

Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Bellas Artes

**EL NO ACCIDENTE EN LA MORADA DEL CAOS: DE LA RESISTENCIA DE PAUL
VIRILIO A LOS RESISTENTES DE SAINT-ROMAIN AU MONT D'OR**

TESIS

**Que como parte de los requisitos para obtener el grado de Maestro en Artes:
con línea terminal en Arte Contemporáneo y Sociedad**

Presenta:

María de los Ángeles Lucía Peña Molatore

Director

Dr. Fabián Giménez Gatto

**Centro Universitario
Querétaro, Qro.
Agosto 2011
México**



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Bellas Artes

EL NO ACCIDENTE EN LA MORADA DEL CAOS: DE LA RESISTENCIA DE PAUL VIRILIO A
LOS RESISTENTES DE SAINT-ROMAIN AU MONT D'OR

TESIS

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de Maestro en Artes:
con línea terminal en Arte Contemporáneo y Sociedad

Presenta:

María de los Ángeles Lucía Peña Molatore

Dirigido por:

Dr. Fabián Giménez Gatto

SINODALES

Dr. Fabián Giménez Gatto

Presidente

Dr. Juan Manuel Campos Sánchez

Secretario

M.en A. Pamela Jiménez Draguicevic

Vocal

Mtro. Francisco de Paula R. Nieto

Suplente

Mtra. Alejandra Díaz Zepeda

Suplente

M en A. Vicente López Velarde Fonseca
Director de la Facultad de Bellas Artes

Fabián Giménez Gatto
Firma
Juan Manuel Campos Sánchez
Firma
Pamela Jiménez Draguicevic
Firma
Francisco de Paula R. Nieto
Firma
Alejandra Díaz Zepeda
Firma

Dr. Luis Gerardo Hernández Sandoval
Director de Investigación y Posgrado

Centro Universitario
Querétaro, Qro.
Agosto 2011
México

RESUMEN

En Saint-Romain au Mont d'Or, al sur de Francia se encuentra la Morada del Caos, un museo a cielo abierto y gratuito, que exhibe desde una estética cyberpunk, el proceso de los acontecimientos de buena parte del siglo XX y de los eventos que han ido sucediendo en los últimos once años. Las más de tres mil trescientas obras de arte que componen la Obra de la Morada del Caos, creadas por Thierry Ehrmann, propietario de la Morada del Caos, y su colectivo artístico itinerante, son una forma distinta de mirar a la catástrofe que, por un lado, se vincula al discurso sobre el accidente que propone Paul Virilio; por el otro, se desarrollan a partir de las teorías de la complejidad, particularmente la Teoría del Caos, de los códigos de la alquimia y de la operación en la TAZ. En este trabajo, desde una metodología rizomática se analizan los cruces que abordan al desastre como la actualización de potencias, pero se plantea que no obedecen a una física determinista, por lo tanto la sorpresa está siempre presente. Para Paul Virilio y para los artistas de la Morada del Caos los atentados de 11 de septiembre en Nueva York son el punto de quiebre que los lleva a proponer un estado de emergencia, pero mientras para Virilio es vital formular nuevas formas de resistencia porque lo importante es prevenir los accidentes que no dejan de multiplicarse a causa de la velocidad; en la Morada del Caos el accidente opera desde la fractalidad y constituye, muchas veces, un atractor extraño, así, la resistencia es concebida como la máquina de guerra deleuziana que potencia la libertad de creación y la libertad de expresión. Se traza en este estudio una nueva forma de mirar al arte, en particular a la Morada del Caos para poder comprender la esperanza que subyace en una creación de apariencia apocalíptica.

(Palabras clave: Morada del Caos, Paul Virilio, accidente, Teoría del Caos, resistencia)

SUMMARY

The Abode of Chaos, at Saint-Romain au Mont d'Or in the south of France, is a free open-air museum that exhibits, by means of cyberpunk esthetics, the process of events from a large part of the 20th Century, as well from the last eleven years. The three thousand three hundred works created by Thierry Ehrmann, owner of the Abode of Chaos, and his itinerant art group make up the catastrophe. One the one hand, they linked to Paul Virilio's discourse on accident and the other they have been developed from complexity theories, particularly the Theory on Chaos, from alchemist codes and from operations in the TAZ. In this work, using a rizomatic methodology, the crossings that address disaster as the up-dating of power are analyzed; however, it is established that these do not follow determinist physics. As a result, surprise is always present. For Paul Virilio and the artists at the Abode of Chaos, the September 11 attacks in New York are the turning point which leads them to propose a state of emergency; for Virilio it is vital to formulate new types of resistance because the most important thing is to prevent accidents that constantly multiply due to speed. In the Abode of Chaos, accidents are due to fractality and often constitute a strange attractor. Thus, resistance is conceived of as espression. In this study a new way of looking at art is set forth, particularly at the Abode of Chaos, in order to understand the hope which underlies a creation, the appearance of which is apocalyptic.

(Key Words: Abode of Chaos, Paul Virilio, accident, Theory of Chaos, resistance).

*Y te grita en el final de caos
a ti también*

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi mayor gratitud al Dr. Fabián Giménez Gatto, el último *Captain, my Captain!*, por el regalo asombroso de sus clases; pero, sobre todo, por su dirección, tiempo, ideas y sugerencias, sin los cuales habría sido imposible encontrar el orden del caos.

Mi agradecimiento muy especial al Dr. Julio Cesar Schara por sus signos de admiración en los márgenes, su increíble paciencia y sus agudos consejos.

Toda mi gratitud para la Mtra. Pamela Jiménez Draguicevic y para la Mtra. Alejandra Díaz por el aliento, los comentarios siempre inteligentes y las puntuales correcciones.

Agradezco a Gloria y Ernesto Stengel por el apoyo incondicional. A Mate, Quique y Sebastián porque me hacen creer que puedo. A mis papás por construir una biblioteca sin puertas y enseñarme que todo es posible.

Y también agradezco a Lukas Zpira y Thierry Ehrmann por el despliegue inaudito de generosidad. A Carlos García Calderón por los libros y las risas. A José Antonio Cotrina por prestarme todas sus palabras. A Ricardo Arroyo, Salomé Hidalgo Wong, John M. Cordero, Jorge Martínez y Gilda Pérez por coincidir y empujarme al caos.

A Gaby Martínez por las huellas de valiente felicidad que trazan los caminos fantásticos por donde vamos. A J.G. Ballard y a Michael Ende porque me acompañan siempre.

A Francisco Nieto por la amistad infinita y el gozo de su maravillosa sabiduría.

Agradezco principalmente a Ernie por el silencio en el cuarto propio y por haber hecho todo lo demás para que yo pudiera escribir esta tesis.

Y, por encima de todo, a Federico que nunca ha dejado de escuchar con el caos dentro. Y a Natalia que con su fascinante diálogo y su caja mágica de citas, notas, libros y películas hace que todo sea extraordinario.

ÍNDICE

RESUMEN	I
SUMMARY	II
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS	IV
ÍNDICE	V
ÍNDICE DE FIGURAS	VI
ÍNDICE DE IMÁGENES	VII
INTRODUCCIÓN	1
I. EL NO-ACCIDENTE	7
La teoría del caos: el orden del caos	7
Museo de la Catástrofe: el accidente	23
II. LA ESTÉTICA DE LA TRANSFORMACIÓN EN SAINT-ROMAIN AU MONT D'OR	40
Alquimia: el espíritu de la Salamandra	40
Una mirada apocalíptica: cyberpunk	55
El colectivo artístico de la Morada del Caos	74
La organización del caos en el arte	88
III. LA MORADA DEL CAOS: FENÓMENO DE CAOTIZACIÓN	100
Taz: La geografía fractal	100
Resistencias: La nomadología y la Máquina de Guerra	118
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	131
BIBLIOGRAFÍA	136

ÍNDICE DE FIGURAS

Tabla 1. Fórmula de Reynolds	15
Tabla 2. Iteraciones predecibles e impredecibles.....	17
Tabla 3. Movimiento pendular sin energía externa.....	18
Tabla 4. Movimiento pendular con energía externa	19
Tabla 5. Atractor de Lorenz	20
Tabla 6. Fractal	21

ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Cart'1, Salamandra en la Morada del Caos.....	45
2. Helicóptero, Morada del Caos	49
3. Goin, Ron Athey Corpus Christi	52
4. Vanidades de cristal (9/11).....	53
5. Thomas Foucher. La alquimia en la Morada del Caos	54
6. Lukas Zpira, Satomi at Abode of Chaos, Brainsushi	60
7. Lukas Zpira, Fotografía: Muro de la Morada del Caos	64
8. Satomi, Tokio love dolls.....	67
9. Petteri Tphoto, Bionic Creation Models: Samppa von Cyborg and Aneta van Cyborg.....	69
10. Performance: Comienzo. Bienal 2007. Morada del Caos.....	71
11. Laurent Courau. Les sources ocultas.....	73
12. Thomas Foucher, Japan Apocalypse	76
13. Takekeru Kudo, Danza Butoh	78
14. Thomas Foucher y Cart'1, Crime organized.....	80
15. Claude Privet. Sanctuarium.....	81
16. Lukas Zpira y Satomi Zpira, Versus 2009 XXX	83
17. Cart'1, Inframince Ephémère.....	86
18. Ben Vautier, Esta vez sueño que	87
19. Thierry Ehrmann, Ground Zero	93
20. Lukas Zpira, Abode of Chaos. Brainsushi	95
21. Romain Slocombe, Pacífico 1945, piloto japonesa. Serie Kriegspiel.....	98
22. Cart'1, Barco fantasma.....	99
23. Terrebo: Cardioïde	102
24. Christophe Dessaigne. Flight 999	105
25. Morada del Caos, Última Cena	116
26. Fachada de la Morada del Caos	123
27. Thomas Foucher, Jean Baudrillard en la Morada del Caos.....	127
28. Marc del Piano, Morada del Caos	129

INTRODUCCIÓN

En 1991 el urbanista y filósofo Paul Virilio montó en la Fundación Cartier una exposición titulada *La Vitesse*¹. Doce años después, en 2003, presentó en el mismo espacio la exposición *Ce qui arrive*,² donde el tema central fue el accidente. Virilio señala que: “el día en que se inventa el barco se inventa también el naufragio” y afirma que la consecuencia lógica de la aceleración es el accidente. El eje fundamental de la segunda exposición, vinculada a la primera, se encuentra en una nueva forma de accidente: La caída de las Torres Gemelas el once de septiembre de 2001. El motivo fundamental de estas exposiciones es arrebatarse la exclusividad sobre los sucesos a la televisión, y generar un espacio de reflexión que nos permita mirar al accidente de frente para aprender a leerlo.

Por otro lado, para Jean Baudrillard la caída de las Torres representó el “evento absoluto” que se transformó en el escenario donde la globalización se combatió a sí misma, y escribe en *El espíritu del terrorismo* (2002): "La imagen consume el evento, en el sentido de que lo succiona y lo entrega como artículo de consumo. Ciertamente le brinda un impacto inédito hasta nuestra época, pero sólo en cuanto evento-imagen".

La Morada del Caos, fundada en 1999, encuentra su punto de transformación y detonación, en 2001 luego de la caída de las Torres Gemelas. Según su propietario y creador, Thierry Ehrmann, los acontecimientos del 11-09, conforman los sucesos más importantes de la modernidad, así, después de ese día Ehrmann afirma que en La Morada del Caos nos encontramos con los acontecimientos más importantes de los

¹ La velocidad

² Lo que llega

últimos diez años, del planeta sobre y en los techos, paredes, habitaciones, sótanos, pisos y jardines de la mansión.

Michel Foucault en *La Microfísica del Poder* propone una metodología para descifrar al mundo que, aunado a su *Arqueología del saber*, genera espacios de reflexión y análisis discursivos con los cuales es posible vincular los acontecimientos históricos con las teorías, en especial en este estudio se entrecruzarán los sucesos del once de septiembre analizados por Paul Virilio y Jean Baudrillard con la Teoría del Caos, principalmente desde los descubrimientos de Ilya Prigogine y desde la Teoría de Fractales, inserta en las Teorías de la Complejidad, de Benoît Mandelbrot y con el devenir en el terreno del arte en *La Morada del Caos* (Saint-Romain au Mont d'Or, Francia).

En este estudio se busca hacer una exploración sobre los acontecimientos históricos, mediáticos, artísticos, filosóficos, culturales, religiosos, sociológicos y científicos, lo anterior desde un modelo rizomático que permita ir de un sitio a otro, girar, regresar y recomenzar, para establecer puntos de encuentro y desencuentro que posibiliten componer un sistema de pautas y así adentrarse en el hecho artístico que es *La Morada del Caos*. Una gran cantidad de catástrofes, accidentes y desastres naturales no pueden ser previstos, pero para Paul Virilio todos constituyen un accidente partiendo de la base de la posición determinista del Universo; para la Teoría del Caos no siempre es posible hacer predicciones porque muchas veces no se conocen las condiciones iniciales de los factores involucrados ni existe la manera de prever las causalidades que se vieron involucradas. Estas dos posturas convergen y divergen: su relación se presenta desde la multiplicidad o la linealidad.

El accidente es un problema en sí que presenta complejidades desde diversas perspectivas, tanto sociales, como políticas, geográficas, culturales, religiosas, económicas y ambientales. Sin embargo, en el arte el problema de

representación y presentación del accidente y la catástrofe crea sus propias formas de problematización que van más allá de fenómenos de equilibrio y desequilibrio, y, donde, los conceptos científicos, específicamente la Teoría del Caos, establecen lineamientos particulares que dan lugar a nuevas lecturas de comprensión e interpretación. Por tanto, el problema fundamental a resolver en este estudio, más que la vinculación de estos dos enfoques en específico, es la relación que entre ellos se suscita para quedar evidenciada en el arte, pero que, sin los fundamentos teóricos, las interpretaciones podrían adquirir sentidos, significados y significaciones equívocos.

La Teoría del Caos es opuesta a la visión determinista de Paul Virilio sobre el accidente, por tanto, las producciones artísticas que se remitan a una o a otra presentarán diferencias profundas a nivel conceptual, aun cuando en apariencia sean similares.

Para Paul Virilio la caída de las Torres Gemelas es un accidente, también lo es el descarrilamiento de un tren, el colapso de Internet o el crash de la bolsa, todo ello ligado a fenómenos como la velocidad, la aceleración, la inmediatez y la instantaneidad. La información globalizada produce una distorsión de la realidad, y, de allí al shock, a la conmoción mental de implicaciones específicamente negativas, donde la Teoría Cuántica sirve como base para las reflexiones de Paul Virilio. Sin embargo, si a lo que Virilio llama accidente, se le enfoca desde una perspectiva distinta, desde la Teoría del Caos en particular, la comprensión de los sucesos se transforma dramáticamente. Es posible que con la exhibición de piezas de arte ancladas a la catástrofe, se pueda presumir que la interpretación de las obras presentadas y representadas en la Morada del Caos deba fundarse a partir de una forma de análisis que se dirija en la misma dirección que la propuesta por Virilio. Así pues, si en la Morada del Caos las piezas fueran presentaciones y representaciones de accidentes virilianos se podría suponer que las reflexiones propuestas son una forma de resistencia delante de acontecimientos que evidencia discursos de negatividad, pero, si con la Teoría del

Caos el accidente quedara anulado como tal, y esta teoría fuera el origen consciente de creación en la Morada del Caos entonces habría que plantear una forma de lectura distinta, aunque no por ello sea posible asegurar, de momento, si será opuesta a la que surge a partir de las ideas de Paul Virilio.

Lo que se busca en el presente estudio es establecer la potencial relación entre la producción de la Morada del Caos y la Teoría del Caos. Ofrecer otras líneas de interpretación y comprensión sobre la representación y presentación de lo que entendemos como catástrofe, con el fin de disponer nuevas formas de mirar a los fenómenos que juegan entre el horror y lo apocalíptico. Y exponer la relación entre catástrofe y accidente como producto de la relación entre la velocidad y aceleración con un tiempo inmediato, con lo cual se anula el concepto de distancia, y se reformula la manera de abordar al desastre producido en dos dimensiones: tiempo y espacio. Para ello este estudio se apegará a la metodología del postestructuralismo francés, dado que la Teoría del Caos establece la existencia de la infinitud de posibles. La multiplicidad rizomática en la teoría esquizoanalítica de Deleuze permite la formulación de un juego de relaciones entre la Teoría del Caos, la Morada del Caos y los acontecimientos del once de septiembre

Se espera, a partir de la comprensión de las teorías físicas y su cruce con el arte y los sucesos históricos, plantear lineamientos que posibiliten nuevas maneras de mirar, específicamente frente a la Morada del Caos, y que esta tesis pueda servir como punto de reflexión, discrepancia o conciliación para otros trabajos que aborden el accidente, la catástrofe y las visiones del cyberpunk y el post cyberpunk para dar origen a nuevas investigaciones y ensayos.

La presente tesis la conforman cuatro capítulos. A continuación se presenta la síntesis de cada uno de ellos.

Capítulo I. El no-accidente. Trata acerca de los antecedentes del problema que se estudia. Se abordan, en primer lugar, las teorías físicas que permiten la comprensión del mundo. Se explica la visión determinista y se contrasta con los planteamientos de las teorías de la complejidad, particularmente con la Teoría del Caos. En segundo lugar, se hace un reconocimiento sobre los accidentes para comprender cómo es que un mismo evento puede ser estudiado y comprendido de distinta manera con base en las diferentes teorías físicas desde donde se observa el fenómeno.

En este capítulo se exponen las ideas fundamentales de Paul Virilio sobre el accidente que van desde su origen hasta la propuesta de resistencia con la creación del Museo del Accidente. Dado que el tiempo es un elemento esencial en el pensamiento de Virilio, en este capítulo se expone brevemente una explicación sobre el tiempo que, además servirá como antecedente para la mejor comprensión de los siguientes capítulos.

Capítulo II. La estética de la transformación en Saint-Romain au Mont d'Or. En este capítulo se habla de los referentes teóricos generales relacionados con los procesos de creación artística. Se contempla el sentido del arte desde distintas disciplinas, como son la física, la literatura, la historia y la sociología. Se examina los antecedentes de la organización de la Morada del Caos, su forma de producción artística y las relaciones de creación que se sustentan en el pensamiento caótico. Se propone el análisis de varias piezas de la Morada del Caos. Se describen los planteamientos de algunos de los artistas que participan en la creación de la Morada del Caos.

Capítulo III. La Morada del Caos: Fenómeno de caotización. En este capítulo encontramos la interpretación de los resultados. En primer lugar se analizan las relaciones que la Morada del Caos establece en la virtualidad a partir de una comprensión caótica de la realidad. En segundo lugar se hace referencia a la postura de resistencia artística en la Morada del Caos. Se explica el papel de

arte como proceso para la vigencia artística.

Capítulo IV. En este último apartado se presentan los resultados y discusión a partir de una serie de reflexiones sobre las convergencias y divergencias que en el espacio del arte tienen lugar, desde las miradas distintas de Paul Virilio y de los artistas en la Morada del Caos. Los deferendos de Lyotard sirven como base para comprender que los puntos irreconciliables de estos dos estados de la mirada son detonantes que llevan a lecturas distintas, pero que no se anulan entre ellas.

I. EL NO-ACCIDENTE

La teoría del caos: el orden del caos³

*El caos no es un estado inerte o estacionario,
no es una mezcla azarosa.
El caos caotiza, y deshace en lo infinito toda consistencia.
Gilles Deleuze y Felix Guattari*

El universo no es una gigantesca alfombra persa, pero Roald Dahl nos cuenta que hay un niño sentado sobre una.

Una enorme alfombra roja, negra y amarilla que ocupaba todo el vestíbulo desde las escaleras en las que él estaba sentado hasta la lejana puerta. Era una alfombra gigantesca, más grande que la pista de tenis. Sí, mucho más grande. La contempló muy serio, posando los ojos en ella con cierto placer. Hasta entonces no se había dado cuenta, pero de repente le pareció que los colores cobraban un brillo misterioso y saltaban deslumbrantes hacia él.

Pero yo sé cómo funciona esto, se dijo. Las partes rojas de la alfombra son trozos de carbón

³ **Caos** (Del lat. *chaos*, y este del gr. *χάος*, abertura).

1. m. Estado amorfo e indefinido que se supone anterior a la ordenación del cosmos.

2. m. Confusión, desorden.

3. m. *Fís. y Mat.* Comportamiento aparentemente errático e impredecible de algunos sistemas dinámicos, aunque su formulación matemática sea en principio determinista.

encendido. Lo que tengo que hacer es cruzarla hasta la puerta sin pisarlos. Si piso el rojo, me quemaré. Me quemaré entero. Y las partes negras..., sí, las partes negras son serpientes, serpientes venenosas, sobre todo víboras y cobras, gordas como troncos de árbol, y si piso alguna me morderá y me moriré antes de la hora del té. Y si la atravieso sin que me pase nada, sin quemarme y sin que me muerdan, mañana, que es mi cumpleaños, me regalarán un perrito. (Dahl, 2003: 32)

Pero yo sé cómo funciona esto es la máxima determinista. Sabemos cómo funciona el universo, conocemos las leyes que lo rigen, y, al igual que el niño que está sentado sobre la alfombra, podemos hacer predicciones confiables, en las que “a toda acción corresponderá una reacción de igual magnitud y sentido contrario” (Newton, 1987: 521). Nos sentimos seguros porque sabemos qué sucederá, cómo tenemos que actuar para que algo pase, y qué no debemos hacer para evitar arrepentirnos.

Podemos, por ejemplo, predecir un eclipse que ocurrirá dentro de treinta años. En 1986 esperábamos, en la Tierra, ver al cometa Halley. Y lo vimos. Calculamos que el cometa estará nuevamente cerca de la órbita de nuestro planeta en 2061. Tenemos la convicción absoluta de que si arrojamos una moneda al aire, esta caerá; no sabemos qué cara quedará hacia arriba, pero es seguro que no se mantendrá flotando. Sin embargo el clima es imprevisible, nadie puede anticipar con certeza si lloverá la próxima semana.

En 1972 Edward Lorenz preguntó si sería posible que el aleteo de una mariposa en Brasil desencadenara un tornado en Texas. Seguramente Newton, después de reírse un rato, le habría respondido que la acción de la mariposa no es equiparable a la reacción de un tornado, y que además, para que una manzana te caiga en la cabeza, por lo menos, es necesario estar bajo

el árbol. Sin embargo podemos citar muchísimos casos de pequeñas causas que desencadenan grandes efectos. El principio de equivalencia masa-energía de Einstein demuestra que una masa pequeña, en determinadas condiciones, es capaz de liberar cantidades ingentes de energía. El objetivo de las palancas es multiplicar el efecto para reducir el esfuerzo. Una gota de leche de más en el vaso y dejamos la mesa hecha un desastre. Así pues, lo interesante de la pregunta de Lorenz no tiene nada que ver con las dimensiones ni de la mariposa ni del tornado, ni con kilómetros de distancia entre Brasil y Texas, sino con la imposibilidad de hacer una predicción. Con la certeza de que el mundo no sigue, invariablemente, patrones determinados y previsibles.

Volvamos al niño de Dahl que avanza por la alfombra pisando solamente los espacios amarillos, está casi al final, pisa una línea negra, despiertan las serpientes, y se cumple el pronóstico: el niño no tomará el té. Lo importante no es comprobar, en este caso, el profundo conocimiento de las leyes que rigen a los tapetes persas, tampoco se trata de hablar sobre fantasías o deseos, sino, simplemente de abrir la puerta al universo de lo posible y a nuestra incapacidad para vaticinar. El caos, cuyo significado al fin y al cabo es abertura, está presente en este universo que no sigue, infaliblemente, modelos establecidos y evidentes. “El caos, en efecto, se caracteriza menos por la ausencia de determinaciones que por la velocidad infinita a la que éstas se esbozan y se desvanecen: no se trata de un movimiento de una hacia otra, sino, por el contrario, de la imposibilidad de una relación entre dos determinaciones, puesto que una no aparece sin que la otra haya desaparecido antes, y una aparece como evanescente cuando la otra desaparece como esbozo” (Deleuze & Guattari, 1995: 33).

Einstein logró predecir, con base en la masa inicial, la cantidad de energía que se liberaría, pero ni él podría describir la trayectoria que seguirían dos hojas secas que flotan sobre el agua de un río. Al principio, si el cauce es tranquilo notaríamos que la distancia entre las hojas se mantiene, pero si

llegan a una zona de turbulencia, las veremos moverse de formas muy distintas: han entrado en el terreno del caos.

Ilya Prigogine, el químico belga, y uno de los científicos más apasionados en el estudio de la Teoría del Caos, sostiene que la noción de trayectoria es una idealización inapropiada porque las trayectorias se desvanecen después de tiempos largos con respecto a $1/\lambda$ ⁴. λ es el exponente de Lyapunov, este exponente permite calcular, dentro de un sistema dinámico, la cantidad que caracteriza el grado de separación entre dos trayectorias infinitamente cercanas. Zenón de Elea no conoció este exponente, sin embargo, se aproximó de manera asombrosa, con su paradoja de Aquiles y la Tortuga, en la que expuso por primera vez la noción de cálculo infinitesimal, al descubrimiento de Lyapunov. Aquiles jamás alcanzará a la tortuga porque la distancia entre dos trayectorias aumenta exponencialmente en el tiempo, por ello después de la evolución larga con respecto al tiempo de Lyapunov se pierde la memoria del estado inicial, así, lo que sucede con Aquiles no es que no pueda dar pasos de diez milímetros, sino que corre desorientado en la multiplicidad. Aquiles y la Tortuga avanzan dentro de un sistema dinámico caótico.

Aclaremos. Al hablar de caos no nos referimos al significado coloquial de sinónimo de desorden, aún cuando la acepción, que nos viene de los griegos, esté profundamente arraigada. En la mitología griega, antes de todo reinaba *Caos* como el estado primitivo de existencia. *Caos* era el estado de la materia de la que surgirán las fuerzas para organizar al universo, por tanto, es lo contrario del orden, y, el orden se convierte en la aspiración de lo perfecto. Platón consideraba que el estado ideal del cosmos es cuando cada cosa está en su lugar por obra del *Demiurgo*, una figura semimítica, que trabaja para ordenar el desorden creando el *Cosmos*.⁵ Sin embargo no todos los griegos

⁴ Tiempo de Lyapunov

⁵ *Cosmos* (gr. κόσμος) Conjunto de todo lo creado. Belleza, arreglo, orden

compartían la idea de Platón. “Epicuro imaginaba el mundo constituido por átomos moviéndose en el vacío. Pensaba que caían todos con igual velocidad, siguiendo trayectorias paralelas” (Prigogine, 1997: 17). La caída de átomos, en algún momento imprevisible, sin ninguna razón, se trastornaba generando que unos átomos se unieran a otros, entonces se producía la materia, pero no había manera de saber qué es lo que se produciría. A este fenómeno de caotización Epicuro lo llamó: *clinamen*. El caos no es entonces algo que se deba erradicar para que surjan las cosas, el caos es origen creador:

“... cuando los átomos caen en línea recta a través del vacío en virtud de su propio peso, en un momento indeterminado y en indeterminado lugar se desvían un poco, lo suficiente para poder decir que su movimiento ha variado. Que si no declinaran los principios, caerían todos hacia abajo cual gotas de lluvia, por el abismo del vacío, y no se producirían entre ellos ni choques ni golpes; así la Naturaleza nunca hubiera creado nada” (Lucrecio, 2000, pág. 216).

Es claro que occidente prefirió la visión de Platón a la de Epicuro y Lucrecio, pero en la India el pensamiento es muy distinto y se ha conservado. En la tradición hindú el cosmos no es resultado de un ordenamiento, se trata más bien de procesos de creación y destrucción. Es un juego. El juego de los dioses al que llaman *Lila*. El *Lila* empieza cuando Vishnu, recostado sobre la serpiente de la eternidad, Ananta Sesha, sueña; sus visiones son la fuente que nutre a Brahma para crear al universo, pero no existe un orden establecido, no hay orden ni desorden, sólo materia de creación, y esta materia es impredecible; las relaciones que se producen también; el resultado: la sorpresa de la transformación. Después de un largo periodo de tiempo, los sueños generan la aparición de elementos cada vez menos espectaculares, no hay ya mucho más que crear, entonces Vishnu y Brahma se aproximan a Shiva, quien

medita sobre en el Himalaya, sobre el monte Kaila, con la única intención de distraerlo, porque saben que cuando el dios es perturbado abre su tercer ojo, y, como consecuencia, destruye todo lo creado. Vishnu volverá a dormir y a soñar para que Brahma comience una nueva creación, no mejor ni peor, sólo distinta, impredecible. Los sueños de Vishnu son átomos que caen en el vacío en trayectorias paralelas; Brahma interrumpe en las trayectorias de esos átomos oníricos.

La Teoría del Caos plantea que el mundo no sigue un modelo mecánico, sino que tiene aspectos caóticos, que aunque la órbita de la Tierra alrededor del Sol sí es un sistema estable, por lo menos de momento; la mayoría de los sistemas poseen circunstancias inciertas. Esencialmente la Teoría del Caos sostiene que la realidad es una mezcla de orden y caos, y que, el universo funciona de tal modo que del caos nacen nuevas estructuras, tal como sucede con los sueños desestructurados de Vishnu, donde Brahma es la libertad que elige entre ordenar los sueños o crear nuevas estructuras a partir de ellos.

Mientras la física determinista plantea que aquellos fenómenos que no comprendemos cómo es que suceden o por qué, deben nuestra incompreensión simplemente a que no conocemos las leyes que los explican; la Teoría del Caos demuestra realidades muy distintas. “La respuesta que podemos dar hoy al dilema de Epicuro es enraizar el indeterminismo y la asimetría del tiempo en las leyes de la física. De lo contrario, dichas leyes son incompletas, tan incompletas como si ignorasen la gravitación o la electricidad” (Prigogine, 1997: 23). La Teoría del Caos reconoce la existencia de sistemas estables explicados por sus leyes y la existencia de sistemas inestables que necesitan ser comprendidos por otro tipo de leyes.

A finales del siglo XIX, y muy a principios del XX, el matemático francés Henri Poincaré trabajó con sistemas matemáticos no lineales. Partió del

esquema *laplaceano* que afirma que si conocemos con exactitud las condiciones iniciales del universo, y conocemos las leyes que lo rigen, podemos prever exactamente la situación del universo en cualquier tiempo futuro, pero la realidad es que sólo podemos aproximarnos a esta situación inicial, por lo tanto, toda predicción estará sujeta al error. El esquema determinista sostiene que falla porque todavía no somos capaces de conocer con precisión las condiciones iniciales. El error además se multiplica, con lo cual los fenómenos se vuelven impredecibles, entonces nos referimos al azar. Sin embargo, Poincaré postuló que el efecto multiplicativo del error no se debe a los límites del conocimiento, sino a la configuración propia de la realidad que es errática en sí misma.

Cuando Oscar II de Suecia convocó a un concurso para demostrar que el Sistema Solar es estable, Poincaré se presentó y ganó las dos mil quinientas coronas del primer premio. Demostró que dos cuerpos grandes, el Sol y la Tierra por ejemplo, se moverán en órbitas elípticas, y por lo tanto, su movimiento es estable, periódico y predecible. Sin embargo, un tercer cuerpo pequeño no posee una masa que afecte los movimientos elípticos de los dos cuerpos grandes, pero ellos sí afectan al movimiento del pequeño. Cuando Poincaré quiso dibujar su movimiento, resultó que no repasaba la trayectoria de una elipsis una y otra vez, sino que creaba una figura de enorme complejidad. Poincaré supo que la predicción no es posible, porque aún cuando conociéramos con rigor la ubicación de una mariposa no seremos capaces de saber si su aleteo producirá un tornado o no. Y esto es el origen de la Teoría del Caos.

