

El arte entre los espacios virtuales y las comunidades imaginarias

Rafael Ángel Gómez Choreño

Hoy podemos hablar sobre el desarrollo de distintos espacios y comunidades virtuales, gracias al trabajo participativo y colaborativo que realizan diariamente millones de personas, utilizando la red informática mundial (la web) y los servicios de red social (Social Networking Services) que hoy se encuentran disponibles, como plataformas digitales de comunicación, en ese maravilloso conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que es el Internet. Este sorprendente *trabajo en línea*, por lo tanto, no deja de ser un esfuerzo titánico de *comunidades humanas*, es decir, de una *materialidad viva*, que se desarrolla participando y colaborando activamente, tanto en el procesamiento y circulación masiva de sonidos e imágenes digitales, como en la creación de contenidos informáticos, entornos visuales y soportes lógicos para la organización mediática de redes colaborativas con distintas orientaciones simbólico-imaginarias (imaginaciones ético-políticas). Su virtualidad no es, sin embargo, sino el simple efecto o consecuencia de la supresión tecnológica de una *distancia material*¹ y el reconocimiento activo del inevitable *disenso*.²

Ahora bien, en medio de este doble quehacer cotidiano de las redes sociales en Internet, el trabajo colaborativo que se realiza sobre las *imágenes artísticas* ha hecho evidente y permite explicar dos tipos de apropiación virtual del arte: 1) la de un *consumo publicitario*,³ que está ligado —como código moral, como sistema de comunicación

1. Jean Baudrillard, *El pacto de lucidez o la inteligencia del mal*, Amorrortu Editores, Buenos Aires, 2008, p. 71: “En la esfera de lo Virtual —de lo numérico, de la computadora, del cálculo integral—, nada es representable. No es una escena y no hay distancia ni mirada crítica o estética: es la inmersión total, y las innumerables imágenes que nos llegan de esa esfera mediática no pertenecen al orden de la representación, sino al del a decodificación y el consumo visual”.

2. Jacques Rancière, *El espectador emancipado*, Manantial, Buenos Aires, 2013, pp. 51-52.

3. Jean Baudrillard, *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*, Siglo XXI Editores, Madrid, 2009, pp. 247-251.

y como régimen de intercambio— al desarrollo de procesos y mecanismos de objetivación de las distintas subjetividades y culturas artísticas que han tenido lugar en diferentes épocas históricas (fetichismo mediático), los cuales son extendidos cotidianamente, en su efecto de poder, mediante el ejercicio y generalización de una *comunicación de réplica memética* (imitación mediática);⁴ y 2) la de la intervención poética de los sonidos e imágenes digitales, que está ligado —en tanto que modo de apropiación— al desarrollo de procesos y mecanismos de re-significación y subjetivación creativa.

Para los casos del primer tipo de apropiación, es recomendable llevar a cabo un tipo de análisis filosófico que nos permita problematizar de un modo más preciso la dimensión virtual del procesamiento social de las imágenes digitales del arte, ya sea como *arte digitalizado* o como *arte digital*, para hacer evidente que dicha virtualidad es tan sólo una parte de un sistema más complejo de mecanismos y dispositivos con los que se intenta regular —desde su modo de producción— el consumo mediático de toda *herramienta y objeto digital*. También es necesario mostrar, por esta vía de análisis, que estos mecanismos y dispositivos están relacionados con la creación de diversos modos liberales de interacción participativa virtual, es decir, que son parte de una cultura virtual que es, al mismo tiempo, una cultura tecnológica y una cultura política. Para ello es necesario enunciar —a manera de hipótesis— que el papel del arte en el desarrollo de esta cultura virtual se ha vuelto completamente dependiente de los dispositivos tecnológicos que hacen funcionar los servicios de red social en Internet, ya que la reproducción tecnológica de las imágenes artísticas se ha hecho parte de la emergencia y despliegue de un poder mediático que busca la estetización artística del mundo a través de la realidad virtual, aunque no pueda suprimir del todo la politización de las experiencias estéticas vinculadas con el arte, y ello ha exigido su introducción a la dinámica de una cultura digital 2.0⁵ y a lo que algunos entienden ahora como la *web pragmática*.⁶

4. Susan Blackmore, *La máquina de los memes*, Paidós, Barcelona, 2000, pp. 31-37.

5. Jorge Serrano Cobos, “Pasado, presente y de la Web 2.0 en servicios de información digital” en *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, núm. 17, diciembre de 2006. [bid.ub.edu/17serra2.htm] [Consulta 10 de agosto de 2015].

6. Alexander Repenning y James Sullivan, “The Pragmatic Web: Agent-Based Multimodal Web Interaction with no Browser in Sight”, 2003. Paper presented at the Interact 2003, Switzerland. [<http://goo.gl/yTuHrk>] [Consulta 11 de agosto de 2015].

Para los casos del segundo tipo de apropiación, en cambio, parece deseable realizar un tipo de análisis filosófico que permita llevar a cabo una problematización de los modos de procesamiento social de las imágenes digitales en su calidad de *metadatos*, los cuales están relacionados con la creación de *acervos genéricos* a partir de la creación de bases de datos comunes o públicas (de acceso completamente libre) y la aplicación de un lenguaje de marcas extensible (*eXtensible Markup Language*) para el marcado digital de contenidos significativos, así como con el establecimiento y uso generalizado de protocolos de codificación/decodificación aplicables simultáneamente, no sólo a distintos tipos de soporte electrónico (formatos), sino también a distintos tipos de dispositivo (aparatos). Con el análisis de este tipo de procesos se pretende hacer posible el análisis de los mecanismos que han logrado introducir al procesamiento virtual del arte en las redes sociales en los procesos de una cultura digital 3.0⁷ y en el desarrollo de una *web semántica*.⁸ Este tipo de análisis filosófico está basado en la problematización de los modos de organización del procesamiento social de las imágenes como desarrollos o exploraciones de la virtualidad radical de los servicios de red social en Internet, para la construcción o desarrollo de herramientas de trabajo colaborativo entre pares (redes de pares o comunidades virtuales), que se correspondan al desarrollo semántico de la pragmática de los objetos y servicios digitales, así como de los procesos de re-significación simbólico-imaginaria de sus contenidos, para el desarrollo de aplicaciones de tecnologías de inteligencia artificial, el uso de la web geoespacial y de la web 3D.⁹

I. EL ARTE Y LAS IMÁGENES

La relación de las imágenes con el arte siempre había sido relativamente clara. Tanto el artista como el espectador siempre han sabido, desde la más remota antigüedad, que

7. Javier Salazar Argonza, "Estado actual de la Web 3.0 o Web Semántica" en *Revista Digital Universitaria*, Vol. 12, Núm. 11, 1 de noviembre de 2011. [goo.gl/HD5WDG] [Consulta 12 de agosto de 2015].

