

# Objetos Tecnofuturos: Espacios sensibles de resistencia frente al colapso tecnológico

---

*Geraldine Santillana Armas*

*Carrera de Pintura*

*Facultad de Arte y Diseño - PUCP*

**Resumen:** Frente a un contexto de desarrollo tecnológico en el que la sofisticación de la tecnología ingresa en la vida humana, es necesario repensar el rol de los objetos tecnológicos que nos rodean, más allá de su uso, como parte de un sistema complejo. Cada objeto o artefacto de tecnología se ve atravesado por historias desde lo geopolítico, lo social, lo económico, y desde los sistemas de poder sobre el territorio. En el caso de este proyecto, los televisores análogos se convierten en el objeto tecnológico sumido en la obsolescencia producida por un inevitable apagón analógico. Revivir estos cadáveres tecnológicos apunta a desempacar tales objetos de su envoltura como capital con el fin de reconfigurar el acercamiento hacia la tecnología sin necesariamente prescindir de ella. Sin embargo, ¿cómo se conformarían los futuros perdidos insertados en una tecnología asediada por el colapso? ¿Cómo sensibilizar el objeto tecnológico en oposición a la lógica del capital? La obsolescencia, en este caso, producida por una visión del capital clausuraría la fabricación de futuros para un consumo cíclico. El fin de desviar esta obsolescencia hace posible la especulación de futuros posibles y sensibilidades a partir del objeto. Por ello, el proyecto se comprende de intervenciones en el espacio con televisores analógicos tomando en cuenta su contexto desde lo político, geológico y cultural en una zona semi-industrial de Puente Piedra y en un espacio abandonado del Cercado de Lima. Estos televisores emiten un videoarte por espacio a partir de la historia del lugar desde su visión capitalista de estos objetos, con el fin de desentrañar los diálogos sensibles producidos entre los artefactos y los espacios. El presente texto fue escrito a partir de las primeras aproximaciones del proyecto de tesis *Objetos Tecnofuturos: Materia, Producción y Tiempos fósiles*.

**Palabras clave:** Tecnología, obsolescencia programada, hackeo analógico, intervención en el espacio.

Desde que el Sputnik colocó el globo en un “arco de proscenio”, y el mundo aldea se ha transformado en un teatro global, el resultado, bastante literalmente, es el uso del espacio público para “hacer las cosas de uno”. Un planeta delimitado por un entorno creado por el hombre ya no ofrece ninguna dirección u objetivo a la nación o al individuo. El mundo mismo se ha convertido en una sonda. (McLuhan 1970:12)

La especie humana se enmarca actualmente en una crisis del Antropoceno en la que la huella humana sobre el planeta se hace más presente. En este caso, la tecnología se ha concebido como una herramienta para ejercer poder sobre el entorno a través de la producción acelerada y el progreso económico, los cuales son parte de esta crisis. Por ello, frente a un contexto de desarrollo tecnológico en el que la sofisticación de la tecnología ingresa en la vida humana, resulta necesario repensar el rol de estos objetos que nos rodean como parte de un sistema complejo y sensible, sin concebirlas por y para su utilización. La obsolescencia programada, la basura tecnológica y espacial conforman los vestigios de una tecnología mercantilizada acumulada en estratos más profundos de territorios que incluso exceden los límites del planeta. En ese sentido, el pensamiento ecológico a partir del Antropoceno complementa la necesidad de introducir narrativas no humanas tecnológicas para una sostenibilidad entre existencias en una misma casa.

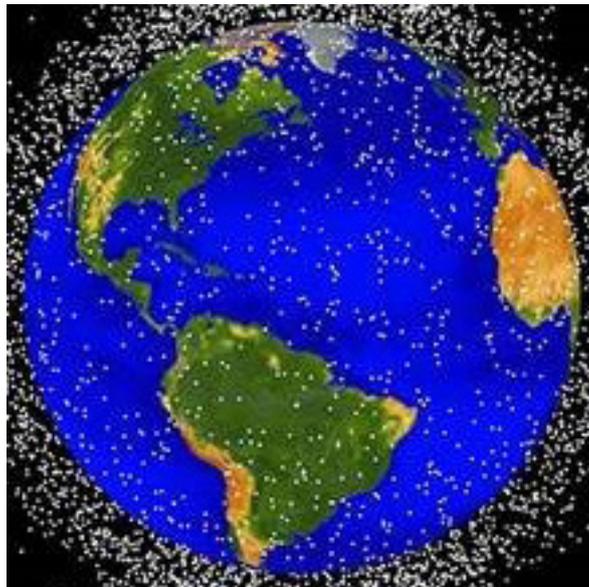


Figura 1. *Space Debris*. Imagen generada por una computadora para representar la locación de la basura espacial. [https://www.nasa.gov/centers/hq/library/find/bibliographies/space\\_debris](https://www.nasa.gov/centers/hq/library/find/bibliographies/space_debris) Consultado el 17 de octubre del 2021.

