





## ARTE EN LAS REDES SOCIALES

E S T U D I O P A R A I S O

---

a r t e

*Arte en las redes sociales*

Este libro ha sido escrito en el marco de los proyectos de investigación PAPIIT IN-402911 Filosofía 2.0 redes sociales y PAPIME PE-400411 Filosofía 2.0 redes sociales pertenecientes a la Dirección General de Asuntos del Personal Académico de la Universidad Nacional Autónoma de México.

DIRECCIÓN GENERAL: Claudia Curiel de Icaza  
DIRECCIÓN EDITORIAL: Idalia Sautto  
DISEÑO EDITORIAL Y FORMACIÓN: Priscila Vanneuville  
CORRECCIÓN DE CONTENIDOS: Paola Uribe  
y María Paula Martínez  
CUIDADO EDITORIAL: Juan Carlos H. Vera

PRIMERA EDICIÓN: Estudio Paraíso, 2013  
1 de diciembre de 2013

D.R. © Estudio Paraíso, 2013  
Caballo Calco 35-7, Col. Villa Coyoacán, Del. Coyoacán,  
C.P. 04000, México, D.F.

D.R. © (2013), Universidad Nacional Autónoma de México,  
Facultad de Filosofía y Letras  
Circuito Escolar s/n Ciudad Universitaria, 04510, México, D.F.

ISBN: 978-607-96389-1-7 Estudio Paraíso  
ISBN: 978-607-02-5065-1 FFL-UNAM

Todos los derechos reservados.  
Queda prohibida la reproducción parcial o total de la obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, la fotocopia o la grabación, sin la previa autorización de Estudio Paraíso y la Universidad Nacional Autónoma de México.

Impreso en México

## ÍNDICE

9

Prólogo  
Alberto Constante

15

La historia mutante  
*Tuiteratura* y otras formas de escritura digital  
Alberto Chimal

35

Flickr o la práctica fotográfica colectiva  
Elva Peniche Montfort

51

Paisaje a la deriva, una mirada en la cartografía virtual  
Gabriela Álvarez y Ninel Valderrama

67

Hiperrealidades emergentes  
Elisa Schmelkes

87

Música y redes sociales  
Paola Uribe

101

Carlos Cruz-Diez, una experiencia fuera del museo  
María García Holley

117

Instante programado  
Instagram, texto instantáneo, repetición y acontecimiento  
Horacio Potel

129

El arte de tiempos y espacios perdidos  
Francisco de León

147

El archivo virtual  
Idalia Sautto

162

Semblanzas de los autores

## Prólogo

—

Alberto Constante

Este libro habla de las redes sociales, de lo que nos han ofrecido y de lo que nos están cambiando. Nada en él es estático, advierte cambios, transformaciones, vaivenes, oscilaciones, lo dicho y lo no dicho en Internet y en las redes sociales. Creo que todos los ensayos aquí presentados tienen algo en común y es que están analizando las ventajas y los beneficios que, como en la muy trillada frase de la “era de Gutenberg”, trastornó las formas de un mundo apacible y terrible, en otro no menos terrible pero que creyó en un futuro mejor. Quizá no existe ese aliento de brutal optimismo como el del siglo xvii con el que se inauguró el proyecto de la Modernidad. Hay razones de sobra para ello. Pero estoy convencido de que estos ensayos son inquisitivos, reflejan y hablan del mundo que nos ha tocado y que cambia a una velocidad impresionante, porque nos hablan de esos trastornos a los que nuestra mente lentamente se ha ido o tiene que adaptarse. La zona del saber se fragmenta a pasos agigantados y las redes sociales nos hablan de ello: Youtube o Spotify distribuyen fragmentos de películas, televisión o música, *pod-*

---

*cast o streams*. Lo que esto ilustra es cómo truecan los patrones de consumo de información que ocasiona la web por medio de sus distintas redes sociales.

Este libro nos habla de las distintas cartografías que se alimentan de la geolocalización, de los GPS en nuestros teléfonos, de los dispositivos de control y del poder que hemos aceptado como forma de estar “conectado” permanentemente y de esa “constante observación” a la que estamos sometidos. Este libro narra cómo ha cambiado nuestra idea de ciudad, de localización e incluso de las formas de hacer política; nos relata los cambios en la estética de nuestro mundo, de ese mundo que se concentra en el Google Earth o en el Google Maps, y que vemos y conocemos a partir de la fotografía 2.0 y de los dispositivos que se integran en nuestras formas de mirar el mundo.

Este libro nos habla del cambio dramático en nuestra estética. Con la aparición de internet y de las redes sociales se ha hecho plausible la integración no sólo de contenidos sino de concepciones. El arte que impera hoy en las redes sociales parece que nada tiene que ver con ese otro arte, el que se hacía hace tan sólo un par de décadas atrás, pues una vez que la creación se digitaliza, los límites entre las artes se disuelven y ellas han cambiado. Las nuevas tecnologías son las que rigen la producción y el consumo, y el arte no escapa a ello. El arte ya no está en las formas que conocimos sino en los archivos digitales que se difunden universalmente a la velocidad de la luz.

Este libro rastrea las nuevas estéticas, su exaltación, sus cambios, su banalización y hasta la desaparición de las mismas. Un libro quizá único en su género porque no tiene géneros a la vista sino que abre espacios de discusión y de interrogaciones, porque puede señalar cómo las plataformas se convierten en los nuevos archivos de valiosos materiales de cine, video, fotografía, escultura, literatura y arte en general. Nos habla de nuevas semánticas con las que ahora podemos comunicarnos, como con Twitter, que en tan sólo 140 caracteres abrió las posibilidades a la escritura digital y que dio paso a “la transformación más radical que se ha visto hasta ahora: *la erosión de los conceptos del texto definitivo y de la permanencia*”.

Estos términos son el equivalente exacto de este libro. Porque éste es un libro que habla de la erosión de los conceptos de arte definitivos y de la permanencia. No de otra cosa. Se diseña otra estética aquí porque se habla de esa capacidad proteica de las redes sociales que son capaces de entregarnos “filmografías completas, textos inéditos, incunables fotografiados y compartidos”, o de un tumulto de fotografías que activa la creación con sólo un dispositivo que tengamos a la mano y que se va acumulando en Instagram, en Flickr o en Tumblr, millones de fotografías que se archivan por clasificaciones impensables, fotografías que pueden mentir, jugar con la realidad, simular épocas remotas y momentos que se quedaron en la memoria de los tiempos, métodos y técnicas que se van haciendo imposibles.

Estas redes sociales, por otro lado, muestran sus variantes, sus virtudes, sus excesos, o sus límites pero que están ahí para satisfacer la inventiva de cada uno de los usuarios, o el placer de atesorar pedazos de esa realidad ficticia que se nos regala en la fotografía. En el territorio de la Historia del Arte, como nos narra otro de los ensayos, obliga a modificar también sus prácticas: la curaduría, los museos, el archivo, la imagen misma pero sobre todo, la mirada.

No todo es imagen, diríamos a *sotto voce*. Las redes sociales “han modificado también nuestra escucha”, como reza uno de los ensayos de este libro. La música, ese arte universal e imposible, con las redes amplió las posibilidades de su intercambio y de su creación porque ha borrado los límites a los que estaba sometida por razones de comercialización. El acceso hoy a la música es casi ilimitado, y la experimentación crece y trastorna los métodos clásicos pues los medios tecnológicos permiten posibilidades de manipulación y de intercambio que crean narrativas diferentes, estéticas otras.

Internet y las redes sociales nos han acercado tanto que parece que la cercanía misma se ha borrado. No creo falsear las cosas si

digo que lo que ha pasado es que estamos en un mundo nuevo y que todo aquello que ha formado nuestra propia subjetividad ha cambiado a partir del advenimiento del mundo virtual, de internet, de las redes sociales. Tenemos una perspectiva diferente, un escenario distinto donde movernos. Virilio contaba que “El ciberespacio es una nueva forma de perspectiva. No coincide con la perspectiva audiovisual que ya conocemos, es una perspectiva completamente nueva, libre de cualquier referencia previa: es una perspectiva táctil. Ver a distancia, oír a distancia: ésa era la esencia de la antigua perspectiva audiovisual. Pero tocar a distancia, sentir a distancia, esto equivale a un cambio de perspectiva hacia un dominio que todavía no se abarca: el del contacto, el contacto a distancia, el telecontacto”.<sup>1</sup>

Las redes sociales nos muestran constantemente esas distancias en la cercanía. En cierta medida les hemos dado la bienvenida a cada expansión, a cada forma de red social que surge, o las vamos sumando de tal suerte que nos parecen como la construcción de “una ciudad infinita”. Este libro nos habla de ciudades infinitas.

---

1. Paul Virilio, “Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio!”, en <[aleph-arts.org/pens/speed.html](http://aleph-arts.org/pens/speed.html)>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

## La historia mutante

TUITERATURA Y OTRAS FORMAS DE ESCRITURA DIGITAL

—  
Alberto Chimal

*But all at once it dawned on me that this  
Was the real point, the contrapuntal theme  
Just this: not text, but texture; not the dream  
But topsy-turvical coincidence,  
Not flimsy nonsense, but a web of sense*

—VLADIMIR NABOKOV



El primer ejemplo registrado del término tuitera está en el libro *Twitterature: The World's Greatest Books in Twenty Tweets or Less*, de Alexander Aciman y Emmett Rensin, publicado a fines de 2009. El libro contiene resúmenes paródicos, esparcidos en series de textos de 140 caracteres o menos, de libros famosos, “para no tener que leerlos”. No era, pues, más que un chiste basado en prejuicios que aún se mantienen acerca de la frivolidad de la red internet y de lo obtuso de sus usuarios.

Éstos, sin embargo, se apropiaron del término –de hecho es probable que la palabra se inventara sin influencia de Aciman y Rensin en más de una ocasión– y lo utilizan ahora para referirse a algo mucho más amplio: a toda escritura con aspiraciones o efectos artísticos que se realice y se difunda –de modo totalmente independiente de la letra impresa– en esa red social.

Por sí mismo, el tuit –el mensaje transmitido por Twitter– no es un género literario, además de que la mayor parte de lo que se escribe en internet es simple comunicación cotidiana (o ruido), las características formales y temáticas de lo que sí tiene fines expresivos son demasiado variadas para intentar una descripción que las abarque a todas. *Twitteratura* es, más bien, un momento o una etapa del desarrollo temprano de la escritura digital, en el que las nuevas tecnologías disponibles permiten justamente una explosión de nuevas formas de escritura.

Las tecnologías digitales, desde luego, no redefinen por entero a la literatura: existen en principio para seguir cumpliendo algunos objetivos de la escritura –la primera tecnología de ampliación de la memo-

ria humana– desde su invención hace miles de años, pero sí alteran la creación, la lectura y todos los contactos entre lectores, autores y textos.

Al hablar de la escritura en Twitter se enfatiza con frecuencia la brevedad de sus mensajes. Efectivamente, el límite arbitrario de 140 caracteres de extensión es su característica más llamativa: una constrictión imposible de soslayar que no se encuentra presente en ninguna otra de las herramientas de comunicación digital populares en el presente y que ha trascendido por mucho, en sus usos e implicaciones, su origen como consecuencia de las limitaciones del sistema de transmisión inicial de Twitter, que se basaba en la recepción y repetición de mensajes de teléfono celular. La extensión limitada es a la vez una barrera infranqueable para muchos, un pretexto para lecturas ingenuas o prejuiciosas del medio y de lo que se produce en él y, en cierto número de casos, un estímulo creativo no menos potente que las reglas del soneto o las de los juegos creados por el Taller de Literatura Potencial (Oulipo) en el siglo xx.

Sin embargo, los rasgos más importantes de la moderna escritura digital que Twitter ha revelado y potenciado son otros:

a) *La escritura y la lectura comunales*, abiertas y en público, al contrario de los procesos solitarios que la imprenta ha fomentado por siglos. Publicar es lanzar un texto a un lugar donde se encontrará siempre entre una multitud de otros, que aparecen incesantemente en la pantalla

del lector. Leer es, primero, encontrar un fragmento de escritura en esa multitud, y luego –inevitablemente– articularlo, relacionarlo con lo que lo rodea, en un movimiento de la atención que puede ser superficial o concentrado, encaminado a agotar lo “nuevo” o, por el contrario, a volver sobre sus pasos hacia lo “llamativo” o lo “interesante”. Por supuesto, existen maneras de reducir el ruido, rectificar y depurar lo leído, pero hacerlo implica siempre un acto consciente de selección. Por lo tanto la lectura comunal también permite esta forma de participación activa complementaria a la recepción de lo escrito: todos somos –o podemos ser– curadores de nuestras propias antologías virtuales.

b) *La interacción instantánea y diversa*, más rápida que en otras redes e impensable en los medios impresos. Ésta favorece la retroalimentación y el comentario pero también, más significativamente, la creación colectiva dentro de comunidades concebidas de manera espontánea o deliberada: un tuit se puede repetir –retuitear– pero también parafrasear, reformar, reeditar con variaciones. Es posible, asimismo, plantear juegos creativos a partir de ejemplos que ilustren reglas de mayor o menor complejidad; si es suficiente la cantidad de personas que ven esos ejemplos y deciden imitarlos, el juego puede propagarse incluso más allá del conocimiento (y del control) de quien lo planteó inicialmente.

c) *La aparición de prácticas nuevas*, que a veces son géneros sin precedentes y a veces no caben siquiera en la definición habitual de género, pues los textos que engendran se crean muchas veces sin plan ni organización y forman conjuntos heterogéneos.

d) Por último, la que es, probablemente, la transformación más radical que se ha visto hasta ahora: *la erosión de los conceptos del*

*texto definitivo y de la permanencia*. Twitter, como otras redes, no está construida en principio para asegurar la permanencia ni la accesibilidad constante de lo que se publica en ella, sino al contrario: se privilegia lo momentáneo, lo inmediato, y la rápida sustitución de lo ya publicado por lo nuevo. Aunque los tuits se guardan y pueden recuperarse y respaldarse, los procedimientos para lograrlo son siempre más complejos que la mera publicación: el público global, habituado a la satisfacción inmediata, en general no los sigue ni siquiera los conoce, y así lo que escribe se pierde en la práctica. Esto es irrelevante en el caso de las comunicaciones cotidianas, y también de los textos que efectivamente se adaptan de la red a algún otro medio: los de los autores que usan Twitter como una fuente de textos en bruto que podrán luego ser “fijados” en libros (digitales o impresos); sin embargo, parece estar surgiendo una nueva generación que no se interesa en llevar su escritura más allá de la red: enfrentados con la creciente dificultad de obtener ingresos por el trabajo creativo, o bien escépticos de las formas tradicionales de la validación y la posteridad, publican y luego borran, o repiten lo ya publicado con cambios, o bien dejan que sus textos, simplemente, se pierdan en esa renovación constante de lo que alimentamos a internet.

## 5

Dos ejemplos de estas actividades y comunidades de escritura en los que he estado personalmente involucrado y de los que –al contrario de lo usual– existe registro:

a) En 2010 y 2013, con más de un centenar de amigos, colegas y lectores desconocidos (señaladamente, José Luis Zárate –@jose-

luiszarate– y Raquel Castro, @raxxie\_ en Twitter) he convocado desde mi propia cuenta –@albertochimal– a un juego literario: llamado “#Amalgamas”, que está basado en otro, “Ircocervos”, que Umberto Eco<sup>1</sup> retomó, al parecer, de fuentes aún más antiguas y propuso en una serie de artículos periodísticos. Se juega tomando dos nombres de autores cualesquiera y los títulos de dos de sus obras, y luego combinándolos para dar un nombre y una obra híbridos, en los que un lector avisado pueda reconocer los originales (y, en su caso, contrastes, semejanzas o paralelos humorísticos). Los nombres y títulos resultantes se tuitean (se publican en Twitter) marcados con la etiqueta o hashtag #Amalgamas, lo que permite recuperarlos posteriormente.

El juego<sup>2</sup> ha dado para toda clase de combinaciones, en muchos casos azarosas, pero en otros claramente marcadas por referencias intertextuales explícitas, por igual serias que humorísticas. Algunas de las más llamativas fueron carnalescas, al mezclar deliberadamente personajes y obras de la “alta cultura” y la “cultura popular”: *Octavio K-Paz de la Sierra*, y su obra “Mi credo de sol”, mezclan al poeta mexicano con la banda de pasito duranguense, y *Roberto Gómez Bolaño*, autor de “El chavo del 2666”, juega con la semejanza de los nombres del escritor chileno y el actor de televisión. Otros ejemplos, propuestos en especial por tuiteros mexicanos: *Laura León Tolstói* y “La muerte del club de mujeres engañadas”; *Karl Smith* y “La riqueza del Partido Comunista”; *Robin Larsson Norwood* y “Los hombres que no amaban a las mujeres que aman demasiado”; *Herman Deçkard* y “Moby K. Dick” (que cruza ingeniosamente autores y obras en nombre y título a la vez), etcétera.

b) En 2012 se celebró el Twitter Fiction Festival, una reunión virtual organizada por la empresa Twitter en la que se invitó a los interesados a proponer proyectos experimentales de narrativa<sup>3</sup> me-

dante tuits. Uno de los proyectos seleccionados para ese festival fue propuesto por mí: “Many Pasts/Muchos Pasados”, que consistió en crear historias seriadas pero no en una línea progresiva, como es la costumbre, sino al revés. Se comenzaba por un tuit que debía leerse como el final de una historia; luego se tomaba su dirección –su enlace permanente en internet– y se usaba para enlazar a él tuits adicionales que hacían referencia a lo ocurrido antes de ese final, es decir, que iban construyendo trama y mundo narrado *desde el final hacia el principio*. El proceso podía seguir indefinidamente, creando cadenas de tuits. Ya publicados, cada tuit enlazaba a su continuación y todos juntos permitían leer historias completas. Esto tenía el efecto de que era posible escribir varias narraciones, a veces con tramas y personajes muy distintos entre sí, que llegaban al mismo final; de ahí el nombre del proyecto. La forma del juego también hizo posible que varias personas intervinieran al mismo tiempo en la creación de finales y tramas compartidos, historias divergentes y diversas otras variantes.

Para mostrar el funcionamiento del juego escribí 8 historias a partir del mismo final. Cada tuit viene seguido de su fecha y hora de publicación para que se aprecie la construcción de la historia, con lo que puede observarse que la secuencia fue escrita y publicada en orden cronológico inverso. Dos de las historias son las siguientes:

*8 vidas, 7: el secuestrado*<sup>4</sup>

Tras cien días de cautiverio, el rescate fue pagado.

Omar pensó que lo liberarían. [5:49 PM - 30 nov 12]

Lo llevaron con el líder de la banda: el Buitre, que hoy no llevaba capucha. Era su hijo, Juan. [5:37 PM - 30 nov 12]

1. Umberto Eco, *Segundo diario mínimo*. Trad. de Helena Lozano Miralles. Barcelona, Lumen, 2000, pp. 320 y ss.

2. Un archivo completo: Alberto Chimal, comp., “#Amalgamas”. <storify.com/albertochimal/amalgamas>. [Consulta: 12 septiembre de 2013].

3. Andrew Fitzgerald, “Announcing the Twitter Fiction Festival”, en <blog.twitter.com/2012/announcing-twitter-fiction-festival>. [Consulta: 12 septiembre de 2013].

4. La secuencia puede leerse desde la dirección <twitter.com/albertochimal/status/274691665678188544>. [Consulta: 12 septiembre de 2013].

Decías que yo no tenía futuro. ¿Ves que sí tengo? Gano mucho dinero. La gente me tiene miedo. [5:33 PM - 30 nov 12]

Si me matas les darás la razón, dijo Omar. Sabrán que eres un animal. Seré otra de tus víctimas. [5:28 PM - 30 nov 12]

Lo hago por ti, dijo él. Levantó el arma y apretó el gatillo. [5:27 PM - 30 nov 12]

Un trueno lo golpeó y lo hizo caer. Tardó en darse cuenta de que había sido el disparo. [5:26 PM - 30 nov 12]

Entendió que no iba a sobrevivir. Y supo también, con certeza, cómo se contaría la historia de su muerte. [5:24 PM - 30 nov 12]

#### *8 vidas, 1: el asesino fanático*<sup>5</sup>

Aun si me disparas, yo te dispararé también, dijo Mercedes. Y si te mato diré que tú te mataste. [5:47 PM - 30 nov 12]

No será culpa de nadie, dijo él. El Profeta dice: hace falta un sacrificio para que viva el mundo. [5:35 PM - 30 nov 12]

No es verdad, dijo Mercedes. Si te matas, te matarás por nada. [5:29 PM - 30 nov 12]

Lo hago por ti, dijo él. Levantó el arma y apretó el gatillo. [5:27 PM - 30 nov 12]

Un trueno lo golpeó y lo hizo caer. Tardó en darse cuenta de que había sido el disparo. [5:26 PM - 30 nov 12]

Entendió que no iba a sobrevivir. Y supo también, con certeza, cómo se contaría la historia de su muerte. [5:24 PM - 30 nov 12]

Aunque las historias son muy simples, lo interesante de las mismas era la convergencia de sus tramas (o, dicho de otro modo, la divergencia de su redacción), en la que era posible que diferentes autores intervinieran y se crearan, además de historias ramificadas, otras entrecruzadas. Un ejemplo de historia con múltiples autores fue el siguiente, con tuits de Miguel Lupián (@mortinatos) y Raquel Castro (@raxxie\_):

#### *Boda química*<sup>6</sup>

A 9500 kilómetros de Pohnpei, emergió una extraña estructura asimétrica. [Lupián, 5:34 PM - 2 dic 12]

Los novios entraron el templo, cogidos de las manos. [LUPÍÁN, 5:31 PM - 2 DIC 12]

Las damas oscuras y el padrino tentacular se acercaron. [LUPÍÁN, 5:29 PM - 2 DIC 12]

Colocaron sobre las cabezas de los novios un uroboros, y les entregaron un cofre con 13 muelas. [LUPÍÁN, 5:28 PM - 2 DIC 12]

El ministro se despojó de su máscara de humano. Erich Zann ejecutó la marcha fúnebre. [LUPÍÁN, 5:26 PM - 2 DIC 12]

---

5. La secuencia puede leerse desde la dirección <[twitter.com/albertochimal/status/274691088533553152](https://twitter.com/albertochimal/status/274691088533553152)>. [Consulta: 12 septiembre de 2013].

---

6. La secuencia puede leerse desde la dirección <[twitter.com/mortinatos/statuses/275421340356448257](https://twitter.com/mortinatos/statuses/275421340356448257)>. [Consulta: 12 septiembre de 2013].

El novio colocó la sortija de obsidiana en el anular de la novia. Ella hizo lo mismo. [LUPIÁN, 5:24 PM - 2 DIC 12]

Y vivieron felices por siempre. [CASTRO, 5:14 PM - 30 NOV 12]

## 6

Todos los aspectos ya mencionados de la escritura digital entran en juego, también, cuando se considera el lugar que tiene en ella la transposición o traslado de géneros preexistentes del mundo impreso al digital. Así como hay prácticas radicalmente nuevas, que anuncian casi con seguridad la aparición de formas de la literatura que serán a la vez representativas y exclusivas de los nuevos medios electrónicos, así también hay escritores que se dedican a adaptar géneros literarios que tuvieron su origen en el mundo impreso o incluso antes, incluyendo la minificción y otras formas de escritura breve.

Este proceso no es igual que adaptar o trasponer una obra concreta: si bien se han visto toda clase de transposiciones “convencionales” de una obra literaria al sustrato digital (y la mayoría, de hecho, se han realizado sin recurrir a la parodia al modo de Aciman y Rensin), resulta mucho más llamativo e interesante observar lo que sucede cuando se adaptan géneros, formas discursivas, estrategias textuales e intertextuales de la literatura impresa a la digital.