8. Sebastián Bonilla, "Web Semántica y agentes metarrepresentacionales basados en marcadores discursivos" en *RAEL. Revista electrónica de lingüística aplicada*, núm. 5, 2006, pp. 155-172. [goo.gl/1jF4y] [Consulta 16 de julio de 2015].

9. Javier Salazar Argonza, *op. cit.*

en la génesis de cualquier obra artística está una imaginación creadora y que el espacio común entre ellos no era más que una imagen que hacía visible el *arte* presente en la obra del artista y que su contemplación, así como su disfrute, implica una lectura: un desciframiento en la lectura de dicha imagen.¹⁰ Sin embargo, la fuerza o poder de la expresión artística, lo mismo que la contemplación y el disfrute de la obra de arte, durante largos siglos, dependieron por completo del soporte material de las imágenes creadas por los artistas: el objeto artístico, la cosa creada o modificada, el objeto de culto, el *fetiché*. No había forma de separar la imagen artística de su soporte material sino como resultado de un complejo proceso de reflexión y de análisis.

Incluso tomando en consideración la larga historia de la artesanía o la no menos larga historia de la falsificación de las obras de arte, que nos dan un claro testimonio de la posibilidad de separar formalmente las imágenes artísticas de los materiales transformados por el arte y de su reproductibilidad técnica materializada en la copia o la artesanía, no podemos ignorar que la relación entre el arte y las imágenes siempre estuvo mediada por su soporte material hasta hace relativamente poco, ya que esto sólo fue posible con la innovación tecnológica de la fotografía y su vertiginosa evolución a través de la imagen digital. Pero eso no nos impide dejar apuntadas dos cosas por el momento: 1) que la obra de arte no ha sido sino la reproducción material de una imagen en la mente de un artista y 2) que lo que el espectador puede reconocer como objeto de su gozo en la obra de arte siempre ha sido, a su vez, una imagen encarnada en el objeto gracias a la acción creadora de una imaginación artística.

I

La provocadora idea benjaminiana sobre la reproductibilidad técnica del arte depende, en última instancia, de la reproductibilidad técnica de la imagen y no de la reproducción técnica de la obra de arte. No supone el fino arte de la falsificación ni el delicado esfuerzo imitativo de la producción artesanal, sino el acontecimiento histórico de un arte realizable y reproductible tecnológicamente, que ya no necesitaría un original físico ni más soporte que el de la misma imagen. Pero lo que ha estado en juego con esta idea, además, no sólo es la reproducción de una obra de arte o de su imagen,

10. Román Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*, Anagrama, Barcelona, 1996, pp. 29-30.

sino el juego ético-político que la reproductibilidad técnica de la imagen y el sonido ha hecho posible para el arte. El arte nunca había sido tan accesible para el gozo de cualquier persona como lo ha sido a partir de que se hizo posible la reproducción tecnológica de sus imágenes. El acceso al disfrute o al gozo de algún tipo de experiencia estética generada por el arte —no importa cuál específicamente— es el síntoma de la más profunda transformación de las funciones políticas, económicas y culturales del arte, que, a partir de entonces, ha podido dejar de lado sus funciones aristocráticas, oscilando entre unas nuevas funciones totalitarias y unas funciones libertarias. La reproductibilidad técnica de la imagen ha cambiado las relaciones de propiedad con la obra de arte justo porque ha hecho posible que la propiedad de la experiencia estética no dependa ya de la propiedad de la obra de arte, sino de las condiciones de su exhibición. Se puede seguir tratando de conservar esta dependencia del gozo estético a la propiedad de la obra, incluso con plena complicidad de los artistas, que suelen ser amigos de los privilegios aristócratas (económico-políticos) provenientes de su propia condición de excepcionalidad aristocrática (socio-cultural), pero eso sólo hace evidente el conservadurismo político de todo aristócrata, mas no del arte.

Walter Benjamin se refería a algo más importante cuando postulaba que las masas tienen un derecho a la transformación de las relaciones de propiedad aunque el fascismo intente darles una expresión que consiste en la conservación de esas relaciones y que era por ello que el fascismo se dirigía “hacia una estetización de la vida política”.¹¹ Pues su intención era esclarecer el modo como el fascismo había dejado de lado las estrategias aristocráticas para lograr el control económico y político de las producciones artísticas de la “alta cultura”, que estaban basadas en la propiedad de la obra de arte y el establecimiento de su autenticidad, para construir las estrategias de una industria totalitaria que haría depender la fuerza de sus dispositivos de control en el poder estético de las imágenes artísticas y en el poder mediático de su reproductibilidad técnica, así como en los efectos de poder que las imágenes pueden desplegar culturalmente sobre todos los seres humanos, aunque estos siguieran siendo efectivamente los dueños soberanos de su propio placer e incluso de otros registros sensibles de su experiencia estética.¹²

11. Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial Ítaca, México, 2003, p. 96.

12. Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*, Anagrama, Barcelona, 2015, pp. 20-25.