Las máquinas y objetos tecnológicos también conservan realidades desde lo social, lo económico y lo político; es decir, ocupan un tiempo y un espacio en una historia que no necesariamente toma el ámbito humano como protagonista. Un ejemplo de ello es la fabricación de pantallas de celulares mencionado por Jussi Parikka (2021) en *Una geología de los medios*. El contacto constante con estas pantallas digitales opaca el circuito de extracción y de mercantilización que se esconden en estas. Ambas dinámicas están conectadas por diferentes fuerzas y condiciones de trabajo desde lo social y económico. En el primer caso, para su extracción se requiere del coltán, un mineral escaso y compuesto entre la tantalita y la columbita encontrado en el Congo. Detrás del diseño sofisticado de estos dispositivos se encuentran las condiciones deplorables, las jornadas laborales excesivas y los bajos sueldos de la extracción a mano. A su vez, la industria que se erige sobre ellos aparece a partir de la producción en masa, el consumo cíclico y la obsolescencia programada. Nuevamente, los restos de estos aparatos regresan al subsuelo y al territorio, pero esta vez, como nuevos fósiles de una cultura digital masificada.



Figura 2. Geraldine Santillana, fotografía tomada a un parlante encontrado en el espacio público, 2021.

*Objetos tecnofuturos* se enmarca en un contexto de desarrollo tecnológico en el cual el futuro se ha construido bajo los cimientos de una innovación tecnológica mercantilizada. Un escenario en el que la tecnología termina siendo un receptor de intereses financieros desde su fabricación hasta su expiración en dirección hacia una obsolescencia programada. Frente a ello, el proyecto artístico propone reflexionar sobre la tecnología como presencia geológica, política y cultural tomando los televisores analógicos como objeto de investigación. El eje geológico ahonda en una arqueología material del objeto tecnológico para entenderla como parte del entorno. El segundo eje toma al objeto como agente frente a la lógica del capital y, por último, se visibiliza el contenido sensible que estos dispositivos albergan desde una perspectiva humana encontrada en el material visual y audiovisual publicitario.

Por ello, propongo sensibilizar las relaciones producidas entre la tecnología y el territorio a través de la figura del televisor analógico. Este dispositivo se presenta como un objeto inserto en una obsolescencia programada para activarlo desde el circuit bending y el hardware hacking, metodologías que reviven materialmente estos aparatos. Ambos métodos apuntan a intervenir en sus circuitos internos desde la hibridación con otros dispositivos electrónicos hasta la desviación de su funcionamiento.

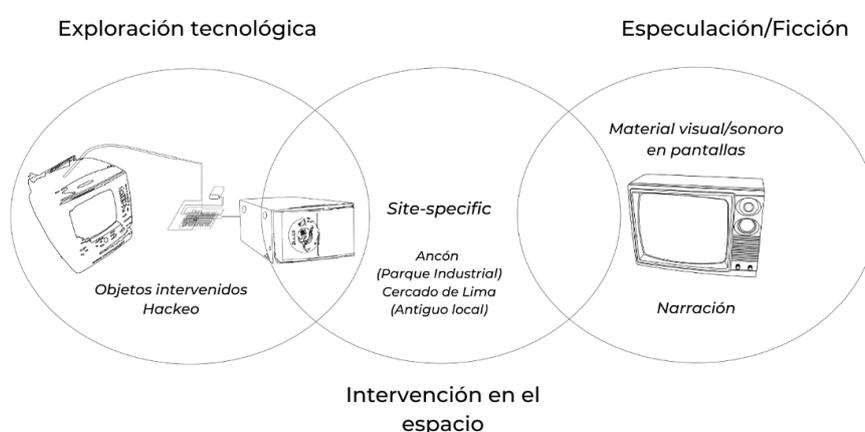


Figura 3. Geraldine Santillana, diagrama de las metodologías aplicadas, 2021.

