

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



[HIPER]VÍNCULO

*Indagación sobre el impacto de las nuevas tecnologías
de la comunicación y de la información en las relaciones
interpersonales*

Memoria para optar por el título de Licenciada en Arte
con Mención en Escultura que presenta

Adriana Bickel Haase

Asesor teórico: Mg. Alejandro León Cannock
Asesora artística: Mg. Marta Cisneros Velarde

Lima, 11 de julio de 2016

ÍNDICE

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	3
I. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DEL PROYECTO.....	8
1.1. REFLEXIÓN PERSONAL.....	8
1.2. EXPLORANDO NUEVOS TERRITORIOS.....	12
1.2.1. Internet y la sociedad red.....	15
1.2.2. Internet de las cosas (IoT) y el capitalismo informacional.....	17
1.2.3. Lo virtual como proceso.....	20
1.2.4. El ciberespacio: un nuevo territorio.....	25
1.2.5. Nuevas tecnologías, nuevas definiciones.....	28
1.3. LA PERSONA EN EL CIBERESPACIO: CONDUCIRSE EN EL NUEVO TERRITORIO.....	32
1.3.1. Transformaciones en el concepto de identidad: de lo único a lo múltiple.....	33
1.3.2. Ser imagen: la nueva moneda de cambio en los intercambios digitales.....	37
1.3.3. Extimidad: nuevas dinámicas de la intimidad.....	42
1.3.4. La foto de perfil: identidad, cuerpo y presentación ante el otro.....	45
1.4. EL OTRO AL ALCANCE.....	50
1.4.1. El encuentro con el otro.....	51
1.4.2. Yo y mi otro yo.....	56
II. REFERENTES ARTÍSTICOS.....	64
2.1. ARTE QUE SE APROPIA DE LA TECNOLOGÍA.....	67
2.2. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS EN LA WEB: NUEVOS ESPACIOS DE EXPOSICIÓN.....	80
2.3. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS QUE SE NUTREN DE LA WEB.....	89
III. PROYECTO ARTÍSTICO.....	102
3.1. PRESENTACIÓN.....	103

3.2.	JUSTIFICACIÓN.....	107
3.3.	FINALIDAD.....	109
3.4.	SOMA.....	110
3.4.1.	Descripción de los elementos plásticos	111
3.4.2.	Materiales y técnicas.	114
3.4.3.	Medidas y escalas.....	114
3.4.4.	Dibujos y bocetos.....	115
3.4.5.	Fotomontaje.....	118
3.4.6.	Registro fotográfico del proceso de realización.....	119
3.5.	EL ESPACIO ENTRE NOSOTROS.....	125
3.5.1.	Descripción de los elementos plásticos	125
3.5.2.	Materiales y técnicas.	127
3.5.3.	Medidas y escalas.....	128
3.5.4.	Dibujos y bocetos.....	129
3.5.5.	Fotomontaje.....	133
3.5.6.	Registro fotográfico del proceso de realización...136	
3.6.	MONTAJE/INSTALACIÓN DEL PROYECTO.	141
3.6.1.	Análisis y descripción del espacio	141
3.6.2.	Estrategia del montaje y relación de las piezas.....	142
3.6.3.	Descripción del montaje.	143
3.6.4.	Planos y fotomontajes	145
IV.	CONCLUSIONES	146
V.	BIBLIOGRAFÍA.....	150
5.1.	Referencias textuales.....	150
5.2.	Referencias visuales.....	156

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto *[Hiper]vínculo* nace como reflexión en torno a un contexto cada vez más digitalizado y conectado. Día a día, nuestros intercambios ocurren más y más en el espacio de internet, y estar conectados a la red y al wi-fi se vuelve algo que damos por sentado y hasta por necesario (basta pensar en las pequeñas crisis diarias cuando establecer conexión es imposible o en el pánico de muchos al perder sus celulares). La nuestra es una época nueva y abrumante: las telecomunicaciones han alcanzado un punto de desarrollo que hace unos años nos habría parecido imposible y sin embargo, la tecnología de punta no es algo que nos resulte del otro mundo, es más bien una parte esencial de él. Cuando conversamos cara a cara, discutimos asuntos que hemos visto en Twitter y Youtube, si nos encontramos con alguien nuevo quizá su cara nos resulte extremadamente familiar gracias a Facebook, hacemos bromas con referencias a *memes* que circulan en internet, y nos es imposible disociar el perfil de Tinder de alguien conocido ahora que lo hemos visto en persona. La tecnología y las nuevas formas de relacionarnos que propicia se han entremezclado con nuestra *vida off-line* y forman parte de nuestra identidad.

Esta capacidad de las tecnologías digitales para facilitar el contacto humano ha llevado a pensar que hoy en día estamos más unidos los unos a los otros que nunca. Y es que cómo no pensarlo si diariamente formamos nuevas comunidades internacionales en las redes sociales, hablamos con nuestros parientes en el extranjero a través de la webcam e informamos sobre noticias importantes a millones de usuarios sin obtener nada a cambio. Sin embargo, ¿será que nuestra era digital es realmente una donde estamos “más cerca que nunca” como proclaman los medios y los entusiastas de nuestra época o será que lentamente, nuestras relaciones se transforman en una versión simplificada de algo cuya riqueza está en la complejidad? Considerando que los vínculos humanos descansan sobre sutiles intercambios voluntarios e involuntarios, sobre la percepción de nuestros cinco sentidos y sobre una constante negociación de los términos de nuestras relaciones, ¿las redes sociales reflejan esta complejidad o la anulan a través de herramientas que

buscan estandarizar la comunicación para hacerla más “eficiente”? Este proyecto nace de esta duda, y busca traspasar la coraza de perfección que nos venden los nuevos medios para establecer una mirada crítica de cómo estos están cambiando nuestra manera de relacionarnos los unos con los otros, y cómo, posiblemente, esa transformación muchas veces implica un empobrecimiento de nuestra capacidad de conexión y comunicación con el otro.

Este proyecto busca, asimismo, ampliar nuestra perspectiva sobre los nuevos medios y las relaciones que entablamos con y gracias a ellos y así permitirnos pensar nuestro tiempo de una manera más compleja. La lectura desde distintas disciplinas facilita una visión más completa y permite visualizar los distintos matices de estas dinámicas. Cabe recalcar que el objetivo de este proyecto no es disuadir a nadie de hacer uso de internet o de las redes sociales, y que a pesar del carácter crítico que pueda poseer este escrito, este no busca presentar un punto de vista anti-tecnología, sino simplemente permitir que las dudas al respecto del gran sueño que nos venden los medios tengan un espacio para desarrollarse y pensarse, sin que esto signifique aspirar a una regresión a nuestra vida *pre-internet*. Con esto, el logro del trabajo radica en la oportunidad que nos brinda para repensar la cotidianidad, aunque el estudio de las fuentes aquí citadas sea solo la punta del iceberg de un mundo que recién empieza a abrir sus puertas y mostrar todas sus características.

Las problemáticas aquí planteadas se abordarán desde una investigación tanto teórica como artística, que culminarán en una propuesta plástica. Por ello, la primera parte de este ensayo buscará establecer ciertas áreas comunes para discutir conceptos frecuentemente utilizados en el debate en torno a las nuevas tecnologías digitales y así dar un panorama de la discusión. La propuesta artística presentada al final de este estudio está motivada en este análisis teórico y nace de una reflexión personal que podrá ser encontrada en el capítulo 1.1., donde se busca señalar la razón de una investigación en arte alrededor de este tema. Posteriormente, se profundizará en la investigación teórica alrededor de cuatro ejes temáticos: el surgimiento de la Web 2.0 como

estructura para un nuevo espacio social, la transformación de nuestro concepto de identidad, la nueva noción que tenemos del *otro* y nuestro vínculo con él, y el creciente valor de las imágenes como elemento primordial en los intercambios llevados a cabo en las redes sociales. El capítulo 1.2. ahondará en el nacimiento de internet, su expansión y la creación del ciberespacio a través de un diálogo con las ideas de Jesús Carrillo, Pierre Lévy y Manuel Castells en torno a la virtualidad y las nuevas plataformas en el ciberespacio, y servirá como marco para entender las nuevas dinámicas que surgen de la tecnología digital. Con estas nuevas nociones en mente, en el capítulo 1.3. se analizará la construcción de la identidad y la influencia de los nuevos medios en el individuo y su manera de entenderse en relación a este contexto de la mano de las ideas de Paula Sibilia y Eva Illouz acerca de la intimidad, y de las teorías de Joan Fontcuberta y Hito Steyerl en torno al valor de la imagen fotográfica. Por último, para culminar el estudio teórico, en el capítulo 1.4. se buscará responder a cómo las tecnologías digitales afectan la forma que tiene el individuo de relacionarse con los demás, principalmente en relación a las teorías de la psicoanalista Sherry Turkle.

Una vez establecido el campo de discusión del proyecto en el marco teórico, en el capítulo dos se procederá a realizar un estudio de caso de algunos artistas y sus obras que plantean posibles respuestas plásticas al problema. Dichas respuestas serán entendidas no como un homólogo de la teoría, sino como un intento de abordar el problema y dar cuenta de él a través de la producción artística. Si bien cada caso es particular y no necesariamente lo aborda directamente, se han elegido artistas que construyen su práctica alrededor de los ejes que articulan el estudio teórico y que establecen un campo de creación que sirve como marco del proyecto y su pertinencia. A su vez, se hará hincapié en la apropiación visual de las nuevas tecnologías y cómo estas posibilitan nuevas formas de producción artística. Con el propósito de mantener la claridad en el texto, se han dividido los referentes artísticos en tres categorías que corresponden a tres sub-capítulos: arte que se apropia de la tecnología en un aspecto más general, estudiado a partir del caso de Nam June Paik y Benjamin Grosser; arte que surge únicamente en la web y la utiliza como lugar

de exposición, como en el caso de Intimidación Romero y Jonas Lund; y arte que se nutre de la web como contenido para obras destinadas a espacios de exposición tradicionales, analizado a través de la obra de Christopher Baker y An Xiao.

El análisis de estos referentes busca dar cuenta del campo de discusión artística en torno al tema planteado por este estudio. Así, el objetivo es comprender el contexto en el que se insertará la propuesta plástica que será presentada en el capítulo tres para así analizar su pertinencia y relación con el campo de discusión teórico y artístico en torno a las problemáticas aquí discutidas.

Finalmente, el capítulo tres se ocupa específicamente de la propuesta artística, que es presentada como respuesta crítica y personal a los contenidos analizados en los capítulos anteriores y que busca suscitar una reflexión en torno a nuestra condición como seres virtuales. Por ello, en el capítulo 3.1. se describe la temática específica del proyecto [Hiper]vínculo, que gira en torno a la estandarización de los individuos, el carácter genérico de los perfiles y los obstáculos que surgen en los vínculos humanos debido a la separación por la pantalla. Posteriormente, en el capítulo 3.2. se da cuenta de por qué es pertinente una propuesta como esta y de cómo el crecimiento de internet y nuestra obsesión por las redes sociales ofrece un espacio importante para la reflexión artística, y en el capítulo 3.3. se describe el objetivo del proyecto, orientado a suscitar una reflexión en torno a la cotidianidad y al espacio que damos a las redes sociales en nuestra vida. Ahí se señala la importancia de establecer vínculos y compromiso con los otros, y cómo pensar acerca de estos vínculos puede traer un efecto positivo a nuestra forma de crear comunidad.

El proyecto artístico [Hiper]vínculo comprende dos piezas de instalación – *SOMA* y *El espacio entre nosotros*– que son descritas y presentadas en los capítulos 3.4 y 3.5., que están enfocados en analizar y presentar las características plásticas, los materiales y las técnicas utilizados en la elaboración de las piezas y que dan cuenta del proceso constructivo junto a dibujos y fotografías.

Por último, en el capítulo cuatro se presentan las conclusiones extraídas del estudio teórico y plástico realizado para este proyecto.

I. MARCO DE LA INVESTIGACIÓN DEL PROYECTO

1.1. REFLEXIÓN PERSONAL

Tengo, desde hace algunos años, una obsesión por la comunicación y las relaciones que entablamos con los demás. Los vínculos pasan por el filtro del lenguaje, los signos establecen cierto espacio común con los demás. En ese aspecto, interesarse en el lenguaje como artista es para mí interesarse en los signos mismos y su funcionamiento en el mundo. Tal vez las disciplinas plásticas no puedan articular signos en un discurso unívoco y preciso como la lengua, pero sí pueden investigar los signos como portadores y transformadores de sentido. Nuestra época es una de puros signos: hoy, el valor de intercambio es la información y la vida está tan mediada por distintas herramientas y plataformas que el signo se convierte en el mayor constructor de realidad. La comunicación con el otro y los fenómenos del lenguaje son complejos y dudo que logremos entenderlos del todo y, sin embargo, dirigen la mayor parte de las decisiones que tomamos como individuos, comunidades, sociedades y naciones. Lo más preocupante para mí de todo esto es que me parece que la mayor parte del tiempo la comunicación real es casi imposible, en la medida que establecer espacios comunes es cada día más difícil y que los signos se revelan cada día más oscuros a medida que la imagen desplaza a la palabra. En esa medida, considero que mi interés por la comunicación y por las formas en que nos vinculamos con los demás corresponden a preguntas inherentes a la disciplina artística.

Por otro lado, mi práctica está relacionada a mi interés por los no-lugares. El ciberespacio, el lenguaje o las nociones comunes son en cierta medida este tipo de espacios: pueden ser señalados, su existencia nos consta, pero no están relacionados a ningún territorio.¹ Como una persona que se ha mudado de país

¹ En ese sentido, la concepción del “no-lugar” en este estudio no debe entenderse estrictamente como la acuñada por Marc Augé, que los describe como lugares transitorios y sin identidad que resultan de la suma de diversos itinerarios individuales, sino más bien como espacios que no existen en ninguna parte, sino que atraviesan diversas realidades. Sin embargo, sí conservan esa condición mutable y circunstancial según el tránsito de individuos que ahí ocurre. Para más

un par de veces, no llamo hogar a ningún lado, y estoy eficientemente entrenada en el arte de hacer y deshacer vínculos. Considero que mi identidad como individuo y artista no está ligada a ningún lado en particular, y creo que es por ello que mi trabajo no habla de ningún lado en especial y alude más bien –o esa es su intención, por lo menos- a una especie de humanidad general, aunque esto me parezca a la vez imposible. Mudarme desde temprana edad ha significado para mí sentirme constantemente ajena al espacio que habito: es saberme parte de él, pero tener que recordarme que no es ahí a donde pertenezco. Es saber en lo más profundo, que, sin importar cuánto parezca encajar en una nueva cultura y adoptar sus costumbres, sueños y problemas, existirán siempre lugares comunes a los que no puedo acceder. Y sin embargo, es saber que a pesar de ello, adaptarse a un espacio significa necesariamente acoplarse a una especie de *nosotros*, existir en comunidad sin necesidad de arraigo en un lugar. En ese sentido creo que mis preocupaciones giran en torno a preguntas como: “¿Qué significa decir que tengo tal o cual nacionalidad?”, “¿Qué nos hace poder referirnos a un *nosotros* cuando hablamos de lugares comunes?”, “¿Cuándo se agota el alcance de este *nosotros* y qué hacemos para mantenerlo vivo?”, “¿Cuáles son los indicios de que pertenezco a una comunidad y qué responsabilidades devienen de ello?”. Con respecto a ello, cobran mayor importancia para mí observar el desarrollo de espacios como el internet, y de comunidades que exceden los límites del territorio. Busco explorar estos no-lugares que no están en ningún lado, pero *existen* y modifican la manera en que vivimos. Mi trabajo es entonces en cierta forma la materialización de mi propia identidad como identidad dislocada.