Por otro lado, mientras un aparente *acceso democrático* a los placeres y gozos del arte se hacía posible mediante la reproductibilidad técnica de la imagen, un nuevo tipo de control totalitario se había configurado asumiendo las transformaciones de la cultura y de la vida política.¹³ La democratización del arte, a pesar de no haber ayudado mucho a la democratización efectiva de la vida política, sí ha tenido alguna utilidad para lograr la estetización de la política, gobernada totalitariamente por lo que algunos han llamado “industria cultural”¹⁴ o “capitalismo estético”.¹⁵ Sin embargo, a final de cuentas, la hegemonía política de las *industrias culturales* del *capitalismo estético* no ha impedido la emergencia de formas muy diversas de politización del arte. Sólo que no hemos terminado de comprender esto del todo.

2

La imagen fotográfica es, sin duda, el gran acontecimiento cultural que hizo posible el reconocimiento del poder político que podía construirse alrededor del arte gracias a la reproductibilidad técnica de la imagen. Pero, por otro lado, la reproducción técnica de la imagen fotográfica está integrada al surgimiento y gran auge de la reproductibilidad técnica de la música¹⁶ y de la imagen cinematográfica,¹⁷ y esto es algo que no debe perderse de vista si se quiere comprender la forma en que los regímenes totalitarios del siglo xx lograron construir un poder mediático a partir de la reproductibilidad técnica de la imagen. Esto lo constata el modo como se fueron vinculando los placeres estéticos generados por la reproductibilidad de la fotografía, con los placeres estéticos que hizo posibles la reproducción de la música y el cine; ya que en todos los casos la reproducción del arte y de sus experiencias estéticas sólo podía cumplirse masivamente con la mediación tecnológica de un sistema de aparatos que se hicieron parte de la vida cotidiana de un modo vertiginoso e inevitable. El cambio se produjo en el estilo de vida del ciudadano moderno, que quiso adaptarse rápidamente al uso de los aparatos de reproducción de imágenes y sonidos para poder vivir la experiencia cotidiana

13. Roman Gubern, *Eros electrónico*, Taurus, México, 2007, pp. 218-219.

14. Theodor W. Adorno y Max Horkheimer, *Dialéctica de la Ilustración*, Trotta, Madrid, 2004, pp. 165-212.

15. Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *op. cit.*, pp. 219-225.

16. Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados*, Tusquets, México, 2009, pp. 287-298.

17. Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada*, Pre-Textos, Valencia, 2012, p. 47.

de los placeres de la foto, la música y el cine.¹⁸ Sin embargo, la innovación tecnológica que implicó la emergencia de la imagen fotográfica fue un acontecimiento cultural sin precedentes precisamente por la economía de su reproducción técnica. Conforme se fue perfeccionando la técnica de reproducción fotográfica de imágenes de la vida cotidiana, surgió y se consolidó el deseo de ser fotografiado y de fotografiar al mundo por cuenta propia; lo cual hizo evidente el comienzo de una época en la que la fotografía digital estaba destinada a convertirse, gracias a las herramientas informáticas de reproducción técnica y a Internet, en un medio de expresión artística de la sensibilidad o experiencia estética de cualquier individuo, que reduciría totalmente la brecha cultural entre los artistas profesionales y los aficionados.¹⁹ El artista —han señalado Lipovetsky y Serroy— no es ya el otro, el profeta, el marginal, el excéntrico: también yo, que soy un cualquiera, puedo serlo. En el capitalismo artístico tardío “todos somos artistas”.²⁰

El caso de la “música reproducida” —como la llama Umberto Eco— es muy diferente, pero no por eso menos significativo, pues en lugar de generar una serie de entusiasmos creativos en la sociedad, lo único que provocó fue que las prácticas cotidianas de creación e interpretación musical le fueran dejando su sitio a las prácticas de una reproducción técnica de la música completamente concentrada en la escucha, en el disfrute y el consumo pasivo de las reproducciones.²¹ La música en vivo dejó de ser parte de la vida cotidiana poco a poco; especialmente cuando el cine sonoro hizo posible juntar el placer de ver imágenes con el placer de escuchar música y la reproducción técnica de muchos otros sonidos.²² Se trató, sin duda, del inicio de una era marcada definitivamente por la emergencia de una cultura audiovisual basada en la reproducción técnica de sonidos e imágenes estáticas y en movimiento, que muy pronto tendría su máximo fortalecimiento mediático a través de la emergencia de la industria radiofónica y la televisión.

3

La radio y la televisión tienen algo en común: la transmisión a distancia de imágenes y sonidos.²² Por eso se consideran sistemas mediáticos de telecomunicación. Con esto

18. Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La estetización del mundo*, p. 92.

19. *Ibidem.*, p. 93.

20. Umberto Eco, *op. cit.*, p. 289.

21. Roman Gubern, *Del Bisonte a la realidad virtual*, pp. 116-117.

22. Umberto Eco, *op. cit.*, p. 299.

en el horizonte, vale la pena tener presente que la capacidad mediática de la radio y la televisión no se reduce a la reproducción tecnológica de imágenes y sonidos; también las caracteriza —de un modo mucho más determinante— el ser tecnologías para la transmisión electrónica de imágenes y sonidos, lo que les ha permitido estar conformados como medios de comunicación masiva (*mass media*) y ser pilares de la cultura audiovisual. Tampoco hay duda acerca del papel central que desempeñaron la radio y la televisión en el desarrollo de las industrias culturales del siglo xx y de sus efectos de poder, es decir, en la emergencia y desarrollo simultáneo de las llamadas “sociedades de consumo”,²³ así como de las “sociedades del espectáculo”,²⁴ pero, sobre todo, de las “sociedades teledirigidas”.²⁵

La imagen radiofónica tiene la capacidad de poner al servicio de los radioescuchas la transmisión a distancia de voces, música y sonidos diversos (diferentes planos sonoros), así como de relatos, opiniones y noticias (diferentes planos de información). Su campo de acción directa es el oído y activa de inmediato diversas formas de escucha pasiva, ligadas —incluso en los casos de activismo político— a la disciplina moral de los ciudadanos y de la vida civil. Pero lo más importante es que hace posible la participación de una imaginación musical en la construcción de los espacios políticos del radioescucha. La imagen televisiva, por el contrario, es ella misma un dispositivo que organiza y administra los espacios y experiencias desde la intimidad a través de la reproducción y transmisión de sonidos e imágenes en movimiento (video-imagen). Sus espacios, además, son los de una experiencia construida alrededor de una pantalla,²⁶ desde la cual ha resultado muy fácil regular y normalizar las estructuras temporales de la mirada y la escucha del televidente y, desde ahí, tanto su vida política como su vida doméstica.²⁷

La radio y la televisión son dispositivos tecnológicos que, a través de los códigos de la cultura audiovisual que han ayudado a desplegarse como una “cultura de masas”, se han convertido poco a poco en un gran dispositivo de control político del arte y de la opinión pública: la más peligrosa y rentable herramienta del poder mediático.

