

Las artes y las autopistas de la información

Víctor Herráiz

Las jornadas organizadas por *CRISIS* y *RIFF RAFF* se cubrieron con total éxito; aunque los últimos eventos (los pertenecientes al día 24 de octubre) tuvieron que ser trasladados hasta el día 21 de noviembre.



Jornadas de *CRISIS* y *RIFF RAFF*

 **erial**
ediciones

 **RIFF-RAFF**

 **Universidad**
Zaragoza


UNIÓN EUROPEA

Diseño Díptico y cartel jornadas: Marisa Lanca





Néstor Ligalde y Eugenio Mateo



Fernando Mortanes Remiro, Francisco J. Serón Arbeola, Jesus Egguerra Gómez, Néstor Ligalde y José Luis Rodríguez García



Luis Beltrán

Las dos primeras sesiones se celebraron en la Biblioteca de humanidades María Moliner, en la Universidad de Zaragoza y la última en la Biblioteca de Aragón. El seguimiento, interés y participación en las jornadas satisfizo nuestras expectativas, a pesar de que coincidieron con multitud de eventos y con la celebración del V Congreso Iberoamericano de Cultura la asistencia a las mismas fue suficientemente numerosa.

Normalmente, acostumbramos a redactar una detenida crónica de nuestras mesas redondas. En esta ocasión, para no extendernos demasiado, transcribimos algunas de las notas que tomamos en los actos con la intención de dar una impresión más fiel de los debates e ideas que se plasmaron en las mismas.

Martes 22.10.2013 Nuevos medios en las artes visuales

Néstor Ligalde. Resumen de su intervención

Lo mío es la práctica artística. El contacto con las Nuevas Tecnologías (NNTT, en adelante) a mí me ha supuesto una ruptura con la formación anterior y una oportunidad para tomar contacto con nuevas formas, experimentando a partir de las tradicionales.

A continuación hago una exposición de la historia de la imagen tecnológica y la búsqueda de su característica más llamativa: su reproductibilidad.

- Empieza la imagen en la cámara oscura, la simple caja negra; se tiende a capturar una imagen y luego reproducirla.
- Se continúan los mismos procesos, pero introduciendo una mejora: una lente óptica.
- Se llega a la fotografía fija, plasmada en algún soporte.
- Posteriormente se logra varias secuencias de imágenes que — uniéndolas— crean la apariencia de movimiento. Estamos en la prehistoria del cine: animar lo inerte.
- El cine evoluciona hacia la narración. Se convierte en una historia narrativa.
- El cine alcanza a ser el arte de máxima influencia de todas las artes visuales en el siglo XX.
- Se inventa la TV. El tubo catódico inunda los hogares. Funciona bien. Tiene éxito, porque el sentido visual es el más requerido de todos los sentidos y los ojos de algún modo son una misma prolongación casi directa del sistema nervioso de nuestro cerebro.

¿Por qué en el cine se impone la narración? Porque la sucesión lineal de imágenes conduce a la narración, a trazar una historia. Luego, porque el cine llega a todos los sitios, tiene

una fácil y cómoda distribución. El cine es motor de una extensa industria y genera mucho, mucho dinero. Y además, porque es capaz de contar historias, historias personales en las que nos vemos reflejados. El video, sin embargo, todavía está en una fase “lineal”.

- Más tarde aparecen los nuevos medios, como las videoconsolas; el fenómeno digital. Hay bases de datos, que se combinan con algoritmos.
- Nos encontramos con una superposición de tecnologías y nuevas formas.

La imagen ha pasado por varias fases: de ser una obra única, original, como en el orden pictórico, a ser registros de la realidad reproducibles en número (el negativo en la fotografía), movimiento (cine) y finalmente con los nuevos medios formas individualizadas de la realidad. Los nuevos medios surgen de la combinación de las tecnologías mediáticas (la foto) y las tecnologías informáticas (las de sistema binario). Ahora tratamos con datos numéricos accesibles por procesos informáticos. Y no hay soportes físicos, sino memoria virtual.

Según Lev Manovich hay cinco principios:

1. Los objetos de los nuevos medios son representación numérica (código binario)
2. Modularidad (los archivos son estructuras modulares)



Enrique Carbó



Emilio Casanova



Víctor Herraiz Abad, Pablo López, Pilar Catalán Lázaro, Javier Millán y Enrique Carbó

3. Automatización: la creación, manipulación y acceso pueden automatizarse suprimiéndose parte de la voluntad humana.
4. Variabilidad: en vez de copias idénticas, ahora los objetos pueden tener versiones distintas adaptables a cada usuario.
5. Transcodificación: los elementos del mundo físico se combinan.

