédate en casa - stay home*. ¡En un clima sin precedentes, la información es un tema clave para saber lo que sucede a nuestro alrededor, sobre todo en un momento en el cual se pueden negociar nuestros derechos a través de medidas coercitivas! Exiliados cada uno en su casa, gracias a las tecnologías y al mundo digital que nos rodea empezaron a surgir nuevas maneras de entrar en colisión, o sea, varias propuestas para juntar virtualmente personas y compartir este tiempo suspendido.

¹¹ Para escuchar los episodios anteriores de Radio GAMEC: <<https://gamec.it/radio-gamec/>>.

¹² GAMEC - Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo (Italia), dirigida actualmente por Lorenzo Giusti, es un espacio que desde el 1991 trabaja en el mundo del arte contemporáneo con exposiciones temporales, proyectos experimentales y actividades dirigidas a la mediación con el público de diferente extracción. <<https://gamec.it>>.

¹³ Radio Londra, instalada en Italia en el invierno del 1939, era una actividad radiofónica inglesa, dirigida por el Italian Service, una de las ramas del European Service de la BBC. Comprometida con la resistencia, empezada la guerra se volvió ilegal (regio decreto 16.6.1940 n. 765). Maura Piccialuti Caprioli, *Radio Londra 1940-45: inventario delle trasmissioni per l'Italia*, Roma, Ministero per i Beni Culturali e Ambientali, 1976.

¹⁴ Radio Papesse, inaugurado el 21 junio 2006, es un proyecto de Palazzo delle Papesse Contemporary Art Center of Siena (1998-2008), el primer web radio italiano dedicado únicamente a el arte visual y la cultura contemporánea. <<https://www.exibart.com/evento-arte/radio-papesse/>>. Actualmente Radio Papesse <papesse.org> está comisariado por Carola Haupt e Ilaria Gadenz; desde 2011 es huésped de Villa Romana en Firenze, sigue su actividad como web radio que realiza proyectos de colaboraciones con museos e instituciones culturales, y elige el lenguaje de la radio como medio para investigar la producción del arte hoy en día

¹⁵ Radio GAMEC se convirtió en Radio GAMEC PopUp, una radio itinerante en vivo en las frecuencias FM de Radio Popolare gracias a la colaboración de PopUp. Las transmisiones directas se realizan desde un estudio móvil, una caravana, que permite conducir el programa entre las personas y siempre en lugares nuevos y no convencionales. <<https://gamec.it/radio-gamec-popup-4/>>.

¹⁶ "In this situation, many events —concerts or talks— were presented online rather than in situ, most often via social media, either live or recorded, often downloadable or available on digital platforms (YouTube, SoundCloud). For example, Berga-

[cloud]¹⁷

*Es posible que las máquinas sustituyan cada contacto
—cada contagio— entre los seres humanos.*¹⁸

Giorgio Agamben

Somos testigos del cambio de la cultura laboral. En respuesta al distanciamiento social aprovechamos el desarrollo de la tecnología para emprender el *smart working*, o sea una nueva forma de trabajo flexible que a través la web permite extender los límites físicos de las empresas públicas y privadas.

En este clima todos siguen laborando menos los militantes de las artes, especialmente los dedicados al teatro, donde el trabajo no puede prescindir de la presencia. Entonces, compartir y hacer arte es la clave para seguir trabajando y hacer que se conozcan los artistas a través de sus obras. El 13 de marzo de 2020 nació The Colouring Book,¹⁹ un proyecto virtual en la web de Milano Art Guide comisariado por Rossella Farinotti y Gianmaria Biancuzzi. Disfrutando del específico carácter interactivo del Internet el arte se abrió al mundo; The Colouring Book recolectó trescientas obras/dibujos formato A4 realizadas y compartidas por artistas de todas generaciones. Podemos hojear este álbum virtual, descargar los dibujos en nuestros dispositivos y/o imprimirlos para luego colorearlos y sacar la parte infantil que habita en nuestro

mo, Italy's GAMEC (Gallery of Modern and Contemporary Art) created an online radio show", <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530>>.

