

Emulación vs. desaparición: *Agrippa (a book of the dead)* + preservación del relato

Romano Ponce Díaz¹

Jorge Arturo Chamorro Escalante²

Mediante la perspectiva transdisciplinar de los estudios visuales, en el presente texto se aspira a abordar y reflexionar en torno a las manifestaciones del arte contemporáneo y cómo sus circuitos políticos de comercio se han visto transformados a consecuencia de la aparente democratización de las tecnologías de reproducción, tomando como caso específico lo sucedido en 1992 con el libro de artista: *Agrippa (a book of the dead)* de Dennis Ashbaugh y William Gibson. La mencionada pieza consistió en un poema

-
- 1 Maestro en Estudios Visuales y doctorando en Arte y Cultura por parte del DIAC del CUAAD de la Universidad de Guadalajara. Prófugo del Diseño Gráfico, en 2013 obtiene mención honorífica en la Maestría en Estudios Visuales de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México por su investigación académica enfocada a la producción artística de videojuegos como objetos de narrativa audiovisual.
 - 2 Doctor en Etnomusicología, profesor-investigador de tiempo completo en el CUAAD de la Universidad de Guadalajara, fundador de la Maestría en Etnomusicología. Coordinador del Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura, por el Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Guadalajara.

de 300 líneas, almacenado en un disquete de 3.5”, el cual estaba programado para encriptar y destruir el poema una vez que había sido leído. Tal disquete estaba dentro de un libro de artista, obra de Ashbaugh, cuyas páginas estaban tratadas con materiales fotosensibles, aspirando a la degradación paulatina de su contenido. A las pocas horas de haberse presentado la pieza, por medio de hackeo y sabotaje, diversos personajes evitaron la desaparición digital de la pieza de arte, rompiendo con la intención efímera de la misma, cuestionando nuestra relación con la tecnología, la apropiación, el mercado y el arte.

Desde la masificación y expansión de la imprenta, las cintas de audio y video domésticas, dispositivos de almacenaje digital, y demás sistemas de producción, reproducción y difusión de la imagen, entendiendo a la imagen como aquellas visualidades manufacturadas (Berger, 1977), se ha barrenado el concepto de objeto original, planteando dudas sobre la mistificación de los objetos artísticos, al generar fenómenos transformativos, tales como la apropiación, modificación y alteración de piezas artísticas por parte de individuos ajenos a la intención autoral primigenia de tal pieza.

Con el uso de la tecnología cotidiana, diversos individuos y colectivos, ajenos a los circuitos detentores del poder político y económico del arte occidental, se han visto empoderados al ser capaces de adquirir un sinnúmero de manifestaciones artísticas, transformándolas, re-produciéndolas y transmitiéndolas, es decir, apropiándose del arte para generar cultura visual. Tales manifestaciones son conocidas comúnmente como *remixes*, *covers*, réplicas, *mods*, macros, *bootlegs*, parodias: apropiaciones, las cuales provocan fisuras en los circuitos homogéneos de producción, apreciación y crítica del arte en Occidente, ya que, si individuos anónimos son capaces de reconfigurar el discurso artístico, se pone en duda el aura y mistificación del artista clásico frente al artista posmoderno, y por lo tanto, los mecanismos del mercado del arte se ven tambaleantes frente a las paradojas de sus propios supuestos.

El papel del arte en el mundo posmoderno y la tendencia práctica de la apropiación de la obra

Sin duda, uno de los aspectos que se advierten con frecuencia en el mundo del arte occidental contemporáneo es la obra individual en oposición a la obra comunitaria, con mayor incidencia el uso de recursos técnicos que le permiten

al artista posmoderno copiar, transferir, plagiar, duplicar, hackear o digitalizar, lo cual se basa en una versión novedosa, mejorada o deformada de otra obra de arte. Las nuevas versiones de una obra pueden entenderse en términos técnicos como la recreación de una obra respetando la estructura original y la concepción básica, pero que admite adaptaciones o mejoramiento.

Desde el punto de vista del mercado de la obra de arte en el mundo occidental contemporáneo, global o posmoderno, copiar, transferir, reinterpretar a la nueva versión es la apropiación de la obra, de autor anónimo o conocido, con la finalidad de ofrecer un producto re-elaborado para su explotación comercial en formatos diversos o medios tecnológicos diversos.