Esta dislocación se ha evidenciado con el tiempo no solo como metáfora de una identidad, sino como un estado de estar en el mundo y frente al mundo. Cada vez ha sido más obvio para mí que el sentimiento de extranjería con respecto al mundo tiene que ver con el entrenamiento de desapego intenso que significa mudarse, un ejercicio de romper y crear vínculos que tal vez explique la obsesión que guardo con la manera en que nos relacionamos. A la vez, creo

información de los no-lugares según Augé, se puede consultar su libro *Los no-lugares. Espacios del anonimato* (2000). Barcelona: Gedisa.

también que este sentimiento de extranjería con respecto al mundo no es necesariamente algo que ocurre solo a nivel personal, sino que parece estar ocurriendo a nivel generacional. La facilidad con que hoy existimos de manera desterritorializada (no solo en el ciberespacio, sino en relación a nuestras tradiciones, por dar un ejemplo) y la forma en que constantemente nos unimos y separamos de comunidades efímeras –pensemos en la rapidez con que cambiamos de trabajo, saltamos de proyecto en proyecto, nos convertimos de religión- ha convertido a mi generación en una que no necesariamente establece vínculos estrechos con nada en particular. Resulta extraño observar cómo una forma de vida que para mí ha sido dolorosa en muchos sentidos se ha convertido hoy en paradigmática. Hoy se practica el desapego casi por convicción².

De mi obsesión por la manera en que establecemos vínculos surge para mí la importancia y necesidad que otorgo al relacionarnos con el otro, pero también la angustia que me genera la idea de que esta relación solo pueda darse de manera fragmentada e incompleta. Creo que me muevo en un punto entre la esperanza de que hoy en día crear vínculos sólidos aún es posible y la completa resignación a que esto es, de hecho, imposible. Sin embargo, es de esta resignación que nace la seguridad de que no podemos perder la voluntad de alcanzar al otro o entonces sí estaremos condenados a vivir a la deriva. Construir vínculos con esmero y verdadero interés en el otro es lo único que puede mantenernos en marcha como una sociedad democrática y justa. Perder el interés en el otro es perder el interés en crear espacios comunes, en mantener viva la comunicación y establecer un medio de vida digno para todos. Para mí, mantener la esperanza de crear relaciones sólidas con los otros es la única manera de evitar convertirnos en individuos encerrados en sí mismos, apáticos e indiferentes a lo que sucede a su alrededor. Perseverar en nuestro intento de fomentar el diálogo real es perseverar en construir un *nosotros*. Creo que es esta certeza la que se ha instalado en mí como un imperativo vital para

² Esta es una de las ideas principales que guían las reflexiones de Zygmunt Bauman con respecto a la modernidad. En relación específica a los vínculos, se puede leer *Amor líquido* (2013). México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

mi trabajo artístico, y la razón de que este gire siempre de alguna manera en torno a las relaciones que entablamos con los demás.

Y es que soy de la opinión de que el arte es una herramienta poderosa, que puede llegar a lugares donde otras disciplinas -por ética, por límites racionales- no pueden. El arte, más allá de la disciplina específica, es un espacio que nos permite pensar críticamente acerca de los procesos que vivimos como sociedad. La libertad comúnmente asociada al arte viene de la liberación de normas establecidas y la capacidad para mostrar nuevos puntos de vista. A su vez, creo que en el arte examinamos al otro desde una perspectiva más humana, que busca comprender de forma más profunda las dinámicas que lo mueven a hacer lo que hace y que, al imaginar realidades posibles, nos hace repensar nuestra cotidianidad. Creo que el arte más comprometido, sin importar su temática, debe alejarse de los automatismos, tan típicos en otros aspectos de nuestra vida. Estamos acostumbrados a la comodidad, a preferir la eficiencia y la practicidad, y por consiguiente, establecemos métodos y fórmulas que simplifican nuestra vida y que nos evitan la ardua tarea de reflexionar acerca de la forma en que vivimos. Con ello no quiero decir que no deban existir métodos o fórmulas, naturalmente estas son importantes a la hora de llevar a cabo tareas específicas y permiten que nuestra vida no se estanque en una examinación sin sentido acerca del propósito de cada una de nuestras acciones. Sin embargo, el peligro reside cuando este automatismo toma posesión de todos los aspectos de nuestra vida: cómo hacemos política, cómo construimos sociedad, qué enseñamos a las próximas generaciones.

Personalmente, considero que el arte, liberado de fórmulas y del peso de la eficiencia y la productividad, está ahí para hacernos ver aspectos de la cotidianidad que están siendo pasados por alto, generando nuevas relaciones y explorando nuevas sensibilidades. Si bien hoy en día el arte es también un espacio institucionalizado y codificado, creo que este aún puede ser ese lugar en el cual negociamos nuestras relaciones con el espacio, con nuestras ideas establecidas y con los otros. El ejercicio del arte en el espacio obliga a una reflexión acerca de las relaciones que se tejen en él.

A menudo, nuestra vida facilitada por formas de pensar instituidas nos encierra en una rutina alienante e indiferente a lo que sucede más allá de nuestro entorno más cercano. Para mí, ser indiferentes es renunciar a la responsabilidad que como seres humanos tenemos en la construcción de nuestras formas de vida. Por ello, el arte es una herramienta que nos permite retomar el poder que tenemos sobre el mundo, al promover el pensamiento crítico y la empatía hacia el otro. El arte nos abstrae de nuestra existencia particular y aislada y nos coloca en una posición en la cual podemos vernos a nosotros mismos como miembros de una humanidad heterogénea y compleja capaces de identificarse con los otros y sus problemáticas. Creo que saberse parte del mundo es comprender que somos un elemento en esa gran maquinaria, que puede decidir hacerla seguir funcionando o no. En ese sentido, mi trabajo explora la cotidianidad en búsqueda de relaciones que son pasadas por alto para repensar el tipo de interacción que deseamos tener con el mundo. Por ello, la comunicación y el diálogo resultan el principal objetivo de mi reflexión, en el sentido que resultan para mí la piedra angular en la construcción de sociedad. El arte se convierte así para mí en una herramienta para hacernos más humanos.

1.2. EXPLORANDO NUEVOS TERRITORIOS

Como señalamos en la introducción, el propósito del presente trabajo es ahondar en las nuevas relaciones que entablamos con nosotros mismos, con nuestro entorno y con los otros en un contexto en que la comunicación a través de medios virtuales cobra cada vez mayor importancia. Para ello, es necesario comprender cómo las nuevas plataformas de intercambio en internet instauran nuevos espacios de exposición que buscan la democratización de la información y la comunicación.

Con ese fin, este sub-capítulo buscará hacer un breve recuento del nacimiento de internet y ahondar en la construcción del ciberespacio como nuevo lugar de

encuentro y construcción de la realidad. Partiendo de diversas lecturas del ciberespacio como nuevo territorio sin límites, se procederá a un estudio de las dinámicas que esto implica para la construcción de la identidad del sujeto, su relación con el entorno y con el otro. Se hará hincapié en el valor de la imagen y los signos en este nuevo sistema, y en cómo una nueva lectura del medio permite comprender que el ciberespacio se inserta en la vida de manera compleja y no como elemento sustitutorio de la realidad física.

El análisis teórico realizado en este capítulo se desarrollará en torno a cuatro ejes: el surgimiento y desarrollo de la Web 2.0 como estructura para nuevos intercambios, la transformación de nuestro concepto de identidad, la nueva visión del *otro* y nuestro vínculo con él, y la creciente importancia de las imágenes como elemento vital en las nuevas dinámicas humanas. El objetivo de este estudio es brindar un panorama general del debate suscitado por la difusión de las nuevas tecnologías digitales y así brindarle la oportunidad al lector de ubicarse en el contexto de las prácticas artísticas relacionadas a esta temática que serán discutidas en el capítulo dos.

Para brindar una visión integral del problema se ha recurrido a diversas fuentes que indagan en la construcción de esta nueva época digitalizada. Con respecto a la identidad, se analizarán los conceptos de intimidad, los límites de lo público y privado y la construcción del yo en internet de la mano de la antropóloga Paula Sibilia, la psicoanalista y especialista en tecnología Sherry Turkle y la socióloga Eva Illouz, quienes ahondan en los comportamientos del individuo en las redes sociales y en cómo los códigos establecidos de estas plataformas influyen en el proceso de construcción de la identidad. A través de la lectura de *La intimidad como espectáculo* de Sibilia, se ahondará en los conceptos de intimidad que se manejan en internet en relación a la dinámica de la confesión y publicación a manera de diario íntimo. A su vez, se analizará la nueva construcción de la identidad de los usuarios como figura pública y *celebridad* en su propio mundo, y cómo la percepción del otro afecta esta construcción. Esta será puesta en relación a la reflexión que Illouz realiza sobre la textualización de la subjetividad en las páginas web de citas en *Intimidades*

congeladas, que sostiene que el vínculo con el otro en internet se vuelca hacia el sujeto. Dicha noción será analizada también en el texto *Alone together* de Turkle, que estudia los vínculos que se establecen a través de las redes sociales y la percepción que el sujeto tiene de ellos.

A su vez, a través del análisis de las relaciones interpersonales de Turkle e Illouz, se examinará la nueva lectura que se hace del otro y el lugar que ocupa en nuestro imaginario como espectador y como elemento que confirma nuestra existencia virtual. Turkle, que realiza un estudio de los impactos de la convivencia de los seres humanos con robots y dispositivos de inteligencia artificial, y que analiza de cerca las nuevas formas de relacionarse que surgen entre las personas a través de las redes sociales y los *smartphones*, señala que las relaciones hoy se entablan de manera que el sujeto no tenga que comprometerse ni involucrarse verdaderamente con el otro, sino que lo utilice para satisfacer sus necesidades. Estas ideas serán puestas en relación con la comparación que hace Illouz entre los portales de cita y el mercado. De manera similar a Turkle, Illouz señala que en internet el vínculo con el otro se ve volcado al sujeto, que intenta construir una identidad que le permita venderse como mercancía valiosa, y que no ve en el otro más que un modelo elegible entre otros tantos o un cliente que le demanda ciertas características al producto.

Con respecto a la auto-representación se hará una revisión de Serrano-Puche y su lectura de Erving Goffman en *La presentación de la persona en las redes sociales: una aproximación desde la obra de Erving Goffman*, en la cual la teoría del individuo como actuante y personaje es utilizada para entender las dinámicas que se establecen entre usuarios en internet, y para comprender la importancia que tiene el perfil virtual que el sujeto decide crearse. Además, como texto representativo para un análisis de internet y sus dinámicas, se leerá *Arte en la red* de Jesús Carrillo, quien profundiza en el desarrollo de las tecnologías 2.0 y la construcción del capitalismo de la información, fenómeno que servirá de marco para insertar las diversas teorías en torno a los nuevos medios de comunicación y la noción de la imagen como moneda de intercambio

del sistema contemporáneo. En base a esta afirmación, se estudiará la imagen fotográfica y su relación con la realidad. A través de los ensayos reunidos en *La caja de Pandora* de Joan Fontcuberta, se entenderá la imagen fotográfica no solo como un documento de verdad, sino como un elemento constructivo que abre la posibilidad a nuevas ventanas de realidad que dependen de las imágenes para existir. Finalmente, con esta premisa en mente, se ampliarán los conceptos e ideas sobre la imagen a través de las investigaciones de Hito Steyerl en *Los condenados de la pantalla*, cuyos ensayos se enfocan en la imagen digital y su canales de circulación.

Los textos mencionados articularán la investigación aquí propuesta y actuarán de hilo conductor para establecer los conceptos básicos del análisis del problema de investigación.

1.2.1. Internet y la sociedad red.

Dado que este trabajo se centra en las relaciones que surgen gracias a las nuevas formas de comunicación virtual, resulta fundamental analizar brevemente el surgimiento de internet y las últimas tecnologías que la soportan, para así comprender la manera en que las relaciones pueden desenvolverse ahí y cómo las redes estructuran un nuevo modo de pensamiento. Este será el objetivo de este sub-subcapítulo.

Hoy, entendemos como “internet” a un sistema global de computadoras interconectadas entre sí gracias a tecnologías electrónicas, inalámbricas y cableados de fibra óptica. Internet es *una red de redes* de computadoras conectadas entre sí que sustenta una gran cantidad de información (usualmente presente en las páginas que conocemos como la web), y sistemas de comunicación a distancia como el correo electrónico y los chats.

Los principios de internet datan de los años 60, de una comisión de investigación de los EEUU que buscaba facilitar las comunicaciones militares y

académicas, y su primer nombre fue ARPANET. Esta red conectaba los ordenadores del Departamento de Defensa de EE.UU., pero su sistema operativo se difundió rápidamente a centros de investigación y universidades. Originalmente pensada como un gran espacio para el trabajo colectivo, internet creció aceleradamente para hacer espacio al comercio virtual y las nuevas tecnologías de mensajería instantánea.

La diferencia de internet con otros medios de comunicación masivos como la televisión, la radio y el cine está estrechamente relacionado con lo que hoy conocemos como la web 2.0. La web 2.0. es un término comúnmente utilizado para hablar de una segunda etapa en la evolución de la red, que abarca páginas web en las cuales el usuario no es solamente lector o espectador, sino se convierte en productor de contenidos. Ejemplos de este tipo de páginas son los blogs, las redes sociales como Facebook o Twitter, sitios de intercambio de música y video como Youtube o Flickr, aplicaciones web, wikis, etc.

La radical diferencia de estos espacios con los medios de comunicación tradicionales es la prioridad que adquiere el usuario como productor de contenido: todos pueden participar, compartir y dar forma al entorno virtual de la misma manera. De hecho, la *interconectividad* y la *interactividad* han sido señaladas como las principales características de este nuevo medio.³ El término *interconectividad* presupone que siempre es más deseable estar conectado que aislado, idea que funciona como la piedra fundacional de internet y que apunta a crear universalidad a través del contacto. Así, el principal objetivo de internet es al de crear una comunidad global⁴ sin necesidad de unidad de tiempo y espacio en la cual todos podamos estar involucrados a través de la *telepresencia*⁵, una humanidad sin límites sumergida en una marea comunicativa. Ello apunta a que, en el futuro, todo dispositivo posea una dirección de internet y sea capaz de intercambiar información con otros. A su vez, la *interconectividad* supone otro aspecto crucial de la web: la *interactividad*. Ello se refiere al grado de participación activa de cualquier

³ Al respecto se puede consultar *Interactive Realism* de Daniel Downes, y *Cyberculture* de Pierre Lévy.

⁴ Vale la pena aquí recordar las ideas de Marshall McLuhan acerca de la *aldea global* presentes en *Comprender los medios de comunicación*.

