



ARS TELEMATICA:

Estética de la Intercomunicación

por Claudia Giannetti

Resumo:

A comunicação verbal a longa distância em tempo real tem sido solucionada com o telefone, e a comunicação audiovisual a longa distância, com a invenção da televisão. Enquanto a estrutura da comunicação através do rádio ou do telefone está limitada à fala e a audição bidirecional, a estrutura da comunicação televisual aumenta seu campo no âmbito da visão, mas reduz a direção do fluxo de informação, já que o canal de emissão é unidirecional.

Palavras-Chave: Tempo real; Fluxo de informação; Corpo; Carnaval;

Abstract:

La comunicación verbal a larga distancia en tiempo real se ha solucionado con el teléfono, y la comunicación audiovisual a larga distancia se ha logrado con la invención de la televisión. Mientras la estructura de la comunicación a través de la radio o del teléfono está limitada al habla y a la audición bidireccional, la estructura de comunicación televisiva expande su campo al ámbito de la visión, pero reduce la dirección del flujo de información, ya que el canal de emisión es unidireccional.

Keywords: Tiempo real; Flujo de información; Cuerpo; Carnaval





""Senhor...se não restam mais humanos, que ao menos restem robôs-Ao menos a sombra do homem!"

Karel Capel, R.U.R. (Rossum's Universal Robots), 1920

Las tecnologías de telecomunicación, como el teléfono, la radio o la televisión, han producido una considerable superación de las distancias territoriales, han solucionado el problema de la comunicación entre individuos separados geográficamente, han abierto la posibilidad del envío de mensajes "sin cuerpo", y todo esto a partir de un concepto fundamental: temporalizar el espacio. La comunicación verbal a larga distancia en tiempo real se ha solucionado con el teléfono, y la comunicación audiovisual a larga distancia se ha logrado con la invención de la televisión. Mientras la estructura de la comunicación a través de la radio o del teléfono está limitada al habla y a la audición bidireccional, la estructura de comunicación televisiva expande su campo al ámbito de la visión, pero reduce la dirección del flujo de información, ya que el canal de emisión es unidireccional.

Los artistas que se interesaron por la problemática de la telecomunicación, se enfrentaron de pronto con este gran desafío: superar las barreras de la estructura monológica de los medios de comunicación audiovisuales. Gran parte de los proyectos de arte por satélite que empezaron a desarrollarse a partir de los años setenta, y los de arte telemático, que tienen sus inicios en los ochenta, eran, de hecho, intentos de transformar el medio televisivo en un medio participativo. Diferentes experimentos paradigmáticos de la época han buscado nuevas prácticas y procesos para llevar a cabo la idea de intercomunicación: Nine Minutes Live, de Nam June Paik (Documenta 6 de Kassel, en 1977); Two Way-Demo,





de un grupo de artistas en torno a Carl Loeffler (Nueva York y San Francisco, 1977); Terminal Consciousness, de Roy Ascott (un proyecto pionero en red realizado por ocho artistas conectados entre sí y con un banco de datos de California, 1980); Electronic Cafe Internacional, de Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz (Olympic Arts Festival de Los Angeles, 1984); Good Morning Mr. Orwell, de Nam June Paik (Centre Pompidou de París y la cadena WNET-TV de Nueva York, 1984); etc. Robert Adrian, Norman White, Jean-Marc Philippe y Roberto Barbanti son también creadores que, a partir de esta época, hicieron uso de las telecomunicaciones en sus proyectos multilaterales o intercontinentales.

Sin duda la propuesta de transformar los medios de comunicación discursivos en medios participativos puede ser considerada un verdadero punto de inflexión. La tecnología necesaria para potenciar este cambio ya existe -e Internet es la mejor prueba de ello-, pero la cuestión es que una revolución de las comunicaciones no depende exclusivamente de la tecnología, sino sobre todo de la comunicación interpersonal; no depende exclusivamente del flujo o de la masa de información que pueda circular, sino del acceso amplio y sin restricciones a estos medios y de su uso como medio de comunicación real, y no exclusivamente como un vehículo más de la era de la información. Se trata de crear nuevos modelos, y no de pretender adaptar y ajustar continuamente modelos del pasado, como ha intentado y continúa intentando imponer la retórica posmoderna. Hablaremos aquí de modelos relacionados metafóricamente o directamente con el sistema telemático, que proponen una visión distinta y una nueva interpretación del trabajo en la red.