El recurso de copiar, duplicar o reinterpretar otra obra puede implicar la modernización, una nueva versión del modelo original, como en el caso de las representaciones plásticas de Dennis Ashbaugh del libro de artista *Agrippa (a book of the dead)*, bien sea con una nueva instrumentación o mediante los recursos de la tecnología y, especialmente, cuando el producto ofrecido como una segunda versión se da en un contexto distinto a la procedencia original. Se puede hablar de la modernización cuando aparece el recurso de la duplicación, que bien puede coincidir con el inicio de las nuevas tecnologías del mundo posmoderno si consideramos que dicha reinterpretación presupone un proyecto de comercialización de una obra para su explotación en el mercado del arte.

La apropiación del arte bien puede estudiarse desde el punto de vista de los bienes culturales. Karl Polanyi (1968) explica desde la antropología de la apropiación y la economía, que existe una acción racional de los fines y los medios. Éstos se definen como el acto de apropiación de cualquier cosa para servir a un fin, bien sea por virtud de las leyes naturales o por virtud de las leyes de algo que está en juego. Polanyi entiende que la lógica de la acción racional de todos los medios y fines concebibles cubre una infinita variedad de intereses humanos que se encuentran en el sistema del mercado, en donde la economía es incorporada a instituciones que ofrecen un abanico de elecciones individuales para dar surgimiento a movimientos que constituyen un proceso económico. Según Polanyi, esto se logra mediante la generalización del uso del precio del mercado, así, todos los bienes y servicios, incluyendo trabajo y capital, se obtienen mediante la compra dentro del mercado y tienen, en consecuencia, un precio, por lo que todas las formas de ingreso se derivan de la venta de bienes y servicios.

Sin duda que la razón de un bien cultural como la obra de arte individual, es conquistar un lugar en el ámbito de la oferta y la demanda, es decir, lograr mejores ventas, llegar a las personas de manera masiva y lograr su aceptación, pero además, el cobro del precio establecido en el mercado.

Las tendencias de apropiación, revitalización y globalización se han venido discutiendo en el discurso académico de la antropología del arte desde fines del siglo xx. A partir de ello, se puede entender que la obra de arte en los tiempos que vivimos es un tráfico complejo de bienes culturales, dinero y medios, el cual se encuentra enraizado en la naturaleza de la revitalización de una obra a través de la apropiación (Feld, 1994), este último concepto se puede entender en dos sentidos: como tendencia práctica o como tendencia estética. De acuerdo con Nicola Abbagnano (1998), la primera, entendida como empuje habitual de acción, se dirige a la modificación; mientras que la tendencia estética tiende hacia la representación simbólica de lo esencial.

Desde esta perspectiva, se puede entender a la apropiación como tendencia práctica, como acción preconcebida o planeada hacia la duplicación más que a la representación. La apropiación de la obra de arte tiene un carácter dual, es como entender un doble propósito en dos líneas de interés, esto es, una línea de admiración hacia una obra o hacia una tradición artística, bien sea como reconocimiento, veneración o respeto, una línea que provoca cierta conectividad, creatividad e innovación. En este sentido, con frecuencia nos encontramos con ciertos proyectos artísticos que son proclives a la búsqueda de las “herencias culturales”, o bien, se enfocan en reproducir y expandir las identidades. La segunda línea de interés o propósitos del carácter dual de la apropiación es la contraparte simbólica de poder, control y dominación, es decir, una fuente básica de asimetría entre mercancía y propiedad de las obras de arte. En síntesis, apropiación quiere decir que el cuestionamiento “¿de quién es la obra?” se sumerge, suplanta y revierte en la afirmación “del que la posee”.

El carácter dual de la apropiación se puede advertir en múltiples historias del mundo moderno, especialmente en la experiencia de la relación entre los portadores de una tradición y los intérpretes de ésta, por ejemplo, cuando un intérprete contribuye a la fama, ganancias y reconocimiento o prestigio de un creador o un portador de la tradición; ambos se pueden dar a la tarea de trabajar en un proyecto conjunto, en donde el intérprete utiliza muchos aspectos del estilo original del portador de la tradición. Con frecuencia, el intérprete refiere que admira e idolatra al portador de la tradición y su deseo, por lo tanto, es re-

gistrar la obra de arte con el viejo estilo, para hacer patente la deuda que tiene la industria cultural con la tradición. Para esta parte, las reinterpretaciones o duplicaciones (dirigidas a otras generaciones que no pertenecen a la cultura o a la misma generación) no solamente incorporan el estilo viejo, sino también los recursos del intérprete, así como la nueva instrumentación. Una vez apreciado el producto de esta colaboración conjunta, el portador de la tradición, por lo general, expresa que le gusta la nueva versión, y expresa su admiración por la seriedad con que trabaja el intérprete y el deseo de adoptar una tradición.