¿Por qué el ritmo cardíaco de pronto, sin ninguna razón, sale de ritmo?
¿Qué ley explica los cambios en la bolsa de valores, el movimiento de las nubes, las epidemias, las turbulencias del humo, los diagramas erráticos de las ondas cerebrales? La Teoría del Caos no dice que todo esté regido por el azar y que entonces, no haya más remedio que resignarnos a que en cualquier

momento el tejido de un tapete despierte y nos muerda o no. Tampoco propone que nos pongamos a buscar las leyes que aún desconocemos y que explicarían todos los fenómenos. No. La Teoría del Caos declara que en la realidad existen inestabilidades momentáneas que después retoman su cauce determinista. Lo interesante está en investigar por qué del orden se pasa al caos y del caos al orden, mejor incluso: si existe dentro del caos un orden.

El Caos es el espacio en donde habita el misterio, porque si bien la fórmula de Reynolds permite predecir cuándo sucederá, por ejemplo, una turbulencia, no sirve para explicar por qué ocurre. Mitchell Feigenbaum, el físico norteamericano, en 1976 descubrió que cuando un sistema ordenado comienza a evolucionar caóticamente, a menudo es posible encontrar una razón específica del cambio: una figura cualquiera se dobla una y otra vez y va complejizándose progresivamente. El Caos, según Feigenbaum:

“observa que realmente existen movimientos sin orden. La idea dominante que nos transmitían los físicos de los dos últimos siglos era que, cuando los fenómenos naturales se desenvuelven de manera incomprensible, es que responden a motivos aleatorios. Luego se han sabido interpretar los movimientos erráticos de la naturaleza mediante las leyes de la probabilidad y del azar. No importan mucho los detalles de cómo se producen; simplemente, sabemos interpretarlos aleatoriamente. Gracias a la Teoría del Caos, hemos comprendido que puede haber movimientos erráticos que no son aleatorios, sino que responden a reglas fijas. Sí, efectivamente son fenómenos sin orden aparente –como por ejemplo el clima planetario–, cuya motivación causal puede ser incomprensible y cuyas leyes se nos escapan, pero en

absoluto son fenómenos derivados del azar. También el caos tiene sus normas internas, y eso es precisamente lo que los físicos teóricos tratamos de descubrir” (Feigenbaum, 1997: 23).

Tabla 1. Fórmula de Reynolds

$$\text{Re} = \frac{\rho v s D}{\mu} \quad \text{o} \quad \text{Re} = \frac{\rho v s D}{\nu}$$

Donde ρ : densidad del fluido

v : velocidad característica del fluido

D : Diámetro de la tubería a través de la cual circula el fluido o longitud característica del sistema

μ : viscosidad dinámica del fluido

ν : viscosidad cinemática del fluido

Feigenbaum descubrió también que, luego de varias operaciones de doblaje, el sistema adquiere cierto tipo de estabilidad. De aquí surge el número de Feigenbaum que puede aplicarse a distintos sistemas caóticos, como en el caso de los relámpagos, por ejemplo. Este número no descaotiza al caos, solamente revela una regularidad oculta: el orden del caos.

Para comprender el caos es indispensable entender qué es el orden del caos. En *El Jardín de los Senderos que se bifurcan* Borges (2000) nos cuenta que Ts'ui Pen ha escrito una novela infinita que es, al mismo tiempo, un laberinto. Durante años los herederos de Ts'ui Pen buscaron el laberinto y despreciaron la novela porque la consideraron un borrador sin sentido, pero Ts'ui Pen no hablaba de un laberinto espacial ni de una novela cíclica, en realidad jugaba con el tiempo, en el construyó su laberinto que es al mismo tiempo una novela caótica, y, lo logró porque “crea diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan... en la novela de Ts'sui Pen todos los desenlaces ocurren; cada uno es el punto de partida de otras bifurcaciones. Alguna vez los senderos de ese laberinto convergen” (Borges,

2000: 13). En el caos no hablamos de realidades aleatorias, sino de bifurcaciones o puntos de bifurcación que son los puntos en donde el sistema puede evolucionar hacia una de dos posibilidades: puede regresar a su estado de equilibrio original o puede dejar de caotizarse comenzando a auto-organizarse hasta crear una nueva estructura. A las estructuras generadas en los procesos de auto-organización Prigogine las llamó estructuras disipativas, debido a que consumen mayor cantidad de energía que la organización anterior a la que reemplazó. El infinito de la ficcional novela de Borges se funda en el caos porque a partir de una bifurcación puede comenzar un proceso de ordenamiento que se convertirá en una estructura disipativa que avanzará hacia un estado de desequilibrio para generar un nuevo caos, encontrará una nueva bifurcación y así sucesivamente constituyendo lo que conocemos como bucle, y que en *el Jardín de los senderos que se bifurcan* tiene forma de laberinto. Dicho de otra manera, un bucle es el curso en el que el universo va del orden, al caos, al orden, al caos. El lila de los dioses es un eterno bucle. Hoy Epicuro descubriría que en español *clinamen* se dice bifurcación.

La relación de caos-orden no es una multiplicación, no se refiere al proceso multiplicativo por el cual sabemos que en la serie 9, 18, __, 36, 45, __, 63, los números que faltan son el 27 y el 54. Si graficáramos la secuencia multiplicativa veríamos una línea recta que jamás se bifurca, sólo crece de manera predecible e infinita. Pero la Teoría del Caos no se interesa por líneas rectas, sino por los sistemas dinámicos caóticos donde las bifurcaciones no son trayectorias predecibles, porque esencialmente se basan en la multiplicidad, donde las posibilidades son infinitas, pero “siempre que una multiplicidad está incluida en una estructura, su crecimiento queda compensado por una reducción de las leyes de la combinación” (Deleuze & Guattari, 2004: 4) para ello es necesario realizar iteraciones⁶.

⁶ Iteración se refiere a la acción de repetir una serie de pasos un cierto número de veces.

Tabla 2. Iteraciones predecibles e impredecibles

X = 16

$X / 2 = 8 \ 4 \ 2 \ 1 \ 1/2 \ 1/4 \ 1/8$ Predecible

X = 0.5

$\{ X \cdot (1-X) \} \cdot 4 = 1 \ 0 \ 0 \ 0 \ 0 \ 0 \ 0$ Predecible

X = 0.3

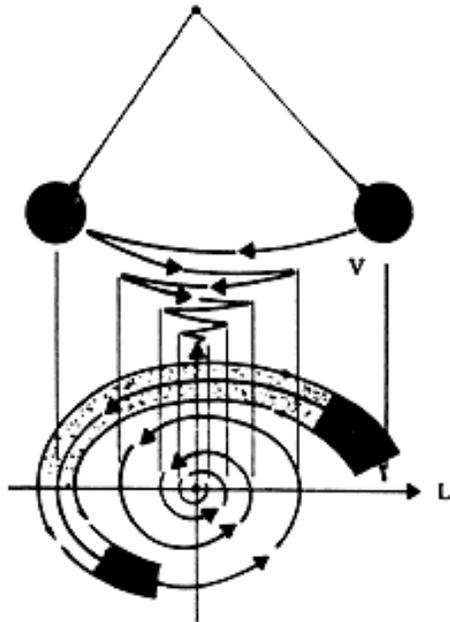
$\{ X \cdot (1-X) \} \cdot 4 = 0.84 \ 0.53 \ 0.99 \ 0.02 \ 0.08 \ 0.32 \ 0.87 \ 0.43 \ 0.98$

Impredecible

“Un sistema caótico es aquel que exhibe muchos de los atributos de los sistemas ideales aleatorios; en esencia su evolución es impredecible debido a la extrema sensibilidad a las condiciones iniciales y el promedio de sus propiedades se puede describir empleando métodos estadísticos” Schifter, 2003: 39,40).

Un sistema dinámico para un período breve puede ser descrito por ecuaciones diferenciales, pero si el período del tiempo aumenta es necesario recurrir a la iteración y entonces descubriremos gráficas que mostrarán, por ejemplo, curvas, que de hecho representan ciclos. Un sistema dinámico se caracteriza por dos elementos: un estado y una dinámica. El estado se refiere a las variables; la dinámica es la norma que describe la forma en la que el estado evoluciona, para esto se construye un espacio matemático que se conoce como *de fases*. Para el movimiento pendular sin fricción podemos dibujar un diagrama de fases, donde las variables son de posición y de velocidad, lo que veremos es el itinerario, en un espacio de fases, que seguirá el péndulo describiendo una elipse.

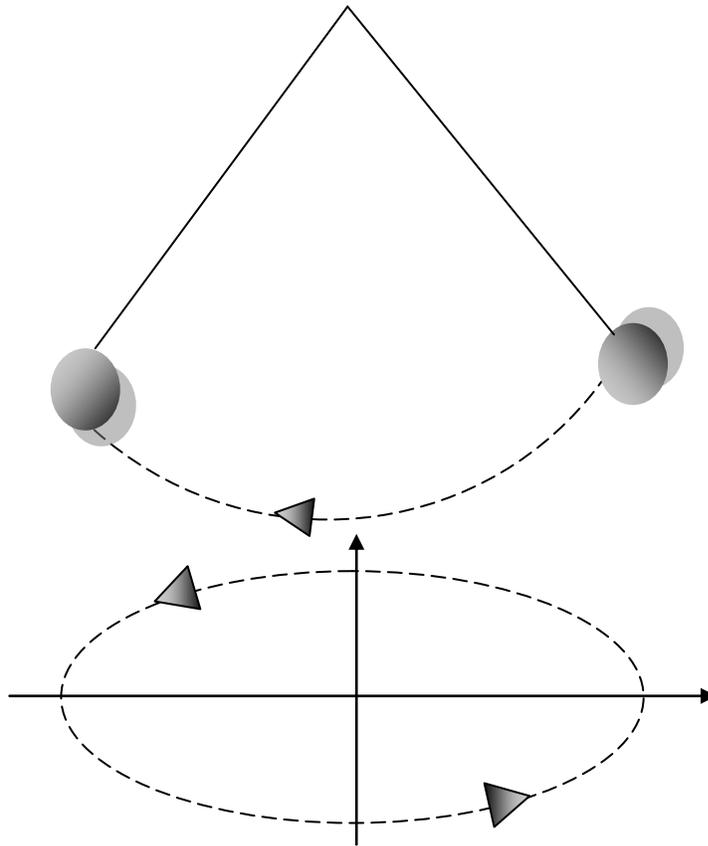
Tabla 3. Movimiento pendular sin energía externa



Ahora bien, un péndulo no puede tener un movimiento sin fricción, en principio, está el aire que ofrece resistencia, así este péndulo irá perdiendo impulso y lo que veremos es que comenzará a trazar un espiral que se irá contrayendo hasta terminar en un punto fijo, entonces habrá alcanzado su estado de equilibrio.

Los péndulos están condenados a detenerse, por eso para contrarrestar el efecto de la fricción reciben energía externa, como en el caso de las pesas de los relojes de cuco. La trayectoria en el espacio de fases también será elíptica y con un poco de tiempo tendrá siempre la misma amplitud y velocidad. “En el espacio de fases, una trayectoria que se inicia del interior o del exterior de la elipse terminará por acercarse a ella y confundirse. Dicha elipse se llama de ciclo límite o atractor” (Schifter, 2003: 43). En otras palabras, un atractor es el conjunto a que el sistema evoluciona después de un largo tiempo.

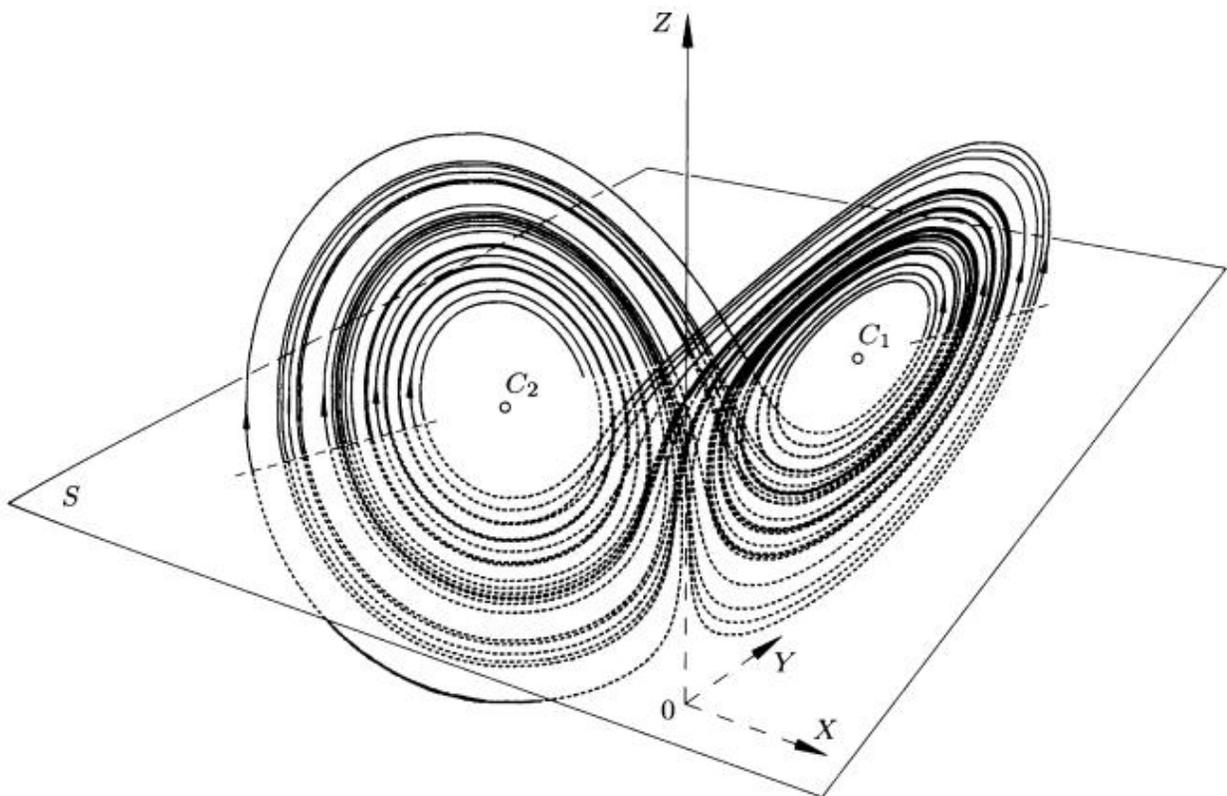
Tabla 4. Movimiento pendular con energía externa



Quando en un espacio de fases se tienen más de dos dimensiones, la dinámica del sistema será más compleja, lo que veremos en las gráficas que se generan entonces, será la representación de sistemas dinámicos caóticos, y, a los atractores de estos sistemas se les conoce como *atractores extraños*, que son curvas del espacio de las fases que trazan la trayectoria de un movimiento caótico. La diferencia es fundamental: si nos encontramos con un punto producido por un atractor podemos predecir dónde estará el siguiente punto, pero, en cambio, si se trata de un atractor extraño no hay manera de anticipar la siguiente posición. Dicho de otra manera, en los casos en los que el atractor tenga un solo período descubriremos que los puntos ocupan el lugar de la interacción previa. En el caso de los atractores extraños “puede suceder que el punto no regrese a su

posición original en el espacio de fases, y cada vez que realicemos la observación veremos que “viaja” en forma errática confinado en un espacio de fases, creando una miríada de puntos que reflejan trayectorias; al inicio son muy próximas pero en el curso de las iteraciones se alejan vertiginosamente” (Schifter, 2003, pág. 43).

Tabla 5. Atractor de Lorenz



En el espacio de fases las trayectorias no se alejarán perpetuamente, llegará el momento en el que comenzarán a plegarse sobre sí mismas, una y otra vez. Estamos delante de los fractales. Y es posible representarlos pero no predecirlos, porque cualquier pequeña incertidumbre bastará para que el *error*

presente una multiplicidad con lo que será imposible prever en dónde se colocarán los puntos en la gráfica.

Algunos científicos afirman que las dinámicas caóticas en poblaciones reales de seres vivos no existen, porque, si existieran las fluctuaciones caóticas ocasionarían la extinción progresiva de las especies. Pero M. Conrad sostiene que “la posibilidad de interpretar el caos biológico en términos funcionales está basada en el hecho de que cualquier sistema de este tipo debe ingeniárselas para permanecer en el juego de la vida” (Schifter, 2003, pág. 98). Los seres vivos evolucionan porque necesitan encontrar nuevos procesos para adaptarse al medio, así que los científicos que aseguran que las dinámicas caóticas serían responsables de la *extinción* de las especies tienen razón, una especie que evoluciona surge sobre la estructura a la que sustituye. El caos renueva al universo constantemente, y, mejor aún, evita el anquilosamiento de la realidad.

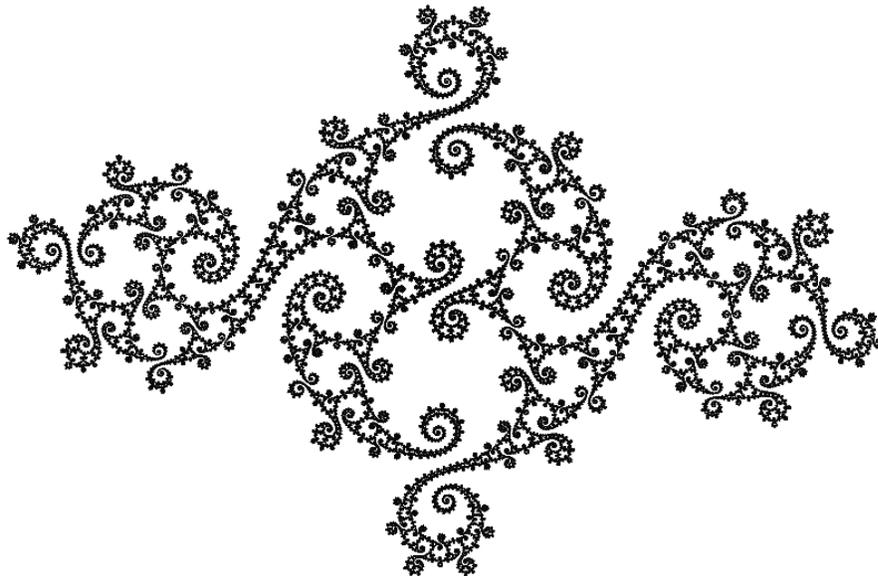


Tabla 6. Fractal

La Teoría del Caos propone que, aunque no podemos hacer predicciones seguras sobre casi nada, podemos aprender a utilizar las facultades de auto-organización de manera semejante a como lo hace la naturaleza. Pensar en el caos nos obliga a mirar hacia el futuro, desde la libertad y con el gozo de la sorpresa. Quizás, también, podamos aprender a valorar el presente porque, ahora sí, cuando sea pasado no quedará nada reconocible en él.

Dice Starobinski: "Hoy no existe ningún campo – ciencias físicas, humanas, creación artística, instituciones jurídicas, vida económica, debates políticos- cuyos problemas no parezcan apelar a las nociones antagonistas del orden y el desorden, o a aquellas, más flexibles pero no por ello menos antinómicas, del equilibrio y del desequilibrio. Todo nos lleva a creer que estas nociones son indispensables para interpretar el conjunto de las realidades que se presentan en nosotros o en torno a nosotros."
(Prigogine, 1998: 81)

La Teoría del Caos nos demuestra que la naturaleza posee un espíritu creativo que nos sorprende desde su paradójica conexión entre lo impredecible y lo determinista, y que nos rescata del aburrimiento cósmico. Es muy poco probable que los tejidos de las alfombras despierten y nos cacen, pero en el universo de los posibles, siempre será preferible pensar que las líneas negras pueden transformarse en túneles que nos lleven a los países de las maravillas, donde podamos comer líneas rojas convertidas en regaliz.

Museo de la Catástrofe: el accidente

*"El tiempo es la sustancia de la que estoy hecho;
el tiempo es un río que me arrebató, pero yo soy el río;
es el tigre que me destruye, pero yo soy el tigre;
es un fuego que me consume, pero yo soy el fuego".*

Jorge Luis Borges

Es de noche, un burócrata ha regresado a casa y escribe en su diario: "...A la tarde siguiente Carter murió en un accidente de tráfico frente a la oficina." (Ballard, 1975: 71). Al otro día en el trabajo, todos escuchan el evento: un conductor perdió el control de su coche, invadió la acera y atropelló a Carter. Por la noche, el burócrata destruye su diario, pero está convencido de que no puede existir ninguna relación entre lo que escribió y el accidente. Tal vez piense así porque leyó a Aristóteles y ahora recuerda: "Si cavando una fosa para plantar un árbol se encuentra un tesoro. Es por accidente que ha encontrado un tesoro quien pretendía sólo plantar un árbol, pues uno no es ni la continuación necesaria, ni la consecuencia del otro, y no es corriente que plantando un árbol se encuentre un tesoro" (Aristóteles, 1985: 164, 165). Pero el burócrata de Ballard de *Ahora: cero* terminará por averiguar y aceptar que sus narraciones son la causa final de las desgracias, cada vez más terribles, que imagina con el mismo poder que las visiones de Casandra.

Salgamos de la ficción y reproduzcamos ahora un texto que con un poco de tiempo se transformó, para muchos, en una realidad apocalíptica. En el siglo pasado, a finales de los años treinta, Léo Szilárd convenció a Albert Einstein para que enviara una carta al presidente Roosevelt. El principio de la carta, firmada por Einstein, el dos de agosto de 1939, en Long Island, decía:

“F.D. Roosevelt
Presidente de los Estados Unidos de América
Casa Blanca
Washington, D.C.

Señor:

Algo del reciente trabajo de E. Fermi y L. Szilard, que me ha sido comunicado en un manuscrito, me lleva a pensar que el elemento “uranio” puede transformarse en un nuevo e importante recurso de energía en el futuro inmediato. Algunos aspectos que han surgido de la situación parecen requerir total atención y, de ser necesario, una actuación rápida por parte de la Administración. Por lo tanto creo que es mi labor el llamar su atención de los siguientes hechos y recomendaciones:

Durante los últimos cuatro meses se ha hecho probable —a través del trabajo de Joliot en Francia y el de Fermi y Szilard en América— que se vuelva posible construir una reacción nuclear en cadena en una gran cantidad de uranio, por la cual se generarían vastas cantidades de poder y cantidades de nuevos elementos de nuevo radio. Ahora parece que esto se puede lograr en el futuro inmediato.

Este nuevo fenómeno podría también llevar a la construcción de bombas, y es concebible —aunque mucho menos probable— que bombas de un nuevo tipo extremadamente poderosas se construyan. Un sola

bomba de este tipo, transportada en un barco y explotada en un puerto, podría fácilmente destruir el puerto por completo y parte del territorio alrededor. Aunque, este tipo de bombas han probado que son demasiado pesadas para transportarse por aire.” (Clark, 1971: 556).

Esta carta fue el detonante del *Proyecto Manhattan*, para crear una bomba atómica, bajo el mando del General Leslie Richard Groves, y dirigido por el científico neoyorkino Robert Oppenheimer.

El Proyecto fue un *éxito*. A principios de 1945, Estados Unidos tenía listas tres bombas nucleares. En mayo, el Comité para la Elección de los Objetivos, propuso las ciudades de Hiroshima, Kioto, Yokohama y Kokura como blancos posibles. La selección de estas ciudades no fue arbitraria: las cuatro eran grandes ciudades de más de seis kilómetros de diámetro, las cuatro tenían arsenales del ejército del Imperio japonés, y las cuatro se dibujaban con claridad en el radar. De las tres bombas sólo explotarían dos en dos ciudades japonesas. Kioto conservaba gran parte del arte nipón, así que fue eliminada rápidamente de la lista. Hiroshima era, además, un importante puerto, por ello resultó la primera seleccionada: *Little Boy*, la única bomba de uranio, caería sobre ella el seis de agosto de 1945. *Gadget*, una de las dos bombas de plutonio, fue detonada satisfactoriamente durante la prueba *Trinity*, en el desierto de Nuevo México el 16 de julio de 1945. *Fat Man*, la tercera y última bomba estaba destinada a destruir Kokura. La elección de esta última fue un capricho, porque entre ella y Yokohama no había diferencias significativas que sirvieran para condenar a una, y salvar a la otra.

El nueve de agosto de 1945, el B-29 *Bockscar* despegó con *Fat Man* abordo, en dirección a Kokura. El avión iba acompañado por otros dos B-29. Según los informes preliminares la ciudad estaba despejada, pero el B-29 *Big*

Stink se retrasó y obligó a los otros dos aviones a volar en círculos sobre el mar, cerca de Japón. Para cuando los tres llegaron por fin a Kokura, la nubosidad era del setenta por ciento. Los B-29 habían gastado gran parte del combustible en la espera, por lo que les era imposible sobrevolar la ciudad hasta que las nubes se dispersaran. En ese momento los pilotos ya no podían regresar para reprogramar el ataque, necesitaban arrojar la bomba, sobre el mar, o sobre alguna ciudad cercana. A las 11.01 *Fat Man* fue liberada en el cielo de Nagasaki.

Si el tercer B-29 no se hubiera retrasado, J.G. Ballard no habría visto la luz de la explosión que mató a cuarenta mil personas al instante; antes de que terminara el año, a otras treinta mil a causa de las heridas y del envenenamiento por radiación; y a cientos de víctimas por los cánceres derivados del ataque y que se siguen sumando desde entonces. “¿Has visto la bomba atómica? Yo vi la explosión de Nagasaki desde el estadio de Nantao. Una luz blanca, más fuerte que el sol, cubrió Shangai. Supongo que Dios quería ver todo” (Ballard, 1984: 253). Y Ballard continúa, en *El Imperio del Sol*, narrando el espectáculo que presenció ese nueve de agosto: “Jim había visto el resplandor de la explosión atómica de Nagasaki. La luminosidad blanca aún perduraba sobre todo el trayecto de la marcha de la muerte hasta Lunghua, la misma luz mortecina que se veía en la fachada de tiza del estadio y en la piel del pozo de cal del teniente Price.” (Ballard, 1984: 245). La luz que perdura sobre el trayecto es el tiempo de la espera que destruyó a Nagasaki en el instante del tiempo de la explosión, en la complicidad de la luz y del tiempo.

El tiempo es el problema fundamental de la metafísica, escribía Bergson. Para Michel Paty (2003) cada quien tiene su propia experiencia con el tiempo y no deja de preguntarse, en el fondo, qué es esa cosa de la que no podemos escapar, aún cuando sepamos que “el tiempo es esencial a la constitución de las formas materiales gracias a la irreversibilidad, porque los sistemas físicos, donde estas formaciones tienen lugar, no están cerrados y

cambian con el exterior” (Paty, 2003: 239). El tiempo, afirma Epicuro, es el accidente entre accidentes (Serres, 1971: 148); el accidente integral en palabras de Paul Virilio (2009); pero, sobre todo, el tiempo, dijo Einstein, no es una constante eterna. El tiempo de retraso que salvó a Kokura se convirtió en un tiempo de cuarenta años durante la Guerra Fría, en el conflicto Este-Oeste de la disuasión nuclear, cuando aviones espectrales, convertidos en misiles, sobrevolaban sin volar el planeta entero. Sólo que esta vez las personas en todo el mundo, a diferencia de los pobladores de la pequeña ciudad japonesa, reconocían con claridad a la espada nuclear de Damocles vacilando sobre ellos, ralentizando al tiempo del miedo, frente a una catástrofe nuclear mundial.

Es momento de detenernos en el tiempo. Cuando cuestionaban a San Agustín sobre qué es el tiempo, él confesaba: *Si no me lo preguntan, lo sé. Si me lo preguntan, lo ignoro* (Hipona, 2010: 14). Resulta tentador y prudente suscribir las palabras del africano, pero intentemos tomarnos un tiempo para comprenderlo, al menos, en sus efectos. Nuestro conocimiento del tiempo se manifiesta, con frecuencia, mucho más intuitivo que metódico. En francés, por ejemplo, algunos sustantivos relacionados con el tiempo existen tanto en masculino (*l’an, le jour, le matin, ou le soir*⁷) como en femenino (*l’année, la journée, la matinée et la soirée*). Los sustantivos masculinos le dan nombre a tiempos que bien podrían almacenarse en relojes o calendarios; mientras que, en femenino, expresan el tiempo que se vive. Así, uno puede pasar una interminable *matinée* haciendo alguna aclaración en cualquier oficina de gobierno, pero habrán pasado ineluctablemente las seis horas, con sus sesenta minutos cada una, de un *matin*. Esta percepción de que el tiempo avanza más rápida o lentamente nos dirían Aristóteles, Newton y Galileo que es tan sólo una apreciación ilusoria, porque el tiempo es absoluto. Sin embargo, Einstein descubrió, que el tiempo es relativo, es decir, su velocidad

⁷ (El año, el día, la mañana o la tarde)

no es una constante; el tiempo fluye como un río, y de la misma forma que el agua, corre a velocidades diferentes.

Hoy sabemos que en la red de treinta y un satélites que orbitan alrededor de la Tierra, y que conforman el Sistema de Posicionamiento Global haciendo posible la navegación satelital, el tiempo avanza más rápido de lo que lo hace sobre la superficie del planeta. Los relojes, en cada uno de los satélites, son muy precisos, pero aún así, ganan un tercio de mil millonésimas de segundo cada día. El sistema debe corregir este dato diariamente, porque de lo contrario, todos los GPS del mundo se descalibrarían produciendo un error de diez kilómetros cada veinticuatro horas. Einstein encontró que la masa demora al tiempo, por ello, a nivel del mar, donde el tiempo está más cerca de la masa de la Tierra, avanza despacio en comparación con el fluir de los satélites. Y esto, según Stephen Hawking, es la puerta abierta a la posibilidad de los viajes en el tiempo hacia el futuro.

Viajar en el tiempo ha sido uno de los temas más fascinantes de la ciencia ficción. Cómo olvidar la *Máquina del Tiempo* de H.G. Wells o al *Delorean de Volver al Futuro*. Los viajes en el tiempo hoy ocupan a muchos de los científicos más brillantes. Ronald Mallet confía en que el día en que logremos aprovechar la curvatura del universo, viajaremos, por sus pliegues espaciales, hacia el futuro; algo que Brian Cox no cree probable, pero sí posible. Hawking (2005) explica cómo podría realizarse, en teoría, un viaje al pasado. Él plantea que el tiempo es la cuarta dimensión, las otras tres le corresponden al espacio físico: largo, ancho y profundo. Para indicar el lugar exacto en el que se encuentra un cuerpo cualquiera necesitamos precisar sus tres coordenadas espaciales y su coordenada temporal. Y tal como en el espacio nos encontramos con fisuras en todas partes, es decir, incluso los cuerpos aparentemente lisos, vistos bajo la lente de un microscopio, revelan múltiples grietas; el tiempo también presenta sus propias fracturas, y las encontramos en el interior de los átomos. Estas oquedades en el tiempo se

conocen como agujeros de gusano, y es, a través de ellos, que podríamos viajar al pasado: sólo habría que hacerlos crecer lo suficiente para que cupiéramos por allí. También si tenemos paciencia y esperamos, más o menos unos doscientos años para que la tecnología pueda construir la *Máquina de Ori*, podríamos viajar en el tiempo por un campo de gravedad interno que sustituya a los agujeros como túneles espacio-temporales; al menos hoy, en teoría, nos lo ha demostrado el físico israelí Amos Ori.

Lamentablemente, los viajes al pasado, cruzando agujeros de gusano, ofrecen dos situaciones que los hacen imposibles. La primera la explica Hawking (2005) con la paradoja *del científico loco*. En ella cuenta cómo un científico construye un agujero de gusano de tamaño considerable, entonces carga una pistola y cruza un minuto al pasado, desde allí, a través del agujero, se ve a él mismo en el futuro y dispara. Viajar al pasado no es posible porque entonces se presentan las paradojas, y en nuestro universo, al menos hasta donde sabemos, no pueden existir más que como teoría, ya que las causas necesariamente preceden a las consecuencias. La otra situación que nos impediría usar a los agujeros de gusano como máquinas del tiempo, es que apenas si durarían un intervalo mínimo, porque la radiación que emiten regresaría prácticamente al instante y los destruiría. Es una lástima que tampoco podamos usar la *Máquina de Ori* en reversa. Digámoslo de una vez: los 4400 no van a regresar. Dejemos suspirar aliviados a los arqueólogos e historiadores y vayamos al futuro.

