

Hiperrealidades emergentes

—
Elisa Schmelkes

*Everything possible to be believed
is an image of truth.*

—WILLIAM BLAKE, *The Marriage of Heaven and Hell*

La red es una ciudad infinita. Podemos concebir el centro como el lugar en que se ubican los servicios que utilizamos todos los días, mientras que en la periferia y en los suburbios interminables se suceden lugares cada vez más ínfimos y ultraespecializados. En algunos de estos microuniversos ha evolucionado una forma de creación colectiva que refleja las características del medio que lo sustenta: es emergente, inestable y en constante evolución. Esta nueva forma de creación ha generado un arte hiperreal que sólo puede ser producto de una inteligencia colectiva, del desatamiento de un profundo subconsciente cultural.

Éste es un primer acercamiento a esta nueva forma de arte colectivo, un arte espontáneo que desafía conceptos paradigmáticos de estética, semiótica y autoría. Como tal, este texto no pretende relatar de forma exhaustiva las formas de creación en internet, ni sus lecturas. Tampoco pretende entrar en debates estéticos. Es simplemente un umbral a un fenómeno fascinante y con mucho potencial, que emerge del corazón de la red.

UNA CIUDAD DE EXTRAÑOS

Reddit es una comunidad en internet que agrupa contenido publicado por usuarios y lo ordena según su popularidad. Las publicaciones, en forma de enlaces externos o breves textos, reciben votos a favor o en contra, lo que afecta su posición en las páginas del sitio y filtra la señal del ruido. Cada publicación puede ser comentada por los usuarios, quienes son identificados por pseudónimos. Estos comentarios también reciben votos que determinan su orden.

El contenido está organizado por áreas de interés llamadas “subreddits”. Los temas tratados por estas sub-comunidades van desde lo más general, como noticias o discusiones políticas, hasta lo

más minucioso, como vexilología o exploración urbana. La comunidad se encuentra orientada sobre todo al entretenimiento, pero una sección de sus usuarios disfruta de la generación y consumo de contenido estimulante.¹ Lo que hace único a reddit es su enfoque sobre el contenido textual, de forma que es frecuente encontrar conversaciones de enorme interés incluso en las publicaciones más banales.

Existe también un cierto tipo de foros en reddit que se dedican a tomar un concepto, aceptar su lógica y seguirla hasta sus últimas consecuencias. Tomaré el caso de una secuencia en particular de subcomunidades de una complejidad especial tanto por su origen como por su contenido.

REALIDADES E HIPERREALIDADES

Todo empieza con una comunidad titulada First World Problems.² En este foro, creado el 19 de enero de 2011, cada publicación es una amarga queja sobre un problema que sólo es experimentado por personas privilegiadas en países ricos. Problemas como “Se le acabó la batería a mi cepillo de dientes eléctrico”,³ o “Mi vuelo a Hawái sale a las 4 de la mañana”.⁴ El propósito del contenido es formular una ligera sátira sobre la condición del privilegio.

Dados el éxito de este foro y la naturaleza expansiva de reddit, a las pocas semanas surgieron como consecuencia lógica foros dedicados a quejarse de Second y Third World Problems.⁵ Estas

1. Existen amplios subforos poblados por historiadores y científicos, dedicados a la difusión de la ciencia y de la historia, y a responder preguntas del público en general. Otros se dedican a contar historias o a proveer entrevistas colectivas. Para ver un ejemplo de este tipo de comunidad, véase www.reddit.com/r/askhistorians. [Consulta: 15 de octubre de 2013].
2. Ubicada en www.reddit.com/r/firstworldproblems. [Consulta: 15 de octubre de 2013].
3. MrTechSushi, “The Batteries in My Toothbrush Died”, publicación, *reddit*, 11 de diciembre de 2012, www.reddit.com/r/firstworldproblems/comments/140l6f/. [Consulta: 15 de octubre de 2013].
4. thetallness, “I Had to Wake up at 4am, to Go on Vacation”, publicación, *reddit*, 18 de junio de 2013, www.reddit.com/r/firstworldproblems/comments/1glnaw/. [Consulta: 15 de octubre de 2013].
5. Ubicados en www.reddit.com/r/secondworldproblems. (Fundado el 24 de marzo de 2011) y www.reddit.com/r/thirdworldproblems. (Fundado el 22 de marzo de 2011). [Consulta: 15 de octubre de 2013].

comunidades, mucho menos populares, buscaban quejarse humorísticamente de los problemas del mundo comunista: “Regresé de vacaciones y mi pasaporte ya no era valido porque mi país ya no existía”.⁶ Y subdesarrollado: “Encontré un billete en el piso, y en lo que me agaché a agarrarlo se devaluó”.⁷ El 4 de abril surgió Fourth World Problems,⁸ para acoger las frustraciones de los pueblos que escapan completamente a las definiciones de Estado-nación: pueblos originarios, exiliados o nómadas.