⁵ Ver: 1.2.5. Nuevas tecnologías, nuevas definiciones

sujeto en una transacción informática. La interactividad sugiere la posibilidad de reapropiación y recombinación de cualquier mensaje por su receptor, y su capacidad de proyectarse en el medio (Lévy 2001: 107). El desarrollo de ambas características, al ser el imperativo categórico de internet, se ha visto reforzado por el desarrollo de toda nueva tecnología digital, como es el caso del wi-fi (conexión inalámbrica) y de los teléfonos celulares conocidos como *smartphones* (que soportan aplicaciones y programas que funcionan con internet), que han permitido que varios usuarios puedan conectarse a la web desde cualquier lugar. De hecho, el surgimiento de los *smartphones* ha catapultado el uso de internet y de las aplicaciones que incentivan el intercambio de imágenes, vídeos y mensajes entre usuarios, y nos ha consolidado como lo que Manuel Castells denominaría “la sociedad red” (Castells 2006: 4). Ahora sí, no hay obstáculo para estar siempre conectados.

La particular forma de interacción que promueve la web 2.0 nos hace pensar en un entorno de colectividad y horizontalidad, en el cual no existe ya una jerarquía clara que establezca agentes pasivos y otros activos. Más bien, la web nos haría pensar en una red rizomática como la descrita por Deleuze y Guattari, un sistema cuyos elementos no están organizados de modo jerárquico sino en el que cualquier elemento puede incidir en el otro sin importar su posición en el sistema y que no posee un centro (Deleuze y Guattari 2002: 9-29).

En internet, los medios colapsan de manera que todos ellos (visuales, auditivos, textuales) son utilizados al mismo tiempo y adquieren la misma importancia, complejizando así la forma en que procesamos la información. Internet facilita la creación de entornos digitales inmersivos: al permitir al usuario generar un intercambio de información con otros usuarios o con el sistema mismo, le dan la sensación de estar entrando en un espacio alterno en el cual existe suficiente información como para que este “olvide” su naturaleza construida (Downes 2005: 4-11).

1.2.2. Internet de las cosas (IoT) y el capitalismo informacional

Ahora bien, lo que resulta interesante al observar el caso de internet y las nuevas tecnologías virtuales que nos permiten estar conectados desde cualquier lugar no es solo su alta complejidad técnica sino el nuevo sistema de pensamiento que suscitan y representan. Podemos entender internet no solo como una tecnología virtual sino como un sistema de estructuración de la realidad en el cual todos nos encontramos conectados, interrelacionados y monitoreados todo el tiempo. Pensemos, por ejemplo, en los sistemas que permiten el funcionamiento de aeropuertos y vuelos internacionales, las entregas de productos a supermercados todos los días, los monitoreos a distancia de pacientes ancianos en sus hogares: todo ello gracias a un sistema en el cual la información fluye y se actualiza incesantemente.⁶ Internet es en este caso no solo un espacio al cual entramos a través de nuestros dispositivos, sino la manera en que funcionamos día a día. Este sistema depende de un constante intercambio comunicacional, en él, la información es la nueva moneda de cambio. Ello puede ser resumido en lo que Castells denomina “capitalismo informacional”. Este se basa en la estructuración del sistema económico sobre la tecnología de la comunicación, en el cual los costos de producción se reducen al mínimo y se desterritorializan, trasladando los esfuerzos al ámbito de las comunicaciones y otorgando a la información un elevado valor de cambio (Carrillo 2004: 22-24). Esta visión de las redes es compartida por Eva Illouz, que en su estudio de portales románticos en internet explica cómo estos se estructuran a imagen del libre mercado según la ley de la oferta y la demanda y otorgando un valor económico fijo a los perfiles de los usuarios, haciendo que estos se preocupen por su presentación y posición en este ámbito (Illouz 2007: 188-189).

Asimismo, en este modelo de red, se potencia “el intercambio del muchos con/hacia muchos” y las redes se convierten en “vehículos de poder, producidos y dinamizados por él, que tienen como fin el fortalecimiento y

⁶ Respecto a cómo el internet está mucho más presente en nuestras vidas que a través de nuestras conexiones en la computadora o el celular se puede consultar GREENGARD, Samuel. *The internet of things*, Cambridge, The MIT Press

expansión del mismo” (Carrillo 2004: 24). En este sistema, la información y la posibilidad de comunicación adquieren vital importancia: quien no comunica, no participa.

Esto conllevaría, según explica Carrillo, a que el valor de cambio tradicional de capitalismo sea sustituido por el valor del signo que no necesita de un referente objetual sino solo de la capacidad de circular por los medios en forma de logotipo, marca, imagen, etc.⁷ Ese espacio de la comunicación sería uno que no está delimitado ni cerrado, en el que ocurren procesos performativos, proyectivos y de negociación que se reestructuran una y otra vez. Sería entonces, el espacio de *lo virtual*. Y es que, como lo explica Carrillo, una sociedad [...] dominada por los intercambios comunicacionales hasta el punto de traducir todo valor en valor informacional [...] va a hacer de la virtualidad uno de sus parámetros fundamentales (2004: 34).

Para comprender el valor del signo y la virtualidad pensemos, por ejemplo, en unas zapatillas deportivas. El capitalismo más temprano (*tradicional*) nos vendería un objeto con un diseño especialmente diseñado para la performance, y cuyo material asegura la calidad y duración de la mercancía. En esta versión, es el *objeto zapatilla* el que se vende: la calidad de su material y todo el proceso productivo que transformó cuero, plástico y tela en calzado. Ahora, para ilustrar el paso al capitalismo informacional, pensemos en un par de zapatillas de una marca reconocida. Agreguemos a ello una fuerte campaña publicitaria en la que un ídolo del fútbol utiliza las mismas zapatillas para entrenar, y agreguemos también la presencia del logo de la marca en diversos eventos deportivos muy populares. Aquí, aunque el *objeto zapatilla* juega un rol (es, al fin y al cabo, lo que será empacado en una caja y llevado a casa por el cliente), el valor de cambio no reside únicamente en el objeto. Este, al ser relacionado a una marca reconocida se vuelve símbolo de cierto estatus social y económico. Además, a ello se suma el símbolo del futbolista: esta zapatilla, nos dice la propaganda, no es solo un buen producto, sino que es tan bueno que es utilizado por los mejores, y es que el jugador es también signo: su nombre es

⁷ Jean Baudrillard hace un extenso estudio del rol y la importancia de los signos en nuestra época en su famoso texto de 1970, *La sociedad del consumo*.

sinónimo de fama, gloria, garra y talento. Al comprar las zapatillas, un poco del aura del ídolo se transferirá a quien las compre. Y por si fuera poco, el logo de la marca está presente en varios eventos deportivos, lo que refuerza la relación entre performance de alto rendimiento, deportistas de alto nivel y la zapatilla. En este caso, el cliente no solo compra el *objeto zapatilla*, sino todos los signos que la acompañan: marca, ídolo y evento. La zapatilla ya no es una zapatilla cualquiera, es garra, gloria, performance y popularidad en potencia – es decir, *virtualmente*-. Al comprarla, el sujeto puede pasar a formar parte del signo, unirse a su universo y participar de todas las maravillas que lo acompañan.

Comprender que nuestra red de comunicaciones y procesos de intercambio de información se interrelacionan con nuestro sistema económico nos permite pensar nuestro contexto de manera más compleja. Las dinámicas sociales como la comunicación no dependen únicamente de ideas o conceptos, sino de estructuras de poder y producción. A su vez, los signos y símbolos no son entidades aisladas de la vida “real”, que moran solo en el discurso, sino que transforman la realidad en la que vivimos y definen la manera en que nos relacionamos.

Hemos coincidido en que la nuestra es una época que ha transferido el valor del objeto al signo, y que ello va de la mano con la construcción de una intrincada red de comunicaciones, y señalamos que ello significa que la *virtualidad* alcance mayor importancia. Por ello, en el siguiente sub-capítulo examinaremos más de cerca lo que significan los procesos de virtualización, y cómo estos forman parte de muchos aspectos de la vida moderna.

1.2.3. Lo virtual como proceso

Ahora, lo virtual propiamente dicho es un término que puede ser ambiguo y resulta necesario en este punto definir qué es lo que será considerado como tal. Lo virtual es entendido comúnmente en función a lo real, y es solo en esta comprensión dicotómica que lo virtual se articula como una versión disminuida

de la realidad y es asociada a lo no-verdadero. A su vez, asociado a lo tecnológico, la virtualidad alude a la carencia de materialidad y al desapego de las coordenadas espacio-temporales en las que ocurren el resto de vivencias humanas. Esto, si bien se acerca más a una definición compleja y menos maniqueísta del concepto, no termina de encerrar los procesos y relaciones que el término conlleva.

Como punto de inicio, resulta importante dejar de pensar en lo virtual como una contrapartida de lo real. De hecho, como explica Pierre Lévy, lo virtual entendido desde la filosofía se limita a referirse a aquello que “existe en potencia pero no en acto” (1999: 17). De este modo y a través de la lectura de Lévy, Castillo nos propone que lo virtual no se contraponen a lo real sino a lo actual: “lo virtual es lo procesual, lo proyectivo y lo abierto, mientras que lo actual es lo concreto, lo dotado de forma y lo cerrado. Lo virtual es la tendencia a la actualidad” (Castillo 2004:33-34)⁸ y por ende la tendencia a la renovación y a la potencialidad. Esto significaría que lo actual le responde a lo virtual: lo virtual encarna un conjunto problemático que reclama un proceso de actualización. Lo virtual se realiza en lo actual, sin que ambos sean homólogos, pues una entidad virtual encierra en sí misma una infinidad de posibilidades de actualización.

De acuerdo a esta lectura, habría que plantearse nuevamente la idea de la *realidad virtual*, que sería solamente la actualización de una realidad que se encontraba latente antes de la llegada de internet. En ese sentido, dicha realidad será más bien una *realidad actual* (Lévy 2001:110).

Con respecto a lo virtual, tanto Carrillo como Castells sugieren que es necesaria hacer una lectura profunda y compleja que se asemeja en gran medida a las ideas de Lévy. Aduciendo que la facilidad con la que reconocemos lo virtual en nuestro entorno no depende necesariamente de la proliferación de los nuevos medios, sino de un nuevo tipo de operaciones que tienen lugar en nuestra

⁸ La idea de que lo virtual se opone a lo actual y no a lo real también está presente en Deleuze y Guattari, especialmente a la hora de hablar de la lingüística (Deleuze y Guattari 2002: 96-103).

sociedad informacional y que muchas veces conllevan el uso de las nuevas tecnologías, Carrillo sugiere que la virtualidad es un nuevo “modo de existir y de actuar propiciado por la sociedad red dominante” (2004: 31) que no necesariamente es resultado del uso de la tecnología electrónica. Más bien, la virtualidad sería “un modo particular de articulación de las actividades humanas derivado de la interacción de múltiples factores –económicos, políticos, tecnológicos y sociales- y que afecta, a su vez, de un modo general a dichos ámbitos y a las relaciones existentes entre ellos” (Castillo 2004: 32).

Otra manera de entender lo virtual y sus diversas manifestaciones es analizar el acto comunicativo. Este, al requerir de un movimiento fuera de sí y hacia el otro y una reconfiguración en base a este (Castillo 2004:34) supone un espacio abierto, proyectivo y por ende, virtual. Si asumimos que los procesos de comunicación son a su vez la base de la cultura y coincidimos con Barthes y Baudrillard en que estos se basan en la producción y consumo de signos (Castells 2011: 448), la separación entre “realidad” y representación simbólica no existe. Si la humanidad ha actuado siempre a través de un entorno simbólico, la realidad, al haber sido experimentada siempre a través de símbolos, ha sido siempre en gran parte, virtual. De esta manera, Castells explica que cuando se le critica a los medios de comunicación electrónicos que el entorno simbólico que sostienen no representa la “realidad”, se hace referencia implícita a una noción de experiencia real “no codificada” que nunca existió y que resulta bastante primitiva.⁹ Así, el autor sugiere que lo “específico desde el punto de vista histórico del nuevo sistema de comunicación, organizado en torno a la integración electrónica de todos los modos de comunicación [...] no es su inducción de la realidad virtual, sino la construcción de la virtualidad real” que se caracteriza por ser un sistema en el cual “la realidad misma (esto es, la existencia material/simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están solo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierten

⁹ Paul Taylor hace una lectura de la diferencia de lo Real y la realidad, y la interacción entre lo real, lo simbólico y lo imaginario en el pensamiento de Slavoj Zizek en *Zizek and the Media*, Cambridge, Polity Press.

en la experiencia” (2011:449). Esto quiere decir que todo proceso de comunicación en nuestro contexto queda encerrado en el medio, que se ha vuelto tan abarcador que absorbe todo el conjunto de la experiencia humana y en el cual la virtualidad (como lo inmaterial) pasa a dialogar directamente con la realidad física, modelándola y enfrentándola. Los nuevos medios electrónicos abarcan todo el entorno simbólico y toda expresión cultural, haciendo que nuestro familiar concepto de *realidad virtual* se convierta en un término obsoleto: el espacio simbólico en los medios electrónicos ya no representa una versión disminuida de nuestra realidad material, sino que se convierte en parte de ella. La realidad virtual *es realidad*.

Por último, quizá la mejor manera de comprender la complejidad de nuestra era digital sea entender lo virtual no como una cualidad de las cosas sino como un proceso que se experimenta en distintos niveles de la vida moderna y que supone el movimiento contrario a la actualización. Virtualizar una entidad es “descubrir la cuestión general a la que se refiere, es convertir esa entidad en una interrogante y redefinir la actualidad de partida como respuesta a una cuestión particular” (Lévy 1999:19). Así, la virtualización libera de las ataduras de tiempo y espacio, y sitúa a las entidades en el territorio de lo abierto, a diferencia de la actualización, que se refiere a una manifestación particular en un tiempo y un espacio. Por ejemplo, el amor es un concepto que podemos entender como virtual. Se manifiesta (*actualiza*) de manera particular en los besos de los amantes, en el abrazo de una madre o incluso en una rosa. Sin embargo, el amor no *es en sí* ninguna de esas cosas., sino que existe más allá de ellas. Incluso, el amor hoy no es lo mismo que el amor en el siglo XVII, lo cual no quiere decir que haya existido de manera más real en esta u la otra época, sino que sus actualizaciones han cambiado. El amor existe en el plano de lo abierto y lo problemático, razón por la cual quizás hemos pasado buena parte de nuestra existencia tratando de aproximarnos a su significado. En este caso, virtualizar el amor sería tratar de pensarlo más allá de su manifestación actual, y aproximarnos a él de una manera más general.

Los procesos de virtualización no son únicamente propios de la modernidad, sino que han formado parte de la existencia humana siempre que esta ha generado signos. Sin embargo, sí han alcanzado su mayor magnitud en la era de las comunicaciones. Un ejemplo perfecto de ello es el que señala Lévy acerca de la empresa moderna: hoy, la existencia de esta descansa sobre las relaciones que entablan sus trabajadores con clientes y proveedores, en archivos y telecomunicaciones, y en contratos y constancias que son en sí mismos documentos virtuales. La empresa en realidad no *está* en ninguna parte, su sede física es solo una cuestión secundaria (Lévy 1999: 19)

Al ser una sociedad que coloca gran valor a los intercambios de información, nos enfrentamos a un proceso de virtualización constante, y es esa la razón de que hoy los procesos de virtualización se hayan entremezclado con casi todos los aspectos de nuestra vida. En las comunicaciones cibernéticas, al introducir imágenes, crear contenido o enviar mensajes a través de la web, sometemos todo el contenido de nuestra vida a un proceso de virtualización que pone toda esa información a disposición en cualquier lugar. Estamos presentes en todas partes pero en ningún lugar en particular.