¹⁷ Apareciendo por primera vez en los diagramas de los ingenieros eléctricos en la década de 1950, la nube era una estrategia —escamotaje— visual para simplificar el proceso de procesamiento de datos o las conexiones de red para no preocupar y crear distracciones para el usuario. Como explica James Bridle, "Hoy el cloud es la metáfora central de Internet: un sistema global con un inmenso poder y una energía colosal que sin embargo mantiene un aura nouménica y arcaica, algo casi inconcebible. Nos conectamos en él; trabajamos en su interior; depositamos cosas y recuperamos otras; pensamos a través del cloud. Pagamos por tenerlo, pero nos damos cuenta que existe sólo cuando no funciona". James Bridle, *Nuova Era Oscura*, Roma, Nero, 2019, p. 19.

¹⁸ Giorgio Agamben, *Contagio*, Quodlibet, 11 marzo 2020, <<https://www.quodlibet.it/giorgio-agamben-contagio>>.

¹⁹ The Colouring Book es un proyecto de Milano Art Guide promovido por Laura Facco P&C. Entre los artistas que participaron en el proyecto encontramos a Vanessa Beecroft, Maurizio Cattelan, Emilio Igrò, Masbedo, Marzia Migliora, Adrian Paci, Diego Perrone, Paola Pivi, Marinella Senatore y Vedovamazzei. <<https://milanoartguide.com>>. Instagram: milanoartguide.

interior; perdernos en el mundo imaginario de la fantasía para recordarnos que el arte es vida.

pre- | post- | multi-²⁰

La vida se comparte en un mundo enrarecido llamado Internet:²¹ el humano se vuela pantalla, imagen, texto y video, lo que piensa y comunica se mueve en el mundo invisible a través de los datos que se encuentran en el *cloud*. En el *limen* entre lo real y una posible alienación en la realidad virtual se alimenta y surge la creatividad, "cada forma de adquisición de datos que caracteriza nuestra experiencia de usuarios conectados se transmuta en la narración".²² No importan los contenidos y los contenedores (*device*), o de dónde somos (físicamente), el importante es el *flow*.²³

La palabra clave es hibridación:²⁴ más allá de los límites de la realidad, finalmente tenemos acceso al hiperurano

²⁰ En la era digital estamos atravesando una de las temporadas de mayor revolución de los medios de la historia: por primera vez tenemos la posibilidad en una nueva forma de producir, compartir y acumular "datos" de forma ilimitada. Con la globalización, a través de la distribución pública de los nuevos medios hemos tenido el acceso a sistemas de re-producción de textos, imágenes y video; "se puede hablar de equipos ligeros y de una cierta convergencia entre los profesionales y los domésticos [...] la proliferación de redes y sistemas de difusión y emisión, el desarrollo expansivo del cable y el satélite [...] y sobre todo la convergencia de las tecnologías de postproducción computarizada y telecomunicación en la red internet". José Luis Brea, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Salamanca, CASA (Centro de Arte de Salamanca), 2002, p. 21.

²¹ "La emergencia de todo este panorama postmedial [...] se verifica un contexto, al menos potencial, de transformación profunda en lo que se refiere a los modos producción, distribución y recepción de la experiencia artística (y no solo)." *Ibidem*, p. 22.

²² Simone Arcagni, *Visioni digitali: Video, web e nuove tecnologie*, Torino, Einaudi, 2016, p. 258.