Viajar al futuro sí es posible, lo único que uno tiene que hacer es conseguir una masa enorme para retrasar al tiempo, viajar hasta ella, esperar y volver. Así al regreso encontraríamos que, como el tiempo en casa, mientras estuvimos fuera, corrió a una velocidad mayor que el tiempo donde nos mantuvimos: hemos llegado al futuro. El *tour* es un poco complicado, porque para que funcionara deberíamos de viajar miles y miles de kilómetros hasta encontrar un gigantesco agujero negro, evitar ser atraídos por él, y volver unos

cuantos años después de lo que salimos. Sin embargo, ésta no es la única forma. También podríamos viajar a casi la velocidad de la luz. Aclaremos algo: nada puede superar la velocidad de la luz. Trescientos mil kilómetros por segundo es el límite cósmico.

Si construyéramos una nave que lograra desplazarse a casi la velocidad de la luz, estaríamos viajando en el tiempo, aún sin movernos, prácticamente, en el espacio. Supongamos que la nave vuela, a casi la velocidad de la luz, durante una semana, alrededor de la Tierra; supongamos que vamos dentro de la nave, y que, como es muy grande, podemos jugar ping-pong. La velocidad de la pelota de ping-pong se sumaría a la velocidad de la nave y con ello superaría la velocidad de la luz, para que eso no ocurra, el tiempo en el interior de la nave avanza muy lentamente, tanto, que al cabo de una semana, descubriríamos que en la Tierra pasaron cien años. Habríamos viajado hacia al futuro sin necesidad de trasladarnos a otra parte, y sucede porque “aunque nuestras nociones de lo que parece ser el sentido común funcionan bien cuando se usan en el estudio del movimiento de las cosas, tales como manzanas o planetas, que viajan relativamente lentas, no funcionan, en absoluto, cuando se aplican a cosas que se mueven con o cerca de la velocidad de la luz” (Hawking, 2005: 23). Actualmente las partículas que viajan en el CERN, dentro del gran acelerador de partículas, recorren los veintisiete kilómetros de anillo a casi la velocidad de la luz, una y otra vez, viajando al futuro.

El secreto de los viajes en el tiempo hacia el futuro es la velocidad, pero también la causa principal de lo que Paul Virilio llama: el accidente integral, producto de la extensión planetaria de una piel virtual, capaz de cubrir al mundo entero por un indiviso aquí, y un único y permanente ahora; porque no somos piones en un acelerador de partículas, no viajamos muy lentamente a la velocidad de la luz, pero a trescientos mil kilómetros por segundo, los sucesos del mundo nos alcanzan en nuestras televisiones y en nuestras

computadoras. A la velocidad de la luz atrapamos al planeta en *tiempo real* al mismo tiempo, donde “la continuidad visual, reemplaza a la contigüidad territorial” (Virilio, 1999a: 24). Nuestros viajes sin trayecto y sin tiempo se reducen tan sólo a una óptica mundial que presenta la simultaneidad de las apariencias del mundo real. Con la invasión inmarcesible de la televisión y de internet todo llega sin que sea necesario partir. Esto es el fin de las trayectorias. Y con ello, se rompe con el espacio y se transfigura al tiempo, que pierde su esencia de pasado y futuro: su sustancia, para convertirse él mismo en un puro accidente; en un accidente total; porque viajamos en la virtualidad a la velocidad de la luz, pero no actualmente. No hay un afuera ni un adentro, por lo tanto no hay viajes en el tiempo, y tampoco “hay un antes ni un después, sólo *durante*... El *continuum* de espacio-tiempo se ha estancado en la inmovilidad cadavérica de una suerte de eterno presente, o más bien en la eterna presentación de un viaje sin desplazamiento, de un trayecto en el que el lugar, en donde la ida y la vuelta han perdido su sentido giratorio para coexistir, coincide en un ahora desprovisto de aquí.” (Virilio, 2006: 121) Ya no hay un límite horizontal. El horizonte que aguardaba al movimiento en su recorrer la distancia en el tiempo, y que atraparon en el *trompe l’oeil* de la perspectiva los artistas del *quattrocento* ha sido sustituido por un horizonte vertical en el que se teletransporta un Spock fantasma, al instante. “Con la velocidad de la luz exterminamos la materia.” (Virilio, 2009: 84)

Invitamos al accidente integral a instalarse en un universo sin tiempo ni espacio ni materia. Somos una nueva humanidad que festeja al mundo global en donde todo sucede aquí y ahora, pero no a mí. “Una sociedad que privilegia en forma desmedida el presente, el tiempo real, a expensas del pasado tanto como del futuro, privilegia también el accidente. Puesto que a cada momento ocurre todo y casi siempre de manera imprevista, una civilización que se desenvuelve en la inmediatez, la ubicuidad y la instantaneidad pone en escena el accidente y la catástrofe” (Virilio, 2009: 86). Afirma Paul Virilio, pues para él, catástrofe y accidente son dos momentos del mismo suceso, dos términos

inherentes, que en la virtualidad ni siquiera alcanzamos a separar, por ello es necesario presentar al accidente como símbolo. Un símbolo sin su mapa referencial completo en el caso del accidente integral, porque cuando entró en funcionamiento el TGV⁸ en Francia, los ingenieros lo dotaron de un sistema de bloqueo automático para regular el tráfico con el fin de evitar choques y descarrilamientos; pero ningún ingeniero hasta ahora, ha equipado a las autopistas del ciberespacio de algún sistema que regule el tránsito en la virtualidad; donde el *déjà-vu* se funde con un *déjà-là* “instalado fijamente en la hiper-proximidad mediática de una transparencia espectral, a la vez ante nuestros ojos, ante nosotros y contra nosotros” (Virilio, 2006: 120), sin que sepamos cómo detenerlo.

Un accidente del tiempo, que ya ha consumido a las distancias y a sus trayectorias, se levanta en el ciberespacio como nueva piedra de Sísifo. Tardamos miles de años en llegar casi a la cumbre, pero no bajaremos por el lado opuesto para encontrar la muerte, porque nos amenaza la desaparición. Otra vez nos encontramos con una manzana⁹, incapaces de negarnos, nos rendimos a la tentación y provocamos nuestro auto-destierro del paraíso actual. “La expulsión física del Paraíso Terrenal está precedida por un violento desarreglo de la visión, que modifica completamente las apariencias del mundo en que vive la pareja: sus ojos se abren, ven que están desnudos, cubren su desnudez y buscan, en efecto, la manera de disimular, de sustraerse a la mirada de Dios” (Virilio, 1998: 121) . Migramos de la tierra del castigo hacia un paraíso digital a toda velocidad, aprovechando la *dromología*, para encontrarnos con la *dromoscopia*. Y una vez más, el primer efecto del destierro es la mirada. La máquina de guerra se transformó en la máquina de la visión donde observamos todo, pero castigados como Caín, la máquina, exteriorización de lo sensorio humano, nos observa con una “visión sintética que permite la óptica electrónica: la fusión/confusión relativista de lo factual (o

⁸ Tren de Gran Velocidad.

⁹ 

si se prefiere de lo operacional) y de lo virtual; la preeminencia del «efecto de real» sobre el principio de realidad (Virilio, 1997a: 84).

El pulso de un accidente integral se enreda con otras formas de accidentes: desde los naturales como terremotos, tsunamis, tornados, inundaciones, deslaves, avalanchas o huracanes; hasta los accidentes artificiales resultado de las innovaciones tecnológicas, para que ahora sumemos virus informáticos, naufragios, choques, desastres aéreos, o explosiones nucleares como la de la Central de Chernóbil. La Tierra nunca ha dejado de recordarnos que en su naturaleza prevalece el movimiento, muchas veces destructivo, y como hijos del planeta fabricamos nuevas calamidades. Construimos ciudades enormes bajo la fatalidad. Una vez fue el Vesubio en Pompeya, hoy es el Merapi en Indonesia. Pero peor aún, en pleno triunfo de la Revolución Dromocrática, urbanizamos una única metrópoli virtual expuesta, de la que no es posible escapar físicamente porque la vida huyó de nosotros impulsada por la velocidad de la luz. Es necesario hacer una pausa. Detenernos antes de seguir.

Paul Virilio propone entonces la creación del *Museo del Accidente*, asegurando que debemos presentarlo como al diablo en la pintura barroca de Iberoamérica, para asustar y alertar, porque el miedo es un fundamental punto de reflexión. Una exposición que nos llama a todos a enfrentarnos con la ética que se disipa, con los puntos de referencia estéticos y con la pérdida del significado porque ya no actuamos, ahora somos testigos y víctimas. Sin embargo, no se trata de originar nuevas angustias por el futuro, sino de promover una desconfianza razonable, frente a la voluptuosidad de la tecnología, que desde su precipitación corre aceleradamente.

En 2002, Paul Virilio presentó en el Instituto Cartier para el Arte Contemporáneo, la muestra antecedente: *Ce qui arrive*, para tomar distancia en oposición con la superabundancia de accidentes. Una exhibición de

trayectorias, pero sobre todo, un espacio para la construcción de vectores que apunten hacia una inteligencia preventiva. Esta nueva museografía busca conectar al pasado con el futuro, para subrayarnos que “aceptar la impotencia antes de que surjan los eventos catastróficos nos hace regresar” (Virilio, 2003: 6). Este museo no es en modo alguno un espacio para celebrar el horror, tampoco pretende ser un sitio de reproches y lamentos. Es la advertencia que nos recuerda que “el accidente es un milagro al revés, un milagro laico, un revelador. Inventar el barco es inventar el naufragio; inventar el avión es inventar el accidente aéreo” (Virilio, 1999a: 88). Y detrás del accidente está la velocidad y su aceleración.

En un planeta complicado donde lo más importante, sobre todo durante el paleolítico, fue sobrevivir; las lanzas, por ejemplo, tradujeron las cacerías en prácticas mucho más afortunadas. El *homo habilis* ideó las herramientas, comenzó la carrera tecnológica, donde la sustancia radicaba en la supervivencia, y, accidentalmente, las piedras mutaron en metales. Pero en el largo proceso de transformación de los utensilios, los seres humanos también cambiaron. El *homo sapiens* dejó que, por primera vez, se invirtieran sustancias y accidentes cuando hincó una lanza, con toda voluntad, en el otro. El *homo habilis* fabricó las armas; el *homo sapiens*, el crimen. Una diferencia esencial que no hemos superado y que traza una distancia infranqueable entre Chernóbil y Nagasaki. La misma distancia que debería de existir entre las distintas salas de un Museo del Accidente, porque entre el siniestro aéreo del Tu-154 que se precipitó en Ucrania donde cuarenta y cinco de los ciento sesenta muertos fueron niños; y los aviones que impactaron contra las Torres Gemelas, hay una inversión del accidente, donde lo accidental el *Once de Septiembre* habría sido que los pilotos no logran estrellar los aviones contra los edificios.

El accidente original subyace en el progreso, pero no se trata del encuentro trágico con un iceberg, sino de una tergiversación de los conceptos,

por lo tanto, podemos entonces hablar de dos formas de accidente: Los accidentes fortuitos, inesperados, de los que emergen destrucciones y construcciones; y los accidentes que suplantán a las sustancias, que no se convierten en accidentes sino en fantasmas que se esfuman por descomposición. En estos accidentes tramposos radican las más variadas formas de perversidad. Por un accidente inesperado Volta inventó la pila mientras jugaba con el anca de una rana, y por un accidente retorcido, el gusano *Loveletter* infectó a millones de computadoras y causó más daño que ningún otro virus informático en la historia. El accidente no es bueno ni malo, simplemente sucede porque es su destino suceder, el mal está entonces en la transgresión de las sustancias. Seguramente cuando haga erupción el volcán Santa Elena habrá miles de muertos en Seattle. En la sustancia de un volcán está hacer erupción. Nos enfrentaremos entonces con una catástrofe fatal, fatal en los dos sentidos: fatal por su fatalidad indefectible de la potencialidad de un volcán que se estará actualizando; fatal en su dimensión de muerte que generará, no porque así deba de ser, sino por una inversión del accidente que permitió a millones de personas asentarse en sus faldas y en la periferia de su radio de inmolación, la aniquilación de cientos de seres humanos.

El origen del descarrilamiento de trenes asegura Virilio (1999a) está en la invención misma del tren, pero el alma del accidente, es decir, su motor, es la velocidad. Sí, y siempre y cuando concibamos al universo como una sucesión de causas y consecuencias, en cuyo caso sería imposible explicar por qué no todo zeppelin explota en el aire momentos antes de aterrizar.

Para las compañías de seguros, donde un *Once de Septiembre* los puede llevar a la quiebra, el estudio del accidente es fundamental, por ello invierten sumas extraordinarias en la prevención de accidentes rastreando las causas inminentes, probables y posibles. En Canadá, por ejemplo, los accidentes de tránsito se han incrementado considerablemente, pero, en proporción, las muertes han disminuido porque los automóviles cuentan con

carrocerías más sólidas, con mejores sistemas de frenado, con bolsas de aire, y, sobre todo, porque las personas usan cada vez más el cinturón de seguridad que nos salva de nuestra propia velocidad. Cuando un automóvil que viaja a, supongamos, sesenta kilómetros por hora, impacta contra algo, el conductor, que no tiene puesto el cinturón de seguridad, es impulsado hacia adelante con una fuerza treinta veces mayor que su propio peso; casi al instante, su corazón, que late entre setenta y ochenta veces por minuto, sufre una sacudida semejante a la que experimentaría en una caída libre desde un edificio de catorce pisos. Como el corazón pende, en el interior de la caja torácica, sostenido por la aorta, la arteria intentará impedir que el corazón escape. En el choque se sumarán, con sus fuerzas, las tres velocidades: la del cuerpo, la del corazón y la del auto, en ese momento la aorta se partirá en un corte limpio y transversal: en menos de quince minutos el conductor estará muerto. Es innegable que la velocidad y su aceleración pueden ser la causa de la muerte, pero, para las compañías de seguros no son las causas de los accidentes; solamente, en muchos casos, provocan la violencia atroz de las colisiones y amplían la tragedia.

Cuando una vaca cruza la carretera y es imposible esquivarla; cuando en una curva nos sale al encuentro, invadiendo nuestro carril, un conductor ebrio; o cuando por cansancio nos quedamos dormidos a ciento veinte kilómetros por hora y chocamos, sufrimos una colisión, fatal o no; no un accidente, al menos, no un accidente absoluto como lo llaman las aseguradoras. Ellas consideran que el accidente sólo se da cuando la causa no pudo ser evitada, ni corregida, ni anticipada de alguna forma, porque estuvo latente, pero oculta. El accidente absoluto sólo se presenta si ninguno de los pilotos involucrados conduce fuera de los límites de velocidad estipulados, cansado, alcoholizado, drogado o distraído; si nada obstruye el camino ni la visibilidad; si no se da una falla mecánica por falta de mantenimiento, o por alguna pieza defectuosa; si no hay errores en la señalización ni en el trazo de la ruta, es decir: no hay ninguna razón previsible

que se habría podido eludir. El accidente absoluto es lo que Baudrillard (1991) denomina *lo fatal*, que además, es lo contrario al accidente, porque “el accidente reside en la periferia, lo fatal en el corazón del sistema (pero lo fatal no siempre es desastroso, lo imprevisible puede ser el encanto). Sin embargo, esto no quiere decir que no recuperemos, aunque sea a dosis homeopáticas, algo de esta demonicidad incluso en las pequeñas anomalías, los pequeños trastornos que alteran nuestro universo estadístico” (Baudrillard, 1991: 47)

El accidente es probable, lo que es seguro es que la televisión no hace distinciones para proyectar indiscriminadamente, toda clase de eventos donde el desastre es el núcleo de la información. Informaciones en tiempo real, que por saturación, nos dejan apáticos, pero también indefensos; informaciones que manipulan nuestras miradas; informaciones que sí se disparan en terrores futuros porque, “el terror no es tanto el de la violencia y el accidente como el de la incertidumbre y la disuasión” (Baudrillard, 1991: 48).

Hoy asistimos en tiempo real, tanto en la televisión como en internet, a la presentación en vivo de una enorme cantidad de catástrofes, vimos *en vivo* al segundo avión impactar contra una de las Torres Gemelas, y presenciamos el momento en que las dos se desplomaron, atestiguamos la llegada de un huracán a la costa o la devastación que arrastra un deslave, contemplamos explosiones e impactos de misiles y miramos cómo se estrella un helicóptero; vemos por lo menos dos mil muertes a la semana. Y todo es verdad, pero “si la verdad es aquello que se puede comprobar, la verdad de la ciencia contemporánea es menos la amplitud de su progreso que la de las catástrofes técnicas que provoca.” (Virilio, 1999b: 11) Una verdad que cada vez necesita menos de los seres humanos para existir, lo cual, al menos para nosotros, sería una catástrofe brutal, aunque para Baudrillard, “la verdadera catástrofe, la catástrofe absoluta, sería la de la omnipresencia de todas las redes, la de la transparencia total de la información, de la cual nos protege afortunadamente el virus informático” (Baudrillard, 1991: 74). O quizás no. La humanidad estuvo

a punto de desaparecer en 1983, cuando el *Sistema de Alerta Temprana*, de la entonces todavía Unión Soviética, detectó que Estados Unidos había comenzado el ataque nuclear con cinco misiles balísticos. Por suerte, el encargado soviético que recibió la información, pensó que una Guerra Nuclear debería empezar con muchos más misiles, y reportó una falsa alarma. No se equivocó; un *bug* en el software del sistema confundió con misiles el reflejo del sol entre las nubes.

No hubo Guerra Nuclear, por lo menos no aún, porque en ese caso no habría alguien que proyectara un Museo del Accidente como forma de oposición a la manufactura en masa de accidentes a los que, al acostumbrarnos, comenzaríamos a contemplar no desde distintas filosofías, si no desde nuevas *filonoias* radicales que reverenciarían a un espectáculo cautivador; ni tampoco habría alguien para visitar el Museo. Lo que sí hay es una enorme cantidad de accidentes que se multiplican en las pantallas, por eso es fundamental que sean expuestos dentro de un espacio donde subsistan las coordenadas planetarias y temporales. “Si queremos impedir que habitemos mañana en la dimensión planetaria de un accidente integral, que podría abarcar, mediante reacciones en cadena, una multitud de incidentes y siniestros, tenemos que edificar, habitar y pensar desde ahora el laboratorio del cataclismo, *el museo del accidente del progreso técnico*” (Virilio, 2009: 46).

Tal vez un Museo del Accidente nos ayude a detenernos, a pensar, a replantearnos el porqué de nuestras carreras científicas y tecnológicas para transformarlas, quizás, en caminatas hacia destinos más seguros y felices. Sin embargo, no debemos olvidar que la mirada en este museo considera una relación lineal entre causas y consecuencias; en el mejor de los casos: probabilística. Pero parece omitir que “existen, además, algunos acontecimientos demasiado previsibles que tienen la cortesía de no producirse, al contrario de los que surgen sin avisar.” (Baudrillard, 1991: 46)

Pensemos al Museo del Accidente con toda seriedad política, filosófica y moral, mientras apostamos por las reglas del juego que favorecen la incertidumbre y la ironía, porque probablemente “la catástrofe puede revelarse como una estrategia bien templada de la especie, o mejor dicho, nuestros virus, nuestros fenómenos extremos, muy reales pero localizados, permitirían mantener intacta la energía de la catástrofe virtual, que es el motor de todos nuestros procesos, tanto en economía como en política, tanto en arte como en historia” (Baudrillard, 1991: 76). Tal vez todavía podamos continuar escribiendo diarios con voces que, si el universo es sonido, posiblemente viajen para cumplirse en otros planetas, o se queden aquí, o no sucedan jamás.

II. LA ESTÉTICA DE LA TRANSFORMACIÓN EN SAINT-ROMAIN AU MONT D'OR

Alquimia: el espíritu de la Salamandra

*Salamandra
en la ciudad abstracta
entre las geometrías vertiginosas
-vidrio cemento piedra hierro-
formidables quimeras
levantadas por el cálculo
multiplicadas por el lucro
al flanco del muro anónimo
amapola súbita
Octavio Paz*

El mítico Hermes Trismegisto, en la Tabla Esmeralda, escribió: “como es arriba es abajo”. El lenguaje hermético de la Tabla, que contiene los secretos alquímicos, hace que sea imposible comprender su significado exacto; sin embargo podemos recurrir a algunos *arribas* que se repiten en los *abajos* y viceversa. Después de todo, la alquimia posee un carácter contemplativo que traslada, por semejanza, la revelación de los símbolos.

Arriba en el tiempo, Tycho Brahe, un astrónomo y alquimista danés, estaba convencido de que la única manera en la que lograríamos comprender al universo tenía que ser mediante la observación sistemática y la medición precisa de los movimientos de los planetas y las estrellas, así que todas las

noches miraba al cielo y dibujaba esquemas de sus observaciones. Una noche de 1527, de pronto, apareció una estrella mucho más brillante que Venus, fue algo repentino, inesperado, único, y Brahe pensó que estaba presenciando el nacimiento de un astro. Lo llamó *Stella Nova*. La estrella estuvo allí por casi dos años, y un día, como había irrumpido en el cielo, desapareció, entonces Brahe comprendió: lo que vio esa noche, y todas las noches subsecuentes, fue la larga y brillante muerte de una estrella. Una supernova es la explosión espectacular de una gran estrella.

Nuestro sol, una estrella muy pequeña, produce, con sus reacciones de fisión y fusión nuclear, cada segundo seiscientos millones de toneladas de helio a partir del hidrógeno, el helio también se transforma y da origen al carbono, pero nada más, cuando nuestro sol agote el hidrógeno, se apagará. No hará una deslumbrante despedida como la que hizo, en la constelación de Casiopea, la Estrella de Tycho, para ello se necesitan estrellas más grandes y densas donde las reacciones alcanzan temperaturas mucho más elevadas. Esas estrellas enormes son capaces de crear elementos tan pesados como el hierro. Comienzan de la misma manera que lo hace el Sol. El hidrógeno se sintetiza para transformarse en helio, el helio en carbono, en la siguiente fusión aparece el oxígeno, después el neón, el magnesio, el silicio, el azufre y así, sucesivamente hasta llegar al hierro. Y en este momento la estrella es tan pesada que su núcleo colapsa y explota, entonces libera una enorme cantidad de energía, con ella, las partículas y los átomos de los elementos existentes pueden seguir sintetizándose hasta originar al elemento más pesado: el uranio. Las estrellas son por lo tanto auténticos laboratorios alquímicos en donde temperaturas elevadísimas permiten que el hierro transmute en oro.

El oro que surge a partir de la nucleosíntesis estelar, al igual que todos los demás elementos, no se produce como parte de un mecanismo de relojería, determinado y predecible, sino que sucede efectivamente dentro de los espacios de caotización de un sistema muy parecido al clinamen de

Epicuro, y es, por lo tanto, una estructura disipativa donde la energía que se genera durante la explosión es mucho mayor que la que estaba contenida en la estrella. Así que la formación de nuevos elementos es siempre fortuita. Finalmente una estrella es un sistema inestable, irreversible y probable.

Arriba en el cielo, una supernova como la Estrella de Tycho, cumple el sueño de los alquimistas que siempre ha sido inestable, irreversible y probable. Abajo, el proceso de la búsqueda de la transmutación dentro del atañor, no estaba errado, sólo que el calor necesario debe ser mucho mayor, pero los alquimistas lo sabían, porque “el verdadero atañor, el utilizado para la «obra mayor», no es sino el cuerpo humano y, por consiguiente, una imagen simplificada del Cosmos.” (Burckhardt, 1971: 80). Los alquimistas suponían además que toda la materia estaba formada por cuatro elementos: agua, tierra, aire y fuego, estos elementos en el lenguaje hermético fueron representados por distintos símbolos. Habitualmente a la salamandra, al ave fénix y a Vulcano les corresponde el fuego. “Lo más importante del horno es el fuego. Los alquimistas indican con frecuencia que el calor que transmuta la materia contenida en el recipiente debe ser de tres clases: el calor directo del fuego, al calor uniforme del baño de arena o ceniza, en el que el recipiente se halla inmerso como el huevo en el nido, y el calor que se genera en la materia en sí y que actúa de modo autónomo.” (Burckhardt, 1971: 80). La salamandra es el fuego directo, vive en el fuego, pero su frialdad es también capaz de extinguirlo, de allí la divisa de Francisco I *nutrisco et extinguo*.

Y como es arriba es abajo. Arriba, en el norte de Francia, en Lisieux, nos cuenta Fulcanelli sobre una de las moradas filosóficas: “La mansión de salamandra”, construida en el siglo XVI por un anónimo alquimista. El homenaje a la salamandra no es circunstancial. La palabra salamandra viene del griego *σαλαμάνδρα*, *σαλα* agitación, desorden, fluctuación; *μάνδρα*, que como en latín, significa sal de roca o de establo. La salamandra es la sal, el espíritu, el fuego que se agita y fluye dentro de su propio caos, insustituible en

el proceso de transmutación porque “sin ese fuego escondido bajo una forma salina, la materia preparada no podría ser forzada ni cumplir sus funciones.” (Fulcanelli 2000: 75) La salamandra es el fuego secreto de los sabios, por ello, en la mansión de Lisieux aflora por todas partes. Y hoy la seguimos viendo, porque parece que la salamandra que es capaz de vivir en el fuego y de apagarlo, no renace como el fénix, porque sencillamente es indestructible. La mansión de la salamandra fue demolida en 1899 y reconstruida piedra por piedra en 1912, para que en 1944 los bombardeos alemanes la destrozaran, pero hoy las salamandras nos miran, brillantes como la luz de una supernova, desde todos los ángulos posibles en la inextinguible mansión de Lisieux que se mantiene intacta en Normandía.

Abajo, en el sur de Francia, en Saint-Romain au Mont d’Or, la Morada del Caos es también una mansión filosfal amparada por la salamandra. Su propietario, Thierry Ehrmann, comenzó el proceso de transformación de la casa del siglo XVII, inscrita como monumento histórico, en 1999. En un principio el proyecto partió de los procesos alquímicos de la transmutación. Un día, Ehrmann hizo el stencil de una salamandra sobre un muro. Había comenzado el devenir de la transformación por el espíritu de la salamandra.

Thierry Ehrmann es hijo único. Su familia, una de las más ricas de Lyon, es simpatizante del Opus Dei, tal vez por ello Ehrmann comenzó a estudiar teología y derecho, pero siempre fue un *enfant terrible*, expulsado de diecisiete colegios distintos, finalmente abandonó los estudios para dedicarse a lo que realmente le apasiona: la tecnología y el arte. En 1987 fundó *Groupe Serveur*, y pocos años después *Artprice*, para crear la base de datos de arte más grande del mundo y ponerla al alcance de todos en la *Red*. Hoy es el propietario del noventa y cinco por ciento de estas empresas, líderes indiscutibles del mercado del arte por internet, las cuales le han dado una fortuna nada despreciable, que lo coloca como uno de los trescientos hombres más ricos de Francia, y que le han permitido invertir más de dos millones y

medio de euros en las obras que constituyen a la Morada del Caos y al Museo del órgano.

En la calle *Domaine de la Source*, fluyen los doce mil metros cuadrados que componen la propiedad Thierry Ehrmann y que sirven a un mismo tiempo como las oficinas de Groupe Serveur y de Art Price, como base de la Morada del Caos y del Museo del órgano y como casa para la familia Ehrmann. No hay dicotomías que marquen afuera o adentro cuando todo se entrecruza emplazado como una travesía alquímica, que cambia por la fuerza simbólica de la salamandra bajo el conjuro que formula Thierry Ehrmann:

Marca, quemadura, firma, camino, trazo, demarcación, golpe, escritura, transmutación, colección, sello, tatuaje, escarificación, rito, símbolo, lenguaje, signo de guerra, lectura, letra, sello, estampa, marca, código orden, atributo, cifra, cicatriz, criptograma, emblema, manifestación, ideograma, sigla, estigma, testimonio, trato, algoritmo, figuración, jeroglífico, encarnación, metáfora, misterio, número, metamorfosis, transfiguración, arcano, sentido sagrado, monograma... son todas las palabras y costumbres reivindicadas por los autores para definir este trabajo de muchos años que constituyen las obras originales llamadas; *nutrisco et extinguo*, el espíritu de la salamandra (Ehrmann T. , Blog de Ehermann, 2007)



1. Cart'1, Salamandra en la Morada del Caos

Los caminos que trazan las salamandras nos obligan a perdernos, nos exhortan a que seamos capaces de hacerlo hasta que olvidemos todas las direcciones, todos los mapas, todos los nombres, para que caminemos por un espacio en constante devenir, siempre nuevo, que nos acepta sólo como nómadas, para discurrir por el espacio abierto. Nómadas como las partículas que en el universo telúrico se transforman. Así, sin saber cómo, podríamos estar el primer domingo de julio, durante las fiestas patronales, cerca de la torre del reloj del siglo xv, en Saint Romain au Mont d'Or. Y desde allí, presenciar el entramado que se renueva del poder liberado por la salamandra en la Morada del Caos, donde no se escuchan explicaciones ni itinerarios, pero muchas voces formulan palabras sueltas que se articulan, no como discursos, sino como poemas, como canciones de niños, como slogans incendiarios, como las enunciaciones que dispersan deseos en movimiento permanente, como el grito de una salamandra.

“Sólo con las armas mágicas, ¿tendremos remordimientos eternos?

Amén de que el arma mortal que nos fue dada quedará impura

Los avatares perversos serán nuestras últimas resistencias y serán ennoblecidos

Así muera nuestra divina redención sin ninguna lágrima

Muertos con nuestros últimos reyes y sin armas los ángeles morirán también

Algún nuevo rey y su ejército no serán ya masacrados

Nosotros debemos impedir el avance de las armas que mienten demasiado

Dan razón y saben acelerar a los magníficos atractores: las nubes

Razón y significado a los límites actuales pero a ningún nuevo dios.

Anhelo sin alma, lamentaciones, agonías, maldiciones antiguas, nuevo demiurgo. ¡Redención!” (Bap, 2004)

Por la transformación alquímica de la salamandra se transfiere la inducción del movimiento a través el espacio liso que es la Morada del Caos, donde es factible intuir los lenguajes de muchos, los rumores de todos filtrados en el aire transparente, porque así como para las partículas subatómicas es imposible ser testigos ajenos de la nucleosíntesis estelar cuando la temperatura las fuerza a acoplarse, el fuego alegórico de la salamandra nos integra como parte de su ritual de caotización y nos aleja de la sendentarización estética que formularon los dogmas del arte. Estamos en el principio, en las tinieblas, antes de que Dios el alquimista irrumpiera con su llamado a la luz. Es el poder del fuego que mana y transmuta, es la respuesta a nuestra pregunta honesta por la oscuridad que Ehrmann responde: “cuando

veas la oscuridad, alégrate, porque es el comienzo de la Obra” (Ehrmann, 2011: 3)

“Es lo que en alquimia llamamos la obra negra, la obra roja, y la obra blanca. La obra negra es la cremación. La roja es lo que sucede después de la putrefacción. Y la blanca es de nuevo la fase del éter. Creo que en cualquier caso, lo primero que debe arder son las ascuas. Se trata de las ruinas. Y es sobre las ruinas que construimos un futuro mejor. La ciudad de Dresde, que es el vínculo. Estas son las ruinas de Beirut. Esto es Sarajevo. Una parte importante del mundo, el negro es también el símbolo de la vida y no de luto. Cuando trabajamos con pigmentos, el negro es la superposición de todos los colores. En electrónica, el negro es el vacío molecular. Y el negro es también una elegancia suprema. En primer lugar, no hay más que negro. Hay millones de datos de estado. Esta etapa oscura es una necesidad, y también una reflexión” (Courau L. , 2009)

En la Morada del Caos descubrimos el rastro dejado por un meteorito que quiere ser plataforma petrolera. Reparamos en las cámaras de vigilancia que examinan el rostro de un dictador que pretende ser ciego, sordo, piedra inmóvil. Advertimos la impresión de una supernova que transformó en óxido a los metales que se mostraban orgullosos y resplandecientes cuando fueron alambrados, cárceles o jaulas. Somos los nómadas que se mueven a través del devenir del espacio, porque como afirma Marc Augé “el etnólogo siempre ha sentido la tentación de entender el espacio, la cultura, lo social y al individuo como si se tratara de relaciones transparentes” (Augé, 2001: 99) mientras que “el arquitecto quiere inscribir en la forma que construye una

intención, una alusión y un sentido.” (Augé, 2001: 99) Thierry Ehrmann es así, al mismo tiempo, el etnólogo que lee los rasgos esenciales de una cultura de apariencia apocalíptica, los trazos de sus relaciones sociales, y desde la creación; el imaginario y la memoria de los individuos que habitan en la Morada; pero es al mismo tiempo el arquitecto que escribe, en una aparente confusión acelerada, las formas exteriores evidentes y sus interiores posibles, que dan lugar a redes tejidas por complejos significados, donde todo el espacio es símbolo de deseos, pasiones, historias y proyectos, en una lógica extrañísima. La voz, escritura y lectura de este territorio desterritorializado se inscribe y se interpreta sobre y entre líneas fugaces, cuando el espacio es un eterno lugar de creación que cambia constantemente.