Fenomenología de los nuevos medios: aportan composición contra narración. Antes existían novelas y enciclopedias que podrían estimarse como la narración unas y bases de datos otras. Antes también había formas de composición, como las pinturas rupestres, como las pintadas en las paredes de iglesias, palacios. Hoy el cine ha absorbido la narración. Y los nuevos medios, como *Wikipedia*, retoman esas formas. La diferencia es el hipervínculo, estructura de relaciones sin fin. El bucle también existía antes en los audios visuales: se buscaba la animación mediante secuencias rápidas de imágenes. Hoy hay otro tipo de bucles: los flujogramas. Se construyen escenarios para filmar bucles que no tienen fin.

Surge la holografía: la imagen funciona por sí sola; es autosuficiente y se mueve aleatoriamente. También con una combinación de videos y de audios que están en movimiento se pueden procesar otras cosas, relacionando en variable imágenes y sonidos; el final es aleatorio y voluble, pero ofrecen aspecto sensual

y pictórico. Se trata de generar una imagen escultural: mediante soportes que proyectan una imagen aleatoria para lograr una forma. Son bucles: no tienen principio ni final. Hay un trabajo de programación detrás.

Mesa redonda: La creatividad científica y la creatividad artística

José L. Rodríguez García

(El grueso de su intervención se encuentra recogido en el artículo “Frankenstein o Beethoven”, editado en este mismo número de *Crisis*)

- Primera cuestión: ¿Habrán máquinas que creen como crean los humanos? El sueño de una máquina pensante es tema recurrente ya desde el siglo XVIII hasta la modernidad. En 1815 la británica Mary Shelley alumbró el famoso cuento de la criatura Frankenstein.
- La creatividad científica es un hecho: Copérnico, por ejemplo, alumbró su teoría por la imaginación, sin demostrar, es un soñador.
- La creatividad artística está centrada sobre los elementos característicos de nuestra tradición. El ser humano tiene cinco o seis sentimientos tan apenas (amor, muerte, codicia...) y sobre ellos estamos reescribiendo continuamente. (Sería —añado yo—, como dice Oscar Tacca: la literatura cuenta siempre lo

mismo solo que de otra manera). Ejemplos de creatividad serían El Quijote, que contiene en realidad montones de novelas en su seno, Tristram Shandy, de Laurence Sterne, y Rayuela de Cortázar. Tenemos a Breton con su escritura automática y la introducción del concepto de azar, el surrealismo del siglo XX... El arte es insumiso y desobediente, sin desmerecimiento de la creatividad científica.

Paco Serón

(Su intervención en el artículo: “Creatividad en la ciencia y en el arte”)

Le interesan dos cuestiones: Una, ¿Qué es eso de crear? Otra: las máquinas y la creatividad. Partimos de un ser humano curioso y su cerebro: el hombre es un observador, tanto de los hechos externos, como de sí mismo, en su introspectiva. El proceso creativo se produce como acto del cerebro, cada uno con el suyo y a través de un vínculo entre todos los datos que le proporciona una abundante información. El acto creativo no es nunca secuencial. Sí es verdad que los científicos buscan desde hace tiempo una fórmula objetiva con que medir la creatividad artística.

¿Pensarán un día las máquinas? El cerebro es un producto de la naturaleza: es por tanto una propiedad emergente de la materia. ¿Qué sabemos del universo? Poco. Y tampoco sabemos si el

universo entero es cognoscible. Podemos decir que si el universo es cognoscible y computable, lo llegaremos a entender, como manejamos la máquina de Turing. Es cuestión de tiempo. Pero todavía es una cuestión sobre la que no tenemos seguridad. Mirad, la ciencia lleva 300 años de existencia (para mí, en realidad, diría que solo 60 años). La Tierra tiene 4.500 millones de años, la vida sobre este planeta apareció hace 3.800 millones; el cerebro humano con capacidad para crear tecnología o instrumentos hace dos millones de años. A la tierra le quedan otros 4.500 millones de años de duración. Así que hay tiempo para descubrir los secretos que el universo encierra.