23. Jean Baudrillard, *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*, pp. 113-121.

24. Guy Deboard, *La sociedad del espectáculo*, Pre-Textos, Valencia, 2012, pp. 135-136.

25. Giovanni Sartori, *Homo videns. La sociedad teledirigida*, Taurus, México, 2009, pp. 69-106.

26. Eduardo Subirats, *Culturas virtuales*, Ediciones Coyoacán, México, 2001, pp. 87-92.

27. Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La cultura-mundo*, pp. 81-84.

Con los medios masivos de comunicación ya desarrollados, la temporalidad se convirtió en un aspecto fundamental de la reproductibilidad técnica de la imagen porque la duración es parte inherente de la reproducción y transmisión de los sonidos y las imágenes en movimiento (video-imágenes), así como también lo es el momento histórico en que se lleva a cabo su transmisión. Las imágenes televisivas y radiofónicas son continuas, es decir, se corresponden a un suceso o acontecimiento audiovisual en proceso y por ello tienen una duración, como sucede con la imagen cinematográfica y la música reproducida, pero debido a que son imágenes cuya reproducción técnica es objeto de una transmisión comunicativa, plantean también el problema de una temporalidad desdoblada. Las imágenes televisivas y radiofónicas pueden ser reproducciones de imágenes en tiempo real o de transmisión en vivo, pero también pueden ser imágenes de transmisión diferida y —ya entendidas como sistemas de transmisión con distintos canales y programaciones— también pueden ser pensadas como imágenes de transmisión permanente.

Los sistemas de telecomunicaciones son un caso sumamente interesante porque evidencian que la exposición mediática permanente de las imágenes y sonidos en una cultura audiovisual es el punto más determinante para convertirse en un medio de comunicación masiva. Todos los días, a toda hora y del mismo modo para todos: esa es la clave para entender el poder político de la exposición en medios, de la exhibición permanente de las imágenes y ciertos sonidos; lo cual configura y explica el poder de los dispositivos: el poder mediático de la pantalla de televisión y del aparato de sonido de la radio, así como el poder virtual que se desprende de la misma exhibición de las imágenes en movimiento de la comunicación audiovisual. Esto explica por qué para Eduardo Subirats: “En la cultura virtual la condición ontológica del ser es su transformación en imagen. Sólo la imagen es real. De ahí la carrera obsesiva de todos contra todos por alcanzar en las cámaras de los videos la redención metafísica de su negativa singularidad. De ahí también el afán por ocultar a los ojos de la pantalla lo que se quiere reducir a la nada”.²⁸

Ahora bien, el punto culminante de esta exposición mediática permanente fue descrito por Walter Benjamin de la siguiente manera: *Fiat ars, pereat mundus*, dice el

²⁸. Eduardo Subirats, *op. cit.*, p. 92.

fascismo, y espera, como la fe de Marinetti, que la guerra sea capaz de ofrecerle una satisfacción artística a la percepción sensorial transformada por la técnica. Este es, al parecer, el momento culminante del *l'art pour l'art*.²⁹ Y también de la estetización total del mundo y de la vida. El arte quedó liberado de las sujeciones de la vida aristocrática de las sociedades modernas, pero justo en el ejercicio de sus libertades liberales es como la industria cultural ha podido sujetarlo a las trampas consumistas de las sociedades contemporáneas.³⁰ ¿Será posible sacar al arte de ese atolladero?

II. LA CULTURA DIGITAL Y LOS ESPACIOS VIRTUALES

Se ha hablado de “cultura digital” justo a partir de que la reproductibilidad técnica de las imágenes empezó a tener algo distinto a un soporte material. Por otro lado, en cuanto quedaron atrás los sistemas analógicos, la reproducción se llevó a cabo a través de sistemas informáticos. La videograbación dejó atrás las cintas magnéticas, la música dejó atrás los discos (el acetato) y los cassettes (la cinta magnética), la litografía e imprenta dejaron atrás los sistemas de impresión basados en un original mecánico. En todos los casos, lo que apareció fue el archivo electrónico de datos o archivo digital, y distintos formatos para generarlos, almacenarlos, procesarlos o transportarlos. Así fue como hicieron su aparición el CD, el DVD, el JPG, el PDF; primero sólo para el uso exclusivo de las industrias culturales, pero muy rápido también para los consumidores o usuarios. Este cambio tecnológico, cuando involucró a los usuarios, se convirtió en una fuerte transición en las prácticas culturales, ya que una buena parte de la transición implicó una impresionante y vertiginosa migración hacia otro tipo de dispositivos de reproducción, los cuales transformaron su vida, no sólo como consumidores de objetos digitales, sino sobre todo como usuarios de pantallas digitales móviles.³¹ Lo

29. Walter Benjamin, *op. cit.*, p. 98.

30. Jean Baudrillard, *El pacto de lucidez o la inteligencia del mal*, pp. 99-107.

31. Eduardo Subirats, *op. cit.*, p. 9: “Pantallas nos informan; pantallas nos ponen en contacto con el mundo; pantallas nos vigilan; pantallas formulan nuestros deseos y extienden nuestros sentidos; pantallas registran, producen, crean; pantallas nos sitian; pantallas trazan las señas de nuestra identidad subjetiva y nuestro inconsciente colectivo; pantallas dan cuenta de nuestra felicidad y nuestra desesperación [...] Todo, desde nuestros sueños hasta las grandes decisiones que afectan al porvenir de la humanidad parece haberse convertido en un poderoso efecto de pantalla”.

