

## El arte de tiempos y espacios perdidos

—  
Francisco de León

*When you hear sweet syncopation  
And the music softly moans  
T'ain't no sin to take off your skin  
And dance around in your bones*

— TOM WAITS

*El arte contemporáneo se dedica precisamente a esto:  
a apropiarse de la banalidad, del deshecho, de la mediocridad,  
como valor y como ideología.*

— JEAN BAUDRILLARD

En 2007 se estrenó en Youtube *Proyecto Prometheus*<sup>1</sup> un interesante cortometraje en el cual se toca el tema del avance de los medios en los últimos años y su impacto en la cultura Occidental. A través de un avatar del célebre autor norteamericano de ciencia ficción Philip K. Dick (el cual supuestamente habla desde un lugar desconocido en el año 2051), este interesante falso documental (*mockumentary*, como se conoce en inglés), explora algunos de los avances tecnológicos más relevantes de las últimas décadas y juega a “predecir” posibles impactos y transformaciones debidas a estas tecnologías. Muchas de dichas predicciones han resultado, al paso del tiempo, ciertas; lo cual muestra no que los autores del corto puedan ver el futuro, sino que supieron leer su presente y de ahí establecer diagnósticos y escenarios posibles. Se muestra el cómo supuestamente unas compañías de cómputo compran a otras y el cómo desaparecen medios tradicionales como el diario o la televisión para dar paso a la lectura en pantallas planas de plástico y a la televisión vía red.

Pero de todos los conceptos que el cortometraje lanza, hay uno que sirve especialmente para los motivos de este trabajo: “el prosumidor”.<sup>2</sup> El término se refiere a la capacidad que tiene un individuo de generar materiales para la red, así como de consumir los producidos por otros. La idea es sin lugar a dudas importante, ya que actualmente el blog, las redes sociales como Facebook y Twitter, Pinterest, Instagram y un largo etcétera se han convertido no sólo en foros de expresión de la cotidianeidad (aunque esta siga siendo su principal función), sino en sitios de experimentación (o pretensión, tal vez) artística.

A la par de ellos, se han establecido nuevas plataformas de distribución de contenidos que son usadas no sólo por artistas *amateur*, sino por artistas consagrados de gran variedad de disciplinas, y es que los medios de distribución tradicionales parecen servir a inte-

reses puramente comerciales que limitan la creatividad de los individuos y que, también reducen profundamente las ganancias que el artista pueda obtener por su trabajo.

Finalmente, el desarrollo de paqueterías de edición de fotografía, audio y video, así como el bajo costo de los materiales de producción en nuevos formatos (cámaras, memorias digitales, etcétera) aumentan el acceso general a los medios y la cantidad de producciones elaboradas cada año. Lo fragmentario, lo breve, lo libre parecen ser las consignas fundamentales de formas de expresión con las cuales se anuncia en ocasiones: se ha alcanzado el ideal de democratización de los medios masivos, pues cualquier persona de cualquier lugar del mundo tiene acceso a todos los contenidos posibles y puede también presentar obras propias a gran cantidad de público. Pero la marea de información y contenidos parece pronto haber sobrepasado la capacidad de acceso de los usuarios y aquello que resultaba creativo y novedoso en su primera aparición, es pronto desplazado por infinidad de nuevos materiales, lo cual forma una cadena que parece extenderse al infinito.

Cuando en 1999, Napster entró en funcionamiento por primera vez, poco se podía imaginar los alcances del movimiento que desde ahí se generaría. Al compartir archivos, la piratería sería apenas el comienzo. Ante los intentos por parte de grandes corporativos por desaparecer mecanismos que disminuyen profundamente sus ganancias, surgen nuevas formas de producción y finaciamiento como el *crowdfunding* y organizaciones como Creative Commons los cuales permiten no sólo que el público invierta en trabajos que son de su interés (en el primer caso), sino que dan paso también a conservar los derechos de una obra sin que ello afecte la libre difusión de la misma (labor que promueve Creative Commons).<sup>3</sup> Las plataformas han cambiado, el *Prosumer* ha hecho su entrada al mundo y, con él, se generan nuevas formas de discursividad. Tal es

---

1. <[www.youtube.com/watch?v=aD4XtZqJu-U](http://www.youtube.com/watch?v=aD4XtZqJu-U)>. [Consulta: 5 de septiembre de 2013].