## 7

Semejantes trasposos han ocurrido ya en el pasado, en otros tiempos de cambios tecnológicos que han propiciado la desaparición o el de-

clive de prácticas de escritura que en un tiempo fueron centrales, y el ascenso de otras. Por ejemplo, la aparición de la imprenta de tipos móviles no ocasionó que la transcripción a mano desapareciera, pero sí que dejara de ser el modo central de reproducción y conservación de la palabra escrita, y cuando esto sucedió, muchas formas de escritura y géneros literarios preexistentes pudieron hacer la transición de la escritura a mano a la imprenta: el cuento y la poesía, por ejemplo, pudieron hacerlo con la misma facilidad con la que habían pasado de la tradición oral a las primeras formas de escritura en la antigüedad.

En el caso de la escritura digital, y en particular en Twitter, los casos de adaptación de géneros que se han visto pueden clasificarse, en su mayoría, dentro de una de las siguientes dos categorías:

- a) hay escritores/tuiteros que se concentran en los tuits individuales y producen variantes de géneros que ya se distinguían por su brevedad antes de internet: haikús y otros tipos de poema, aforismos, y por supuesto minificción;
- b) otros, en cambio, usan “series” de tuits para crear secuencias más extensas, que casi siempre buscan reproducir la extensión y el aliento del discurso ensayístico y, sobre todo, del novelesco.

## 8

Las adaptaciones de la minificción hechas del primer modo –centradas en el tuit individual– son las que más cerca están de poder ser analizadas con las herramientas ya existentes para estudiar el género. Sobre todo entre los minificcionistas de América Latina, cuyo concepto de la narración brevísima es distinto del microrrelato a la

española y se apoya más en la alusión, la intertextualidad y la virtualidad, ya había numerosos ejemplos de narración cercana a los 140 caracteres de extensión incluso antes de la popularización de internet a fines del siglo pasado.

Las adaptaciones en series, por otra parte, son las que han llamado más la atención de los medios convencionales, probablemente porque sus resultados son más fáciles de percibir como similares a sus fuentes y por el prestigio asociado tradicionalmente –por cualesquiera razones– a los géneros “mayores”. Así, cada cierto tiempo aparecen noticias de tuit-novelas, tramas fragmentadas en series de tuits que reproducen el modo de exposición tradicional de un discurso novelesco y se leen, según se dice, simplemente como capítulos más cortos de lo habitual. Incluso, el escritor colombiano Héctor Abad Faciolince comenzó una tuit-novela que era simplemente un texto extenso fragmentado, de tal modo que los tuits que ocupaba eran incomprendibles salvo como parte de la secuencia mayor.

En el fondo, estas adaptaciones –que ya se habían intentado en otras plataformas de internet: hay novelas en Facebook, en blogs, etcétera– se limitan a reproducir las prácticas de escritura ya conocidas, reduciendo simplemente la extensión de las unidades dramáticas: la narración individual y unitaria en el primer caso, y el capítulo novelesco, aislado pero a la vez ligado causal y temáticamente a los que lo preceden y lo siguen, en el segundo.

## 9

Sin embargo, hay una tercera categoría de las transposiciones de géneros, más cercana a los experimentos radicales de la escritura en línea, que se aprovecha de otro modo de las fortalezas de ésta sin abandonar el diálogo con la tradición. Es la que tiene que ver con la

auténtica mutación de las maneras y las estrategias de los géneros. Éstas son, en buena medida, condicionadas por la tecnología que permite su difusión; cuando ésta cambia, resultan súbitamente liberadas de limitaciones y convenciones que habían parecido (a veces durante siglos) parte de su naturaleza. El ejemplo más importante es justamente la mutación de la novela.

## 10

La novela es un género que se consolida y se fija en la forma que conocemos hoy a partir de la popularización de la imprenta. Ya existía la llamada *novella* en la Edad Media, pero era de hecho una forma literaria breve, más cercano al cuento popular que a la épica o a cualquier otra forma de largo aliento. Las compilaciones de *novellas*: transcripciones y reuniones de textos breves realizadas a mano en monasterios, feudos y otros lugares, dieron origen a la novela cuando los copistas empezaron a modificar los textos que transcribían por medio de una técnica sencilla que hoy conocemos como *entrelacement* (entrelazamiento): insertando en un texto referencias a otros de los que iban a estar en su mismo volumen, se conseguía el efecto de que todas, sin importar cuán diferentes fueran sus procedencias, dieran una impresión de homogeneidad; de formar parte de un mismo mundo narrado. Estas prácticas se continuaron hasta la llegada de la imprenta; de ellas se deriva el concepto actual de novela como narración libresco, hecha de unidades separadas pero a la vez entrelazadas unas con otras, y que propone por encima de todo, una continuidad de su mundo narrado por medio de la ligazón causal de los episodios y la consistencia de la descripción de los ambientes y la caracterización de los personajes.

Podemos llamar “colecciones mutantes” a varias formas de narración en serie que se empiezan a producir en la red, Twitter incluido. Todas son conjuntos de narraciones brevísimas (minificciones, cuando se les considera separadamente, y casi siempre capaces de ser leídas como unidades independientes, si el lector así lo desea) pero a la vez, cuando se les lee una tras otra, permiten ver la continuidad no de una serie de acciones, pero sí, en cambio, de imágenes, personajes icónicos, símbolos, etcétera. Estos elementos aparecen de manera constante, pero siempre en nuevas combinaciones y relacionados de diferente manera entre sí. El lector no percibe una sola historia, que en las novelas se construye mediante el recuerdo de lo ya contado, sino numerosas historias, cada una de las cuales señala una posibilidad distinta de contar que, para su comprensión, también dependen de la memoria, pero de otra forma: la tarea del lector no es ensamblar sino comparar, contrastar, equiparar y diferenciar los textos de la serie, y las diferencias, evidentes o sutiles, entre ellos.

Entre otros, las colecciones mutantes tienen precursores en la obra de escritores como Georges Perec, José Antonio Ramos Sucre, Juan José Arreola y, señaladamente, Raymond Queneau con sus *Ejercicios de estilo* (repeticiones de una misma historia trivial, sin progresión dramática, en las que la variación está en cómo se redacta la misma trama), Italo Calvino con *Las ciudades invisibles* (en el que la multiplicidad de las ciudades imaginadas no queda subsumida por la “trama” endeble que las engarza) y el más extraño de todos: el uruguayo Mario Levrero, que se interesó directamente en subvertir la forma novela en un texto inclasificable de 1973: *Caza de conejos*.

Éste es considerado en muchas ocasiones un mero ejemplo de colección de minificciones, centradas en una serie de motivos comunes: cazadores, animales, catástrofes y violencia, el conflicto de na-

turalidad y civilización, lo transgresor y lo erótico. Sin embargo, también es un acto de sabotaje de las expectativas del lector a partir de su presentación, que finge ser la de una suerte de *mini-novela*, con capítulos señalados con números romanos y un prólogo que presenta el escenario y los personajes. A medida que avanza por los textos, un lector que intente recorrerlo a partir de las expectativas creadas por su presentación (creyendo que lee una novela, o peor todavía, un cuento o una parodia de historia infantil, con conejos y cazadores) quedará desconcertado: tarde o temprano se dará cuenta de que no está leyendo la progresión dramática de una novela convencional pues *no es posible unificar todo lo que se le presenta en una sola trama coherente*. En efecto, en un “capítulo” de *Caza de conejos* un personaje muere, y en el siguiente está vivo, y en otro posterior muere de otra manera; en ciertos fragmentos el escenario y las situaciones cambian de manera aparentemente irreversible (el bosque es destruido, muere el último cazador, muere el último conejo) sólo para volver a como estaban, o cambiar todavía de otro modo en el fragmento siguiente...

En realidad, el conjunto de *Caza de conejos* no traza una línea narrativa única sino que abre un “campo” de historias, de múltiples mundos narrados similares entre sí, donde no hay un “avance” ni una “resolución” definitiva, sino –al menos potencialmente– infinitas aproximaciones y alternativas. De hecho, Levrero casi se permite declararlo en uno de los fragmentos más reveladores, el LXVII:

Se dice, de los textos aquí presentados bajo el título de “Caza de conejos”, que se trata en realidad de una fina alegoría que describe paso a paso el penoso procedimiento para la obtención de la Piedra filosofal; que, ordenados de una manera diferente a la que aquí se expone, resultan una novela romántica, de argumento lineal y contenido

intrascendente; que es un texto didáctico, sin otra finalidad que la de inculcar a los niños en forma subliminal el interés por los números romanos; que no es otra cosa que la recopilación desordenada de textos de diversos autores de todos los tiempos, acerca de los conejos; que es un trabajo político, de carácter subversivo, donde las instrucciones para los conspiradores son dadas veladamente, mediante una clave preestablecida; que el autor sólo busca autobiografiarse a través de símbolos; que los nombres de los personajes son anagramas de los integrantes de una secta misteriosa; que ordenando convenientemente los fragmentos, con la primera sílaba de cada párrafo se forma una frase de dudoso gusto, dirigida contra el clero; que leído en voz alta y grabado en una cinta magnetofónica, al pasar esta cinta al revés se obtiene la versión original de la Biblia; que traducida al sánscrito, el sonido musical de esta obra coincide notablemente con un cuarteto de Vivaldi; que pasando sus hojas por una máquina de picar carne se obtiene un fino polvillo, como el de las alas de las mariposas; que son instrucciones secretas para hacer pajaritas de papel con forma de conejo; que toda la obra no es más que una gran trampa verbal para atrapar conejos; que toda la obra no es más que una gran trampa verbal de los conejos, para atrapar definitivamente a los hombres. Etcétera.<sup>7</sup>

12

Al hacer como Levrero, las colecciones mutantes podrían señalar una modificación crucial de la novela para los siglos por venir, o in-

---

7. Mario Levrero, *Caza de conejos*. Barcelona, Zorro Rojo, 2012, pp. 103-104.

cluso (si su radicalidad llega aún más lejos de lo que se ha visto hasta ahora) el comienzo de un género nuevo, que recompondría la herencia de la minificción y de la narrativa de largo aliento al mismo tiempo. Al menos, su interés en la multiplicidad parece muy a tono con el ánimo de un tiempo con el nuestro, en el que —ya lejos de las grandes conclusiones apocalípticas en las que todavía creyó el siglo xx— asistimos a la repetición y la rehechura constante de los productos culturales, de las noticias más o menos falsificadas, de todos los relatos que nos rodean y que parecen existir en una plenitud que da la apariencia de cambio constante pero es siempre inmutable. El impacto que puedan tener en el futuro dependerá, en parte, de cómo se relacionen con los nuevos hábitos de escritura de la red: qué tanto consigan ser experiencias comunales e interactivas, de qué modo logren asegurar su permanencia o abrazar lo efímero de la publicación virtual. Pero, en cualquier caso, el proceso que señalan es significativo porque podría ser equivalente, en nuestro tiempo, al que dio origen —como se ha visto— a la propia novela como género. Una práctica precisa y popular de escritura es modificada por la tecnología: transformada en otra práctica popular, con rasgos similares a su precursora pero a la vez totalmente aclimatada a un nuevo sustrato físico, a una nueva relación con sus lectores y un nuevo momento de la Historia. Desde luego, esto ha ocurrido varias veces.

13

También es cierto que no podemos saber con certeza cuál será el resultado final de todos estos procesos.

Pero es seguro que la escritura por medio de la red no terminará cuando la empresa Twitter desaparezca, de la misma forma en que no terminó con el declive de los blogs como forma mayoritaria



de escritura digital ni con la desaparición de los servicios de páginas personales, que fueron las primeras modas de la red a fines del siglo xx. Por el contrario, casi con seguridad, la escritura digital trascenderá a la desaparición de Twitter como medio de comunicación, y –de hecho– a las vidas de todos sus usuarios presentes.

Para volver al último gran momento de cambio de la literatura por la tecnología, es útil considerar que el *Quijote* de Cervantes, primer representante de lo que ahora consideramos un género nuevo, impensable antes de la aparición de la imprenta de tipos móviles, apareció más de un siglo después de la muerte de Gutenberg; es imposible decir cuándo podría aparecer el *Quijote* de internet, e incluso si semejante aparición es todavía posible: si la red no nos llevará a un lugar del pensamiento distinto de aquel que permitió el concepto mismo de la obra señera, la revolución de la escritura y la lectura por medio de modelos y la creación de tradiciones y cánones.

No lo sabemos, repito. La escritura digital está, en realidad, comenzando. Por otro lado, otra semejanza de nuestro tiempo con el de la llegada de la imprenta es que la tecnología que hace posible la transición presente está (todavía) al alcance de grandes poblaciones: su uso no se ha centralizado ni reglamentado de manera tal que se vuelva territorio exclusivo de especialistas o corporaciones, como sucedió con la prensa y como ha sucedido, de hecho, con la mayor parte de los avances tecnológicos en los medios de comunicación, incluyendo la radiodifusión y la televisión en el siglo xx. Estamos todavía en el momento de la ilusión, o la posibilidad, democrática: en la etapa en que la escritura digital es un territorio abierto a la experimentación y la exploración para millones de personas.

---

## Flickr o la práctica fotográfica colectiva

—  
Elva Peniche Montfort

*[...] el pasmoso crecimiento de nuestros medios,  
la flexibilidad y precisión que éstos alcanzan,  
y las ideas y costumbres que introducen,  
nos garantizan cambios próximos y muy hondos  
en la antigua industria de lo Bello.*

—PAUL VALÉRY, *La conquista de la obicuidad*

**E**n la actualidad, el surgimiento de redes sociales especializadas en el almacenamiento y difusión de imágenes fotográficas ha provocado, en términos generales, transformaciones en la manera en la que la fotografía se produce, circula y es recibida por un público que crece constantemente. Pero ¿cómo han ocurrido estos cambios? ¿Han sido los mismos en todas las redes?

Para pensar en el impacto de dichas redes en la fotografía, debe partirse del reconocimiento de que su formación constituye solamente un correlato de los propios cambios que el medio ha observado en las últimas décadas, especialmente con relación a sus innovaciones tecnológicas. Entre éstas destacan la invención y perfeccionamiento de la imagen y las cámaras digitales, su consecuente aceleramiento de los procesos de obtención de imágenes, la agilización de la labor de archivar y visualizar fotografías y la accesibilidad de sus precios, así como el hecho de que ahora las cámaras se hayan convertido en componentes y formen parte de otros aparatos como teléfonos celulares, tabletas y computadoras, lo cual ha generado cambios radicales en el medio y un aumento exponencial del número de fotógrafos en el mundo. En los últimos diez años, el desarrollo de plataformas como Picasa (2002), Flickr (2004) e Instagram (2010) ha potenciado estos cambios, ofreciendo a sus usuarios enormes espacios de almacenamiento, herramientas de edición de imágenes, interfaces accesibles y atractivas, y la posibilidad de “subir” las imágenes a la red casi de manera inmediata a la toma.

A diferencia de la mayoría de los textos escritos sobre fotografía, que se concentran en ella como imagen o representación, y construyen reflexiones de orden ontológico con respecto a su estatus como documento o arte, la intención en este ensayo es hablar de manera amplia de la práctica fotográfica actual, entendiéndola como un complejo conjunto de hábitos, intereses y necesidades de aquellos que se dedican a producir imágenes fotográficas. En este

sentido seguiré parcialmente a Edgar Gómez Cruz, que en varios de sus textos busca analizar a la fotografía desde una perspectiva sociológica, desde los estudios de la comunicación y la cultura visual, haciendo uso de la teoría de las prácticas.<sup>1</sup> Gómez Cruz señala que:

[...] la fotografía es una práctica que implica no sólo el contenido representacional de las imágenes (las fotografías en sí, su contenido semiótico), sino el proceso sociotécnico que mediante las prácticas de disparar, procesar y distribuir (entre otras) dota de sentido a los objetos culturales que son las fotografías.<sup>2</sup>

Es bajo esta concepción de la fotografía como práctica que creo más útil reflexionar sobre el influjo de las redes sociales en el medio, pues son justamente procesos como los de disparar, procesar y distribuir la fotografía, los que más se han visto afectados a raíz de su aparición.

Si bien compete a este ensayo la práctica de la enorme comunidad de fotógrafos que se encuentra en la red (periodistas, científicos, comerciales, amateurs, etcétera), es preciso señalar que me interesa de manera particular el quehacer de quienes asumen a la fotografía como una actividad artística, es decir, quienes se dedican a la producción de “imágenes de autor” con fines expresivos y creativos, y que de alguna manera están insertos en un ámbito en el que sus imágenes están sujetas al juicio de terceros. Tocaré también el tema de la recepción que éstas tienen, del público de fotografía, que comprende a aficionados, críticos y expertos. Así que, más que de la fotografía “en sí”, hablaré de los fotógrafos y amantes de la fotografía, y del influjo que puede tener hoy en día en esta comunidad, el surgimiento de las redes sociales.

---

1. Edgar Gómez Cruz, “La fotografía digital como una estética sociotécnica. El caso de la iphoneografía”, en *AISTHESIS*, núm. 52, Instituto de Estética, Pontificia Universidad Católica de Chile, 2012, p. 394.

2. E. Gómez Cruz, *De la cultura kodak a la imagen en red. Una etnografía sobre fotografía digital*. Barcelona, OUC, 2012, p. 55.

Ahora, no pretendo asumir a las “redes sociales” como un todo, como un conjunto de plataformas uniformes frente a las que los fotógrafos enfrenten las mismas condiciones. Si el objetivo de este libro es valorar el impacto de las redes sociales en el arte y en la experiencia estética, una de las finalidades de este ensayo es buscar matices entre dichas redes, hacer énfasis en su heterogeneidad mediante la caracterización de una de ellas, Flickr, que a mi forma de ver resulta un caso peculiar en cuanto a la formación de “espacios para la fotografía” en internet, especialmente porque creo que en ella, como en ninguna otra, se ha generado una plataforma interesante para la fotografía de autor, en las siguientes páginas veremos por qué.

Para hablar de Flickr y sus relaciones con el ámbito de la “fotografía artística”, tomaré como caso de estudio y usaré el testimonio de un joven fotógrafo mexicano, Ernesto Méndez,<sup>3</sup> que usa Flickr como su principal plataforma de acción. Conocer la experiencia de un fotógrafo usuario será de gran utilidad para quienes vemos este fenómeno desde afuera.

Flickr fue creado en 2004 por una empresa canadiense como una plataforma para almacenar y clasificar fotografías, en 2005 fue comprado por Yahoo! y fundido con Yahoo! Photos. La red maneja tres tipos de cuenta, la gratuita, con 1 terabyte de almacenamiento para fotografías (de hasta 200 megabytes) y video (hasta 1 gigabyte) y la posibilidad de subir y descargar imágenes en calidad original; la cuenta sin publicidad por us\$50 al año; y la cuenta Doublr que ofrece 2 terabyte de espacio por us\$499 al año. La cuenta gratuita, a decir de Méndez, resulta más que suficiente para un fotógrafo común, pues tiene espacio para subir alrededor de 50 mil fotografías en alta definición.<sup>4</sup> Desde sus inicios, Flickr ha promovido la creación de una comunidad global de fotógrafos, adaptándose a sus diversas necesidades: tener un espacio suficiente para generar un archivo personal en el que las imágenes puedan guardarse en

alta resolución, crear carpetas de imágenes para la clasificación de la obra e incluso para su venta, establecer vínculos con otros fotógrafos, seguidores, críticos y expertos y tener un sitio para comunicarse con ellos, contar con un foro para discutir temas especializados en fotografía, poseer un mecanismo de búsqueda de imágenes, entre otras.

Con alrededor de 6 mil millones de fotos subidas por los más de 87 millones de usuarios, Flickr es un inmenso archivo fotográfico que crece constantemente, con un ritmo de carga de 3,5 millones de fotos por día.<sup>5</sup> Se ha convertido en una verdadera alternativa ante las dificultades económicas y operativas que enfrentan gran parte de los fotógrafos en el mundo, en cuanto a la conservación de su obra, su circulación, almacenamiento y venta.

Sin embargo, en los últimos años, Flickr ha perdido popularidad ante otras redes sociales como Facebook, que aun sin estar especializada en fotografía, se ha convertido en el espacio de mayor circulación de imágenes fotográficas, sobre todo después de que compró Instagram en 2012.<sup>6</sup> En los últimos años se ha hecho cada vez más evidente que Facebook, Instagram, Twitpic, o Google+ han incidido de manera poderosa en la forma en la que sus usuarios hacen y comparten sus fotografías, en los temas que prefieren retratar y en la forma de representarlos. Considero que hay por lo menos dos ejemplos de modificaciones que estas redes han provocado en la práctica fotográfica actual. El primero tiene que ver con el contenido de las imágenes, me refiero a una fuerte tendencia de autorrepresentación que los usuarios hacen de sí mismos y sus objetos, la cual forma parte de un complejo proceso de construcción de identidades virtuales para demostrar al resto de los cibernautas, a través de la fotografía, quién es uno y qué hace.

Flickr no está exento de esta tendencia, pero en contraste me parece que, en general, las fotografías de sus usuarios no están liga-

---

3. [En línea]: <[www.flickr.com/photos/ernestomendez/](http://www.flickr.com/photos/ernestomendez/)>. [Consulta: 1 de octubre de 2013].

4. Ernesto Méndez en entrevista del 20 de septiembre de 2013.

---

5. <[www.theverge.com/2013/3/20/4121574/flickr-chief-markus-spiering-talks-photos-and-marissa-mayer](http://www.theverge.com/2013/3/20/4121574/flickr-chief-markus-spiering-talks-photos-and-marissa-mayer)>. [Consulta: 1 de octubre de 2013].

6. Se estima que la cantidad de imágenes de Facebook ha ascendido a 100 mil millones. <[news.softpedia.com/news/Flickr-Boasts-6-Billion-Photo-Uploads-215380.shtml](http://news.softpedia.com/news/Flickr-Boasts-6-Billion-Photo-Uploads-215380.shtml)>. [Consulta: 29 de septiembre de 2013].

das tan estrechamente a sus dueños en el sentido de buscar re-presentarlos, sino que poseen independencia como imágenes y esto significa una diferencia radical. Mientras que en Facebook todo gira en torno a la construcción de perfiles y las relaciones sociales entre los usuarios, bajo las cuales las fotos quedan subordinadas, en Flickr la red gira en torno a las fotografías por sí mismas. En este sentido, Flickr como plataforma tiene menos incidencia en la forma en la que sus usuarios representan sus temas.

El segundo ejemplo es el del mencionado fenómeno, de naturaleza técnica, de que la mayor parte de las imágenes que circulan en estas redes son realizadas con las cámaras de los teléfonos celulares, pues las nuevas exigencias de las redes tienen que ver con aumentar la instantaneidad y la movilidad de los usuarios y sus imágenes. Este nuevo tipo de fotografía ha sido incluso bautizada como “iphoneografías” y se distingue de otras formas de fotografía digital por el hecho de ser tomada y procesada mediante los sistemas operativos de los teléfonos. Se trata de un nuevo género de fotografía, que adquiere cada vez más peso e independencia.<sup>7</sup> Pero a pesar del enorme desarrollo de aplicaciones y herramientas para realizar y visualizar fotografías en estas nuevas cámaras, los resultados y los mecanismos para lograrlos son inevitablemente distintos a aquellos conseguidos por una cámara convencional, ya sea digital o más aún analógica. En definitiva, el desarrollo de la tecnología digital para las cámaras, la automatización de procesos antes mecánicos, y lo que considero como su consecuencia extrema, esta invención de las cámaras en los celulares, han provocado que el usuario tenga cada vez menos control de los procesos mediante los cuales se genera una imagen fotográfica.<sup>8</sup>

Diversos teóricos y críticos de fotografía que han intentado abordar la situación del medio en la era contemporánea han acu-

ñado términos como el de la “muerte de la fotografía” o la “post-fotografía” para valorar los efectos de la llamada “era digital” en la historia del medio, básicamente para decir que la fotografía ha sufrido modificaciones irreversibles frente a sus orígenes artesanales. El énfasis suele estar puesto en criterios técnicos y tecnológicos por medio de los cuales las fotografías se producen y circulan.