Con el desarrollo de la teoría del hipertexto se ha recuperado el pensamiento del teórico de la literatura Mijaíl Bajtín (1895-1975). No obstante, en los círculos que se dedican a los temas relacionados con los hipermedia, prácticamente se conoce sólo una de las vertientes de la teoría de Bajtín, justamente aquella dedicada al concepto de literatura





dialógica y polifónica, derivado de su estudio de la obra de Dostoievski. Su noción de lenguaje polifónico acabó por posicionar a Bajtín como uno de los principales precursores de la teoría del hipertexto.

Pero se puede descubrir otro Bajtín: un autor interesado por el mundo de la cultura popular, sus costumbres y prácticas. Es justamente en su libro dedicado al estudio de Rabelais, traducido con el título *Rabelais and his World*¹, donde pueden encontrarse algunos fundamentos relevantes, que, extrapolados a nuestro contexto, nos permiten definir un nuevo modelo relacionado con la cultura telemática, que aquí denominaremos -siguiendo la investigación de Bajtín- el "modelo carnaval". Puede "sonar" festivo, sin duda, y alguna interpretación más apresurada incluso apuntaría a un interés personal. A pesar de ello, si profundizamos en los fundamentos filosóficos, estéticos y estructurales del carnaval, especialmente en el sentido interpretado por Bajtín a partir de sus estudios de las manifestaciones populares de la Edad Media y del Renacimiento, podemos percatarnos de los diferentes modos en que este modelo puede servirnos de inspiración teórica para valorar la estética del arte en red o web art.

Por ser un modelo de gran complejidad, nos centraremos en cuatro puntos o conceptos principales, que son la comunicación interpersonal, el concepto de ambivalencia, la metáfora de la máscara y la relación entre arte y contexto.

Uno de los aspectos más importantes del carnaval es el contacto y las relaciones humanas que el evento fomenta. Es un tipo de comunicación abierta y ramificada, justamente porque es un modelo que rompe completamente con la estructura jerárquica o piramidal

¹ Mijaíl Bajtín, *Rabelais and his World*, Bloomington, Indiana University Press, 1984 (trad. esp. de Julio Forcat y César Conroy, *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid, Alianza, 1987, 4ª ed. 1995)





que suele preponderar en las sociedades. Con otras palabras, rompe con la estricta noción de clases y extractos sociales. Y esto justamente porque el carnaval no se basa en ninguna estructura de poder, ni es producto de un sistema burocrático, institucional u oficial. Todos parecen tener, en un principio, los mismos derechos y la misma posición o status en el contexto del carnaval. Es, asimismo, un sistema que no se constituye de manera ordenada y preestablecida, sino que va creciendo de forma aparentemente caótica con el efecto mismo de la progresiva incorporación de las personas, que se dejan contagiar o envolver en su trama, moldeando de esta forma libre una red.

Otra característica de la comunicación carnalesca es su condición plurimedial (o, como diríamos en términos artísticos, intermedia). Es decir, es una forma de comunicación interdisciplinar que envuelve el cuerpo y todas sus funciones -la voz y el oído (o el audio), las imágenes y el contexto (la visión), la danza y el ritmo (los movimientos), los textos musicales (el lenguaje)-, todo ello interrelacionado de una manera creativa, activa y fragmentaria, es decir, no lineal.

La experiencia del carnaval es, por otra parte, una experiencia ambivalente. A pesar de envolver a cada persona como individuo, no es algo privado, sino que está abierto al mundo y a cualquier persona que desee participar. Para esta integración no existen normas o reglas de acceso, sino que sólo depende de la incorporación y adaptación al juego. Está claro que el carnaval tiene sus propios criterios y rituales, pero es la integración de todos con todos lo que constituye la esencia misma del evento. Por consiguiente, aquí estamos hablando de una estructura de comunicación en red.