En la relación entre intérprete y portador de la tradición, hay un cierto engaño, una apropiación intencional o una arrogancia cultural, ya que para algunos el tributo pagado por intérprete al portador de la tradición, pareciera hablar de cierto afecto del intérprete hacia el portador de la tradición, pero en realidad es al valor económico que representa, en el sentido de que las ventas de los objetos derivados, así como los probables contratos adquiridos, fueron en gran medida una ayuda gratuita de publicidad de parte del intérprete, quien además es el gestor de los nuevos escenarios y el nuevo mercado. Sin embargo, es claro que la recompensa económica y el reconocimiento del estatus artístico se vierte con mayor peso hacia el intérprete que al portador antiguo.

Frente a todo esto, el cuestionamiento básico es el siguiente: ¿cómo se puede evaluar un tipo de negocio o venta, donde el producto creativo original ofrecido por el portador de la tradición es apropiado en un intercambio de respeto simbólico y posiblemente algo menos, mediante el truco de un pago en recompensa en el mercado del arte?

Cuando ocurre tal pago en recompensa, se reproduce el patrón de dominación de mercado desde “arriba” (desde el grupo hegemónico) y se vuelve, en muchos casos, injusto para ciertos artistas y oneroso para los que representan al mercado.

Todos estos asuntos se vuelven particularmente ponzoñosos cuando observamos el escenario internacional del arte contemporáneo occidental, donde el contacto global con los medios, la consolidación de la industria cultural, aquella de enormes compañías que dominan las ventas mundiales y el control extensivo sobre el derecho autorral en las manos de algunas fuerzas empresariales, están experimentando un efecto regresivo en la comercialización de las habilidades y los estilos, así como del poder de la propiedad de la obra.

Como es bien sabido, ya se han iniciado estudios de la obra de arte, y que en materia de los estudios culturales y visuales, se insiste en la fuerza de los

medios de comunicación, en donde se puede advertir un “circuito simbólico”, generado como mercancía en diversos formatos digitales que se encuentran en internet, páginas web y todo un universo de *producción cultural mediática*. A partir de este ámbito, se debe reconocer la presencia del poder interno y externo a un grupo, o bien, a una red de practicantes y productores.

En todas las formas y procesos de apropiación práctica creativa, se puede advertir que algunas son más directas, otras menos directas, algunas están saturadas de arrogancia y vinculadas al control de los medios de producción, otras son más complejas y contradictorias. Se puede prevenir que, en los procesos de apropiación, hay un ciclo de revitalización de una obra, en el cual viene a incrementarse, en gran medida, con los aspectos de poder y control, porque la naturaleza de las empresas y su promoción es un tipo de arte que goza de la facultad de vender a gran escala. Estas fuerzas tienden a diseñar, fusionar e incorporar los materiales y los innovadores, los productos y las ideas, pero para estabilizarlos en los niveles de trabajo, talento e influencias, se advierten niveles en los cuales los apropiadores pueden manipular, de manera continua, para la recirculación de bienes culturales. Algo de esto se advierte en el caso de la apropiación del libro-objeto *Agrippa (a book of the dead)*, de Dennis Ashbaugh y William Gibson.

Aquel que lleva las voces de los muertos

Agrippa (a book of the dead) fue un libro-objeto realizado en 1992 por el artista Dennis Ashbaugh, el escritor William Gibson y editado por Kevin Begos Jr. Dennis Ashbaugh es reconocido por realizar representaciones pictóricas de virus de computadoras, ADN humano y redes informáticas, en las cuales explora el concepto de privacidad, ubicuidad y secuencia genética del ser humano, en el contexto del arte contemporáneo (Ashbaugh, 2016). William Gibson acuñó el término *ciberespacio* y, quien en la novela *Neuromancer* (Gibson, 1984), explorara los conceptos de interconectividad, soledad, vestigio, memoria, olvido e inmortalidad, en una sociedad con alto desarrollo tecnológico y enorme disparidad económica, convirtiéndose en un autor representativo del movimiento contracultura *ciberpunk* (Walsh, 2014).