Esta condición preocupó desde los años setenta del siglo pasado al filósofo checo-brasileño Vilém Flusser, quien reflexionó sobre el problema de la libertad que tenía el fotógrafo frente a lo que llamó el “programa” de la cámara fotográfica. En la contraposición que Flusser estableció entre las imágenes tradicionales (la pintura como su ejemplo más importante) y la “imagen técnica”, hablaba de que a diferencia de lo que le ocurre al pintor, que para representar una imagen hace uso de una herramienta de la que tiene control absoluto, la relación entre el fotógrafo y su imagen está mediada por el uso de un “aparato” que si bien es manejable, opera mediante un procedimiento autónomo que se mantiene para él casi como un misterio. De tal forma:

[...] parece como si el fotógrafo fuera libre de escoger, y como si la cámara hiciera precisamente lo que él quiere que haga. Sin embargo, la elección del fotógrafo está restringida por las categorías de la cámara; su misma libertad está programada. La cámara funciona según las intenciones del fotógrafo, pero estas intenciones funcionan de acuerdo con el programa de la cámara.<sup>9</sup>

---

7. En el ámbito del fotoperiodismo, la conocida agencia Magnum Photos convirtió recientemente en miembro a Michael Christopher Brown, cuyo trabajo sobre la revolución en Libia está realizado mayoritariamente con iPhone. Véase Olivier Laurent, Magnum Photos has announced that Michael Christopher Brown has been selected as the agency's latest nominee, 23 de julio de 2013 <[www.metaphorimages.com/wordpress/?p=4960](http://www.metaphorimages.com/wordpress/?p=4960)>. [Consulta: 1 de octubre de 2013].

8. Cf. Kevin Robins, “¿Nos seguirá conmoviendo la fotografía?”, en M. Lister, *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Barcelona, Paidós, 1995.

---

9. Vilém Flusser, *Hacia una filosofía de la fotografía*. México, Trillas, 1975, p. 34.

¿Qué hubiera pensado Flusser de la libertad del fotógrafo frente a la cámara de un iPhone? Las cámaras-componentes parecen tener, en términos de Flusser, un programa cada vez más dominante sobre los fotógrafos, a los que él percibía como “funcionarios” de su aparato, y eso tiene un impacto determinante en los cambios que las redes sociales han provocado sobre la práctica fotográfica.

Es cierto que entre las millones de fotografías de Flickr, una gran cantidad son producidas con cámaras de teléfonos celulares, así lo confirman sus “estadísticas” con datos que se actualizan diariamente,<sup>10</sup> y la reciente aparición de la aplicación Flickr para celular. Pero también, como no ocurre igual en otras redes, hay un número enorme de usuarios que usan cámaras compactas, réflex o digitales. En Flickr se promueve una cultura de la cámara fotográfica, no sólo porque ésta sea la principal herramienta de trabajo, sino porque hay un interés por indicar qué foto se tomó con qué cámara, e incluso existe un espacio para consultar información de innovaciones tecnológicas, aditamentos, etcétera. El “buscador de cámaras” despliega un listado de las cámaras más utilizadas por los usuarios, la clasificación que éstos dan a cada una, el número de imágenes tomadas con ella y ejemplos de fotos realizadas con cada una.

En Flickr, como en general ocurre en internet, la fotografía digital es la más abundante, pero también, como en casi ningún otro sitio, existen cientos de fotógrafos que continúan usando cámaras analógicas y dan nueva vida a procesos fotográficos que actualmente están en peligro de extinción. Éste es el caso de Ernesto Méndez, quien usa principalmente una Contax T2 y una Ricoh GRIV y confiesa:

[...] para mi trabajo personal uso sólo película, me fascina el grano, la estructura tridimensional que brinda a la imagen, y me obsesiona la capacidad de tener un negativo

por ser algo físico y tangible: el blanco y negro por la posibilidad de jugar con los tiempos y cantidades de revelador y por los resultados estéticos (textura y contrastes únicos); el color por su densidad, ya que la foto digital no puede emular tan perfectamente su belleza cromática.<sup>11</sup>

Méndez hace sus revelados en casa, con procesos químicos sencillos como el c-41 para color, que prefiere al costoso servicio de los laboratorios fotográficos, y cuando tiene la oportunidad, hace impresiones en plata y papel fibra. Una vez que corta y separa los negativos con guardas, los escanea a 3 200 dpi (proceso que lleva cerca de cinco horas por rollo), una resolución suficientemente alta como para darle cualquier manejo o uso a la imagen. Después lleva a cabo una limpieza digital de polvo y una corrección de niveles para finalmente subir las fotografías a Flickr. Méndez, al igual que otros usuarios amantes de los procesos tradicionales de la fotografía, usa la digitalización como un mecanismo de conservación y limpieza de imágenes, no como medio para generarlas.

En la ya vieja discusión sobre si la tecnología digital alcanzará en algún momento la calidad de la película fotográfica, muchos fotógrafos coinciden en una respuesta negativa, sin embargo, es un hecho que los costos y medios para la supervivencia de los métodos analógicos son cada vez más elevados e inaccesibles. En 2006, grandes compañías como Canon y Nikon anunciaron el cese de la producción de cámaras analógicas de alto consumo, aunque siguen produciendo cámaras analógicas nuevas *top-of-the-line*, pero en menor cantidad cada vez. Ante esta difícil situación, pareciera haber una respuesta en el desarrollo de soluciones mixtas como las que usa Méndez.

Frente a esto, resulta irónico que en algunas aplicaciones actuales para cámaras de teléfonos celulares han surgido tendencias “re-

---

10. <[www.flickr.com/cameras](http://www.flickr.com/cameras)>. [Consulta: 1 de octubre de 2013].

---

11. Ernesto Méndez en entrevista. 20 de septiembre de 2013.

tro”, con cierta nostalgia por la fotografía analógica, pues se busca que las imágenes se parezcan a fotografías viejas, lo cual se consigue mediante el uso de *software* que emula filtros para la visualización de las fotografías, el ejemplo más claro de esto es Instagram. Otra aplicación, llamada Hipstamatic está inspirada en una cámara artesanal inventada por unos artistas de los años ochenta que no tuvo éxito comercial. En ésta, al contrario del Instagram, las herramientas no son tanto de posproducción de la imagen, sino que ofrecen la posibilidad de jugar con herramientas que simulan componentes de cámaras analógicas, pues pueden intercambiarse tipos de flash, lentes, rollos y carátulas. En ambos casos, considero que se trata esencialmente de una ficción, una añoranza por lo vintage con la que no se consiguen los efectos de la cámara analógica, sino que se simulan de manera digital y ciertamente superficial.

Independientemente del tipo de cámaras utilizadas por sus fotógrafos, está claro que una de las funciones más importantes de Flickr es la de ser un archivo. Esta labor se antoja como una solución viable ante los problemas de los acervos fotográficos con soportes impresos y con negativos, que en la actualidad se han convertido en un reto de conservación, restauración y difusión.

Pero Flickr no solamente archiva la producción de usuarios activos, es decir, de fotógrafos contemporáneos, sino que desde enero de 2008 lanzó un proyecto piloto en asociación con la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos, denominado *The Commons*, para dar acceso a importantes colecciones históricas de fotografía de dominio público “sin restricciones conocidas de derechos de autor”. Lo interesante del proyecto es que proporciona un espacio para que el público en general aporte información y comentarios sobre las fotografías, ayudando a incrementar el conocimiento de dicho material. La Biblioteca del Congreso, que cuenta con una de las colecciones fotográficas más grandes del mundo, comenzó por subir 3 500 foto-

grafías, que durante las primeras 24 horas recibieron más de 11 mil tags de los usuarios,<sup>12</sup> y ahora ha subido casi 20 mil fotografías.

Otras importantes colecciones y fototecas se han sumado a este esfuerzo para difundir el patrimonio fotográfico mundial y tienen su cuenta de Flickr, como los Archivos Nacionales del Reino Unido (con más de 19 mil fotografías) o los Archivos Nacionales de Estados Unidos (con más de 12 mil fotos). Es así que Flickr se ha perfilado en los últimos años como el nuevo museo universal y público de la fotografía, con un valor excepcional para los estudiosos del medio. Pero se trata, además, de un museo en el que el público es particularmente activo, pues no sólo contempla las obras, como hace en otros proyectos museísticos en internet como el *Google art project*, sino que tiene la oportunidad de expresar su opinión y aportar información, misma que, una vez publicada, permanece junto a la imagen para que todo nuevo visitante pueda conocerla, completarla o refutarla. Flickr es entonces un museo cuyo patrimonio visual y memoria histórica son construidos de manera colectiva.

En cuanto a la organización interna de las imágenes, las posibilidades de organizar las fotografías en Flickr son muchas y reflejan varios niveles de complejidad. Para empezar, cada usuario puede clasificar sus propias fotografías en *sets* y colecciones. Los primeros son álbumes o secuencias de fotos y los segundos son conjuntos más grandes de imágenes capaces de contener varios *sets*, lo cual permite generar distintas lecturas visuales con el mismo material. Además hay varias formas de relacionarse con fotografías de terceros, la primera es mediante los marcadores de “favoritas”, que permite señalar un número ilimitado de fotografías preferidas, y el segundo es mediante la nueva herramienta de “Expos”, que consiste en la selección de 18 imágenes de otros autores.

En la construcción de conexiones entre usuarios, resulta de especial interés la creación de grupos de fotografías en Flickr, me-

---

12. <[www.nytimes.com/2009/01/19/technology/internet/19link.html?\\_r=2&partner=permalink&exprod=permalink&](http://www.nytimes.com/2009/01/19/technology/internet/19link.html?_r=2&partner=permalink&exprod=permalink&)>. [Consulta: 29 de septiembre de 2013].

diante los cuales uno o varios administradores generan conjuntos de imágenes a partir de criterios tan variados como el tema,<sup>13</sup> la forma, la composición, la cámara, etcétera. Pensar esto desde el ámbito disciplinar de la Historia del Arte, me lleva a imaginar formas alternativas de curaduría de imágenes fotográficas, que escapan de los vicios y limitaciones del mundo de los museos y las galerías, en el que inevitablemente incide como agente el mercado del arte. Los grupos de Flickr se libran también del problema de la preponderancia de los curadores sobre los artistas, que afecta hoy en día al arte contemporáneo, pues en ellos opera una suerte de diálogo en el que no sólo hay alguien que elija quién o qué imagen puede pertenecer a una exposición, sino que los usuarios pueden autoproponeer que una de sus imágenes forme parte de un grupo. Este fenómeno podría denominarse como curaduría colaborativa, y resulta también revolucionario en términos de las innovaciones a la práctica fotográfica actual, pues así como ocurre con los foros y las etiquetas a las fotografías, se nutre de la participación de una comunidad de usuarios.

Es justamente alrededor de estas posibilidades que radica lo social de esta red, y no, como en otras redes, en la formación de grupos de usuarios en términos más cercanos a los de un “club social”, como Facebook. En Flickr, la elaboración de las imágenes, los grupos de imágenes, los juicios sobre ellas, las discusiones, etcétera, son todos colectivos.

Por otro lado, en 2009, Flickr se asoció con la enorme agencia Getty Images para ofrecer a los usuarios la posibilidad de incorporar sus fotografías a un *stock* –cuyos criterios para la selección de imágenes dependen de colaboradores de Getty– y recibir así ganancias por sus imágenes. Con respecto a las posibilidades de los fotógrafos para vender y promover su obra a raíz de esta iniciativa, es difícil saber si se trata de una plataforma exitosa, pues habría que

entrevistar a un número mayor de fotógrafos de diferentes partes del mundo.

Un aspecto interesante que sí puede conocerse mejor en Flickr es el fenómeno de la recepción de las imágenes, pues la plataforma cuenta con el sistema de estadísticas mencionado con anterioridad, en el que es factible contabilizar con qué frecuencia se revisa cada imagen o álbum, cuántas veces y quiénes la han marcado como su favorita o la han incluido en alguno de sus grupos o exposiciones. Asimismo, cuenta con mecanismos para conocer los intereses de los usuarios a través de la barra de búsqueda. Un análisis metódico de Flickr en este sentido podría servir para aproximarse a un conocimiento del gusto en la fotografía contemporánea.

Por último, quisiera destacar a Flickr como un medio de desarrollo para la crítica de fotografía, pues tanto fotógrafos como expertos en fotografía, investigadores e incluso amateurs, se involucran en discusiones que se generan a partir de una imagen, un grupo de imágenes o incluso un comentario. Estos debates, si bien no poseen la estructura de artículos de investigación o columnas de opinión, ni son compilados en los soportes donde tradicionalmente se construye la crítica de arte, sin duda poseen un gran valor en el ámbito de los estudios sobre fotografía actual.

Al examinar el impacto que han tenido las redes sociales especializadas en fotografía en la práctica fotográfica contemporánea, puede decirse que Flickr, a diferencia de otras redes, ha desarrollado una serie de mecanismos y espacios que han promovido la supervivencia y prosperidad de la “fotografía de autor” ante las difíciles condiciones que enfrenta el gremio de fotógrafos en la actualidad, básicamente debido a los acelerados cambios de la tecnología fotográfica y los costos que implica la producción y conservación de fotografías. Vimos cómo otras redes han alterado la práctica fotográfica de sus usuarios al estar pensadas y diseñadas alrededor de los

---

13. Las pocas restricciones sobre los temas fotográficos han provocado incluso la creación de grupos de imágenes pornográficas.



intereses e identidades de sus usuarios, y no en torno a las imágenes por sí mismas. Analizamos también el efecto que ha tenido en la creación y difusión de las fotografías, la invención de las cámaras de teléfonos celulares, y las exigencias de instantaneidad y movilidad de los usuarios, que se ponen por encima del interés en el proceso técnico para la elaboración de fotografías.

Flickr es una red social creada y diseñada para la fotografía, que más que alterar la práctica fotográfica, se ha adaptado a las variadas necesidades de los fotógrafos, ofreciéndoles nuevas soluciones a través de internet. En Flickr, incluso se ha conseguido la supervivencia de las técnicas analógicas de producción de imágenes, y se ha desarrollado una verdadera cultura de la cámara fotográfica, como no puede verse en otras redes sociales. Su función como archivo, tanto personal como histórico, como catalogador de imágenes fotográficas, como sede de grupos de fotógrafos, como repositorio de opinión sobre lo que pasa actualmente en el mundo de la fotografía, convierte a Flickr en la plataforma más importante de internet para el desarrollo de la fotografía de autor.

En este nuevo museo público de la fotografía, los usuarios están invitados a participar constantemente y en todos los niveles de la práctica fotográfica. Podría hablarse entonces de una nueva definición de lo “social” de esta red, pues a diferencia de otros “clubes sociales” su contenido, estructura y organización son resultado de una verdadera acción colaborativa.

**Paisaje a la deriva,  
una mirada en la cartografía virtual**

—  
Gabriela Álvarez y Ninel Valderrama

*La mirada recorre las calles como páginas escritas: la ciudad dice todo lo que debes pensar, te hace repetir su discurso, y mientras crees que visitas Tamara, no haces sino registrar los nombres con los cuales se define a sí misma y a todas sus partes.*

*Cómo es verdaderamente la ciudad bajo esta apretada envoltura de signos, qué contiene o esconde, el hombre sale de Tamara sin haberlo sabido. Fuera se extiende la tierra vacía hasta el horizonte, se abre el cielo donde corren las nubes. En la forma que el azar y el viento dan a las nubes el hombre se empeña en reconocer figuras: un velero, una mano, un elefante...*

— ITALO CALVINO, *Las ciudades invisibles*

En 1998 la película *Enemigo público* (*Enemy of the State*) del director Tony Scott, protagonizada por Will Smith y Gene Hackman, mostró un impresionante panorama en el que los ciudadanos eran vigilados, por las entonces, novedosas capacidades de los satélites del Departamento de Defensa de los Estados Unidos. A través de complicadas operaciones y sofisticados dispositivos, el gobierno instalaba en los objetos cotidianos (ropa, zapatos, reloj e incluso en una pluma) del protagonista, Will Smith, una serie de localizadores GPS, los cuales le permitían ubicar su posición en todo momento. En el *thriller* los protagonistas luchan incesantemente contra la invisible fuerza del Estado que en todo momento los vigila. Si bien, en su momento resultaba exagerado y un espectáculo de ciencia ficción, como es de esperar, la realidad supera la imaginación. En la actualidad permitimos una mirada permanente sobre nosotros por medio del dispositivo GPS de nuestro teléfono, uno de los objetos más cotidianos de nuestra realidad.

Después del estreno de la película *Enemigo público*, en escasos años ha habido una abrumadora creación de tecnología enfocada en la localización e identificación de lugares en el globo terráqueo. En este ensayo se buscará plantear la idea de un nuevo paisaje virtual, compuesto colectivamente a través de las diversas plataformas de las redes sociales; es decir, la construcción de un paisaje global, con una estética estandarizada, pero aún más importante, ubicado geográficamente por medio de Sistemas de Información Geográfica (SIG)<sup>1</sup> y el Sistema de Posicionamiento Global (GPS).<sup>2</sup> Sin embargo, no se desdeñará otra parte del proceso de identificación de la sobreinformación del sistema. Por ello, también se buscará comprender algunos usos de esta tecnología de la geoposición, sobre todo los de carácter “tergiversado”, pues su influencia ha mermado en diversos

ámbitos de la vida cotidiana y del arte contemporáneo, modificando la forma de ver y representar al mundo.

## EL PAISAJE EN LA ERA DE FOTOGRAFÍA 2.0

Históricamente el paisaje se registraba en expresiones artísticas como la pintura, la gráfica o en imágenes como la fotografía aérea y los mapas. La idea de la ventana que abre la vista a la ciudad surge de la teoría del arte renacentista, el cuadro como una ventana hacia un mundo virtual que se conecta con el mundo representado. Hasta la fecha, esa mirada desde la ventana es el modo más directo y consistente para generar conocimiento de ciudad y paisaje. Aunque las estructuras de representación han cambiado y la ventana se ha transformado en la pantalla de la computadora, de los *smartphones* u otros dispositivos móviles como el iPad.<sup>3</sup>

A través de la imagen y el imaginario de los paisajes urbanos se estimulan los medios de identificación territorial, generando relaciones sensibles entre los habitantes y su entorno. “Disposiciones mentales, costumbres sociales, ideas filosóficas, educación estética, hasta ideologías políticas determinan el paisaje, pero siempre su apariencia visual funge como medio de reflexión”.<sup>4</sup> Se construye un paisaje que no es exclusivamente visual, también un paisaje sonoro, táctil, olfativo, vívido y empático gracias a la experiencia sujeto-espacio y evocado a través de la memoria y los recuerdos.

Para mí las fotografías de paisajes deben ser habitables, y no visitables. Este deseo de habitación, si lo observo a fondo en mí mismo, no es ni onírico (no sueño con un

---

1. Un Sistema de Información Geográfica (GIS, acrónimo en inglés de *Geographic Information System*) es una plataforma para capturar, almacenar, manipular, analizar y desplegar información geográficamente referenciada (latitud, longitud y altitud).

2. El Sistema de Posicionamiento Global (GPS) es un sistema que permite determinar la posición de un objeto a través de un sistema de navegación por satélite, creado por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos, desarrollado desde 1978 y puesto en operación total desde 1995.

---

3. Peter Krieger, *Transformaciones del paisaje urbano en México. Representación y registro visual*. México, INBA, 2012, p. 35.

4. *Ibid.*, p. 37.

lugar extravagante) ni empírico (no intento comprar una casa a partir de las vistas de un prospecto de agencia inmobiliaria); es fantasmático, deriva de una especie de videncia que parece impulsarme hacia delante, hacia un tiempo utópico, o volverme hacia atrás, no sé a donde de mí mismo [...] Ante esos paisajes predilectos, todo sucede como si yo estuviese seguro de haber estado en ellos o de tener que ir.<sup>5</sup>

Las capacidades del medio fotográfico en conjunto con el desarrollo de una geografía humana y cultural,<sup>6</sup> que le da importancia a la percepción y su papel decisivo en la formación de imágenes del medio real, permiten generar la idea de una plataforma virtual en la que el territorio y su representación se convierte en un centro de identificación personal y un punto de vinculación emocional. De esta forma, la expresión de nuestro entorno y cotidianidad en las redes sociales es una manera de desarrollar la identidad del territorio que habitamos, una forma de ver, percibir y habitar la ciudad.

Esta nueva concepción de paisaje ligada al cambio de la fotografía análoga a la digital, sugiere un original universo de imágenes, en las que las fotografías digitales van acompañadas desde su creación de información exacta sobre el dispositivo, ajustes, hora y lugar en que se han realizado. Cuando se realiza una fotografía conectado

---

5. Roland Barthes, *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona, Paidós, 2009, p. 74.

6. Desde 1961 David Lowenthal abrió el camino para la posterior exploración de las geografías personales por parte de la corriente geográfica de la *behavioral geography*. Al considerar que la percepción humana desarrolla un papel decisivo en el proceso de formación de imágenes del medio real (lo que acabará re-percutiendo sobre las bases del comportamiento individual y grupal), se da un paso hacia delante importantísimo, que dará lugar a multitud de líneas de investigación, también en el ámbito francófono, están los trabajos de Frémont [1976] y de Bailly [1977] y en el español e italiano con Horacio Capel [1989]. A partir de 1970, la geografía humanística resalta de nuevo el papel del sujeto como centro de la construcción geográfica, pero ahora yendo más allá de la pura percepción. (Cf. Joan Nogué, "Paisaje y comunicación: el resurgir de las geografías emocionales", en Toni Luna e Isabel Valverde, comps., *Teoría y paisaje, reflexiones desde miradas interdisciplinarias*. Barcelona, Observatorio del Paisaje de Cataluña/Universidad Pompeu Fabra, 2010, p. 30).

al Wi-Fi o a una red 3G, el dispositivo registra las coordenadas del lugar en que se ha hecho, conocido con el nombre de *geoetiqueta*. Esto quiere decir que la imagen guarda en un metadato la latitud, longitud y altitud de la fotografía a través del dispositivo GPS.

En la actualidad, el imaginario de la ciudad se consolida en las redes sociales a través de plataformas de bases de datos *georreferenciadas*, en las que los mapas virtuales se cargan velozmente de información, texto, imágenes, localizaciones e incluso el estatus actual del tráfico de automóviles. Esta construcción visual es sustentada en la tecnología y responde a una cultura urbana de lo móvil, dinámico y las capacidades de los diversos dispositivos tecnológicos de la vida cotidiana. Las *geoetiquetas* se han convertido en uno de los emblemas que inundan la estética de las plataformas. Los indicadores, en forma de gota o tachuela, que se utilizan en diversos programas han marcado un modo de identificar lugares, hitos y ciudades.

#### EL ERROR Y EL DETOUR

No obstante, queremos destacar en este ensayo que por esta sujeción que presenta la extrema geolocalización del paisaje virtual contemporáneo, el error y el *detour* se convierten en prácticas trascendentales en el empleo de programas cartográficos digitales como el Google Earth, una base de datos georreferenciada (*sig*) que se nutre de la colaboración de diversos usuarios.

Ante el Google Earth, a diferencia de los recorridos físicos, planeados y programas debido a las limitantes de transporte u otros factores, tenemos una posibilidad casi infinita de transitar por nuestros propios intereses. De ahí que las supuestas equivocaciones de usuarios son esenciales para reconfigurar la idea de la cartografía y la utilización de las redes sociales en ellas. Resulta más interesante

una localización mal colocada porque esto habla de la intervención de la red social y abre las posibilidades a derivas nada contempladas. Por ejemplo, en una búsqueda de un edificio icónico de Hong Kong como es el Museo de Arte, ocurre una deriva cuando un usuario pone, por medio de la red social del Google Earth Community que ahí es el Hong Kong Fruit-Stop Restaurant, e invita por medio de fotos en Flickr a degustar los platillos deliciosos. En lugar de estar viendo obras de arte, un usuario puede optar por tomar este desvío y terminar cenando comida fusión. Por lo tanto, el mapa desplegado en la pantalla de la computadora se convierte en un álbum de imágenes de una travesía imaginaria, donde las rutas convencionales desaparecen para dar lugar a dislocaciones que rompen, muchas veces sin aspirarlo, la idea original de la pesquisa.