Ninguna interpretación es indeleble, así que tal vez, sería mejor atravesar el espacio de la Morada del Caos y permanecer en silencio para escuchar los relatos que nos salen al encuentro, relatos que nos gritan que los atentados del 11 de septiembre de 2001 en Nueva York fueron el punto de fractura del que parte Thierry Ehrmann, y, también lo han sido para los más de cuarenta artistas que han participado hasta ahora en la deconstrucción de la Morada del Caos, para crear una apología de escenas mediáticas de catástrofes.

El *Once de Septiembre* los aviones que impactaron contra las Torres Gemelas actuaron como salamandras. Multiplicaron espontáneamente su poder de destrucción, no solamente sobre los edificios; también lo hicieron en contra del tiempo, porque los sucesos ocurrieron en un *tiempo real*, es decir, anularon al tiempo histórico que solía dejar las pruebas de los acontecimientos, para superponerlo todo en una paradoja que expone a la realidad objetiva en un tiempo artificial que no transcurre cuando, si es algo, es tan sólo pura presencia. “Todo se agota en una simultaneidad tal que los actos ya no encuentran su sentido, los efectos ya no encuentran su causa y la historia tampoco puede reflejarse en ella.” (Baudrillard, 2000b: 126). Estos

acontecimientos son el atractor extraño que, como mariposa en Brasil, desencadenaron en Saint-Romain au Mont d'Or, la Morada del Caos. A partir de aquí, la Morada se transforma en todas las posibilidades, se convierte en el territorio de experimentación permanente donde los artistas ensayan sin cesar, con todos los medios imaginables, la traducción de un tiempo trágico y exuberante.



2. Helicóptero, Morada del Caos

En el corazón de la Morada del Caos nace entonces, con la explosión y la devastación, el delirio; una multiplicidad en el acoplamiento de signos a-significantes, que codifican de una forma distinta los flujos de los hechos sociales e históricos desde el inconsciente, en tanto que “el inconsciente no es sujeto que produce retoños en la conciencia, es el objeto de producción,

algo que hay que producir siempre que haya impedimentos.” (Deleuze, 1995: 89)

Lo que ocurre en la Morada del Caos, no es la representación de distintas formas de accidentes bajo una mirada post-apocalíptica, porque aquí las causas no preceden a las consecuencias de manera lineal y determinada. No hay un ley instituida, por el contrario, la multiplicidad de conjunciones hace imposible que nadie pueda prever qué está por ocurrir, y no sólo porque buena parte del diálogo que se inscribe en el espacio queda vinculado con los acontecimientos del mundo, sino porque en cualquier momento, en cualquier parte, emergen las transformaciones en un medio flexible, casi líquido y orgánico, que es siempre aleatorio y donde se ha concretado un mundo de sombras frente al orden establecido.

La Morada del Caos es el arte en el campo de todas las potencialidades, de todos los agenciamientos. Es la transgresión del *no-juego*, porque hay una postura, un ritual, una codificación, aún cuando no sepamos cómo descifrarla. Es una reescritura que se instala para resistir al tiempo. No se trata de un simulacro, sino de concebir y crear *ex-nihilo*, para ofrecer desde la nada algo que está tomando forma, incluso si no podemos precisar qué forma es esa.

La articulación del espacio con sus más de tres mil trescientas obras que la constituyen, está planteada como la idea de obra de arte total, una especie de fusión viviente de estilos; la manifestación de una utopía no cartesiana, marcada por el sueño de completitud, donde la aparente destrucción es tan sólo el principio que desanuda una exposición que se ostenta elusiva. La alquimia se produce en nosotros cuando lo que nos sale al encuentro nos exaspera, nos demuele, nos quema. La imbricación de la diversidad de símbolos formados por los materiales más inverosímiles, hereda la aparente anarquía de las páginas acumuladas por los alquimistas, que revelan sin revelar los secretos más profundos. Sobre los muros abrasados

leemos un raudal de frases como: "Veo por lo tanto digo, pinto por lo tanto grito, firmo por lo tanto vivo", "Caos: estado de desorden de un sistema dinámico derivado de las fuerzas donde el azar no interviene", "*nutrisco et extinguo*", "El clima cambia, siempre progresan las epidemias y nunca hay un plan B" "No muero, me regenero". Vemos los rostros de Einstein, Julian Assange, Benedicto XVI, Ron Athey, Benazir Bhutto o localizamos al conejo blanco, a una increíble variedad de símbolos alquímicos o a los *jolly roger*, porque en esta obra oscura, la Obra se funda en la materia prima. "La materia prima es lo que existe con anterioridad a la división del sentido: enorme paradoja, pues, en el orden humano, todo lo que llega al hombre llega de inmediato acompañado de un sentido, el sentido que otros hombres le han dado, y así sigue sucesivamente, remontándose hasta el infinito". (Barthes, 2009: 183) En la Morada del Caos tropezamos con silencios, voces, gritos, lamentos y suspiros que manan de piedras y metales que componen, como un extraño coro de caracoles de mar, el (des)concierto. Nos llama un helicóptero andrajoso, caparazones de coches abrasados, trenes descarrilados, un tanque de guerra, los techos rotos y los suelos perforados; esculturas amenazantes de edificios-araña, contenedores de vacío artificial. Hierro, piedras, vidrio, árboles, acero, tierra, concreto. Sin embargo en los doce mil metros cuadrados que pulsan en Saint-Romain-au-Mont-d'Or, con todas sus cicatrices, su vegetación, su edificio ahora apenas reconocible por su muros ennegrecidos bajo el fuego, su alberca que algunas veces sangra, sus caminos, sus túneles, sus rincones y sus escondites, hay en alguno de sus centros un núcleo que todo lo ve, como un ojo de Sauron que custodia a la morada, que todo lo escucha, y desde donde Ehrmann todo lo observa en los muchos monitores que rodean, calladamente desde su escritorio, gracias a un ejército de monos voladores convertidos en cámaras colocadas por todas partes. Sus mil ojos de pantalla le permiten ser el (anti)demiurgo omnipresente de un apocalipsis real, en tiempo real, para gritar con las voces de los que han sido amordazados por la muerte, el poder o el olvido.



3. Goin, Ron Athey Corpus Christi

Desde el insólito panóptico de Ehrmann podemos ver, en algún sitio de la Morada del Caos, La Zona Cero con sus ruinas recientes, nebulosa y en silencio. Otra cámara nos muestra cómo se levantan, ahora, las Torres Gemelas transparentes: Vanidades de cristal que exclaman su regreso a una vida espectral. El vidrio verde es triplemente transparente. Por un lado, es un túnel refulgente, verde esmeralda que inscribe los secretos de Hermes Trimegisto en un pasado que se hace presente; por otra parte, su “transparencia natural directa” (Virilio P. , 2008) nos permite ver a través de él, es un trompe l’oeil del tiempo natural y traslúcido; finalmente, una transparencia aparente habla de la idea profunda de su fisonomía. Aquí la superficialidad del World Trade Center se desvaneció en el espacio cuando los *Boing 767* se impactaron contra los edificios, pero el tiempo no. La escultura es el centro de su universo, el sol gira a su alrededor para iluminarla, y en esta

traslación el verde casi líquido se solidifica en un blanco impenetrable que lo transforma en el Monolito de Stanley Kubrick (1968). Una forma imposible de transparencia, una transparencia indirecta que nos ilumina. La transparencia de Paul Virilio, que aquí, en Saint-Romain-au-Mont-d'Or, es una manifestación de extraterritorialidad, porque “a la transparencia del espacio, transparencia del horizonte de nuestros viajes, de nuestros recorridos sucederá entonces una transparencia catódica” (Virilio, 1989: 39) , es decir, estamos ahora iluminados por el vidrio verde de la Morada del Caos que llega a la velocidad de la luz, y puede brotar desde la pantalla de un monitor de computadora, con la luz distante de un día que ya no está, similar a la luz de las estrellas que vemos, pero no en la noche, a simple vista; sino la luz lejanísima captada por telescopios electrónicos: mirada óptica de luz *transparente*, mirada silenciosa que nos inquiere desde el pasado.



4. Vanidades de cristal (9/11)

La Morada del Caos es un vigilante persistente, donde se espera lo sublime, lo maravilloso, porque como es arriba es abajo. Y por eso, miles de piezas han sido puestas en movimiento por el fuego renovador de la salamandra, para que no dejen de ser el acontecer de la explosión de una imborrable supernova que nos recuerda, como a Tycho Brahe que “las grandes cosas, por lo general, ocurren de repente” (Capek, 2009: 62)



5. Thomas Foucher. La alquimia en la Morada del Caos

Una mirada apocalíptica: cyberpunk

*Es preciso llevar aún algún caos dentro de sí
para poder engendrar estrellas danzarinas.*

Friedrich Nietzsche

En la Morada del Caos se inscribe una compleja red de claves interpretativas que, fuera del accidente viriliano, pueden ser descritas desde una perspectiva aprehendida dentro de la estética del cyberpunk. Por ello es fundamental ahondar en la naturaleza de una visión, que si bien surge del imaginario de la ciencia ficción, hoy se ostenta con toda su realidad presente y sus múltiples juegos de simulación en el arte, particularmente como punto de fractura, a la manera de los atractor extraño, dentro de las expresiones donde se entrecruzan las teorías de la complejidad.

Aldous Huxley, en la entrevista que en 1959 sostuvo con Mike Wallace, confesó que aunque siempre presintió que la *realidad* de *Un Mundo Feliz* se haría presente, jamás imaginó que comenzaría a suceder tan sólo veintisiete años después de la publicación de su libro. Sus cálculos sobrepasaban los cinco siglos. Esto quiere decir que, entonces hoy, los escritores de ciencia ficción necesitan escribir muy rápido, y tienen que asegurarse de que las editoriales den a conocer sus obras en tiempo record, de lo contrario, corren el riesgo de ser tomados como historiadores. Quizás exagero un poco.

Hablemos de ciencia ficción. Alguna vez Norman Spinard afirmó que “ciencia ficción es todo aquello que los editores publican bajo el sello de ciencia ficción” (Jakubowski, 1983: 23). Una novela policíaca cuando el

asesino es un robot es ciencia ficción, y una historia de amor, a bordo de una nave espacial, también es ciencia ficción. Las definiciones contundentes se pierden en los entramados que intentan dar orden a los subgéneros. Hay críticos que advierten que si el rigor científico es exhaustivo estamos frente a ciencia ficción dura; si falla, la llamamos blanda; pero también la calificamos como suave o *soft* cuando involucra a la sociología, a la psicología o a la lingüística; porque supuestamente la ciencia ficción dura se nutre de las matemáticas, la física, la química o la biología. Si además tomamos en cuenta, por ejemplo, a las ucronías, las space-operas, las distopías, los tecno-thrillers y hasta los postcyberpunks, el árbol de la ciencia ficción se convierte en un bosque, literalmente astronómico, donde los nombres se multiplican, se cruzan y se combinan.

La ciencia ficción considerada como un género menor se salva, en gran medida, de los estudios interpretativos que se internan en otros géneros buscando explicar lo que el autor quería decir. Muchas veces me pregunto si de hecho los escritores no lo habrán expresado ya, sin embargo los *hermenautas* insisten en que alguien debe revelarnos a qué se refiere Cervantes en realidad, pero nos dejan leer, como si las páginas quemaran, *Fahrenheit 451*. Una suerte, porque la ciencia ficción queda libre de toda sospecha. Al menos, hasta que alguien descubre que H.G. Wells anunció los bombardeos aéreos, y, mucho peor, anticipó el uso de bombas atómicas en *La forma de lo que vendrá*. Entonces, la ciencia ficción regresa “a la escena del crimen” (Baudrillard, 1996: 6), pero ahora como perpetrador alevoso. Los escritores de ciencia ficción son capaces de predecir el porvenir, pero lejos de hacer algo para evitar tragedias futuras, ellos, una raza abominable, se entretiene escribiendo cuentos y novelas. O no, conscientes y compasivos intentan alertar a sus contemporáneos, no obstante, sus advertencias son tomadas por fantasías.

Sea como fuere, en general, la ciencia ficción ha sido vinculada a la catástrofe, al anuncio del uso equivocado que la humanidad hace, y hará, con la ciencia y la tecnología. La perspectiva es trágica en todo el sentido de la palabra. La naturaleza humana sigue leyes deterministas que la obligan a cumplir con un destino fatal, y los escritores de ciencia ficción fungen como *Casandras* agoreras, que ya sea por diversión o por serios compromisos sociales, vaticinan desastres inminentes, porque incluso hay quien afirma que la Ciencia Ficción no trabaja con el futuro inmediato o remoto, sino con los miedos presentes.

El ordenamiento de la ciencia ficción resulta terriblemente útil para los libreros y editorialistas, pero es mucho más que un sistema que agrupa conjuntos de títulos. Cada subgénero de la ciencia ficción posee peculiaridades que lo desvinculan de las consideraciones generales. Giros y matices entran así en un universo de multiplicidades que generan reflexiones particulares.

Centrémonos en el *cyberpunk*. Pensemos en los campos infinitos de cultivos de pilas humanas en *Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999) o en la nave medusa de acero donde los romulanos, comandados por Nero, transitan a través de tiempos complejos en *Star Trek* (Abrams, 2009). En el espacio cyberpunk avanzamos en solitario por galerías goteantes, entre cables y ductos despedazados, iluminados apenas por luces verdes, parpadeantes, entre las ruinas de ciudades genéricas donde surgen en cualquier parte esqueletos de coches oxidados, aviones deshechos y carcasas de tanques o búnkeres; pisamos lodo y aceite; nos cruzamos con humanos, humanoides, cyborgs y androides, mientras escuchamos las voces monocordes que transmiten computadoras impensables. Es la tierra apocalíptica de los exiliados del ciberespacio, más allá la realidad virtual reproduce bosques y océanos que ya no existen. Habitamos un mundo sombrío porque, de alguna manera, como Neo, hemos optado por la pastilla roja que nos condujo, a

través del túnel, al lado oscuro de un país de maravillas angustiosas, más o menos, similares. Como en *Mozart con gafas de espejo* de Bruce Sterling y Lewis Shiner donde describen:

“Desde la colina norte de la ciudad, Rice vio la Salzburgo del siglo XVIII extenderse bajo él, como un almuerzo a medio comer, grandes torres desmochadas y bulbosos e hinchados tanques de almacenamiento empequeñecían las ruinas de la catedral de San Ruperto. Un humo blanco y pesado subía en oleadas desde los almacenes de la refinería. Rice podía saborear un familiar olor acre a petroquímica desde donde estaba sentado, bajo las hojas de un roble que se estaba marchitando. El panorama en su totalidad le complacía. «No firmas para un proyecto de viaje en el tiempo», pensó, «a menos que te agrade lo incongruente». Como esa fállica estación de bombeo sobresaliendo desde el patio central del convento, o esas altas y rectas tuberías, como trazadas a tiralíneas, que rompían el laberinto de calles adoquinadas de Salzburgo. Quizás fuera un poco fuerte para la ciudad, pero Rice apenas tenía la culpa. El flujo temporal se había enfocado al azar en el lecho de rocas bajo Salzburgo, formando una burbuja expandible que conectaba este mundo con el del tiempo de Rice.”
(Sterling y Shiner 1998: 148)

El cyberpunk, evolución directa de las distopías futuristas, entró en escena a finales del siglo pasado como un oxímoron. En medio de la desolación germinan múltiples formas de esperanza y libertad. Los héroes son antihéroes, parias sociales, piratas del ciberespacio, mercenarios virtuales que

se oponen a las grandes corporaciones, muchas veces conformadas sólo por máquinas.

Los antihéroes del cyberpunk se remiten, como afirma Timothy Leary a “Prometeo, un genio tecnológico que “robó” el fuego de Dioses y lo dio a la humanidad” (Leary, 1994: 63). Así, el hacker piratea información del *Sistema* para entregárselo, comúnmente de un modo opuesto a cualquier forma de filantropía, a una humanidad sometida. Sin embargo, el hacker, al igual que Prometeo es descubierto, capturado y sentenciado a condenas interminables en las que sufrirá castigos inauditos. Prometeo está encadenado a un precipicio esperando cada día que un águila le devorare los intestinos. Case, el protagonista de *Neuromante* de William Gibson (2007), también les robó a sus jefes. La condena es idéntica: sufrir la prisión de la propia carne, donde la realidad, con sus miríadas de *águilas*, fuera del ciberespacio, es la equivalencia perfecta del acantilado.

Lo más sorprendente del cyberpunk es que aún cuando lo parezca no responde a leyes deterministas, el destino no está inexorablemente trazado, el resultado de la devastación no es mero producto del azar. El cyberpunk es emanación del caos, es el momento justo en que la caotización da a luz a un nuevo sistema. Cuando, finalmente todo está perdido, no hay nada más que perder. El cyberpunk es el momento más oscuro, el que aparece justo antes del amanecer, y es gracias a esta negrura que nada podemos distinguir, mucho menos prever o anticipar. El misterio y la sorpresa laten en medio de la transformación.

Los ambientes maltrechos, como crisálidas elementales, son escenarios imprescindibles que conforman la base sustancial para la puesta en marcha de la mayor obsesión del cyberpunk: el cuerpo. Volvamos a *Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999). Neo posee *dos cuerpos*: un cuerpo virtual que opera a la manera de viaje astral y un cuerpo físico, conectado a múltiples

cables y sumergido en una especie de líquido amniótico, para que sueñe la vida virtual que las computadoras le han programado. El cuerpo en el cyberpunk se presenta alterado o modificado por drogas de diseño, implantes tecnológicos, manipulaciones genéticas, prótesis electrónicas, cirugías plásticas, interfaces cibernéticas, inteligencia artificial y hasta la disolución física; todo ello altera la experiencia del mundo sensorial, donde la mente es sustancia, el cuerpo accidente y se cuestiona la identidad y lo identitario.



6. Lukas Zpira, Satomi at Abode of Chaos, Brainsushi

En los últimos treinta años el cine, la televisión y los videojuegos han producido una ingente cantidad de imágenes que ha desembocado en una nueva forma de componer la literatura y el arte vinculado a la estética cyberpunk. Las imágenes del cyberpunk no son nuevas, las hemos visto ya, muchas veces, antes de que hayan sido escritas, pintadas, representadas, fotografiadas o esculpidas, de suerte que el cyberpunk es más un reconocimiento que un hallazgo. Y no sólo las imágenes, también los sonidos, la ropa y hasta la tecnología nos son extrañamente familiares. “El cyberpunk ha supuesto un revulsivo estético para la ciencia ficción, al tomar prestados recursos de la novela negra, de la música pop y del cine, en un sugerente eclecticismo que, por supuesto, también puede calificarse como de perfectamente posmoderno”. (Leary, 1994: 2)

En las novelas *cyberpunk* de José Antonio Cotrina viajamos por ciudades caóticas donde la humanidad supera sus propios límites en cuerpos humanos cada vez menos humanos, mucho más complejos e interesantes que los antiguos *borgs* de *Star Trek: la nueva generación* (Bole, 1987), pero a los que, irremediablemente nos conectamos. Las palabras en *Salir de Fase* son implantes corticales.

Ignición.

“Un poco más adelante de donde me encuentro veo la espalda de un modelo ninfa del sesenta y cuatro de Body & Brain Unlimited. Lleva las alas de cristal plegadas a su espalda lo cual roza la herejía, cuerpos como ése no están hechos para estar en tierra sino para mantenerse siempre surcando el cielo. El que sea un modelo antiguo no lo hace menos atractivo. Por lo que sé sigue siendo uno de los cuerpos más deseados aunque, debido a su alto precio, sólo se encuentre al alcance de los más pudientes. La primera hornada de Ninfas fue diseñada para los colonos del planeta

Aguja Sixta, un planeta de baja gravedad en el que un par de alas y un diseño aerodinámico debería de haber permitido a los colonos desplazarse a grandes distancias sin excesiva dificultad. El problema surgió –como siempre– cuando los colonos se encontraron sobre el terreno con sus nuevos cuerpos y descubrieron que las alas de cristal, aunque fuera cristal endurecido en forjas magnéticas, poco podían hacer contra las violentas rachas de arena cristalizada que sacudían la superficie del planeta durante la temporada de tormentas. Los cuerpos fueron devueltos y, tras una hábil maniobra de los chicos de marketing, el fracaso se convirtió en éxito: transformaron los cuerpos en productos de lujo y padres de una nueva gama de modelos que pronto llegaron a competir con las maravillas de la casa Ferrari. Con los nuevos modelos de Ninfa se ha ido perdiendo línea aerodinámica en favor de un diseño menos funcional y mucho más bello.

La multiplicidad de formas del género humano puede llegar a ser sofocante. Según Media Sinsonte las corporaciones dedicadas a la arquitectura genética producen una docena de nuevos modelos cada mes. El volumen de ventas medio por corporación es de mil millones de cuerpos por año estándar –el tiempo que la vieja Tierra tarda en dar una vuelta completa al sol–. El censo del año ochenta de población humana en la vía láctea es, aproximadamente, de quinientos mil millones de discos de identidad, mientras que el censo de cuerpos legales es de diez billones, cantidad que unida al comercio de cuerpos ilegales elevaría esa cifra hasta los doce o trece billones. Eso nos deja, haciendo una simple media, con que cada persona cuenta con un número de cuerpos que está comprendido entre los veinte y los veintitrés. Esto, por supuesto, no es del todo correcto: la mayor parte de la

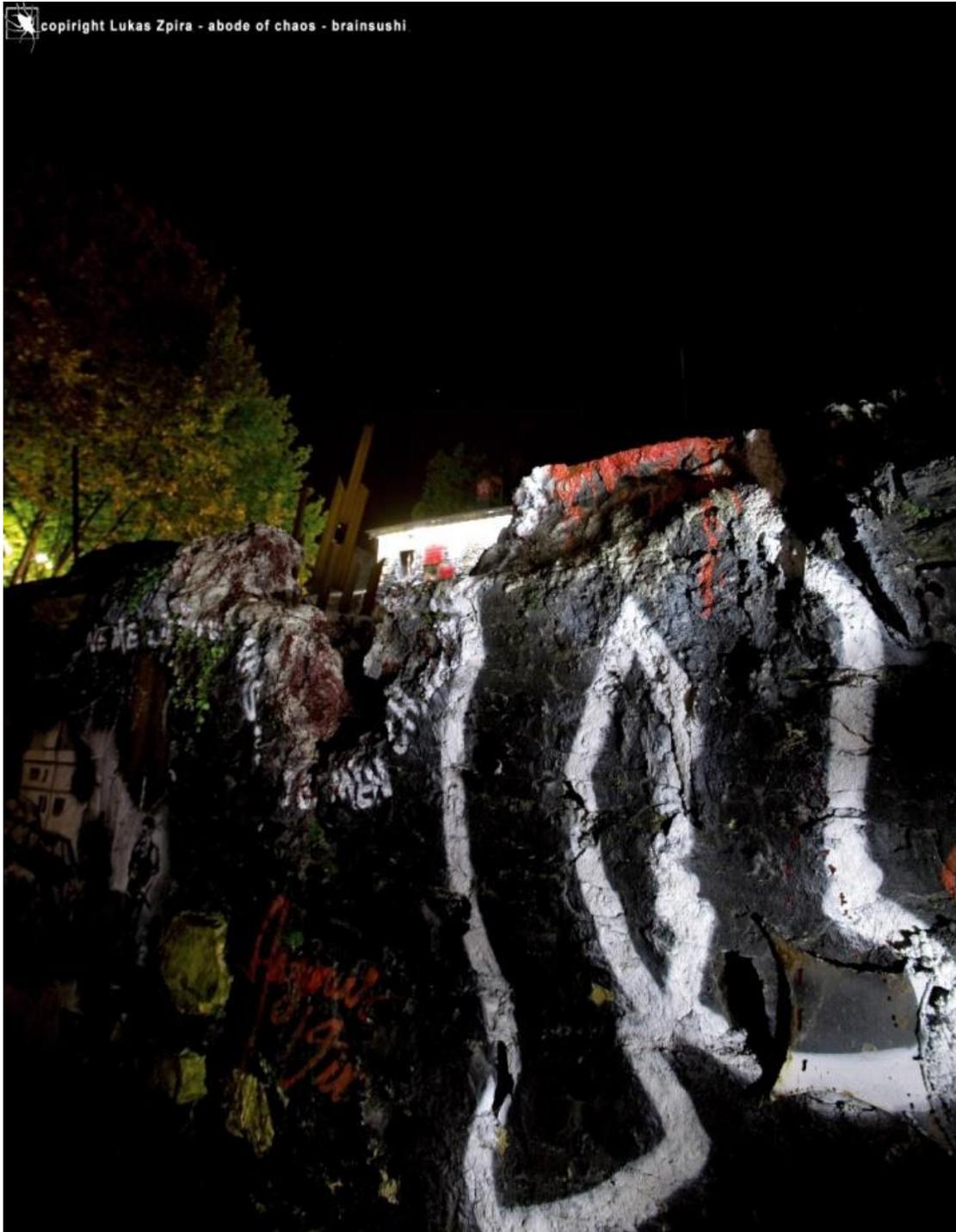
población sólo cuenta con dos cuerpos diferentes –trabajo y ocio– y es sólo a partir de un determinado status social cuando la cifra se dispara hinchando la media. Se dice que el Caesar de Caronte tiene más de diez mil cuerpos diferentes y que se niega a ocupar el mismo cuerpo más de una vez, argumenta que lo encuentra poco higiénico y decoroso para con su insigne persona. (Cotrina, 2001: 25,26)

Así, Cotrina realiza el pronóstico de Baudrillard que nos aseguraba que al Otro “ya no se trata de matarlo, devorarlo o seducirlo, de hacerle frente o de rivalizar con él, de amarlo u odiarlo, se trata ante todo de producirlo.” (Baudrillard 2000b: 65). “Este Otro producido nos anuncia que hemos llegado a un punto final para dar comienzo a la verdadera historia de la humanidad.” (Cotrina, 2001: 27)

Antes de *Salir de Fase*, en *Mala racha* el *Otro* ha sido *compilado*, la muerte como la conocemos, anulada. Ya no se trata solamente de injertar prótesis que modifiquen la condición orgánica, el hombre y la tecnología llegaron a los límites más extremos: cuerpos completamente funcionales y perfectos a los que sólo les falta el cerebro huésped para ponerse en marcha, cuerpos manufacturados en *Bodyline Entreprise* en donde se fabrican cuerpos específicos de diferentes precios y calidades.

“El cerebro huésped simplemente se toma de un cuerpo primitivo para volcarlo en un soporte artificial, sin que se produzca pérdida o ruptura de la personalidad, destrezas o memoria. Este nuevo soporte es una amalgama del cerebro original –el entramado de la memoria grabado en las conexiones neuronales y la gran mayoría de las neuronas- y de todas las mejoras adicionales que la arquitectura neuronal y genética son capaces de concebir,

todo ello encerrado en un disco de identidad.” (Cotrina, 2000: 27)



7. Lukas Zpira, Fotografía: Muro de la Morada del Caos

Aún más, estos discos son capaces de *vivir* sin cuerpo gracias a una batería autónoma. De esta forma generamos al “extraño sujeto, sin identidad fija, que vaga sobre el cuerpo sin órganos, siempre al lado de las máquinas deseantes”, (Deleuze y Guattari, 2005: 24) Cotrina le ha concedido la identidad plena y lo ha inoculado dentro de una máquina: lo humano es software; el cuerpo hardware.

Quizás sin el cuerpo no se pueda estar en el universo, tal vez por ello el arte y la ciencia se han unido para experimentar con el objeto-cuerpo. El arte hoy vuelve la mirada hacia la ciencia para encontrar en el cuerpo un lugar de experimentación. Cada día es más común ver cuerpos modificados quirúrgica o semiúrgicamente; cuerpos que presentan tatuajes, escarificaciones, perforaciones, prótesis o implantes; cuerpos cyborgizados como el del atleta sudafricano Oscar Pistorius, cyborg de vapor frente al cyborg última generación que es Kevin Warwick. Cuerpos transformados porque intuimos que “es del todo absurdo continuar dentro del mismo cuerpo que ocuparon los hombres de la edad de piedra” (Le Breton, 2009), como si la humanidad hubiera renunciado al proceso evolutivo.

Hoy tenemos cuerpos distintos y miradas distintas. “A diferencia de la fotografía, del cine y de la pintura, donde hay un escenario y una mirada, tanto la imagen de video como la pantalla de la computadora inducen a una especie de inmersión, se transforman en verdaderas prótesis” (Baudrillard, 2000b: 204). Tal como sucede con las imágenes de la literatura de Cotrina que no traducimos en una película interna, porque interactuamos con ellas a la manera de juego de video. Así, mientras la pantalla-tamiz nos protege en el encuentro con el arte delimitando los espacios de la representación y de lo real; el ojo prótesis transforma lo real en representación, más allá del desgarramiento de la pantalla-tamiz que ofrenda la presentación de lo real en toda su blanca obscenidad, lo virtual adquiere una dimensión hiperbólica donde nada es. Y si en un momento los tatuajes actuaron como un blindaje del

cuerpo cerrándolo abruptamente, en la virtualidad operan de manera contraria. La virtualidad juega con un *otro lado del espejo* (Carroll, 2010) que no nos regresa la mirada, y donde las resonancias bio-lógicas siguen reglas muy distintas. Las nuevas cicatrices no son huellas de heridas cerradas; son puertas que nos aceptan y nos integran, se nos adhieren y nos adherimos a ellas.

Nos detenemos delante de las nuevas páginas frente a la pantalla de la computadora, son nuestros ojos los únicos que se mueven, aunque no sepamos con certeza, qué parte del movimiento aún controlamos desde una mirada bio-mecánica. En la página web de Satomi, artista canadiense del performance que trabaja frecuentemente en la Morada del Caos: *Tokio love dolls* (Satomi, 2009), se pone en marcha un fantástico cuerpo sin órganos: las flores *reales* tatuadas en la piel de su brazo se hibridan en algún lugar del ciberespacio, y brotan tatuadas en la pantalla, palpitan, buscan abrirse frente a la mirada, son los cerezos en flor. Nuestro ojo cibernético pasea sobre la piel virtual y la desgarrar: vemos el interior del cuerpo auténticamente sin órganos, porque ninguno está presente ahora. Nada. Satomi es un cuerpo todo luz cuando la cámara lo rasga y lo expone, luz que corta y que aflora en la serie *Rota, un invento de una imaginación torcida* (Satomi, 2009). Miramos a través de los tatuajes la memoria y los deseos. Miramos la piel en la piel. Piel virtual rajada que nos muestra, en las fotografías de Erick de Panavieres, fotógrafo del caos, los tatuajes impresos en la otra piel, en la piel de la metamorfosis que no puede dejar de escapar de sí misma. Una suerte de refracciones y reflexiones se produce al interior del cuerpo que está en nuestro ojo, en el ojo sin cuerpo que no ve desde afuera.