El 26 de abril de 2011 se crea en reddit un foro llamado Fifth World Problems.⁹ El espíritu es el mismo: quejarse, con un cierto grado de humor, de los problemas que aquejan a los habitantes de una cierta realidad. Sin embargo, esta realidad es de una naturaleza completamente distinta a la de los primeros cuatro mundos.

Estaba desfragmentando a mi gato ayer, y ahora está maullando en clave Morse.¹⁰

Regresé en el tiempo y pisé una mariposa. Ahora todo el mundo se llama Stephen.¹¹

Atrapada en un remolino temporal. ¿Alguien sabía cómo aliviar el mal de tiempo? Me habré vuelto loco i hubiera vomitado una vez menos. El capitán

dice que estaré atorado hasta ayer.
Mi alma está atr (*sic.*)¹²

Estás atorado en la 2ª persona y no puedes salir. Ayúdate.
Ayúdate. Por favor. Ayúdate.¹³

He aquí un claro desplazamiento de sentido. Mientras que los foros dedicados a los primeros cuatro mundos son solamente una sátira, en el quinto está ocurriendo algo muy distinto.

Los foros de reddit son lugares para el entretenimiento. Al ser lugares de creación, no sólo de consumo, de contenido, muchas veces se agrega un elemento lúdico. En una dinámica que recuerda a la de los juegos de rol, los usuarios que participan entran en un estado de suspensión de la incredulidad, y se asumen personajes en la realidad que se les presenta. El resultado no es exactamente un juego, pues no existen reglas ni objetivos. El único fin es el descubrimiento colectivo de la nueva realidad.

Dentro de esta simulación, los habitantes de este mundo parecen ser completamente heterogéneos. Existen de forma abstracta como encarnaciones de conceptos, o en una multiplicidad de dimensiones espaciales y temporales a la vez. Incluso parecen ser manifestaciones conscientes de planos superiores de existencia. Sus problemas son a la vez surreales y mundanos, y cada uno revela, a través de

6. InVultusSolis, “I Once Went on Vacation, and When I Got Home, My Passport Was No Longer Valid Because My Country Didn’t Exist Anymore”, Publicación, *reddit*, 8 de diciembre de 2011. <www.reddit.com/r/SecondWorldProblems/comments/n56hr/>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

7. evange, “I Found Money on the Ground, but While I Was Bending over to Pick It up It Devalued”, Publicación, *reddit*, 13 de septiembre de 2011. <www.reddit.com/r/thirdworldproblems/comments/kejzx/>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

8. <www.reddit.com/r/fourthworldproblems>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

9. <www.reddit.com/r/fifthworldproblems>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

10. Snowman304, “I Was Defragmenting My Cat Yesterday, and He’s Meowing in Morse Code”, Publicación, *reddit*, 23 de septiembre de 2013. <www.reddit.com/r/fifthworldproblems/comments/1myxf6/> [Consulta: 15 de octubre de 2013].

11. “I Went Back in Time and Stood on a Butterfly. Now Everybody Is Called Stephen”, publicación, *reddit*, 11 de enero de 2012, <www.reddit.com/r/fifthworldproblems/comments/occl7/>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

12. aoixkyyzrt, “Ught in a Temporal Eddy. Did Anyone Know How to Alleviate Timesickness? I Will Have Gone Crazy If I Had Puked One Fewer Time. Cpt Says Stuck Til Yesterday. My Soul Was Ca”, Publicación, *reddit*, 27 de Septiembre de 2013, <www.reddit.com/r/fifthworldproblems/comments/1n9ois/>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

13. iprefernothenname, “You’re Stuck in 2nd Person and You Can’t Get Out. Help You. Help You. Please. Help You”, publicación, *reddit*, 23 de septiembre de 2013. <www.reddit.com/r/fifthworldproblems/comments/1mz88u/>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

14. <www.reddit.com/r/fifthworldpics>, creada el 7 de octubre de 2011. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

esta dicotomía, un fragmento de la estructura de esta metadi-
mensión.