Esta noción de travesía fantástica, por lo menos, en tiempo también ocurre dentro del programa de Google Maps. En las indicaciones para llegar algún destino de dicho software, te ofrecen la posibilidad de escoger entre ir a pie, en autobús o en automóvil. Se descubren las rutas ilusorias que te sugieren cuando es más conveniente, por ejemplo, andar cinco kilómetros en 20 minutos.

Otro ejemplo lo encontramos en el proyecto Map del artista holandés Aram Bartholl, quien busca cuestionar el concepto de la geolocalización y los marcadores rojos de Google Maps diseñados para mostrar la ubicación de los lugares en su plataforma. Transferido al espacio físico, el marcador busca generar una reflexión sobre la relación de la información digital y su relación con el espacio público real. Poniendo de manifiesto la relación en la percepción de la ciudad a través de los servicios de localización de las diversas interfaces virtuales.<sup>7</sup>

Aquí da cabida el concepto definido por Guy Debord en 1959 como el *detour* o *détournement*, en su potencialidad para reorganizar elementos artísticos previos en un nuevo arreglo.<sup>8</sup> El mapa carto-

gráfico con las malas posiciones y las fotografías de aquellos sitios que suben los usuarios, reconfigura la imagen de mundo virtual y la convierte en un amplio panorama de espacios paralelos mucho más atrayentes, en los cuales, el usuario puede optar entre continuar por un recorrido sin interrupciones o internarse entre las invitaciones de varios usuarios.

#### LA CONSTITUCIÓN DEL NUEVO PAISAJE: LOS HITOS VIRTUALES

Otra cuestión a analizar, respecto a la geolocalización, es la forma en que ha cambiado nuestro entorno respecto a la relación del paisaje virtual y el concepto de identidad territorial. La vinculación paisaje-identidad ha estimulado su empleo como medio de publicidad turística aprovechando la capacidad comunicativa implícita en el propio paisaje. El *branding* territorial (*landscape branding*) representa en la actualidad la tendencia a la comercialización del paisaje: lugares, ciudades, destinos. La urbe ha entrado en la lógica de la industria del consumo cultural, de esta forma, se ofrece una imagen depurada y concentrada del tema de cada ciudad. Las imágenes publicitarias establecen expectativas para la experiencia turística, las urbes más importantes del mundo se han convertido en paisajes mediatizados a través de fotografías de hitos icónicos que inundan las redes sociales. “El paisaje real, para adquirir más relevancia, deber ser mediatizado; debe pasar por el poderoso filtro de la imagen, a ser posible estereotipada (y, aún mejor, arquetípica), a pesar de los riesgos de saturación y contaminación icónica inherentes a este proceso”.<sup>9</sup>

Un ejemplo de la mediatización de las ciudades ocurre en espacios como las “Guías Turísticas” que conforman parte del Google Earth. Dichos itinerarios son promovidos por otras redes sociales

7. Aram Bartholl, *Map* instalación pública 2006-2013, reproducción en madera pintada del signo de ubicación de Google Maps de seis metros de altura instalado en plazas públicas. Cf. <datenform.de/map.html>. [Consulta: 12 de octubre de 2013].

8. Guy Debord y J. Wolman, “Realzado de ambientes urbanos por medio de la deriva”, en *Les Lèvres Nues*, núm. 9. Bruselas, Allia, 1956.

9. J. Nogué, “Paisaje y comunicación...”, en *op. cit.*, p. 36.

como Panoramio.<sup>10</sup> Según la propia definición de los creadores, el objetivo de este software de imágenes es aprender más del mapa-mundi con las fotografías que los usuarios han tomado. En sí, Panoramio constituye una capa (*overlay*) del Google Earth, complementando de cierta forma, la imagen satelital que ofrece el mapa virtual. Las fotos que son seleccionadas para colocarse en esta capa tienen que cumplir algunos requisitos: como ser de exteriores y tener un primer plano de edificios u objetos, de ahí, que se localicen geográficamente en la cartografía del Google Earth. Dichos elementos se coordinan con una barra en la parte inferior de la pantalla que dice “Guía Turística”, donde se reseñan los principales monumentos históricos: iglesias, museos, parques, monumentos del lugar en cuestión.

Sin embargo, lo interesante aquí son las desviaciones de la propuesta original del Panoramio: ¿qué sucede con los lugares mal ubicados? Si uno considera que una foto está erróneamente localizada, el programa ofrece la posibilidad de informar a su autor para que sea reubicada, esto no garantiza que dicho cambio se haga efectivo, ni por el autor de la fotografía, ni por los creadores de Panoramio. Por ello, existen miles de fotografías de lugares que no corresponden a la realidad. Por ejemplo, si uno decide hacer una incursión por Venezuela, uno de los tópicos de la arquitectura moderna que definió al país en los años cincuenta es el Centro Simón Bolívar. El régimen de Marcos Pérez Jiménez encomendó a Leo Matiz a fotografiar parte de la creación de la urbe moderna que estaba configurando la ciudad de Caracas. Una de las fotografías más emblemáticas es el estudio de ojo de pez en contrapicado de una de las torres del Centro Simón Bolívar. Esta imagen fue y continúa siendo muy difundida en los medios sudamericanos, razón por la cual muy probablemente, uno de los usuarios del Google Earth y Panoramio quiso imitar la imagen de Matiz. Sin objetar, la calidad

de la reproducción, lo relevante aquí, es que su *geoposición* está tan alejada de las Torres del Silencio que provoca, sin buscarlo, una transformación del hito fotográfico y su referencia geográfica.

Por ello, expresamos que el Google Earth, sin proponérselo, expone una “Guía Turística”, utilizando los propios términos del programa, mucho más original de sitios equivocados. El usuario de Google Earth puede empezar a crear e imaginar hitos fotográficos puesto que existen imágenes en Panoramio muy bien logradas y que incluso recrean otras imágenes que han sido consideradas como icónicas pero a partir de equivocaciones, falsedades y malversaciones.

Encontrar estas equivocaciones o errores que se producen en estas plataformas también permiten una nueva forma de categorizar las imágenes. En la red existen “colecciones” formadas a base de las contribuciones voluntarias de los internautas que persiguen un determinado tipo de imágenes. Por ejemplo, hay distintos grupos que se dedican a rastrear en Google Earth instantáneas que capten el momento preciso del paso de un avión. Si Google Earth se nutre de la información gráfica de los satélites que están constantemente fotografiando la superficie terrestre, es presumible encontrar este tipo de imágenes. El encontrar estos “momentos decisivos” se convierte en un descubrimiento digno de presumir.<sup>11</sup>

De igual manera, la crítica a la explotación de la imagen turística publicitaria se ha trasladado a diferentes proyectos artísticos como la propuesta de la Ciudad Genérica del arquitecto Rem Koolhaas. En la ciudad contemporánea, la identidad de las ciudades se encuentra aprisionada y se resiste a la expansión, la interpretación, la renovación y la contradicción.

La identidad se convierte en algo así como un faro:  
fijo, excesivamente determinado sólo puede cambiar  
su posición o la pauta que emite a costa de desestabilizar

---

10. Panoramio es una red social enfocada a exhibir fotografías de lugares o paisajes que los usuarios suben y georeferencian. Fue creada en 2005 por un grupo de estudiantes españoles. Los usuarios deben estar registrados para exhibir las imágenes. La particularidad de esta red es su sincronización con Google Earth, ya que la mayoría de las imágenes están direccionadas para que la experiencia en este mapa virtual sea más completo.

---

11. Joan Foncuberta, “Apuntes Introdutorios”, en Clément Chéroux *et al.*, *From Here On. A partir de ahora la postfotografía en la era de internet y la telefonía móvil*. Barcelona, Arts Santa Monica, 2013. Cf. “Planes in flight hobby”, en *Google Earth Blog. The Amazing things about Google Earth*, <[www.earthblog.com/blog/archives/2007/02/planes\\_in\\_flight\\_hob.html](http://www.earthblog.com/blog/archives/2007/02/planes_in_flight_hob.html)>. [Consulta: 12 de octubre de 2013].

la navegación (sólo París puede hacerse más parisiense: ya está en vías de convertirse en híper-parís, una consumada caricatura. Hay excepciones: Londres –cuya única identidad es la falta de una identidad clara– perpetuamente se vuelve incluso menos Londres, más abierto, menos estático).<sup>12</sup>

Otra tergiversación de la *geoposición* es la obra de la artista suiza Corinne Vionnet es también una diatriba a la fotografía turística de los sitios más emblemáticos del mundo. Vionnet toma de páginas de internet fotos de sitios turísticos que han sido fotografiados una y otra vez exactamente igual, las encuentra por medio de las etiquetas que acompañan el archivo. La superposición de estas imágenes muestra resultados extraños, casi pictóricos, que muestran parajes muy familiares convertidos en estereotipos.<sup>13</sup>

De esta manera, podemos considerar cómo la deriva toma un nuevo significado, cargada de imágenes visuales, se torna como una oportunidad de seguir reflexionando sobre las formas en las que transitamos a lo largo del globo virtual. Tomando en cuenta los viajes digitales de la programación y los usuarios de las redes que materializan mundos distintos de los reales, pero que con tales equivocaciones abren el panorama a diferentes espacios antes no imaginados, en donde en el error radica la posibilidad.

#### DEL VIAJE IMAGINARIO A LA DERIVA VIRTUAL

Debemos de tener en cuenta que a lo largo de su historia, los mapas han mantenido un estatus de objetividad del espacio representado.

---

12. Rem Koolhaas, *La ciudad genérica*. Barcelona, Gustavo Gili, 1997, p. 8.

13. Cf. Corinne Vionnet, *Photo Opportunities*, [www.corinnevionnet.com/site/1-photo-opportunities.html](http://www.corinnevionnet.com/site/1-photo-opportunities.html). [Consulta: 2 de octubre de 2013].

La imagen tradicional de la cartografía ha estado más relacionada con las proyecciones científicas que con la creatividad artística.

A mediados del siglo XVIII inició la práctica de las expediciones científicas europeas enviadas a diversos lugares del mundo. Como resultado de estos viajes, comenzó una producción paralela a la cartografía, que daba cuenta de los descubrimientos en un formato de álbum de imágenes y descripciones.<sup>14</sup> El género de las travesías fue muy fructífero en el siglo XIX, no obstante, queremos destacar un particular grupo de complicaciones de viajeros, cuya singularidad consiste en que dicho viaje que relatan y dibujan, nunca aconteció.

Así, el libro del viaje científico e imaginario podía cumplir la ansiedad de conocer mundos nuevos sin que el espectador se moviera de su casa por una modesta suma de dinero. En este sentido, el propósito de estas obras era suministrar un recorrido coherente y planeado de los lugares excéntricos para el ojo europeo. Sin embargo, como todo este material fue inventado, se prestaba a un sinfín de errores, generalizaciones, exageraciones y confusiones. Por estas razones, sucedía un proceso totalmente opuesto, más que resultar una guía de viaje, se acabó formulando como una manera singular de perderse en el espacio “exótico” americano con respecto a los referentes europeos necesarios, pero tampoco localizando correctamente los hitos pertenecientes al nuevo continente. En otras palabras, este tipo de travesías inventadas, sin pretenderlo, provocaban extrañarse por los sitios propuestos en relación a los otros y también a uno mismo, y de este modo, encontrarse con nuevas situaciones, personajes extraños, paisajes y vivencias sintiendo diferentes emociones al recrear un recorrido por lugares conocidos por otros viajeros.

A pesar de resultarnos un poco ajena esta afición, el ímpetu de tener imágenes de otros lugares en un formato de viaje ficticio si-

---

14. Entre otros autores estaban las obras: *Voyage Towards the South Pole and Around the World* de James Cook editado entre 1770 y 1772; *Journal du voyage fait par ordre du Roi à l'équateur*, París, 1751, de Charles-Marie de la Condamine; *Atlas du voyage de La Pérouse* de Jean-François de Galaup, capitán de la Perouse de 1797 y *Vistas de las cordilleras y monumentos de los pueblos indígenas de América* de Alejandro von Humboldt editado entre 1810 y 1813, etcétera. Sobre los autores de viajes imaginarios podemos destacar a Alcide D'Orbigny, *Voyage pittoresque deux Amériques y D'Urberville* en su recorrido por todo el mundo de 1836 y 1838.

gue presente y abre la posibilidad a que un software contemporáneo ofrezca esta misma satisfacción. En su vasta mayoría, el uso del Google Earth invita a esta misma panorámica, en lugar de ser un instrumento de navegación, también lo es de itinerarios fantásticos por el globo terráqueo y el espacio exterior. Sin embargo, aquí queremos destacar ciertas particularidades que la alejan de un mapa digital tradicional, y es ahí donde la interface del usuario tiene cabida.

Los elementos del empleo del Google Earth provocan que las derivas sean parte del tipo de búsqueda en la cartografía, puesto que el *zoom in* del programa es tan rápido que parece ineludible esta característica. Generalmente, los usuarios para encontrar un lugar o calle en específico, no recurren a Google Earth, sino a su contraparte, Google Maps, puesto que éste sí opera como un mapa tradicional. En cambio, estas derivas virtuales, herederas de los conceptos situacionistas de Debord, permiten navegar y andar en la psicogeografía en una red social como Google Earth encontrándose y, muchas veces perdiéndose, con situaciones propuestas por los demás usuarios.<sup>15</sup>

Por medio de la agencia del usuario que tiene en las redes sociales se genera una plataforma global en donde las fotografías forman parte de una psicogeografía virtual. A esto debe sumarse todas las demás publicaciones en redes sociales que se realizan con un dispositivo con un sistema de GPS integrado. Las fotografías se acompañan de comentarios escritos en Facebook, de los 140 caracteres de Twitter, de música y videos compartidos de plataformas como Youtube o Soundcloud, visitas en Foursquare acompañadas de reseñas y comentarios realizados por otros visitantes, en el caso de restaurantes evocando comidas, olores y sabores. Cada una de las redes sociales y nuestra actividad en ellas configuran un nutrido paisaje e itinerario que se relaciona entre las diferentes plataformas. Es decir una fotografía de Instagram (*geoetiquetada*) se puede

---

15. Guy Debord, "Teoría de la deriva", en *Revista Anthropos*, 2010, p. 197.

publicar en Facebook, Twitter o incluso añadir a una localización de Foursquare; las publicaciones se interrelacionan entre redes, en ocasiones, indiferentemente. Sin ser conscientes de ello las redes sociales se han convertido en el espacio que nos permite crear una cartografía interactiva, dinámica y multisensorial:

Lo que en otros tiempos los artistas buscaban en la naturaleza, deambulando por las ciudades, ojeando revistas o hurgando en las cajas de cartón de los estantes, hoy lo hallan en las redes. Internet es una nueva fuente de lo vernáculo, un pozo sin fondo de ideas y de maravillas.<sup>16</sup>

Con cada una de las acciones que realizamos en las diversas redes sociales creamos una suerte de psicogeografía, virtual e individual. Son mapas que registran las variaciones de la percepción al recorrer el ambiente urbano, el comprender las pulsiones que la ciudad provoca en los afectos de las personas. En las redes sociales dibujamos mapas en los que marcamos los lugares que nos gusta frecuentar, ilustramos con fotografías los detalles o ambientes que han llamado nuestra atención, resaltando las zonas de atracción en la ciudad. La ciudad pasa por el examen de la experiencia subjetiva, y confronta los afectos y las pasiones que surgen cuando se frecuentan ciertos lugares prestando atención a las propias pulsiones,<sup>17</sup> una cartografía estrechamente relacionada a las pulsiones y los recuerdos.

Para Joan Fontcuberta la posibilidad de la fotografía contemporánea, digital e inmersa en redes, es el acto de prescripción, del giro duchampiano, el acto intelectual de los valores que pueda contener o acoger esa imagen. Una segunda mirada que pone de manifiesto valores que pasarían desapercibidos de otra manera. Así, cada una de las interacciones en las redes sociales se convierten en una

---

16. C. Chéroux, "El oro del tiempo", en *op. cit.*, p. 102.

17. Francesco Careri, *Walkscapes, Land & Scape Series*. Barcelona, Gustavo Gili, 2007, p. 104.



suerte de *objet-trouvé* de los surrealistas, en un nuevo contexto es transformada y recreada.

A partir de lo individual construimos un nuevo imaginario del territorio basado en las capacidades de la tecnología actual. Nuestra participación cotidiana en las redes sociales crea un tipo de deriva virtual en donde “Lo racional y lo irracional, lo consciente y lo inconsciente han hallado en la palabra *dérive* un territorio de encuentro. El errabundeo construido crea nuevos territorios para explorarse, nuevos espacios para habitar, nuevas rutas para recorrer”.<sup>18</sup> De manera inconsciente vamos registrando nuestros actos y creando un nuevo territorio para explorar y habitar. Nuestras relaciones sociales se permean de esta noción e, incluso, la forma de socialización parte de mapas para saber nuestra localización y el compartir mapas para saber que tan conveniente es recurrir a la otra persona o seguir tratando de trazar nuestras rutas fuera de su alcance.

La curiosidad del hombre del siglo XVIII y XIX sobre las exóticas tierras lejanas y la producción de álbumes de imágenes, cartografías y descripciones, se traduce en la actualidad con las posibilidades de la fotografía 2.0 y las redes sociales en una cartografía global e interactiva con ilimitadas posibilidades de travesías. Los lugares lejanos y desconocidos se recorren en un sencillo *zoom* en la pantalla de computadoras u otros dispositivos móviles. A pesar de la sensación de la conectividad y de conocimiento, al igual que en el pasado, esta sobre explotación del paisaje virtual a veces conduce a una realidad incomprensible cargada de interpretaciones y errores que construyen un panorama imaginario, en ocasiones, completamente alejado de la realidad.

---

18. *Ibid.*, p. 106.

## 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.<sup>1</sup> 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.<sup>2</sup> 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”,<sup>3</sup> o “Mi vuelo a Hawaii sale a las 4 de la mañana”.<sup>4</sup> 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.<sup>5</sup> 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](http://www.reddit.com/r/askhistorians). [Consulta: 15 de octubre de 2013].
  2. Ubicada en [www.reddit.com/r/firstworldproblems](http://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/](http://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/](http://www.reddit.com/r/firstworldproblems/comments/1glnaw/). [Consulta: 15 de octubre de 2013].
  5. Ubicados en [www.reddit.com/r/secondworldproblems](http://www.reddit.com/r/secondworldproblems). (Fundado el 24 de marzo de 2011) y [www.reddit.com/r/thirdworldproblems](http://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”.<sup>6</sup> Y subdesarrollado: “Encontré un billete en el piso, y en lo que me agaché a agarrarlo se devaluó”.<sup>7</sup> El 4 de abril surgió Fourth World Problems,<sup>8</sup> 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.<sup>9</sup> 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.<sup>10</sup>

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

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.*)<sup>12</sup>

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

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/](http://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/](http://www.reddit.com/r/thirdworldproblems/comments/kejzx/)>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

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

9. <[www.reddit.com/r/fifthworldproblems](http://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/](http://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/](http://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/](http://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/](http://www.reddit.com/r/fifthworldproblems/comments/1mz88u/)>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

14. <[www.reddit.com/r/fifthworldpics](http://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 Pics<sup>14</sup> 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,<sup>15</sup> una fotografía del baile surrealista de los Rothschild en 1972.<sup>16</sup>

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

muros.<sup>17</sup> 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.<sup>18</sup> Otra muestra una escultura hiperrealista de Choi Xoo Ang hecha de resina pintada con óleo, dos inquietantes alas de ángel hechas de manos humanas.<sup>19</sup> 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.<sup>20</sup>

Un paso más allá se encuentra un foro que aloja el sexto mundo, Sixth World Problems.<sup>21</sup> 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/](http://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/](http://www.reddit.com/r/FifthWorldPics/comments/1loy24/)>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

17. Glen\_The\_Eskimo, “Ἐἴτε Οὐίτδ. ἅῖοῦη Fοx”, publicación en *reddit*, 11 de septiembre de 2013 <[www.reddit.com/r/FifthWorldPics/comments/1m6f8q/](http://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/](http://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/](http://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/](http://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 estafalarios 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”.<sup>27</sup> Incluso con su moderación de puño de hierro, surgen facetas de la realidad de los mundos que desfazan con su visión.<sup>28</sup>

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 indescifrables. 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,<sup>29</sup> 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.<sup>30</sup>

#### 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”.<sup>31</sup> Peter Corning resume su tesis de la siguiente manera:

27. QuadmasterXLII, “ $\chi^2$ GOF-Test( $\chi^2$ GOF-Test( $\chi^2$ GOF-Test( $\chi^2$ GOF-Test( $\chi^2$ GOF-Test( $\chi^2$ GOF-Test( $\chi^2$ GOF-Test( $\chi^2$ GOF-Test( $\chi^2$ GOF-Test(”, Publicación, *reddit*, 16 de septiembre de 2013, <[www.reddit.com/r/sixthworldproblems/comments/1mhgml/](http://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/](http://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/](http://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.<sup>32</sup>

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.<sup>33</sup>

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”.<sup>34</sup>

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”.<sup>35</sup> 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](http://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”.<sup>36</sup> Una “especie de esquizofrenia de ciencia ficción. Miedo, paranoia y una decadencia general de realidad/coherencia cognitiva”.<sup>37</sup> “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”.<sup>38</sup> 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”.<sup>39</sup>

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.<sup>40</sup>

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”.<sup>41</sup> 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”.<sup>42</sup>

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.<sup>43</sup>

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”<sup>44</sup> 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”.<sup>45</sup> 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”.<sup>46</sup>

### 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.<sup>47</sup> 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”.<sup>48</sup> 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.<sup>49</sup> 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.

## Música y redes sociales

—  
Paola Uribe

*En música, deberíamos contentarnos con  
abrir los oídos. En un oído abierto a todos los sonidos,  
¡todo puede entrar musicalmente! No sólo las  
músicas que juzgamos hermosas, sino la música hecha  
por la vida misma. Gracias a la música, la vida  
tendrá cada vez más sentido.*

— JOHN CAGE, *Para los pájaros*

Las innovaciones tecnológicas en la música han modificado la escucha, el intercambio y la participación del público, esto ha dado lugar a otro tipo de producción y comercialización. Internet ha permitido producir más música independiente y una mayor distribución a través de sitios como iTunes o Beatport. Con la aparición de las redes sociales en la era de internet, la música se ha convertido en un medio donde los jóvenes sociabilizan y construyen su identidad. En las redes sociales hay un intercambio que sigue una lógica interactiva y relacional, en espacios como Youtube, Spotify o MySpace.

Una de las innovaciones trascendentales que modificó la experiencia de escuchar música fue la grabación de ésta en los soportes que propiciaron su reproducción.