Lo virtual, a menudo, no “está ahí”, en el sentido que no se manifiesta de manera perceptible o tangible. Muchas veces, será necesario que se actualice para que podamos percibirlo. Un buen ejemplo de ello es el hipertexto: este no tiene lugar y necesita actualizarse para que nos percatemos de su existencia. Ello no quiere decir que el hipertexto en estado virtual *no exista*, sino que vive *entre las cosas*, sin un lugar de referencia estable, está aquí y en ninguna parte. De la misma manera, una imagen digital puede existir en varias páginas web y puede ser vista al mismo tiempo por una multiplicidad de usuarios en diferentes países, pero la imagen misma no necesariamente *está* en ninguna parte. Si alguien o algo se virtualiza, se coloca “fuera de ahí”, se desterritorializa y empieza a existir sin unidad de tiempo ni de lugar y aún así, ocurre, existe. Al traducir todo en valor informacional y edificar la sociedad sobre nuestros nuevos sistemas de comunicación, nuestra época se definiría como fundamentalmente virtual. De ahí nuestra extendida sensación de

simultaneidad, proximidad y participación continua: la aldea global de McLuhan está aquí y en todas partes, y para formar parte de ella basta conectarse a un dispositivo con acceso a internet. Ello hace que el contexto espacial y temporal funcionen hoy solo como referencia, y que ya no sea posible pensar en un solo sistema articulado, sino que sea necesario contemplar la existencia de múltiples sistemas, comunidades y cronologías coexistentes, que nos convertirían en una nueva especie de nómades que saltan de una red a otra y que participan de varios sistemas a la vez. Así, los límites tradicionales se desdibujan, las cronologías y cartografías se entrelazan en una red rizomática y las definiciones clásicas de individuo, territorio y presencia son puestas en tela de juicio (Lévy 1999: 19-25).¹⁰

En conclusión, hemos de entender que lo virtual no es una cualidad de las cosas, sino un proceso que complejiza y cuestiona la experiencia humana, y que no corresponde únicamente a nuestra era digital, sino a nuestra existencia como una especie que vive la realidad a través de signos. Sin embargo, la virtualización sí pasa a tener un papel protagónico en nuestra época, en la medida que esta va otorgando mucho más valor al signo que al objeto. Lo virtual juega un rol significativo en nuestra construcción de realidad y su importancia crece a medida que los espacios sin unidad de tiempo y espacio que proliferan gracias a internet se convierten en espacios vitales. Entender lo virtual como un proceso y no como un concepto opuesto a la realidad nos permite incorporar las dinámicas que ocurren en internet como versiones tan válidas de la existencia humana como las que ocurren en el espacio físico.

Por ello, para profundizar en la relación que guardamos con estos nuevos lugares sin ubicación, desterritorializados y ajenos a la unidad de tiempo, en el siguiente sub-capítulo revisaremos la noción de ciberespacio como el ejemplo ideal de cómo lo virtual se articula a la realidad en vez de oponerse a ella.

¹⁰ Las reflexiones de Lévy surgen en gran parte en relación a las ideas de Deleuze acerca de la multiplicidad y la territorialidad. Deleuze anula la noción de lo único para pensar en multiplicidades que existen y se definen en relación las unas a las otras. Así, no existe definición única de una entidad, sino que esta existe dentro de una red rizomática compuesta de multiplicidades no codificables. Por otro lado, todo suceso en la vida humana está sujeto a la desterritorialización, en el sentido que el territorio se define por relaciones de poder entre las cosas. Así, si la relación cambia, el territorio debe ser redefinido constantemente. Ver *Mil mesetas* (2002), Valencia: Pre-Textos.

1.2.4. El ciberespacio: un nuevo territorio

Quizá la mejor manera de comprender las dinámicas que ocurren en internet y las relaciones que ahí se entablan es a través de la figura del ciberespacio, concepto que analizaremos a lo largo de esta sección de la investigación. Daniel Downes establece una diferencia entre internet y ciberespacio, señalando que el primero es una infraestructura tecnológica que sostiene las comunicaciones digitales, y el segundo un entorno comunicativo particular (2005:3).

En el ciberespacio, la información y la comunicación digital transitan de usuario en usuario y dan la sensación de que la información *está ahí*, y que puede ser accesible en cualquier momento. Es, de algún modo, la “materialización” de la virtualidad: el ciberespacio ofrece una realidad actual – en el sentido que se manifiesta de manera determinada- y al mismo tiempo una realidad virtual que se actualiza constantemente. Es el espacio de la potencialidad y de su propia manifestación en múltiples realidades que encarnan espacios sociales alternativos o complementarios. Está relacionado a la construcción social y a la imaginación, pero si consideramos que toda construcción social posee un elemento de virtualidad, el ciberespacio ofrece solo una realidad más -mediada por la tecnología- que es crucial para nuestra sociedad de hoy.

El ciberespacio solo es posible gracias a la incesante y extendida virtualización de la vida moderna, pues hablar de él es en gran medida hablar de lo virtual, a lo cual la cultura cibernética se asocia directa e indirectamente. Directamente, por el proceso de digitalización de la información y porque el estado puro del ciberespacio es el de la información que no es accesible al humano (escrita a partir de 0s y 1s en el sistema binario). El ciberespacio existe en sí como material codificado que no se ubica en ningún lado y que se vuelve comprensible solamente a través de su actualización y traducción en imágenes o texto en la pantalla. Indirectamente, el ciberespacio se asocia a lo virtual porque promueve otras formas de virtualización al desligarse de una unidad de

tiempo y espacio: la extensión del ciberespacio acompaña y acelera la virtualización general de la economía y la sociedad (Lévy 2001: 31). Descansa sobre una compleja red de comunicación dispositivo-dispositivo, usuario-usuario, y usuario-dispositivo que se traduce en la creciente importancia social de las comunicaciones y relaciones.

Experimentamos el ciberespacio como un entorno orgánico en el cual se desarrolla una extraña tensión entre la realidad y la representación, que disminuye a medida que la tecnología evoluciona. De hecho, mientras más transparente se hace la tecnología y mientras más directa se hace su relación con nuestro aparato psicomotor (por ejemplo a través de pantallas táctiles, controles de movimiento, cascos, guantes, etcétera), mayor es nuestra sensación de proximidad hacia los mundos que elabora, más aún si sus mundos descansan sobre relaciones preexistentes en la realidad física. De este modo, los intercambios que ocurren en Facebook o Whatsapp se experimentan muchas veces con la misma intensidad que los intercambios en persona. Gracias a la proximidad que percibimos hacia los entornos digitales, menos nos preocupa la relación entre la presentación virtual de los objetos y lo que representan en “el mundo real”: el ciberespacio es un espacio autosuficiente. Ahí, lo que importa es la relación entre nuestras acciones y la respuesta que generan en el entorno virtual, y no tanto la relación que los mundos digitales guardan con el mundo físico. De hecho, gracias a esta relación entre individuo y espacio digital es que adquirimos la ilusión de desarrollar un “cuerpo”¹¹ en el ciberespacio, que nos permite interactuar con otros individuos y con la realidad misma, navegar y ubicarnos, dándonos una sensación de soltura y libertad de movimiento. Ello se debe en gran medida a su carácter inmersivo y es la razón de que las dinámicas y leyes en este espacio nos resulten cada vez más naturales (Downes 2005: 10-54). Esta naturalización nos hace olvidar que nos encontramos en un entorno construido y es el motivo por el cual Downes pertinentemente comenta que “el realismo es cuestión de hábito” (2005: 62).

¹¹ Haré algunos comentarios acerca de la problemática experiencia del cuerpo en “La foto de perfil: identidad, cuerpo y presentación ante el otro.”

En conclusión, el ciberespacio es una de las realidades en las cuales nos movemos hoy en día, o deberíamos decir quizás que es muchas de esas realidades. Habiendo aclarado anteriormente que lo virtual no se contrapone a lo real, el ciberespacio resulta tan real como la realidad física. Sin embargo, se estructura de manera distinta: ahí no existe unidad de tiempo ni espacio, razón por la cual el ciberespacio es uno de los mejores ejemplos de los procesos de virtualización de la vida moderna. El ciberespacio parece muchas veces una representación del mundo físico, pero hay que tener cuidado al hablar de la representación. Si bien muchas realidades en el ciberespacio guardan relación con el “mundo real”, estas no son dependientes de él, sino que se comportan de manera autosuficiente y articulan una realidad distinta que maneja sus propias reglas.

1.2.5. Nuevas tecnologías, nuevas definiciones

Asumir, pues, que nos encontramos ante un nuevo entorno autosuficiente en el cual nos sentimos *sumergidos* implica repensar lo que significa nuestra percepción de la realidad, que se ve transformada por una disolución de los límites distintivos entre máquinas y seres vivos. Si consideramos que “el realismo es un hábito” es solo porque nuestra noción de realidad hoy es completamente distinta que hace veinte años.¹² Esto es relevante porque nuestra idea de realidad afecta la manera en que nos comunicamos e intercambiamos información y por ello, la forma en que creamos cultura, nos organizamos socialmente y nos percibimos como individuos.

La tecnología, pensada únicamente como herramienta, no nos cambia. Pero lo que sí nos cambia son las experiencias que recogemos de utilizarla. Por

¹² Por ejemplo, resulta interesante pensar en la primera proyección cinematográfica de los hermanos Lumière, que presentaba una locomotora que se dirigía directamente a la cámara. Los espectadores, ajenos al realismo del nuevo aparato cinematográfico, se levantaron de sus asientos y corrieron despavoridos pensando que serían aplastados por la locomotora. Sin embargo, hoy vamos al cine y nadie pestaña si un suceso de este tipo ocurre.

De manera similar, hace 10 años un videojuego era simplemente un juego; hoy, la cuidadosa construcción del entorno (que muchas veces responde a las normas de la realidad física), la capacidad de los jugadores para incidir en él y para relacionarse con otros jugadores hacen que este se convierta en una nueva vida de los jugadores, mucho más “real” que la vida *off-line*.

ejemplo, un Smartphone por sí mismo es simplemente un dispositivo tecnológico que permite hacer llamadas, almacenar fotografías o navegar en internet, y su existencia como tecnología no afecta nuestra manera de vernos, solo nos permite realizar tareas de manera más eficiente. Pero al usarlo de diferentes formas (para trabajar, para comunicarnos con parientes que viven lejos o para registrar cada una de las actividades que hacemos durante el día) estas experiencias transforman la manera en que vemos el mundo y actuamos sobre él. Si utilizo el celular para comunicarme con alguien que vive lejos, por ejemplo, puede que el anuncio de que alguien vaya a mudarse a otro país ya no me afecte de la misma manera, pues sé que mantener la relación es posible, lo he vivido. La forma en que percibo la distancia, el diálogo y la importancia que doy a rituales que comparto con el otro se transforman. Esto no se debe a la tecnología misma, sino a cómo he decidido utilizarla. El celular ya no es solo una herramienta que facilita la realización de ciertas tareas, sino que ocasiona cambios en la manera en que percibo ideas y relaciones preexistentes.

El desarrollo de nuestra noción de identidad (y otras como cultura, época, individuo) no depende solo de cómo actuamos sobre el mundo, sino de cómo este nos responde. La tecnología “no es una simple colección de herramientas usadas de manera neutral por las personas, sino más una forma de ver y enmarcar el mundo” (Downes 2005: 24). A su vez, si pensamos en la tecnología como una extensión de las facultades humanas¹³, habría que plantearse cómo nos vemos a nosotros mismos ahora que nuestras capacidades de almacenamiento de información y comunicación simultánea y a distancia se han visto elevadas a la enésima potencia. No tener límites, existir como un yo disperso, vivir en múltiples espacios a la vez y tener la capacidad de influenciar más que nunca la construcción de nuestro entorno, ¿nos da una mayor sensación de poder sobre la realidad o facilita que nos perdamos en la vastedad del dominio digital? (Downes 2005: 20-41)

Si nuestra identidad se forja en un diálogo constante con el mundo y este diálogo ocurre cada vez con más voces y a mayor velocidad, habría que

¹³ Como lo señala Marshall McLuhan en su conocido libro *Comprender los medios de comunicación*.

plantearse qué significa estar presente en este mundo. Downes entiende la presencia como una consciencia posicionada de estar en un ambiente (2005:58). Ello supondría un problema en el ciberespacio si consideramos que ahí no hay un “lugar”. Si no estamos en ningún lado, ¿cómo pensar que estamos presentes? Los nuevos medios de comunicación nos llevan a un nivel distinto de “presencia” que no requiere de nuestro cuerpo para manifestarse. Al participar en diversas conversaciones a través de nuestro *smartphone*, nos vemos desligados de todo contexto común con nuestros interlocutores: no manejamos las mismas referencias temporales ni espaciales. A su vez, nuestra atención está dividida en múltiples diálogos al mismo tiempo y en tratar de recibir información inconexa constantemente. Cabe cuestionarse entonces si lo que hacemos a través de estas nuevas dinámicas nos permite “estar posicionados conscientemente” en alguna situación, o si es que nuestra consciencia divaga de un lado a otro, estando presente por momentos en diversos entornos. Recordemos por ejemplo, la necesidad de confirmar nuestra presencia en el ámbito virtual a través de los estados de chat que informan si estamos *conectados, ausentes, al teléfono*, etc.. y que confirman al otro cuando hemos visto su mensaje. La presencia se convierte en algo difuso y se necesita de un *feedback* frecuente que la evidencie.

En internet, estamos inmersos en un medio sumamente interactivo en el cual compartimos un mismo espacio digital con nuestro interlocutor, pero que al mismo tiempo nos separa de su cuerpo y sus manifestaciones (voz, movimiento), convirtiéndolo en un cuerpo virtual, múltiple e inconstante. Este cuerpo se actualiza incesantemente según la información que emite, y se manifiesta en forma de la *telepresencia*. Esta es mucho más que la simple proyección de una imagen, es un cruce de nuestra existencia virtual y actual. Por un lado, estar presente en la distancia es existir como signo o modelo sintetizado, pues existir en virtualidad es existir de manera general y no particular (actual). Por otro, al reactualizarse, el sujeto agrega una nueva capa a un grueso *pastiche* de sí mismo.

Estas consideraciones transforman el acto comunicativo y la experiencia que recogemos de él, y así, trastocan las definiciones tradicionales de identidad y construcción del sujeto.

En conclusión, hemos señalado que los nuevos medios y sobre todo la red de internet, estructuran un nuevo modo de pensamiento. Más allá de las nuevas tareas que facilita la tecnología, lo importante es revisar el cambio que suscitan en nuestra sociedad y las relaciones que entablamos en ella. Recalcamos en la primera sección de este capítulo en los términos *interconectividad* e *interactividad*, dos principios que son la base de nuestro pensamiento 2.0 y que hablan de un entorno participativo y desjerarquizado. A la vez, estos conceptos sientan la base para una comunidad global sin unidad de tiempo ni espacio, en la cual cada usuario se convierte en un productor de contenido. Este punto resultará importante en los capítulos siguientes a la hora de contemplar la representación del usuario en internet y la producción de imágenes, que ya hemos establecido como la nueva moneda de intercambio en el capitalismo informacional. Revisamos los cambios en la estructura del capitalismo como detonantes para la creciente demanda por información y medios de comunicación, y encontramos en el signo la entidad más valiosa de nuestra época. Ello nos lleva a pensar que la comunicación se vuelve primordial –quien no comunica no existe- y nos lleva también a considerar la virtualidad como un concepto clave en nuestro análisis de internet. Lo virtual lo hemos entendido sobre todo como proceso de complejización de lo real, y como manera de referirnos a la cuestión general de algún problema y no a sus manifestaciones particulares. En relación a ello, considero necesario mantener presente a lo largo de los siguientes capítulos la idea de que lo real y lo virtual ya no existen como dicotomía, y de que lo virtual efectivamente *existe* y no es una versión disminuida de la realidad. Entender lo virtual como lo abierto, lo problemático y lo desterritorializado nos permite dejar de pensar en internet como un espacio subordinado al orden de la representación y nos permite pensar en la transformación de las definiciones tradicionales de sujeto, realidad y presencia. Lo virtual abre el espacio a la multiplicidad, y será en esa línea que a

continuación analizaremos más de cerca la construcción de la identidad y las relaciones con los demás.