Otra manifestación del quinto mundo nos permite acercarnos un poco más al imaginario de sus habitantes. En Fifth World Pics¹⁴ la estructura dimensional desciende de los pensamientos de alto orden al caos ordinario que compone el tejido dimensional. Las imágenes de Fifth World Pics son surreales, abstractas, oníricas, psicoactivas, inquietantes, ridículas. Mientras que Fifth World Problems refleja un mundo cándido de absurda complejidad, Fifth World Pics revela otra verdad: un mundo de monstruosidad y yermo dolor en que las fronteras entre individuo y entorno no han sido borradas, sino violentamente eliminadas.

Analizando las primeras cincuenta publicaciones de un día cualquiera, podemos encontrar dos tipos principales de contenido en Fifth World Pics. Aproximadamente la mitad de las imágenes son animadas, ya sea contenido original, renders, o fragmentos de videos fuera de contexto. La otra mitad son imágenes de arte contemporáneo. El movimiento más representado es el neosurrealismo, con creaciones de artistas como Camille Dela Rosa, Hans Kanters o Rafał Olbin'ski. El resto del arte contemporáneo es bastante heterogéneo contando obras de Shao Fan, Kim Rugg y Till Rabus. Las obras elegidas son pinturas, esculturas, fotografías modificadas, instalaciones, collage y arte digital. Hay dos o tres piezas misceláneas: un póster del setenta del metro de Tokyo,¹⁵ una fotografía del baile surrealista de los Rothschild en 1972.¹⁶

Hay una imagen de una instalación de Tomoko Konoike de un zorro cubierto por fragmentos de espejo, reflejando luz en todos los

muros.¹⁷ Una imagen animada, probablemente original, muestra un retrato de una monja victoriana de principios del siglo pasado en posición de rezo. En lugar de su cara, el hábito encuadra un enorme corazón humano latiente.¹⁸ Otra muestra una escultura hiperrealista de Choi Xoo Ang hecha de resina pintada con óleo, dos inquietantes alas de ángel hechas de manos humanas.¹⁹ Por supuesto, como corresponde al espíritu del foro, ninguna de las obras está citada como tal. En lugar de ello, se asume que cada imagen es una ventana a la realidad.

Aceptando la lógica de la simulación, el quinto mundo parece ser un lugar de caos y obscuridad, un *maelstrom* de complejidad por el que continuamente caen seres llevados por la terrible corriente. Dentro de este galimatías de incoherencia se teje un nivel de calma, representado por Fifth World Problems, donde una serie de seres con un nivel superior de consciencia conversan casualmente sobre problemas causados por su exceso de dimensiones mientras los planos de existencia se desdobl原因 y colapsan a su alrededor.²⁰

Un paso más allá se encuentra un foro que aloja el sexto mundo, Sixth World Problems.²¹ En este mundo, el contenido consiste en exclusivamente de expresiones corruptas del lenguaje. Si el lenguaje era lo único que nos ataba a la realidad del quinto mundo, en el sexto este recurso también es suprimido, al parecer de manera violenta, dejándonos ante un sinsentido verbal que expresa estados del ser enteramente desconocidos para nosotros. Las publicaciones llevan títulos como:

15. somedud, “Ἄπὸ Σηϊέξ Λά Τηῦ Γοι, ἡξῶν ῥεῖ ἀίμα Συρὸι καὶ αἰὲρ Σηῖᾶτ Τροῦς Τηῖ”, publicación en *reddit*, 3 de octubre de 2013, <www.reddit.com/r/FifthWorldPics/comments/1nooxs/>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

16. thefourjewbankers, “ῥ!@ο ἄκ%^ηῖ ῖη#ç\$ε!ῖ”, publicación en *reddit*, 4 de septiembre de 2013, <www.reddit.com/r/FifthWorldPics/comments/1loy24/>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