que un día sólo fue un sueño de movilidad con las grabadoras y los *walkman*, de pronto se hizo dramáticamente cotidiano y común con la aparición del *discman* y otros dispositivos de reproducción de cd's, así como con la aparición de los aparatos de reproducción de DVD's. Las mismas computadoras de escritorio vieron aparecer a las computadoras portátiles. Y no mucho tiempo después todos vimos aparecer las tabletas electrónicas para reproducción digital de música, videos, imágenes y textos junto con la telefonía celular. Todo este sistema de aparatos de uso doméstico y personal, nos fue preparando culturalmente para la aparición y los distintos usos de Internet, que es el momento cumbre de la conversión de la cultura digital en una cultura virtual.³²

5

La cultura digital basada en el uso de Internet (la cultura virtual), no sólo se restringe al consumo de objetos y dispositivos digitales. Su principal característica es el silencioso y casi completamente invisible uso de los servicios digitales o protocolos de Internet.³³ Además, de poco o nada nos servirían nuestros inmensos acervos de objetos digitales y todos los aparatos que tenemos a nuestra disposición, sin el *software* que los hace funcionar.³⁴ Internet es una realidad irreversible, cuyo uso poco a poco nos ha conformado como miembros de una cultura virtual o “ágora informática” como la ha llamado Román Gubern.³⁵ Se trata de un mundo virtual, por la naturaleza de sus espacios, servicios, objetos y acontecimientos, integrados por el carácter informático de la imagen digital, que no es más que una imagen informática cuya principal función es desplegar su virtualidad informática convirtiéndose —como ha planteado Jean Bau-

32. Giovanni Sartori, *op. cit.*, pp. 33-37.

33. El más importante es la red informática mundial, mejor conocida como la *world wide web*, pero también son importantes: el protocolo para la transferencia de correo electrónico o *Simple Mail Transfer Protocol* (smtp); las redes de pares o *peer-to-peer* (P2P); el protocolo para la transmisión de archivos o *File Transfer Protocol* (FTP); los servicios para la conversación en línea o *Internet Relay Chat* (IRC); el protocolo de televisión por Internet o *Internet Protocol Television* (IPTV); el protocolo para la transmisión electrónica de noticias o *Network News Transport Protocol* (NNTP); los servicios de acceso remoto a otros dispositivos como *Secure Shell* (SSH) o *Telecommunication Network* (TELNET); la mensajería instantánea y los juegos en línea.

34. Que es un conjunto de soportes lógicos para los sistemas informáticos que permiten la realización de tareas específicas, como las aplicaciones, los sistemas operativos, los controladores de dispositivo, las herramientas de diagnóstico, los procesadores de texto, las bases de datos, reproductores de imagen y video y los entornos de desarrollo integrados que permiten la programación de entornos visuales.

35. Roman Gubern, *Eros electrónica*, pp. 123-124.

drillard— en un complejo operador de visibilidad y el correlato de toda realidad virtual, ya que “la imagen es el lugar por excelencia de esa visibilidad”.³⁶ Eso no significa que la virtualidad informática haya cancelado la materialidad corporal de los seres humanos. Pensar que se trata de una cultura justo tiene la gran ventaja de que nos permite aproximarnos a la reflexión sobre las diversas formas de materialidad de la realidad virtual.

Por otro lado, en el proceso de pensar los modos en que se hace posible que el cuerpo sea una imagen y que la imagen tenga un cuerpo o una materialidad, resulta realmente interesante tomar en consideración la virtualidad de las imágenes-tiempo, en el más alto sentido de dicha “virtualidad”. Pero al suponer —como lo hace Jacques Rancière— que ésta pone al descubierto su materialidad y que la dimensión política de esta “materialidad” sigue radicando en el cuerpo de un “espectador emancipado”, nos arroja de lleno a la idea del *disenso de los cuerpos*, cuya principal virtud radica en oponer sus movimientos imaginarios contra el régimen de una cultura virtual, actuando justo desde la virtualidad de la imagen y de las imaginaciones del espectador, pero también gracias a la eficiencia de las “rupturas estéticas” operadas por el arte en la era digital, es decir, mediante esas rupturas frente al acontecimiento o despliegue industrial de la imagen, tal y como éste es operado desde los dispositivos de la industria cultural.³⁷

La entrada del cine en Internet cubre todos los registros posibles, su publicidad, los testimonios del cinéfilo, los análisis de los críticos, las teorías de los científicos y humanistas, pero sobre todo podemos encontrar circulando los mismos films. Todo lo cual hace su acontecimiento ya como un conjunto de objetos digitales que se integran de inmediato a los espacios, prácticas y temporalidades de una virtualidad que sostiene — más allá de toda experiencia posible— el acontecimiento simultáneo de un conjunto interminable de objetos digitales, entre los cuales podemos encontrarnos a nosotros mismos: cuerpos sin más atributo que el ser tan espectáculo o información como el resto de los objetos digitales circulantes en Internet. Las consecuencias de ello son horribles de cualquier manera. “En efecto, con su procedimiento perfeccionado a la

36. Jean Baudrillard, *El pacto de lucidez o la inteligencia del mal*, Amorrortu Editores, Buenos Aires, 2008, p. 87.

37. Jacques Rancière, *op. cit.*, pp. 53-84.

moda —nos dice Benjamin—, la “nueva objetividad” ha logrado hacer incluso de la miseria un objeto de disfrute”.³⁸