Jesús Ezquerro

(Su intervención en el artículo: “La filosofía entre la *historia* y la *poiesis*”)
Buceando en la *Poética* de Aristóteles, capítulo 9. Historia y Poesía. Historia significa “ver”. El historiador es “el que ha visto”. Hacer historia no la hacen solo los historiadores como Heródoto, Tucídides..., sino todos los científicos. La poesía conduce a un *ergon* (obra), a una creación. El *poietés* (creador, del verbo griego *poieo*, “hacer”) es alguien que pone en el mundo algo que antes no estaba... Lo singular expresa también lo universal. “La naturaleza produce vida ‘insignificante’; el arte produce muertos ‘significantes’”.

Néstor Lizalde

El arte es cuestión humana. Los procesos “creativos” dentro de las máquinas conducen en todo caso a preguntarse quién ha creado esa (ingeniosa) máquina. La máquina será el reflejo de la creatividad del creador. Y, como humana, el arte es una forma más de conocimiento, distinta de la forma de conocimiento científica. Y es una forma autosuficiente por su capacidad de comunicación.

- Medio/ mensaje: Los “media” son las verdaderas formas culturales. Y los medios en cada época marcan los límites de lo posible dentro del formato que presentan.
- El arte es la búsqueda de la consciencia, lo que no es objetivo de la ciencia. Buñuel decía que no quería vivir en un mundo sin misterio. El arte es consciencia y autonomía, capacidad de reacción independiente por descubrir los misterios de la vida. Esto hoy por hoy no parece propio de las máquinas. Veremos si llega el día en que la máquina cree a la máquina.

Debate

(Recogemos algunas de las intervenciones de los ponentes y del público)

J.L. Rodríguez: La máquina nunca podrá anticiparse, nunca podrá prever todas las circunstancias y determinar los comportamientos humanos (ejemplo de las dos orquestas del Titanic que ante la extrema situación del naufragio cierto, deciden seguir tocando la música hasta el final. (¿Qué máquina podría haber tomado esa decisión “imprevisible”?).

P.Serón: La ciencia predice. El problema sigue siendo si una cosa es computable o no para poder registrarla y operar con ella en términos de computación.

J. Ezquerro: Hoy el sujeto filosófico está desprestigiado.

N.Lizalde: Dos temas complementarios: democratización / intencionalidad. Hoy existe una democratización del arte, es decir, mayor disponibilidad de herramientas para mayor número de personas. Pero no todo lo que se pueda producir es arte: está la intencionalidad artística, debe haber una intencionalidad en lo que se haga y unos resultados de valor artístico, no cualquier cosa al azar.

P. Catalán: Dos campos: arte/matemáticas. ¿Se puede considerar bello llegar a la solución de un problema? ¿La ciencia quiere controlar el arte? ¿La crea-

tividad es realmente medible y dará los parámetros válidos para discernir entre lo que es y no es arte? No sé si las máquinas serán creadoras, pero las máquinas acabarán entrando en la subjetividad de los seres humanos y en sus procesos.

S. Abraín: Yo me pregunto: ¿la destrucción es un acto bello? ¿Se puede atribuir belleza a un acto destructivo como la demolición de las Torres Gemelas?

N. Lizalde: Yo concibo el arte como un instrumento de vida. El arte es producto de la vida y es para la vida.

P. Serón: La ciencia en su investigación mide consustancialmente; experimenta y propone modelos para ver si son válidos y se ajustan a la realidad estudiada. Pero es relativa. Cuando mide o valora, siempre dirá que el juicio o resultado es siempre de acuerdo con los modelos empleados en el experimento.

Miércoles 23.10.2013 Fotografía: Una cierta relación con la real

Enrique Carbó

(La intervención completa de Enrique Carbó está en el artículo del mismo título)

Fue una charla profunda, historiográfica y muy teórica, intento hacernos pensar sobre el valor de la fotografía digital, sobre su contacto real con la fotografía analógica. Tal vez no sean una misma cosa.

"Para curar el cáncer / no sirven las libélulas¹". Poesía y audiovisuales

Emilio Casanova

Mi camino ha sido mezclar disciplinas distintas; por ejemplo: poesía, música y audiovisuales. Por eso digo que no importa el formato

¹ Del poema “Inservibles” de Manuel Pacheco.

del arte. Lo que importa es lo que sugiere. Encuentro a la tipografía como un elemento fantástico de trabajo. Y es una pena que el cine y el video hayan vuelto otra vez a la senda de la narrativa, cuando pueden tener valor estético por sí mismos. Para ilustrar esto, he traído unos videos conmigo que espero os gusten.