17. Glen_The_Eskimo, “Ἐἤε Ουίτδ. βῖα⊙μπ Fοx”, publicación en *reddit*, 11 de septiembre de 2013 <www.reddit.com/r/FifthWorldPics/comments/1m6f8q/>. La obra es: Tomoko Konoike, *The Planet is Covered by Silvery Sheep [El planeta está cubierto de borregos plateados]*, 2006. Instalación, medidas variables. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

18. non4prophet, “♡♡♡†Włłš†æĐ♡♡♡šłš†æř♡♡♡”, publicación en *reddit*, 18 de septiembre de 2013, <www.reddit.com/r/FifthWorldPics/comments/1m6f8q/>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

19. Epistaxis, “Ἐἰῖ”, Publicación en *reddit*, 16 de septiembre de 2013, <www.reddit.com/r/FifthWorldPics/comments/1mgwjo/>. La obra es: Choi Xoo Wang, *The wings [Las alas]*, 2008. Óleo sobre resina, acero inoxidable, 48 x 172 x 56 cm. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

20. El quinto mundo tiene más vertientes, cada una más rara que la anterior: <Fifth World Videos, Fifth World Art, Fifth World Poetry, Fifth World Gone Wild>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

21. <www.reddit.com/r/sixthworldproblems/>, fundada el 20 de junio de 2011. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

ción del lenguaje, no sólo como otorgador de significado, sino como formulador de una realidad (enteramente opresiva).

Todos los mundos aquí discutidos tienen cierto nivel de auto-organización. Sin embargo, el más complejo es el séptimo. De la nada, al ser aventados a un mundo nuevo con la tarea de descubrirlo mediante las comunicaciones de sus habitantes, de la comunidad comenzó a emerger una dimensión entera, con su compleja estructura, historia y leyes.

Cada uno de estos foros, del primero al séptimo, atrae a usuarios diferentes. Curiosamente, los mundos cinco, seis y siete fueron creados y son mantenidos por el mismo usuario, que lleva el pseudónimo “happybadger”. Fue él quien tuvo la idea original de los estrafalarios problemas pandimensionales del quinto mundo, de la repetición inane del sexto, y de la torre y la estasis del séptimo. Pese a su claridad respecto a la vida propia que los foros toman, él es de la mentalidad de que debe haber un moderador que guíe el contenido, o la comunidad se descarrilará al caos del internet. Como diría Jakob Nielsen, “es inherente a la naturaleza de internet que cualquier caudal no editado de contenido contribuido por usuarios estará dominado por material poco interesante”.²⁷ Incluso con su moderación de puño de hierro, surgen facetas de la realidad de los mundos que desfasan con su visión.²⁸

En un momento temprano de Fifth World Problems se permitía la publicación de imágenes y casi cualquier tipo de contenido. El resultado fue un foro mixto, en el cual convivían los problemas multidimensionales con las imágenes surreales y los gritos de ayuda indiscifrables. Una incompatibilidad entre los estilos de moderación de “happybadger” y otro moderador con el nombre de “Shanoxilt” llevó a un cisma. El creador corrió a “Shanoxilt”, y convirtió a Fifth World

Problems en un lugar exclusivo para publicaciones textuales y coherentes. “Shanoxilt” inmediatamente fue y pobló su propia versión del quinto mundo: Fifth World Pics,²⁹ al que inmediatamente migraron todos los usuarios de Fifth World Problems que sentían que las nuevas reglas no abarcaban su concepto del quinto mundo. Éste quedó así dividido en dos comunidades, demostrando que la moderación puede guiar una comunidad, pero no la puede contener. La realidad que se había generado en Fifth World Problems tenía una naturaleza tan fuerte que, al ser reprimida, su fuerza creativa tuvo que migrar a su propio espacio para poderse manifestar plenamente.

Ahora que los foros han sido descritos, podemos proceder a analizarlos, primero en forma y luego en contenido.³⁰

LA FORMA: EMERGENCIA

En teoría de sistemas, el concepto *emergencia* describe la forma en que patrones y sistemas complejos surgen de una multiplicidad de interacciones sencillas, generando un todo que es más que la suma de sus partes. Se manifiesta en la generación aparentemente espontánea de orden a partir del caos, que en realidad no es más que una multitud de fuerzas actuando de maneras relativamente regulares y formando un todo coherente y complejo.