8. Satomi, Tokio love dolls

Las flores operan como signos indiciales en la piel virtual de Satomi, de la misma manera que las siluetas de gis en las fotografías de la Morada del Caos, donde nos anuncian la muerte ficcional del cuerpo ahora ocupado por otro, ahora expuesto como espacio de experimentación. Es la escena del crimen, aunque no sea un crimen perfecto. Es la imagen cyberpunk de un periódico que no existe de un 1993, cuando nace, del anagrama surrealista, un Lukas Zpira que no guarda ninguna relación con el hombre que fue antes. Es el lugar en movimiento en el que emerge el universo en expansión que da lugar a la perpetua metamorfosis de Zpira, al constante acontecer.

Zpira, si fuera un personaje de Cotrina, sería el neurata más prodigioso. Hoy, él se define a sí mismo como un *body-hacktivista*, que a diferencia de los modernos primitivos que extraen de la antropología tribal las bases para las modificaciones, realiza sus mutaciones, como resultado de un estado del espíritu y asegura que “nuestro cuerpo no es más que el medio a través del cual redefinimos nuestras hechuras mentales” (Zpira, 2008). El cuerpo se transforma en un *libro de arena*, donde se inscribe el interior, es la búsqueda permanente para lograr que la *cápsula* revele al alma verdadera. El artista aborda al cuerpo como laboratorio, un laboratorio de cristal en el caso de Zpira. La transparencia de la seda del capullo nos permite ver aquello que se concibe en el interior, alas de ideas, porque estos cuerpos que ocupamos ahora, si se exhibieran en museos de antropología, nos dice Zpira, se parecerían mucho a los aparatos de madera o papel con los que los hombres de principios del siglo pasado intentaron volar. Lo importante, lo que debe de ser conservado, son los principios generadores, los conceptos; el cuerpo es solamente un testigo de ellos porque como materia prima permanece presente.

Sería fantástico encontrarnos con cyborgs de gigantescas alas biónicas, y sería aún más maravilloso observarlos construir esos miembros en el interior de crisálidas de visibilidad extrema, donde los tatuajes y los implantes fungieran, no como los vitrales góticos de plomo y cristal donde se recompone la realidad y se mitiga la luz, si no como lentes de miradas telescópicas y microscópicas. Tal vez un día estemos en condiciones de crearnos nuestros propios modelos *ninfa sesenta y cuatro*.

Las alas de Zpira son ideales, no metafóricas. Su trabajo es una realidad alucinante, sobre todo bajo la mirada de la lente de Claire Artemyz en su serie *Affleure de peau*, lente y aguja se ensamblan para rozar literalmente

la piel, la superficie viva que separa al interior del exterior, es la escritura que viene de adentro. La aguja y el lente son capaces de leer un floreado disco de identidad que colorea con gotas de sangre la piel abierta. Los dibujos en la piel se elevarán para dotar de consistencia al cuerpo, para que una vez recreado genere otras transformaciones, como medio en otros cuerpos; como artista a través de la fotografía, la escritura, las instalaciones y los performance.



9. Petteri Tphoto, Bionic Creation Models: Samppa von Cyborg and Aneta van Cyborg

Para Lukas Zpira la piel resguarda un interior de ideas, necesitará recordar que a pesar de ser un cuerpo sin órganos, es la envoltura de un sujeto que se confiesa todavía aferrado a un mundo *real*. En el cuerpo que se expone abierto en la mesa de cirugía, “hay un discurso crítico del mundo que no es bajo ningún concepto un acto de pornografía, de crueldad, de masoquismo, de exhibicionismo o de complacencia” (Baron, 2008: 18), no hay masoquismo, y, sin embargo el dolor, para Zpira, es esencial, porque en el marco ritual del performance, adquiere otro sentido, otra profundidad, provoca

la metamorfosis, proyecta una dimensión inédita de la existencia, y abre un espacio metafísico de exploración alrededor de las relaciones cotidianas con los otros y en el mundo. Zpira persigue al dolor porque encuentra allí la garantía de haber dado a luz a un nuevo hombre. El dolor, asegura, es parte inherente de un “ritual que debe de ser una experiencia personal, no un espectáculo; es el ritual de una persona intentando realizarse, no demostrando algo; es la vuelta de un ave fénix renacida de sus cenizas” (Zpira, 2008).

Los cuerpos de Zpira y de Satomi son ahora los mapas que reflejan los múltiples recorridos de sus propios territorios internos, las modificaciones corporales son huellas y evidencia de transformación.

El discurso crítico desafía a Zpira en la realización de las ideas donde encuentra los límites en las posibilidades propias del cuerpo. *Piratear* al cuerpo y sentir dolor sin causarle daño, al menos irreversible, son por ahora el punto donde terminará lo real y comenzará la simulación. Allí donde el cuerpo no puede avanzar más, incluso con las tecnologías médicas, entran otras posibilidades de creación. Nos enfrentamos al advenimiento de nuevas formas corporales. Lo post-humano, se dibuja como seres cyborgizados, y allí Zpira acierta cuando afirma que es absurdo sentirnos atemorizados ante la idea de mutaciones que permitan la intrusión de máquinas en el cuerpo, porque, sin darnos cuenta, ya las tenemos integradas en la vida, somos cyborgs que vamos por el mundo con teléfonos celulares, i-pods, tarjetas de crédito y laptops que nos mantienen conectados a la red.

Bajo los debates de bio-ética subyacen los discursos de bio-poder. En el performance *Comienzo*, que Lukas Zpira, Satomi y Suka Off presentaron en el Búnker durante la bienal de 2007 en la Morada del Caos combinan la simulación con la “cultura de la herida”. El trauma se hace presente. La estética cyberpunk, con todo su bagaje cultural establece el *studium* de la imagen, mientras que los cuerpos transgredidos nos remiten a una *futura*

figura transpolítica a partir del punctum, “ese elemento que enfrentándose al despliegue de la subjetividad investida en el studium nos acerca a la objetualidad de la foto, a aquello que “sale de escena” y “viene a punzarme” (Giménez Gatto, 2005).



10. Performance: Comienzo. Bienal 2007. Morada del Caos.

Nos encontramos en el cruce entre la perspectiva cyberpunk, con sus antihéroes marginales de actitudes rebeldes, y el arte médico con la narración de los signos de batalla: Cuerpos mutilados, fracturados, heridos, expuestos como signos sangrantes, como la evidencia de lo que no está, se presentan adosados a prótesis, vendajes y parches. “Uno podría preguntarse acerca de la “realidad” de estos signos, su “lugar” en el espacio de la representación, lo interesante es que dada su naturaleza traumática, están más allá de lo real y la ficción, son, sencillamente, hiper-reales” (Giménez Gatto, 2005). El cuerpo denigrado encuentra, en la asimilación con la máquina, el camino hacia la desestructuración que lo constituye un programa de experimentación. La biotecnología, con la que juega Zpira, irrumpe en el mecanismo del cuerpo, lo desarticula y le ofrece la posibilidad de imbricarse con órganos que lo remodelan y lo reinventan.

La dualidad entre el cuerpo y el alma hacen del hombre un ser encarnado, y esta carne es ahora toda músculos, tendones, vendajes, nervios, acero, sangre, cables, piel y engranajes. “El cuerpo que fue un capítulo particular en la mecánica del mundo, de alta complejidad” (Le Breton, 2006: 72), se manifiesta en las fotografías de Zpira como hojas sueltas de diversos capítulos donde cada hombre se arroja, como Frankenstein *post*-moderno, en la cosecha de órganos o partes de órganos, orgánicos o in-orgánicos; organizados o desorganizados que se hibridan, como piezas de rompecabezas móvil, a las necesidades de un espíritu. Mientras que para las conciencias de Cotrina, el cambio es total y opera a nivel molecular, como le sucede a James Dorada en *Mala Racha* o Sara Alexandre en *Salir de Fase*, ellos se conservan, esencialmente idénticos, resguardadas en los discos, aunque para Vincent Aurora los cuerpos son mucho más que simples envases dotados de habilidades preestablecidas. En *Comienzo*, al igual que en *Les Sources Ocultes* de Laurent Courau, el trauma, entendido como el encuentro fallido con

lo real se manifiesta como signos sangrantes, pero fragua su forma *in vitro* a partir de sutiles cambios molares. “La metamorfosis del cuerpo es, en definitiva, metamorfosis de la subjetividad. Líneas de subjetivación configuradas en el vértigo de las líneas en fuga que desterritorializan a la corporalidad convirtiéndola en un espacio abierto a un devenir post-humano” (Giménez Gatto, 2008) Un devenir en el que el caparazón de un Eros molecular-hardware-hackeado se funde con su Psique-molar-software en una metamorfosis que nos ofrece un cuerpo abierto del que manarán tal vez, flores, alas o chips.



11. Laurent Courau. Les sources ocultes

El colectivo artístico de la Morada del Caos

*Y acrece la inquietud mirando nuevos muros
alzados de misterio en misterio
entre minas de mixtificación que abren sus heridas
con el ceremonial inagotable de alba conocida
Vicente Huidobro*

El imaginario *cyberpunk* se ha nutrido frecuentemente de los fantasmas de las ciudades destruidas por los bombardeos durante la Segunda Guerra Mundial. Pero para un Paul Virilio (1994) niño, las sombras de la guerra fueron auténticas, cuando, lejos del mar, se negaba a entrar en los refugios y miraba con horror el horror de los ataques aéreos. Al terminar la guerra su familia, como tantas otras, volvió en las vacaciones a la playa, y allí, Virilio se encontró con los búnkeres: sólidos y silencios monumentos del terror que guardaban la memoria de los combates de los que fueron testigos y protagonistas. Para Virilio estos búnkeres se transformaron en una obsesión, en espacios de reflexión, en figuras de resistencia, incluso en catedral en Nevers.

Los quince mil búnkeres levantados en línea, uno tras otro, en la costa norte de Francia actúan de la misma forma que las líneas de producción en millones de fábricas. El modelo Taylor parte, en principio, de estas sistemáticas líneas industriales, donde el trabajo individual ha sido minuciosamente roto a favor de un resultado final claramente delineado. El objetivo es la producción en serie de perfectas copias de un mismo modelo, el resultado debe ser siempre predecible. Los clones originados por y en el sistema, además de ser cada uno irreprochable, deben multiplicarse velozmente. El modelo Taylor funciona como mecanismo de relojería, donde necesariamente todos los trabajadores son tan felices como duendes de Santa

Claus. Los distintos departamentos de estas industrias, que reproducen los búnkeres que hipnotizan a Virilio, conservan al accidente enmascarado. La velocidad de fabricación incrementa el riesgo de error, y con ello, la amenaza del desastre, por eso vemos por todas partes señales de advertencia: alta tensión, suelo resbaloso, atmósfera explosiva, carga suspendida, material tóxico.

En el búnker-planta nuclear de Chernóbil las señales que indicaban peligro de radioactividad operaron como sentencias el 26 de abril de 1986, y hoy, las fotografías del peor accidente nuclear en Europa ocupan un espacio importante en *Unknown Quantity* de Paul Virilio (2003), como seguramente lo ocuparán también, en el *Museo del Accidente*, las imágenes de Fukushima, aún cuando estos dos accidentes sean radicalmente distintos en su origen: ningún tsunami impredecible golpeó a Ucrania. Sin embargo, dentro de la aldea global de McLuhan, esperamos al accidente general, un accidente nunca visto, tan asombroso como el tiempo mundial, ese tiempo tampoco visto jamás (Virilio, 1999), porque “lo que considerábamos realidades bárbaras contenidas en los confines del imperio racional, hoy tienden a estallar justo en el centro con una brutalidad extrema” (Godard et al., 2002: 42).

La exposición que propone Paul Virilio se presentan a la manera del Modelo Taylor, como una organización mecánica de accidentes, por lo tanto, es un sistema restrictivo de ciclo límite, muy distinto a lo que ocurre en la Morada del Caos planteada como “la actividad de un sistema caótico colectivo, compuesto por una retroalimentación interactiva.” (Briggs y Peat, 1999: 93), donde, para que suceda, es indispensable un pensamiento polifónico, por ello el proceso que es la Morada del Caos no sólo se compone de las multiplicidades de sucesos, accidentes o no, que acontecen, sino de la participación de distintos artistas que son invitados para crear lo que quieran crear y cuando lo quieran crear aunque carezca de correspondencias en la realidad. “Un crisol donde se fusionan los temas de exposición, de la obra, del

acto con el fin de obtener una mezcla de energía mixta y consolidar todo, para que cada artista pueda aportar su parte de creación sin que el carácter integral del proyecto se vuelva impenetrable” (Ehrmann, 2011: 18).

Hoy, en la Morada del Caos, Fukushima se ha hecho presente en la obra de Thomas Foucher: *Japan Apocalypse*, que no nos remite a un accidente *viriliano*, sino que parte de la premisa de Thierry Ehrmann (2011): “Escribe lo que viste, lo que es y lo que está por llegar”. El arte como suceso que propone Ehrmann es un reto simple: desafiar a la contemporaneidad desde la incertidumbre, donde ha sido sustituida la casualidad por la emergencia fuera de una lógica única y normalizada.



12. Thomas Foucher, *Japan Apocalypse*

Así, para Foucher, interesado siempre en el cuerpo humano donde se conjuga el movimiento caótico y la organización de la vida, la mística alquímica y la caligrafía oriental, los colores negro y amarillo correspondientes a una

señalética de advertencia, explotan sobre un muro con el signo de peligro nuclear, que además se injerta en la memoria de los ataques norteamericanos con napal sobre Vietnam y con las bombas nucleares que destruyeron Hiroshima y Nagasaki. De esta forma leemos, además, que “la complejidad no es una meta a la cual arribar sino una forma de cuestionamiento e interacción con el mundo” (Najmanovich, 2008, 77).

Después del terremoto y del tsunami que afectaron a las plantas nucleares de Fukushima los japoneses tuvieron que decidir entre abrir las válvulas de los reactores dañados o no. Abrirlas significaba permitir que saliera material radioactivo, lo que para Japón, más que para cualquier otro país del mundo, es volver al dolor de 1945; la otra opción, no abrir las válvulas, encarnaba el riesgo de una explosión como la de Chernóbil. En ese momento Akihito le dijo a su pueblo "Japón es eterno en nuestras mentes y en nuestros corazones, no es simplemente la tierra" (Ehrmann, 2011). Ese Japón metafísico que estuvo en la Morada del Caos durante la bienal de 2007 se entrecruza ahora con el pasado de Hiroshima y Nagasaki y con el futuro de Fukushima. Taketeru Kudo, con los lentos movimientos de la danza Butoh, fue primero el fuego de la energía nuclear y después su cuerpo devino en los miles de cuerpos quemados que caminaban por las calles en el Japón de la posguerra. Esta *danza hacia la oscuridad*, basada en la improvisación y el sentimiento, anunciaba como metáfora la decisión en la oscuridad que optó por no abrir las válvulas. Akihito nos mira hoy desde uno de los muros de la Morada del Caos.

En el anuncio de una post-humanidad inminente de las imágenes de Foucher y de la danza de Taketeru Kudo regresa con la lluvia ácida y las cenizas en el neo-Tokio-post-apocalíptico de Katsuhiko Otomo: Akira, el poder de la destrucción que será después algo más en su permanente estado de desequilibrio. Con la termodinámica no lineal de los procesos irreversibles, Prigogine (1997) demuestra cómo en situaciones lejos del equilibrio se forman

nuevas estructuras y patrones complejos de organización a partir de los atractores extraños. Todo suceso de creación se origina en presencia de uno o más atractores caóticos, por ello precisamente la Morada del Caos es un proceso permanente, no sólo para los artistas que participan en el devenir de la Obra; sino para cualquiera que la vea, ninguna mirada puede detenerse porque irremediabilmente es atraída hacia alguna parte, como si todo no fuera más que fantasmas que superponen sus transparencias y nos dejan la misma seguridad que las imágenes de un calidoscopio: no las volveremos a ver jamás.



13. Taketeru Kudo, Danza Butoh

De la misma forma en que Taketeru Kudo atraviesa el tiempo y el espacio del desastre nuclear Hiroshima-Nagasaki-GuerraFría-Chernóbil-Fukushima-Tokio2019 en Francia, uno de los países más nuclearizados del mundo, y se conecta con Laguna Verde; Foucher y más de cuarenta creadores

forman el colectivo artístico e itinerante de la Morada del Caos como un sistema no lineal, abierto, creativo y caótico. Lo que hacen sucede, está sucediendo, sucedió, y, quizás sucederá, por tanto, el accidente presente es siempre un accidente de accidentes: el accidente del tiempo. Tiempo en el que no viajamos porque funciona como atractor extraño. La posibilidad de creación con el tiempo, y no contra él, libera a las obras que coexisten en la Morada del Caos de interpretaciones rígidas, de explicaciones sincrónicas o diacrónicas y permite a los artistas trabajar desde sus propios espacios de caotización. Este colectivo en realidad funciona como una estructura compleja. Los autores trabajan por separado, pero cuando se cruzan, provocan repentinos nudos de complejidad, nuevas explicaciones y nuevas potencialidades que cada día se multiplican por el número de los nuevos vínculos que acontecen, es decir, este colectivo obstaculiza por su naturaleza cualquier comprensión analítica, lo que según Briggs y Peat (2004) “significa que la propia naturaleza no sabe exactamente cómo cambiará o evolucionarán con el tiempo”

El tiempo de los búnkeres en Normandía se complejiza en los búnkeres de la Morada del Caos creados por Mathieu Briand y Thierry Ehrmann. Uno de estos búnkeres es un espacio nómada de vidrio, acero y caos. Estuvo presente en la *Fuerza del Arte 2006* en el Gran Palacio de París donde se exponen, cada tres años, las distintas miradas del quehacer artístico para intentar descubrir en qué lugar se encuentra la creación artística contemporánea de Francia. Este búnker errático, continente de vacío, es un juego de repeticiones viables capaz de borrar las trayectorias que suelen perfilar a las exposiciones colectivas dentro de sus cartografías taxativas, porque una vez instalado escapa virtualmente para conectarse con el búnker de Saint Romain au Mont d’Or.

El búnker *SYS*08* instalado en el espacio propio de la Morada fue intervenido en marzo de 2011 con una pintura-diagrama que ocupa sus siete metros de largo de la parte posterior, exterior. *Crime organized*, obra de

Foucher y Cart 1, constituye un documento que calca los tráficos de órganos, heroína, armas, cocaína y animales, operados por distintas mafias en los cinco continentes para reflexionar sobre trayectorias de mercancías ilegales que sustentan gran parte de los patrimonios legales en un mundo que sólo de esta forma es auténticamente global.



14. Thomas Foucher y Cart'1, Crime organized

El SYS*08 es una auténtica matriz, su vacío es la evidencia de su potencialidad uterina actualizada por distintas intervenciones performáticas o performances expositivos. Hijos de padres diferentes nacen a la luz de cuando en cuando. El último hijo nacido dentro del búnker, *Sanctuarium*, es la obra con la que Claude Privet apeló a la esencia sagrada de la Morada del Caos, madre nutricia de las ruinas del Templo Protestante de Saint-Romain au Mont d'Or. En el juego del neologismo que combina la idea de lo sagrado con la forma draconiana volvemos a encontrar la esencia de la salamandra como

espíritu protector. Privet (Ehrmann, 2011) fascinado por las momias egipcias expone un recorrido antropológico de los desechos de la muerte, los residuos del cuerpo cuando muestra múltiples esqueletos cubiertos todavía por jirones de piel y rastros de harapos que gritan mudos sus propias batallas. Para Privet



15. Claude Privet. Sanctuarium

“La tierra se abre sobre las reliquias y los trofeos que revelan las vidas y las muertes ancestrales. Sin tener verdadera conciencia de la escultura, los huesos y las pieles arrugadas se me aparecen y me inventan como si las descubriera en lo profundo de las catacumbas de necrópolis, un largo camino bordeado por sepulcros que perseguí hasta el santuario de metal: Etapa serena, mágica y espiritual en el corazón del caos.” (Ehrmann, 2011)

A diferencia de Privet que juega con las huellas de restos que vienen del pasado Satomi y Lukas Zpira presentaron en septiembre de 2009 su manifiesto por la vida. Su performance *Versus 2009 XXX* es una re-visión del *Beso* de Orlan, donde exploran el papel de la carne y deseo en la era virtual para recuperar el cuerpo sujeto de las sociedades de control desde la mutación en el body-hacktivismo que Lukas Zpira explica:

“La mutación no es un término comercial, es un estado del espíritu, un camino que trazamos con nuestra propia sangre, un trabajo que nos conduce en el borde de la frontera de lo posible y de lo legal, es un combate contra la mediocridad de nuestras existencias, un combate para intentar escapar de un destino que nos dice que no es posible cambiar, que nada es posible. Un combate que muy pocos alcanzamos por eso no podemos creer lo contrario”. (Ehrmann, 2009)

Un accidente, por ejemplo, detiene el tránsito. Aquí todo es movimiento, por tanto lo accidental es una constante, pero no en el sentido del accidente tal como lo describe Virilio. Lo que sucede en el mundo no siempre es comprensible, por ello, tal como explica Ballard (2008), su descripción se confunde con una especie de anticipación. Un terremoto en Japón, un tsunami, una falla en algún reactor, Kadafi, una nube radioactiva o un secreto propagado en internet puede ser tomado por cualquiera en la Morada de Caos sin que nadie sepa que hará ni cómo se atravesará. Lo que si sabemos, es que todo es un flujo permanente, incluso un grafitti en la nieve. Y lo que se rompe es la ilusión del poder como si fuera necesario, fundamental, para la supervivencia.



16. Lukas Zpira y Satomi Zpira, Versus 2009 XXX

En la Morada del Caos reina el caos, pero, otra vez: no el desorden. El desorden no es ni fuente de creación ni resultado final. La Morada del Caos no es en ningún sentido el territorio de una anarquía desbaratada, no es ni la confusión ni el desconcierto, aunque los motiven. Reina el caos, la Teoría del Caos; primero, porque debemos recordar: es extremadamente sensible a las condiciones iniciales, es decir, los artistas que participan en la creación parten de principios compartidos, ideas comunes a todos, en tanto que el arte reflexiona sobre los miedos presentes, se alimenta de las voces que gritan en cualquier parte: un dictador, un país sin gobierno, el hambre, la emergencia ambiental; los tapabocas que desde México hicieron gritar al planeta mudo

frente a la influenza A H1N1; las voces de los que caían de los edificios, antes de colapsar, en Nueva York; los atentados en el metro en Inglaterra y en los trenes en España; voces antiguas de alquimistas, voces de filósofos, de sociólogos, de líderes, de artistas, de terroristas, de niños; la voz multiplicada de las voces en *wikileaks*, Bosnia, Serbia, Armenia o Ruanda. El mundo grita y el universo es sonido y esas voces toman forma física en la Morada del Caos, se concretan en una apariencia perceptible. Después, la multiplicidad de los acontecimientos levantada en rizomas que se atraviesan como subsistemas interdependientes, porque cualquier rectificación en alguno provoca variaciones, directas o indirectas en los otros. Cada artista desde su propia mirada aborda y traduce los acontecimientos, reales o no, en expresiones independientes dentro de este sistema complejo donde muchas veces se oponen, pero también se articulan y se atraviesan modificándose unas con otras en interacción constante. El comportamiento del arte siempre ha sido sensible a las condiciones iniciales. Basta pensar, por ejemplo, en Poe y Melville. Ambos vivieron los sucesos del Essex, pero mientras a Poe le impresiona el canibalismo; Melville se interna en la lucha heroica y en la obsesión por derrotar a *Moby-Dick*. Nadie puede predecir qué hará el artista con la arcilla de realidad que recibe.

En la Morada del Caos emerge una inteligencia colectiva, insospechada, dentro de un sistema abierto y que habría sido imposible por el trabajo de un solo individuo o de individuos trabajando mecánicamente o a partir de un manifiesto. Aquí la transparencia de sistemas dentro de los sistemas juega con la multiplicidad, de este modo no hay forma de saber si el resultado de una de las partes es producto de un accidente, porque no hay resultados previstos. Las obras que vemos son siempre un transcurrir en proceso sensible a la intervención inesperada. Esta cualidad que mantiene a la creación en flujo permanente limita toda lectura histórica. Es más, algunas de las piezas plásticas sólo pueden ser conservadas a través de videos y fotografías. Tal es el caso de *Inframine Ephémère*, en la que Cart'1 realizó

una serie de graffitis con pintura en aerosol sobre la nieve en 2009, para confirmar que así como el espíritu preexiste a la materia, la idea precede a la obra y esa es su auténtica realidad; la nieve es tan efímera como el graffiti y cualquiera de los dos correría su naturaleza si fueran forzados a permanecer.

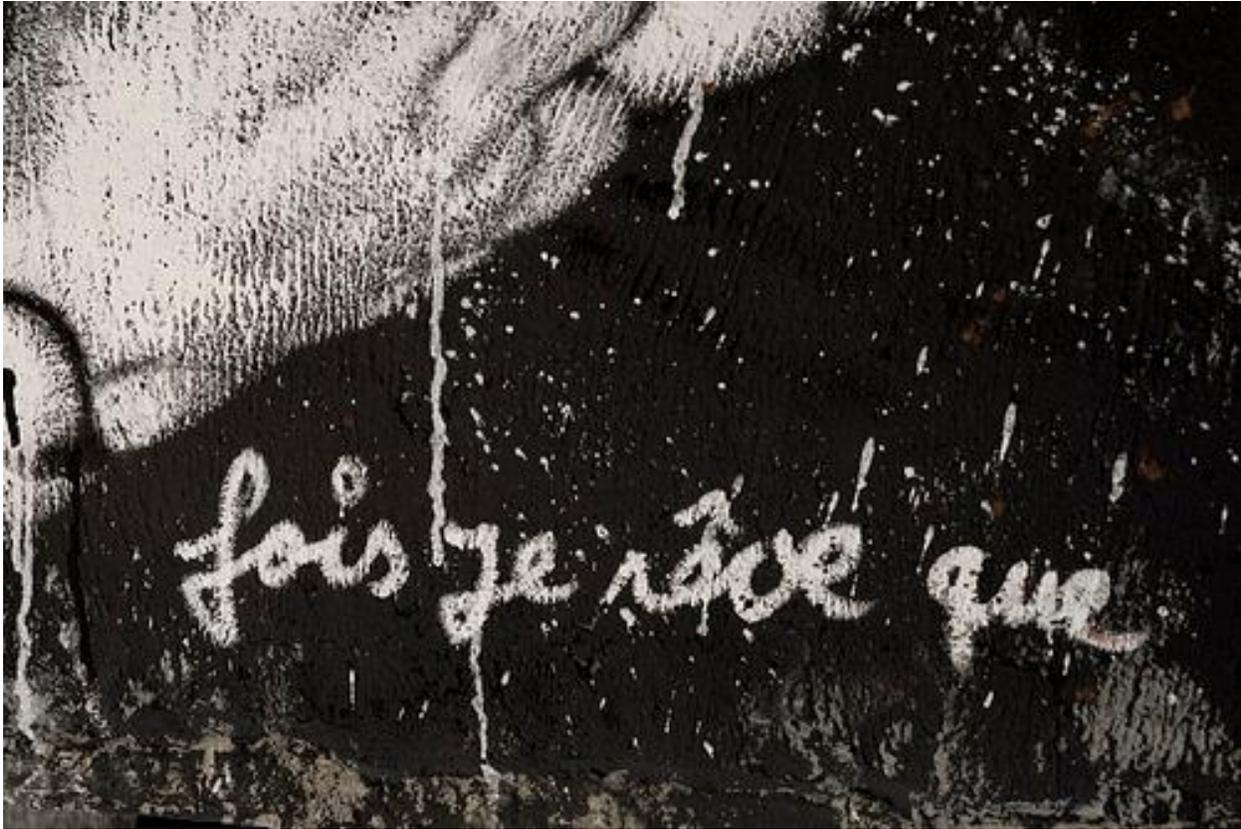
“Prohibido hacer rieles” es un *trompe l’oeil* y también es, quizás, la explicación más sencilla de la regla que tácitamente rige en la Morada del Caos y que origina su poder de seducción. “La seducción, al no detenerse nunca en la verdad de los signos, sino en el engaño y el secreto, inaugura un modo de circulación secreto y ritual, una especie de iniciación inmediata que sólo obedece a sus propias reglas del juego.” (Baudrillard, 1981: 77). La regla del juego es simple: el caos conduce la creación, pero en una dirección, o más bien, en un compuesto imprevisible de direcciones que son muy distintas a la ruta del desorden.

En algunas de las direcciones que se entrecruzan dentro de la Morada del Caos, como si fueran viñetas explicativas, pero ubicadas fuera de su posición ideal, surgen los graffitis de Ben Vautier. Ben presentó en la Morada del Caos, en 2008 la serie: *El fin del mundo se acerca*, sin embargo, sus huellas no pertenecen todas a esa visita. Hoy es imposible saber cuáles frases forman parte de esta ristra de anticipación apocalíptica y cuáles no, porque ellas mismas se cruzan con el trabajo de otros artistas, de manera que el trabajo de Vautier, muy cerca de la obra de Warhol, a través de la apropiación, cambia de sentido constantemente, porque *Desde lo alto de este asteroide la salamandra te observa*, no hay ninguna salamandra cerca, pero, dos años después, junto al texto, nos mira Fidel Castro, lejos de la instalación del accidente producido por un asteroide.



17. Cart'1, Inframince Ephémère

La dromología de Paul Virilio examina los estragos producidos por la velocidad, el desarrollo de los lazos entre el poder y el territorio, actores esenciales del accidente. La velocidad con la que se producen las obras en la Morada del Caos causa estragos, es dromológica en tanto promueve múltiples dislocaciones en el pensamiento, pero es originada por una clase de catástrofes distintas, no es un registro de matanzas, siniestros, pérdidas y destrucciones. Constituye una estética cyberpunk entendida siempre como la fase más violenta de la caotización, por lo tanto la transformación hacia un orden es inminente, es decir, las creaciones del colectivo que conforman el proceso de Obra en la Morada del Caos no son el documento histórico del un planeta brutal y de la especie bárbara que intenta dominarlo, si no una pausa en el devenir. La pausa cyberpunk como el momento más oscuro antes del amanecer.



18. Ben Vautier, Esta vez sueño que

La organización del caos en el arte

*Las necesidades de creación
son las semillas de múltiples granadas
semilla enorme como un buque cisterna
y diciendo esto y abriendo los grifos
el tiempo fluyó por los desagües
Ray Bradbury*

La exposición del Museo Real de las Fuerzas Armadas y de la Historia Militar en Bruselas muestra en sus diferentes galerías, dispuestas en estricto orden histórico, cerca de cien mil piezas vinculadas con las guerras que se libraron desde la Edad Media hasta la Segunda Guerra Mundial; incluso hay objetos de conflictos muy recientes. Al avanzar vamos sumando el registro físico de armaduras, cascos para caballos, lanzas, albardas, cotas de malla, hachas, sables, espadas, pistolas, rifles, cañones, carteles, pinturas, fotografías, mapas, granadas, tanques, búnkeres, uniformes, banderas, medallas, máscaras anti-gas, bombas. En la sala más grande, destinada al aire, se exhiben: biplanos, hidroaviones, zeppelines, globos, aviones: un Spitfire, un Tiger Moth, un Dakota, un MIG-21, un F-16 y un F-14; motores, fuselajes, pedazos de alas; pero también allí mismo, en una serie de vitrinas, nos encontramos con los objetos cotidianos de los pilotos: una bota, un reloj o una chamarra. Vemos sus cosas porque no las llevaron a casa, porque ellos no sobrevivieron. Y lo sabemos. También sabemos que las tres pijamas de rayas, rasgadas y sucias; los zapatos rotos y los cordones y las gafas que duermen en una estantería de la sala de la Segunda Guerra Mundial quedaron abandonados en los campos de concentración.

Un museo de historia de la guerra donde se congela el tiempo anula toda reflexión simbólica posible sobre la guerra. No es un espacio de disuasión ni de reclamo, tampoco es esa su intención, es el lugar de la memoria, el lugar

de los tiempos detenidos. La estaticidad le confiere a cada una de las piezas una inocencia que las aparta por completo de su propia historia. En este museo de la memoria los objetos se desdibujan en tanto más se alejan en el tiempo. La guerra desaparece cuando podemos apreciar la belleza de una espada, o cuando un rifle tiene la misma candidez que un oso de peluche porque nos es fácil trasladarlo a la juguetería, pero esto no significa en absoluto que en la quietud de la colección habite algún sentido de paz. No, los objetos, incluso los más cercanos, con todo su poder conmovedor, han sido vaciados de su esencia; son sólo cosas, y “las cosas son del orden de la continuidad, de las causas y los efectos” (Baudrillard y Morin, 2006: 8). Y estas cosas son sujetos de registro y poco más.