2. *Prosumer*, por su nombre en inglés.

---

3. Dicha información puede conocerse de manera más amplia en el documental de libre descarga *Good copy, bad copy* (2007). Disponible en <[www.goodcopybadcopy.net/](http://www.goodcopybadcopy.net/)>. [Consulta: 7 de septiembre de 2013].

el caso, por ejemplo, de “Nollywood”, nombre con que se conoce a la industria fílmica de Nigeria (misma que es la más productiva del mundo), o bien, una serie de ejercicios literarios contruidos especialmente para la lógica estructural del ciberespacio (como la llamada “tuitertura”).

Cabe entonces preguntarse por el rumbo que tomarán las manifestaciones artísticas digitales y, más propiamente, las elaboradas para su distribución en internet. Pero no sólo por su rumbo, sino por las operaciones bajo las cuales se desempeñan y el cómo afectan las formas artísticas hasta ahora tradicionales, así como los cambios que pueden operar en la percepción de las obras en cuestión.

### CUERPO QUE ES MUCHOS CUERPOS

Una cualidad que caracteriza el mundo contemporáneo es la fragmentación. En un momento en que abunda la información, misma a la cual se puede acceder prácticamente desde cualquier sitio y en cualquier momento en que la inmediatez marca el ritmo imperante, lo extenso parece no tener cabida. La escritura del “Estado” en Facebook o los 140 caracteres de Twitter delatan en gran medida esta característica tan esencial para los medios digitales. Lo mismo el video de Youtube: entre más breve y contundente sea, más vistas se aseguran. En lo que se refiere al arte, el culto a lo viejo, la necesidad de armar un discurso a partir de reasaltar fragmentos de una obra ajena (a veces propia) ya terminada, lo referencial y lo breve son también parte de este modo de proceder. No se trata todo lo anterior de un mero recurso en voga, pues desata toda una serie de discusiones y consideraciones sobre las que vale la pena reflexionar.

### REALIDAD

La realidad aparentemente rodea el arte contemporáneo. Por todas partes se pueden escuchar afirmaciones acerca de que tal o cual película está basada en hechos reales, o que bien su estilo “casi documental” le conecta con el mundo en su más honda crudeza. Se dice también que determinadas formas de las artes visuales y la plástica incorporan elementos de la vida cotidiana descontextualizándolos; o bien que tal o cual *performance* abarca determinado tema social procurando una reflexión profunda acerca del mismo. Pero, cabe preguntar ¿qué expresan esos modos de realidad?, ¿reflejan y expresan una visión acertada del mundo? Y es que muchas obras parecen abarcar más la espectacularidad que la reflexión y parecen centrarse más en perturbar que en conmovir. En el caso del cine, según lo observa Jean Baudrillard:

El cine actual ya no conoce ni la alusión, ni la ilusión: lo conecta todo de un modo hipertécnico, hipereficaz, hipervisible. No hay blanco, no hay vacío, no hay elipsis, no hay silencio; como no lo hay en la televisión, con la cual el cine se confunde de una manera creciente a medida de que sus imágenes pierden especificidad; vamos cada vez más hacia la alta definición, es decir, hacia la perfección inútil de la imagen. Que entonces ya no es una imagen a fuerza de producirse en tiempo real. Cuanto más nos acercamos a la definición absoluta, a la perfección realista de la imagen, más se pierde su potencia de ilusión.<sup>4</sup>

Además, afirma el autor francés, que lo real ha de funcionar como una mera ilusión, como una seducción y una realidad virtual en las que se “des-imagina” la imagen.

---

4. Jean Baudrillard, *El complot del arte, ilusión y desilusión estéticas*. Trad. de Irene Agoff. Buenos Aires, Amorrortu, 2007, p. 14.