²³ Por flujo nos referimos a la capacidad de un artista de crear una continuidad fluida dentro de su trabajo, en este caso es una similitud de como el usuario se impregna dentro del tejido de la red y es parte de su realidad fluida. Mas información sobre la definición de *flow*: <<https://www.iltascabile.com/linguaggi/flow-stile/>>

²⁴ En la nueva generación del consumidor, la condición de usuario se vuelve de pasivo a activo como creador y productor de contenidos de "mensajes", que enriquecen la narrativa total de la cual somos parte. En un sentido más amplio, nos convertimos en escritores, fotógrafos, director de cine y de escena, cantantes y bailarines; todos, parte integrante del cuento de la colectividad. "La sociedad digital utiliza lo audiovisual como forma lingüística de comunicación [...] a través de estrategias que podemos llamar "storytelling" [...] como característica fundamental de la condición postmedial." Simone Arcagni, *Visioni digitali, op. cit.*, p. 259.

(*cloud*), por primera vez la red supera sus propios límites generando una infinidad de información/narrativas. Si en la primera época del Internet la unión ancestral entre voz/texto e imagen se materializó en el hipertexto, ahora se concretiza la hiperimagen,²⁵ en la definición de otras perspectivas; es la hora de dejarse llevar desde el flujo de la cultura digital contemporánea hacia una nueva experimentación multi-postmedial (*augmented, mixed and virtual reality*) la tecnología se vive como una experiencia auténtica, se afirma la presencia de la máquina que se impone en la relación natural entre nosotros y los demás.

Voyeurisme consensual*

Se determina el *voyeurisme consensual* como estética que está debajo de la pantalla, del *layout*,²⁶ un esquema universal, una geometría base que se multiplica en la colectividad y se vuela una cuadrícula hecha de celdas (píxeles) como los edificios-colmenas. Todavía en esta geometría sin privilegios (neutral), lo que hace la diferencia es el *storytelling*, determinando así el protagonismo de los individuos. Este proceso puede abrir el camino hacia una sexualidad neutra.²⁷ Se genera una nueva experiencia dada por la dependencia, corpórea sexual por un lado e intelectual filosófica por el otro, necesidades que no se pueden satisfacer porque son infinitas.²⁸

El audiovisual es necesario para compensar la lejanía.²⁹ Todavía esto es sólo un ejemplo del ámbito de

aplicación: hoy en día nuestra imagen está en continua exposición a diferentes niveles de *voyeurisme consensual*: de forma transversal todas las generaciones, cualquier persona, en cualquier momento, quiere ver y al mismo tiempo se deja ver dentro del sistema de narración digital.

La génesis del “performance” de la sexualidad neutra³⁰ es propia de la imaginación de cada individuo; todavía muchas veces esta producción audiovisual es el resultado de la interacción, o sea, se plasma dependiendo de los “pedidos” del otro individuo en su dinámica de intercambio de roles.³¹

De todos modos, podemos declarar la estética del *voyeurisme consensual* como en la era digital se define el deseo que nuestra imagen se revela al mundo para ser vistos y disfrutados por el “público”.

llega a ser falso, construido y casi de plástico entre las personas, surge la necesidad de sentir más el sabor de la vida real a través de contenidos audiovisuales caseros o amateur. La peculiaridad del *sexting*, o sea el envío a través de Internet de textos/imágenes sexuales, es el proceso de personalización de los contenidos. Cada individuo puede hacer un pedido ad hoc para satisfacer sus propios deseos. En palabras de Perniola: “la sexualidad neutra no es ni deshumana ni inhumana: si acaso es, post-humana en el sentido de que su punto de partida se encuentra en el hombre, en su impulso hacia lo artificial que lo constituía como tal, separándolo de los animales [...] en su tendencia irreductible hacia una experiencia excesiva. [...] La sexualidad neutra puede definirse como una sexualidad virtual [...] La virtualidad no es una simulación, una imitación, una mimesis de la realidad, sino la entrada en otra dimensión, ontológicamente diferente, por así decirlo.” Mario Perniola, *Il sex-appeal dell'inorganico*, op. cit., p. 38.