La mediación de la grabación hace que la experiencia directa, inmediata y presencial de la música “oral” pase a transformarse en una relación entre oyente aislado y un objeto textual (la música grabada o enlatada) que inaugura una nueva forma de experiencia y consumo sin precedente.<sup>1</sup>

La posibilidad de reproducir música en casa sin necesidad de acudir a las salas de conciertos modificó la recepción: pasó de ser un acto social a un acto individual y privado. También varió la manera en que se consumía la música; la experiencia de la escucha dejó de ser un acontecimiento único a ser un acontecimiento repetible. El teórico de la música Jacques Attali señala que hubo un cambio en el siglo XIX de la red de representación, “que se caracteriza por un espectáculo al que asiste en lugares específicos”, a la red de la re-

petición que “aparece con la grabaciones, y es concebida como de conservación de la representación”.<sup>2</sup>

## TECNOLOGÍA Y AUDIENCIA

El fonógrafo, invento creado por Thomas Alva Edison en 1870, fue el primer aparato que pudo grabar y reproducir sonidos. Después vino el formato de 33 rpm en los primeros vinilos de goma de laca: *Shellac 78's* en la década de los treinta. Algunos de los primeros filósofos que reflexionaron sobre la tecnología, auguraban la desaparición de los músicos pensando que el público preferiría la experiencia de la escucha en la comodidad de su casa, así lo expresó Lewis Mumford:<sup>3</sup>

Para el hombre que toca, una reproducción mecánica de música puede representar mucho, puesto que ya tiene una experiencia similar. Pero cuando la reproducción se convierte en la norma, los pocos músicos ejecutantes llegarán a ser más aislados y estériles, y la capacidad de oír música desaparecerá.<sup>4</sup>

La aparición de la radio también fue otro medio de difusión y distribución de la música. En 1920 sucedió la primera transmisión de radiodifusión con fines de entretenimiento. La industria musical se fue desarrollando y los mecanismos de comercialización se concentraron en grandes productoras discográficas que dictaban los géneros musicales transmisibles. Umberto Eco se refiere a la canción de consumo como un instrumento de poder ideológico ante la

---

1. Israel V. Márquez, “Música y experiencia: de la sociedades primitivas a las redes sociales”, en *Revista de Antropología Iberoamericana*. Madrid, mayo-agosto de 2011, p. 197.

2. *Ibid.*, p. 198.

---

3. Lewis Mumford fue un filósofo de la tecnociencia, la cual se ocupó de estudiar las implicaciones éticas y epistemológicas de la tecnología en la sociedad. El filósofo compartía “la filosofía de la sospecha del mundo tecnológico” señalando las cualidades negativas de la tecnología. Desde una perspectiva fenomenológica-humanista. (Cf. Jorge Enrique Linares, *Ética y mundo tecnológico*. México, FFL, UNAM/FCE, 2008.)

4. Lewis Mumford, *Técnica y civilización*. Madrid, Alianza, 1992, p. 246.

sociedad de masas: “una continua modelación del gusto colectivo por parte de una industria de la canción que crea, a través de su divos y músicas, los modelos de comportamiento que después de hecho se imponen”.<sup>5</sup> Hasta la llegada de internet, la música se difundía por las radiodifusoras y la televisión, estos dos medios definen el tipo de música comercializable.

En 1963 apareció el casete y a finales de los setenta el primer reproductor portátil, el Walkman. Estos avances tecnológicos permitieron el intercambio de música de mano a mano y también desplazaron la escucha de un acto privado a un acto público. Los dispositivos móviles como el iPod, iPhone o iPad dieron paso a la convergencia digital, la cual permite articular material multimedia: audio, imágenes y texto simultáneamente.<sup>6</sup> Además de que la música alcanzó otra dimensión en la vida cotidiana, George Yúdice señala que “los usuarios organizan y administran parte de su experiencia cotidiana mediante la selección y reproducción de música para acompañar labores, deportes y ejercicio, alcanzar estados de ánimo”.<sup>7</sup> La música se volvió oblicua estando presente en todas partes y en todo momento.

La música digital transformó el intercambio, la recepción, comercialización y el consumo de los escuchas; contiene los números binarios que representan el audio original. El disco compacto (cd) apareció en la década de los ochenta como el nuevo soporte digital. En 1991 Karlheinz Brandenburg, en el centro de investigación alemán Fraunhofer-Gesellschaft, logró comprimir la música

al formato mp3, este avance desató el intercambio de música vía internet. Pronto apareció Napster un espacio de intercambio P2P (*peer to peer*),<sup>8</sup> Shawn Fanning y Sean Parker crearon este sitio para intercambiar archivos mp3 a través de una comunidad virtual, “en tres años llegó a tener 50 millones de usuarios que llegaron a intercambiar 1 400 millones de canciones por mes”.<sup>9</sup>

Napster cuestionó los derechos de autor sobre el medio, además de que abrió la posibilidad de pensar en la democratización y libre circulación de la música. Roland Barthes reflexionó, en este sentido, sobre la muerte del autor, argumentó que la escritura no tiene origen sino que pertenece a un gran sistema que es el lenguaje, el cual pertenece a todos. De igual forma podemos pensar que las canciones no son propiedad de alguien sino que son parte de un gran sistema que es la música: “El autor es un personaje moderno, producido indudablemente por nuestra sociedad en la medida en que ésta descubre el prestigio del individuo o, dicho de manera más noble, de la ‘persona humana’”.<sup>10</sup>

La red P2P cuestionó los modelos comerciales de las grandes empresas de producción y distribución y fue cuando se dio el primer caso con revuelo mediático: Metallica demandó este espacio por no pagar regalías. Finalmente el sitio cerró en 2001. Napster es ahora una tienda de música mp3 igual que iTunes. Las políticas discográficas y de internet han logrado proteger los derechos de autor.<sup>11</sup> Mientras que la industria se ha adaptado

---

5. Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados*. México, Tusquets, 2006, p. 281.

6. Néstor García Canclini, *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona, Gedisa, 2008, p. 50.

7. George Yudice, *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Barcelona, Gedisa, 2008, p. 45.

---

8. *Peer to peer* se traduce como “entre amigos”.

9. Gustavo Buquet, “La industria discográfica: reflejo tardío y dependencia del mercado internacional”, en Enrique Bustamante, coord., *Comunicación y cultura en la era digital, industrias, mercados y diversidad en España*. Barcelona, Gedisa, 2008, p. 95.

10. Roland Barthes, “La muerte del autor”, en *El susurro del lenguaje, más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona, Paidós, 2009, p. 66.

11. En 2008 Estados Unidos, Suiza, Japón, la Unión Europea, Canadá, Nueva Zelanda, México y Corea del Sur anunciaron el Acuerdo Comercial Antifalsificación (ACTA) el cual busca regular el comercio ilegal de productos falsificados y la distribución por medios digitales. Mientras que la Unión Europea rechazó su ratificación, México firmó el 15 de junio de 2011. Cf. <[mexico.cnn.com/nacional/2012/07/11/mexico-firma-el-acuerdo-comercial-contra-la-falsificacion-acta-en-japon](http://mexico.cnn.com/nacional/2012/07/11/mexico-firma-el-acuerdo-comercial-contra-la-falsificacion-acta-en-japon)>. [Consulta: 2 de octubre de 2013]; Antonio Marvel, “ACTA. Solución a la mexicana”, en *Rolling Stone*, núm. 111, agosto de 2012, pp. 46-48.

a las ventas en línea y a través de redes sociales especializadas.<sup>12</sup> Por otro lado, algunos artistas han optado por que su música sea gratuita como apoyo al denominado *copyleft*, licencia que permite la distribución libre y la modificación de la obra. También hay casos híbridos como el del grupo inglés Radiohead que lanzó en 2007 el álbum *In Rainbows*, el cual se podía bajar de manera gratuita o a través del depósito de una cooperación voluntaria simultáneo al lanzamiento del disco físico bajo el sello de EMI, una de las industrias más importantes en la discografía.

Néstor García Canclini señala que las denominadas *majors*<sup>13</sup> están en contra del intercambio P2P, la piratería y las productoras independientes:<sup>14</sup> “En las áreas mercantilizadas, la digitalización favorece la concentración monopólica global de la producción y su comercialización”.<sup>15</sup> Las grandes disqueras buscan y modifican las maneras de continuar con su monopolio, se reapropian de las dinámicas en las redes sociales y capitalizan las nuevas tecnologías. Un ejemplo de esto es la cantante Lady Gaga cuando anuncia el lanzamiento de su disco *Artpop* acompañado de una app<sup>16</sup> “para contrarrestar la caída en ventas de discos que sufre la industria y, al mismo tiempo, ofrecer novedades a sus fans”.<sup>17</sup>

Lo que es incuestionable es que internet ha ampliado las vías de distribución y circulación. Los productores independientes pueden comercializar su música en línea. Beatport<sup>18</sup> es una tienda de música especializada en el género electrónico creada en 2004, actualmente en el catálogo participan más de 120000 artistas. La mayor tienda en línea es iTunes Store creada por Apple Inc. en 2003, imponiendo el precio comercial de la música y otorgando el 60% de

regalías a las disqueras. La tienda da espacio para que tanto disqueras independientes como industriales comercialicen sus producciones. La red permite tanto la música de libre acceso e independiente como la comercialización en línea y la configuración de nuevas estrategias de mercado.

## MÚSICA EN COMUNICACIÓN

Las nuevas tecnologías han incidido en la manera en que socializamos, fomentando diferentes prácticas de percepción y recepción en la música. Las redes sociales permiten que los usuarios hagan comentarios, participen e intercambien información; la dinámica que se propone es relacional en donde sucede un anclaje de espacio y tiempo. Los perfiles se construyen con datos personales, “son la representación digital pública de la identidad”.<sup>19</sup> La música digital a través de las redes interviene en la definición de identidad,<sup>20</sup> es el espacio en donde los usuarios publican la música que les gusta y conocen a otros usuarios con los mismos gustos. El teórico Jaime Hormigos menciona que la importancia de la música radica en “cómo se crea y construye una experiencia vital entorno a ella, que sólo podemos comprender si asumimos una identidad, tanto subjetiva como colectiva, con la cultura musical del momento”.<sup>21</sup> La música es un instrumento de comunicación que describe estados de ánimo, lugares o sensaciones, Friedrich Nietzsche considera la música la más íntima de las artes:

---

12. El mercado de la música digital vendió 4 250 millones de euros en 2012.

Un tercio de la música en Europa se escucha en formato digital: descargas, suscripciones, *streaming*.

13. Las disqueras más importantes de la industria musical internacional son: BMG, EMI, Sony, Universal y Warner. (Cf. G. Busquet, *op. cit.*, p. 93.)

14. E. García Canclini, *op. cit.*, p. 89.

15. *Idem*.

16. Aplicación Informática diseñada como una herramienta para realizar diversos trabajos.

17. Ariel León Luna, “Suenan en apps”, en *El Universal*, 6 de agosto de 2013, E1.

18. Beatport, <es.wikipedia.org/w/index.php?title=Beatport&oldid=68677254>.

[Consulta: 8 de octubre de 2013].

---

19. Francis Pisani y Dominique Piotet, *La alquimia de multitudes. Cómo la web está cambiando el mundo*. Barcelona, Paidós, 2008, p. 33.

20. Jaime Hormigos define la identidad cultural como “una mediación incesante entre tradición y renovación, permanencia y transformación, emoción y conocimiento”. (J. Hormigos “Distribución musical en la sociedad de consumo. La creación de identidades culturales a través del sonido”, en *Comunicar*, núm. 34, Madrid, 2010, p. 94).

21. *Ibid.*, p. 93.

De todas las artes que saben crecer en el terreno de una determinada cultura, la música hace su aparición como la última de todas las plantas, quizá porque es la más íntima y, por consiguiente, la que se logra más tardíamente, –en el otoño y en el momento del marchitarse de la cultura a la que pertenece.<sup>22</sup>

La música en estos espacios reúne principalmente a los jóvenes y se relacionan a través de producirla, consumirla y comentarla.<sup>23</sup> Los usuarios son los protagonistas o “webactores”<sup>24</sup> que pasaron de navegar por la red a participar:

Una gran parte del consumo, placer y significado de la música en nuestras sociedades industrializadas (y de forma especial en las generaciones más jóvenes), gira entorno a esta lógica interactiva, relacional y conectiva que dice la web 2.0 y figura los nuevos modos de ser y estar en el mundo.<sup>25</sup>

MySpace fue una de las primeras redes especializadas en música, la cual tiene como eslogan: “This is Myspace. Discover, share and connect to music from the world’s largest streaming library”. Tanto usuarios melómanos como productores crean un perfil en donde se conectan con sus grupos favoritos y con personas de gustos similares o crean un espacio en donde el artista difunde su música, coloca fotos y calendarios de conciertos. Este espacio virtual permite un flujo continuo de música a través de Internet. La música vía *streaming* generó plataformas de intercambio de relaciones intersubjetivas. Spotify es un portal híbrido, es una red social y al mismo tiempo es un servicio de música de difusión continua, los usuarios crean listas de reproducciones y las comparten, es una especie de radio a la carta.

---

22. Friedrich Nietzsche, “Nietzsche contra Wagner, documento de un psicólogo”, en [www.nietzscheana.com.ar/textos/de\\_nietzsche\\_contra\\_wagner.htm](http://www.nietzscheana.com.ar/textos/de_nietzsche_contra_wagner.htm). [Consulta: 8 de octubre de 2013].

23. I. V. Márquez, *op. cit.*, p. 213.

24. F. Pisani, *op. cit.*, p. 14.

25. I. V. Márquez, *op. cit.*, p. 213.

Las empresas se han insertado en las dinámicas de las redes sociales como espacio de publicidad a través de que las nuevas tecnologías han modificado las prácticas comerciales. La supuesta libertad en estos espacios de socialización se pone en duda por estas prácticas comerciales. De hecho teóricos especialistas en medios y redes sociales han abandonado su presencia virtual como forma de protesta ante lo que se han convertido las redes sociales, es el lugar en donde se manifiestan los gustos y preferencias de los usuarios utilizando esta información para promover ciertos productos.<sup>26</sup> Por ejemplo, en Facebook hay ciertas políticas de privacidad que son utilizadas con fines comerciales “utilizando la información personal cotidiana, para promocionar mejor a las marcas que contratan espacios”<sup>27</sup> en la red más grande en línea. En Spotify, dependiendo del género de música que escuchas, te va sugiriendo música similar aleatoriamente para que la compres. Youtube en la medida que ha crecido su popularidad fue cooptado por las dinámicas comerciales en los medios de comunicación, ahora las marcas se anuncian antes de cada reproducción. De esta forma vemos como las redes sociales son una vía de comunicación, entretenimiento y exploración a gran escala que han aprovechado las grandes empresas para implantar sus políticas de mercado.

## PRODUCCIÓN DIGITAL

Las tecnologías de producción digital promovieron la creación independiente, *amateur* y experimental de la música. En este sentido, estas tecnologías rompen con lo que el filósofo Theodor W. Adorno criticaba de la Industria Cultural sobre el dominio de la experimentación musical:

---

26. [pijamasurf.com/2013/02/por-que-el-mas-lucido-teorico-de-los-medios-decidio-dejar-facebook/](http://pijamasurf.com/2013/02/por-que-el-mas-lucido-teorico-de-los-medios-decidio-dejar-facebook/). [Consulta: 7 de octubre del 2013].

27. [pijamasurf.com/2012/06/algortimo-de-facebook-convierte-tus-likes-y-publicaciones-en-anuncios-comerciales-personalizados/](http://pijamasurf.com/2012/06/algortimo-de-facebook-convierte-tus-likes-y-publicaciones-en-anuncios-comerciales-personalizados/). [Consulta: 7 de octubre del 2013].



Con la hegemonía de los mecanismos de distribución que están a disposición del *kitsch* y de los bienes culturales liquidados, así como con la predisposición socialmente producida de los oyentes, durante el industrialismo tardío, la música radical cayó en el aislamiento completo.<sup>28</sup>

Umberto Eco menciona sobre la música y la máquina que “el medio técnico de grabación sugiere al mismo ejecutante nuevas posibilidades de manipulación del propio producto, con resultados estéticos a menudo interesantes”.<sup>29</sup> Gracias a los *softwares* como Protool, Logic o Live, los músicos profesionales así como aficionados pueden producir música y experimentar con ella. La música electrónica es uno de los géneros más predispuestos al uso de *samplers*, sintetizadores y procesadores, estas herramientas permiten nuevas prácticas de producción como cortar y pegar, mezclar y recomponer la música.<sup>30</sup> El sampleo permite recortar pedazos de una canción y reutilizarlos en un contexto distinto “de modo que no sólo se hace pedazos las leyes del copyright sino el sonido (no sólo la música) entra de lleno en la era de la reproductibilidad absoluta”.<sup>31</sup>

La música electrónica está ligada a la música culta y experimental. Gracias a la creación de máquinas y programas digitales se han inventado nuevos sonidos para la creación y experimentación musical, además de nuevos géneros y subgéneros.<sup>32</sup> El músico adopta otras figuras como la de matemático o ingeniero. La experimentación musical relacionada con la tecnología tiene su origen dentro de la vanguardia artística futurista. Russolo Piatti creó el *Explosionatore*: un dispositivo que emite automáticamente diez notas musicales emulando el sonido de un motor. La experimentación musical

está ligada a la evolución de la tecnología. “Esta misma idea íntimamente ligada a los conceptos de progreso y futuro, marcó por siempre la iconografía de la música electrónica”.<sup>33</sup> La música electrónica tiene la connotación de lo actual y de la vanguardia.

Los *softwares* y *hardwares* permiten producciones *amateurs* e independientes, las cuales encuentran su espacio de difusión en las redes sociales y en la creación de sellos discográficos independientes. MySpace, además de generar identidad, también es un espacio de distribución y difusión inmediata sin mediación de ninguna compañía o empresa musical, es un espacio para artistas independientes. SoundCloud es otra plataforma que permite mostrar la música que se produce en constante flujo. El uso de estas plataformas no son exclusivos de la música independiente o de algún género, algunas compañías y artistas industriales también las utilizan.

## CONCLUSIONES

La audiencia en las redes sociales ha derribado las suposiciones románticas y totalitarias sobre la música. Los individuos no son soberanos pero tampoco son una masa uniformada, García Canclini escribe y analiza los estudios sobre los escuchas vía internet: “[estos escuchas] abandonaron hace años las generalizaciones apocalípticas sobre la homogeneización romántica que veía, en el otro extremo, a cada persona teniendo una relación única con el arte desde una subjetividad incondicionada”.<sup>34</sup> Las redes sociales son el espacio de intercambio, experimentación y comunicación intersubjetiva, además que permiten la convergencia de medios: imagen, texto, audio.

A diferencia de Facebook, Twitter o Blogger, las redes sociales especializadas en música tienen dinámicas específicas más libres,

28. Theodor W. Adorno, *Filosofía de la nueva música*. Madrid, Akal, 2003, p.15.

29. U. Eco, *op. cit.*, p. 293.

30. G. Yúdice, *op. cit.*, p. 27.

31. Begoña Abad Miguélez, “Teco perceptivas de la sonoridad electrónica en la cibercultura” en *Revista Digital d’humanitats*, p. 5. <[www.uoc.edu/humfil/articles/esp/abado403/abado403.html](http://www.uoc.edu/humfil/articles/esp/abado403/abado403.html)>. [Consulta: 9 de octubre de 2013].

32. Por ejemplo en 1978, el compositor y productor Brian Eno publicó bajo la etiqueta de música *ambient* el disco *Ambient 1: music for Airports*. El grupo alemán Kraftwerk es pionero en la producción de música electrónica, en 1974 debutaron con el álbum *Autobahn*.

33. Javier Blánquez, Omar Morera, *Loop. Una historia de la música electrónica*. Barcelona, Mondadori, 2002, p. 43.

hay menos restricciones y violencia de contenido, la música permite otra forma de comunicación de lo político o lo social, por lo tanto es difícil que se imponga la prohibición de algún género como el punk o el *heavy metal*, por mencionar algunos.

Si bien internet ha posibilitado que el flujo de la música sea infinito y que accedamos libremente, no podemos dejar de contemplar a todos aquellos que no tienen la oportunidad de estar conectados en este universo y que quedan fuera del saber compartido. No por haber nacido en la era digital ya pertenecen o son miembros de inmediato a este espacio virtual: “El avance democrático exige dotar al ciudadano de cultura digital”.<sup>35</sup> Las redes sociales son parte de lo que Jacques Rancière llama la división de lo sensible, en donde se distribuyen y redistribuyen lugares e identidades, “esta partición de espacios y de tiempos, de lo visible y de lo invisible, del ruido y el lenguaje”,<sup>36</sup> concluye que la política se tiene que encargar de la reconfiguración de lo sensible. Por tanto, la música y su participación en las redes sociales nos hacen pensar en la política del arte, en cómo ha reconfigurado nuestra escucha, nuestras relaciones y el territorio común para el ser humano.

---

34. E. Canclini, *op. cit.*, p. 23.

35. F. Pisani, *op. cit.*, p. 11.

36. Jacques Rancière, “Políticas estéticas”, en *Fotocopioteca*, núm. 13, Colombia, 2009, p. 6.

Carlos Cruz-Diez,  
una experiencia fuera del museo

—  
María García Holley

*La cultura se sustenta en nuestras sinapsis...  
es más de lo que puede ser reducido a código binario y subido  
a la red. Para seguir siendo fundamental, la cultura debe  
ser renovada en las mentes de los miembros de cada generación.  
Si se externaliza la memoria, se seca la cultura.*

— NICHOLAS G. CARR, *The Shallows*

Del 27 de octubre de 2012 al 24 de febrero de 2013 tuvo lugar la exposición *Carlos Cruz-Diez, el color en el espacio y en el tiempo*, en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) de la UNAM. La muestra fue una amplia retrospectiva del trabajo del artista franco-venezolano, desde sus inicios con su obra de protesta social hasta la construcción de una de sus paradigmáticas *cromosaturaciones*.<sup>1</sup> Una exhibición itinerante en América Latina curada por Mari Carmen Ramírez.<sup>2</sup> En la hoja de la sala de la muestra se podía leer: “Cruz-Diez fundamenta su propuesta en el color, concebido como una realidad autónoma que se modifica en el tiempo y en el espacio real, sin ayuda de la forma y aún, sin necesidad de soporte. Según su perspectiva, el color depende del movimiento del espectador frente a la obra y conlleva una experiencia participativa”.<sup>3</sup>

La exposición atrajo miles de visitantes al museo, las salas estaban repletas en casi todos sus horarios de apertura. Nunca antes en México se había visto una exposición de arte (contemporáneo, o no) con una respuesta tan activa en las redes sociales, y nada tenía que ver con las estrategias de comunicación del museo. Este ensayo pretende demostrar cómo, al contrario del texto de la hoja de sala, Carlos Cruz-Diez tiene ahora un soporte indispensable para la difusión y consolidación de su obra cromática, un soporte contemporáneo que tiene la misma experiencia participativa que el artista busca dentro del museo, ahora afuera: la fotografía digital en las redes sociales.

El arte de Cruz-Diez ha cambiado su rol porque ahora es llevado de la sala de exposición al espacio personal-virtual de cada uno de sus visitantes, y compartido e interpretado desde ahí, dependiendo no sólo del “movimiento del espectador frente a la obra”, sino de los filtros, la saturación, el contraste, lo que quiera editar, interpretar y compartir el visitante. El fenómeno mediático de la exposición en el MUAC (y probablemente en las otras sedes por las que rota la muestra) tiene que ver directamente con el auge de una de las plataformas para compartir fotografías actuales: Instagram.<sup>4</sup>

## EL MAESTRO

Carlos Cruz-Diez nació en Caracas en 1923. Estudió artes plásticas de 1940 a 1945 en la Escuela de Artes Plásticas y Aplicadas para después trabajar en una agencia de publicidad de 1946 a 1951. Más tarde, Cruz-Diez trabajó en publicaciones periódicas y fue ilustrador de *El Nacional*, un diario de circulación nacional en Caracas, sin embargo, nunca paró su producción artística en paralelo que trabajaba para poder tener ingresos modestamente fijos que le permitieran viajar a Europa para aprender de las vanguardias artísticas del momento.

Los primeros periodos plásticos del artista tenían que ver con el arte de denuncia social, en retratar las desigualdades que estaban viviendo los países latinoamericanos, especialmente Venezuela;

- 
1. Las *Cromosaturaciones* son ambientes artificiales compuestos de tres cámaras de color, una roja, una verde y una azul que sumerge al visitante en una situación completamente monocromática. Esta experiencia crea una perturbación en la retina que está acostumbrada a recibir un espectro más amplio de colores simultáneamente. La cromosaturación actúa como detonador activando en el espectador la noción del color como situación, transitando el espacio sin ayuda de referentes o soportes.
  2. Mari Carmen Ramírez es Curadora Wortham de Arte Latinoamericano y Directora del International Center for the Arts of the Americas, The Museum of Fine Arts, Houston.
  3. Mari Carmen Ramírez, hoja de sala en *Carlos Cruz-Diez: el color en el espacio y el tiempo*, Exposición organizada por The Museum of Fine Arts, Houston, exhibida en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo, México.