Y justamente éste es el espectáculo al que asistimos. El Hollywood contemporáneo y su 3D y demás técnicas que supuestamente amplían la cualidad real de la imagen. Mucho menos se trata de poner en discusión si el cine digital es o no cine, pues si se afirmara que sólo el cine filmado en celuloide es cine y se elimina el producido con las nuevas técnicas, equivaldría a reducir el fenómeno cinematográfico a meros procesos químicos omitiendo su más importante carga cultural. Me refiero aquí más bien a la sobrecarga visual, a guiones al servicio de los efectos especiales, al exceso de imágenes “palpables”, pero también a su transformación al video: el DVD se vuelve insuficiente y deben llegar formatos como el Blu-ray para completar el deseo de una imagen cada vez más “real”. Pero de igual manera y más importante para la reflexión que aquí se busca: a su falsa sencillez, a su montaje “real” por ser más cercano a aquello que los espectadores conocen y, de hecho, producen.

El ejemplo más claro de lo anterior es la famosa película *Actividad paranormal*,<sup>5</sup> en la cual una joven pareja graba los estragos que un espectro causa en su vida. La inclusión de la cámara en el espacio íntimo representa en la cinta una doble forma de invasión: por un lado la del espectro, la entidad sobrenatural siempre temible (y reciclable) de esta clase de cintas. Por el otro, la de la cámara con una forma de invasión más poderosa. Ya que no sólo sirve para registrar la actividad paranormal que tanto aterra a los protagonistas, sino que permanece presente incluso para registrar la cotidianidad e intimidad de la pareja.

Pero la estrategia no es exclusiva del cine de manufactura norteamericana, también el pretendido cine de autor cae en dichos excesos a partir de una imagen en apariencia sutil, contemplativa y reflexiva. Tal es el caso del llamado minimalismo mexicano, del cual participan directores como Carlos Reygadas, Amat Escalante, entre otros, y que, supuestamente, tiene por objeto hacer arte a la par que

retratar fielmente ciertas realidades terribles de la condición humana, en específico la realidad mexicana. Pero si se piensa, por ejemplo, en la recientemente galardonada *Heli*<sup>6</sup> de Escalante es posible ver que todo se resume en el montaje de escenas perturbadoras: asesinatos, secuestros, el famoso momento en que a un hombre le queman los órganos sexuales se encamina más a la espectacularidad y a la turbación ante la imagen que a la creación y potenciación de la misma. Esto lo enfatiza el hecho de que el director (de acuerdo a la costumbre de los otros miembros de su generación) utiliza no-actores, gente ordinaria que, por el solo hecho de que pudieran haber pasado por situaciones similares a las que atraviesan los personajes, se cree que pueden interpretar el papel. Si bien la estrategia ya fue utilizada por célebres directores europeos en décadas pasadas, en el caso aquí tratado parece no tener eficacia o simplemente agotarse rápido; los protagonistas son incapaces de expresar emoción alguna y, por tanto, ser capaces de proyectarla a la audiencia. El propósito artístico se ve reducido a una mera exhibición de torturas y sufrimientos cobijadas por lentos movimientos de cámara. Afirma Germán Martínez Martínez:

Aun siendo “exitosas” en festivales, y pasando después a círculos de exhibición de cine etiquetado como serio, la mayoría de las películas “minimalistas” está muy lejos de tener un impacto cultural o social más allá de la reproducción de sí mismas y del entorno que las cobija: hago películas como las que veo para quienes van al cine conmigo y ven el cine como yo lo veo. ¿Es este solipsismo compartido a lo que el arte cinematográfico puede aspirar? Así como se dice que hay fórmulas en el cine de Hollywood, la realidad, probada en México y el mundo, es que paradójicamente también existe un

---

5. Oren Peli, *Paranormal activity*, 2007.

---

6. Amat Escalante, *Heli*, 2013.

formulismo en el cine de autor: algunas de las películas de jóvenes directores mexicanos son, como las vilipendiadas cintas de Hollywood, productos de consumo aspiracionales para una audiencia que prefiere identificarse a sí misma como cercana al arte y, sobre todo, superior al consumismo, pese a su participación en el mismo y de su lejanía de la experiencia estética. La realidad que persiste, por fortuna y desventura, es que la dignidad artística está limitada a unas cuantas obras, hoy como ayer, en México y más allá.<sup>7</sup>