Su ambivalencia se extiende, asimismo, a otros puntos: en el contexto del carnaval, las personas asumen una doble función: son espectadores y son, a la vez, actores. Como ejemplo Bajtín emplea la noción de "risa", algo inherente al carnaval, que permite





describir esa participación ambigua: las personas que participan "dentro" del carnaval son tanto objeto como sujeto de risa. Por un lado, son observadores del espectáculo que sucede, son consumidores de toda la información que circula, pero son también parte integrante de este espectáculo (y de la información) experimentado por todos de forma más o menos sincrónica. Para Bajtín el carnaval, como núcleo de la cultura medieval, "no es la forma puramente artística del espectáculo teatral y, en general, no pertenece al dominio del arte. Está situado en las fronteras entre el arte y la vida. En realidad es la vida misma, presentada con los elementos característicos del juego. De hecho, el carnaval ignora toda distinción entre actores y espectadores. También ignora la escena, incluso en su forma embrionaria, ya que una escena destruiría el carnaval."² Estableciendo una analogía con las actuales estrategias telemáticas diríamos que los observadores son usuarios de la red, pero también creadores de esta propia red. Aquí reside la afinidad entre el carácter participativo, activo e interactivo del carnaval y de la red telemática.

Bajtín verificaba que "el carnaval no tiene ninguna frontera espacial"³. De forma similar, en el campo de datos de Internet, la ausencia de límites espaciotemporales y de un lugar real es suplida por la simulación de un espacio inmaterial, un hiperespacio caracterizado por la virtualidad y la temporalidad. Este espacio electrónico permite, a través de la sincronidad y ubicuidad de datos, la sustitución de la relación distancia-tiempo por la instantaneidad de la presencia. El dinamismo y la acción constituyen, así, el foco esencial de estos sistemas complejos, abiertos y pluridimensionales, en los que el usuario desempeña un papel fundamental. En el contexto de Internet, esta posición partícipe es potenciada, además, por el acceso libre a cualquier bit de información, que permite la

² *ibid*, p. 13

³ *ibid*, p. 13





superación de la unidimensionalidad del lenguaje analógico y de su vínculo con el sistema de estructuración lineal. La ruptura con los modelos de la cultura occidental de secuencialidad y centralidad del discurso o del texto puede ser considerada, por consiguiente, como una transformación inherente al proceso de digitalización y comunicación en red.

El modelo carnaval proporciona otro planteamiento singular acerca de la ambivalencia existente en la comprensión del concepto de realidad. Hemos constatado anteriormente que el carnaval, así como la red telemática, implica un fuerte dinamismo, que influye en la propia experiencia del medio o contexto. Este dinamismo se relaciona directamente con la noción de realidad, que se vuelve más flexible, mutable, virtualizable. Los situacionistas hablaban de la "sociedad del espectáculo" como una sociedad de las apariencias, dominada y manipulada por el poder. Aquí, esa "sociedad del espectáculo", de cierta manera, tiene la posibilidad de burlar el poder y transformarse en una sociedad que desestabiliza, relativiza, infringe y supera los límites de lo que se considera la noción de realidad y verdad. Según Bajtín, los ritos y espectáculos del carnaval presentaban una diferencia notable y básica con las formas establecidas de la sociedad, ya que "ofrecían una visión del mundo, del hombre y de las relaciones humanas totalmente diferente, deliberadamente no-oficial, exterior a la Iglesia y al Estado; parecían haber construido, al lado del mundo oficial, un segundo mundo y una segunda vida a la que los hombres de la Edad Media pertenecían en una proporción mayor o menor y en la que vivían en fechas determinadas. Esto creaba una especie de dualidad del mundo."⁴ "Esta visión, opuesta a todo lo previsto y perfecto, a toda pretensión de inmutabilidad y eternidad, necesitaba manifestarse con unas formas de expresión dinámicas y cambiantes (proteicas),

⁴ *ibid*, p. 11





fluctuantes y activas. De allí que todas las formas y símbolos de la lengua carnavalesca estén impregnadas (...) de la comprensión de la relatividad de las verdades y de las autoridades dominantes."⁵ El carnaval, así como la red telemática, son ejemplos claros de la pluralidad de realidades y de la tendencia a su desintegración en un espacio virtual (virtual, entendido como suspensión de lo real). Es un espacio-tiempo cuya experiencia fluida y lúdica potencia el sentido de ubicuidad.