- 
4. Instagram es una red social que permite que sus usuarios tomen y compartan fotografías y videos, les apliquen un filtro digital y los compartan en una variedad de servicios de redes sociales como Facebook, Twitter, Tumblr y Flickr.

creía que era labor del artista denunciar las injusticias y producir obra socialmente comprometida. Estaba influido directamente por el arte de protesta de los muralistas mexicanos y la Escuela Mexicana de Pintura, en donde los sujetos —normalmente ‘el pueblo’— contextualizaban los abusos del gobierno y la lucha de Revolución. Estos primeros ejercicios figurativos resultaron bastante exitosos entre los compradores, sin embargo, no dejaban tranquilo a Cruz-Diez pues no estaban aportando nada a los fenómenos sociales que estaba denunciando. Así fue que siguió explorando para encontrar un arte que pudiera permear a la sociedad, y buscó cómo cambiar el discurso para crear un arte verdaderamente participativo.<sup>5</sup> Las primeras obras que ya no eran parte de este supuesto “realismo”, seguían teniendo un componente importante de carga social. En su obra *Proyecto mural* (1954) —una serie de primeras exploraciones sobre el binomio movimiento-color—, los observadores podían manipular las piezas y así él como autor perdía el control sobre el discurso o la estética de la pieza. A partir de aquí se puede trazar el cambio en la plástica del artista en donde la participación del espectador sobre la pieza tenía un papel indispensable en su obra.

En 1955, Cruz-Diez viajó a Europa por primera vez. Llegó a Barcelona con su esposa e hijos, y se trasladaba constantemente a París en donde estaban sucediendo importantes acontecimientos para el arte contemporáneo. En uno de sus viajes se encontró con Jesús Rafael Soto, compañero de la universidad, quien lo introdujo con Denise René, una galerista quien estaba procurando firmar artistas experimentales y representaba buenas oportunidades para los artistas latinoamericanos. Así fue que el contacto que empezó a tener Cruz-Diez con los integrantes del llamado movimiento cinético fueron un importante punto de partida para su obra. En la galería de Denise René, terminaba la exposición *Le Mouvement*, que marcó una importante pauta para la construcción del marco teórico y el an-

damiaje de la propuesta estética y fenomenológica del arte de Cruz-Diez. Teniendo su concepto como artista contemporáneo cada vez más claro, regresó a Venezuela para intentar levantar el movimiento desde ahí, sin embargo, las condiciones no eran las ideales y no había apoyo para las artes, por lo que montó un estudio de diseño gráfico en donde editaba y publicaba sus propios proyectos a la vez que hacía diseño gráfico para la revista *Momentos* en Caracas.

En 1959, Cruz-Diez produjo la primera de sus *Fisicromías*, una pieza conformada por una serie de franjas de cartón de colores (posteriormente experimentó con distintos materiales como aluminio, acetato, acrílico, etcétera) dispuestas en diferentes planos que producían un efecto óptico que cambiaba de escala cromática dependiendo del ángulo del cual se le mirara. Los colores pasaron de ser un complemento en la composición del cuadro a ser el sujeto principal de la pieza, una autonomía cromática que dependía en su totalidad de la visión del espectador. Un año más tarde se le hizo una exposición monográfica en el Museo de Bellas Artes de Venezuela, que tuvo poco éxito pues los visitantes no entendían de qué se trataba la exposición, el carácter abstracto y cinético de la muestra no tenía cabida todavía en la sociedad caraqueña de mediados del siglo xx. Tras esta decepción, regresó a París en 1960, para afincarse y producir su obra desde ahí.

Para 1965, el artista era considerado como uno de los participantes más activos dentro del cinetismo y fue invitado a participar en la exposición del Museo de Arte Moderno (MOMA) de Nueva York *The Responsive Eye*, curada por William Seitz. Esta exposición no dejó muy contentos a los participantes de la corriente estética, sin embargo sirvió como una importante plataforma para consolidar el movimiento y apuntar a sus principales representantes.

El trabajo del artista siguió evolucionando en formatos y soportes. Incursionó en el arte sobre el espacio público, primero en

---

5. Cf. “Carlos Cruz-Diez”, entrevista por Estrellita B. Brodsky, en *Revista BOMB*, invierno de 2010.

la exposición de Cinetismo en el Museo de Grenoble en 1967 en donde pudo posicionar su arte en la calle oficialmente por primera vez. Tras el éxito de esta exposición y la manera de interacción de las personas con las obras, Cruz-Diez elaboró *Paseo cromático para un lugar público* (1969), un proyecto de arte público que se montó sobre la plaza de Odeón en París para sorprender a todos los transeúntes con una experiencia cinética en donde la interpretación y percepción del visitante le daba sentido a la pieza. Se trataba de 22 cabinas de plexiglás de colores rojo, azul y verde dispuestas en grupos y en una suerte de paseo laberíntico sobre la plaza contigua al metro. Estas cabinas, al ser apropiadas por el espectador, se encargaban de saturar de color el ambiente que lo reodeaba, tanto lo que veía por adentro como todo lo que sucedía al exterior del plexiglás. Esta pieza representó la culminación de los intereses del artista por hacer que el color se volviera parte intrínseca de la participación y el objetivo de sus piezas. Con *Laberinto para un lugar público* se marcó el inicio de la serie de las cromosaturaciones que elaboró hasta el 2004, distintas cabinas de saturación de color en donde la experiencia estética es el objetivo de la pieza.

#### DOCUMENTAR PARA DIFUNDIR

La documentación de la obra de los artistas contemporáneos forma parte medular de su presencia y trascendencia en el tiempo. Cuando las piezas son efímeras, como *happenings*, *performances* o arte en el espacio público, el testimonio y la validez que obtienen o dejan las piezas depende en gran medida de la fotografía. Lo que se puede insertar dentro del mercado del arte para monetizarse, no es la interacción que tuvo la gente en el espacio público, sino el proceso de documentación de la obra, desde las bitácoras de planeación de las

piezas, el momento de la acción, hasta las fotografías finales que retratan la puesta en escena.

La obra óptica de Cruz-Diez es difícil de documentar. Las cámaras de rollo de 35 milímetros no tienen la capacidad para plasmar el testimonio de la misma manera en que se vive adentro de las cabinas saturadas, pues no es igual documentar luces neones bañando a los espectadores en movimiento, que sacar una fotografía de una pintura fija. Durante muchos años las fotografías de registro de las saturaciones de Cruz-Diez parecían serigrafías a dos tintas de color intenso (normalmente rojo, verde, azul o amarillo) y otra negra, que definía los perfiles de los objetos de la fotografía y daba profundidad al tema. A medida que las técnicas de la fotografía fueron evolucionando, los colores se volvieron más fieles a las experiencias dentro de las cabinas. Si bien la obra de Cruz-Diez es mucho más amplia que las cromosaturaciones, y no todas sus piezas han resultado un reto para la fotografía documental, en este ensayo me enfocaré únicamente a las cámaras de saturación pues la intensidad de los colores es el elemento esencial que hizo que su obra se documentara masivamente en las redes sociales.

#### FOTOGRAFÍA VIRAL

En noviembre de 2012, Facebook, la mayor red social del mundo anunció que había comprado Instagram por un billón de dólares. La noticia informaba la mayor transacción de algún recurso de la esfera digital-social hasta el momento. El interés de Facebook en Instagram tenía que ver directamente con el hecho de que la pequeña red social estaba generando muchas más imágenes que Facebook —40 millones de imágenes al día—, lo que quería decir que el gigante estaba siendo desplazado como instrumento visual y en

su lugar se posicionaban pequeñas aplicaciones móviles que funcionaban con una interfaz mucho más amigable que la elaborada aplicación de Facebook.

Instagram es una red social basada en el intercambio de fotografías a través de las tecnologías de la telefonía celular en donde cualquier persona que tenga un teléfono celular o dispositivo móvil “inteligente” puede capturar una imagen, encuadrarla, contrastarla y procesarla con alguno de sus filtros para compartirla inmediatamente entre sus pares. El éxito de Instagram tiene que ver con la velocidad del instante fotográfico; cualquier persona que tenga una cámara en su dispositivo puede encuadrar y tirar la fotografía, en pocos segundos ésta será visible en Instagram, Twitter y Facebook así como otras páginas de soporte web como Tumblr y Wordpress. Dentro de la interfaz de Instagram se puede seguir a los usuarios, así como tener interacción con ellos. Instagram es una suerte de Gran Hermano personal que sigue la vida de los usuarios desde el desayuno hasta la cena, nutre una visión documental hacia lo cotidiano y una necesidad por capturar cada momento de la vida de las personas:

Ligado a la noción de inmediatez, una de las cualidades de Instagram es que nunca vemos únicamente una imagen, leemos todas las instantáneas de los usuarios como una serie, una detrás de otra. Permitimos que el usuario nos narre una historia, generalmente de lo cotidiano o en otros casos muestra proyectos artísticos.<sup>6</sup>

De los mayores atractivos de las redes sociales, y la razón básica por la cual estamos hablando de ellas en este ensayo, es la legitimación de los usuarios como entes creativos, como artistas que editan su vida y construyen sus historias. Gracias a los veinte dis-

tintos filtros que tiene la aplicación, las fotografías no sólo son documentales sino que cargan un importante componente “artístico”, digamos mejor, “creativo” de los usuarios. La gran tendencia de volver las imágenes del presente un intento por recrear las antiguas técnicas de fotografía tiene que ver directamente con la nostalgia del presente, como la frase trillada de que “antes todo era mejor”, incluso las técnicas fotográficas. Los filtros que “envejecen” ajustan los contrastes y borran los márgenes de la imagen para simular una profundidad de campo muy superficial, simulan también el grano de la película de celuloide y pueden también incluir rayones e imperfecciones como si se tratase de un negativo o la impresión de una fotografía de formato Polaroid. Así, fotografías que podrían ser banales o intrascendentes como un ramo de flores o una taza de café, al ser editado por los filtros y las herramientas de ajustes, pasan a la red social como una fotografía artística y legitiman a su usuario como alguien interesante, alguien de elevada estética. Lo que hace la red social es básicamente burlar la verdad a través de las instantáneas digitales construyendo una documentación artificial. Si bien la veracidad de las fotografías ha sido puesta en duda desde hace mucho tiempo, la adición por documentar una vida mucho más estética e interesante ha sido, contagiada masivamente por Instagram. Susan Sontag en su maravilloso ensayo *Sobre la fotografía* expresa con claridad:

Las consecuencias de la mentira deben ser más centrales para la fotografía de lo que nunca serán para la pintura, pues las imágenes planas y en general rectangulares de las fotografías ostentan una pretensión de verdad que jamás podrían reclamar las pinturas. Una pintura fraudulenta (cuya atribución es falsa) falsifica la historia del arte. Una fotografía fraudulenta

---

6. Gabriela Álvarez Hernández, “Instagram Lúcido”, en *Reflexiones Marginales*, año 3, núm. 18. abril-mayo de 2013, <[reflexionesmarginales.com/3.0/18-instagram-lucido/](http://reflexionesmarginales.com/3.0/18-instagram-lucido/)>. [Consulta: 15 de octubre de 2013].

(que ha sido retocada o adulterada, o cuyo pie es falso) falsifica la realidad.<sup>7</sup>

## LA EXPOSICIÓN

Cuando *El color en el espacio y en el tiempo* de Cruz-Diez llegó al MUAC de la UNAM, Instagram se encontraba en su mejor momento porque la plataforma todavía no tenía la opción de tomar video y la imagen fija era prioridad. El cartel gráfico para la difusión de la muestra era una fotografía de la instalación del artista: *Cromosaturación* (1964/2004). Se trataba de un espacio conformado por un juego de planos bañados por distintos colores de luz neón. Cinco visitantes de la instalación parecen asombrados con el juego de luces: morado intenso, anaranjado fosforescente, verde ácido, y unos focos amarillos fluorescentes en el plafón central, los sujetos miran distintos puntos de la cabina. Una imagen lúdica, seductora que invitaba al juego y a la exploración, para muchos un arte innovador curioso por conocer, algo alejado de las formas tradicionales del arte. La difusión para la exposición era en su mayor parte impresa: carteles en gran formato, afiches, *flyers* y postales. Soportes básicos incapaces de transmitir la percepción del espacio lumínico de Cruz-Diez, pues un espacio de impulsos y de movimiento cromático, de nuevo resulta imposible de representar fielmente en soportes estáticos. En las paradas de autobuses de la ciudad, la exposición parecía un anuncio de tienda de iluminación.

No tardó mucho tiempo para que los visitantes a la exposición y usuarios de redes sociales empezaran a compartir y jugar con el color en el espacio digital. Rara era la fotografía sobre la exposición que mostrara las primeras obras del artista venezolano, incluso las serigrafías, pues con el auge de las instantáneas digitales y los efectos

ópticos que se pueden hacer, una pintura de caballete resulta poco interesante para la construcción del imaginario en redes. Una de las máximas de Cruz-Diez es que la experiencia estética de su obra debe de ser accesible para cualquier persona sin importar la educación estética o el marco teórico que se tenga para analizar la pieza. En este sentido, las Cromosaturaciones cumplen su propósito exponencialmente en las redes sociales, pues la experiencia no sólo resulta interesante para el espectador, sino que la fotografía compartida en redes es de gran interés para los otros usuarios; se vuelve parte de un contagio, parte de la adicción que se mencionó anteriormente para tener una fotografía de tendencia. Con la fotografía instantánea en redes sociales, la difusión de los ambientes de color se vuelve masiva, y lejos queda la interpretación académica de la pieza de arte contemporáneo, pues en el movimiento masivo de información visual y ante un público tan heterogéneo, lo que importa no es la conclusión de la experiencia sino la experiencia misma, la composición de la fotografía y el instante de captura, la legitimación de estar en cierto lugar y apreciarlo de cierta manera 'artística'.

De la misma manera que en el museo, el fenómeno cromático en redes sociales es una situación inestable por todas las combinaciones, saturaciones, filtros y encuadre que el espectador le otorga a la interpretación de su obra. "Para Cruz-Diez la tarea del artista es la de provocar situaciones que desencadenen el diálogo entre lo estable y la naturaleza inestable del color sobre una infinidad de soportes activados, a su vez, por medio de múltiples estrategias y materiales poco convencionales".<sup>8</sup> En los ambientes cromáticos del artista, el color se presenta como luz, como el sujeto y el objetivo de todo el acontecimiento y así, la inserción dentro de la pieza, el movimiento del espectador dentro del ambiente es lo que produce la transformación de la percepción, lo mismo que buscaba Cruz-Diez en la plaza parisina de Odeón.

---

7. Susan Sontag, *Sobre la fotografía*, México, Alfaguara, 2006, p. 127.

---

8. M. C. Rodríguez, *op. cit*



Si entonces, el punto de partida de sus obras es la interacción del espectador con los estímulos perceptivos, se podría decir que Instagram ha servido como una gran herramienta para lograrlo. Pero ¿por qué este fenómeno de difusión masiva es especialmente notorio con la obra de Cruz-Diez? Tiene que ver con el hecho de poder darles a los usuarios de Instagram un lienzo visualmente potente para su experimentación visual. Un ambiente saturado de manera única a un solo color, es un acontecimiento perturbador, pues al borrar los referentes que conocemos de las distintas escalas cromáticas en un contexto normal, pareciera que estamos viviendo en un ambiente desconocido. De la misma manera se traduce el fenómeno a Instagram pues no es normal capturar este tipo de fotografías y aunado a la artificialidad de la pieza en el museo, los ajustes y la composición de cada usuario, se construye un lenguaje universal que no precisa ninguna otra lectura más que la de la experiencia estética.

Como ya se dijo antes la fotografía análoga no logra capturar estos ambientes en su totalidad, al revelar la película las fotografías son planas pues las técnicas de revelado no manejan las saturaciones y escalas cromáticas que el ojo puede captar en la escena. La fotografía digital llega a ser un poco más fiel a la sensación neón, sin embargo esto se logra falseando los ajustes de la cámara en la intensidad del color así como el contraste y la escala de blancos. Ahora, Instagram tiene la facilidad de que con un solo click se ajusta automáticamente el contraste y se puede escoger de entre 20 variaciones de acabados para editar la imagen final.

La estrategia de comunicación de la exposición en el MUAC fue por mucho superada por la viralidad de las imágenes en las redes sociales. Las fotografías de la *Cromosaturación* de Cruz-Diez se volvieron un objeto deseable, y de la misma manera en que las marcas comerciales usan la red social para promocionar sus productos, la obra de Cruz-Diez lo estaba haciendo sin necesidad de un aparato

mercantilista. El tener una fotografía de la cromosaturación o de las fisicromías avalaba de cierta manera al usuario de la red social como alguien interesante y culto que frecuenta exposiciones de arte contemporáneo, así como alguien con buen ojo y creatividad para capturar una sensación lumínica que podría componer de la manera que le gustase. Era casi inevitable capturar el ambiente de la pieza, en otras palabras si algún usuario de Instagram asistía a la exposición con seguridad la fotografía de su visita sería la de la cámara de saturación con las distintas luces de colores bañando los planos del espacio; en otras palabras el otro 95% de contenido de la exposición quedaba olvidado en el mundo de la tendencia de la fotografía digital. Bajo los *hashtags* #cruzdiez #muac #cromosaturación, las imágenes eran casi todas iguales. El potencial que tenía la pieza para ser fotografiada producía básicamente el mismo impulso en quienes la documentaban para insertarla en las redes sociales.

En un estudio más profundo uno puede darse cuenta que incluso es la misma dinámica en todos los países que está visitando la muestra, la imagen como lenguaje universal potencializado por Instagram se vuelve un producto de consumo, no importa el país. Como casos análogos podríamos mencionar la exposición *Aten Reign* de James Turrell en el Guggenheim de Nueva York, en donde el artista jugó con la iluminación del espacio central para crear diferentes atmósferas lumínicas, una de las intervenciones más dramáticas que ha tenido el museo hasta ahora. El atrio del museo se baña de distintos colores jugando con los balcones y la arquitectura del sitio. Las fotografías que inundan las redes sociales con #turrell #guggenheim #light #atenreign tienen el mismo objetivo que con la exposición de Cruz-Diez, consolidar a quien hizo la foto en un lugar, contexto e impregnarle un cierto grado de creatividad y estatus para su portafolio digital de fotografía. Incluso, la mercancía en la tienda del museo parece tener imágenes digitales, probable-

mente editadas con estas aplicaciones de telefonía móvil, lo que consolida este tipo de estética como mercancía. En Zona Maco, por ejemplo, la herramienta de búsqueda en Instagram #ZonaMaco dejó ver las fotografías más populares de la feria de arte contemporáneo, normalmente, las piezas más impactantes, grandes o gore de la muestra, lo que haga más ruido o una mejor composición para la fotografía.

Recordemos ahora el *Proyecto mural* que hizo Cruz-Diez en 1954, en donde el objetivo de la pieza –y la mayor preocupación del artista– era que el control y el desarrollo de la obra fuera únicamente del espectador y no del autor, para lo que puso en la esfera pública una serie de elementos que pudieran ser modificados y apropiados por cualquier persona que tuviera acceso a la obra y así cada quien armara su mural. Si el maestro sigue pensando en la interacción del público con su obra de esta manera espontánea y sin influencias, entonces se podría decir que Instagram resulta una herramienta que apuntala la intención del artista-espectador, consolida su obra como producto de consumo en las redes sociales, y además, lo hace con la misma filosofía y sentido estético que le dio Carlos Cruz-Diez hace más de 50 años a sus primeras aproximaciones al arte público, esta vez dentro de la cultura de la sociedad digital contemporánea.

## Instante programado

INSTAGRAM, TEXTO INSTANTÁNEO, REPETICIÓN Y ACONTECIMIENTO.

—  
Horacio Potel

*Cuanto más honda se hace la crisis del actual orden social, [...] tanto más se convierte lo creativo [...] en un fetiche cuyos rasgos sólo deben su vida al cambio de iluminación de la moda.*

*Lo creativo en la fotografía es su sumisión a la moda.*

*El mundo es hermoso —ésta es precisamente su divisa— [...] Y puesto que el verdadero rostro de esta creatividad fotográfica es el anuncio o la asociación, por eso mismo es el desenmascaramiento o la construcción su legítima contrapartida.*

—WALTER BENJAMIN, *Pequeña historia de la fotografía*

Este texto trata de investigar cómo la aparición de la red social Instagram ha modificado los conceptos de fotografía y por tanto de arte. ¿Es posible un arte originado por la repetición? ¿Puede surgir algo nuevo en un entorno fuertemente programado? ¿Los usuarios de Instagram son artistas libres u operarios de una corporación internacional a los cuales no sólo se les roba la información sobre sus vidas sino también la edición de sus fotos? Exploraremos estas preguntas para ver qué nos dicen sobre la relación arte-redes sociales.

### PRIMERA FOTO

Millones de adolescentes usan el teléfono como espejo. ¿Quién es la más bonita? Le preguntan al espejito visto por miles de ojos. E Instagram les devuelve su respuesta: ningún *like*, 315 *likes*, 17 000 *likes*. Unos números para construir un amor propio, un amor a la propia imagen, si es que hay algo de propio en una imagen que es construida a imagen y semejanza de las cientos de miles de imágenes que la adolescente ha visto de otras adolescentes: que se visten igual a ella, que usan un corte de pelo similar, una ropa parecida y que posan en los lugares que ella frecuenta o quisiera frecuentar. Nuestra quinceañera que vive en la lejana ciudad de Buenos Aires, usa, para saber quién debe ser, la infinita revista de modas, usos y costumbres que es Instagram, donde sube luego sus fotos para confirmar si esa imagen es la adecuada, es decir, una buena copia de la imagen de las jovencitas como ella, para saber si la mimesis dio resultado. Los *likes* le dirán qué tan popular es. Como tiene los mismos deseos que otros millones de adolescentes que pueden vivir en Nueva York, en París, en Moscú, en el Distrito Federal, en Estambul o Dubái, en realidad no importa; sabe que todas las fotos

son iguales a ella de tan remotas localidades. Todas iguales y a la vez muy diferentes de aquellas adolescentes que no aparecen en Instagram, pero que viven cerca de su casa, en barrios de miseria donde se expulsa a los inútiles para el consumo y a veces también para toda producción. Esa otra joven de su edad que vive ahí, al lado de ella, pero que no tiene, aparentemente nada que ver con ella, tanto que apenas la conoce, salvo por los noticieros de la tv, donde le dicen que esas chicas son el peligro, pero nada más. No como aquellas que son su espejo y su modelo: las adolescentes de Instagram, que por otro lado la tiene a ella, también como modelo y espejo en una relación especular sin fin. Aparecerá un nuevo corte de pelo, un nuevo color para los pantalones, pero nada cambiará en este esquema, las niñas, los niños y los adultos, seguirán concurriendo cada día con el fin de aprender cómo deben ser. Y es que Instagram es una escuela para aprender los gestos, los símbolos, las formas, las mercancías que las empresas han decretado que se venden esta temporada. Para el bien de la economía, de su economía.