Ciertamente la experiencia estética parece haber quedado lejana y parece que en su lugar no quedan sino ciertas formas de exhibicionismo, siempre espectaculares. Cabe ahora preguntar ¿Por qué traer estos dos estilos fílmicos al hablar del arte (específicamente el video y el cine digital) hecho en internet? Porque, más allá de si fueron realizadas con técnicas digitales, me parece que ambos estilos ven su origen en las formas más propias de Youtube, por ejemplo. En el caso de *Actividad paranormal*, la puesta en escena evoca no solamente los videos en que se busca producir un sobresalto en el espectador, sino aquellos de corte más personal, más cotidiano, en los que el baile, la alegría, el paseo, etcétera, tienen sentido sólo porque la cámara está encendida:

Por eso la cámara nunca debe detenerse, aun cuando se sepa que es ella la que precipita el conflicto y que quizá bastaría con apagarla para que las cosas se calmaran un tanto. Mas si la imagen se detuviese, *el cine, es decir, lo real en su dimensión universal y operativa*, también tendría que detenerse, y eso es impensable. Así que el desamparo, que en principio podría superarse a través de

una reflexión que elucidara las diversas opciones con las que uno cuenta, se acendra hasta culminar con la muerte y en la aniquilación de todo sentido. Porque lo más patético de todo no es que al final triunfe el demonio, sino el modo en que lo hace, justamente por medio de ese sentimiento y esa unión que eran la única certeza para Katie y Micah.<sup>8</sup>

De lado del llamado cine “minimalista mexicano” queda más bien la actitud que describió Baudrillard líneas arriba: la del noticiero televisivo (o en red, en este caso), en el que la espectacularidad deja de lado la información y en el que el goce ante el dolor del otro se hace manifiesto. La imagen pornográfica se disfraza de empatía, de consciencia y, sobre todo, de arte y, aunque ciertamente con menos recursos y presupuesto que su contraparte hollywoodense, se limita a “aumentar” la realidad expuesta. Situación que no se limita a los cineastas consagrados, sino que llega hasta los estilos de los debutantes (o *amateurs*) y se adapta a toda clase de géneros. Así, en muchos festivales (algunos de ellos que tienen por sede a México) se seleccionan cintas en las que se privilegia lo repulsivo, lo directo, lo expresado más por un efecto que por un afecto: cintas como *Serbian film*,<sup>9</sup> *El ciempiés humano*<sup>10</sup> e incluso el cortometraje mexicano *Atroz*<sup>11</sup> cobijados bajo la etiqueta del horror, transforman el crimen y el goce por la sangre en un espectáculo vacío en el que lo importante es el registro del sufrimiento, no la extracción de un valor que se pueda obtener del mismo. Y con ello no me refiero a que se deba obtener una lección moral del tema, sino que el lenguaje visual y cinematográfico no debería limitarse a la exposición de un suceso, sino a la reproducción del mismo a través de la imagen fílmica. La cualidad “documental” de la que se habla se ve perdida si se toma en cuenta que el cine documental tiene un montaje, una puesta en escena basada en la búsqueda estética (e ideológica) del director.<sup>12</sup>

7. Germán Martínez, Martínez, “¿Minimalismo mexicano?”, en *Revista Icónica* núm. 0. <issuu.com/cinetecanacional/docs/iconica0/17?e=1763416/3042383>. Primavera de 2012. [Consulta: 7 de septiembre de 2013].

8. Víctor Gerardo Rivas, *Del cine y el mal: una ontología del presente*. México, BUAP/El Errante Editor, 2010, pp. 94-95

9. Srdjan Spaojevic, *Srpski film*, 2010.

10. Tom Six, *The human centipede*, 2009.

11. Lex Ortega, *Atroz*, 2012.

12. A este respecto abunda Bruce Isaacs en *Towards a new film aesthetic*. Australia, Sydney University, 2006.

Incluso en el neorrealismo italiano (o en los filmes de “Buster” Keaton), como afirma Gilles Deleuze, asistimos al momento en el que un personaje trata de establecerse en un ambiente hostil que cae pesado sobre él. Al referirse al personaje infantil de *El ladrón de bicicletas*,<sup>13</sup> el pensador francés afirma: “El niño neorrealista ve. ¿Qué ve? Retomo la misma fórmula porque me servirá: ve lo intolerable. No cesa de estar en situación de ver lo intolerable. Seguramente puede hacer. Hace pequeñas cosas, pero no puede hacer mucho”.<sup>14</sup>