Lo importante, citando las experiencias que tengo, es que hagamos cosas, que no nos cansemos de experimentar.

(Emilio Casanova realizó una fantástica exposición de audiovisuales mientras explicaba contenidos, intenciones y formas de creación. Muy didáctico e interesante).

Mesa Redonda: Las artes y las TICs

E. Carbó: Pros y contras de las TICs: La nueva civilización de pictogramas ha traído ventajas: la rapidez y sencillez en la difusión de la información (a veces en tiempo real) y una comunicación muy eficaz a través de las imágenes (estamos en una sociedad muy visual); pero hay una correlativa pérdida de lenguaje, lo que afecta a la reflexión y hondura del mensaje.

J. Millán: Para mí, lo positivo de las nuevas tecnologías e internet es que ofrecen una oportunidad a mucha gente joven para dar a conocer su trabajo, ampliar su público fuera de los canales controlados por la industria; así como poder difundir su trabajo sin realizar grandes inversiones de dinero. Sin embargo, en lo que toca al cine, como gran espectáculo y como ambiente, como relación interpersonal, estas tecnologías no lo superan.

P. Catalán: Los nuevos medios aportan interacción y posibilidades en la ampliación de difusión a más públicos de las obras; se pierde, en cambio, la autoría y se aprecia una cierta pérdida de valor en la obra.

P. Lópiz: No hay duda que el gran valor de los nuevos medios es la ve-

locidad: más difusión y en menos tiempo. Pero asimismo la obra se desvalora en cualidad de permanentemente reproducible. Hay riesgo de mistificación.

E. Carbó: Lo virtual también desvalora lo real. Quiere decirse que el hambre es real, la muerte es real contemplada con los ojos. Sin embargo, es otra cosa expuesta en una pantalla. En cuanto a la valoración de la obra de arte y si está al alcance de todos poder “hacer arte”, solo diré que alguien puede hacer un día una buena foto. Pero para obtener el reconocimiento de artista hay que hacer buenas fotos todos los días. Es entonces cuando aparece la cualidad.

J. Millán: Hay que distinguir entre el cine y las demás artes audiovisuales. En estas últimas sí que se distingue una “democratización”, un uso extensivo por parte de mucha gente. Pero el cine, además de arte, es un espectáculo y para hacer cine hay que tener técnica y don. El famoso don del artista. Por eso, el cine tiene su propio camino y en el cine los nuevos medios no ofrecen mucha polémica.

P. Catalán: Todos los artistas, y más hoy, tienen que aprender técnicas. A mí me interesa la poesía de la imagen. El “cyborg”, la unión entre el hombre y la máquina, vendrá más pronto que tarde y cuando venga la pregunta es: ¿entrarán todos?, ¿quién quedará fuera?

P. Lópiz: Sobre los criterios para la calificación de qué es obra de arte, no se puede ser dogmático. La producción artística es otro campo del saber humano y todos tenemos un cierto potencial creativo. Lo que ocurre que no todos lo han podido desarrollar: en los artistas no están todos los que son, sino los que han tenido tiempo, medios u oportunidades para acceder a ese campo. Y en cuanto al “cyborg”, el cyborg ya está aquí, estamos ya en su tiempo y en su progreso. Únicamente nos falta ir incrementando el grado de fusión entre la parte humana y la parte artificial.

21 de noviembre de 2013

Software al servicio del arte

Verónica Blázquez

(La intervención de Verónica está básicamente reproducida en su artículo, “El videojuego como forma de arte”, que se incluye en este número).

Vino a exponer que la polémica de si estos medios forman parte del universo artístico está siendo superada; ya que, países como Estados Unidos o Francia han incluido en su ordenamiento a los videojuegos como objetos de arte, equiparados a los libros o grabaciones de música. Repasó diversas clases de juegos y sus estéticas. Concluyó conectando los videojuegos con formas artísticas, con la narrativa, la representación y la didáctica.

Érase una vez: La tecnología como camino.