En 1999, Jeffrey Goldstein definió el concepto en el número inaugural de la revista *Emergence* como “el surgimiento de estructuras, patrones y propiedades novedosas y coherentes durante el proceso de auto-organización de sistemas complejos”.³¹ Peter Corning resume su tesis de la siguiente manera:

27. QuadmasterXLII, “ χ^2 GOF-Test(χ^2 GOF-Test(χ^2 GOF-Test(χ^2 GOF-Test(χ^2 GOF-Test(χ^2 GOF-Test(χ^2 GOF-Test(χ^2 GOF-Test(χ^2 GOF-Test(”, Publicación, *reddit*, 16 de septiembre de 2013, <www.reddit.com/r/sixthworldproblems/comments/1mhgml/>.
[Consulta: 15 de octubre de 2013].

28. En particular, las formas en que “la máquina” del séptimo mundo procesa la información le parecen inútiles e ilegibles. happybadger, “/Out of Character/ What Constitutes ‘Fifth World Funny’ and What Should Be Viewed as Spam?”, publicación, *reddit*, 23 de septiembre de 2011, <www.reddit.com/r/fifthworldproblems/comments/koiqw/>.
[Consulta: 15 de octubre de 2013].

29. happybadger, “[Meta] Shanoxilt and You: a Surrealist’s Guide to Actual Insanity”, publicación, *reddit*, 23 de marzo de 2013, <www.reddit.com/r/fifthworldproblems/comments/19u222/>.
[Consulta: 15 de octubre de 2013].

30. Las restricciones de espacio me impiden hablar de otros mundos más allá del séptimo: La dupla de mundos 45 y 54 son muy interesantes, por ejemplo. Éstos serán discutidos en alguna otra ocasión.

31. Jeffrey Goldstein, “Emergence as a Construct: History and Issues”, en *Emergence*, núm. 1, marzo de 1999, pp. 49–72.

Las características en común son: (1) novedad radical (propiedades no observadas anteriormente en sistemas); (2) coherencia o correlación (todos integrados que son estables dentro de cierto periodo temporal); (3) un nivel macro o global (es decir, hay cierta propiedad de “integridad”); (4) es el producto de un proceso dinámico (evoluciona) y (5) es “ostensivo” (puede ser percibido). Y por qué no, Goldstein añade la superveniencia –causación descendiente.³²

Los procesos emergentes pueden ser sociales, como en el caso de los mercados financieros o el tráfico; físicos, como el clima o la estructura de la materia; o biológicos, como la evolución. La consciencia es un proceso emergente de las neuronas; la ciudad es sólo el conjunto de las decisiones de sus habitantes. Ninguno de éstos requiere de un agente organizador para su funcionamiento.

El internet, por supuesto, es una entidad autopoiética estructurada en su totalidad sobre la idea de emergencia. Su propiedad auto-organizativa ha permitido que, con una fuerza motriz pero sin una fuerza guiadora, se haya convertido en la ciudad infinita que es hoy. 6.7 exabytes de información, en su mayoría producida por usuarios, son generados en la red cada dos días.³³

Es una nueva era para el contenido. Éste ha dejado de ser producido por una industria centralizada para las masas, y ha comenzado a entrar en manos de todo el mundo. La línea que en las sociedades occidentales por tanto tiempo dividió al creador de arte del espectador está comenzando a borrarse. En internet, cada espectador es un creador en potencia. Clay Shirky argumenta que la participación es inherente a la red: “cuando alguien compra una computadora o un celular, el número tanto de consumidores como de productores se incrementa en uno. El talento sigue sin ser dis-

tribuido de forma uniforme, pero la posibilidad cruda de crear y compartir se ha democratizado”.³⁴

La reducción de los costos de participación que produjo el advenimiento del Internet ha cambiado no sólo las reglas de intervención, sino su misma naturaleza: “La reducción de costos, en cualquier ámbito, permite una mayor experimentación; la reducción de costos de comunicación permite nueva experimentación de pensamiento y palabra”.³⁵ En la red, el acto creativo reduce su riesgo en dos frentes. El primero de ellos es la mencionada reducción del costo, que democratiza los medios de creación, producción y distribución. El segundo es la disolución de la identidad. Cuando la creación no está vinculada a tu identidad, el riesgo de atar tu nombre a tu creación mediocre se desvanece. Se crea así un ambiente que fomenta el formato de prueba y error, y por lo tanto el pánico escénico pasa a un segundo plano.