1.3. LA PERSONA EN EL CIBERESPACIO: CONDUCIRSE EN EL NUEVO TERRITORIO

Al superarse la dicotomía real-virtual para entender nuestra relación con las tecnologías electrónicas, se vuelve quizás más adecuado hablar de “*mundo online*” y “*mundo offline*” o presencial, dejando de lado el grado de virtualidad o realidad y concentrándonos solamente en la mediación de las tecnologías digitales (Serrano-Puche 2012: 2). Sin embargo, el *mundo online* y el *mundo offline* no representan tampoco mundos paralelos, sino que dialogan entre ellos para construir el espacio de vida del individuo. En ese sentido, si bien el mundo online permite omitir los factores espacio-tiempo y la fisicalidad, y permite el nacimiento de nuevas relaciones que no podrían haber existido en otro contexto, muchos de los vínculos del espacio online se basan en vínculos ya existentes en la vida presencial. Ello quiere decir que no hemos de entender las redes sociales solamente como un espacio para creación de nuevas relaciones, sino también como un espacio que transforma las relaciones sociales preexistentes. Los nuevos procesos llevados a cabo en la web (creación de perfiles públicos y privados, publicación de noticias y fotografías, juegos interactivos con otros usuarios, etcétera) modifican la forma en que las personas se relacionan y comunican, incluso si sus relaciones preceden a las nuevas plataformas. Por otro lado, el establecimiento de nuevos vínculos a través de internet también puede dar pie a relaciones que se desarrollan en el espacio físico, como bien lo demuestra la aplicación de Tinder.

Además, la nueva tecnología 2.0 “socializa” actividades que antes no eran entendidas como sociales, y amplía las comunidades de intercambio en torno a diversos intereses. Citando a Cocktail Analysis, Serrano-Puche explica cómo la capa social se traslada a los espacios web, hasta el punto de que todo se convierta en social y definir las redes sociales se vuelva mucho más complejo

(Serrano-Puche 2012: 2). En internet, cualquier afición puede convertirse rápidamente en articulador de una nueva comunidad. Y es que en el nuevo paradigma comunicativo, la idea de red es central: el nuevo sistema 2.0 convierte toda actividad web en social, desde la búsqueda de información en Wikipedia hasta la visualización de una película. La nueva forma en que se articula internet convierte a las relaciones sociales, las comunidades y el intercambio con otros usuarios en las piedras angulares de todos los espacios web. Lo que ha logrado la web 2.0 es establecer nuevas dinámicas de intercambio y la apropiación de la tecnología como parte de la vida cotidiana, permitiendo así el surgimiento de un nuevo paradigma comunicativo, traducido sobre todo en las redes sociales. La web 2.0 y en especial las redes sociales están diseñadas para ser un espacio en el cual crear y mantener vínculos con los otros, para fomentar la sociabilidad. Por ello, son a la vez portales que dan un especial grado de importancia a la autorrepresentación. Así, para tener una mirada mucho más profunda de los nuevos procesos humanos en la era digital, en este sub-capítulo ahondaremos en los nuevos conceptos de identidad y representación del yo en la web.

1.3.1. Transformaciones en el concepto de identidad: de lo único a lo múltiple

Tradicionalmente, la identidad era concebida como lo que define y limita a un individuo como una entidad estable e irrepetible que ocupa un espacio específico dentro de un entorno social determinado (Carrillo 2004: 36-37). Sin embargo, hoy los nuevos aportes de la tecnología han generado una mutación del concepto que haría necesaria una renovación de la definición tradicional. Dentro de esta línea, Serrano-Puche propone una relectura del modelo dramático de Erving Goffman para explorar la creación y manifestación de la identidad en el contexto digital. De acuerdo a esta perspectiva, la identidad nace de la interacción con los otros y los diferentes roles que el individuo adopta frente a ellos. “La interacción no es solo, por tanto, un «descubrimiento del otro», una comunicación con otro distinto de uno mismo, sino también un

proceso en el que el sujeto adquiere capacidad reflexiva para verse a sí mismo y para dar sentido a la realidad social que le rodea” (Rizo García en Serrano-Puche 2012: 3).

Según la teoría de Goffman, las interacciones serían como las *representaciones teatrales* en las cuales los actores se colocan una máscara que les permita desempeñar su rol en un medio específico con la intención de controlar las impresiones que generan en su público. De la misma manera, en las redes sociales el individuo puede elegir una máscara que se ajuste al medio y al contexto de la interacción y así controlar la impresión que desea causar en los demás. Sin embargo, solo una parte de esa impresión en el otro puede ser controlada, y es a través de las expresiones que el individuo *da*, pero queda otro tipo de expresión (la que *emana* de él) que no depende de información ofrecida al público conscientemente, sino que comprende un amplio rango de acciones que los otros comprenden como si hubiesen sido realizadas por razones ajenas a la información transmitida en esta forma, y ocurre involuntariamente (Serrano-Puche 2012: 4-5). Estos tipos de expresión se manifiestan en el espacio virtual por un lado en el perfil que el individuo crea para sí mismo, y por el otro, en las acciones que realiza con ese perfil, como compartir videos, enlaces, actualizar su estado, comentar en los perfiles de los demás o mostrar fotografías. El perfil puede considerarse como una expresión controlada que el individuo ofrece a los otros, y todas las acciones que realiza con él como una expresión que emana de él y que es interpretada por los otros de maneras variadas. En el caso del individuo, la presentación del yo adquiere un tinte calculador que con frecuencia refleja “una tensión latente entre la imagen real y una imagen idealizada del yo” (Manago *et al.* en Serrano-Puche 2012: 6). Esta construcción de la subjetividad es alter-dirigida, y adquiere un tono de discurso publicitario. La propia identidad se convierte así en una obra que debe ser perfeccionada de acuerdo a la respuesta de los otros, y que puede mutar fácilmente con el objetivo de satisfacerlos.¹⁴ Así, esta deberá inscribirse mediante la ficcionalización de recursos mediáticos para ser percibida como

¹⁴ Baudrillard señala cómo la sociedad de consumo convierte al individuo en un modelo prefabricado y personalizado que se reduce a un signo, a una *refracción de rasgos colectivos*. Así, el individuo se consume a sí mismo como signo, como ideal (Baudrillard 2009: 101-105).

legítimamente real. De acuerdo a Dipaola, se diluyen así las fronteras entre realidad y ficción, pues el anonimato y la incapacidad de verificar la veracidad de los hechos hacen dudar de ellos, pero es la utilización de la narración en primera persona lo que hace que puedan legitimarse (Ogando 2012:5). Con respecto a la dilución de las fronteras de lo real y lo ficticio, Paula Sibilia sostiene que es el flujo de información lo que ha generado una necesidad por consumir la vida “tal y como es”. De hecho, la espectacularización de la realidad y la identidad tiene que ver con una pérdida de valor de lo ficticio, que se ahoga dentro del gran flujo de datos de la web. Es entonces el lenguaje codificado lo que permite ficcionalizar la vida para, paradójicamente, convertirla en *más real* (Sibilia 2008:252).

Ahora, si consideramos que la identidad construida en la web es un tira y afloje constante entre la imagen real y la idealizada del yo,¹⁵ es porque ello tiene que ver con las expectativas que el individuo supone los otros tienen con respecto a su perfil. Y es que el perfil es hoy en el mundo cibernético la nueva moneda de intercambio en el mercado de las relaciones. Tal como señala Eva Illouz, internet erige los espacios relacionales como un mercado abierto de competencia (por ejemplo en el caso de los portales de citas en los cuales se busca “el mejor candidato” o en el caso de Facebook y los *likes* que dotan de una escala de valor a todo contenido subido al portal) en el cual las personas utilizan “convenciones establecidas de lo que es una persona deseable y se las aplican a sí mismas” (Illouz 2007: 177) con el objetivo de posicionarse mejor en este mercado. Ello conlleva a que el medio (en este caso, el portal en el cual se crea un perfil) condicione la identidad que será construida en ese espacio, generando contradictoriamente que los perfiles se estandaricen según la naturaleza de la página. Los usuarios tienden a presentar los rasgos de su personalidad que creen serán bien recibidos, e intentarán ocultar los negativos. De acuerdo a eso, cada perfil que un individuo se cree en una página distinta, adoptará un matiz diferente según el repertorio de herramientas que ofrezca el sitio y según las expectativas que el individuo crea que el público que visita la

¹⁵ O, como mencionamos antes, entre la versión virtual y general del yo, y sus múltiples actualizaciones.

página posee con respecto a su perfil. Bajo esta luz, un individuo puede ser extrovertido y divertido en Facebook, pero crítico y cínico en Twitter. Y es que como bien cita Ogando el pensamiento de Jerome Bruner “no existe un “yo” anterior al lenguaje esperando ser descrito por él. Por el contrario, “*construimos y reconstruimos el yo continuamente, según lo requieran las situaciones en que nos encontramos*” (Ogando 2012: 8) y lo hacemos a través del lenguaje y el código que se nos ofrece.

Lo que esto genera es el surgimiento de una identidad múltiple y fluida que se contrapone a las ideas tradicionales sobre el yo unitario. Al respecto de ello, surge un término que ilustra apropiadamente la nueva forma de entender la identidad y es el concepto de la identidad mosaico.

La identidad mosaico describe una construcción que resulta de una combinación de contenidos propios con contenidos de la industria y la cultura popular (Serrano-Puche 2012: 6), a la vez que una mezcla de varios personajes electrónicos que, combinados, forman una nueva forma de yo fluido. Según Turkle, esto permite la aceptación de más formas de ser (pues es más difícil reconocer la desviación de la norma cuando no existe una única forma válida de existencia) y del despliegue de personajes inconsistentes y hasta contradictorios, reconfigurando la noción tradicional de la identidad (Ogando 2012:4). Sin embargo, aunque a veces esta nueva licencia para existir ofrece alivio al individuo en tanto permite más espacio al autodescubrimiento y la exploración, puede generar ansiedad si este se experimenta a sí mismo como fragmentado, y puede llevarlo a necesitar de la confirmación de los otros para aceptarse a sí mismo. “Se puede decir así que la identidad se proyecta contemporáneamente como pura virtualidad, como apertura y receptividad ante el cambio, siendo siempre susceptible de ser puesta al día, de ser otra para ser cada vez ella misma” (Carrillo 2004: 37). La construcción de la identidad se entiende así también como una especie de proyecto de vida (Castells 2011: 34) que cobra un valor en sí mismo, y que genera que los usuarios de internet otorguen gran importancia a la construcción de sus alter-egos digitales, y al éxito y atención que estos consigan de parte de los demás.

Así, descubrimos que la construcción del yo es de suma importancia en internet, es el mayor proyecto virtual llevado a cabo por el usuario. Sin embargo, este yo no corresponde más a la noción tradicional. En internet, el concepto de identidad tradicional es reemplazado por el de la identidad mosaico. La identidad no es más unitaria, rígida (independiente de agentes externos) ni corresponde a un yo cartesiano que preexiste a todo intercambio, sino que es múltiple, dependiente del contexto (y la plataforma donde se construya) y mutable según el feedback de otros usuarios. En la web, la identidad tiene mucho que ver con el *performance* y según la aprobación que reciba de otros.

Sin embargo, hemos señalado que estos aspectos no son necesariamente negativos, pues permiten el autodescubrimiento y la desviación de la norma, aunque sí convierten al individuo en sumamente dependiente del ideal de sí mismo que maneja y de la mirada del otro.

La tendencia a ficcionalizar la vida y utilizar medios espectaculares para presentar la cotidianidad nos habla además de una necesidad de signos para consumir la vida *tal y como es*. Nuevamente, el lenguaje codificado y *lo que se ve* se presentan como herramientas importantes en la comunicación y el signo se coloca al centro de nuestro sistema de pensamiento. En este contexto, convertirse en signo es el paradigma central.

1.3.2. Ser imagen: la nueva moneda en los intercambios digitales

La necesidad de existir como signo se convierte en la razón por la cual la necesidad de confesión y de exposición parece crecer en los usuarios de las redes sociales. Ahí, los individuos sienten la urgencia de exponer su intimidad e incluso de ficcionalizar y estetizar su vida con el propósito de parecer más reales y de poner en valor la propia experiencia de vida al hacerla más atractiva para el resto (Sibilia 2008: 221-233). Sin embargo, para ello y al “haberse desvanecido la noción de identidad, que ya no puede mantener la ilusión de ser fija y estable”, el yo para “fortalecerse y constatar su existencia debe, a

cualquier precio, hacerse *visible*” (Sibiia 2008: 252).¹⁶ He ahí cómo, al hablar de identidad cibernética hoy, es indispensable hablar de visibilidad y de las herramientas necesarias para conseguirla. Me refiero aquí a los nuevos signos por excelencia: las imágenes. Si consideramos, como establecimos anteriormente, que la comunicación descansa en la virtualidad y en un universo de signos, y que hoy *comunicarse es existir*, habría que observar de cerca los nuevos signos de mayor circulación en el espacio cibernético.

La imagen es hoy la nueva moneda de intercambio en internet, está presente en perfiles, publicaciones, memes, noticias, etc. De hecho, el éxito de cualquier publicación hoy depende en gran medida de la imagen que la acompaña: los sujetos perciben que una publicación que solo contiene texto no resulta tan atractiva como una expresada a través de la imagen. Al respecto, la imagen ya no puede ser considerada solamente como una representación de la realidad o como un documento de verdad, sino que debe ser entendida como un elemento que construye realidad y existe de manera autónoma.¹⁷

Esta es el punto de partida de Joan Fontcuberta para su análisis del estado de las imágenes hoy: al contrario de los que sostienen que la imagen fotográfica es un documento de verdad, él señala su naturaleza constructiva, y se sorprende ante la necesidad de acogerla con credulidad aun a sabiendas de que haya sido casi con seguridad intervenida por manos humanas (Fontcuberta 2010: 10). Este abandono de su cualidad de documento resulta aún más evidente en el contexto de la imagen digital, que ha cesado de ocupar un espacio físico y se inscribe en la pantalla sin necesidad de un soporte material: la fotografía digital es entonces una imagen desterritorializada, sin lugar ni origen, que divaga por las redes sin un destino fijo y cuya manipulación no deja necesariamente

¹⁶Baudrillard lo traduce de la siguiente manera: si la imagen funciona como memoria o como código de lectura del mundo, progresivamente solo existirá aquello que puede ser leído. Aquí, ya no importa la verdad ni la historia, solo cómo el signo se introduce dentro de un sistema coherente de lectura (2009: 147).