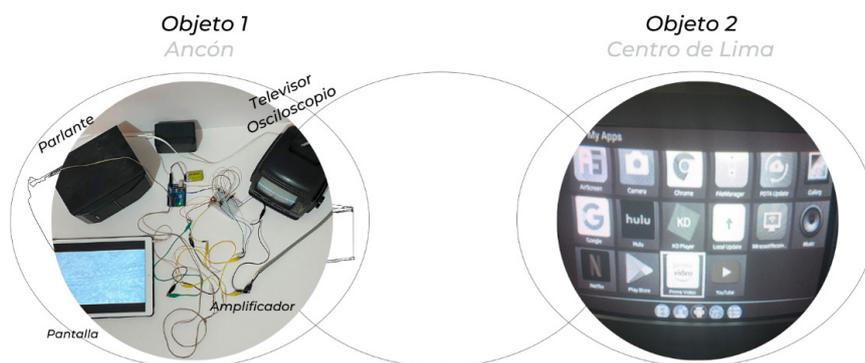


Figura 4. Geraldine Santillana, diagrama de la exploración tecnológica en ambos televisores, 2021.

Finalmente, siguiendo los ejes planteados anteriormente, ubico estos objetos híbridos en zonas específicas de Lima: el Parque Industrial de Ancón (PIA) y un antiguo local de venta de televisores analógicos, Zenith, en la Av. Inca Garcilaso de la Vega 923. En el caso de Ancón, se propone la construcción de un Parque Industrial, un territorio inhabitado cerca del peaje La Variante, en el marco de la futura Ciudad Bicentenario. Este lugar tiene proyectado convertirse en el nuevo centro de Lima, ubicado en la zona más alejada del norte, mientras que, a futuro, en la Av. Inca Garcilaso de la Vega 923, ubicada en el Cercado de Lima, se encontraría el banco de crédito que toma su lugar actualmente. Los televisores habitan como espectadores y sobrevivientes al ser conectados con dispositivos electrónicos actuales, tanto en la zona de Ancón como del Cercado de Lima. Cada espacio alberga un televisor analógico distinto para construir ficcionalmente una red de comunicación entre las historias de ambos espacios.



Figura 5. Geraldine Santillana, referencia geográfica de los lugares de intervención, 2021.



Figura 6. Geraldine Santillana, lugares específicos de la intervención, 2021.

Los televisores analógicos se enmarcan bajo una obsolescencia provocada por los mismos ideales capitalistas que los engendraron para, finalmente, reducir sus existencias a herramientas con expiración. El apagón analógico se convierte en el contexto de la obsolescencia programada de estos objetos que lo esperan, y se comprende como el cese de emisiones analógicas de operadores de televisión con el fin de transmitir a través de señales digitales. En el caso de Lima y Callao, este estaría proyectado para el año 2022. Asimismo, el proyecto toma el apagón analógico como un marco general para la producción artística. En esa línea ¿cuáles serían las últimas emisiones antes del fin de estas tecnologías analógicas?

En el caso de Ancón, el material audiovisual emitido resulta en un video collage de los renders en 3D y maquetas del proyecto del Parque Industrial de Ancón (PIA) y la Ciudad Bicentenario. Por otro lado, para el caso del local encontrado en la Avenida Inca Garcilaso de la Vega se propone la indagación del local específico a nivel histórico a través de la reconstrucción fotográfica y la especulación para encontrar qué poderes se ejercieron en ese espacio.



Figura 7. Geraldine Santillana, video collage del proyecto Parque Industrial de Ancón (PIA), 2021.

Por otro lado, la reactivación de estas tecnologías pasadas implica también la construcción de espacios de resistencias mediados por los mismos televisores analógicos. En resumen, el hábitat de estas narrativas desde la tecnología se encuentra en territorios suspendidos en el tiempo desde el terreno baldío al cual se le proyecta un futuro industrial hasta el espacio edificado que en el pasado fue el centro de un auge económico. Los lugares específicos de Ancón y del Cercado de Lima se escogieron porque, al igual que los televisores analógicos, conservan una visión desde la mercancía en su línea de tiempo.

Estas intervenciones en los dos distritos mencionados de Lima intentan excavar los futuros perdidos insertados en una tecnología asediada por la obsolescencia material del capital. El futuro proyectado en los televisores y en los territorios mantiene su estatus de utopía al estar atrapada en los circuitos de estos dispositivos encerrados en el mismo capital. Sin embargo, el intento de revivir el cadáver tecnológico para construir una utopía de resistencia ante una obsolescencia programada y la ausencia de futuro, vislumbra la presencia de un objeto reaccionario.