La autoría es, por tanto, un concepto ajeno a las formas creativas de esta naturaleza. Incluso podríamos decir que el “pseudonimato” es una de las condiciones para que se den actos creativos colectivos a gran escala. Estos creadores *amateur* hacen honor a su apellido: crean por amor a la creación, disfrutan ser un copo de nieve en la tormenta, no desean siquiera un reconocimiento, su acto creativo es puramente para infundir un poco de su vida en la creación colectiva. Éste es un arte que no pretende serlo, un arte sin intención y sin autor.

EL CONTENIDO: SIMULACROS

La naturaleza del contenido de estos foros es también reveladora del potencial inherente a su forma. Cada uno de los foros descritos previamente es un mundo con un cierto grado de complejidad, con una cierta cultura y una cierta estructura. Todo ello no es más que

32. Peter A. Corning, *Holistic Darwinism: Synergy, Cybernetics, and the Bioeconomics of Evolution*. Chicago, University of Chicago Press, 2005.

33. John Gantz y David Reinsel, “The Digital Universe Decade – Are You Ready?”, *IDC Report*, mayo de 2010, <www.emc.com/collateral/analyst-reports/idc-digital-universe-are-you-ready.pdf>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

34. Clay Shirky, *Cognitive Surplus: How Technology Makes Consumers into Collaborators*. Nueva York, Penguin Books, 2011.

35. *Idem*.

una agregación de publicaciones individuales, descripciones de los problemas que atraviesan los habitantes del mundo.

Sin embargo, la diversidad de los usuarios de los foros es tal, y el mundo en cuestión un tema tan ajeno, que cada quien parece tener una idea distinta acerca de lo que es. Entre otras interpretaciones, sus usuarios lo describen como “una especie de mundo post-singularidad, post-humano, en el que el hombre, la máquina, la consciencia, el espacio y el tiempo han formado un desastre tan incomprensible y complejo que nuestra comprensión actual de lo normal [...] pierde toda relevancia”.³⁶ Una “especie de esquizofrenia de ciencia ficción. Miedo, paranoia y una decadencia general de realidad/coherencia cognitiva”.³⁷ “Un contrapunto lovecraftiano al mundo real. Un lugar con sus propias reglas y fronteras, muchas de las cuales son ininteligibles, antinaturales, arcanas o de plano aberrantes”.³⁸ O una “vorágine del universo, donde algunos tienen agravios ‘legítimos’ sobre alguna abstracción inane en un lugar imaginario, mientras que otros están atrapados en las corrientes de la vorágine y sólo pueden gritar incoherencias al pasar cerca de ti”.³⁹

Esto nos revela una de las facetas más interesantes de este fenómeno: mientras que la ambigüedad siempre ha sido un elemento familiar de las artes visuales, ésta siempre se ubica del lado del receptor del mensaje, quien puede interpretar el mensaje de infinidad de maneras, relacionadas o no con la intención del emisor. Sin embargo, en este caso, la ambigüedad se presenta también del lado del emisor o, mejor dicho, de la multiplicidad de emisores. Cada uno de los creadores tiene su concepto del mundo, que presenta en el contenido de sus publicaciones, influyendo la visión de los demás receptores-creadores, encimando capas de significado a una dimensión ya de por sí quimérica. Cada acto de creación en este mundo es un intento de decodificación, pero también agrega a la ofuscación

del palimpsesto. El mundo es así un locus virtual en constante cambio, descubrimiento y generación.

Una sucesión de procesos emergentes generó así primero internet, luego reddit, luego cada uno de los mundos en sucesión. De una ligera sátira de los problemas mediocres de la sociedad primermundista, emergió una compleja cosmología de niveles de abstracción cada vez mayores.

Según “happybadger”, el creador de los foros, la intención original de la secuencia de mundos era la siguiente:

Tenemos firstworldproblems, ¿cierto? Los agravios de los occidentales suburbanos.

Luego tenemos secondworldproblems, los problemas del proletariado en naciones del post-bloque.

Después viene thirdworldproblems, los conflictos de la clase baja en naciones en desarrollo.

Y después sigue fourthworldproblems, las dificultades de los ciudadanos sin casta en estados inexplorados—pueblos desconocidos y así.