¹⁷ Esto es señalado también por Downes, que explica cómo la fotografía ha sido ampliamente discutida en términos de si guarda o no correspondencia con la realidad. La fotografía constantemente ha reclamado su relación objetiva a la realidad, argumentando que la naturaleza automática del aparato fotográfico convierte a la fotografía en una imagen que adopta la perspectiva del espectador distante. Sin embargo, y por ese mismo motivo, la imagen ha sido también contemplada como un “pálido reflejo de la realidad”. Así, tradicionalmente, las fotografías han sido tomadas en cuenta solo en su dimensión de registro (Downes 2005: 58-61).

rastros visibles. Como afirma el autor, “la foto digital siempre está retocada o procesada, pues depende de un programa de tratamiento de imagen para visualizarse” (Fontcuberta 2010: 13).

La digitalización funciona reduciendo las imágenes a sus elementos mínimos, los *píxeles*. Esto significa que toda imagen digital puede ser matemáticamente alterada, lo que desdibuja la relación del aparato fotográfico con respecto a la fotografía. De hecho, este ya no es ni siquiera necesario para la elaboración de la imagen. Así, esta pierde su cualidad de índice (que funciona como prueba objetiva de una realidad) y se convierte en un ícono puro (el ícono funciona en la medida que comparte cualidades con el objeto retratado), lo que significa que la imagen refiere ahora a un referente que no existe necesariamente o que escapa a nuestra percepción. Cuando consideramos a la fotografía como documento de verdad y simple prueba de registro que afirma la existencia de lo fotografiado, esta es indicativa. Sin embargo, cuando entra en juego la posibilidad de alterar o crear la imagen digital desde cero, esta puede apuntar hacia un referente que no existe. Indistinguible de una fotografía “real”, la imagen digital artificialmente compuesta hace creer al espectador que está enfrentándose a un documento de verdad, cuando en realidad lo que sucede es que lo que observa es simplemente una imagen icónica que guarda similitud con lo que está siendo retratado (o lo que él cree que está siendo retratado), pero que no necesariamente es una prueba de su existencia. La imagen digital es opaca aunque a veces sugiera lo contrario (Downes 2005: 61).

Así, la imagen digital empieza a existir de manera autónoma frente a la realidad, convirtiéndose en un agente que construye nuevas subjetividades y discursos, y fundiendo el acontecimiento y el registro. Esta se convierte en un acto de autoafirmación y en una extensión de la vivencia que articula un nuevo sistema de comunicación: es intercambiada, transformada, compartida y almacenada. La separación entre lo representado y la representación se vuelve permeable y la imagen pasa a habitar la realidad. Imagen y mundo se convierten en versiones distintas de lo mismo, y entender la realidad sin entender sus formas de representación no resulta ya posible (Steyerl 2015:

18). Como señala Fontcuberta “soy fotografiado, luego existo” (2010:17), casi como si fuera la imagen la que dota de realidad al objeto fotografiado, como si la posibilidad de ser captado por la lente fuera lo único que nos confirmara que verdaderamente existimos. Somos en tanto habitamos el horizonte sensorial de los demás. Esto abre una nueva manera de ser en el mundo que sugiere que es la visibilidad la que nos dota de existencia. Con ello, y aceptando que la imagen no es necesariamente copia de lo real, se trastocan nuestras ideas del espacio y del tiempo, de identidad y memoria. Es bajo la disolución del principio de realidad que nos es imperativo preguntarnos acerca de nuestra nueva manera de existir: si ya no hay necesidad o expectativa de que la realidad avale la representación (como más o menos verdadera), entonces toda manera de existir visualmente se vuelve igual de relevante y toda representación igual de verdadera. El individuo vive así un proceso de “descentralización”, en el cual su presencia bajo distintas formas (avatares, perfiles, usuarios) y en distintas plataformas virtuales adquiere el mismo peso. Bajo esta premisa, la realidad física sería solo “una ventana más” de la existencia (Fontcuberta 2010: 101), y la imagen, su única constancia.

En gran medida, en el ámbito digital *somos imagen* sin importar si esa imagen corresponde o no con la realidad física: en ese espacio, existimos como el flujo de imágenes que proyectamos al resto, y es en torno a esta flujo que se construye nuestra identidad cibernética. Pero, aunque pueda pensarse que en el espacio virtual el individuo puede descorporizarse y liberarse de las limitaciones de las interacciones corporales al textualizar su subjetividad en su perfil, ahí la apariencia física adquiere una “importancia nueva y casi aguda en la foto que suele agregarse al perfil” (Illouz 2007:174).

Ahora bien, existir como imagen implica preguntarse bajo qué condiciones existo. Hito Steyerl afirma que existe una jerarquía digital que establece qué imágenes son dignas de ocupar un espacio en nuestro horizonte sensible y cuáles deben ser marginadas. Según esta idea, existirían imágenes “pobres” que pueden ser entendidas como el lumpenproletariado digital. Se refiere a imágenes en baja resolución que son marginadas debido a que no se les asigna

ningún valor en la sociedad de clases de las imágenes, su condición degradada evidencia su dislocación producto de su circulación: han perdido materia a cambio de ganar velocidad. Estas imágenes desmaterializadas y su condición de parias son importantes en tanto evidencian las tensiones que hacen posible su circulación: si bien operan contra el fetichismo de la alta resolución, se ven a la vez integradas en un capitalismo de la información que privilegia la velocidad frente al contenido. (Steyerl 2012:38-48)

Esta reflexión resulta importante a la hora de entender la posición que ocupan las imágenes en el espacio virtual y su condición de moneda de cambio, pero también permite extender la reflexión hacia los intercambios humanos en las redes (de los cuales las imágenes son parte importante), que de una u otra manera operan bajo la misma premisa: velocidad y eficacia antes de complejidad y contenido. La jerarquía señalada por Steyerl evidencia un orden no necesariamente evidente en el funcionamiento de la web, que actúa sobre transacciones informáticas y económicas (pensemos en la propaganda) pero también se desplaza a nuestras relaciones personales.

Ahora, concerniente a la representación, Steyerl no se muestra tan optimista y la considera más bien una amenaza. Utilizando el ejemplo de las imágenes spam que circulan por la web sin ser detectadas y que nos ofrecen productos prodigiosos, embellecimientos corporales, diplomas académicos, etc., y que nos presentan imágenes con sujetos perfectos y casi inhumanos, Steyerl habla de cómo la realidad ha huido de la representación. Para ella, “la imagen que de la humanidad da el spam [...] no tiene nada que ver con la humanidad misma. Por el contrario, es un retrato cabal de lo que la humanidad en realidad no es. Es su imagen en negativo” (Steyerl 2012: 170). Para ella, esto no tiene que ver solamente con que las imágenes estén destinadas a vendernos un ideal, sino también con el hecho de que la representación mediática resulta peligrosa porque es una muestra de poder. Ser representado es permitir que ese otro hable por nosotros, hasta el punto de poder humillarnos, modificarnos, vigilarnos y exponernos. Las fotografías podrían así convertirnos en “víctimas, en celebridades o en ambas cosas” y acabar “representándonos hasta hacernos pedazos” (Steyerl 2012: 174). Esta sería la razón por la cual los individuos

estén cada día más involucrados en su propia representación, en la producción de imágenes. Viendo la relación trastocada entre representación-mundo, el pueblo habría tomado el asunto por sus manos y producido sus propias representaciones lejos de cualquier ideología. Así, el acto de producir la propia imagen sería un acto de rebelión y autonomía frente a la dictadura de la representación.

Así, el “soy fotografiado, luego existo” de Fontcuberta iría acompañado de un deseo de autoafirmación, y de reclamo del propio espacio en el contexto virtual. Hacerse visible como singularidad sería evidenciar la huida de la realidad de la representación impuesta hacia espacios auto-producidos en los cuales el individuo se desenvuelve como nueva existencia autónoma que decide cómo mostrarse.

Cabría preguntarse nada más qué ocurre cuándo la cámara del iPhone del individuo no es solo herramienta de representación sino de desaparición. (Steyerl 2012: 176). ¿Cuántos selfies se necesitaría para representarnos hasta hacernos pedazos? Si seguimos la reflexión de Steyerl hasta el final, sería posible pensar que terminaremos por huir incluso de las representaciones que hacemos de nosotros mismos. Estas se convertirían en negativos que esconden nuestra existencia a base de nuestra propia hipervisibilización. Sería, como afirma Fontcuberta, una ceguera por saturación (Fontcuberta 2010: 52).

1.3.3. Extimidad: nuevas dinámicas de la intimidad

Esta saturación del medio resulta una característica importante de los intercambios que ocurren en internet, y sobre todo, en las redes sociales y cualquier tipo de blog. Día a día, los usuarios comparten información acerca de su rutina diaria, sus contactos, sus actividades y sus estados de ánimo. Las nuevas plataformas para compartir información adquieren un tinte de diario íntimo y los comentarios, un carácter de confesión (Sibilia 2008:33). Dentro de estas nuevas dinámicas, y en relación a los nuevos roles de la imagen digital, resulta necesario examinar de cerca el nuevo estatuto de la intimidad y la

identidad en el contexto virtual. Como ya mencionaban Fontcuberta y Steyerl, la identidad cobra una nueva dimensión en relación a la representación y a su visibilidad. La idea de que la existencia se consolida en tanto se hace visible es compartida también por Paula Sibilia, quien recalca el nuevo carácter íntimo de las plataformas virtuales, que residiría en “exponer la propia intimidad en las vitrinas globales de la red” (Sibilia 2008: 16). En los medios virtuales, el productor se convertiría entonces también en el principal protagonista del contenido y su pantalla, en una ventana siempre abierta y conectada con miles de personas en la red en tiempo real que permitiría dar cuenta de cada detalle de su vida privada. Esta nueva vitrina de intimidades tendría no solo una estrecha relación con el deseo de comunicación del sujeto, sino con la moderna obsesión por la vida privada, la vida “tal como es”. Esta obsesión por lo real sería resultado de una sed de veracidad en el medio de una sociedad del espectáculo en que las fronteras de lo real y lo ficticio se han desvanecido. Sin delimitaciones visibles, y ahogado bajo un poderoso flujo de información, lo ficticio pierde valor frente a lo real (Sibilia 2008: 251). La obsesión por conocer la vida de celebridades y autores con lujo de detalles (incluso mejor que su obra o para justamente “entenderla mejor”) revelarían una necesidad de rellenar con informaciones reales un vacío acertadamente señalado por Sibilia como una “mudez intolerable” (2008:226), que se traslada a la vida del ciudadano común interesado en investigar los perfiles de sus contactos en Facebook. Y para ser percibida como plenamente real, la realidad deberá intensificarse y ficcionalizarse con recursos mediáticos. Esa frágil realidad amenazada y volatilizada necesitará adquirir consistencia para saberse real. Acosado por la idea de ser obsoleto frente a un flujo incesante de información, una realidad espectacularizada y una identidad que ya no es fija ni estable, el propio yo necesitará hacerse visible para constatar su existencia. Y para ello, hará uso del lenguaje codificado de los medios, que le permitirá ficcionalizar la “desrealizada vida cotidiana” (Sibilia 2008:252).

Sin embargo, no es posible afirmar simplemente que lo privado hoy se torna público. La relación entre ambos espacios sería mucho más compleja y tendría que ver con la manera en que el concepto de intimidad es concebido. En primer

lugar, según afirma Sibilia, la intimidad pierde valor al dejar de definirse en oposición al espacio que debería ser su contrario: el no-íntimo. Abandonada la esfera pública gracias al repliegue hacia lo privado e individual, lo tradicionalmente entendido como íntimo deja de ser definible (2008: 87). Más bien, en el espacio virtual, lo íntimo sería entendido como datos financieros y comerciales, y la invasión de la privacidad como cualquier acto que afecte este ámbito, mientras que la evasión de la privacidad en otros aspectos sería vista como una estrategia válida para no pasar desapercibido. A su vez, Sibilia entiende la voluntad de confesión como una evidencia de la violencia ejercida por un mecanismo de control interesado en el *hacer hablar* foucaultiano, que permite al individuo emanciparse del peso del secreto al mismo tiempo que sacia los dispositivos que *desean saber*, evitando así la invasión de la privacidad mediante la visibilización voluntaria. (2008:89-92)

En todo caso, la publicación de la intimidad en internet tendría que ver con la relación con el otro, con hacerse visible ante los ojos ajenos y autoafirmarse gracias a su mirada. En un mundo construido en base a la interconectividad y el intercambio, ni siquiera la existencia podrá evadir la necesidad de conexión con otros usuarios: se existe en tanto se es visto. Los otros usuarios confirmarán que existo y darán fe de ello a través de sus intercambios conmigo. Basta pensar en lo sospechoso que resulta un perfil de Facebook con tan solo 5 amigos: “¿por qué tan pocos amigos?” nos preguntamos, “seguro que esta persona no existe”.

En conclusión, existir en las redes sociales es existir como signo visible. Para ello, el usuario deberá alimentar su perfil constantemente con información y fotografías que den cuenta de su día a día, sus amistades y sus emociones. Sin embargo, la disolución de las fronteras entre lo ficticio y lo real gracias a nuestra sociedad del espectáculo hacen necesario que la realidad sea intensificada a través de recursos mediáticos que la hagan más llamativa y por ende, más visible. Aquí, el usuario se convierte en protagonista de su propio *reality show*, y el que tenga la vida más espectacular, saldrá mejor en el *ranking*.

1.3.4. La foto de perfil: identidad, cuerpo y presentación ante el otro.

La foto de perfil es uno de los elementos más importantes en la construcción de identidad contemporánea. Ella encarna una identidad primaria que enmarca al resto de información en torno al sujeto, y representa la primera carta de presentación en el espacio virtual. Esto se hace más evidente en aplicaciones como Tinder, cuyos usuarios no pueden ver más que la foto de perfil y un par de datos de los demás, y es solo si estos datos son de agrado mutuo (expresado a través de un *like*) que la ventana de diálogo se abre. Así, “la foto de perfil es una foto especial. Actúa como una “etiqueta facial”. Mediante signos de color, escala, perspectiva o foco construye determinados roles y, por lo tanto, una determinada identidad que denominamos “etiqueta social.” (Diez y Romer en Ogando 2012: 25). No se trata entonces solamente del atractivo físico del individuo, sino que la imagen encarna un punto de encuentro de signos que deben ser decodificados para brindar más información acerca del usuario. La imagen es transportadora de información que excede el mero documento de la realidad: esta construye a la vez un individuo que se sitúa frente a su contexto a través de la fotografía. Según Castañares, esto tiene que ver con que el cuerpo es un “medio privilegiado para la representación del mundo interior del sujeto, en particular de los afectos, un elemento fundamental de la identidad moderna” (Serrano-Puche 2012: 7). De hecho, profundizando en la noción lacaniana de “pantalla”, Carrillo explica que la imagen del cuerpo es primordial para la identificación del sujeto en tanto es una construcción imaginaria siempre en proceso. De acuerdo a esta noción, los sujetos modelarían su identidad corpórea según su identificación con una imagen culturalmente codificada que está producida para ser objeto de la mirada del Otro. Así, el cuerpo pasaría a ser siempre una entidad virtual, un signo. Y considerando que nuestra época es la época de los signos, el cuerpo -signo por antonomasia- pasaría a ser el protagonista de la cultura virtual. Ahí, el cuerpo es entrenado para ser más flexible y funcional en distintos contextos comunicacionales, para ser todas las corporeidades potenciales con el fin de destapar la propia identidad (Carrillo 2004: 40-41).