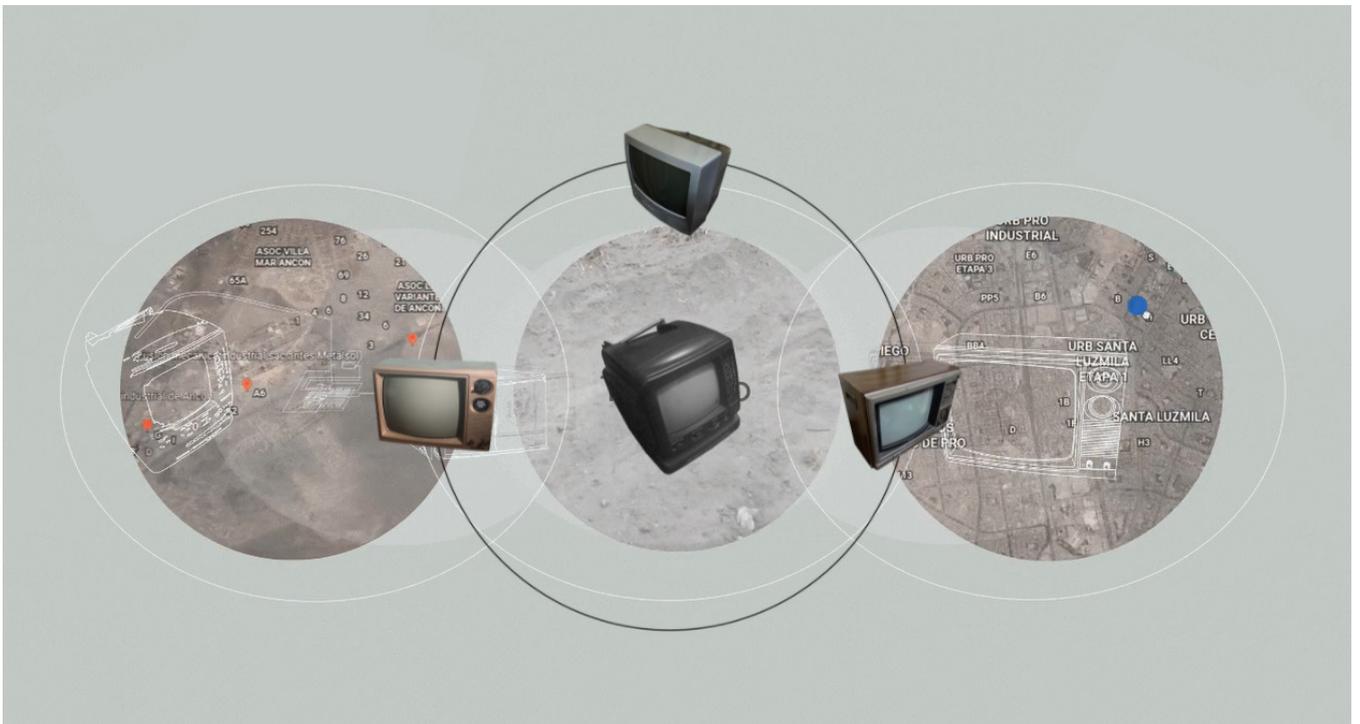


Figura 8. Geraldine Santillana, imagen de la presentación visual de *Objetos tecnofuturos*, 2021.



Figura 9. Geraldine Santillana, registro de las intervenciones en ambas locaciones, 2021.

## Referencias

Alsina, P., Rodríguez, A. & Hoffman, V.Y. (2018). El devenir de la arqueología de los medios: derroteros, saberes y metodologías. *Artnodes. Cataluña, volumen XXI*, 1 - 10. <https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/340719>

Appadurai, A. (2006). The things Itselfs. *Arts in circulation, Public culture*. 18, pp. 15 - 21

Cevasco, M.E. (2012). Imagining a Space That Is Outside: An Interview with Fredric Jameson. *Minnesota Review*, vol. 78, pp. 83-94. <https://www.muse.jhu.edu/article/478951>.

Fisher, M. (2016). *Realismo Capitalista ¿No hay alternativa?*. Caja Negra Editora

Hui, Y. (2020). *Fragmentar el futuro: Ensayos sobre tecnodiversidad*. Caja Negra editora.

Jameson, F. (2006). La política de la utopía. *AdVersuS*, (6-7), pp. 37 - 54.

Kopytoff, I. (1991) La biografía cultural de las cosas: la mercantilización como proceso. En: *La vida social de las cosas. Perspectiva cultural de las mercancías*. Grijalbo, pp. 89 - 120.

McLuhan, M. (1971). *From Cliché to Archetype*. Pocket Book.

Parikka, J. (2021). *Una geología de los medios*. Caja Negra Editora.

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra Editora

Zielinski, S. (1999). Vanishing Point Television?, *Audiovisions: Cinema and Television as entr'actes in history*. Amsterdam University Press, pp. 25 - 103.