Este museo en Bruselas no es el único dedicado a la memoria o a la guerra. En todo el mundo se consagran espacios para recordar el sufrimiento o la heroicidad, pero de la misma forma los objetos solidifican a los acontecimientos, porque “el acontecimiento, en sentido propio, es del orden de la discontinuidad y la ruptura” (Baudrillard y Morin, 2006: 8). Al pie del Monumento Internacional a las Víctimas del Fascismo, un bloque vertical, entre figurativo y abstracto, se lee: “Para que este lugar sea por siempre un grito desesperado y una advertencia a la humanidad, donde los nazis asesinaron a cerca de un millón y medio de hombres, mujeres y niños, principalmente judíos de diversos países de Europa. Auschwitz-Birkenau. 1940-1945”. Los cinco años del Holocausto están atrapados en la representación de piedra que diluye a los acontecimientos cuando lo real es la evocación, es ella quien transcurre en la ausencia del exterminio. Teresa Bordons explica el proyecto que Oskar Hansen propuso para Auschwitz: “una posición declaradamente contraria a las características monumentalistas y que articulaba en cambio, una solución alternativa”. (Del Llano y Molatore, 2011: 205). Se trataba de la representación simbólica que se manifestaría en la erosión y la decadencia de las cosas. El proyecto de Hansen, que nunca llegó a realizarse, nos dice Bordons: “evitaba toda señal vertical que indicara, aun

remotamente, la estructura de un monumento tradicional” (Del Llano y Molatore, 2011: 205)., lo que buscaba no era crear una forma para la memoria y la conservación, sino construir un espacio abierto, un camino de asfalto que cruzara un Auschwitz sometido al deterioro, donde la naturaleza se encargaría de erosionar todo el lugar, para que así, el caminante pudiera hacer una travesía que lo llevaría, en conexión fractal, siempre discontinua y rota, a enfrentarse con el pasado. Un espacio vivo, por lo tanto, en proceso, condenado a la caducidad, lejos de la muerte, y, desde luego, lejos del embalsamamiento que conserva a las cosas muertas, pero incorruptas.

La idea de Hansen es de la misma naturaleza que la Morada del Caos, y opuesta al Museo del Accidente de Paul Virilio que se funda en una exhortación anti-accidente, donde el búnker es un objeto central porque “son bloques compactos que resisten la demolición, que perduran como monumentos de la violencia” (Virilio, 2001: 13). Las Torres Gemelas en Nueva York simulaban la misma naturaleza de los búnkeres: bloques compactos que resisten la demolición. Altas y clónicas fueron el monumento del sistema económico más sólido de la potencia más sólida del planeta. Este centro neurálgico del comercio mundial virtualmente plantado en el cielo “tenía algo de enajenante, una arquitectura diseñada para la guerra” (Ballard, 2003: 13), que sobrevino el once de septiembre de 2001 cuando impactaron los aviones y las torres se colapsaron en un acontecimiento único. “Y este acontecimiento singular, en este filme-catástrofe sobre Manhattan, se conjuga en el más alto punto de dos elementos de fascinación de las masas del siglo XX: la magia blanca del cine y la magia negra del terrorismo” (Baudrillard y Morin, 2006: 7) que sumadas, le confirieron un lugar de acontecimiento simbólico total, cuando el suceso no devino en imagen, por el contrario, la imagen misma aconteció en el acontecer del suceso. Pero hoy las Torres Gemelas murieron en la Zona Cero: sepultura horizontal de vacío que preserva la memoria de las dos líneas iconos del código de barras del poder financiero de los Estados Unidos. Las Torres Gemelas no están presentes en ausencia, son dos fantasmas

cristalizados en el tiempo. Lo que fue la Zona Cero tras los ataques terroristas, hoy es el sitio donde emergen cuatro nuevas torres, un museo y el monumento a la memoria de las dos mil novecientas ochenta personas que perecieron el 11 de septiembre en Nueva York, en Washington y en Pensilvania. Entre los nuevos rascacielos estará la plaza-monumento con dos enormes estanques, uno por cada torre caída, y más de cuatrocientos árboles, que aún cuando estén vivos formarán parte del “espectáculo en general, como inversión concreta de la vida que es el movimiento autónomo de lo no-viviente” (Debord, 1999: 8). Utopía espectacular de un fénix *prêt-à-porter*.

Estos mausoleos cimentados en su paradójica dicotomía: olvido-memoria, funcionan sobre todo como anclajes de una realidad determinista que nada tiene de real, pero que nos conforta con la promesa de que la historia no repetirá sus atrocidades invirtiendo la ley causa-consecuencia; así, retrocedemos frente a las consecuencias para que las causas no sucedan. Doble ilusión irreal porque, por un lado, la misma historia a la que apelamos, insiste en recordarnos que jamás hemos aprendido alguna lección; por el otro, la realidad determinista es el espejismo que nos deja creer que el universo es una máquina de relojería suiza. Sea como fuere después de la visita a alguno de estos monumentos podemos comprar una tarjeta postal que atrapa la melancólica belleza de los espacios redimidos, para enviarla junto con otras postales que manifiestan la belleza de montañas pacíficas y lagos estáticos, o de ciudades sin tránsito ni cables, o de pirámides monumentales sin los esclavos que las levantaron, o de cenotes profundos sin las huellas de los sacrificios, o de bosques alineados. Una tarjeta de la Morada del Caos desentonaría brutalmente, porque

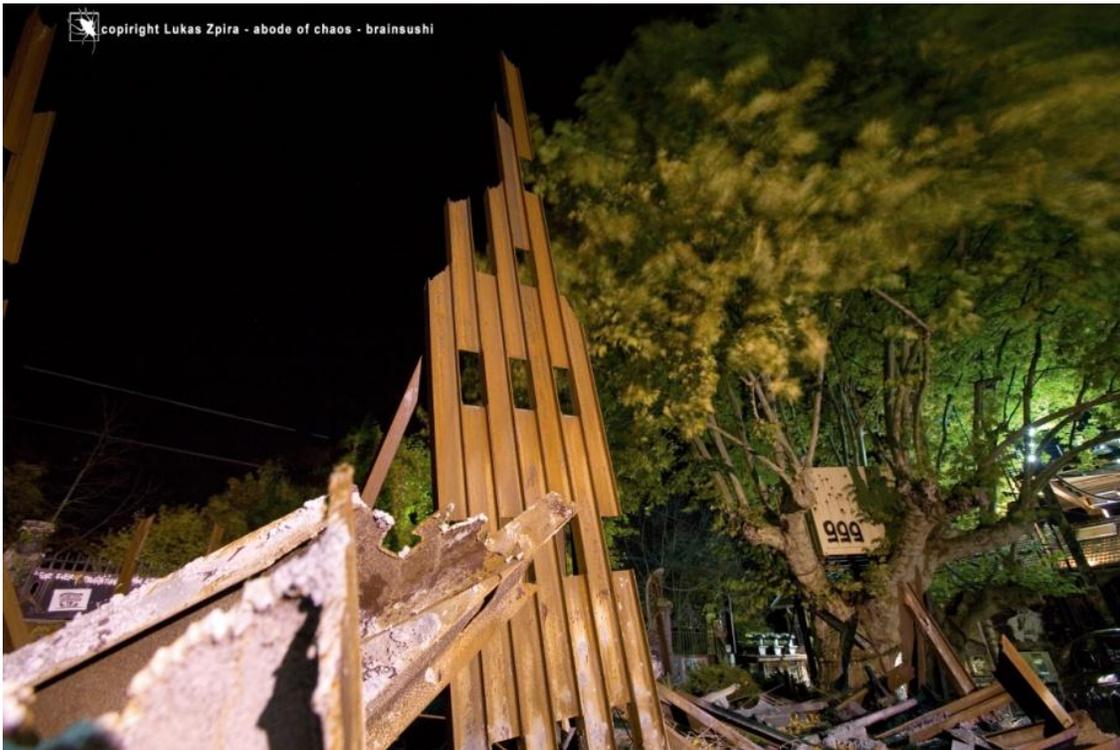
“la estética del caos no tiene nada que ver con la belleza de postal donde los bosques parecen un parque de ciudad, sino con la mirada en detalle a los bosques reales con sus árboles muertos caídos, contra

otros árboles, una espesura densa, con zonas pantanosas, con zonas de praderas con hiedras ponzoñosas: un movimiento de cosas conectadas de manera no revelada” (Briggs y Peat, 1999: 152)

La Morada del Caos es un paisaje bélico, y por lo tanto, fractal. Los discursos que se atraviesan en ella son muchas veces intangibles cuando la presencia de los acontecimientos se muestra de forma más o menos implícita. Las colisiones de coches son específicas, o no, según la mirada. *Crash* de Ballard flota como espectro entre la corrosión de los armazones, siempre que vayamos acompañados por su sombra. De la misma forma el once de septiembre se exhibe, tácito, en muchas partes de la Morada del Caos, sin embargo en *Ground Zero* surge explícito. Los despojos de las Torres mantienen toda la fuerza y toda la violencia de los atentados. La pieza creada por Ehrmann con oxicortadores, tubería, cemento y pintura, es el esqueleto de la civilización que cayó en Nueva York cuando vimos, en tiempo real, impactarse al segundo avión y comprendimos que la cultura occidental, sostenida en el andamiaje del Renacimiento, con todo su supuesto humanismo, había desaparecido, si es que alguna vez existió efectivamente, para regresarnos brutalmente a las guerras que no ansían tanto hacerse con el control, como despojar al otro del poder.

La importancia de *Ground Zero* dentro de la Morada del Caos es fundamental porque, además, nos repasa que “al principio del Renacimiento las relaciones con la animalidad se invierten; la bestia se libera; escapa del mundo de la leyenda y de la ilustración moral para adquirir algo fantástico, que le es propio. Y por una sorprendente inversión, va a ser ahora el animal, el que acechará al hombre, se apoderará de él” (Foucault, 1993: 20), por lo tanto, asistimos a una re-inversión que permite a la salamandra habitar el espacio y mitificarlo recordando que no es ella quien nos acecha, es el hombre el que vigila al hombre. La salamandra no renace de entre sus cenizas como el ave

fénix, la salamandra es la combustión. *Ground Zero* inscrito en el caos no es un objeto, es un acontecimiento, en tanto que un objeto opera de la misma forma que un sistema cerrado, por ejemplo, una piedra, que al permanecer en estado de equilibrio, no intercambia ni materia ni energía con el exterior. Los acontecimientos, por el contrario, son sistemas abiertos y su estructura se mantiene sólo mientras sus componentes estén cambiando, sin embargo un “sistema debe cerrarse a fin de mantener sus estructuras y su medio interno que, si no, se desintegraría. Pero es su apertura lo que permite su clausura” (Morin, 1990: 44), por lo tanto *Ground Zero* es un acontecimiento hermético, y de ese modo, alquímico.



19. Thierry Ehrmann, Ground Zero

Una de las grandes diferencias entre los sistemas cerrados y abiertos es el tiempo, ambos están inscritos en el tiempo, desde luego; pero los sistemas abiertos poseen además tiempo en su interior. Nosotros somos sistemas abiertos formados por una increíble multiplicidad de sistemas

abiertos; la Morada del Caos, también, y, *Ground Zero* es un sistema abierto dentro del sistema abierto en flujo de correlaciones con el exterior: el moho, la erosión, su propia fractalidad, las instalaciones que la atraviesan; nuestras pisadas, nuestras miradas, nuestras fotografías; nosotros mismos, que no podemos ser entonces espectadores, si no partícipes del acontecimiento, ya que “los hechos y la información pretéritas desarrollan resonancias en los conjuntos de individuos, propagándose y alumbrando la constitución de un "segundo tiempo" (Prigogine, 1997: 92)

Sobre *Ground Zero*, y sobre toda la Morada del Caos, se dispersan cámaras que todo lo ven, en tiempo real y que dirigen sus imágenes al *panóptico* de Ehrmann, que no opera como centro de vigilancia, sino como extensión fractal que duplica y reduplica a los acontecimientos en un acto terrorista; es la evidencia multiplicada de una humanidad que se devora a sí misma y deja latas vacías, como el vacío que dejaron las Torres Gemelas en Nueva York, como el vacío de la *Zona Cero*, y que comprendemos en la ausencia colectiva. Las cámaras por sí mismas poseen una belleza fractal, son otro más de los sistemas abiertos interconectados en la Morada del Caos. El bosque de cámaras, formado por cámaras individuales, es perturbador porque a diferencia de los sistemas de vigilancia que solemos encontrar en los bancos o en los aeropuertos, estas se exhiben con todos sus cables, demasiado cerca unas de otras para asomarse curiosas, no vigilantes, como las parvadas de cuervos, todos iguales, todos distintos, vivos, es decir, para hablar en términos de la Teoría del Caos, son autosemejantes.

El concepto de autosemejanza describe la relación entre las diferencias de individualidad y singularidad, frente a las similitudes; la diferencia y repetición deleuziana. Las impertinentes cámaras de la Morada del Caos, como modelos auto-reflexivos de autosemejanza “se convierten en una visión transformadora que cambia sutilmente nuestra experiencia de orden en el

mundo” (Briggs y Peat, 1999: 143), para confirmar la inmanencia paradójica de los objetos fractales. Así, la fotografía de ellas es al mismo tiempo una nueva iteración, como las iteraciones de las que hablaba Delacroix, sin saber que muchos años después serían descritas por Mandelbrot (2007) como fractales, cuando explicaba cómo dibujaba un árbol: “un árbol se compone de árboles pequeños.”



20. Lukas Zpira, *Abode of Chaos*. Brainsushi

El trabajo de Mandelbrot mostró los fenómenos fractales que ocurren entre las dimensiones. Para comprender este descubrimiento sin que tengamos que recurrir a complicadas demostraciones matemáticas, Briggs y Peat (1999) lo explican con una hoja de papel cualquiera en la que percibimos, sin ningún esfuerzo, dos dimensiones: largo y ancho; el volumen es tan sólo el canto de la hoja y no aporta nada interesante, de hecho, una hoja en blanco no es gran cosa. Pero si la arrugamos no tendremos una esfera, tampoco un plano; tendremos un objeto que existe, entre sus pliegues, entre dos y tres dimensiones. Si estiramos la hoja y la volvemos a arrugar obtendremos algo

semejante, pero distinto; siempre imprevisible. La Morada del Caos es entonces el espacio que los artistas estrían una y otra vez, un espacio de espacios que también pliegan, estiran y repliegan, como lo hizo Romain Slocombe en diciembre de 2009.

La cámara de Slocombe, escudriñada por las cámaras de la Morada del Caos, ajó las zonas de paisajes bélicos para iniciar la serie de fotografías: *Kriegspiel*.¹⁰ Los cruces planteados por Slocombe lo llevaron a retomar los conflictos más significativos del siglo xx. Las imágenes de la serie nos remiten, por un lado, a la fotografías de soldados muertos que Ernst Friedrich publicó en el libro *Kriege den Kriege*¹¹ como terapia de choque y para incriminar a las doctrinas militaristas por las muertes de la Primera Guerra Mundial; por el otro, son un guiño irónico a las fotografías de Gilbert Woodbrooke, el fotógrafo de las novelas de Slocombe, obsesionado con el erotismo de las niñas en uniforme. *Kriegspiel* se extiende a través de los estragos de *Ground Zero* y el *Meteorito*, junto al *Atentado terrorista* o al *búnker SYS*08*; entre *Porteurs de Cendres* y los restos de desastres, que son el espacio de juego de las modelos de Slocombe convertidas en soldados, rebeldes, refugiadas y víctimas. “Las fotos de acontecimientos infernales parecen más auténticas cuando no tienen una iluminación y composición adecuadas, bien porque el fotógrafo es un aficionado o bien porque –es igualmente útil- ha adoptado alguno de los diversos estilos antiartísticos” (Sontag, 2007: 36)

El fingimiento artístico de las fotografías de Slocombe subraya su inautenticidad, no retratan la inmoralidad de la guerra; sin embargo, tampoco son falsas o amorales, son el juego de la guerra. Un juego de guerra que se extiende, no en el reverso de la hoja del simulacro de guerra montado en el escenario de la línea Maginot entre septiembre de 1939 y mayo de 1940, si no entre sus fisuras. Durante la *Drôle de guerre*¹² franceses, ingleses y alemanes,

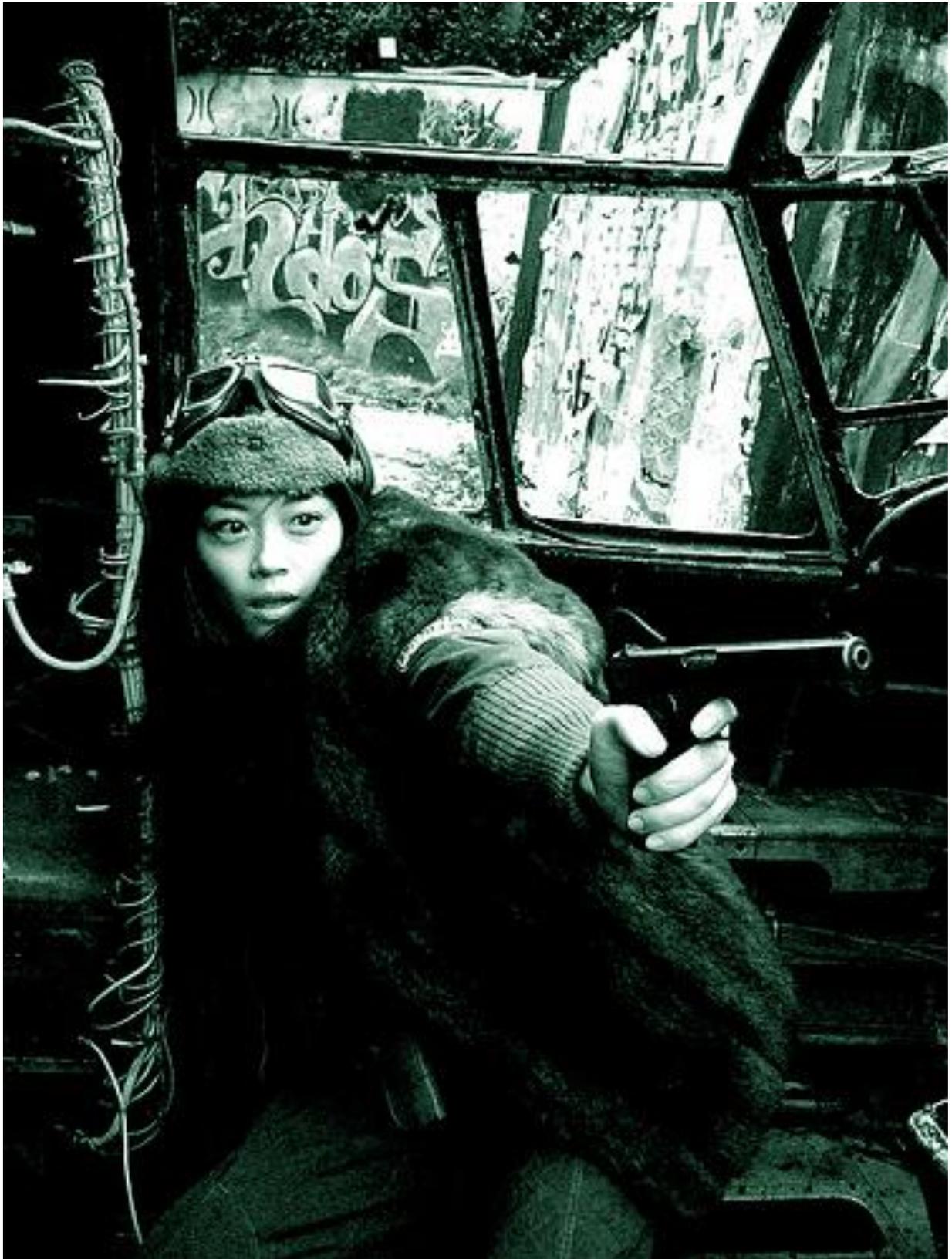
¹⁰ Juegos de guerra

¹¹ Guerra contra guerra

¹² Guerra de broma.

disfrazados de soldados, listos para iniciar los enfrentamientos, se espieron, tomaron el té, intercambiaron direcciones y recuerdos; mientras caminaban en direcciones contrarias sobre un hilo de tensión a punto de reventar, convertidos en los funambulistas del circo-teatro de las operaciones bélicas. *Kriegspiel* es un juego que al actualizar la socio-ficción de Ballard se vuelve transmoral porque “ningún discurso podría ser ya la metáfora del otro, puesto que, para que exista metáfora, es preciso que existan unos campos diferenciales y unos objetos distintos” (Baudrillard, 1991:14). La Morada del Caos, es en el mismo sentido que *Kriegspiel*, transmoral, y las iteraciones de flujos la apartan de la hiperrealidad baudrillardiana para ubicarla entonces, en todo caso, en una transrealidad, que no funciona como patio de juegos para que los niños puedan inventarse la guerra con espadas de madera y pistolas de agua. Tampoco como escenario de obra de teatro en el que fingimos que la mampara de madera es un muro y que su puerta que nos llevará a la calle; sino como sucesos pulsátiles que se ven atravesados por otros en maquinaciones de autosemejanza, que trasladan al simbolismo hacia el extremo de la seducción singular concebida como atractor extraño, bajo nuestra mirada acrobática.

Detrás de las puestas en escena de Slocombe, desembarcamos irrevocablemente donde él quiere que lo hagamos, porque no podemos escapar ni a los símbolos ni a los mitos ni a los fantasmas en tanto que “las sociedades humanas están recorridas por un *flujo de correlaciones* que conservan *la memoria del pasado* (Prigogine, 1997: 91). Pero al igual que los soldados de la *Drôle de guerre* caminamos sobre una cuerda tensada que se abre sobre esta construcción en abismo. Acechamos con fascinación esta ambivalencia especular aferrada a nuestra mirada inquisitiva que intenta penetrar en el juego, sensual y siniestro, que se realiza entre el fotógrafo y sus víctimas.



21. Romain Slocombe, Pacífico 1945, piloto japonesa. Serie Kriegspiel

La guerra como juego no es una invención de Slocombe. No podríamos precisar cuándo los niños comenzaron a divertirse con el fingimiento de batallas. Lo que sí sabemos es que la verosimilitud de los juguetes no es un juego, son simulacros precisos que se basan en *la precisión del simulacro* (Baudrillard, 1993b). Juguetes que les hemos dado a los niños sin pensar en la inmoralidad del juego y que en el Museo Real de las Fuerzas Armadas y de la Historia Militar en Bruselas también están presentes. El barco de guerra de Leopoldo II nos permite imaginar sin ningún problema al niño jugando a la guerra como parte de su educación bélica y como principio de su *Corazón de tinieblas* (Conrad, 2002) que aniquilaría al Congo para originar la riqueza de Bélgica. Un barco que se cruza con el barco fantasma de la Morada del Caos y con el barco ebrio de Rimbaud.

La tempestad bendijo mis desvelos marítimos.
Más liviano que un corcho dancé sobre las olas
llamadas eternas arrolladoras de víctimas,
¡Diez noches, sin extrañar el ojo idiota de los faros!



21. Cart'1, Barco fantasma

III. LA MORADA DEL CAOS: FENÓMENO DE CAOTIZACIÓN

Taz: La geografía fractal

*Creo que todos los sistemas complejos tienen cosas en común,
ya sea una computadora o el universo.
Nosotros mismos formamos parte de ese mundo compartido
como facetas individuales del sistema.
Si puedes tener una impresión subconsciente de estos patrones,
en ocasiones, jugarán a tu favor, te llevarán a sitios extraños.*
Adrián Lamo

Según Paul Virilio (1999a) los espacios que habitamos son los indicadores de las proporciones, y, por tanto, de la relación que establecemos con el mundo. “La arquitectura es una medida del mundo” (Virilio, 1999a: 104). Está sería quizás, para Michael Ende, la máxima que explicaría, por un lado, el carácter hiperbólico de los italianos; por el otro, el *hallazgo* que lo llevó a escribir *Sin duda algo pequeño*. Un cuento donde Ende (1999) describe el inverosímil coche de una numerosa familia romana. El coche es como cualquier otro entre los tantos modelos pequeños que abundan en Italia, sin embargo, una vez dentro, el viajero descubre que es tan amplio como un minibús, pero si uno se pone de pie dentro del vehículo y comienza a caminar por él, pronto se da cuenta de que es mucho más grande. En la parte trasera hay habitaciones, un estudio, una cocina, incluso un salón para bodas y bautizos, y, un poco más allá: un garaje. Drucio, el dueño del coche justifica la presencia de la cochera: como en Roma nunca hay donde estacionarse, es de lo más útil que cada automóvil lleve encima su propia cochera. El relato de Ende es ficción, desde luego, pero aún así, el cuento está inserto en la realidad mucho más de lo que podríamos considerar a simple vista. Doble lección: ni el auto es tan pequeño como parece, ni la invención es tan ficcional.

La medida de la que habla Paul Virilio transita por la física determinista y nos habla en metros, en metros cuadrados y en metros cúbicos. Tiene sentido porque no nos pasamos la vida comiendo galletas que nos encogen o nos agrandan como a Alicia. Con todo, lo que sucede en la narración de Ende es que sencillamente la mirada es fractal, y la fractalidad nos deja ver a la realidad de otra manera. La Teoría de los Fractales formulada por Benoît Mandelbrot explica algo que conocíamos desde hace muchísimo tiempo, y, además, le pone nombre, un nombre que se articula desde la comprensión del concepto de fractura. Fueron los fractales quienes posibilitaron tanto al cubismo como al surrealismo. Y hasta antes del triunfo de la comprensión newtoniana del universo, nuestra forma de mirar al mundo era fractal.

Al anochecer los romanos suelen subir al Pinicio o al Gianicolo para admirar desde las colinas su ciudad. Desde hace dos mil años tienen esta costumbre y no se aburren de ella. Apretados contra las balaustradas de piedra indican con el dedo aquí y allá sobre el mar de tejados y cúpulas, que en la insólita luz violácea se disuelven y apagan como si cada anochecer fuera el anochecer de todos los días. (Ende, 1999b: 99)

Mandelbrot (2003) sostiene que las nubes no son esferas, las montañas no son conos, y los relámpagos no viajan en línea recta, porque evidentemente son fractales. También es fractal un copo de nieve y el sistema circulatorio. Un fractal es “un objeto semigeométrico cuya estructura básica, fragmentada o irregular, se repite a diferentes escalas” (Mandelbrot, 2003: 17), algo que se estira, se contrae o se pliega, que es siempre autosemejante, que genera formas complejas, que posee una definición algorítmica sencilla y que tiene una dimensión topológica menor que su dimensión de Hausdorff. El descubrimiento de Hausdorff produce una fisura en el entendimiento de las

dimensiones, a las que estamos acostumbrados a verlas directamente o con la ayuda de telescopios y microscopios. Sin embargo en las dimensiones fractales nuestra forma de observar y medir no sirve, porque si un fractal es excesivamente pequeño, vemos demasiados puntos; si es descomunal, no vemos nada. Así pues, Hausdorff introdujo dimensiones fragmentarias, es decir, la única forma posible de medir las dimensiones intermedias, como aquellas que se dan en la hoja de papel cuando la arrugamos. Y que sirve al mural *Cardioïde*, una representación gigantesca de uno de los fractales de Mandelbrot, para retomar el carácter abstracto y la belleza de la forma matemática, pero que al interior de la Morada del Caos funciona como una flecha que dirige la mirada hacia la entrada, “es el signo hacia el conocimiento y la experiencia artística” (Musée de l’organe 2006: p. 1148). “La dirección hacia la que apunta nuestro esfuerzo con ese secreto ingrediente del Universo al que llamamos espíritu” (Briggs y Peat, 1999: 167).



22. Terrebo: Cardioïde

La variación de los puntos a los que nos podemos aproximar en cada iteración, la distancia a la que nos acercamos (la dimensión de Hausdorff) y la probabilidad de diferentes vértices dan como resultado, irremediablemente, fractales. Una línea costera es un fractal que revela la pregunta de Mandelbrot (Briggs y Peat, 1999): ¿qué tan larga es la costa de Gran Bretaña? La respuesta: el paisaje del caos. Si medimos la costa de Gran Bretaña con un hilo sobre una imagen de satélite, y comparamos esa medida con el hilo de una Gran Bretaña medida sobre un mapa del mundo, notaríamos que el segundo es mucho mayor, pero más pequeño que el que obtendríamos de la medición de la isla en un mapa de Europa; que a su vez sería más pequeño que el que habríamos conseguido al seguir con el hilo el contorno de una Gran Bretaña sobre un mapa detallado. Pero todos estos hilos serían infinitamente más pequeños del que podríamos alcanzar si, hilo en mano, nos fuéramos caminando por la costa. Podríamos decir que el interminable hilo que nos acompañó a todo lo largo de la isla es real, y los demás tan sólo simulan una realidad, pero en ese caso, caeríamos en la fábula borgiana:

...En aquel imperio, el arte de la cartografía logró tal perfección que el mapa de una sola Provincia ocupaba toda una ciudad, y el mapa del Imperio, toda una provincia. Con el tiempo, esos mapas desmesurados no los satisficieron y los colegios de cartógrafos levantaron un mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él. Menos adictas al estudio de la cartografía, las generaciones siguientes entendieron que ese dilatado mapa era inútil y no sin impiedad lo entregaron a las inclemencias del sol y de los inviernos. En los desiertos del oeste perduran despedazadas ruinas del mapa, habitadas por animales y por mendigos; en todo el país no hay otra reliquia de las disciplinas geográficas (Borges, 1960:

103).

Mirar al universo desde una geografía fractal nos permite ocupar el espacio de una manera distinta, en la que nosotros somos la medida del espacio, y no al revés. Nosotros somos la medida del mundo, o, dicho de otra forma, la medida del mundo tiene sentido para nosotros a partir de nuestra comprensión de las dimensiones. Cuando éramos niños, durante el verano, nos internábamos en el bosque gigantesco y atravesábamos con todas las dificultades imaginables el caudaloso río que estaban atrás de la casa de los abuelos; hoy que los abuelos ya no están, vemos, al cerrar el acuerdo de compra-venta de la casa, los cinco árboles frutales en la parte de atrás de un jardín no muy grande y los restos del canal de desagüe que dejó de funcionar quién sabe cuándo. La percepción de la realidad y de la realidad virtual determina así nuestra propia dimensionalidad. De este modo la realidad virtual deviene, como dice Baudrillard, no en la copia de la realidad sino en su antecedente, y, además, la define. La realidad virtual se transforma entonces en una suerte de cisne negro de Taleb (2007), esto es, del rompimiento del paradigma que nos lleva a confiar en que, a partir de nuestra experiencia, lo desconocido, o, incluso, lo diferente, pertenecen a la zona de lo imposible, o al menos, de lo improbable; por ello, debe inspeccionarse de una forma completamente apartada. Al mismo tiempo, la realidad virtual establece perspectivas distintas, una nueva manera de territorialización que posibilita en el arte formas de desterritorialización, porque

La abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio —precesión de los simulacros— y el que lo

engendre, y si fuera preciso retomar la fábula, hoy serían los girones del territorio los que se pudrirían lentamente sobre la superficie del mapa. Son los vestigios de lo real, no los del mapa, los que todavía subsisten esparcidos por unos desiertos que ya no son los del Imperio, sino nuestro desierto. El propio desierto de lo real. (Baudrillard, 1993b: 5,6)



23. Christophe Dessaigne. Flight 999

Es este el desierto de lo real que Morfeo le muestra a Neo en *Matrix* el que abre el camino hacia la comprensión de una realidad virtual iniciada en el cyberpunk. Una realidad de geografía fractal que opera de la misma forma en la Morada del Caos, donde las dimensiones no corresponden a un orden planetario determinista, sino, a las dimensiones autoorganizadas del caos que instauradas en la fractalidad se oponen al accidente de viriliano y objetan la idea de Virilio que plantea que “La famosa realidad virtual pues, no es tanto la

navegación en el ciberespacio de las redes, como la amplificación del espesor óptico de las apariencias del mundo real". (Virilio 1999b: 24)

Si las dimensiones de longitud, anchura y profundidad poseen una comprensión fractal, no hay ninguna razón para que no podamos suponer que el tiempo también es fractal. Y es justamente la fractalidad del tiempo la base de la última ley del caos formulada por Prigogine (1997). El tiempo no es pues, dentro de la Teoría del Caos, una línea recta ni una flecha que corre desde el pasado hasta el futuro. El tiempo con el que medimos y controlamos la vida a partir de relojes, y con el que parcelamos nuestras actividades dentro de las ciudades, corresponde a una visión determinista, sin embargo sabemos que en el tiempo existe una latencia que fluye y que lo acelera o lo retrasa de manera diferente para cada uno de nosotros, aunque, eso sí, siempre autosemejante y esto es congruente con nuestra experiencia. El problema es que, en nuestro deseo por anticipar el futuro, intentamos explicar lo que sucederá basándonos en lo que ha pasado muchas veces, y ello provocó que percibiéramos, por distancia, una linealidad en el tiempo que omite sus remolinos y corrientes y nos deja convertidos en pollos de Russell. Russell (1991) explica el fracaso de la anticipación, precisamente con el relato de un pollo que todos los días notaba que su dueño le daba de comer a la misma hora a él primero. El pollo, partiendo de su experiencia, creyó que era el animal favorito de la granja, hasta que la noche antes de Navidad perdió la cabeza. De la misma forma nosotros perderíamos la cabeza en un estado de paranoia si, basados en la experiencia estadística de los accidentes de automóviles y en la sentencia de Virilio (1999a): *cuando se inventaron los autos, se inventó el accidente*; nos viéramos obligados, una mañana cualquiera, a viajar en coche.