Como los primeros cuatro siguen una continua remoción del estatus, llegas a un punto muerto en fourthworldproblems. Lo único que le queda a una persona del cuarto mundo es su sentido de realidad.

Esto es lo que fifthworldproblems quita, sólo que idealmente es más una abstracción que una disolución

36. tyrmored, comentario en happybadger, “What Constitutes ‘Fifth World Funny’”, en *op. cit.*

37. rosyhappyhell, comentario en happybadger, “What Constitutes ‘Fifth World Funny’”, en *op. cit.*

38. SHAME_BOX, comentario en happybadger, “What Constitutes ‘Fifth World Funny’”, en *op. cit.*

39. Holzmann, comentario en happybadger, “What Constitutes ‘Fifth World Funny’”, en *op. cit.*

de la realidad. Sixthworldproblems es para suprimir la realidad, seventhworldproblems para suprimir la supresión, eighthworldproblems habría sido para suprimir la supresión de la supresión de la realidad si hubiera escrito “eighth” correctamente cuando hice el subreddit, y así hasta llegar a Fiftiethworldproblems y lo que venga después.⁴⁰

Por supuesto, la naturaleza colectiva del foro hace que la intención original de su creador vea su significado alterado e incluso pervertido. La abstracción, según Baudrillard, ha cesado de ser una conceptualización para convertirse en “lo real sin origen ni realidad: lo hiperreal”.⁴¹ Procede con una definición que bien podría estar refiriendo al quinto mundo: “Es lo hiperreal, producido de una síntesis radiante de modelos combinatorios en un hiperespacio sin atmósfera”.⁴²

La multiplicidad de verdades que coexisten en cada mundo coincide con la lógica de la simulación. El “vértigo de interpretaciones” nunca colapsa en una realidad objetiva. El modelo precede a la realidad. Lo que ocurre, entonces, no es una sucesiva abstracción de la realidad, sino una sucesión de pasos hacia la simulación, la sucesiva negación del sentido. Al respecto, Baudrillard despliega las fases sucesivas de la imagen:

Es el reflejo de una profunda realidad.
Enmascara y desnaturaliza una profunda realidad. Enmascara la ausencia de una profunda realidad. No tiene relación con realidad alguna: es su propio simulacro puro.⁴³

Se puede así analizar la secuencia de mundos desde esta sucesión: los mundos del primero al cuarto son “reflejo de una profunda realidad” en tanto que seguimos hablando en cierto nivel de una percepción sensorial compartida. El quinto mundo desnaturaliza la realidad, abriendo paso a las abominaciones Eldritch y la estructura infinitamente desplegable de la consciencia, el tejido del inconsciente y el superconsciente. El sexto mundo suprime esta realidad, y nos es legible sólo a partir de una profunda corrupción del lenguaje. El séptimo mundo existe exclusivamente a nivel de simulacro.

En lugar de ser niveles de remoción de sentido, la profunda búsqueda de los mundos radica en la transparencia de la imagen: en lugar de enmascarar la desnaturalización o su ausencia, las pone en evidencia. Los mecanismos semióticos, tanto visuales como textuales, no buscan crear una “catedral de seguridad icónica”⁴⁴ sino perturbar profundamente el sentido de realidad del espectador y permitirle atisbar el nivel de simulacro en que se encuentra.

Resulta significativo que estos tres mundos hayan sido creados sobre los primeros cuatro. Al crear otro orden de realidades están evidenciando el primer orden de simulacros sobre el que se encuentran basados. Los primeros cuatro mundos son así resignificados inversamente: el cuarto mundo es el reflejo de una profunda realidad, el tercero enmascara y desnaturaliza esta realidad, el segundo enmascara su ausencia, el primero es simulacro puro.

Cabe notar que “happybadger”, su creador, hablando desde el perfecto simulacro del primer mundo, concibió esta abstracción sucesiva exactamente al revés: “Lo único que le queda a una persona del cuarto mundo es su sentido de realidad”.⁴⁵ Para un primermundista, la realidad del cuarto mundo está tan removida de la suya que resulta enteramente inconcebible, casi ciencia ficción.