La realidad fílmica así vista, no está sujeta a la exposición o la denuncia de un hecho, ni al exceso de objetividad de la imagen, su sobreexposición o, en términos de Baudrillard, su pornografización. Es curioso notar que en la mayor parte de las cintas aquí comentadas, la cámara no se desplaza, permanece en puntos fijos, des-humanizados que, de nuevo, le ponen en relación con el video de Youtube. La realidad, ya sea en el 3D, ya en la aparente contemplación, nos es arrojada al rostro con violencia.

## RECICLAJE

Las plataformas de internet para video y literatura se han convertido, entre muchas otras cosas, en un valioso archivo de materiales a los cuales hace no más de veinte años era difícil, si no es que imposible acceder. Ya sea desde entrevistas a pensadores, lectura en viva voz detrás de cámara, cintas completas (existen, por ejemplo, páginas en las que se puede ver las filmografías completas de Andrei Tarkovsky y Ken Loach, creadas además por los herederos y por el propio realizador, respectivamente), textos inéditos; incunables fotografiados y compartidos mantienen una presencia no sólo constante, sino creciente. También de igual forma, es posible, desde varias de estas plataformas, ver cintas que tal vez no fueran tan famo-

sas en el tiempo original de su exhibición y que cobran relevancia en nuestros días. Tal es el caso de los llamados cine serie B y serie Z. Cintas que filmadas con bajo presupuesto abarcan, principalmente, temas relacionados con los géneros de horror o el llamado cine de explotación (que se refiere al cine que enfatiza explícitamente temas mórbidos que comúnmente resultarían incómodos para el público) y en las que la ingenuidad parece ser la característica principal: lo consistentemente malo de las actuaciones, efectos y situaciones dramáticas permitieron que ciertos sectores de público se sintiesen atraídos por tan peculiar estética. Para referirse a ese tipo de cine, algunos de sus más fieles defensores se refieren a ellas como: “películas tan malas que son buenas”. Y ciertamente, aunque en muchas ocasiones esta clase de cintas, pueden no estar entre las favoritas de los círculos considerados “especializados”, lo cierto es que su penetración e impacto en la cultura popular les hace dignas de ser observadas y analizadas a detalle.

Pero el creciente interés que estas cintas desatan en la actualidad, ha originado un fenómeno también creciente: el “falso serie B”, es decir cintas que no sólo adaptan el estilo de las películas a otra época, sino que literalmente copian los estilos, las situaciones y en ocasiones, todo. El caso más célebre es el del director estadounidense Quentin Tarantino, quien literalmente arma la totalidad de sus películas haciendo un pastiche de otras poco conocidas (o muy conocidas). El caso de Tarantino llama la atención sobre todo en un momento en el cual la sociedad (debido a las condiciones ya descritas en el primer apartado del presente texto) parece no perdonar el plagio bajo ninguna circunstancia, lo premia cuando el realizador admite que es “un estilo intencional”. Pero la oleada no ha parado con el galardonado director de cintas como *Pulp Fiction*, sino que se extiende y se pone a diario como una tendencia actual y aceptada. Son ya muchos los realizadores que “homenajeando” al galardono-

13. Vittorio de Sica, *Ladri de bicicleta*, 1948.

14. Gilles Deleuze, *Cine I: Bergson y las imágenes*. Buenos Aires, Cactus, 2009, p. 506

nado director, toman fragmentos de cintas de serie B para crear su armado (una especie de copia y pega filmico). A ello es a lo que aquí se llama el reciclaje, es decir, la utilización (giros, retruécanos, *re-makes*, *reboot*, *revival*, recontextualización, etcétera) de elementos ya existentes en obras previas con fines de una supuesta originalidad. De nuevo Baudrillard:

El arte que apostaba a su propia desaparición y a la desaparición de su objeto era todavía una gran obra. Pero, ¿y el arte que apuesta a reciclarse indefinidamente apoderándose de la realidad? Pues bien, en amplia medida, el arte contemporáneo se dedica precisamente a esto: a apropiarse de la banalidad, del desecho, de la mediocridad, como valor y como ideología. En las innumerables instalaciones y performances no hay más que un juego de compromiso con el estado de las cosas, al mismo tiempo que con todas las formas pasadas de la historia del arte. Una confesión de originalidad, banalidad y nulidad elevada al rango de valor y hasta de goce estético perverso. Por supuesto, toda esta mediocridad pretende sublimarse pasando al nivel segundo e irónico del arte. Pero la cosa resulta tan nula e insignificante en el segundo como en el primero. El pasaje al nivel estético no salva nada, todo lo contrario: es mediocridad a la segunda potencia. Se aspira a la nulidad: “¡Soy nulo, soy nulo!”. Y se lo es de veras.<sup>15</sup>

El reciclaje, por tanto, no es exclusivo de la cinematografía, sino que, como apunta Baudrillard, está presente en expresiones artísticas. De hecho, tal vez sea la música el terreno en el que estamos más habituados a saber de él; géneros como el *hip hop*, algunas variantes

---

15. J. Baudrillard, *op. cit.*, pp. 59 y 61.

de la música electrónica, entre muchos otros, ven su base en obras ya existentes, célebres o no. Igual en el video, en las plataformas ya citadas, abundan los videos en los que la fragmentación y descontextualización de imágenes y sonidos con diversos fines (sobre todo humorísticos y satíricos).<sup>16</sup> Es de hecho, en gran medida, esta estrategia la que llevará a Eloy Fernández Porta a caracterizar esta época como la del *Homo sampler*. Se recogen elementos parciales del mundo, se le trata de dar nuevos sentidos y, en la mayor parte de los casos, se acaba por dar vueltas en un círculo monótono que al poco tiempo se vuelve cansado.

¿Significa todo lo anterior que el *sampleo*, que el reciclaje no aportan absolutamente nada? La respuesta debe ser un contundente no. En el caso de todas las artes hay grandes ejemplos ya no sólo en la música popular, sino como recurso experimental, como puede ser el caso del músico Kart Biscuit, quien en su álbum acertadamente titulado *Aktualism*, arma piezas completas a partir de ensayos y errores de una orquesta pasados por el sintetizador. Y eso sólo por mencionar un caso. En el caso de la literatura basta acercarse a novelas como *Bartleby y compañía* de Enrique Vila-Matas o *La ruina de Kasch* de Roberto Calasso. En la primera de ellas, el narrador hace de entrada la advertencia de que el texto está compuesto de pies de página. Es decir fragmentos, encuentros y desencuentros con autores que en su tiempo decidieron abandonar la literatura. El texto de Vila-Matas no sólo logra una tremenda unidad narrativa, sino que da al fragmento y al citado, siempre sentidos en fuga, aperturas expresivas. Lo mismo Calasso, quien incluye al final de su novela una larga bibliografía de textos referenciados. Marx, Baudelaire y otras figuras centrales de la cultura occidental conviven con mitos de diversos orígenes orientales.

¿Qué marca entonces la diferencia? Creo que el cómo se elabora la propuesta final: mientras que para ciertos autores el re-

---

16. Tal es el caso del video *Bush in love*, en el cual el realizador sincroniza el movimiento de los labios del otrora presidente de los Estados Unidos con la canción *Wonderful World*.

curso de lo referencial es una posibilidad de experimentar con el lenguaje empleado (sea literario, cinematográfico o de cualquier otra índole) que termina por convertirse en una obra diferente de la original, sin sobrecargas (incluso si hay humor de por medio), en los casos de imitación, de reciclaje, termina por hacer no otra cosa que dar vueltas alrededor de una fórmula que se repetirá sin cesar, vueltas sobre sí mismo. La referencialidad suele ser sutil, penetra la obra y de ahí va al espectador, mientras que el gesto imitador se arroja e incluso parece tener la necesidad de señalar al espectador su presencia.