Vinculada a la idea de inestabilidad de la realidad, damos con la metáfora de la máscara. La máscara, como una figura propia del carnaval, también posee un factor de ambivalencia: oculta y revela a la vez. La máscara es el objeto que permite ocultar o disimular a quien la lleva puesta. La persona que está tras la máscara es prácticamente una persona anónima, a pesar de poder ser reconocida por el tipo de máscara que utiliza. Por otro lado, es por la selección del tipo de máscara por lo que el enmascarado se revela. La máscara puede ser empleada como metáfora de la relatividad del ser, que afecta al concepto de identidad y de equivalencia entre mente y cuerpo, entre el mundo personal subjetivo y el mundo exterior inasequible. La máscara juega constantemente con esta contradicción; como considera Bajtín, está relacionada con la metamorfosis, la transformación o la ruptura con los límites impuestos por la naturaleza.

Algunas formas muy difundidas en Internet, como son los chats, los MUDs (Multi User Dungeon) o las ciudades o plazas virtuales, podrían ser consideradas como plataformas para el desarrollo de la estética de la máscara. Las tecnologías de las redes telemáticas y de la realidad virtual posibilitan la exploración, por parte de los artistas, de otras dimensiones de ubicuidad, como por ejemplo la telepresencia. Por un lado, los actuales sistemas telemáticos y telerrobóticos permiten crear dobles virtuales, cambiar la forma o

⁵ ibid, p. 16





dar vida a diferentes personajes, con los cuales pueden actuar en el ciberespacio. Además, permiten al usuario teletransportar sus clones virtuales, controlarlos a distancia y animarlos en tiempo real, de manera que realicen sus ciberperformances. Los temas del desdoblamiento de personalidad y la relación sujeto-cuerpo ganan una perspectiva inusitada con la posibilidad del clonado virtual. Ejemplares para estas manifestaciones son las performances telemáticas de Stelarc, en las que la tecnología funciona como medio de enmascaramiento o de liberación del sujeto.

En sus conocidas acciones conectadas a Internet, como "Fractal Flesh" o "Stimbod", Stelarc propone la utilización del cuerpo como objeto y como sujeto. El cuerpo pasa a ser un anfitrión de otros cuerpos y agentes remotos. En sus palabras, "un cuerpo que puede transferir su conciencia y su acción a otros cuerpos o fragmentos de cuerpos en otros lugares. Una entidad operadora alternativa que está espacialmente distribuida, pero electrónicamente conectada."⁶ Su propuesta consiste en transformar el cuerpo no en un lugar de inscripción, sino en un medio para la manifestación de agentes remotos. Este tipo de acción cambiaría también la propia concepción de Internet. Según Stelarc, Internet puede llegar a estructurarse de tal forma que permita escanear, seleccionar y establecer la interfaz con grupos de cuerpos on-line en tiempo real. Internet se convertiría, por ende, no sólo en un medio de transmisión, sino también en un "modo de transducción, que afectaría la acción física entre cuerpos". "El espacio electrónico se transformaría en un ámbito de acción, más que de información", concluye Stelarc.

Estaríamos, por consiguiente, hablando de un modelo muy próximo al de carnaval, en el que el cuerpo deja de ser una entidad cerrada y privada para pasar a ser algo abierto,

⁶ Stelarc. "Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias", in: Claudia Giannetti (ed.). *Ars Telematica. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. Barcelona, L'Angelot, 1998, p. 132





expansivo, público. Bajtín apuntaba a la concepción particular del "todo corporal" y de la superación de sus límites en el carnaval: durante el carnaval, las fronteras entre el cuerpo y el mundo, y entre los diferentes cuerpos, son completamente diferentes a las establecidas por los preceptos clásicos y naturalistas. Este cuerpo carnavalesco, el cuerpo enmascarado, nos sirve de metáfora para el cuerpo conectado a la red, ya que pone de relieve la pérdida de la identidad "natural" y -lo que es más significativo- señala a la posibilidad de adoptar múltiples identidades, como el cuerpo anfitrión de Stelarc. En el carnaval, así como en las ciberactuaciones, las personas, sus cuerpos, se convierten en campo de acción, de manipulación y de transformación.

Aquí tratamos el último tema referente al modelo carnaval: la relación que permite establecer entre arte y contexto. Está claro que este tipo de entrega total, en un ambiente que también es global y envolvente, significa una relación cada vez más estrecha entre arte y entorno: un objetivo perseguido, como sabemos, por una serie de artistas de nuestro siglo, principalmente a partir de la segunda mitad.