6

La cultura digital 2.0 es una forma de nombrar las prácticas participativas de los usuarios de Internet que rompieron el esquema del *navegador pasivo* de las primitivas páginas web y servicios de e-mail para adoptar el de un completo cibernauta. Estas prácticas participativas de los cibernautas es lo que alimenta la actual dinámica colaborativa de los blogs y los servicios de red social en Internet, aunque su desarrollo —como bien preveía Giovanni Sartori— no necesariamente se desenvuelve como la acción de agentes generadores o gestores de información o de conocimiento, sino como la acción de unos usuarios analfabetas que sólo participan de la dinámica de las redes sociales por mera mimesis social.³⁹ Sin embargo, esto hay que entenderlo como un eco tecnológico-mediático de la cultura de masas y comprender que no es lo más característico de la cultura digital 2.0 ni de sus miembros activos, sino de las persistencias pasivo-consumistas de varias industrias culturales que también participan y seguirán participando en el desarrollo de la web y la cultura virtual. Esta idea, además, nos permite entender el modo como despliega sus efectos de poder toda industria cultural. Pero, ¿qué pasaría si finalmente esta industria pudiera subsistir a la emergencia de un personalismo radicalmente individualista como el que postulan y defienden los llamados “hipsters”? ¿No se ha convertido en un nuevo tipo de mercado el de las necesidades exigentes del ciudadano participativo, culto y refinado de un mundo globalizado? ¿No ha resultado más eficiente que nunca la industria cultural ahora que sus mejores productos y estrategias son los del consumo no-masivo y responsable de unas minorías ilustradas y altamente politizadas? Aquí está el verdadero punto de quiebre entre el telespectador o el radioescucha, el público pasivo de la cultura de masas, y el cibernauta en la cultura digital 2.0, pues aunque el cibernauta sigue siendo un consumidor —y en grado muy especializados y altamente desarrollados— su consumo es participativo y colaborativo, trabaja de forma individual y colectiva a través de las redes sociales. Los cibernautas toman deci-

38. Walter Benjamin, *El autor como productor*, p. 24.

39. Giovanni Sartori, *op. cit.*, pp. 49-52 y 57-65.

siones, gestionan su consumo, colaboran con el perfeccionamiento de sus servicios digitales, ayudan a definir perfiles de usuario, de consumo, de procesamiento, establecen patrones culturales especializados, desarrollan y ponen a prueba prácticas específicas de uso y procesamiento de la información. Los cibernautas de la Web 2.0 consumen sin restricciones, pero también crean todo lo que pueden mientras ayudan a especializar las nuevas plataformas de una comunicación especializada en Internet.

7

La cultura digital 3.0⁴⁰ no es sino un amplio movimiento social de la web 2.0, que pretende orientar el desarrollo tecnológico de la web hacia la exploración de la virtualidad radical de los servicios de red social en Internet, para lograr un uso más estratégico y responsable de las herramientas de trabajo colaborativo entre pares (redes de pares o comunidades virtuales), basadas en la especialización mediática e informática, para hacerlas corresponder con los procesos sociales de re-significación simbólico-imaginaria de contenidos, prácticas y estructuras, mediante el desarrollo de una web semántica,⁴¹ lo mismo que a través de aplicaciones de tecnologías de inteligencia artificial, el uso de la web geoespacial, del arte digital, los videojuegos y la web 3D.⁴² Este tipo de transformación de la web se está haciendo posible gracias a una transformación del procesamiento social de las imágenes digitales, las cuales ya no son comprendidas como mera data o información, sino como metadatos, pues dicho trabajo está relacionado con la creación de enormes acervos genéricos e intercambiables a partir de la creación de bases de datos públicas (de acceso completamente libre) y la aplicación de un lenguaje de marcas extensibles (*eXtensible Markup Language*) que se utilizan para el marcado digital de contenidos significativos, así como con el establecimiento y uso generalizado de protocolos de codificación/decodificación aplicables simultáneamente, no sólo a distintos tipos de soporte electrónico (formatos), sino también a distintos tipos de dispositivo (aparatos). La re-significación y subjetivación creativa del carácter informático de las imágenes puede darse en el marco de esta cultura digital a través de una intervención poética de los espacios virtuales, pero también mediante el

40. Javier Salazar Argonza, *op. cit.*

41. Sebastián Bonilla, *op. cit.*

42. Javier Salazar Argonza, *op. cit.*

mejoramiento de los entornos visuales y del tipo de experiencia participativa y colaborativa. El sueño de una web 3.0 está impulsando la construcción de una experiencia digital de inmersión profunda en la cultura virtual.

8

La reflexión sobre los espacios y comunidades virtuales debe comenzar en la experiencia estética, especialmente si de lo que se trata es repensar lo que hay de común en los espacios virtuales, pero entonces me parece indispensable establecer algunas distinciones como la que diferencia la elaboración simbólico-informática de los espacios virtuales de la construcción simbólico-imaginaria de nuestras apropiaciones y reinenciones de la virtualidad de estos espacios, así como de sus objetos y servicios, de sus posibilidades abiertas y de sus límites. También es importante poder establecer qué es en las redes sociales informáticas es una herramienta digital y qué es un espacio virtual y, siguiendo esta lógica, también distinguir conceptualmente los espacios virtuales de los espacios comunes o comunitarios en la red, para entender que ambas son formas específicas de la producción política del espacio. Sólo cuando el espacio virtual se convierte auténticamente en espacio común, está puesta en juego la reversibilidad de los dispositivos de poder de todas las industrias culturales, de su poder mediático e informático. Sólo no hay que olvidar que esta reversibilidad opera tanto en un plano estético-político como en un plano ético-político, ya que sólo así vamos a poder visibilizar, comprender, y problematizar, respecto al arte en particular: 1) la oposición entre el comunismo tecnológico del arte digital y la masificación fetichista del capitalismo; 2) el modo como el consumo informático del arte puede convertirse en una serie de estrategias imaginarias para el disenso constructivo de singularidades y minorías; y 3) la manera como las prácticas artísticas digitales, así como las prácticas de consumo y apropiación del arte en las redes sociales de Internet, ha hecho posible el reconocimiento de *lo comunitario*, no sólo en la acción de masas o en las comunidades virtuales, sino también en el simple deseo de ser una multitud: una máquina de guerra.⁴³

43. Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Pre-Textos, Valencia, 2012, pp. 359-364.