El objeto físico de tal proyecto consistía de una caja de aspecto metálico, la cual contenía un volumen encuadernado. En las páginas se podían

apreciar, en grabados, representaciones de la secuencia de ADN realizados por Ashbaugh, los cuales acompañaban un texto autobiográfico de Gibson, en el cual narraba el proceso emocional de desenvolver el álbum fotográfico compilado por su padre, quien murió cuando él tenía seis años de edad (Gibson, 2014). Ahora bien, el texto tenía la particularidad de estar almacenado dentro de un disquete, colocado en un nicho, realizado por medio de cortes físicos en las hojas del libro. En tal disquete, además de encontrarse el poema y narrativa, se escondía un algoritmo (coloquialmente conocidos como virus) que destruía el texto a medida que se exploraba en un ordenador. Buscando colocar al lector frente a un dilema –en apariencia– irreversible: elegir entre conocer el relato contenido en el dispositivo, existiendo eventualmente únicamente en su memoria, o conservarlo en un “estado puro”, en una eterna momificación, existente en un limbo digital, ya que una vez abierto tal archivo, no podía detenerse su destrucción, ni podía copiarse, imprimirse o abrirse nuevamente; además de que las páginas físicas del libro fueron tratadas con químicos fotosensibles, los cuales aspiraban a que una vez expuesto a la luz, se acelerara el proceso de desvanecimiento de sus imágenes (“Agrippa” Exhibition to Open in Book Arts Gallery, April 23, 1993).

En palabras de su curador, Kevin Begos, sería el primer mito digital, el cual buscaría formular cuestionamientos en torno al tiempo, la memoria, la posesión y las políticas en torno al control de la información (Begos, 1992b). Agustín Bertí observa que, en sus distintas aristas, el proyecto *Agrippa* tiene el rasgo paradójico de intentar volver en una experiencia única e intransferible, a un medio digital que, desde entonces, se asumía y permitía una reproductibilidad técnica infinita (Bertí, 2010). *Agrippa* cuestionaba la idea de persistencia de los soportes analógicos, pero también la de los digitales, los cuales aspiran a una trascendencia sobre la naturaleza material de los objetos.

Como parte del discurso propuesto por el objeto artístico para la presentación de la pieza el 9 de diciembre de 1992, se realizó una transmisión conjunta en The Americas Society, en el centro cultural “The Kitchen” en Nueva York, en una tienda de la esquina de Lower East Side, en el Museo Michael Carlos de Atlanta, detrás del establo de una granja de ovejas en Australia, entre otros lugares de naturaleza similar (Begos, 1992a). Tal transmisión, para el año de 1992, era un hito social y tecnológico que buscaba retomar la tradición del relato tribal oral. Contrastando la naturaleza impredecible de las palabras, las imágenes, el lenguaje, el clima y el espacio, frente a la aparente

precisión, control y exactitud de la tecnología; abogando a que tal relación saliera de control.

Considerando tal presentación, como parte de la pieza podemos retomar la reflexión de Berti, quien señala que *Agrippa* busca dotar de “aura” al objeto artístico digital, ya que en la aparentemente imposible relectura del texto, en la intención del velado de la páginas, se configura el valor de culto “aurático” descrito por Walter Benjamin, similar a las esculturas sagradas que sólo podían verse en los momentos rituales (Berti, 2010).

El 10 de diciembre de 1992, en menos de 24 horas de que se realizara la transmisión, en el *Bulletin Board System*, o *BBS Mindvox* (lo que se podría equiparar con los antecesores de los foros de discusión del internet primigenio), apareció el archivo y texto hackeado de *Agrippa* y, subsecuentemente, tal archivo se distribuyó en la selva del internet. Eventualmente, en 2007, se encontró un video del evento de presentación masiva, grabado secretamente en The Americas Society y distribuido ilegalmente en internet. Tanto el hackeo del texto como la grabación ilegal fueron reivindicadas por el equipo de hackers “Templar, Rosehammer, and Pseudophred”, quienes publicaron el 10 de diciembre el siguiente texto:

Hacked & Cracked by
-Templar-
Rosehammer & Pseudophred

Introducción por Templar: Cuando escuché por primera vez de un libro electrónico por William Gibson...sellado en un ominoso tomo de código genético que se corrompe al tocarlo...que se encripta y destruye a sí mismo después de una lectura... vendido a 1,500 dólares... Supe que era una prueba, o un reto, que no debería pasar desapercibido. Como el reciente ruido en el internet muestra, así como muchos intentos por hackear el archivo... y la transmisión de la lectura... es el más reciente vellocino de oro, si así lo miran, de la comunidad de hackeo.