Uno de los artistas que ha investigado de forma más *sui generis* este vínculo ha sido Helio Oiticica. Asimismo, su obra se adecúa perfectamente a la metáfora del carnaval y al complejo vínculo plurimedial entre la doble aportación del sujeto al proceso (como espectador y como partícipe), la comunicación interpersonal, la desestabilización de la realidad y la función de la máscara. Sus teorías y escritos sobre el arte son parte de su producción artística y ambos deben ser entendidos como actividades inseparables y constituyentes de un sistema más amplio de creación, una especie de "programa en progreso". Éste debería conducir a un sistema propio del arte que abarcaría y conectaría todos los niveles, desde el objeto al cuerpo, de la música a la arquitectura: una "totalidad ambiental", que une lo "dado" y lo "construido", la naturaleza y la cultura. Especialmente





interesantes para nuestro tema son las propuestas que Oiticica empieza a elaborar a partir de principios de los años sesenta, y que culminan en la serie de obras denominadas Parangolé (1964). Se trata de trajes, capas o estandartes para llevarlos puestos, bailar, relacionarse con otros y con el entorno. El espectador se transforma en centro y, vestido, debe "realizar" la obra (acción) y a la vez "ser" la obra (su núcleo). Oiticica considera Parangolé como una "estructura-acción" que requiere la participación corporal directa: el acto de vestirse la obra implica, según el artista, una transmutación del espectador. "La creación de la 'capa' implica no sólo la cuestión de considerar un 'ciclo de participación' en la obra, es decir, un 'asistir' y un 'vestir' la obra para su completa visión por parte del espectador, sino también la de abordar el problema en el espacio y en el tiempo."⁷ "El Parangolé revela entonces su carácter fundamental de 'estructura ambiental', y posee un núcleo principal: el 'participador-obra', que se divide en 'participador' cuando asiste y en 'obra' cuando se asiste desde fuera en este espacio-tiempo ambiental. Estos núcleos participador-obra, cuando se relacionan en un determinado ambiente (en una exposición, por ejemplo), crean un 'sistema ambiental' Parangolé, que a su vez podrá ser asistido por otros participantes desde fuera."⁸ Bajtín decía, refiriéndose al ambiente del carnaval, que era "el mundo nuestro que se convierte de improviso en el mundo de otros." En el caso de Oiticica, el acto de vestir el Parangolé representa este "situarse en" (otra realidad, otro entorno, etc.), actuar desde dentro del sistema en un sistema más amplio externo, en el que participan otros observadores.

En consecuencia, Oiticica se posiciona en contra del propio sistema establecido del arte. En un manifiesto de junio de 1966, él define su "anti-arte" como un complemento de la

⁷ Oiticica, "Notas sobre el Parangolé", in: VV.AA. Hélio Oiticica. Barcelona, Fundació Antoni Tàpies, 1992, p. 93

⁸ *ibid*, p. 96





necesidad colectiva de una actividad creadora latente, que sería motivada de una forma determinada por el artista: "Quedan sin validez las posiciones metafísicas, intelectualistas y esteticistas: no existe la propuesta de 'elevar al espectador a un nivel de creación', a una 'meta-realidad', o de imponerle una 'idea' o un 'modelo estético' que corresponda a aquellos conceptos de arte, sino darle una sencilla oportunidad de participación para que 'encuentre' algo que quiera realizar."⁹ Para Oiticica, la obra del artista sólo tiene sentido y se completa ante la actitud de cada participante, que él denomina "participador": algo ha sido previsto por el artista, pero los significados que se le dan son posibilidades previstas suscitadas por el espectador y que aparecen a partir de su participación.

Es muy poco probable que Oiticica conociese a Bajtín, y mucho menos su teoría del carnaval. No obstante, ambas propuestas son totalmente complementarias. Oiticica recupera el elemento de la capa y del traje propios del carnaval, así como de la danza y de la actuación pública colectiva, y desarrolla su "sistema anti-arte" basado en la participación dialéctico-social (signo de protesta contra el sistema), la participación lúdica (juegos, ambientes, apropiaciones), la participación en el entorno (actuación pública, en las calles), generación de un red de participación colectiva (vestir capas y bailar en grupo), es decir, un sistema de participación total que no se reduce al puro mecanismo de actuar o seguir las pautas preestablecidas por el artista. Oiticica busca, en definitiva, una comunicación a gran escala, un sistema en el que las personas puedan captar, generar, experimentar e interconectarse. No estamos, por consiguiente, muy lejos del ideal del network telemático, de sus formas de interactividad y de la transformación del usuario en partícipe de la obra.