III. EL ARTE Y LA IMAGEN DIGITAL: COMUNIDADES IMAGINARIAS

El arte, a través de la circulación de sus imágenes digitales en Internet, ha encontrado una forma de producir su movilización social y política en las redes sociales, facilitando con ello —quizá de un modo completamente inesperado— el funcionamiento de éstas como comunidades imaginarias y no sólo como comunidades virtuales. Esto tiene mucho sentido, especialmente si —como dice Cornelius Castoriadis— tomamos en consideración que: “Las relaciones profundas y oscuras entre lo simbólico y lo imaginario aparecen enseguida si se reflexiona en este hecho: lo imaginario debe utilizar lo simbólico, no sólo para ‘expresarse’, lo cual es evidente, sino para ‘existir’, para pasar de lo virtual a cualquier cosa más”.⁴⁴ La presencia del arte en el ciberespacio, lo mismo como mero consumo que como un nuevo tipo de práctica de apreciación y creación artística, ha hecho posible la construcción de un conjunto muy amplio de experiencias simbólico-imaginarias a partir del procesamiento social de las imágenes artísticas en la era de su creación y reproducción digital, propiciando con esto el análisis crítico y reinención tanto de la “estetización de la política” como de la “politización del arte”. Todo el conflicto entre ambas formas —como bien lo señalaba Walter Benjamin— sigue oscilando alrededor del “goce estético” de la auto-aniquilación humana y el ser capaces de revertir semejante sinsentido con ayuda de la reproductibilidad técnica del arte.⁴⁵

No obstante, el juego político entre la estrategia fascista y la estrategia comunista ahora se pone en escena —o se oculta— a través de la *virtualidad de las imágenes*, la cual nos obliga a preguntarnos una vez más por el papel ético-político de la imaginación y el papel estético-político de las imágenes artísticas. Ha quedado en evidencia que el fascismo y el comunismo al que se refería Benjamin no era un fenómeno histórico-político específico, sino el acontecimiento de la voluntad específica que define en cada momento la orientación política del arte y de la sociedad que ha de acogerlo. Por eso ha valido la pena formular la pregunta: ¿hacia qué tipo de comunismo o fascismo nos está llevando el actual juego político del arte digital en las redes sociales?⁴⁶

44. Cornelius Castoriadis, *La institución imaginaria de la sociedad*, Tusquets, México, 2013, p. 204.

45. Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, pp. 98-99.

46. Para construir nuestras respuestas, me gustaría poner en perspectiva la siguiente consideración formulada por Benjamin: “Estamos, en efecto, ante el hecho [...] de que el aparato burgués de producción y publicación tiene la capacidad de asimilar e incluso propagar cantidades sorprendentes de temas revolucionarios sin poner por ello

Por el momento, debemos concentrarnos en la construcción de las “innovaciones artísticas” que nos permitirán hacer del desarrollo de la cultura digital y de las creaciones digitales de la tecnología artística, específicamente, la base para poner en movimiento un auténtico comunismo tecnológico revolucionario, como el que está en juego en el hecho de luchar cotidianamente para hacer posible el acceso total al uso de la tecnología sin tratar de definir totalitariamente en qué puedan estar constituidos los bienes y los males de su aplicación.

9

La digitalización del arte se ha hecho posible gracias a los soportes digitales, esto es, gracias a la traductibilidad de las imágenes artísticas en archivos de información escaneada (fotografiada digitalmente) y codificada (convertida en información binaria), que son procesables mediante programas y dispositivos diseñados específicamente para la visualización electrónica de las imágenes digitales. Los soportes digitales han permitido que las obras de arte circulen y se exhiban digitalmente, generado con ello nuevas culturas artísticas y tecnológicas basadas por completo en un nuevo tipo de organización de la experiencia digital que ha hecho posible estar en contacto con inmensos acervos del arte digitalizado: la realidad virtual.⁴⁷

La virtualidad proveniente de los soportes digitales implica, además, la construcción de un nuevo tipo de espacios de exhibición del arte: los escenarios o foros digitales. Los foros digitales permiten contemplar, observar, analizar y gozar la reproducciones digitales de una obra de arte sin estar delante de ella, sin estar en contacto físico con su original, sin tener que desplazarse al recinto de su exhibición o resguardo. Todo gracias a un complejo dispositivo tecnológico que hace posible la contemplación de la reproducción digital en una pantalla o entornos de visualización digital, a través de dicha reproducción de imágenes visuales o audiovisuales, mediante el uso de dispositivos y redes informáticas que hacen posible la comunicación a distancia, tanto masiva

seriamente en cuestión ni su propia existencia ni la existencia de la clase que lo tiene en propiedad. Esta es la realidad, y lo será por lo menos mientras el aparato de producción siga siendo abastecido por rutineros revolucionarios. Defino al rutinero como el hombre que renuncia básicamente a introducir en el aparato de producción innovaciones dirigidas a volverlo ajeno a la clase dominante y favorable al socialismo”. *Cfr.* Walter Benjamin, *El autor como productor*, Ítaca, México, 2004, p. 39.

47. Roman Gubern, *Del Bisonte a la realidad virtual*, pp. 155-180.

como selectivamente, así como el incalculable trabajo social de todo el procesamiento digital del arte no digital, es decir, mediante una complejísima mediación tecnológica y un incalculable trabajo de procesamiento social. Esto es lo que hace de este sistema de exhibición del arte digitalizado un poderoso dispositivo mediático que ha puesto en escena —gracias a las redes sociales— una inmensa biblioteca de recursos digitales artísticos, la cual se está moviendo rápidamente hacia la activación y el pleno funcionamiento de la biblioteca,⁴⁸ la galería y el museo virtual.⁴⁹

IO

El arte no sólo acontece en la Web como un arte digitalizado, también hace frecuentemente su irrupción como expresión de un arte que ya nació plenamente digital. El arte digital es la expresión artística de cibernautas para cibernautas. También es la realización plena de la cultura digital, pues con el arte digital ya no hay dependencia de una cultura diferente que tenga que ser informatizada con mediación de la fotografía digital, de un arte escaneado e intervenido tecnológicamente, sino que se trata de un desarrollo artístico nativo, es decir, creado a partir de la misma reproductibilidad técnica de las imágenes digitales, abierto completamente a los ensayos fantásticos e informáticos de su visualidad e interactividad digital.