Sergio Abraín

En el arte actual no propongo ningún guion, ninguna certeza. Es cierto que la tecnología y la informática abre ante nosotros miles de soluciones. Yo, por formación, estoy más ligado al arte tangible, al arte de *la fisicalidad*. Pero soy consciente de que hoy esto se está rompiendo, o transformando.

En el ordenador todo es más *higiénico*. Las nuevas tecnologías suponen avance, sí, pero también se percibe algo patológico en ellas. Diría que te devuelven, como en el espejo de *Alicia en el país de las maravillas*, una imagen de soledad colectiva. Es la sensación de una soledad no buscada, impuesta, que no dominas. Como si jugaras dentro de un mundo de muñecos, pequeños y artificiales.



Verónica Blagquez



Sergio Abraín



Se habla de *tecnocreatividad*, tecnologías activas, que facilitan a la gente ser protagonista de las formas artísticas. Eso está bien. Hoy hay una gran libertad de opciones y un acceso tan extenso como nunca se ha conocido. Pero no debemos olvidar ciertos condicionantes. Por ejemplo, es innegable que buena parte de los avances tecnológicos, internet incluso, tienen su origen en la industria militar; esto es, se investiga y se crea en unas direcciones sí y en otras no. Otra cosa es que la ciencia y el arte hagan un esfuerzo para aprovechar esa energía en defensa del goce estético y para la vida.

No soy de los que hacen un mito de las nuevas tecnologías. Sus autopistas nos permiten en positivo ir más rápido e ir más lejos; multiplican la velocidad, acortan la distancia, curvan el tiempo. Pero también añaden al arte un signo de frágil envoltorio de puro consumo y lo hacen más vulnerable a la avaricia especulativa de los mercados. Y el arte tiene otra función. Aunque esté vinculado a él, para mí el arte tiene otra función, que no es el mercado; es el mundo imperecedero de los sentimientos humanos.

Mesa redonda: Literatura y tecnología

Juan Domínguez Lasierra
(moderador)

Queremos saber si las nuevas tecnologías afectan a la literatura en el resultado y si este resultado

va a ser distinto de lo tradicional. Cuando apareció la estilográfica o la máquina de escribir quizá no se advirtieron cambios, o al menos cambios significativos, en las formas de expresión. Hoy se usan nuevos soportes, formatos o dispositivos. ¿Van a afectar estos al pensamiento, al lenguaje?

Hay quien dice que el texto que surge del ordenador modifica nuestra relación con la escritura. Hoy confeccionamos discursos con bloques de textos. Plásticos como somos, ¿el uso del procesador nos transforma?

Andrés Ortiz-Osés

Antes de nada, realidad virtual. ¿De qué realidad estamos hablando? La realidad hoy, como en el capitalismo (bonos, tarjetas, acciones en bolsa...), está *volatilizada*. Estamos convirtiendo la realidad en *su* realidad. La realidad muere para resucitar simbólicamente.

En la red ocurre igual que en la física cuántica: la realidad ya no es raciocinio. *El medio media, pero no remedia*. Encuentro en las nuevas tecnologías grandes *positividades*, pero también *negatividades*. Hay un toque nihilista en ellas, pero polarizado: hay un nihilismo simbólico positivo y un nihilismo asimbólico negativo. Cae el paradigma racionalista de Hegel y llegamos al relacionismo: lo relacional es lo real. Ates era: tesis, antítesis,

síntesis. Sí, hemos ganado frente al dogmatismo anterior, pero *ahora casi todo vale*. Hemos acabado en el *evanescentismo*.

Muere Dios y resucita como imagen. Internet resulta ser el imaginario de Dios prescindido (y también del diablo). Me viene a la cabeza que en la Comedia del Arte italiana del siglo XVI figuraba un personaje de la farsa llamado *Il Somardino*, dado al disimulo y al embozo. ¿Quieren saber que es internet? Internet es puro *somardismo*, subterfugio, socapa.

Luis Beltrán

El verdadero salto dado en la lengua ha sido pasar del estado de la oralidad a la escritura. La escritura apareció hace unos 2.500 años y marca un hito sustancial. Esto no tiene nada que ver con el modo de escribir, cuyas variaciones son irrelevantes comparado con el fenómeno citado.