De esta forma, el usuario de internet no solo deber aprender a hacer un movimiento de introspección que le permita textualizar su subjetividad, sino que este debe volverse igual de hábil para producir material fotográfico que lo presente ante el mundo como él desea ser visto. En internet, los individuos se convierten en productores y lectores de imágenes capacitados, y la identidad pierde solidez al descansar en un elemento abierto a distintas interpretaciones como lo es la imagen (en contraposición al texto). Esto no quiere decir, obviamente, que el texto no esté abierto a interpretación ni que resulte claro y evidente. Sin embargo, el texto, a diferencia de la imagen, proporciona un sistema más rígido y estable, pues su finalidad es comunicativa. El sistema de la lengua tiene una estructura mucho más sólida, con reglas de gramática y sintaxis que ofrecen las pautas para la creación lingüística. La imagen, sin embargo, carece de una estructura tan definida como esta. Su finalidad es mostrar, no necesariamente comunicar. Los elementos de la imagen pueden dirigir su lectura, pero no cerrarla, pues responden a un sistema más orgánico y ambiguo. Por ello, al descansar en la imagen, la identidad se muestra de forma oscura, y el individuo tiene mayor libertad de juego a la hora de representarse. Aquí, la identidad puede convertirse en un collage de múltiples referencias culturales y propias abierto a la interpretación, libre de ser reinventado en cualquier momento.

En el ciberespacio, la creación de imágenes y personalidades dota al cuerpo de un rol complejo, pues este se multiplica para generar una diversidad de máscaras o pieles, lo que Lévy reconoce como *simulacros*. El cuerpo, al ser virtualizado, genera un cuerpo más general, receptor de un hipercuerpo híbrido, colectivo y globalizado construido en base a signos que lo identifican como tal (1999: 29). En internet, el cuerpo se siente único (en la medida que todos tenemos la sensación de poder personalizar nuestros perfiles y controlar nuestras propias representaciones), pero este es el resultado de un ideal prefabricado a través de signos comunes disponibles. Se reinventa a través de múltiples manifestaciones según el medio en el que se desarrolla. Así, el cuerpo adquiere una importancia vital como carta de presentación, pero al mismo tiempo es vaciado de todo detalle particular y blando que lo identifican

como singularidad, para transformarlo en un signo identificable y sumamente higiénico. Bajo este proceso, el cuerpo sufriría una desaparición real, y una resurrección a modo de caricatura, dinámica que, según señala Baudrillard, se manifiesta en todos las características que dan forma a la sociedad del consumo. Hoy, más que antes, “se magnifica el cuerpo precisamente cuando sus posibilidades reales se atrofian y cuando está más acorralado por el sistema de control” (Baudrillard 2009: 114).

Es por ello quizás que observamos una creciente visión utópica e idealizada en torno a un proceso de separación del cuerpo y la mente. El programa informático, liberado de toda necesidad de manifestarse de manera física, sería la mente sin necesidad del cuerpo. En ese sentido, el cuerpo perdería importancia en el proceso de creación de realidad, y su ausencia daría una oportunidad a la experiencia “pura” (no mediada por el cuerpo) del mundo. Ello significaría experimentar el mundo solamente a través de las imágenes, la información y el lenguaje, sin que estos se “contaminen” con factores sensibles. Esto es, en muchos sentidos, la materialización del sueño platónico y de mucha de la filosofía clásica: aquí, los sentidos ya no pueden engañarnos, y las apariencias ya no se hacen pasar por verdades, pues en internet, la información está en estado puro. A su vez, liberada de las ataduras del tiempo y el espacio, las imágenes y la información no se ven degradadas por agentes externos. Por supuesto, esta noción representa más un deseo que una realidad, ya que en internet percibimos la realidad a través de la vista y la información puede manipularse y degradarse como en cualquier otro contexto, y la multiplicidad misma del ciberespacio contradice directamente la idea de una verdad única e inmutable. Sin embargo, la utopía de la liberación del cuerpo persiste. Por fin, el cuerpo no nos impide visitar parajes lejanos, vivir en varios espacios a la vez o poder manejar las armas como cualquier espadachín experimentado. En internet, nuestro cuerpo no limita quiénes podemos ser.

Además, la máquina, incapaz de tomar partido, emitir opinión o dejar que los sentimientos obstaculicen su observación y análisis de la realidad, se convierte en un ideal. Esto significa una fuerte transformación en nuestra noción de lo humano. De hecho, si consideramos el cuerpo como el mayor productor de

signos, eliminarlo de la ecuación significaría en cierta medida un proceso de deshumanización. Los límites entre humano y máquina se disuelven. Al mismo tiempo, pensar en una existencia separada del cuerpo como la que obtenemos a través de la pantalla significa asumir la visión y lo visual como algo separable del resto del cuerpo. La percepción en estos espacios estaría en gran parte limitada a la vista, convirtiendo al mundo en un espectáculo para un observador indiferente y distante.¹⁸ La percepción puede ser entendida en sí misma como una habilidad del cuerpo que nos permite navegar por un entorno y que precede a cualquier orden conceptual de las cosas. Es a través de este proceso que el mundo empieza a cobrar sentido y que nos posicionamos y orientamos en el espacio. Reducir entonces la percepción a la vista podría transformar nuestra orientación en una experiencia parcial (sin participación de los otros sentidos) o indiferente y apática, en la cual no se experimenta una cercanía al mundo, sino solo una desapasionada distancia (Downes 2005: 57).

Esta distancia hacia el mundo, y especialmente hacia el otro, serán el tema central de nuestro próximo capítulo. El deseo de poder separarse del cuerpo – imperfecto, complejo, sofocante- influye en la manera en que los individuos se presentan y relacionan con otros a través de la web. Absueltos de esa carga carnal, algunos experimentan por fin la ansiada libertad para mostrarse de manera “auténtica” en el ciberespacio. Sin embargo, resulta contradictorio que al mismo tiempo, el cuerpo ocupe un lugar central a la hora de autorrepresentarse en las redes sociales.

En este sub-capítulo, hablamos de cómo el cuerpo –históricamente el signo por antonomasia- mantiene su importancia en la era digital, especialmente a través de la foto de perfil. Pero también señalamos cómo ese cuerpo particular (razón por la cual es normalmente el lienzo preferido para representarse en público) se convierte en algo general gracias a las plataformas web y sus códigos preestablecidos. En cada red social, la plataforma misma condiciona el código de representación que será usado, y que a su vez también se ve influido por los

¹⁸ Harun Farocki hace un interesante comentario acerca de nuestra relación con el mundo a través de la vista y cómo esto supone un distanciamiento emocional de la historia y los conflictos humanos en su documental *Imágenes del mundo y epitafios de guerra* de 1988.

círculos sociales del individuo: al contrario de lo que podamos pensar, ni en el ciberespacio el cuerpo puede liberarse de los códigos a los que está sujeta su representación. A lo mucho, puede expandir sus límites o cambiarlos por otros que no correspondan a su realidad física (por ejemplo, al unirse a comunidades digitales a las cuales no pertenece en el espacio físico), pero la representación del cuerpo tiene a estandarizarse incluso aquí. Ello explica el por qué encontramos imágenes de perfil similares en cada red social, y por qué a veces alguna fotografía parece “adecuada para Tinder pero no para Facebook”: es porque esta imagen existe como signo, y como tal, debe introducirse en el código que se maneja en cada espacio. Las imágenes se asemejan porque deben poder ser descifradas y funcionar como elementos de sentido, y también porque, como mencionamos antes, la representación en la web está dirigida por los ideales a los que aspira el individuo. El sujeto existe si es visible, y muchas veces construirá su imagen según lo que piensa que los otros desean ver, de ahí la noción extendida de que en Facebook todos sean exitosos y guapos. A su vez, en relación a la representación, mencionamos también que la imagen deja de ser un documento de verdad para pasar a ser un elemento constructor de la realidad. Ello se debe en gran parte a que la imagen digital está construida a partir de píxeles, y por ende no depende de un aparato fotográfico. Esta cualidad de la imagen como constructora de sentido es especialmente relevante en un mundo que va a hacer de la vista el sentido principal para percibir la realidad. Con respecto a la imagen digital, hablamos de la desterritorialización y de cómo la imagen no está sujeta a límites de tiempo ni espacio y que existe en el ciberespacio de manera simultánea en muchas partes. De ahí también que en internet podamos burlar los límites físicos que nos impone el cuerpo y existir al mismo tiempo en distintas plataformas. Ello trastoca el concepto tradicional de identidad única y la reemplaza por una identidad mosaico, múltiple, que depende de la plataforma en la que se encuentra. En internet, el sujeto puede ser alguien distinto en cada plataforma social, y puede determinar la manera en que desea ser representado. Como mencionamos anteriormente, ello significa un empoderamiento: ya no será representado por otros (y la violencia que esto puede implicar), sino que podrá tomar ese asunto por sus manos. Sin embargo,

la construcción del yo en el ciberespacio no es un proceso completamente libre de imposiciones externas, sino que depende en buena medida de la percepción de los otros. Explicamos que, en las redes sociales, el sujeto se convierte en el protagonista de su propio *reality show*, y por ello mismo, para confirmar su existencia –recordemos que en el ciberespacio, hacerse visible *es* existir– deberá convertirse en un perfil agradable al público. Por ello, el individuo construirá y transformará su perfil –su identidad digital– de acuerdo al *feedback* que reciba de los demás.

Todas estas transformaciones (la percepción e importancia del cuerpo, la existencia a través de la imagen, la construcción de una identidad múltiple, y la importancia del signo) modifican la relación del sujeto con el otro. En el siguiente capítulo, exploraremos cómo la tecnología y las nuevas plataformas sociales modifican los vínculos afectivos y nuestra manera de interactuar con el mundo.

1.4. EL OTRO AL ALCANCE

Hemos recalcado que el advenimiento de internet y sobre todo, de la nueva Web 2.0 ha significado una revolución en las comunicaciones. El fácil acceso a la información, la posibilidad de conectarse con otros a la distancia y la rapidez con la que podemos intercambiar mensajes son ahora tareas que podemos llevar a cabo donde sea y cuando sea desde la comodidad de un dispositivo móvil. Basta el acceso a una pantalla conectada para enterarnos de las vacaciones que nuestro vecino *está teniendo en este momento*, para encontrar una nueva pareja, para felicitar a nuestro hermano por algún logro que haya tenido en un nuevo trabajo, para reconocer a esa chica que vimos el fin de semana pasado en una fiesta, o para cualquier tipo de tarea que implique contactarnos con otro.

Con el nacimiento de esta nueva tecnología, presenciamos a su vez una transformación en nuestra forma de presentarnos ante los demás. Día a día,

posteamos nuestros *selfies*, informamos a los otros de lo que hemos comido y dónde hemos estado, compartimos vídeos y artículos y comentamos en el contenido que los demás nos muestran. Queremos ser partícipes de la vida de los otros y que ellos lo sean de la nuestra: queremos mirar, mirarnos, mirar al otro. Incluso con las nuevas legislaciones sobre el acceso del Estado a nuestros datos privados muchos argumentan que no tienen de qué preocuparse porque *no tienen nada que esconder*. Los límites entre lo público y lo privado se desvanecen.

En vista de estas nuevas transformaciones tecnológicas y de nuestra nueva cultura del *sharing* es necesario preguntarse cómo modifican los nuevos medios virtuales nuestra relación con los otros.

1.4.1. El encuentro con el otro

Hemos revisado cómo los espacios inmersivos en el ciberespacio propician y tejen un universal a través del contacto: se crea una comunidad global que existe gracias a la nueva facilidad para mantenernos comunicados y gracias a que podemos compartir la experiencia de un espacio que se actualiza constantemente gracias a nosotros. Este es una red rizomática, interactiva y sin jerarquías, que descansa sobre la idea de la comunicación como factor determinante en la exitosa construcción de una sociedad inclusiva y libre. Diversas plataformas, especialmente las redes sociales, han sido creadas sobre principios que descansan sobre una comunicación eficiente: que nadie desea ser aislado, que las comunidades se forman en torno a intereses comunes sin importar el tiempo y la distancia, y que la humanidad funciona mejor como un colectivo creador y colaborativo.

A su vez, para garantizar la libertad de los individuos en la red, internet fue creado bajo la utopía de la anonimidad y de la inteligencia colectiva: aquí, las personas podían escapar a la opresión cotidiana y la vigilancia del estado en su vida común, y formar parte de algo grande y maravilloso. Aquí, no importa de

dónde vienes ni quién eres, pues en el ciberespacio puedes construirte una vida nueva.

Parcialmente, estos ideales han logrado transformarse en realidad. La web 2.0 ha permitido a los individuos establecer contacto con personas que de otra manera no hubieran conocido, ha permitido la actualización de grupos humanos que antes existían solo en potencia (Lévy 2001:110). En la web, las comunidades se crean alrededor de intereses o causas comunes, sin importar si los miembros viven en el mismo espacio físico o no. Esto ha llevado a que ahí surjan grupos humanos en torno a *hobbies* particulares o poco frecuentes, plataformas donde artistas y músicos pueden compartir su trabajo sin necesidad de mediadores (por ejemplo: Pinterest, Instagram o Youtube), espacios donde pueden intercambiarse, actualizar y crear nuevos conocimientos (por ejemplo: Academia y Wikipedia), etcétera. Todas estas dinámicas giran alrededor de la idea de la *inteligencia colectiva*, que busca generar un entorno en el cual los usuarios puedan intercambiar ideas y trabajar en conjunto de manera desjerarquizada y cooperativa, a través de una simbiosis de diversas habilidades, recursos y proyectos, y la constitución y mantenimiento dinámico de memorias compartidas por todos los usuarios. En ese sentido, la inteligencia colectiva representa más un proceso y un campo de problemas que una solución (Lévy 2001: 10).

Pero la revolución de internet no se limita a estos nuevos procesos de creación de contenidos. A su vez, un aspecto de internet que viene creciendo hace un par de años es el desarrollo de plataformas especialmente dedicadas a la socialización: las redes sociales. Ahí, si bien los usuarios pueden compartir artículos o vídeos de interés, el objetivo principal no es la de crear nuevos conocimientos a través del trabajo en equipo. Más bien, las redes sociales están orientadas a satisfacer la necesidad de compartir y relacionarse entre pares. En ellas, la socialización se ve transformada gracias a la facilidad con que los usuarios pueden ponerse en contacto, compartir material de interés y comunicar a los demás lo que está pasando en sus vidas. Por otro lado, las redes otorgan a muchos la sensación de tener total libertad para auto-

representarse y decidir cómo desean construir su persona en el ciberespacio. Aquí, la construcción de la identidad se convierte en el proyecto más grande llevado a cabo por el individuo, como ya señalamos anteriormente. Para ello, las redes sociales y otras plataformas sociales ofrecen herramientas que buscan facilitar este proceso. Por un lado, permite la creación de una o múltiples cuentas sin necesidad de corroborar si la información ahí ofrecida coincide con la de la realidad física. Por otro, se le ofrece al usuario las herramientas necesarias para tener el control de los intercambios que realiza con los demás. Aquí, a diferencia de lo que pueda suceder en la calle o la universidad, el individuo decide quién puede “observarlo” y quién no, cuándo y si desea responder a los mensajes que otros le envían y si desea agregar una foto personal a su perfil o no.