⁹ *ibid*, p. 100





Paralelamente al modelo carnaval, nos queda por apuntar otro modelo, que no debe ser considerado exactamente como una alternativa, sino más bien un complemento pragmático que se refiere de forma específica al sistema telemático. Se denomina Lampsacus y es una propuesta de comunicación en red y de cambio de las perspectivas para las relaciones interhumanas. Esta propuesta ha sido formulada por el científico alemán Otto Rössler¹⁰. En unos tiempos en que Internet ya se ha convertido en una moda, los intentos de discurrir sobre su funcionamiento y posibilidades son innumerables y propagan una retórica agotadora. Rössler, no obstante, consiguió definir la red con pocas y acertadas palabras: "Internet es una bomba". Pero matiza: "Se trata de una bomba buena, de un regalo. Y recibe el nombre de Lampsacus. Lampsacus es la segunda Internet del futuro, la Internet gratuita."¹¹ Lampsacus no sólo se transformaría en la "ciudad natal" de todo mundo que estuviese conectado, sino que sería el espacio en el que todos y todas las culturas disfrutarían de los mismos derechos.

Según la propuesta de Rössler, Lampsacus debe ser un gran centro de formación, de cultura, de láser, en el que las personas puedan acceder a toda información existente en el mundo, hacer arte o divertirse de forma gratuita. Lampsacus sería el medio de supervivencia y también el medio que aseguraría el futuro de la mayoría de los seres humanos, principalmente el de los jóvenes, frente a las amenazas de la próxima guerra o de la próxima catástrofe ecológica. Y esto porque Lampsacus sigue la filosofía insubordinada del "gran artista del siglo XXI" -como Rössler considera a Gandhi-, que se resume en la frase emblemática: "Imagina que empieza la guerra y que nadie participa."

¹⁰ Rössler, Otto E. "Una utopía realmente factible", in: *Ars Telematica*, op.cit., pp. 17-18

¹¹ *ibid.* p. 18





Lampsacus es ciertamente un modelo de gran inspiración: en la actual fase de creciente descrédito de los discursos de libertad -un distanciamiento de los idealismos que quiere presentarse como proceso de ruptura, pero que, coincidiendo con Lyotard, "sospechamos que es más una manera de olvidar o de reprimir el pasado, es decir, de repetirlo, que una manera de superarlo"¹² -, una aportación que esté íntimamente relacionada con nuestra condición inmediata de seres sociales siempre debe ser acogida con atención. En los sistemas cada vez más complejos e inexorables que nuestra sociedad postindustrial está continuamente generando, las soluciones altruistas e inteligibles -como Lampsacus- llegan a parecernos una mezcla entre ingenuidad, locura y disparate. Usando las palabras de Lyotard: "(...) la exigencia de simplicidad aparece en general, hoy en día, como una promesa de barbarie."¹³ En la actualidad, el propio término "Internet" empieza a adquirir esta connotación genérica y a la vez ambigua. Como apuntaba Umberto Eco en su controvertido libro *Apocalípticos e integrados*, "si la cultura es un hecho aristocrático, cultivo celoso, asiduo y solitario de una interioridad refinada que se opone a la vulgaridad de la muchedumbre (...), la mera idea de una cultura compartida por todos, producida de modo que se adapte a todos, y elaborada a medida de todos, es un contrasentido monstruoso."¹⁴ Está claro que el modelo de telecomunicación abierto y ramificado de la red puede llegar a desestabilizar (como en el modelo carnaval) la estructura jerárquica y de poder de nuestra sociedad, y en consecuencia también subvertir el elitismo cultural, en la medida en que se constituye como un (ciber)espacio en el que todos parecen poder disfrutar, en un principio, del mismo status como usuarios. Por consiguiente, dependerá preponderantemente -como en el modelo carnaval o en el de Lampsacus- del acceso

¹² Lyotard, Jean-François. *La posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona, Ed. Gedisa, 1996 (6ª ed.), p. 90

¹³ *ibid*, p. 92

¹⁴ Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, Tusquets Ed., 1995, pp. 27-28





amplio e igualitario de todas las sociedades a este medio. Desde nuestra perspectiva actual, el logro (o la voluntad de lograr) de este propósito es extremadamente remoto.