³⁰ La sexualidad inorgánica se asemeja a una excitación satisfecha e implica una reciprocidad, un común denominador de sentir entre los partner empeñados en ella, e incluso una especie de entusiasmo intelectual, de herejía cerebral, de extremismo conceptual que proviene de la filosofía. [...] la entrada en otra dimensión que implica la suspensión del deseo”. *Ibidem*, p. 123.

³¹ El autor-usuario (A) comunica las instrucciones de cómo tomar una foto al sujeto que al mismo tiempo es autor (B) de la imagen. A diferencia de los profesionales que saben cómo posar para las fotos, aquí el autor-sujeto (B), una vez en frente el objetivo está desarmado; descubre que tiene un cuerpo y empieza un trabajo para conocerse a sí mismo hecho de carne y piel, formas que tal vez nunca había pensado investigar para realizar su autorretrato. Los contenidos creados por el usuario (A) son el resultado de la traducción a través del filtro, o sea el medio palabra/texto convertida en video/imagen por (B). En cada proceso, el círculo se cierra cuando (B) llega a ser usuario de sí mismo y a la vez pide que (A) se vuelva sujeto; cada persona asume el rol de usuario, autor o sujeto.

²⁵ “una representación hiperreal del mundo basada en la re-apropiación y simulación de lenguajes que no le son específicos”, Marta Martín Núñez, *Hiperimágenes la re-mediación de la imagen digital en la publicidad audiovisual*, en “Actas IV Congreso Internacional Sobre Análisis Fílmico Nuevas Tendencias e Hibridaciones de los Discursos Audiovisuales en la Cultura Digital Contemporánea”, Universitat Jaume I, Castellón, Ediciones de las Ciencias Sociales de Madrid, 2011, p. 546.

²⁶ “Su estética es maoísta, uniforme. Si en la literatura medieval la muerte es la gran igualadora social y en la tradición literaria de las plagas se insiste en que los virus no distinguen entre clases, no es de extrañar que la gran plataforma de representación de esta pandemia no permita la diferenciación estética entre reuniones de trabajo y celebraciones con amigos, entre ensayos de orquesta y conciertos en directo, entre cibersexo y funerales”. Jorge Carrión, “La estética de la pandemia”, *The New York Times*, 9 de mayo de 2020, <<https://www.nytimes.com/es/2020/05/09/espanol/opinion/zoom-coronavirus.html>>.

²⁷ Mario Perniola, *Il sex-appeal dell'inorganico*, Torino, Einaudi, 1994.

²⁸ *Ibidem*, p. 19.

²⁹ El ser humano necesita satisfacer mente y cuerpo. Por lo tanto, cuando el mundo de la pornografía y del erotismo *mainstream*

neomedial

“Lo que vemos a nuestro alrededor hoy en día, una masa enrarecida basada en una prohibición, pero, precisamente por eso, particularmente compacta y pasiva”.³² El individuo, cuerpo-cosa, vive a través de la pantalla o sea su extensión física donde la performance de lo cotidiano —*irrepetible*— se vive en línea. El *hic et nunc* de esta performance necesita ser grabado, documentado —esto toma un sabor neutro dado por la *téchne*—; la reproducción técnica aplanar todos los sentimientos. El documento almacenado en el *cloud* ya no es sólo archivo; esto se vuelve parte de un sistema llamado realidad digital donde el mismo *cloud* puede desa-

rollar su imaginación a través de sus “conocimientos” programados, por ejemplo, “DeepDream”.³³

Si no hay manera de solucionar los problemas es necesario apropiarse del impasse: el fenómeno de la pareidolia³⁴ dentro de la contemporaneidad posmedial confirma la característica del ser humano de adaptarse a través de la imaginación y la creatividad. ¡Ahora en la nueva época neo-medial, en la que la tecnología digital es parte de la vida del humano y no sólo como *téchne* sino también como realidad experiencial y pensante, es necesario “colaborar”, emprender una investigación sobre el pasado “archivo” como base fundamental para comprender y asomarse en la nueva escena del presente, en fin vislumbrar sus infinitas posibilidades!