### TODOS LOS FUEGOS...

Una última cuestión: ¿Significa todo lo anterior que el arte ha entrado en un callejón sin salida? Nada más lejos de la verdad. Existen caminos posibles que, si bien ya han sido recorridos en algunos sentidos, aún se ofrecen abiertos para nuevas exploraciones. Al esbozar el panorama del arte contemporáneo en este texto que tiene como tópico principal el arte desarrollado en redes sociales, se trata no solamente ver los cruzamientos existentes entre las disciplinas artísticas tradicionales y las nuevas tecnologías digitales, así como sus vicios y cualidades más constantes; se trata también de ofrecer la visión de posibles puntos de fuga, de abrir rutas que sin destruir los senderos precedentes, reclamen su espacio. Si bien es cierto que las redes sociales pueden prestarse a la espectacularización de la cotidianidad, a la exhibición de la individualidad o la crudeza del mundo bajo ciertos filtros que le otorgan tintes falsamente artísticos, cierto es también que en dichos espacios existen alternativas en latente espera. Acceder a ellos no es fácil, pues la devoradora transparencia de la ola digital se empeña en mante-

nerlas ocultas, pero están indudablemente ahí, esperando cobrar nuevas formas.

De la misma manera en que tomó tiempo para que el cine abandonara su calidad de espectáculo circense, creo que aún falta por ver el momento en que las formas artísticas creadas en las redes se desarrollen. Los excesos no desaparecerán, pero tampoco impedirán que existan obras que cobren relevancia y valor propios. Para ello es necesario, tal vez, en primer lugar, que se dejen de pensar los espacios virtuales meramente como archivos, sino ubicarlos como posibles espacios de creación. En segundo lugar, que se observen sus características de desarrollo de lenguajes propios, y es que, es notorio que sus bases aún reposan mucho en las formas tradicionales que les anteceden. De hecho, en el caso de cortometrajes originales presentados de inicio en redes, se ve a éstas como plataformas de despegue para, quizá, llegar a salas tradicionales. La experimentación ya se hace presente, pero ésta debe transformarse en enunciación: en posibilidad de creación. Los cruces entre las artes tradicionales y las realizadas en plataformas digitales siempre existirán, sin embargo el diálogo se llevará a cabo más ampliamente si en lugar de imitarse expresan los mutuos impactos a través de sus propios recursos. Ello conlleva, lógicamente, el reconocimiento de que la aparición de las artes digitales no representa la desaparición de las artes tradicionales. Ciertamente el contacto genera mutuas transformaciones, mas no extinción. La apuesta queda, finalmente, en aquellas obras que se esfuerzan por mantener la lógica que el medio (o medios) les ofrece.

Cada vez es más frecuente encontrar libros electrónicos que, en lugar de simplemente ofrecer un texto acompañado de imágenes en movimiento, tratan de generar lógicas narrativas propias de los espacios virtuales. Tal es el caso de textos experimentales como *Senghor on the rocks* de Christoph Benda, considerada la primera



geonovela, debido a su uso de la plataforma de Google Maps para establecer su lógica narrativa, o bien la española *Serial Kitchen* de Jordi Cervera, novela negra que inicia en Twitter y que desde ahí conecta a Flickr para acceder a fotografías de los sospechosos del caso planteado en la trama, a Google Maps para localizar los asesinatos e incluso a Spotify para acompañar la trama con una banda sonora. En el caso de México vale la pena mencionar los ejercicios de *tuitera* emprendidos por otros como José Luis Zárate y Alberto Chimal.

Si se toma en cuenta este panorama y se piensa el caso del cine desde las redes, creo, aún queda pendiente descubrir ese trabajo que aproveche las condiciones de su medio y abra senderos espacio-temporales cuyas rutas resulten ilimitadas en términos narrativos.

Las condiciones parecen ser cada vez más adecuadas: las formas de financiamiento y distribución de obras descritas al inicio de este trabajo cada día se consolidan más y ponen en jaque a los medios tradicionales (sin siquiera tratar de confrontarlos), la ruta, en fin, se abre. Nuevos sentidos se apuntalan. Como objeción a lo anterior se podría argumentar que el cada vez más bajo costo de los *software* de producción y edición harán cada vez más grande la ola de información y que ésta terminará por consumirlo todo, pero, es posible pensar que la experimentación aquí comentada haga un nuevo tránsito y que las obras que surjan del mismo hallarán su propio espacio en una memoria ya no del todo virtual.