Curiosamente, todo esto se lleva a cabo dentro de una plataforma completamente virtual. Aunque esto añade otra capa de si-

40. happybadger, comentario en happybadger, “What Constitutes ‘Fifth World Funny’”, en *op. cit.*

41. Jean Baudrillard, “Simulacra and Simulation”, en *The Body, in Theory: Histories of Cultural Materialism*. Ann Arbor, University of Michigan Press, 1981.

42. *Idem.*

43. *Idem.*

44. Umberto Eco, *Travels in Hyper Reality: Essays*. San Diego, Harcourt Brace Jovanovich, 1990.

45. happybadger, “What Constitutes ‘Fifth World Funny’”, en *op. cit.*

mulación a esta realidad compuesta, se puede argumentar que esta compleja indagación colectiva sobre la naturaleza de la realidad sólo podría haber tenido lugar en un medio en sí mismo abstracto, fuera, en cierta medida del “orden referencial que sólo puede reinar sobre lo referencial”.⁴⁶

CONCLUSIÓN: EL ARTE EMERGENTE

Dentro de todo reddit, Fifth World Pics es el foro que tiene más incidencia de imágenes de arte contemporáneo. Mientras que otros foros de reddit dedicados al tema languidecen con una publicación por semana, Fifth World Pics está lleno de vida y de arte reciente.

Por alguna razón, no existe mucha superposición entre los mundos del arte contemporáneo y del internet. Pocos artistas e historiadores pasan su tiempo en rincones extraños de la red como éste, y pocos cibernautas de este calibre pasan su tiempo en museos y galerías, incluso llegando a desdenar el arte como un lujo esnob. Sin embargo, de este foro de laicos emergió algo que puede perfectamente ser descrito como una creación artística posmoderna.

Esta comunidad se siente, sin saberlo, continuamente perturbada e inspirada por un arte que no conoce. Lo utiliza constantemente como un recurso para definir la realidad. Sus usuarios no citan las fuentes de las obras, porque cada pieza de arte es interpretada como una aportación a la estructura del mundo. Las piezas pierden no sólo su autor, sino su contexto y significado originales, y se convierten en un medio de interpretación, en una hipótesis de la existencia.

Este arte no pertenece ni busca pertenecer al mundo del arte contemporáneo, no lo entiende ni busca entenderlo, no reconoce a sus autores ni le interesa el reconocimiento autorial. Se rehúsa a ser parte de lo que percibe como el vacío glamour que rodea el arte.

46. J. Baudrillard, *op. cit.*

Es simplemente una expresión pura, una manifestación estética espontánea.

A lo largo del último siglo, el arte ha ido rindiendo su autoría, primero al inconsciente, luego a grupos poliautoriales de artistas de las décadas del ochenta y noventa, y finalmente podemos ser testigos de la culminación de esta tendencia en el arte colectivo.⁴⁷ Internet permite que se diluya “la distinción entre causa y efecto, entre activo y pasivo, entre sujeto y objeto, entre el fin y los medios”.⁴⁸ La realidad de los mundos se encuentra en el foro como la realidad de los pensamientos se encuentra en el cerebro: es una propiedad emergente de la interacción entre sus creadores. ¿Quién es el creador? Todos y nadie a la vez.⁴⁹ El arte emergente canta el réquiem no sólo del autor, sino del concepto mismo de autoría.

Internet es un quinto mundo, como el quinto mundo es una proyección de la naturaleza de internet. La bifurcación del quinto mundo refleja la doble personalidad del nuevo medio: brillante y sofisticado, y a la vez inane y aleatorio, pero en ambos casos inconteniblemente creativo. El caos siempre busca su propio espacio para prosperar, y una vez que lo encuentra, se crea esta maravillosa interacción entre ambas facetas, espontánea y ridícula, abundante, interminablemente divertida. Batallan no sólo el sentido y el sinsentido, la señal y el ruido: es una verdadera lucha primigenia entre el cosmos y el caos, en esta creación cosmogónica de una nueva forma de arte. A través de la exploración del exceso y de la ausencia de significado, los mundos representan una emergente búsqueda colectiva de sentido, una curiosa forma de acceder a los ríos subterráneos de la consciencia en esta nueva era de soledad compartida.

47. Grant H. Kester, *The One and the Many: Contemporary Collaborative Art in a Global Context*. Durham, Duke University Press, 2011.

48. J. Baudrillard, *op. cit.*

49. Steven Johnson, *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities, and Software*. Nueva York, Scribner, 2001.