Ahora yo les presento, disculpándome con William Gibson, el texto íntegro de *Agrippa*. Obviamente no contiene los maravillosos grabados, y yo les recomendaría el que compraran el libro original [una versión más barata se encuentra disponible a 500 dólares]. Disfruten.

Y yo no les diré cómo lo hice. Nyah. (Templar, 1992).
[Traducción propia].

Igualmente, el 12 de diciembre de 1992 publicaron en el *BBS Mindvox*:

De: templar (Templar)

Posteado: Sáb, 12 Dec 1992 11:40:09 AM

Asunto: AGRIPPA

¡Sí, damas y caballeros, estoy orgulloso de presentar, tras mucha controversia, el texto completo de AGRIPPA de William Gibson primero a los usuarios de MindVox!

Búsquenlo en el directorio de subidas...

Disfruten...

—T.

Traducción de Berti (2010).

Agustín Berti sostiene que el 13 de diciembre, en ese mismo *BBS*, apareció una respuesta apócrifa atribuida a William Gibson, entre lo más notable que se señala es: “Sólo quería hacerle saber que el posteo esta mañana de mi trabajo protegido por copyright constituye una flagrante violación de las leyes internacionales. Seguí así. WG.” (Berti, 2010). Pero si nos referimos a los ensayos de William Gibson compilados en *Distrust that particular flavor* (Gibson, 2012), y poniendo especial atención a *My obsession*, Gibson señala que hasta finales de 1998 se vio obligado a abrir una cuenta de correo electrónico, además de recalcar su aversión frente a la idea de emplear el mismo.

En lo que respecta a la grabación, sin el conocimiento y consentimiento de los organizadores del evento de la presentación del libro-objeto, igualmente atribuida a Templar, Rosehammer y Pseudophred, y aparecida hasta 2007, se especula que fue realizada a partir del hackeo e intervención física del equipo de transmisión; hackeo en el que se colocó un grabador VHS en una de las cámaras del Americas Society. La grabación, de aproximadamente 60 minutos, se divide en tres secciones de 20 minutos aproximadamente, siendo la primera la entrevista al curador Kevin Begos, seguido de la exposición íntegra del texto digital de Gibson, y finalmente, la sección inconclusa de preguntas y respuestas con el curador, debido a que se puede inferir cómo un individuo se acerca a Templar y tiene que interrumpir abruptamente la grabación. Buscando preservar el discurso ciberpunk

seguido por Templar y asociados, actualmente el video se encuentra en su totalidad en *Youtube*, uno de los sitios que ha facilitado la propagación viral de diverso contenido y piezas audiovisuales (R. Templar, Pseudophred, 1992).

Es importante no perder perspectiva que para el año de 1992, no existían las facilidades tecnológicas que harían parecer a tal acto de hackeo como un acto cotidiano en el año en el que se expone la presente.

En 1993, con fragmentos del video grabado y distribuido clandestinamente, Rose Hammer y Templar realizaron una pieza de videoarte, titulado *RE: Agrippa*, a partir de una apropiación de la grabación *bootleg* (Rosehammer, 1993).

El 9 de diciembre de 2008, en el decimosexto aniversario de la presentación de *Agrippa*, la Universidad de California, el Maryland Institute of Technology in the Humanities y el Digital Forensic Lab de Maryland, presentaron un emulador³ que permite ejecutar las diversas réplicas digitales del texto de Gibson, generando un archivo digital a partir del disquete del coleccionista Allan Chasanoff. Reprodujeron en una computadora actual una pieza de *software* que simula ser una computadora Macintosh de 1992 y, con ello, recrear –o como el mismo concepto lo señala: emular– el texto y su destrucción (The Agrippa Files, 2012). Actualmente, se puede encontrar en la red, tanto el emulador como el archivo con el texto de Gibson, y experimentar tal narración como originalmente se prospectaba.