Las redes sociales han creado una industria visual. Los nuevos escenarios digitales han generado nuevas formas de difundir y adquirir una cultura artística porque constituye un campo para el desarrollo y exhibición de todo tipo de expresiones artísticas, pero también nos ofrece, además, la posibilidad de crear obras de arte digitales, objetos digitales, que permiten la interacción con diferentes tipos de usuario y la inmersión profunda a ambientes digitales, a través de los diversos servicios y herramientas digitales de la Internet: blogs, chat, mensajería instantánea, correo electrónico, foros y grupos de discusión. La fuerza que Benjamin le imprimió a esta cuestión quedó dicha con total determinación al afirmar: “No se desea una renovación espiritual como la proclamada por los fascistas; se proponen innovaciones técnicas”.⁵⁰ Pues con ello dejó com-

48. Georgina Araceli Torres Vargas, *Biblioteca digital*, UNAM, Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, México, 2005, pp. 23-29.

49. Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona, 2008, p. 94-95.

50. Walter Benjamin, *El autor como productor*, p. 38.

pletamente en evidencia la importancia que tenía la apropiación política de las herramientas tecnológicas mediante las innovaciones técnicas del arte, que hoy comprenden las que producen los artistas lo mismo que las que producen las redes sociales que ponen en movimiento las imágenes e imaginaciones artísticas.⁵¹ El auténtico poder de la tecnología radica en la potencia simbólico-imaginaria que somos capaces de imprimirle a los aparatos, a los dispositivos, a las prácticas concretas que ponen en marcha el uso artístico de la tecnología mediante el dominio técnico del que sólo son capaces los artistas: “[...] el progreso técnico es, para el autor como productor, la base de su progreso político”.⁵²

I I

Detrás de la distinción filosófica que hemos tratado de desarrollar entre la idea mediática de las “redes sociales” y las “comunidades virtuales”, se empieza a definir tanto el carácter estético-político como el carácter ético-político de unas colectividades humanas que siempre pueden tomar la forma de unas comunidades imaginarias; algunas de las cuales han estado haciendo del consumo creativo y colaborativo del arte digitalizado y el arte digital una forma estratégica de habitación poética comunitaria de los espacios virtuales para transformarlos así en auténticos espacios públicos o, por lo menos, en unos espacios políticos para el desarrollo de un contrapoder mediático, de nuestras contraculturas, espacios para activar nuestras resistencias, nuestras rebeldías, nuestros montajes alternos.⁵³

Las comunidades imaginarias también son comunidades virtuales —no hay duda de ello—, pero resulta que, al trabajar a través de la tecnología de las redes de pares (*peer-to-peer*), con mucha frecuencia se comportan como pares progresistas (*peer progressives*) que operan colaborativamente sin un centro de mando o controlador; lo cual también podría explicarse si se les entiende como tejidos vivos sin funciones orgánicas. Son un cuerpos sin órganos y gracias a ello pueden actuar con mucha frecuencia como “máquinas de guerra”.⁵⁴ Aunque su estrategia de acción sea la de transi-

51. Roman Gubern, *Del Bisonte a la realidad virtual*, pp. 148-149.

52. Walter Benjamin, *El autor como productor*, p. 42.

53. Jacques Rancière, *op. cit.*, pp. 102-103.

54. Gilles Deleuze y Felix Guattari, *op. cit.*, p. 364.

tar entre los espacios virtuales y las redes sociales, son conjuntos de personas que conforman cuerpos sociales materiales con intereses políticos declarados. ¿Hasta dónde podemos seguir sosteniendo dualismos metafísicos y seguir oponiendo la imaginación al cuerpo? Por supuesto que a mí me interesa postular y defender una visión radicalmente materialista de las imágenes y las imaginaciones, y por ello me ha parecido oportuno proponer la reflexión y el análisis de lo que puede un cuerpo en términos de un cuerpo que imagina en medio de una dinámica socio-política en la que las imaginaciones individuales operan su movimiento y su movilización en medio de las redes imaginarias⁵⁵ del poder político: el poder mediático de las industrias culturales. De este modo, además, creo que habría una posibilidad de no limitar la acción poética de los cuerpos a la idea de un cuerpo individual, pues ya visto desde esta perspectiva también son posibles los cuerpos comunitarios activando sus fuerzas políticas a través de la imaginación y construyendo así sus propios espacios políticos, sus puestas en juego, sus entradas en escena. Todas las fuerzas escénicas de un pensamiento crítico se construyen desde un cuerpo que imagina.

CONCLUSIONES

Finalmente no queda sino reconocer todas las potencias activas del arte en la cultura digital, hasta el punto paradójico en que justo su inagotable vitalidad ha podido imaginarse como parte de una inmensa maquinaria mundial de dispositivos totalitarios lo mismo que de los más inimaginables dispositivos emancipatorios. La sola presencia del arte en las redes sociales pone en juego el poder estético-político de las imágenes tanto como el poder ético-político de las imaginaciones. Su puesta en juego, de hecho, oscila todo el tiempo entre un uso totalitario o un uso libertario; pero, en todo caso, es expresión de su irrenunciabilidad. Es un síntoma esperanzador, además, que no hayamos querido hasta ahora dejar al arte fuera de nuestra experiencia cotidiana como cibernautas.⁵⁶

55. Roger Bartra, *Las redes imaginarias del poder político*, Pre-Textos, Valencia, 2010, pp. 43-44 y 345-347.

56. G. Sartori, *op. cit.*, pp. 57-65.