¡Ya somos pasado! ▽

³² Giorgio Agamben, *Distanziamento sociale*, Quodlibet, 6 de abril de 2020, <<https://www.quodlibet.it/giorgio-agamben-distanziamento-sociale>>.

³³ “DeepDream está diseñado para iluminar el funcionamiento interno de redes neurales inescrutables. Para aprender a reconocer los objetos, se alimentó una red con millones de imágenes etiquetadas y representantes cosas: árboles, coches, animales, casas. Una vez que se le propuso una nueva imagen, el sistema filtró, amplió, diseccionó y comprimió la imagen a través de la red para clasificarla: esto es un árbol, esto es una máquina, esto es un animal, esto es una casa. Pero DeepDream hizo el proceso inverso: enviando una imagen en el *back end* de la red, y activando las neuronas entrenadas para ver los objetos en particular, el programa les preguntó no lo que la imagen representaba, sino lo que la red quería ver. Es un proceso similar a aquello con la cual vemos los rostros en las nubes: la corteza visual, siempre en busca de estímulos, reúne patrones reconocibles a partir del caos”. James Bridle, *op. cit.*, pp. 313-314.

³⁴ Según la definición del diccionario Treccani, pareidolia es el “Proceso psíquico que consiste en la elaboración fantástica de percepciones reales incompletas, no explicables con sentimientos o procesos asociativos, que conducen a imágenes ilusorias dotadas de una nitidez material (por ejemplo, la ilusión que se tiene, mirando las nubes, de ver montañas nevadas, batallas, etc.)”, <<https://www.treccani.it/vocabolario/pareidolia/>>.

BIBLIOGRAFÍA

- ARCAGNI, Simone, *Visioni digitali: Video, web e nuove tecnologie*, Torino, Einaudi, 2016.
- BREA, José Luis, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Salamanca, Editorial CASA (Centro de Arte de Salamanca), 2002.
- BRIDLE, James, *Nuova Era Oscura*, Roma, Nero, 2019.
- MARTÍN NÚÑEZ, Marta, *Hiperimágenes la re-mediación de la imagen digital en la publicidad audio-visual*, en "Actas IV Congreso Internacional Sobre Analisis Filmico Nuevas Tendencias e Hibridaciones de los Discursos Audiovisuales en la Cultura Digital Contemporánea", Universitat Jaume 1, Castellón, Ediciones de las Ciencias Sociales de Madrid, 2011.
- PERNIOLA, Mario, *Il sex-appeal dell'inorganico*, Torino, Einaudi, 1994.
- PICCIALUTI CAPRIOLI, Maura, *Radio Londra 1940-45: inventario delle trasmissioni per l'Italia*, Roma, Ministero per i Beni Culturali e Ambientali, 1976.

SITOGRAFIA

- arte.sky.it
- exhibart.com
- fondazionenicolatrussardi.com
- gamec.it
- governo.it
- iltascabile.com
- milanoartguide.com
- nytimes.com
- papesse.org
- quodlibet.it
- treccani.it
- unesdoc.unesco.org
- vogue.it

SEMBLANZA DEL AUTOR

VINCENZO LUCA PICONE • Palermo Italia, 1992. Artista egresado de la Academia de Bellas Artes de Brera de Milán. Actualmente es becario de la V Beca de la Fundación Adolfo Pini de Milán para proseguir un proyecto de investigación en México empezado en 2019 gracias al apoyo del Ministerio de la Universidad de la República Italiana en colaboración con el Cenidiap y de la Escuela Superior de Artes de Yucatán. Su trabajo es el resultado de una reflexión sobre la vida cotidiana como teatro viviente; eje central, la importancia de la tradición y en qué medida esta influye en las relaciones comunitarias, cómo se manifiesta y evoluciona en el mundo contemporáneo.