Considerando que la pieza de Ashbaugh y Gibson contiene sus propuestas y dilemas derivados de la intención explícita e implícita de los autores, nos puede plantear reflexiones particulares. A pesar de que en el gran contexto socio-histórico la llamada era digital es un estado tecnológico sumamente reciente, ya podemos presenciar la caducidad de muchos de sus productos, la rapidez con que sus artefactos se transforman en arcaísmos inoperantes, ya sea por la iteración tecnológica, el conjunto de elementos económicos y culturales del fenómeno que Baudrillard denominó como déficit técnico o fragilidad organizada, es decir, no se espera que los objetos duren, con la finalidad de que una nueva generación de objetos ocupe su lugar. Por lo tanto, los objetos no pueden escapar a la muerte (Baudrillard, 1970). Además de que, culturalmente, estamos frente

3 Los emuladores son programas informáticos que simulan ser máquinas tragamonedas, consolas de videojuegos o incluso ordenadores que actualmente se encuentran discontinuados y obsoletos, pero para que un videojuego pueda ser ejecutado en uno de estos emuladores, requiere ser transformado en un .rom o un .iso. Y como se mencionó anteriormente, tales roms o isos son considerados piratería, ya que son copias no autorizadas de una propiedad intelectual. Una incalculable pieza de *software* y relatos únicamente son accesibles por medio de emulación, es decir, ilegalmente.

a la convulsión que sucede cuando a individuos tecnológicamente ignorantes se les pone en contacto directo con alta tecnología. Se propagan, promueven y acrecientan acciones llenas de superstición, pánico y pensamiento polarizado. Lo que provoca que cada día resulte más impredecible vislumbrar en qué se derivará la disparidad económica y tecnológica en futuras generaciones.

Si bien es nebuloso el testimonio sobre la intención de Ashbaugh, Gibson y Begos de que los aspectos digitales de su libro-objeto fueran capturados por hackers, contrabandeados, mutados u olvidados en un escritorio hasta convertirse en un arcaísmo que sólo fuera del interés de antropólogos y lingüistas (Begos, 1992b), estamos frente a un fenómeno en que por encima de la intención del autor, son los receptores quienes realizan la labor de evitar la desaparición del objeto. El hackeo, contrabando, distribución y emulación digital nos plantean nuevas perspectivas sobre el concepto de reproducción, mimesis, preservación y conservación. Ya que si nos aproximamos a tales fenómenos de apropiación como fenómenos artísticos, nos encontraremos que no podemos hacer una separación entre forma y contenido; las apropiaciones son una forma de transcodificación en que el cambio de soporte expresivo del contenido del mensaje da lugar a una nueva relación entre el plano de la expresión y el plano del contenido (Kinkenber, 1996), por lo tanto, en la transición del *Agrippa* “primigenio” –a falta de un término más adecuado– al *Agrippa* “apropiado”, se dieron procesos que cambiaron la organización de contenido, la forma –soporte expresivo– y contenido –plano de contenido– del *Agrippa* “primigenio” y *Agripa* “emulado”. Aunque similares, son diversas entre sí, un espejo, la perfecta emulación que describe Michael Foucault, una semejanza sin contacto en que las cosas pueden imitarse de un cabo al otro del universo sin encadenamiento ni proximidad; la emulación es la gemelidad en espejo de las cosas (Foucault, 2010). Una gemelidad que borra la idea de original y réplica, ideas abordadas por Baudrillard desde la filosofía (Baudrillard, 1983), y Phillip K. Dirk desde la literatura, discutiendo que es imposible discernir de lo *original* y la *réplica*, ya que todo lo que vemos son *replicantes*, emulaciones.

La emulación del *Agrippa* “emulado”, abstraído e incluso insurgente frente a los circuitos comerciales y políticos del mercado del arte, muestra las fisuras de tal sistema. Ya que por medio de la re-producción y la apropiación se ha barrenado el concepto de objeto original, transformando la mistificación de los objetos artísticos. Ya que *Agrippa*, al ser apropiado y emulado, anula la valoración económica del objeto de arte, deja de ser una reliquia accesible a los elegidos privilegiados por el poder económico. Las particularidades de la obra pueden ser recreadas una

y otra vez, dejando en evidencia que la mistificación de los objetos arte, desde la hegemonía política, es el miedo al presente.