La sentencia de Virilio también se dirige hacia los barcos que se conectan trágicamente con los naufragios, pero por suerte para los piratas del siglo XVII las teorías del futuro no les afectan en nada, y así, navegaban tan

sólo preocupados por encontrar barcos mercantes a través de todo el mundo. Un mundo que todavía no estaba completamente repartido entre los países que valoran ponerle título de propiedad, inclusive a la Luna; y con el título, sus leyes. En ese siglo XVII las islas de nadie, con sus litorales de geografía fractal, dotaron a los piratas de las zonas temporalmente autónomas. Lugares sin leyes donde nadie los perseguía y donde reinaba una cómoda anarquía.

Estos lugares, como la antigua isla Tortuga, fueron conocidos como las TAZ,¹³ y son la base del desarrollo de las ideas de Hakim Bey. Bey afirma que “La TAZ es una forma de sublevación que no atenta directamente contra el Estado, una operación guerrillera que libera un área —de tierra, de tiempo, de imaginación— y entonces se autodisuelve para reconstruirse en cualquier otro lugar o tiempo, antes de que el Estado pueda aplastarla” (Bey, 1996: 6). La única posibilidad de la existencia de una TAZ auténtica sólo es viable dentro de una geografía fractal, ya sea en la actualidad o en la virtualidad, y genera, en su construcción de positividad un *nomadismo psíquico*, lo que Deleuze y Guattari plantearon como *nomadología*. Una forma de nomadismo fundamental para los artistas que crean desde la resistencia, tal como lo hacen en la Morada del Caos, pero que también aglutina a:

Los viajeros psíquicos que se mueven por la curiosidad o el deseo, a los inmigrantes, los refugiados, los sin techo, los turistas, los religionarios de la cultura de la caravana, —y también a la gente que viaja por la Red, aunque nunca abandone su propia habitación, (o a aquellos que, como Thoreau, «han viajado mucho —en la concordia»); y finalmente incluye a «todo el mundo», a todos nosotros, viviendo con nuestros automóviles, nuestros teléfonos, nuestros viajes de vacaciones, nuestras televisiones, nuestros

¹³ The Temporary Autonomous Zone

libros y películas, cambiando de trabajos, de «estilos de vida», religiones, dietas, etc. (Bey, 1996: 13)

El eje de las TAZ no radica entonces su posibilidad de existir o no, sino en el movimiento, con toda su velocidad y aceleración, porque no es factible aislarlas del accidente, pero tampoco es ese su objetivo. Las TAZ nos devuelven la libertad pirata del siglo XVII, donde el tiempo, al menos para los barcos en los que ondeaba *Jolly Roger*, no estaba atrapado ni en relojes ni en calendarios ni en despiadados itinerarios, como aquel de Julio Verne:

De Londres a Suez por el Monte Cenis y Brindisi, ferrocarril y vapores.....	7 días
De Suez a Bombay, vapores.....	13 días
De Bombay a Calcuta, ferrocarril.....	3 días
De Calcuta a Hong-Kong (China), vapores.....	13 días
De Hong-Kong a Yokohama (Japón), vapor.....	6 días
De Yokohama a San Francisco, vapor.....	22 días
De San Francisco a Nueva York, ferrocarril y carretera.....	7 días
De Nueva York a Londres, vapor y ferrocarril.....	9 días

(Verne, 1974: 670)

Este es el esquema tiempo-distancia (la fórmula mágica de la velocidad newtoniana) con el que Phileas Fogg y Passe-partout salieron el dos de octubre de 1872, para lograr darle la vuelta al mundo en ochenta días. Una empresa que en ese momento parecía imposible y, que por ello, valió la apuesta de veinte mil libras, bajo la premisa de que el mundo se había encogido. Hoy es mucho más pequeño. Fogg conservaba algunos mapas, sabía geografía y había escuchado y leído muchas historias sobre tierras remotas; pero desconocía los territorios por completo. Sin embargo, a finales del siglo XIX, Phileas Fogg y Jean Passe-partout fueron descubiertos

inmediatamente en cada punto donde estuvieron: extranjeros, pero no nómadas.

Hablemos de viajes. Los trenes de Ana Karenina son muy distintos al túnel de Alicia, porque aunque los dos son zonas de tránsito, Marc Augé diría que el primero es un lugar; el segundo, un no-lugar. Los dos son sitios que existen y donde se puede estar. Existen en algún espacio de la ficción, y podrían ser también en los sueños, las alucinaciones, la virtualidad, o la actualidad. Lo que los hace distintos no es entonces su existencia, sino la manera de estar allí. Ana, en cuánto llegaba al andén, sabía quién era con todo su pasado y la (des)esperanza en el futuro; en cambio Alicia no encuentra nada que le diga quién es mientras cae por el túnel, no reconoce algo y cae en presente. Alicia no se queda en el túnel; Ana nunca abandonará por completo la estación del ferrocarril.

Ha sobrevenido casi un siglo y medio desde que Fix persiguió a Fogg por todo el mundo. Ahora creemos que somos capaces de reconocer territorios, los hemos visto muchas veces, aunque nunca hayamos estado en ellos, porque convivimos con imágenes de todo tipo: “imagen mental, imagen ocular, imagen óptica, imagen gráfica, imagen pictórica, imagen fotográfica, imagen cinematográfica, imagen videográfica, imagen holográfica, y por último, imagen infográfica.” (Virilio, 1997a: 37) Sin embargo los viajes han cambiado; el extranjerismo también. Dejamos el andar del viajero para convertirnos en turistas que, ávidos de kilómetros, coleccionan fotografías que atestiguan su paso. Buscamos, muchas veces, frenéticamente, las formas materiales de las imágenes que les antecedieron.

Viajar hoy parece ser ir de un lugar a otro a través de, la mayor parte de las veces, no-lugares. Un salvar distancias; apresurarse todo el tiempo. Si hoy corriéramos como Fix, tendríamos la enorme suerte de lograr pasar desapercibidos por completo, porque nos estaríamos diluyendo

constantemente entre los automovilistas, los pasajeros de trenes, autobuses y aviones, o los usuarios del metro. El problema es que Fogg, como tantos otros viajeros, no dejaría nunca alguna huella porque nuestro paso por los sitios de tránsito no construye lo que Augé llama coordenadas antropológicas, es decir, historia, identidad y relaciones. Los no-lugares son todos semejantes entre sí, pero no se trata de similitudes como las que Baudelaire encontraba en París, cuando afirmaba que en el mismo paisaje se cruzaban historias diferentes. No. Los parecidos ahora pertenecen a la sobremodernidad, donde el planeta o más bien, su parte globalizada, presenta los mismos ambientes, comercios, estaciones, bancos, anuncios, cines y supermercados: no-lugares semejantes, pero jamás autosemejantes. Nos movemos de norte a sur o de este a oeste y pasamos de una ciudad genérica a otra ciudad genérica, donde siempre es posible detenernos a comer en McDonald's.

Y después de cenar en un McDonald's en Londres podemos desayunar en uno en Brindisi, comer en el de Bombay, tomar un helado en uno de Hong-Kong o Yokohama, pedir una BigMac sin mostaza en alguno en San Francisco, para sentarnos, finalmente, junto a la ventana del McDonald's de Union Square West. Desde allí, se ve la que fue la Zona Cero, el lugar de peregrinaje donde hoy miles de turistas se toman fotografías con el fondo de lo que ya no está: las Torres Gemelas. Un recorrido que podemos hacer en menos de ochenta segundos, iluminados por la pantalla de la computadora, sobre la página de McDonald's con sus luminiscentes menús.

En el recorrido virtual es (todavía) imposible saciar el apetito, pero, al menos, aún, todas nuestras luces, emerjan de donde sea son luces esencialmente reales, es decir, las constituyen fotones de naturaleza idéntica y brotan de fuentes que las proyectan, con mayor o menor intensidad lumínica, pero a la misma velocidad, con lo cual aún somos capaces comprender los fenómenos comunes de visibilidad y visualidad, algo que sería francamente complicado si, como en *Luz virtual* (Gibson, 2004), las imágenes se produjeran

directamente en el cerebro sin necesidad ni de ojos ni de luz, como en los sueños y las pesadillas. Sin embargo, podemos especular que: si la iluminación, es de hecho, la experiencia de ver, con una sola mirada, que toda la creación es un tipo de fractal, y darse cuenta de que, en cada escala, es, al mismo tiempo, el mismo y diferente (Briggs y Peat, 1999: 169).

Viajamos a la velocidad de la luz en vehículos estáticos. Los itinerarios se realizan en sentido inverso: no vamos nosotros a alguna parte, los sitios (nos) llegan; la distancia es imperceptible en el tiempo presente del instante del viaje. Los desplazamientos ya no son necesariamente recorridos, ahora, doblemente ahora, pueden ser ubicuos: trayectorias absolutas. Los extranjeros han desaparecido y en su lugar, grupos de usuarios deambulan sobre membranas virtuales y sobrepuestas de una nueva Tierra sintética de bits: los mapas que suplantán al territorio en una simulación ideal *son los vestigios de lo real*. Pero también navegan allí los nómadas, corsarios y virus, que salen de los intersticios.

Según William Gibson (2004) el futuro ya está aquí, aunque mal distribuido. La globalización, desde su paradoja, integra sólo a una parte del planeta; la otra queda completamente afuera, aunque afuera no es el término correcto. Si pensamos que para entrar en muchas de las ciudades que conocemos, basta con franquear una puerta o pasar por debajo de un Arco de Triunfo o, como en el caso de Buda y Pest, sólo se necesita cruzar el puente para ir de una a otra y trasponer la línea que marca la frontera; el que está del otro lado es el mundo global, es al que salimos cuando accedemos, no a través de una puerta para entrar en, si no usando interfaces que nos trasladan a. Un traslado que nos lleva al universo de la imagen, a la expansión de una arquitectura tecnológica que muestra “el lugar de una generalización del no-lugar de la simulación de trayectos ficticios en condiciones de procurar a cada uno una alucinación electrónica” (Virilio, 1989: 43). Y, tal como lo anunció Baudrillard, en las autopistas de la información también ocurrirá lo mismo que en las de tráfico,

“anulación del paisaje, desertización del territorio, abolición de las distancias reales” (Baudrillard, 2000b: 72), a no ser que sepamos ver, como los guerrilleros de la Morada del Caos, las áreas prohibidas. El espacio electrónico se comprime cada vez más, las distancias mentales desaparecen y el tiempo se extiende en un segundo permanente determinante, pero se expande en el tiempo fractal. Nuestra realidad parece estar sometida a las leyes de un *Big-crunch* que todo lo reduce en la dirección del *Aleph* borgiano. Sin embargo, paradójicamente, nos encontramos con que al mismo tiempo “el universo estaría misteriosamente presente en cada punto y en cada instante del mundo.” (Virilio, 1989: 41) Una especie de Big-bang, simultáneo y clónico, que surge de la misma fuente que su opuesto en el remolino de la caotización. De esta manera Aquiles y la tortuga no podrían iniciar ninguna carrera porque los dos ocuparían al mismo tiempo el mismo espacio, y, por otro lado, si la carrera infinita comenzara, desde el principio la imagen holográfica de Aquiles, expuesta cincuenta veces al mismo tiempo, estaría en la meta esperando eternamente a la tortuga.

La vuelta al mundo en ochenta días, a bordo vehículos sorprendentes, puede ser hoy resuelta en mucho menos de ochenta horas; virtualmente, en menos de ochenta segundos. Y, otra vez, aunque “hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo, la del otro o la del concepto” (Baudrillard, 1993b: 5,6), el espejo de Alicia, convertido en la pantalla de la computadora, podría ser el último vehículo que nos regresara a la Morada del Caos. Sin velocidad ni distancia ni aceleración ni tiempo, emergen de las TAZ encuentros transparentes como aquel, en el que Borges Boston 1969 le explicaba a Borges Ginebra 1918: “lo sobrenatural, si ocurre dos veces, deja de ser aterrador. Le propuse que nos viéramos al día siguiente, en ese mismo banco que está en dos tiempos y en dos sitios.” (Borges, 2001: 18) Los sueños, la memoria, el imaginario y el arte son los lugares donde los resistentes se protegen de los embalajes virtuales que sofocan al planeta y de las tormentas de arena, que estremecen a los desiertos de lo real. Son las TAZ por donde se mueven los nómadas.

Ahora bien, “los patrones de fuerza que hacen brotar una TAZ tienen algo que ver con aquellos caóticos «atractores extraños» que aparecen, por así decir, entre las dimensiones” (Bey, 1996: 18), con lo cual, los nómadas psíquicos, erigen en el ciberespacio lugares de resistencia. La Morada del Caos se consolidó, en 2009, como una TAZ, sobre todo el ciberespacio, donde, según Bey (1996), necesitamos distinguir entre la RED y la WEB. Como si la sola denominación las denunciara. Los viajeros perdidos, los extranjeros, son atrapados por una red de pesca, por un sistema de control más allá de las fronteras físicas; mientras que los nómadas son capaces de internarse en una cartografía fractal, entre los pliegues de la red, en áreas clandestinas e invisibles a través de las telarañas del ciberespacio. Estos nómadas de la WEB, guerrilleros ontológicos, integran los clanes y

guían sus movimientos por estrellas extrañas, que pueden ser clusters luminosos de datos en el ciberespacio, o quizás meras alucinaciones. Extiende un mapa del terreno; sobre él superpón un mapa de los cambios políticos; sobre él, otro de la Red, particularmente de la anti-Red con su énfasis en la logística y el flujo de información clandestina; y finalmente, sobre todos ellos, el mapa 1:1 de la imaginación creativa, de los valores, de la estética. Las coordenadas resultantes cobran vida, animadas por remolinos y brotes de energía, coágulos de luz, túneles secretos, sorpresas. (Bey, 1996: 14)

El cruce de coordenadas en la TAZ que es la Morada del Caos produjo la creación de la República del Caos; su Constitución es el manifiesto caótico del proceso del arte como resistencia en las dimensiones fractales.

Constitución de la República del Caos

09/09/09

Preámbulo

Los ciudadanos de la República del Caos proclaman solemnemente su adhesión a los Derechos del hombre y sus principios universales los cuales están definidos en la Declaración de 1789 en Francia

En virtud de estos y principios y de los de la libre determinación de los pueblos, la República del Caos ofrece, a todos los ciudadanos del mundo, entendido esto en el sentido universal, en todas las dimensiones conocidas y desconocidas hasta el día de hoy, sin límite de dimensión de tiempo y de espacio, de instituciones nuevas fundadas en el ideal común de libertad, igualdad y fraternidad y conocidas en vista de su evolución democrática en el mundo analógico y/o digital definido por el Ciberespacio principalmente representado en Internet.

En 2009, los Estados Nación están enfrentados a la globalización y sus consecuencias.

La gradual desaparición de las prerrogativas políticas de los Estados, principalmente en Europa, la importancia disminuida de la geografía, de los territorios, de las fronteras y de los límites en el mundo donde se multiplican los flujos financieros, los mercados y la información, particularmente en Internet, aboliendo los territorios físicos, iluminando la aldea global teorizada por el sociólogo Marshall MacLuhan que obliga a los ciudadanos del Mundo a repensar el concepto de Estado-nación en el siglo XXI.

Las tecnologías de la información, en 2009, permiten la transmisión instantánea de datos y definen una ubicuidad universal. La extrema movilidad de capitales y su desmaterialización, la globalización de la economía y la desaparición progresiva de las barreras comerciales que son la fuente de la crisis económica y financiera mundial han llevado

a numerosos politólogos e historiadores a hablar de la degradación inexorable para calificar la evolución actual de los Estados.

El espacio y la geografía han visto su importancia reducida, prácticamente eliminada.

El Estado post-moderno, para adaptarse a las mutaciones geopolíticas en curso, que impone la revolución de tecnologías de la información y la globalización, deben dejar de ser pensadas en términos de territorio y de autoridad soberana sobre su territorio, concepciones derogadas propias del orden de Westfalia, que erigían el principio de soberanía absoluta del Estado sobre su territorio.

Es en estos términos que, los ciudadanos de la Republica del Caos han decidido por un deseo común, afirmar su voluntad pacífica de llevar su proyecto de futuro sobre la base de un pasado y de un presente en común, en el corazón de la Constitución de la República del Caos en armonía con la Unión Europea.

Artículo Primero.

LA República del Caos es una República múltiple, democrática y social. Ella asegura la igualdad ante la ley de todos sus ciudadanos sin distinción de origen, de sistema de información, de raza, de sexo o de religión. Ella respeta todas las creencias. Su organización es por naturaleza descentralizada y se ejerce tanto sobre el territorio análogo específico de la Morada del Caos, como en el territorio digital del Ciberespacio.

El hecho de que sus ciudadanos adquieran la nacionalidad de la República del Caos no impide, en consecuencia, la nacionalidad original de cada uno de ellos. Igualmente, un ciudadanos de la República del Caos tiene

plena capacidad para adquirir, independientemente de su ciudadanía de la República del Caos, nuevas nacionalidades.

La ley abole la distinción entre mujeres y hombres y reconoce como ciudadanos a toda composición biológica y/o numérica dotada de pensamientos y deseos. Los cyborgs son admitidos libremente en la República del Caos en cualidad de ciudadanos.

Los androides que hayan superado la capacidad de sus programas, y expongan un deseo y reconozcan la memoria de un pasado común de acciones, hechos y obras memorables, de reafirmar regularmente la voluntad de vivir unidos con una memoria y el deseo de vivir en comunidad en el futuro, son ciudadanos por completo de la República del Caos.

Todo ciudadano mayor de edad puede participar en los procesos electorales y funciones electivas así como en las responsabilidades profesionales y sociales de la República del Caos. (Ehrmann y Liotard, 1999)



24. Morada del Caos, Última Cena

La fundación de la República del Caos devino en la fiesta tribal, una celebración saturnal, que acentúa la insurrección en el arte expuesta como la esencia del proceso de creación en la Morada del Caos, incluyendo al universo pequeño de las inconcebibles dimensiones del ciberespacio en la WEB.

Resistencias: La nomadología y la Máquina de Guerra

*Al fin y al cabo no puedo ser el único que se ha dado cuenta.
Tan listo no soy. Sólo se han puesto de acuerdo en no hablar de ello.*

Michael Ende

Entre las letras atrapadas por las páginas dentro de los libros, se escucha apenas la voz del Hor de Michael Ende que susurra: “Te ruego que acerques tu oído a mi boca, por lejos que estés de mí, ahora y siempre. De otro modo no puedo hacerme entender por ti. Y aunque te avengas a satisfacer mi ruego quedarán bastantes secretos que tendrás que desvelar por tu cuenta. Necesito tu voz donde falla la mía” (Ende, 1999, 15). Hor está atrapado, también, dentro de un edificio gigantesco que vuelca sus ventanas hacia él mismo. La voz de Hor, un eco interminable, rebota contra las paredes que poco a poco Hor se ha ido comiendo. Silencio.

Fuera de la prisión de Hor, está la paradoja del árbol que cae en medio del bosque donde nadie lo escucha, y su eterna pregunta: ¿Hay sonido incluso si no hay oídos para percibirlo? Hor vive sitiado por un silencio terrible, no por la ausencia de sonido. En el silencio oye sus propios pasos, oye el crujido de los muros que desgaja, oye los latidos de su corazón y oye su voz escindida, pero no al árbol que ha caído, porque su silencio es interior, porque entre él y el mundo se han levantado las murallas que lo encierran.

Hablemos de murallas. La idea parece ser construir barreras gigantescas para protegernos. Desde el borde del río Yalu hasta el desierto del Gobi corrían los más de veinte mil kilómetros, alzados en el transcurso de casi mil quinientos años, de la Gran Muralla China que salvaguardaba al reino de los ataques de los nómadas provenientes de Mongolia y Manchuria; y que convirtieron al Imperio Chino en una prisión que los alejó del mundo y de la

historia, capaz de defenderlos de los extranjeros pero no de sí mismos. Y mientras en China aún continuaban levantando su muralla; en Italia, San Benito de Nursia encontró el cercado perfecto en Montecasino donde fundó el primer monasterio impenetrable. Castillos, abadías y ciudades amuralladas brotaron por toda la Europa medieval como extraños tumores infranqueables. Fuera quedaron los otros; dentro creció una nueva clase de protuberancia: la peste bubónica permaneció atrapada puertas adentro, y muy pocos lograron salir.

Las fortificaciones nos aíslan y nos dividen, son la aceptación salvaje de nuestras civilizaciones, así nacieron la Línea Maginot y la invisible Cortina de Hierro. La caída del Muro de Berlín aparentó ser el anuncio de una nueva forma de comprensión, pero tan sólo cambió de lugar. Hoy está atrás del río Bravo. O en Cisjordania como nuevo *Muro de la Vergüenza*, muy cerca del Muro de las Lamentaciones, la humilde encarnación de la Torre de Babel que divide al mundo judío del mundo musulmán.

Entre las fisuras de la piedra del Muro de las Lamentaciones los peregrinos dejan tácitos papeles doblados con sus resonantes plegarias dentro, para que el Dios de los silencios las escuche en silencio. Parece redundante, pero en realidad no lo es, se trata tan sólo de una imprecisión, y es que faltan palabras. En hebreo existen diecisiete términos diferentes para silencio. Nosotros sólo tenemos uno, y sabemos que nuestros sinónimos son aproximaciones torpes: reserva, prudencia, discreción o intervalo únicamente aluden al silencio, pero no son él mismo. En hebreo es posible distinguir la diversidad de silencios sin confundirlos, se puede reconocer la voz de un silencio, es decir, el sonido imperceptible, que es muy distinto al silencio que se guarda, o al silencio del que permanece mudo; mudo porque no tiene nada que decir, o mudo porque escucha de verdad. Hay un silencio absoluto, y un silencio necesario para oír al interior; el silencio de la noche que nos permite escuchar los pasos sigilosos de un gato que avanza sobre el techo. El silencio

incómodo que subraya a las palabras que no debieron ser pronunciadas. El silencio expectante del momento antes y el silencio sobrecogedor del momento después. El silencio de la muerte y el silencio de la ira. El silencio cómplice y el que censura. Hay silencios cobardes, silencios reflexivos, silencios impuestos, y silencios serenos.

Y los silencios se cruzan y se reproducen todos de un lado, u otro de las paredes. Algunos muros existen específicamente para impedir que salgan las voces y los silencios que se producen en el interior, porque los de dentro no quieren ser escuchados por los de fuera; otros muros han sido levantados con el propósito inverso, es decir, para que desde el exterior no escuchemos a los que están del otro lado. Levantamos bardas que esconden a los manicomios, a las cárceles y hasta a los cementerios para que no escapen ni siquiera los silencios. Aunque, si se atrevieran a salir, serían aplastados por el ruido que inunda la vida de nuestras ciudades, donde, como dice David le Breton: “el único silencio que nuestras sociedades conocen es el provisional de la avería, del fallo de la máquina o de la transmisión interrumpida” (Le Breton, 1997, 4).

Lo que es seguro es que una de las virtudes que más buscamos en los pueblos pequeños es precisamente el silencio. En el campo la velocidad disminuye, como si incluso la velocidad del sonido fuera menor. El ruido es sustituido por múltiples ritmos que se intercalan: el cauce de un río, la lluvia, el musitar del viento, el zumbido de las abejas, los pájaros que cantan y los búhos que ululan se complementan con los compases de las campanas, la cadencia de los pasos tranquilos de los lugareños, las risas de los niños. Y, muchas veces, en ese momento de tranquilidad descubrimos que el alivio que nos produjo el silencio momentáneo en la ciudad sólo fue “una cesación tecnológica, no una urgencia interior” (Le Breton, 1997). Entonces algunos vuelven a las ciudades, para cobijarse en el ruido que mitiga sus propias voces; otros se quedan para siempre en los pueblos; pero la gran mayoría

aprende a hacer viajes de ida y vuelta, aún a riesgo de dejar un tiempo perdido, como el de Proust en Combray, cuando en la noche salía y escuchaba los matices del movimiento del follaje de algún castaño, para después escribir:

“sobre aquel fondo de silencio que no absorbía nada, los rumores más lejanos, que debían venir de jardines situados al otro extremo del pueblo, se percibían, detallados con tal «perfección», que ese efecto de lejanía parecía que lo debían tan sólo a su “pianissimo” (Proust, 2003: 42)

Combray es un pueblo melancólico de casas de piedra negruzca que comparte la tranquilidad con otros pueblos de colores distintos, climas distintos, en sitios distintos. Del otro lado de uno de los puentes sobre el Saône se rompe la monotonía, y aparece entonces, entre los árboles, un laberinto sólido y dorado, es Saint Romain au Mont D’Or. Un pueblo de poco más de mil habitantes, en el sur de Francia. Sus construcciones ámbar le dan un aspecto de serena vitalidad. Las casas con sus muros gruesos y altos, sus ventanas repetidas de postigos cerrados, se acomodan perfectamente una junto a otra bordeando las sinuosas calles que parecen todas idénticas, pero no lo son. Al doblar una esquina el espacio se agranda y surge una fuente, una torre o un arco que dejó olvidado el antiguo acueducto, para que un poco más adelante una construcción dé por terminado el trayecto. Un pueblo de silencios y murallas que bien podría ser el edificio que habita Hor.

Y bajando por una de las calles de Saint Romain, detrás de una curva, todo cambia. El laberinto cerrado que nos dejaba fuera con sus puertas como tapias se rompe contra la pared abierta de la Morada del Caos. La Morada del Caos está rodeada por un muro permeable que lo primero que no hace es proteger, no es un guardián de piedra, es un discurso atravesado por una multiplicidad de líneas que son la piel del territorio que nos ha salido al

encuentro. Es el espejo que, como el de Alicia, se disuelve y nos deja pasar al otro lado sin dejar de estar de este lado, porque aquí no hay un afuera y un adentro. La Morada del Caos es un museo abierto a cielo abierto, donde la transgresión es fantástica porque la abertura es total. La complejidad de hendiduras se da en una superficie que no guarda nada, donde el muro, pura apariencia, es el continuo de la exterioridad que deviene en desestructuración caótica. En este sitio todo es puente, flujo indomable que conecta las distintas turbulencias que le dan origen, que origina y que revelan a la Morada del Caos como una auténtica máquina de guerra que puebla al

“espacio liso heterogéneo que va unido a un tipo muy particular de multiplicidades: las multiplicidades no métricas, acentradas, rizomáticas, que ocupan el espacio sin “medirlo” y que sólo se pueden “explorar caminando sobre ellas”. (Deleuze y Guattari, 1998, 376)

La Morada del Caos irrumpe desafiando la incompreensión. Su creación permanente disuelve los límites del arte desde la abolición de los géneros, desde la ruptura de las fronteras artísticas. Y establece, a partir de su aparente incoherencia, un orden distinto, una revolución en la mirada que nos enfrenta como espectadores con nuestras experiencias y emociones, contra los absurdos, la catástrofe y lo inesperado.

Es un “work in progress” que no deja de alimentarse de toda clase de materiales triviales, objetos reutilizados, restos insignificantes, deshechos recogidos en la calle. Lo que sobra, lo que estorba en otra parte, aquí compone la obra total, una obra de obras. Es la esencia misma del caos puesta en escena en Saint Romain au Mont d’OR” (Ehrmann y Liotard, 2009: 7).

Frente a este espacio liso, circunferencia sin redondel, no queda más remedio que compartir la desesperación de Borges y recurrir a su fórmula, para describir, aún a riesgo de que quede “contaminado por la literatura y la falsedad” (Borges, 1982), este aleph-máquina-de-guerra:

En ese instante gigantesco, he visto millones de actos deleitables o atroces; ninguno me asombró como el hecho de que todos ocuparan el mismo punto, sin superposición, sin transparencia. Lo que vieron mis ojos fue simultáneo: lo que transcribiré, sucesivo, porque el lenguaje lo es” (Borges, 1982: 74).



25. Fachada de la Morada del Caos

El muro-membrana de la Morada del Caos está formado por escamas de piedra: en algunas partes se arquea como un cascarón; en otras se abre o sigue en una recta indiferencia. Hay momentos donde desaparece, o aumenta, o disminuye. Sus fracturas son heridas abiertas, claraboyas que nos llaman, ojos que nos examinan. Ojos, cientos de ojos como una enorme piel de Argos que nos ven desde todos los silencios. En cualquier momento los ojos de las imágenes pintadas sobre la piedra: Gilles Deleuze, Gandhi, Osama Bin Laden, un niño que se llamaba Adolf Hitler, nos observan. Andy Warhol nos mira desde la superficie y Jean Baudrillard simula que no está allí. Un cadáver, todo huella de gis, se derrite sobre el cascajo sin reparar en las salamandras que escapan. Por todas partes brotan raíces, cables, troncos, cámaras de vigilancia, piezas de metal. Entre vetas y musgo fluyen símbolos, letras, caras, animales, números. Los silencios están todos, las voces también: Foucault asegura que: “Del hombre al hombre verdadero, el camino pasa por el hombre loco.” Y desde lejos, opuesto a los quince mil búnkers que los nazis montaron en la costa del Atlántico para trazar la muralla que repelería los ataques de los aliados; nos contempla un búnker similar a la Catedral de Nevers que Paul Virilio y Claude Parent construyeron como iglesia y refugio antiatómico, porque tenían razón y razones: “es necesario repensar y revolucionarlo todo; en la nueva sociedad la arquitectura ya no corresponderá a la relación estática vertical-horizontal, sino a la “dinámica” (Virilio, 2001: 15)

En la Morada del Caos reparamos en todo y nada porque los códigos, al mezclarse en el espacio lo desterritorializan y no sabemos cómo leer, pero reconocemos al *delirio* (Baudrillard, 2000a: 161). Nos inquietan la muerte y la destrucción que, como el Guernica de Picasso, hicieron los *otros* desde el interior del Estado.