Veamos otros interrogantes. ¿La inteligencia artificial puede llegar a ser artística? ¿La inteligencia artificial nos puede incluso dominar? Yo sostengo que las máquinas —las de hoy o las de mañana— no pueden hacer arte por sí mismas, ni nos pueden dominar. Harán lo que queramos que hagan. Lo que ocurre es que los cambios, con su parte de misterio, nos dan miedo y por eso prosperan estas ideas entre el público, que la literatura también ha tratado como mito. El gran



David Mayor y David Pérez Chico



David Mayor, David Pérez Chico, Juan Domínguez Lasierra, Andrés Ortiz-Osés y Luis Beltrán



Juan Domínguez Lasierra y Andrés Ortiz-Osés

mito moderno es el del hombre como sustituto de Dios, ante la afirmación nietzscheana de la muerte de Dios.

El arte en nuestra época está degradado, está viciado por su difusión masiva como artículo de consumo; cunden los *best-sellers*... Domina el mercantilismo y el arte como tal queda en segundo plano, devaluado. Hay muestras de que el arte está desvalorizado en aras del espectáculo: por ejemplo, se degrada la pintura, dando por arte las manchas impregnadas en el lienzo al azar; se encumbra la poesía *solipsista*, se admira la arquitectura de "autor"...

Respecto al asunto de arte y creatividad. Es cierto que todos creamos algo, aunque sea de baja intensidad. Creamos cosas que se componen de materia y forma. El arte no es un ente *cósico*, ideal. Es un ente que tiene creador, espectador y una *forma interior*, que podemos llamar la esencia del arte. Los artistas se manejan con formas interiores; y obviamente no todos tenemos la misma capacidad para articular esas formas. Si uno tiene capacidad simbólica, tendrá facultades literarias, escribirá por encima de que se de una u otra tecnología.

En mi opinión, la estimación de la obra artística contiene dos cosas: una, la acción del artista, que se enfrenta a la tradición y nos propone una novedad, una línea de futuro frente a lo ya conocido; otra,

un proceso de valorización de la obra por parte de los espectadores, que sopesarán a lo largo del tiempo las aportaciones en pensamiento e ideas del artista.

David Pérez Chico

Sobre la relación entre la ciencia y la literatura: Parece que en el mundo actual se valoran más las ciencias que las humanidades. Esta pretendida "superioridad" de la ciencia proviene de la confianza extendida de que la ciencia explica todo lo que existe y de la necesidad de contar con un fuerte "sentido práctico". Desde este punto de vista, si hay una rivalidad entre ciencia y humanidades, la ciencia estaría ganando la partida; puesto que la ciencia se identifica con la certeza, lo confiable, la autoridad epistémica y, en último término, con el poder legítimo.

Sin embargo, las humanidades están de nuevo encorsetadas en el papel de adorno, de amable complemento. Así que alguien podrá pensar: "si queremos salir airoso, vamos a parecerlo lo más posible a la ciencia". Es preciso reconocer a la ciencia lo que hace bien, por supuesto, pero no por ello dejar reducida a la ciencia al campo de lo epistémico. Pues la ciencia, lo racional, no explica todo lo cognitivo.

Las cosas o los fenómenos tienen una relación causal. Pero, por debajo de ello, no todo tiene sentido o se explica en términos

de causa-efecto. La literatura tiene su mundo; no aspira a la verdad "científica", sino que nos habla de cómo irían las cosas si esas cosas fueran de una determinada manera.

David Mayor

La nueva literatura *transmedia*. La tecnología no es que cambie nuestra literatura, sino que cambia la actitud, nos cambia el cerebro. Yo, por ejemplo, ya no sé escribir poemas sino al ordenador.

Los hipervínculos nos obligan a hacer un pacto social. Estamos leyendo un libro y aceptamos la interrupción del hipervínculo, como la llamada de un móvil. Pero el hipervínculo-texto ¿es en sí un elemento valioso o forma parte de un estímulo en cadena que nos impulsa a buscar otro y otro en forma indefinida con el soterrado objetivo de llenar la hucha del sr. Google? El sr. Google y su máquina de algoritmos nos invita a jugar con un clic continuo sin mucho sentido, de forma que no se interrumpa el flujo de dinero a su bolsillo. Su máquina quiere clonarse en nuestro cerebro y que este responda también como una máquina.

Yo estoy interesado en una literatura de sentido. Las nuevas tecnologías tal vez nos deslumbren, tal vez nos seduzcan o nos entretengan demasiado, pero no nos proporcionan sentidos valiosos.