John Berger sostiene que el miedo al presente lleva a la mistificación del pasado, y directamente a la mistificación del arte, la cual es manipulada para preservar ideas de construcción social, ideas aristocráticas y plutocráticas sobre el consumo de la imagen (Berger, 1977). Si bien, buscando mantener una visión crítica y siendo conscientes de que la historia del arte hace un abuso del concepto del arte, apropiándose de los objetos y denominándolos como arte (Rabadán, 2017), ya sea para responder a dinámicas del mercado del arte, políticas o sociales, y muchas veces legitima objetos o fenómenos que permitan perpetuar a los mencionados, no deberíamos desviar nuestra mirada de un gran número de producción artística de la que no nos hacemos responsables. No podemos olvidar que el fenómeno artístico se permite, y nos permite, regresar a las preguntas fundamentales, y, en tal función, podemos encontrar el valor artístico en *Agrippa* “emulado”. *Agrippa* ahora es libre de la momificación y de la desaparición, en lo que su mismo autor acuñó: el *ciberespacio*.

Pero si algo nos ha mostrado *Agrippa*, es que las voces de los muertos, la memoria, el vestigio, muchas veces son más fuertes y persistentes que cualquier intención artística, algoritmo digital, virus de computadora o incluso la fuerza del sol. Y a pesar de que eventualmente morirá el planeta, se apagarán las estrellas y el universo colapsará ante la entropía, existirán aquellos que de forma material o inmaterial insistirán en conservar y transmitir aquella voz que se repite en cada generación, en cada ciclo y en cada persona, la voz de los muertos y sus historias.

Referencias bibliográficas

- Abbagnano, N. (1998). *Diccionario de Filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica.
- “Agrippa” Exhibition to Open in Book Arts Gallery (1993). Disponible en <http://www.centerforbookarts.net/exhibits/archive/workdetail.asp?workID=747>.
- Ashbaugh, D. (2016). *Dennis Ashbaugh*. Disponible en: <http://dennisashbaugh.com/bio.html>.
- Baudrillard, J. (1970). *El sistema de los objetos* (Francisco González Aramburu., Trans.). Ciudad de México, México: Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulation*. Reino Unido: Semiotext[e].

- Begos, K. (1992a). *The Transmition* [Press release].
- _____ (1992b). *William Gibson, Dennis Ashbaugh, AGRIPPA (A Book of the Dead)* [Press release].
- Berger, J. (1977). *Ways of Seeing*. Reino Unido: Penguin Group.
- Berti, A. (2010). AGRIPPA: EL SOPORTE Y LA REPRESENTACIÓN DE LA MEMORIA. *Representaciones*, 6(1): 5-28.
- Feld, S. (1994). *Notes on World beat* (Charles Keil & Steven Feld Eds.). Chicago: The University of Chicago.
- Foucault, M. (2010). *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. (Elsa Cecilia Frost, Trans.). México: Siglo XXI.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. Canadá: Ace Book.
- _____ (2012). *Distrust That Particular Flavor*. United States of America.: G.P. Putnam's Sons.
- _____ (2014). *William Gibson Talks Cyberpunk, Cyberspace, and His Experiences in Hollywood/Interviewer: J. Walsh*. Vice UK, United Kingdom. Disponible en https://www.vice.com/en_us/article/bn5k5m/william-gibson-interview-399.
- Kinkenberg, J. M. (1996). *Précis de sémiotique générale*. París, Francia: Éditions du Seuil.
- Polanyi, C. (1968). The Economy as Instituted process. *The Sociology of Economic Life*, 122-142.
- Rabadán, M. E. (2017). *Seminario Tématico: Metodologías de estudio del Arte*. Seminario. Universidad de Guadalajara. Guadalajara Jalisco.
- Rosehammer, Templar. (1993). *RE: Agrippa*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=J9s3HIsWZyc&t=11s>.
- Templar. (1992). *Hacked & Cracked by -Templar- Rosehammer & Pseudophred*. En *The Agrippa Files: The UC Santa Barbara Transcriptions Project and University of California, Santa Barbara*. Disponible en <http://agrippa.english.ucsb.edu/templars-introduction-to-the-first-online-copy-of-gibsons-agrippa-poem-1992item-d44-transcription>.
- Templar, Rosehammer, Pseudophred. (1992). The "Transmission" of AGRIPPA, Dec. 9, 1992, at the Americas Society. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=drPpULTypt4>.
- The Agrippa Files. (2012). *The UC Santa Barbara Transcriptions Project*. Disponible en: <http://agrippa.english.ucsb.edu/templars-introduction-to-the-first-online-copy-of-gibsons-agrippa-poem-1992item-d44-transcription>]

Walsh, J. (2014). William Gibson Talks Cyberpunk, Cyberspace, and His Experiences in Hollywood. Disponible en: https://www.vice.com/en_us/article/william-gibson-interview-399.