### SEGUNDA FOTO

Instagram también es una escuela para adultos. Nos muestra los lugares adonde debemos viajar, los autos que debemos comprar, las casas que debemos tener. Un medio de propaganda continuo, donde ya las empresas tienen cuentas, tal como en Facebook o Twitter. Propaganda gratis entonces, a cargo de los usuarios que también en exceso se ven sometidos a las publicidades de las empresas, así como al *spam* que nos dice dónde comprar gafas de sol, o nos vende la posibilidad de ser más populares. En efecto, cientos de empresas nos quieren vender *followers* o *likes*. Al fin y al cabo, todos sabemos cómo se compra la fama. Acá es más fácil y se paga “constante y so-

nante”. Por unos pocos dólares podemos tener miles de seguidores, y miles de *likes* para afirmarnos como lindos, *cool*, modernos, aristócratas o fotógrafos. Sí, en esta red dedicada a las fotos también hay algunas personas que sueñan con el antiguo esplendor de la palabra fotógrafo, “fotógrafo artístico”, claro está.

### TERCERA FOTO

En Instagram no hay ninguna foto original. Lo supuestamente original que vemos no es la foto original sino una que ha sido copiada por los servidores de la empresa, y si la foto ha seguido todos los lineamientos que la empresa ha programado, será una foto modificada, editada, trabajada sobre el original. Instagram, imperio de la copia, demuestra en su existencia misma cómo la copia, la reiteración, la iteración, lejos de reproducir lo mismo, se dan siempre en algo nuevo. Claro que este algo nuevo no tiene por qué ser la novedad, un acontecimiento. Pero aun dentro de la planificación generalizada, la aparición de una variación es siempre un problema que desbarata de alguna manera al artefacto programado.

### CUARTA FOTO

La pregunta sobre la existencia del Arte, requeriría un mayor y más documentado análisis del que podemos ofrecer aquí. Suponiendo que algo así como el Arte existiera: ¿cómo habría que definir al Artista? ¿como Creador? o ¿como Productor? o en fin ¿como Repetidor? El Artista Creador es un Dios, que de la Nada crea la Obra, no le debe nada a nadie, es él la causa, el Origen de Todo. No tiene pasado ni padre ni madre. No sólo no le debe nada a la infinidad de envíos,

de marcas, que lo han escrito, demarcado, sino tampoco a las herramientas, a la técnica. El artista creador es espíritu y no se rebaja a la materia de los instrumentos (palabra que muestra ya la secundarización del concepto). El artista creador no trabaja con la técnica, la sufre, si piensa en ella es como una limitación a su naturaleza más espiritual que lo que puede transmitir limitada, como está, a actuar por medio de mecanismos imperfectos como un cuerpo y una técnica. El artista creador es el Logocéntrico por excelencia. Desde la condena de la escritura como falsaria “en cuanto técnica” de la verdad del Logos, los argumentos no han cambiado. La mitología del Artista Creador, llevada a sus últimas consecuencias, como en el Genio, lleva a la subordinación de la obra. La obra no es lo importante sino el artista, la obra representa lo que el artista es, pero no nos lo da en persona, es una aproximación parasitada por la técnica, la que termina “ensuciando” la grandeza incontaminada de esa Nada de donde nace el Arte del Artista Creador.

El artista como Productor –tal como lo quería Benjamin<sup>1</sup>– tropieza inmediatamente con el problema de ese nombre: Productor. El cual sugiere que se tiene un control sobre lo Pro-ducido. La Pro-ducción de un pro-grama que programe el acontecimiento del arte. Del arte que, de ser posible, sería tal vez “la venida de lo otro” en tanto total-radicalmente-cualquier otro, en cuanto invención del otro. El programa es nuevamente una política de control sobre el por-venir, otra vez pre-venirse del acontecimiento. Pero claro, el artista como productor no reniega de sus herramientas ni se imagina que es po-

---

1. “Cuanto más honda se hace la crisis del actual orden social, [...] tanto más se convierte lo creativo [...] en un fetiche cuyos rasgos sólo deben su vida al cambio de iluminación de la moda. Lo creativo en la fotografía es su sumisión a la moda. El mundo es hermoso —ésta es precisamente su divisa— [...] Y puesto que el verdadero rostro de esta creatividad fotográfica es el anuncio o la asociación, por eso mismo es el desenmascaramiento o la construcción su legítima contrapartida. La situación, dice Brecht, se hace ‘aún más compleja, porque una simple réplica de la realidad nos dice sobre la realidad menos que nunca. Una foto de las fábricas de Krupp apenas nos instruye sobre tales instituciones. La realidad propiamente dicha ha derivado a ser funcional. La cosificación de las relaciones humanas, por ejemplo la fábrica, no revela ya las últimas de entre ellas. Es por lo tanto un hecho que hay que construir algo, algo artificial, fabricado’”. (Walter Benjamin, “Pequeña historia de la fotografía”, en *Discursos interrumpidos*. Barcelona, Planeta/Agostini, 1994, pp. 63-83).

sible que un cambio de la técnica no provoque necesariamente un cambio en la Producción es decir en el Arte, si tal cosa existe.

La mitología del Artista creador, al contrario, vive de las categorías de la metafísica de la subjetividad, ha puesto al Artista a la altura de Dios, lo ha instalado como una de sus sombras y no puede prescindir de sus rituales. Para esta mitología el uso de Instagram es un accesorio que puede perjudicar o favorecer la distribución de la Obra. Un buen Artista Creador debería dedicarse a fotografiar con negativo (si es que lo encuentra en algún lado) revelar en su cuarto oscuro y contratar a alguien que la suba a la web, con el temor constante de que sus supuestos derechos sobre la imagen, es decir el dinero que se le paga por su “Creación” no sea violado. Pero el problema con Instagram es que ha igualado la legitimación de las imágenes. Si recorremos la línea de tiempo de la aplicación es muy difícil por no decir imposible dividir lo visto con criterios artísticos. ¿Esta foto es Arte? ¿Esta no?

#### QUINTA FOTO

El concepto derridiano de “firma” quizá nos permita aclarar mejor esto: Para Derrida la firma es el acontecer de la obra en sí misma, lo que de inmediato sugiere que la obra ya no es definida en términos de totalidad inalterable y siempre llena. No debe entonces ser confundida ni con el nombre del autor, ni con el dispositivo autor, ni con el tipo de obra. Para que pueda haber firma, ésta debe ser confirmada, contrafirmada por una institución que la legitime. Sin una instancia social que la legitime, según un proceso de convenciones, no hay firma. La contramarca precede a la marca.

Es necesario que exista una “comunidad” social que diga que esto ha sido hecho [...] y vamos a ponerlo en un museo o en un archivo; vamos a considerarlo como una obra de arte.<sup>2</sup>

La empresa Instagram contra-firma, confirma, pero su firma es universal, que cualquiera puede recibirla siempre y cuando pertenezca a la raza humana y tenga más de 13 años. Si algo confirma por ahora es que el que recibe la firma tiene un teléfono con cámara y pertenece por tanto a un determinado estrato social. No está por supuesto entre los requisitos para pertenecer a la “comunidad” de la empresa el ser un “artista” de la imagen.<sup>3</sup>

La comunidad de Instagram firma. La obra, para serlo, debe ser legitimada a través de la firma. Instagram da la posibilidad a todos de que su obra sea firmada por él y con ello pueda recibir la firma de algunos miembros de la red. Un *like* es una contrafirma. El tema es que quiere decir un *like*. Pocos términos pueden ser tan vagos como éste. Apela directamente a no poder ejercer ningún tipo de clasificación. Es sólo un indicador de cantidad. El *like* tiene sentido sólo en los números: sin un número al lado no significa nada. Instagram no puede legitimar algo como artístico. No contrafirma nada como archivable en una categoría Arte. Justamente porque pretende archivar todas las imágenes. Cuando todo es archivable el archivo pierde su ley.

El Archivo, lo sabemos, es la casa del Arconte, de aquel que ejerce la *Arkhé*, palabra que nombra el comienzo y el mandato, el origen y la autoridad. El Arconte no sólo es el guardián y el intérprete autorizado del archivo, sino sobre todo su productor: la técnica de archivación determina lo que es y lo que no es archivable, la archivación no sólo registra, ordena, jerarquiza sino que produce el

---

2. Jacques Derrida, “Las artes del espacio”. Entrevista de Peter Brunette y David Wills realizada el 28 de abril de 1990 en Laguna Beach, California, publicada en *Deconstruction and Visual Arts. Art, Media, Architecture*. Cambridge, Cambridge University Press, 1994, cap. I, pp. 9-32.

3. Dejemos de lado aquí el tema de la fotografía, aunque claramente éste sea el origen de Instagram y tanto en su nombre como en su iconografía se remita siempre a ella, lo cierto es que los memes, compiten con las fotos y que últimamente Instagram ha habilitado la subida de videos.

acontecimiento luego archivable y con él las categorías mismas del pensamiento, del mecanismo ordenador.

Esto quiere decir que el problema es el cambio en las técnicas de archivación. Este cambio ha producido una transformación no sólo en la forma de la archivación, sino que este cambio en la determinación de lo archivable, produce su propio objeto, lo que sea de las imágenes queda en manos de Instagram, o mejor, de la corporación que la ha comprado: Facebook, socio como todo el mundo sabe de los Estados Unidos en cuestiones de espionaje.

#### SEXTA FOTO

Instagram es una obra visual colectiva, un texto instantáneo programado, un archivo programado. La máquina Instagram ha sido pensada para darles dinero a sus accionistas. Sus reglas de funcionamiento: es decir las formas en las que Instagram produce las imágenes haciéndonos producirlas para él, al seguir sus programas, son las fuentes de sus ganancias y el principio de su ruina. Principio de ruina porque o bien el dispositivo Instagram logra poner bajo sus leyes de juego a todos los jugadores, produciendo, creando y dominado el juego, anulando todo afuera y por tanto todo otro por-venir, o bien el exceso de la máquina en la máquina terminará por desarmar el cálculo maquinal desde lo incalculable.

#### SÉPTIMA FOTO

En 2006<sup>4</sup> escribía que: el derecho de acceso al archivo, el derecho a la “participación en la constitución del mismo y el derecho a la interpretación de lo archivado” son tareas ineludibles de una “democra-

---

4. “Nietzsche y Derrida en la Red”. Conferencia pronunciada en la Alianza Francesa, Buenos Aires, el 20 de octubre de 2006 en el marco de las *V Jornadas Internacionales Nietzsche y I Jornadas Internacionales Derrida*. Publicada en Mónica Cragnolini, comp., *Por amor a Derrida*. Buenos Aires, La Cebra, 2008, pp. 223-236.

cia por-venir”.<sup>5</sup> Hoy, estas tareas son más urgentes que nunca. Más urgentes porque a medida que el capitalismo va colonizando la red, el acceso al archivo se complica con las leyes de *copyright*, la participación en la constitución del archivo, se ve obstruida por dispositivos como los buscadores y las redes de corporaciones que pro-graman la producción de contenidos y la interpretación de lo archivado van perdiendo sus posibilidades con la producción de los contenidos pro-gramados por las empresas.

Si aconteciera algún nuevo arte, alguna nueva fotografía que no pueda ser ya llamada con los viejos nombres, saldría de “pervertir” los juegos de Instagram, de usar sus reglas para desbaratarlas. O de crear otras formas de red. No puede haber una red democrática dominada por corporaciones económicas que como siempre actúan en colaboración con los poderes militares y represivos. No es sólo que sepan todo sobre nosotros, lo peor es que sepan todo porque somos formados en los juegos que ellos nos proporcionan gratis.

La cultura no es una obra individual de algunos autores divinos, ni tampoco la sucesión de ciertas unidades de sentido a la que se llama obras, sino que es una serie de envíos, un texto que se va escribiendo solo. Mucho más importante que las obras circulen libremente —que el tema del acceso libre y gratuito, a las obras de la cultura— es que las redes de las corporaciones no nos enreden en sus círculos porque las redes son las que producen las obras. Pero no

---

5. “Democracia por-venir”, es un término derridiano para marcar que la democracia de la que se habla no es de la democracia presente: “Creo que actualmente no hay democracia. Pero ella no existe nunca en el presente. Es un concepto que lleva consigo una promesa, y en ningún caso es tan determinante como lo es una cosa presente. Cada vez que se afirma que ‘la democracia existe’, puede ser cierto o falso. La democracia no se adecua, no puede adecuarse, en el presente, a su concepto [...] porque es una promesa, y entonces no puede ser sometida a cálculo, ni ser objeto de un juicio del saber que lo determine. Por otro lado, sería una cosa, aunque, partiendo de la libertad y del respeto a la singularidad del otro, el reto para la democracia es justamente no ser una cosa, sustancia y objeto. De ahí se deduce que no puede ser objeto de un juicio que lo predetermine. ‘La democracia que ha de venir’, decimos siempre, y no ‘la democracia actual’, que es inexistente. [...] Lo que no significa que la democracia vaya a estar presente mañana. Es algo que siempre está por venir”. “A democracia é uma promessa”, Entrevista de Elena Fernandez con Jacques Derrida, en *Jornal de Letras, Artes e Ideias*, 12 de octubre de 1994, pp. 9-10.

se puede salir de las redes, la Web, la red es sin salida, sin meta, sin fin, sin autopista, ni ruta principal, ni camino secundario, por más que cada día se postulen miles para este intento de reapropiación. Hipertexto de hipertextos, la Web, hace estallar la repetición; texto en construcción continua, texto sin autor, se convierte en máquina productora hiperdiseminante del sentido; separada de la conciencia y por tanto de las intenciones y de la plenitud del querer-decir de éste, y de cualquier otro que quiera erigirse en el dueño, o el restaurador de un supuesto sentido originario. La producción textual no siguió nunca una línea recta sino que estuvo desde siempre sumergida en un laberinto, en una red, en una máquina autoprodutora; el texto se teje a sí mismo, nadie puede y nadie pudo jamás dominar sus hilos. Pervertir, parasitar, deconstruir los caminos pavimentados que ofrecen las redes como Instagram, crear nuevos enredos es fundamental a la hora de construirnos subjetividades no tan colonizadas por el poder.

La cultura es una red social, lo peor que nos puede pasar es privatizarla. Así estamos perdiendo día a día la Web en manos del enemigo. Enemigo que –parafraseando a Benjamin– no ha cesado de vencer.



## 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, *remakes*, *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.

## El archivo virtual

—  
Idalia Sautto

*Si queremos saber lo que el archivo habrá querido decir,  
no lo sabremos más que en el tiempo por venir. Quizá.  
No mañana sino en el tiempo por venir, pronto o quizá nunca.  
Una mesianicidad espectral trabaja el concepto de archivo  
y lo vincula, como la religión, como la historia,  
como la ciencia misma, con una experiencia muy singular  
de la promesa.*

—JACQUES DERRIDA, *Mal de archivo. Una impresión freudiana*

Una fotografía en blanco y negro de una estación de tren muestra en primer plano a un elefante que sostiene con su trompa una carriola con un bebé.

Un dibujo hecho con tinta negra representa a siete gatos que se reúnen formando un pequeño círculo y desde sus garritas emerge un arco iris de acuarelas.

Una libreta negra que en su portada tiene con letras mayúsculas la frase: “Personas que he conocido y cómo procedieron a decepcionarme.”

La portada del álbum *Aladdin Sane* de David Bowie.

Un estencil de Banksy en donde un hombre prende un cañón y de él explotan claveles rojos.

Una escena de *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* en donde vemos en primer plano a Jim Carrey con subtítulos que dicen: Qué pérdida de tiempo pasar tanto tiempo con alguien sólo para descubrir que es un extraño.

Estas frases describen un conjunto de imágenes que conviven en un mismo lugar: Tumblr. Leídas fuera de contexto podrían ser parte de la Enciclopedia china de Jorge Luis Borges citada por Michel Foucault al inicio de *Las palabras y las cosas*.<sup>1</sup>

Tumblr nació en 2007<sup>2</sup> con una plataforma similar a la de los blogs pero con la diferencia de que su contenido prioritariamente es de imágenes, *gifs* o videos, aunque hay perfiles en donde predomina el texto. La dinámica es la misma que otras redes sociales con la posibilidad de seguir a personas y dar *likes*, la diferencia es que Tumblr se puede alimentar del material que envían los mismos usuarios creando una especie de grupo abierto en donde se recibe y se sube el material si es pertinente.

“Tumblr te permite compartir cualquier cosa sin esfuerzo”<sup>3</sup> reza el slogan en español que aparece en la página de inicio. El usuario puede subir su propio contenido o *rebloggear* a los que sigue, y seguir

listas que contengan un *hashtag* determinado. Hay tumblrs temáticos: librerías, fotografía *vintage*, películas, arquitectura, ropa, etcétera. Pero la mayoría no tiene un tema específico, sino que recogen lo que más les gusta, suben fotografías que toman desde el celular o incluyen *gifs* de sus películas favoritas..., de esta manera podemos decir que un tumblr promedio puede incluir la fotografía del metro tomada desde el celular y la siguiente una imagen de Winnie Pooh y la siguiente un video de Youtube. El *scroll* vertical a la manera de Facebook, Twitter o Blogger es la misma dinámica que se da en Tumblr, uno puede ir bajando la pantalla y las imágenes irán apareciendo.

En 2010 aparece Pinterest<sup>4</sup> y a diferencia de Tumblr, esta nueva plataforma tiene una serie de restricciones de apariencia y contenido: hay que acomodar todo por tableros y cada tablero es un archivo con el nombre que el usuario le quiera dar. La idea del tablero es hacer “corchos” virtuales en donde uno va colocando con tachuelas aquellas imágenes que más le gusten o interesen. A esta acción de colocar con una tachuela una imagen ya no se le llama *postear*, en su lugar se queda *pin*ear, incluso hay la opción de colocar un botón en la barra del buscador para poder *pin*ear en cualquier momento mientras se está navegando por diferentes páginas. El botón “pin” se instala como parte del navegador y cuando una imagen se quiere *pin*ear, se da *click* y automáticamente sale la opción de colocarla en un tablero determinado y esta imagen aparecerá sin perder su *link* de origen.

Pinterest tiene una opción que otras redes sociales no tienen: no se sigue a un usuario completamente, está la opción de seguir uno o varios tableros de un usuario o sólo dar *like* a una imagen. Esto es interesante porque en Tumblr se sigue al usuario y puede ser que haya cosas que no nos interesen y de cualquier forma nos aparecerán ahí. Lo mismo sucede en Facebook o Twitter; en estas redes no hay un archivo clasificado y ordenado, hay un historial acumulado que no es lo mismo. No tenemos la opción de clasificar nuestros tweets,

1. El ejemplo que usa Foucault es para representar el sin sentido que tiene la clasificación en “El idioma analítico de John Wilkins”.  
2. “Tumblr es una plataforma de *microblogging* que permite a sus usuarios publicar textos, imágenes, vídeos, enlaces, citas y audio a manera de tumblelog. [...] Fue fundada por David Karp en el año 2007” Cita tomada de <es.wikipedia.org/wiki/Tumblr>. [Consulta: 8 de septiembre de 2013].  
3. <www.tumblr.com/about>. [Consulta: 18 de septiembre de 2013].

4. “La misión de Pinterest es “conectar a todos en el mundo, a través de cosas que encuentran interesantes”. Fundada por Ben Silbermann, Paul Sciarra, y Evan Sharp”. Cita tomada de <es.wikipedia.org/wiki/Pinterest>. [Consulta: 8 de septiembre de 2013].

o seguir a un tuitero eligiendo qué tipo de tweets nos interesan leer sobre él y cuáles no.

El resultado que se tiene con Pinterest es que en la pantalla se pueden tener varias imágenes que configuran un “Mood Board” y en Tumblr las imágenes van apareciendo en timeline, esto hace que no sea tan inmediato acceder a las imágenes que *posteamos*. Pros y contras, cada plataforma ofrece sus ventajas y desventajas, hay quienes prefieren vivir en la libertad de ese aparente “ni orden ni concierto” y seguir coleccionando imágenes, videos, citas o textos a través de Tumblr. Hay otros que prefieren el orden, la restricción y la interfase que Pinterest utiliza uniformando todos los perfiles, en esta red no se puede cambiar el diseño de la página como ocurre con los blogs o los tumblrs.

El *boom* que ha tenido esta plataforma ha dado lugar a que tiendas, galerías y museos abran su propio perfil de Pinterest, cosa que también ocurre con Tumblr, y que en sus páginas aparezca junto con el botón de Twitter o Facebook la opción de *pinear*. Este ajuste de sus plataformas virtuales de museos como el Guggenheim o The Museum of Modern Art se suman a la utilidad del *marketing* que tiene Pinterest. Si uno busca bibliografía sobre Pinterest se encontrará con estudios desde la mercadotecnia, no desde la historia del arte. Más allá del beneficio inmediato que pueden tener los corporativos, pequeñas o medianas empresas, esta red social se encuentra generando un inmenso archivo de imágenes que está ahí, en la red. ¿Qué está pasando con ese archivo?

### ORGANIZAR LAS COSAS QUE AMAS

“Pinterest es una herramienta para coleccionar y ordenar las cosas que amas”.<sup>5</sup> Recibir una nueva red social en pleno apogeo de redes

---

5. <about.pinterest.com/index.html>. [Consulta: 18 de septiembre de 2013].

ya consolidadas y al parecer casi inamovibles como Facebook y Twitter causó cierta indiferencia para un sector de *blogueros* que reflexionan y analizan las nuevas aplicaciones que emergen en la red. Pinterest parecía, hace tan solo un año, una red de moda sin ninguna utilidad novedosa que ya se ofreciera antes en la World Wide Web.

Pero la virtud de Pinterest radica en que las imágenes que aparecen en esta plataforma provienen de cualquier sitio de la red. En Flickr o en Instagram las imágenes provienen de un usuario que sube sus imágenes a través de la plataforma. En Pinterest además de poder subir las imágenes propias, catalogadas y ordenadas, también es posible sumar las imágenes que provienen de toda la red, pero, y esta sería la exclusiva, sin perder su referencia, cada pin tiene un hilo que conduce a su fuente. Pinterest depende de todas las webs, de todos los blogs y de todos los tumblrs para organizar su contenido.

Así como el fenómeno que se da en la lectura de la enciclopedia china de Borges, el hombre moderno está estructurado bajo el principio del mantenimiento de un cierto orden, de secuencias que le permitan seguir catalogando, estructurando, acumulando, por ello, sigue prefiriendo los cajones con etiquetas determinadas: el orden y la clasificación que el *fluir* de los *timelines*. Coleccionamos imágenes, buscamos, encontramos y satisfacemos un deseo a través de estas imágenes. A veces resignificamos su procedencia, las ocupamos para expresar algo, para imitarlas o para tener una referencia. Ante el enorme mar de imágenes que el buscador de Google puede ofrecer, preferimos lo acotado, buscar en el lugar en donde sabemos que hay un filtro. Pinterest tiene una política de no violencia en donde son los propios usuarios los que denuncian las imágenes con contenido “no adecuado”; esto se puede leer en los términos del servicio.<sup>6</sup>

Esta plataforma está representando los diversos rostros de la estética contemporánea: la moda, el hogar, la arquitectura y las ten-

---

6. Sería interesante analizar qué imágenes son las que denuncian los usuarios porque ellos son los que censuran a otros e imponen su autocensura: “Unfortunately, people post bad stuff on user-generated content sites like Pinterest. We take that kind of things seriously but you still might run into it before we have a chance to take it down. If you see bad stuff, please report it to us.” <about.pinterest.com/terms/>. [Consulta: 18 de septiembre de 2013].

dencias que por lo general se dispersaban en el mar de información que implica la web. En Pinterest estas preferencias estéticas destacan a través de los usuarios que tienen más *followers* y más repines, son estos tableros los que Pinterest te sugiere seguir cuando eres un usuario que acaba de entrar.

Dicha red social está generando un archivo que en el pasado mes de junio de 2013 alcanzó un promedio de 3 000 imágenes promedio por usuario y la red cuenta con 70 millones de usuarios registrados.<sup>7</sup> Estamos hablando que en la red se manejan cerca de 210 billones de imágenes, en donde el 80% de las imágenes son tomadas de diversos sitios web, y sólo el 20% de esos usuarios se toma el tiempo de generar su propio contenido. Lo sorprendente de tener 210 billones de imágenes en la red es que cada una de éstas ha sido clasificada por un usuario.