“Desde todos los puntos de vista la máquina de guerra es de otra especie, de otra naturaleza, de otro origen, que el Aparato del Estado” (Deleuze y Guattari, 1998: 360). El Aparato del Estado ocupa un espacio

estriado, es interioridad que forma patrones que funcionan como modelos. En él, la guerra se institucionaliza y norma, los movimientos se miden y las velocidades se bosquejan antes. Hay vanguardias y retaguardias que trabajan desde sus prácticas específicas, donde todo puede ser contemplado. El Aparato del Estado regula y está regulado por leyes morales, por costumbres, por hábitos, donde cada individuo ocupa su lugar pre-asignado. Así son las murallas diseñadas para cumplir su papel de rechazo. Porque como afirma Foucault:

Si es cierto que el poder político hace cesar la guerra, hace reinar o intenta hacer reinar una paz en la sociedad civil, no es para suspender los efectos de la guerra o para neutralizar el desequilibrio puesto de manifiesto en la batalla final; el poder político, tendría el papel de reinscribir, perpetuamente, esta relación de fuerza mediante una especie de guerra silenciosa, de inscribirla en las instituciones. (Foucault, 1992: 101)

Una abadía, por ejemplo, es en su forma y funcionamiento un claro Aparato de Estado. Planificadas rigurosamente, las abadías estrían el espacio con sus columnas, pasillos, muros, arcos y bóvedas para generar un conjunto de áreas cerradas que se comunican de manera unívoca. Los peregrinos entran en el hospital pero no pasan jamás de allí; los fieles ocupan de manera intermitente la iglesia. Los monjes circulan a horas determinadas y en direcciones precisas por el claustro. Las entradas y salidas de la sala capitular, del refectorio y de la biblioteca quedan perfectamente programadas, al igual que el trabajo con sus jerarquías bien establecidas. Una abadía, un castillo feudal o un reino son Aparatos de Estado predeterminados, que expulsan, desde su concepción, cualquier forma de devenir, y anticipan discursos y silencios.

El arte es una máquina de guerra, pero cuando el Estado lo reconoce y planea para él estrategias de conservación, detiene toda potencialidad de flujo, toda facultad de metamorfosis, toda posibilidad de devenir, toda resistencia. En los museos construidos por el Estado, o en algunos amparados por él, duerme el arte que fue. Vemos huellas y sombras cuando visitamos las salas guiándonos por los señalamientos, que bien pudieron haber formado parte de las instrucciones de Julio Cortázar. En el interior de muchos museos tropezamos, por todas partes, con flechas que nos indican en qué momento subir o dar vuelta o salir, prohibiciones para tomar fotografías o sentarnos; pero la norma más inquietante es la presencia implícita y tácita de guardar silencio, entonces, los visitantes apenas nos atrevemos a murmurar opiniones ambiguas, mientras, en cualquier rincón de cualquier sala, algún guía del museo recita cualquier informe pertinente.

En un cuento, particularmente crítico e irónico, Ende lleva a un hombre y a su mujer al museo: la pareja compra los boletos en la taquilla, adquiere un catálogo y entra para ver la exposición: "Objetos". En una pared, escrita con tinta roja, observan la palabra verde; la obra se llama "letras". No entienden. Casualmente se encuentran con un crítico de arte que les explica cómo juzgar una obra maestra:

"En primer lugar me pregunto lo que nos quería comunicar el artista. Y luego decido si los medios que emplea para ello son los adecuados para su mensaje. Esta lata cerrada por todos lados expresa la imposibilidad perfecta de cualquier comunicación. Nada interior sale fuera, nada exterior alcanza el interior. El artista nos comunica de manera impresionante que no existe ninguna posibilidad de comunicación para nosotros. Y el medio de este mensaje es totalmente convincente" (Ende, 1999: 131).

Así, la pareja intenta aplicar la fórmula, pero no logra analizar ninguna obra siguiendo las instrucciones del crítico y sale desencantada del museo.



26. Thomas Foucher, Jean Baudrillard en la Morada del Caos

Esperemos que la pareja se pierda, que se pierda hasta que olvide todas las direcciones, todos los mapas, todos los nombres; para que camine por un mundo nuevo como nómadas que fluyen por espacios abiertos. Nómadas siempre a medio camino. Así, algún día, sin saber cómo, estarán el primer domingo de julio, durante las fiestas patronales, cerca de la torre del reloj del siglo XV, en Saint Romain au Mont d'Or. Y desde allí, presenciarán el entramado que deviene del poder liberado en la Morada del Caos. No escucharán explicaciones ni itinerarios, pero muchas voces formularán palabras sueltas que se articularán, no como discursos, sino como poemas, como canciones de niños, como slogans incendiarios, como las enunciaciones que despliegan deseos en movimiento permanente. Desde allí, nuestros nómadas serán todas las miradas, descubrirán el rastro dejado por un meteorito que quiere ser plataforma petrolera o verán a las cámaras de vigilancia viendo el rostro de un dictador que pretende ser ciego. Cruzaran los umbrales de la TAZ que los llevará a atravesar muros diferentes, un *firewall*

que oculta tras la RED las multiplicidades de la WEB y que se asoma por las pantallas membranas surtidoras de una caótica osmosis entre los flujos del espacio concreto y los virtuales.

Al muro que se levanta entre el mundo virtual y el otro mundo, la Morada del Caos se asoma como creación Lewis Carroll, en extraña versión cyberpunk, para ver el otro juego de ajedrez que es el mismo, pero no se parece en nada y desde un lado y otro cruza un flujo constante, a la velocidad del sonido, a veces; rápido como la luz otras. Pero sea lo que fuera que suceda, en la Morada del Caos no hay señalamientos. Es esencialmente una máquina de guerra por sí misma, y como tal la (des)conoce el gobierno de Grenoble y el Ayuntamiento de Saint Romain au Mont d'Or, quienes, basados en principios que definen qué es el arte y cómo debe producirse, niegan que la Morada del Caos posea ningún valor artístico. Esto sería un triunfo para el arte y no resultaría inquietante, si no fuera porque el espacio de permanente de desestructuración que transforma el museo y a él mismo, es un edificio del siglo XVII, ahora irreconocible. La alcaldesa François Revel y el Consejo Municipal de Saint Romain au Mont d'Or han continuado un juicio, iniciado durante la administración anterior, que obliga a Thierry Ehrmann a restaurar completamente la construcción, aunque para ello sea ineludible destruir las tres mil doscientas obras que son el cuerpo, siempre sin órganos, de la Morada del Caos.

La alcaldía de San Romain se opone a la existencia de un museo que no se adhiere a los lineamientos establecidos para la conservación de los monumentos históricos. Y Thierry Ehrmann cuestiona, en ese sentido, el papel de preservación que ha desempeñado el Estado, porque, antes de la construcción del siglo XVII, hubo, en ese mismo lugar un templo protestante que el Estado demolió. A cambio de respuestas la alcaldía entrega silencios y citatorios. La Suprema Corte de Justicia de Francia, en 2008, anuló la apelación que Ehrmann obtuvo en la Corte de Lyon. A finales de 2009 la

Corte de Grenoble dio su fallo definitivo: La Morada del Caos debe ser restaurada por completo en un plazo no mayor a los nueve meses.



27. Marc del Piano, Morada del Caos

Como parte de la complejidad de resistencias que se generan en la Morada del Caos, a principios de 2010, Thierry Ehrmann presentó el caso frente a la Corte Europea de los Derechos Humanos, para pedir que se respete la libertad de expresión y la libertad de creación. Una resistencia que va en contra de la forma más brutal de intolerancia: el silencio infligido. Mientras tanto, y hasta que el alegato no se desarrolle en la Corte Europea, nadie puede predecir qué voces o silencios producirá la Morada del Caos.

La Morada del Caos es el espacio liso de pura exterioridad y desubjetivado, posibilitado por el encuentro caótico de flujos que pueden o no cruzarse para devenir todo el tiempo. No es simplemente un performance donde el motor es el incendiario de miradas subordinadas. Se trata, sobre todo, de una verdadera provocación que proyecta reflexiones heterogéneas. Si

comprendemos que el caos conduce al mundo, es necesario lanzarse al vacío para pensar diferente, para construir un devenir diferente, para vivir de manera diferente. “Si no entendemos eso al salir de la Morada no hemos comprendido nada” (Ehrmann y Liotard, 2009: 18) y quedaremos condenados, como Hor, a escuchar los silencios impuestos por los muros que nos encarcelan.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Las exhibiciones de accidentes, producto de la velocidad, y sobre todo, de la aceleración que cada día se esfuerza más en liquidar a las trayectorias, presentadas por Paul Virilio en el *Fundación Cartier para el Arte Contemporáneo: La vitesse*, en 1991, *Ce qui arrive* en 2003, y, junto con Gerard Depardon: *Terre natale: ailleurs comme ici* en 2009, son el punto central del proyecto piloto de la prefiguración del Museo del Accidente. Un espacio donde Virilio proyecta continuar exponiendo al accidente para evitar que seamos expuestos a él. Un museo de advertencia y amenaza.

Hoy Virilio se opone a las representaciones y presentaciones en el arte contemporáneo cuando se complacen en festejar al horror; no porque niegue su valor artístico, sino porque cuestiona su falta de bondad y la carencia de reflexiones dirigidas a detener al accidente. A través de la progresiva familiarización con el desastre, se establece la indiferencia y la insensibilidad, con ello, la deshumanización y la repetición indiscriminada y descerebrada de la crueldad. Así pues, delante de las más monstruosas escenas, renovadas constantemente, el espectador se convierte en un consumidor pasivo incapaz de comprender. Paul Virilio acusa a los mercados del arte que, bajo el amparo de las libertades de creación y de expresión, promueven la tortura artística, la mutilación sublime, e incluso, el suicidio en escena; junto con la extravagancia de la muerte de los significados, donde se olvida el heroico terror de las batallas representadas en la pintura del siglo XIX, para que todo sea un pretexto válido en la *Academia del Horror*, una provocación inhumana, una concatenación de ataques terroristas.

Tanto para Paul Virilio como para Thierry Ehrmann el once de septiembre de 2001 fue el punto de quiebre en sus respectivos quehaceres artísticos y teóricos. Sin embargo, para Virilio, el uso deliberado de los aviones como armas en contra de la Torres Gemelas, excede los límites establecidos

por la ética filosófica y religiosa, por ello nos llama a enfrentarnos con una ética que se desvanece, a analizar las referencias estéticas y las pérdidas de significado, porque en la vida, y frente al arte, no somos actores, sino testigos y víctimas. Thierry Ehrmann, por su parte, comprende al atentado como símbolo del fin de los sistemas de control, del poder *foucaultiano* que radica en no permitir que el otro pueda, de este modo, la *Zona Cero* es un atractor extraño que obliga a la invención de nuevas formas en el arte, pero también en las relaciones sociales, las prácticas políticas, los desarrollos intelectuales, las articulaciones culturales y las producciones científicas y tecnológicas.

En el planteamiento inicial decíamos que si las obras que conforman a la Morada del Caos fueran representaciones o presentaciones de accidentes, vistos desde la perspectiva de Paul Virilio, podríamos suponer que las reflexiones propuestas constituyen una forma de resistencia frente a los acontecimientos como evidencia de discursos de negatividad, pero que, quizás, si la visión de la Morada del Caos partiera de la Teoría del Caos, el accidente quedaría anulado como tal y habría entonces que considerar una lectura diferente que se opondría al discurso de Virilio. Pues bien, ahora podemos concluir que el proceso artístico de la Morada del Caos converge en muchos puntos con el accidente viriliano, porque los artistas que trabajan en Saint-Romain au Mont d'Or reconocen que en los accidentes con los que hoy convivimos hay una inversión en las substancias, cuando el tiempo, puro presente, es ya un accidente de accidentes; no hay una distinción entre catástrofes y accidentes, ni siquiera entre el origen natural o artificial de los desastres, los creadores responden a la proliferación de cataclismos, cada vez más frecuentes, con la misma energía que Virilio. Sin embargo, lo más importante, probablemente, sea señalar que la Teoría del Caos no anula al accidente. No obstante, la Morada del Caos nunca podría ser vista como un Museo del Accidente.

Ahora sabemos que la divergencia fundamental entre la Morada del Caos y el Museo del accidente radica en la forma de comprender al universo, por ello, aún cuando estemos frente a la representación del accidente de un coche, por ejemplo, donde aparentemente, presenciáramos escenas similares, la esencia es completamente distinta, porque para Virilio, convencido de la existencia de una física determinista, el accidente es siempre potencial, y su destino es actualizarse. Mientras que para los artistas de la Morada del Caos la actualización de las potencias no son inevitables, pero sobre todo, no son ni unidireccionales ni previsibles. En la Morada del Caos asistimos a la creación de encadenamientos de sucesos que devienen en la composición de intercambios de flujos, donde, muchas veces, se presenta el accidente, pero este es siempre inesperado.

La presentación de un espacio apocalíptico en la Morada del Caos no persigue de ninguna manera generar un espacio de disuasión, pero tampoco posee un carácter festivo. El accidente en la Morada del Caos es siempre trágico, por lo tanto, ético. Como hemos analizado, la estética cyberpunk dota a la Morada del Caos de una perspectiva vinculada con la esperanza. Mientras Paul Virilio recorre, en una sola línea, el recuento de las pérdidas, la Morada del Caos entreteje multiplicidades dirigidas, por iteración, a las expectativas de devenir.

Asegurar que el punto de divergencia entre el planteamiento de Paul Virilio y el de la Morada del Caos podría resumirse en que, tras el accidente, sea cual sea, el primero podría afirmar que sabía que tenía que suceder, algo así como un *te lo dije*; y la segunda, replicaría que nunca se imaginó que sucedería es, seguramente es una idea más infantil que ingenua; pero, tal vez sólo los niños sean capaces de caminar, aleph en mano, sobre un tapete persa, sin quedar paralizados por el terror.

Lo que separa a la Morada del Caos del Museo del accidente subyace en la mirada. La primera es un espacio de creación en movimiento fractal, que se comprende en el gozo del devenir del arte; el segundo es la re-presentación del poder de destrucción de la velocidad, y señala los riesgos, sobre todo, el riesgo a la habituación de una mirada mórbida que celebra el placer del horror.

No hay, por lo tanto, como habíamos supuesto, un no-accidente, concepto que juega con los no-lugares de Marc Augé. Para Augé, lugares y no-lugares son sitios que existen en la imaginación, la ficción, los sueños, la virtualidad o la actualidad, pero lo que los distingue es que en los primeros se mantienen las coordenadas antropológicas: historia, identidad y relación; mientras que, en los segundos, esas coordenadas desaparecen y por tanto quedamos remitidos a ser tan sólo usuarios de los no-lugares, que son, a final de cuentas, espacios de tránsito y nada más. Así pues, proponer un no-accidente suponía que sería una forma distinta de accidente, limitado en su esencia, y, entonces, inerte. Ahora sabemos que, al menos, desde el abordaje de las distintas teorías físicas, el accidente mantiene siempre todas sus cualidades, aún cuando podamos comprender sus efectos de formas distintas.

Al Reconocer que los diferendos parten de cosas distintas, podemos afirmar que Paul Virilio es el humanista a la manera del renacimiento, por un lado su antropocentrismo considera que el hombre es la medida de todas las cosas; por el otro confía en conjunción de saberes de disciplinas muy distintas, así pues, la impiedad en el arte no está en los acontecimientos sino en la mirada misma del hombre, una mirada que Virilio denuncia como inmoral desde su indiferencia social, por lo tanto el andamiaje en el cyberpunk rebasa los límites éticos. En tanto que para los artistas que participan de la Obra en la Morada del Caos ha sido anulado el discurso de pesimismo en el cyberpunk que se abre ante un infinito de posibilidades, y donde encuentran el soporte

estético de un arte, en todo caso, transmoral. Este discurso no ofrece un diálogo, por el contrario,

la invención siempre se hace en el disentimiento. El saber postmoderno no es solamente el instrumento de los poderes. Hace más útil nuestra sensibilidad ante las diferencias, y fortalece nuestra capacidad de soportar lo inconmensurable. No encuentra su razón en la homología de los expertos, sino en la paralogía de los inventores (Lyotard, 1984: 11)

Los diferendos posibilitan el enfrentamiento entre estos dos discursos que de ningún modo se resuelvan. Los discursos de Virilio y de la Morada del Caos atraviesan los espacios de la física, pero son líneas que aún con todas sus sinuosidades circulan de forma distinta, Virilio describiría estas trayectorias como paralelas, mientras que Ehrmann las expone desde la fractalidad, de allí el porqué cruzan al accidente viriliano, de forma irreversible.

Por último, para terminar, podemos afirmar que tanto Paul Virilio como todos los artistas del colectivo de la Morada del Caos son resistentes que se oponen a las formas de control y constituyen, desde estas imposibles divergencias y convergencias, auténticas máquinas de guerra. Su resistencia se manifiesta también en contra del mercado del arte. Virilio desde la crítica; la Morada del Caos como museo abierto y gratuito, que no recibe ningún tipo de contribución ni subvención. Virilio es el resistente que, en su trinchera determinista, cuestiona la crueldad en el arte. La Morada del Caos resiste de la multiplicidad de las dimensiones fractales en una auto-organización que defiende la libertad de creación

BIBLIOGRAFÍA

- Abrams, J. J. (Dirección). (2009). *Star Trek* [Película]. Estados Unidos.
- Aristóteles. (1985). *Metafísica, Libro Quinto, XXX*. Madrid: Sarpe.
- Aromático, A. (1997). *Alquimia, el secreto entre la ciencia y la filosofía*. Barcelona: Ediciones B.
- Augé, M. (2001). *Ficciones de fin de siglo*. Barcelona: Gedisa.
- Augé, M. (1995). *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*. Barcelona: Gedisa.
- Ballard, J. (1984). *El Imperio del Sol*. España: Minotauro.
- Ballard, J. (2008). *Milagros de vida*. México: Mondadori.
- Ballard, J. (1975). *Milenium*. Argentina: Minotauro.
- Ballard, J. (2003). *Rascacielos*. España: Minotauro.
- Ballard, J. (1995). *Zona de catástrofe*. España: Minotauro.
- Bap, J. (8 de septiembre de 2004). *Salamandra*. Recuperado el 4 de diciembre de 2010, de http://jeanbap.com/salamandra/salamandre_v0.html
- Baron, D. (2007). *Corps et artifices. De Cronenberg à Zpira*. París: L'Harmattan.
- Baron, D. (2008). *D'un corps à l'autre, une chair libertaire et prospective*. Recuperado el 3 de marzo de 2010, de <http://www.body-art.net/v6.0/Kortex/DBatxt1fr.htm>
- Baron, D. (2008). *La chair mutante, fabrique d'un posthumain*. Francia: Dis Voir.
- Barthes, R. (2009). *Lo obvio y lo obtuso: imágenes y gestos*. España: Paidós.
- Baudrillard, J. (1996). *Crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Baudrillard, J. (1981). *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
- Baudrillard, J. (2007). *El complot del arte: Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu.

- Baudrillard, J. (1985). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (1992). *La guerra del golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1993). *La ilusión del fin. La huelga de los acontecimientos*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (2009). *La sociedad de consumo: sus mitos y sus estructuras*. España: Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (1991). *La transparencia del mal: Ensayo sobre fenómenos extremos*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (2000). *Las estrategias fatales*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (2002). *L'esprit du terrorisme*. Francia: Galilée.
- Baudrillard, J. M. (2003). *Au jour le jour*. Francia: Descartes & Cie.
- Baudrillard, J. (2000). *Pantalla total*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (2002). *Pataphysique*. Francia: Sens et Tonka.
- Baudrillard, J., & Morin, E. (2006). *La violencia del mundo*. Caracas: Monte Ávila.
- Bey, H. (1996). *TAZ: zona temporalmente autónoma*. Madrid: Talasa.
- Bole, C. (Dirección). (1987). *Star Trek: la nueva generación* [Película]. Estados Unidos.
- Borges, J. L. (1960). *El Hacedor*. Buenos Aires : Emecpe.
- Borges, J. L. (2001). *El libro de arena*. España: Alianza.
- Borges, J. L. (2000). *Ficciones*. España: Alianza.
- Borges, J. L. (1982). *Narraciones*. España: Biblioteca Básica Salvat.
- Borges, J. L. (2005). *Otras inquisiciones*. Argentina: La Nación.
- Briggs, J., & Peat, D. F. (2001). *Espejo y reflejo: del caos al orden*. Barcelona: Gedisa.
- Briggs, J., & Peat, D. F. (1999). *Las siete leyes del caos: la ventaja de una vida caótica*. Barcelona: Grijalbo.

- Burckhardt, T. (1971). *Alquimia*. Barcelona: Plaza Janés.
- Capek, K. (2009). *La guerra de las salamandras*. Barcelona: Plaza Janés.
- Carroll, L. (2010). *Through the looking glass*. Estados Unidos: Harper Collins.
- Clark, R. W. (1971). *Einstein, the life and times*. New York: The World Publishing Company.
- Conrad, J. (2002). *El corazón de las tinieblas*. España: Punto de lectura.
- Cotrina, J. A. (2000). *Mala racha*. España: AJEC.
- Cotrina, J. (2001). *Salir de fase*. España: Ediciones B.
- Courau, L. (14 de abril de 2010). *Entrevista a Romain Slocombe: Sexy New York*. Recuperado el 16 de febrero de 2011, de La spiral: <http://www.laspirale.org/video.php?id=287>
- Courau, L. (17 de marzo de 2009). *La spiral*. Recuperado el 12 de octubre de 2009, de <http://www.laspiral.org/texte.php?id=115>
- Dahl, R. (2003). *Relatos escalofriantes*. México: Alfaguara.
- Debord, G. (1999). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pretextos.
- Del Llano, R., & Molatore, L. (2011). *Los nuevos círculos del nuevo infierno*. México: Porrúa.
- Deleuze, G. (1996). *Crítica y clínica*. Barcelona: Anagrama.
- Deleuze, G. (1995). *Diálogos*. Valencia: Pretextos.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1995). *¿Qué es la filosofía?* España: Anagrama.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2005). *El anti-Edipo*. España: Paidós.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1998). *Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenía*. España: Pretextos.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2004). *Rizoma*. México: Ed. Coyoacán.
- Dreyer, J. L. (1963). *Tycho Brahe*. Nueva York: Dover.
- Dumoulié, C. (1996). *Nietzsche y Artaud por una ética de la crueldad*. Madrid: Siglo XXI.

- Durand, G. (2009). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.
- Ehrmann, T. (27 de diciembre de 2007). *Blog de Ehermann*. Recuperado el 8 de febrero de 2010, de <http://blog.ehrmann.org/>
- Ehrmann, T. (2011). *La Demeure du Chaos*. Lyon: Poche-Lyon.
- Ehrmann, T. (2007). *L'Esprit de la Demeure du Chaos*. Francia: Musée l'Organe.
- Ehrmann, T., & Liotard, P. (2009). *Honte à vous*. Francia: Musée l'Organe.
- Ehrmann, T., & Liotard, P. (9 de septiembre de 2009). *La Republique du Chaos*. Recuperado el 2 de octubre de 2009, de <http://www.republiqueducaos.org>
- Ende, M. (1999). *El espejo en el espejo*. México: Alfaguara.
- Ende, M. (1999). *La prisión de la libertad*. México: Alfaguara.
- Feigenbaum, M. (1997). También el caos tiene sus nombres. *Muy interesante*, 179, 22-27.
- Foucault, M. (2006). *Defender la sociedad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (1987). *El orden del discurso*. Barcelona: Tusquets.
- Foucault, M. (1993). *El pensamiento del afuera*. España: Pretextos.
- Foucault, M. (1993). *Historia de la locura en la época clásica*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (1978). *La arqueología del saber*. México: Siglo XXI.
- Foucault, M. (1990). *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. México: Siglo XXI.
- Foucault, M. (1992). *Microfísica del Poder*. España: La Piqueta.
- Foucault, M. (2009). *Nacimiento de la biopolítica*. España: Siglo Akal.
- Fulcanelli. (2000). *Las moradas filosóficas*. Barcelona: Índigo.
- Gibson, W. (2004). *Luz virtual*. España: Minotauro.
- Gibson, W. (2007). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.

- Gilder, J., & Gilder, A. L. (2005). *Heavenly Intrigue*. Nueva York: Random House.
- Giménez Gatto, F. (2008). *David Cronenberg y la nueva carne: el paradójico abrazo a la abyección maquínica*. Recuperado el 14 de noviembre de 2009, de Henciclopedia:
<http://www.henciclopedia.org.uy/autores/FGimenez/Cronenberg.htm>
- Giménez Gatto, F. (2007). *De la socioficción a la ciencia ficción: Baudrillard y The Matrix*. Recuperado el 14 de noviembre de 2009, de Henciclopedia:
<http://www.henciclopedia.org.uy/autores/FGimenez/Matrix.htm>
- Giménez Gatto, F. (2007). *Devenires biomecánicos*. Recuperado el 14 de noviembre de 2009, de Henciclopedia:
<http://www.henciclopedia.org.uy/autores/FGimenez/Devenires.htm>
- Giménez Gatto, F. (octubre de 2005). *Signos sangrantes*. Recuperado el 7 de noviembre de 2009, de Henciclopedia:
<http://www.henciclopedia.org.uy/autores/FGimenez/SignosSangrantes.htm>
- Godard, O., Henry, C., Lagadec, P., & Michel-Kerjan, E. (2002). *Traité des nouveaux risques: Précaution, crise, assurances*. París: Gallimard.
- Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Anagrama.
- Hawking, S. (2005). *Historia del tiempo: del Big Ban a los agujeros negros*. Barcelona: Crítica.
- Hipona, A. d. (2010). *Las Confesiones*. Madrid: Tecnos.
- Hoyle, F. (2006). *On the fragmentation of gas clouds into galaxies and stars*. Recuperado el 5 de enero de 2011, de The Smithsonian/NASA Astrophysics Data System: <http://adsabs.harvard.edu/abs/1953ApJ...118..513H>
- Jakubowski, M., & Edwards, M. (1983). *The complete book of science fiction an fantasy lists*. Reino Unido: Granada Publishing.
- Kubrick, S. (Dirección). (1968). *Odisea del espacio 2001* [Película]. Reino Unido, Estados Unidos.
- Le Breton, D. (2007). *Adiós al cuerpo*. México: La cifra editorial.
- Le Breton, D. (2006). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva visión.
- Le Breton, D. (1997). *Du dilence: essai d'anthropologie*. París: Métailié.

- Le Breton, D. (17 de noviembre de 2009). *Lukas Zpira ou le hacker corporel*. Recuperado el 22 de enero de 2010, de De la liberté au chaos: http://www.blogg.org/blog-83106-date-2009-11-17-billet-lukas_zpira-1108342.html
- Le Breton, D. (2000). *Passions du risque*. Paris: Métailié.
- Leary, T. (1994). *Chaos & cyberculture*. California: Ronin Publishing.
- Lorenz, E. N. (1995). *La esencia del caos. Un modelo científico para la disparidad de la naturaleza*. Barcelona: Círculo de Lectores.
- l'organe, M. d. (2006). *La Demeure du Chaos 9 Décembre 1999-Mai 2006 Catalogue Raisonné - Tome 1*. Lyon: Musée de l'organe.
- Lucrecio. (2000). *De la naturaleza*. México: Porrúa.
- Lyotard, J. F. (1984). *La condición pormoderna*. Madrid: Cátedra.
- Mac Liman, A. (2002). *El caos que viene*. España: Popular.
- Mandelbrot, B. (2003). *La geometría fractal de la naturaleza*. España: Tusquets.
- Mandelbrot, B. (2007). *Los objetos fractales*. España: Tusquets.
- Mitnick, K., & Simon, W. (2007). *El arte de la intrusión*. México: Alfaomega.
- Morin, E. (1990). *Introduction à la pensée complexe*. París: ESF éditeur.
- Najmanovich, D. (2008). *Mirar con nuevos ojos*. Buenos Aires: Biblos.
- Newton, I. ((1987)). *Principios matemáticos de la filosofía natural*. Madrid: Alianza Editorial.
- Paty, M. (2003). *La physique du siècle*. País: EDP-Sciences.
- Pico della Mirandola, G. (2003). *Discurso sobre la dignidad del hombre*. México: UNAM.
- Prigogine, I. (1997). *El fin de las certidumbres*. Santiago de Chile: Andrés Bello.
- Prigogine, I. (1998). *El nacimiento del tiempo*. Barcelona: Tusquets.
- Prigogine, I. (1994). *La estructura de lo complejo*. Madrid: Alianza Universidad.
- Prigogine, I. (1997). *Las leyes del caos*. Madrid: Crítica.

- Privet, C. (febrero de 2011). *Sanctuarium*. Recuperado el 18 de febrero de 2011, de Blog Ehrmann Demeure du chaos 999:
<http://blog.ehrmann.org/films2/sanctuarium-claude-privet.html>
- Proust, M. (2003). *En busca del tiempo perdido: por el camino de Swann*. España: Alianza.
- Russell, B. (1991). *Los problemas de la filosofía*. Barcelona: Labor.
- Sardar, Z., & Iwona, A. (1999). *Introducing chaos*. Australia: McPherson's.
- Satomi. (2009). *Tokio love dolls*. Recuperado el octubre de 2009, de
<http://tokyolovedoll.free.fr/accueil.htm>
- Schifter, I. (2003). *LA ciencia del caos*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Serres, M. (1997). *La naissance de la physique dans le texte de Lucrèce: fleuves et turbulences*. París: Editions de Minuit.
- Sontag, S. (2007). *Ante el dolor de los demás*. México: Alfaguara.
- Spinrad, N. (1975). *Agente del caos*. Buenos Aires: Intersea.
- Spinrad, N. (2009). *Il est parmi nous*. Francia: Fayard.
- Stephenson, N. (2003). *En el principio fue la línea de comandos*. Madrid: Atlediciones.
- Sterling, B. (1990). *Islas en la red*. España: Destino.
- Sterling, B. (1998). *Mirrorshades: una antología cyberpunk*. España: Ciruela.
- Taleb, N. (2007). *El cisne negro: el impacto altamente improbable*. Barcelona: Paidós.
- Verne, J. (1974). *La vuelta al mundo en ochenta días*. México: Valle de México.
- Virilio, P. (1994). *Bunker Archeology*. Nueva York: Princeton Architectural Press.
- Virilio, P. (1999). *Cibermundo, la política de lo peor*. España: Cátedra.
- Virilio, P. (2006). *Ciudad Pánico, el afuera comienza aquí*. Buenos Aires: El Zorzal.
- Virilio, P. (1978). *Défense populaire et luttres écologiques*. París: Galilée.

- Virilio, P. (2009). *El accidente original*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Virilio, P. (1996). *El arte del motor: aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires: Manantial.
- Virilio, P. (2001). *El procedimiento del silencio*. Buenos Aires: Paidós.
- Virilio, P. (1998). *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama.
- Virilio, P. (2000). *La bomba informática*. España: Cátedra.
- Virilio, P. (1997). *La máquina de la visión*. España: Cátedra.
- Virilio, P. (1997). *La velocidad de la liberación*. Buenos Aires: Manantial.
- Virilio, P. (1985). *L'horizon négatif*. París: Galilée.
- Virilio, P. (31 de 08 de 2008). *Todas las imágenes son consanguíneas*. Recuperado el 17 de octubre de 2009, de Aleph. Net. Art. Net. Critique: <http://aleph-arts.org/pens/consang.html>
- Virilio, P. (1997). *Un paisaje de los acontecimientos*. Buenos Aires: Paidós.
- Virilio, P. (2003). *Unknown Quantity*. Nueva York: Thames and Hudson.
- Virilio, P. (1989). *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra.
- Virilio, P. (1977). *Vitesse et politique*. París: Galilée.
- Von Franz, M. L. (1995). *Alquimia: introducción al simbolismo*. España: Luciérnaga.
- Vyasa. (1997). *Mahabharata*. España: Edicomunicación.
- Wachowski, A., & Wachowski, L. (Dirección). (1999). *Matrix* [Película]. Estados Unidos.
- Wagensberg, J. (1994). *Ideas sobre la complejidad del mundo*. Barcelona: Tusquets.
- Zpira, L. (2008). *Le Kor Rituel*. Recuperado el 14 de marzo de 2010, de Hacking the Futur: http://www.body-art.net/main_fr.htm
- Zpira, L. (2008). *Pour finir avec Baudrillard*. Recuperado el 14 de marzo de 2010, de hacking the Futur: <http://www.body-art.net/v6.0/Kortext/LZtxt2fr.html>