¿Qué imágenes hay en Pinterest? Las estadísticas arrojan que son tres los temas más concurrentes: “hogar”, “arte” y “diseño”. La estética globalizada que usualmente vemos en grandes compañías como Starbucks o Zara que reproducen espacios y escaparates idénticos en Madrid, en Kyoto o en Oaxaca; comienza a percibirse a un nivel más individual. La cocina de una casa en Japón puede reproducirse de la misma manera en Londres, Argentina o México. Usuarios que suben fotografías de pequeños rincones de su hogar de pronto se convierten en “tendencia” y generan una moda que a su vez es captada por las tiendas que manejan los productos de “hogar”, “arte” y “diseño”.

El *DIY* (Do It Yourself) en Pinterest es una de las búsquedas más comunes y se generan archivos con este título diariamente. Se *pinean* tutoriales de todo tipo: ¿cómo hacer un cartel?, ¿cómo hacer una lámpara?, ¿cómo hacer un estencil?, ¿cómo hacer una terrario?, ¿cómo utilizar libros viejos? El *DIY* es el resorte para convenir al usuario de que la red social lo motiva a ser creativo.

---

7. En sus primer año esta red social fue utilizada en un 84% por mujeres, pero las nuevas estadísticas muestran que hay un crecimiento de los usuarios hombres. <[www.puromarketing.com/16/17978/commerce-rinde-ante-influencia-pinterest.html#](http://www.puromarketing.com/16/17978/commerce-rinde-ante-influencia-pinterest.html#)>. [Consulta: 9 de septiembre de 2013].

Pinterest representa un archivo de la vida cotidiana que lleva el hombre moderno perteneciente a la clase media de cualquier lugar del mundo. La pregunta es ¿qué sucede con ese archivo, qué revela el hecho de coleccionar imágenes, reproducirlas, resignificarlas?

## EL ARCHIVO VIRTUAL

Pinterest es un archivo, un conjunto de archivos o una unidad de archivos. El archivo, como dice Derrida,<sup>8</sup> es posible porque hay un principio arcóntico. El Arconte, en la Grecia antigua, era el magistrado con mayor poder y por ello dispensaba la organización y establecía la unificación, identificación, clasificación y consignación:

No entendamos por consignación, en el sentido corriente de esta palabra, sólo el hecho de asignar una residencia o de confiar para poner en reserva, en un lugar y sobre un soporte, sino también aquí el acto de *consignar* reuniendo los *signos*. [...] En un archivo no debe haber una disociación absoluta, una heterogeneidad o un secreto que viniera a separar (*secernere*), compartimentar, de modo absoluto. El principio arcóntico del archivo es también un principio de consignación, es decir, de reunión.<sup>9</sup>

El usuario de Pinterest cumple con el deseo imposible de la mayoría de los archivos porque en la red siempre es arconte, siempre es el primer archivero, en cada caso el usuario es el que lee, interpreta y califica;<sup>10</sup> nombra el título del archivo que va a administrar, responde a un deseo de generar una colección, organizar y consignar una misma imagen repetidas veces. Es un archivo que se va repitiendo en la medida en la que se *pinean* y se *likean*. Si uno sigue dos

---

8. Derrida relaciona el aparato psíquico de Freud bajo los mismos términos con los que funciona un archivo.

9. Jacques Derrida, *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Madrid, Trotta, 1997, p. 11.

10. *Ibid.*, p. 63.

usuarios muy similares tendrá imágenes repetidas en su pantalla de inicio aunque estén colocadas en diferentes tableros: “No hay archivo sin un lugar de consignación, sin una técnica de repetición y sin una cierta exterioridad. Ningún archivo sin afuera”.<sup>11</sup>

En este mismo análisis, Derrida coloca como cuestión central del *Mal de archivo* el concepto “compulsión de repetición” que describió Freud en *Más allá del principio del placer*:

El enfermo puede no recordar todo lo que hay en él de reprimido, acaso justamente lo esencial. Si tal sucede, no adquiere convencimiento ninguno sobre la justeza de la construcción que se le comunicó. Más bien se ve forzado a *repetir* lo reprimido como vivencia presente, en vez de *recordarlo*, como el médico preferiría, en calidad de fragmento del pasado.<sup>12</sup>

Lo interesante es que “recuerdo” y “repetición” parecen ir de la mano cuando se habla de archivo y de ahí que “compulsión de repetición” sea la clave para hablar del archivo virtual. Las redes sociales en las que se suben imágenes funcionan como un catalizador para la “repetición”. El usuario repite una acción, acumula y al mismo tiempo que archiva, deja de recordar, “olvida” y da paso a lo reprimido. Lo reprimido puede retornar en forma de sueño, lapsus o puestas en acto. En Pinterest, cuando se *pinea* una imagen que ya se ha archivado y por lo tanto olvidado, al tratar de *pinearla* nuevamente la plataforma le recuerda al usuario que esa imagen ya está en determinada categoría, es posible volver a *pinearla* siempre y cuando sea bajo otro tablero, bajo otra consignación.

De este modo, la imagen de un objeto, como por ejemplo una almohada que tiene un dibujo de una casa puede ser guardada por múltiples usuarios en diferentes tableros bajo el nombre de: “almo-

hada”, “decoración para niños”, “interiores bonitos”, “simple”, “diy”, “productos”, “para la cama”.<sup>13</sup> El tablero hace las veces de cajón, de lugar de almacenamiento en donde se registrará una imagen en el archivo virtual. No es un archivo que se oculte, hay un fuera del tiempo que está renovando las imágenes porque éstas viven en la plataforma y se *repinean* en diferentes categorías, siempre están activas en la medida en la que se le dota de significado y se le pone nuevas etiquetas y nuevos nombres: “Señalémoslo al menos a título de archivo: para recordar que no podría haber archivación sin título (por tanto, sin nombre y sin principio arcóntico de legitimación, sin ley, sin criterio de clasificación y jerarquización, sin orden y sin orden, en el doble sentido de esta palabra)”.<sup>14</sup>

Así la imagen “almohada” convive con otras según la consignación que se le ha atribuido. La lectura de imágenes y títulos de los múltiples tableros de una persona funcionaría como una carta abierta de los intereses, deseos, fijaciones, carencias y todo tipo de símbolos que encubren nuestro yo. El historiador recurre al archivo personal para descifrar, averiguar y reconstruir una historia, estos archivos virtuales aunque tienen un cariz trivial pueden representar el interés de un artista, de un arquitecto o de una ama de casa.

El principio arcóntico, su ley, su criterio y su orden homogeniza esta red. En Pinterest todos los perfiles son iguales en la superficie, no hay opción de darle personalidad a nuestra plantilla colocando un *template*.<sup>15</sup> En la medida en la que hay arconte, hay juego, hay título y es la palabra la que pone en marcha todo el aparato psíquico freudiano. Para algunos una almohada seguirá siendo una almohada, pero para otros tendrá todo tipo de consignaciones.

Cuando Derrida se detiene a reflexionar sobre el “bloc mágico” de Freud y si acaso este ejemplo usado para explicar el aparato psíquico se vería afectado por los cambios tecnológicos, o si el aparato psíquico en la medida en la que hay otras tecnologías no puede

11. *Ibid.*, p. 16.

12. Sigmund Freud, “Más allá del principio de placer”, en *Obras completas*, vol. 18. Buenos Aires, Amorrortu, 2001, p. 18.

13. < [pinterest.com/source/jennyalmen.bigcartel.com/](https://pinterest.com/source/jennyalmen.bigcartel.com/) >.  
[Consulta: 18 de septiembre de 2013].

14. J. Derrida, *op. cit.*, p. 48.

15. Que si ocurre en Blogger y Tumblr.

ser explicado de igual manera, podríamos responder que el aparato psíquico sigue mostrándose quizá más grotescamente porque no hay un velo, porque la palabra que designa y marca está visible por todos. Derrida escribe al respecto:

El indicio del *E-mail* por una razón más importante y más evidente: porque el correo electrónico está hoy día, más aún que el fax, a punto de transformar todo el espacio público y privado de la humanidad y, en primer lugar, el límite entre lo privado, lo secreto (privado o público) y lo público o lo fenomenal. No es sólo una técnica en el sentido corriente y limitado del término: a un ritmo inédito, de forma casi instantánea, esta posibilidad instrumental de producción, de impresión, de conservación y destrucción del archivo no puede no acompañarse de transformaciones jurídicas y, por tanto, políticas.<sup>16</sup>

En este sentido es reiterativo decir que tanto Pinterest como las demás plataformas no sólo han transformado, han incluso borrado los límites entre lo público y lo privado. La siguiente preocupación es reflexionar cómo han trastocado la noción de archivo, y las prácticas de archivación en la nube. Al final Pinterest representa una nube pública en donde se contiene información y consigna día con día. Pero qué sucede con el arconte, ¿qué tipo de transformaciones tendrá en el futuro? ¿se podrá aburrir de poder ejercer el principio arcóntico? Hay que recordar que los usuarios de Pinterest no son nativos digitales y que esta red proviene de una práctica muy antigua que todavía a finales del siglo xx se ponía en la práctica: tener un corcho, coleccionar imágenes, tener postales, enviarlas. No sabemos si los nativos tendrán curiosidad en el futuro de hacer este tipo

---

16. J. Derrida, *op. cit.*, p. 25.

de colecciones virtuales, quizá se pierda el interés porque alguien más ya lo tiene o porque ahí está en la red.

Y como empeño imposible. El archivo ha sido siempre un aval y como todo aval, un aval de porvenir. Más trivialmente: no se vive de la misma manera lo que ya no se archiva de la misma manera. El sentido archivable se deja asimismo, y por adelantado, co-determinar por la estructura archivante. Comienza en la impresora.<sup>17</sup>

Puesto que Pinterest es una herramienta que representa nuestra forma de organizar elementos, también es el dispositivo para generar una memoria y un olvido, esto último aplica al resto de las redes sociales. Este archivo pensado como “aval del porvenir” no deja de ser un archivo virtual que tendremos en la red por algún tiempo a menos que pongamos a funcionar la impresora, pero la cantidad de imágenes que se almacenan raramente ven su representación en papel. Los archivos que se generan en las redes sociales, que se multiplican y reorganizan de distintas maneras según los usuarios, no necesitan imprimirse, hay un acuerdo “supuesto” de que ahí estarán las imágenes archivadas, los videos, la música o cualquier cosa que se quiera acumular y organizar. En Pinterest<sup>18</sup> no es posible borrar una cuenta. Sólo es posible desactivarla para poder activarla en un futuro, sobre este tema hay discusiones en foros: ¿por qué no podemos borrar nuestro propio archivo virtual?

Derrida afirma que el archivo contiene en sí mismo su destrucción y traduce la pulsión de muerte como destrucción en el archivo. En Freud la pulsión de muerte se origina con el primer trauma, el nacimiento, y la compulsión de repetición se remite a ese “retorno a la muerte”:<sup>19</sup>

---

17. *Ibid.*, p. 26.

18. Las políticas pueden cambiar. Este artículo es de septiembre de 2013. Desactivar no es lo mismo que borrar, en Instagram o en Blogger se pueden borrar cuentas en un instante y perder toda la información.

Y señalemos de pasada una paradoja decisiva sobre lo que no tendremos tiempo de volver, pero que sin duda condiciona todo este propósito: si no hay archivo sin consignación en algún lugar exterior que asegure la posibilidad de la memorización, de la repetición, de la reproducción o de la re-impresión, entonces, acordémonos también de que la repetición misma, la lógica de la repetición, e incluso la compulsión a la repetición, sigue siendo, según Freud, indisociable de la pulsión de muerte. Por tanto de la destrucción.<sup>20</sup>

En este momento no hay manera de borrar el archivo, sólo podemos soñar la aniquilación de Pinterest... Que sería comparable a la imagen de Sean Connery y Christian Slater huyendo del incendio de la abadía en *El nombre de la rosa*.

#### LO QUE EL ARCHIVO HABRÁ QUERIDO DECIR

El tiempo es el único factor en el que no se han detenido a reflexionar estas redes sociales. Están ahí en un presente que se resiste a convertirse en pasado ¿Cuándo comienza el pasado y cuándo comienza el olvido? ¿Es la red un *bloc mágico* que va dejando una huella imposible de desaparecer? Aunque está establecido que la cuenta se “desactiva”, las políticas cambian, se “actualizan”. Ese archivo sí puede dejar de existir, por eso, cuando citamos los *links* colocamos una nota que nos recuerda cuándo fue revisado. Por sorprendente que parezca, Pinterest puede desaparecer<sup>21</sup> como todo

archivo virtual: “en aquello mismo que permite y condiciona la archivación, nunca encontraremos nada más que lo que expone a la destrucción, y en verdad amenaza con la destrucción, introduciendo *a priori* el olvido y lo archivolítico en el corazón del monumento. En el corazón mismo del “de memoria”. El archivo trabaja siempre y *a priori* contra sí mismo”.<sup>22</sup>

Otra vertiente que surge es reflexionar este conjunto de archivos personales como un museo virtual. Pensando en el “museo” como lo concibió Le Corbusier que tenía un archivo de imágenes de la vida cotidiana: catálogos de ropa, diseño de interiores, automóviles, etcétera: “La clave de la posición de Le Corbusier con respecto a la cultura universal es su idea de museo: *El verdadero museo es el que lo contiene todo*”.<sup>23</sup> Asociar la organización de estas imágenes a la curaduría que se realiza en el museo abre la posibilidad para analizar esta plataforma, Pinterest, desde “el museo imaginario” de André Malraux<sup>24</sup> y pensar estas colecciones como si fueran las vitrinas virtuales de los coleccionistas del siglo XIX.<sup>25</sup>

Podremos seguir sintiendo la misma fascinación por Pinterest, Tumblr y las redes que se sumen, siempre y cuando sigan cumpliendo nuestra necesidad de obtener lo reprimido a través del juego de la repetición, de querer llenar aquello que representan nuestras propias carencias disfrazadas de “inspiración”, “creatividad” y “Do It Yourself”. Este archivo virtual pareciera que funciona más para fines mercadotécnicos que de análisis formal de las imágenes. Desde la historia del arte siempre queda la duda si podemos ocuparnos de estas plataformas digitales sin caer en la especulación ¿en dónde comienza el análisis y hacia dónde se desplaza?, ¿qué ocurre con estas imágenes que me gustan y que quiero guardar?, ¿qué tipo

19. “El primero de los traumas es el del nacimiento, que es inherente al hecho mismo de vivir. Y vivir es tomar todo tipo de desvíos para volver al punto de origen, al estado inanimado, a la muerte”. Véase Roland Chemama, dir., *Diccionario del psicoanálisis. Diccionario actual de los significantes, conceptos y matemas del psicoanálisis*. Buenos Aires, Amorrortu, 2002, p. 386.

20. J. Derrida, *op.cit.*, pp. 19-20.

21. Es importante recordar que las redes sociales más antiguas ya han perdido archivos. En mi cuenta de Youtube, abierta en enero de 2007, la mitad de los videos guardados como favoritos han ido desapareciendo, por ser eliminadas las cuentas o retirados los videos por usuarios y/o autoridades.

22. J. Derrida, *op. cit.*, p. 20.

23. Beatriz Colomina, *Doble exposición. Arquitectura a través del arte*. Madrid, Akal, 2006, p. 48.

24. Para Malraux el museo “impone un cuestionamiento a cada una de las expresiones del mundo que ha reunido” y surge la pregunta ¿qué es lo que une a todas estas piezas en un solo espacio? (Cf. André Malraux, *Las voces del silencio, Visión del arte*. Buenos Aires, Emecé, 1956).

25. Esta idea abriría otro camino que no abordaré en este ensayo.



de narración de ese conjunto de imágenes puedo describir cuando abro mi perfil Pinterest?

En la medida en la que el discurso que proviene desde las mismas plataformas se reduce a pocas frases descriptivas como “compartir cosas sin esfuerzo” “organizar las cosas que amas”, todo análisis está ya sometido a la trivialización. Es la repetición, reproducción, reiteración de una misma imagen la que se *pin*ea, se *post*ea, se *reblog*uea; no sólo en Pinterest, en Tumblr, en Blogger, en Twitter, en Facebook sino también en nuestra memoria, pasado y presente: “se asocia el archivo con la repetición y la repetición con el pasado. Pero es del porvenir de lo que se trata aquí y del archivo como experiencia irreductible del porvenir”.<sup>26</sup>

Una fotografía en blanco y negro de una estación de tren muestra en primer plano a un elefante que sostiene con su trompa una carriola con un bebé.

Un dibujo hecho con tinta negra representa a siete gatos que se reúnen formando un pequeño círculo y desde sus garritas emerge un arco iris de acuarelas.

Estas frases describen un conjunto de imágenes que conviven en un mismo lugar: Pinterest. El tablero al que pertenecen se titula “etcétera”.<sup>27</sup>

---

26. *Ibid.*, p. 76

27. Agradezco a Alberto Constante, Paola Uribe y Gabriela Álvarez porque hicieron que este ensayo creciera en contenido y forma con recomendaciones bibliográficas y lecturas a los primeros borradores.

## SEMBLANZA DE LOS AUTORES

### Gabriela Álvarez (CIUDAD DE MÉXICO, 1983)

Arquitecta y maestra en Historia del Arte, realizó sus estudios en la Universidad Nacional Autónoma de México y la Universidad Politécnica de Catalunya. Ha trabajado en diversos proyectos e investigaciones sobre arquitectura en México, Barcelona y Nueva York. Su trabajo se enfoca en la relación de la arquitectura con otras formas artísticas, especialmente la fotografía. Es profesora de diseño en la Universidad Latinoamericana y colabora en el archivo histórico de la Fundación *ica*. Ha publicado artículos en revistas y libros sobre arte y arquitectura.

### Alberto Chimal (TOLUCA, 1970)

Es autor de la novela *La torre y el jardín* (2012, finalista del Premio Rómulo Gallegos 2013) y de otra veintena de libros. También es un destacado estudioso y promotor de la escritura digital: sus colecciones de microficción experimental se han publicado en español e inglés, su proyecto bilingüe #ManyPasts/#MuchosPasados fue seleccionado para el festival internacional TwitterFiction 2012. Desde 2005 ha mantenido una comunidad virtual de aficionados a la literatura alrededor de su sitio web: <[www.lashistorias.com.mx](http://www.lashistorias.com.mx)>.

### Francisco de León (CIUDAD DE MÉXICO, 1975)

Es maestro en Filosofía por la Universidad Nacional Autónoma de México. Autor de libros de poesía entre los que destaca: *La noche mil y un veces* (CONACULTA, 2008). Guionista de las puestas en escena *El Enviado de Cthulhu* (2009) y *Zombicentenario* (2010); coautor del guión *Las orillas del infinito* (FIDECINE, 2010). En el ámbito académico es autor del ensayo *Prometeo en llamas: metamorfosis del monstruo* (UNAM/Afinita, 2011); participó como autor del libro colectivo *Reflexiones sobre cine mexicano contemporáneo* (Cineteca Nacional/Estudio Paraíso, 2012). Ha sido becario del Banff Centre de Alberta, Canadá (2008) y de la Universitat de Barcelona (2011).

### María García Holley (CIUDAD DE MÉXICO, 1986)

Arquitecta por la Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional Autónoma de México y maestra en Historia del Arte por la misma Universidad. Durante los últimos cinco años se ha especializado en la divulgación del arte, la arquitectura y el diseño en distintos medios y formatos. Es miembro de la organización internacional *docomomo* (Documentation and Conservation of the Modern Movement) y cofundadora de Andamio, proyectos culturales.

**Elva Peniche Montfort** (CIUDAD DE MÉXICO, 1986)

Licenciada en Historia por la Universidad Nacional Autónoma de México y maestra en Historia del Arte por la misma Universidad. Fue curadora asociada de la exposición *Enrique Bostelmann. Imagen, espacio inagotable* (Museo de Arte Moderno, mayo-septiembre de 2013) y ha colaborado en otras exposiciones como *Tomás Montero. A vuelo de cámara* (Centro Cultural Clavijero, enero-junio de 2012). Ha publicado artículos y reseñas en revistas impresas y electrónicas; sus principales líneas de investigación son la fotografía mexicana moderna y contemporánea y las revistas ilustradas de mediados de siglo xx en México.

**Horacio Potel** (BUENOS AIRES, 1960)

Es integrante de la cátedra de Ética en la Universidad Nacional de Lanús. Desde 1999 es autor de los sitios en internet *Nietzsche en castellano*, *Heidegger en castellano* y *Derrida en castellano*. Ha participado en varios congresos y simposios internacionales de Filosofía, tanto en su país como en México y Uruguay. También ha publicado artículos en varias revistas y libros de alcance nacional e internacional, sobre todo en torno a internet y al concepto de Autor, entre otros.

**Idalia Sautto** (ACAPULCO, 1984)

Estudió “Creación Literaria” en la Sociedad General de Escritores de México, la carrera de Historia en la Universidad Nacional Autónoma de México y la maestría en Historia del Arte por la misma Universidad. En el ámbito académico ha publicado *Orozco, Miradas fragmentadas* (UNAM, 2011) y coautora de *Las redes sociales. Una manera de pensar el mundo* (FFL, UNAM/Ediciones sin Nombre, 2013). Forma parte del comité editorial de la revista digital *Reflexiones Marginales* y es coordinadora editorial en Estudio Paraíso.

**Elisa Schmelkes** (CIUDAD DE MÉXICO, 1987)

Estudió la licenciatura en Economía en la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha cursado estudios especializados en modelos económicos emergentes y de redes. Tiene varios años de experiencia en programación y diseño de comunidades en internet. Actualmente trabaja en el Museo Universitario Arte Contemporáneo de la UNAM, colaborando en la exposición *Desafío a la estabilidad: procesos artísticos en México 1952-1967*.

**Laura Paola Uribe Solórzano** (CIUDAD DE MÉXICO, 1977)

Licenciada en Historia y maestra en Historia del Arte por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Forma parte del comité editorial de la revista digital *Reflexiones Marginales* de la misma institución. Ha publicado reseñas para la revista *Domus México* en la sección “Journal”. Es coordinadora de contenidos en Estudio Paraíso, espacio de gestión cultural. Ha publicado *Siqueiros y el cine* (UNAM, 2011). Coautora de *Las redes sociales. Una manera de pensar el mundo* (FFL, UNAM/Ediciones sin Nombre, 2013) y *Reflexiones sobre cine mexicano* (Cineteca Nacional/Estudio Paraíso, 2012).

**Ninel Valderrama** (CIUDAD DE MÉXICO, 1986)

Es maestra de Historia del Arte por la Universidad Nacional Autónoma de México. Se ha dedicado principalmente a estudiar los tránsitos artísticos en el Mundo Hispánico. Entre sus publicaciones destaca “El rostro de la incertidumbre: políticas de representación en la imagen de Fernando VII en la Escuela de Dibujo de Guatemala (1808-1818)”, en *Memorias del III Congreso Internacional de Encrucijada* (Instituto de Investigaciones Estéticas, en prensa). Actualmente participa en el proyecto de la fundación Getty “Unfolding Art History en America Latina”, el cual busca incentivar las investigaciones comparativas en el continente americano.

*Arte en las redes sociales* coordinado por Alberto Constante y con las colaboraciones de Alberto Chimal, Elva Peniche, Gabriela Álvarez, Ninel Valderrama, Elisa Shmelkes, Paola Uribe, María García Holley, Horacio Potel, Francisco de León e Idalia Sautto se terminó de imprimir en los talleres de El Errante Editor s.a. de c.v., ubicados en privada Emiliano Zapata, 5247, San Baltasar Campeche Puebla, México, el 12 de diciembre de 2013. Las tipografías utilizadas fueron Granjon de 11 puntos y Aaux Pro de 8, 10, 11 y 14 puntos. Los papeles utilizados fueron bond de 90 gramos impreso a dos tintas en interiores y Mohawk Feltmark Talc de 216 g impreso a una tinta en forro.  
Al cuidado de la edición: Estudio Paraíso.