Así, ofrecer una visión idealizada de sí mismo se vuelve más fácil ahora que el individuo puede decidir cuándo, qué, cómo y cuánto revelar de su identidad. De hecho, esta manera peculiar de comunicarse a través de la tecnología propicia al mismo tiempo que el individuo pueda “crear universos virtuales desvinculados de toda referencia real y desdeñar el aprendizaje y la socialización que proporcionan la relación directa en el espacio real [...] Para el sujeto puede resultar, en ocasiones, más sencillo manejarse con relaciones virtuales (frente a relaciones físicas) en las que es posible controlar, en todo momento, el grado de implicación y eludir el conflicto inherente a las relaciones humanas, salvar la soledad sin estar con el otro, compartir sin comprometerse ni vincularse afectivamente» (Cáceres, Ruiz San Román y Brändler en Serrano-Puche 2012: 12). El vínculo con el otro cambia entonces en la medida que este se vuelve solo confirmación de nuestra existencia y público invisible del show de nuestro yo: estamos liberados de toda exigencia y respuesta. La pantalla se convierte en un filtro que permite percibir al otro como compañía pero sin necesidad de compromiso. Según señala Turkle, estaríamos aprendiendo a sentirnos conectados de una forma que nos permite pensar solo en nosotros mismos (Turkle 2011: Pos 1304), a diferencia de la noción tradicional del vínculo que suponía “un movimiento fuera de sí y hacia el otro y, del lado complementario, una apertura, una desestabilización y una

reconfiguración respecto al otro” (Castillo 2004: 34). El vínculo pierde reciprocidad y el yo adquiere un protagonismo exacerbado, y la máscara que decide ponerse puede convertirse en un obstáculo para la auténtica comunicación interpersonal (Serrano-Puche 2012:4).

Las plataformas web sirven como espacios relacionales que ofrecen códigos predeterminados para modelar la interacción de los usuarios, pero que al final terminan incidiendo en la percepción que el sujeto tiene de sí mismo y de los que lo rodean. Así, toda herramienta ofrecida por una plataforma web no debe verse como un elemento inocente e irrelevante del programa, sino que debe entenderse como importante agente de transformación en el proceso comunicativo y en las relaciones que se tejen en torno a él. Construirnos frente al otro constituye entonces un importante objeto de estudio a la hora de entender las nuevas relaciones que se gestan en la web.

Eva Illouz hace un interesante comentario sobre estas relaciones por medio del estudio de los portales de citas en línea. Ahí, Illouz descubre la aparición de ese otro de manera descorporalizada y por ende, percibido, paradójicamente, como más auténtico. Liberado de las limitaciones del cuerpo, el individuo percibe a su yo en línea como una expresión más completa de su personalidad y al otro – traducido en un perfil- como una versión más sincera de sí mismo. Aquí, lejos de las barreras que ofrece el cuerpo, el vínculo con el otro se gesta primero en su conocimiento textual, que precede a la atracción, al revés de lo que sucede en la vida real (Illouz 2007: 163-165). Esta inversión de los valores de la atracción supone entonces la necesidad de una nueva manera de crear identidad que se adapte a las dinámicas del mundo virtual, y la auto-representación cobra vital importancia. En los portales de citas –aunque también en otras plataformas virtuales- se nos pide que nos describamos de manera objetiva y a la vez, que resumamos nuestros ideales y fantasías, descomponiéndonos en categorías de gustos, opinión, personalidad, etc., y que convirtamos esa representación en un acto público. Esto supone la textualización de nuestra subjetividad: el individuo debe primero agudizar su sentido de singularidad y realizar un movimiento introspectivo que le permita

auto-aprehenderse para luego exteriorizarse. (Illouz 2007: 170-174). Paradójicamente, es esa misma visibilización del yo la que supone la anulación de su singularidad: sabiéndose una maraña de subjetividad traducida en texto, los usuarios utilizan convenciones establecidas de lo que es una persona deseable y las aplican a sí mismos con el objetivo de presentarse atractivos para un público generalizado y abstracto (al contrario de lo que ocurre en la verdadera presentación social), estandarizando así el proceso de representación: en un portal de citas, todos los usuarios se saben ‘interesantes, divertidos y auténticos.’ En este espacio, el perfil adquiere características de mercancía, y los encuentros virtuales se estructuran como nichos de mercado. Dentro de esta competencia, el yo se percibe a sí mismo como elector y como posible elección de otro, lo que supone que este utilice técnicas de costo-beneficio y de eficiencia para administrar sus encuentros y maximizar sus opciones. Se benefician así intercambios eficaces y veloces, que ahorren tiempo y esfuerzo a los usuarios y que están regulados por los valores de la oferta y la demanda (Illouz 2007: 174-189). Esto genera un repertorio limitado de gestos y palabras que pretenden establecer un cuestionario estándar para la rápida identificación de otro que responda exactamente a las propias exigencias. Con tantas opciones, no hay necesidad de perder el tiempo con alguien que no llene a fondo los requisitos formales de nuestra lista. Esto hace que no estemos dispuestos a pasar por alto un elemento que no coincida con esta lista, cosa que sí ocurre en los encuentros reales, en los cuales prestamos más atención al todo que a sus partes por separado. De hecho, en internet nuestra impresión del otro se centra en un conocimiento cognitivo basado en el texto que es incompatible con el conocimiento práctico de la sociabilidad. El saber que nos proporciona internet “está desarticulado y desconectado de un conocimiento contextual de la otra persona, no puede usarse para aprehender a la persona como un todo” (Illouz 2007: 218) y por ende, trastorna nuestra “capacidad de negociar *con nosotros mismos* los términos en los que estamos dispuestos a establecer una relación” (Illouz 2007: 208) con ella.

Esto significaría que, al contrario de lo que solemos pensar, las nuevas tecnologías de la comunicación y los nuevos espacios de interacción en internet

no necesariamente mejoran nuestras relaciones con los otros: estar mejor conectados no quiere decir que establezcamos mejores vínculos con los otros.

1.4.2. Yo y mi otro yo

La ilusión de tener al otro “al alcance” y de percibirlo como una posible elección para relacionarnos se convierte en un riesgo de convertir al otro en una parte de repuesto que supla nuestras carencias. El problema del yo como elector, es que los demás se convierten en objetos a los cuales se puede acceder para ser usados cuando necesitamos interactuar, ser confortados o entretenidos (Turkle 2011: Pos 2982). En este ámbito, la psicoanalista Sherry Turkle se muestra escéptica con respecto a las nuevas relaciones que estamos entablando con robots diseñados para acompañarnos y con los otros a través de la pantalla. El problema con este nuevo modo de relacionarnos sería la simplificación de procesos naturalmente complejos. Orientada a facilitar y acelerar nuestros intercambios, la nueva tecnología de la comunicación nos permite relacionarnos con el otro desde una distancia cómoda. De esta manera, no es necesario brindarle al otro nuestra atención completa, nosotros decidimos cuánto mostrar y cuánto esfuerzo dedicar a ese otro. Ahí, estamos liberados de las exigencias y las respuestas del otro: este está hecho a nuestra medida. Como señala Turkle, la dependencia en el otro puede ser riesgosa, nos hace vulnerables al rechazo y no nos brinda el control total de la situación, pero nos abre la posibilidad de conocerlo profundamente. La pantalla lo que nos ofrece es un escudo que permita establecer relaciones a manera de “compañía” en las cuales nos está permitido sentirnos unidos al otro con la posibilidad de darnos la vuelta cuando nos plazca. Estamos aprendiendo a sentirnos conectados de una forma que nos permite pensar solo en nosotros mismos (Turkle 2011: Pos 1304). De hecho, en el espacio virtual la respuesta del otro puede ser interpretada de la manera que mejor nos convenga y este se convierte en un reafirmador más de nuestra existencia. Los nuevos dispositivos de comunicación nos venden así tres mentiras: 1) que podemos poner nuestra atención donde queramos y cuando queramos, 2) que siempre seremos

escuchados y 3) que no estaremos solos nunca (Turkle 2012). La consecuencia de esta ilusión es una nueva sociabilización del individuo que le sugiere que el vínculo está siempre orientado hacia él y la satisfacción de sus necesidades y deseos más allá del otro. En internet, prestar atención al otro se vuelve algo opcional, los dispositivos nos dan la oportunidad de abrir varias ventanas a la vez y las conversaciones con los demás ocupan solo una de ellas. A su vez, se entiende que escuchar al otro no es una condición necesaria para el vínculo, sino algo que ocurre *cuando y de la manera en que yo lo deseo*. Extrañamente, a pesar del conocimiento que tenemos de este fenómeno, el whatsapp, nuestro muro de Facebook, el fotoblog, el Twitter o cualquier otra plataforma de este tipo nos vende la ilusión de ser siempre escuchados. Podemos lanzar un mensaje a la red, compartir nuestros sentimientos y problemas y tener la sensación de que necesariamente hay un receptor, aún cuando este no sea visible ni ofrezca una respuesta. Así, el acto de comunicación se transforma y no necesita ser recíproco: basta con que el emisor sacie su necesidad de compartir lo que le ocupa para considerar este acto como una comunicación exitosa. Por último, el potencial de contacto casi instantáneo que ofrecen las nuevas tecnologías son suficiente para darnos la sensación de estar acompañados: estamos solos con nuestros pensamientos pero en contacto con cualquier fantasía tangible del otro. Aún cuando no haya nadie conectado exactamente en el mismo momento, parece que estuvieran ahí. Tenemos sus fotos, sus noticias y comentarios. A veces, nos basta con mirar sus vidas a través de la pantalla, su presencia virtual es suficiente.

De esta manera, la construcción de relaciones con el otro a través de la pantalla se evidencia como un proceso sumamente complejo y paradójicamente, sumamente simplificado. En él, las imágenes juegan el rol de moneda en un mercado que asigna valores de cambio a los perfiles y que pone al individuo en calidad de consumidor y vendedor. Es además con estas mismas imágenes que el individuo construye su propia subjetividad pública en base a parámetros establecidos pero también en base a su propia fantasía e imagen idealizada. El resultado es una red de conexiones de individuos singulares y a la vez estandarizados. Ahí, cada quién se entiende a sí mismo como una construcción

personalizada y flexible, con diversas ventanas de acción y siempre protagonista de sus propias historias y vínculos. Por un lado, los individuos deciden representarse de manera deseable (exitosos, atractivos, relajados) y construirse como símbolo, tal como explicamos anteriormente en relación al texto de Illouz. Esto, sumado a los límites que ofrecen las plataformas virtuales para la creación de perfiles, genera que los perfiles terminen adquiriendo un matiz muy similar. Ser símbolo, sobre todo a través de la imagen, significa encarnar sentidos comunes y generales que puedan ser decodificados por los demás. De hecho, en el sub-capítulo 1.3 señalamos también que la imagen digital elegida para representarse en las redes no es del todo oscura, sino que debe poder ser leída, y que además, suele representar motivos recurrentes como el cuerpo (especialmente la cara) del individuo a través de parámetros estéticos según el grupo humano. Todos estos factores influyen la creación de perfiles muy parecidos en cada una de las redes sociales. Sin embargo, los nuevos medios nos venden la ilusión de que en internet podemos ser completamente auténticos sin necesidad de esconder atributos que quizás estén mal vistos en la realidad física. Hablamos por ejemplo de cómo la liberación del cuerpo implica poder existir sin limitaciones, de forma sincera a un “yo verdadero” que existe como esencia anterior y última del sujeto. Pero esta liberación termina siendo boicoteada por un sistema que funciona a punto de *likes*, seguidores y conexiones: articulada como el libre mercado, la web empuja a los usuarios a competir por quien tiene el perfil más deseable, lo que finalmente termina estandarizando a los individuos. Y aún así, la estandarización no es necesariamente percibida por el individuo, pues las plataformas, a través de sus opciones de personalización y constante actualización del perfil, venden la ilusión de posibilidades infinitas de combinación y recombinación de la información para que la identidad virtual sea completamente fiel a su versión física. Ello genera una contradicción muy parecida a la que ocurre en la propaganda del capitalismo más avanzado: ahí, se nos ofrece la fantasía de “ser fiel a nosotros mismos” al comprar unas zapatillas que, paradójicamente, serán vendidas a millones de compradores en todo el mundo.

En internet, el sujeto es ahora productor y consumidor, y su individualidad un resultado de fuerzas que lo obligan a enmarcarse dentro de un lenguaje codificado limitado que le vende la ilusión de ser único y de tener todo el poder de auto-representarse. Atrapado en una nube difusa de lo que es público y lo que es privado, el usuario desarrolla una identidad híbrida que muestra tanto como esconde. Bajo la ilusión de ser el actor principal en este *reality show*, los vínculos virtuales son para el individuo una especie de prótesis de su propia identidad: vínculos que no se negocian con el otro, sino solo consigo mismo y que existen por y para él. En un mundo donde cada quien está aislado detrás de su propia pantalla, la tarea de relacionarse está relegada a nuestros clones virtuales.

A lo largo del primer capítulo hemos profundizado en el nacimiento de internet y del ciberespacio, y de lo que ello ha significado para la manera en que nos percibimos y relacionamos.

En primer lugar, establecimos que hoy la comunicación se ha tornado primordial en la medida que la información se ha convertido en la nueva moneda de intercambio. A su vez, mencionamos que internet ha estructurado un nuevo sistema de pensamiento que modifica conceptos tradicionales vitales para la existencia humana.

El capitalismo informacional, al privilegiar a la información como nuevo valor de cambio, va a ir de la mano con los procesos de virtualización de la realidad, que redirigen la atención de las manifestaciones particulares a la cuestión general a la que se refiere una entidad. Acordamos así que virtualizar es deslindarse de las ataduras de tiempo y espacio, y moverse en el espacio de lo abierto, reconociendo que las manifestaciones particulares son solo actualizaciones del mismo objeto virtual. Por ende, establecimos que lo virtual se contrapone a lo actual, y no a lo real. Así, la realidad, una vez que ya no es comprendida como lo contrario a la virtualidad, empieza a dialogar con ella, y la realidad en internet se vuelve solamente una ventana más de la compleja existencia humana.

Mencionamos también que habitar lo virtual significa habitar el signo, en la medida que el signo se refiere a una cuestión más general y se materializa en expresiones individuales, lo que presupone la realidad como algo múltiple que se actualiza constantemente a través de manifestaciones particulares. En relación al signo y lo virtual, señalamos cómo los procesos de virtualización suponen la desterritorialización de la vida: se puede no estar en ningún lugar, pero seguir existiendo.

Es bajo esta idea de lo virtual y lo real que articulamos las nuevas lecturas de los conceptos de identidad, intimidad y vínculo. Transformada por las nuevas plataformas de comunicación, la identidad pasa de ser una entidad estática y pura a convertirse en múltiple y flexible. Por otro lado, recalcamos en la importancia de la imagen y de la auto-representación, y de la necesidad de hacerse visible en una era de imágenes. La imagen se convierte así en elemento importante en la construcción de la identidad, y el flujo constante de información obliga al sujeto a producir imágenes constantemente para actualizar su identidad. Por ello, hablamos también de la importancia del otro en esta nueva forma de construir identidad, pues este se vuelve la constancia de nuestra existencia.

Señalamos por ello cómo las relaciones en el ciberespacio se transforman: por un lado, pueden liberarse de las ataduras de tiempo y espacio, y superar al cuerpo cuando este es percibido como un obstáculo, y por el otro, deben encasillarse en las plataformas que las sostienen, influenciando las dinámicas de contacto y presentación ante el otro.

Del contenido revisado en este capítulo, se desprenden algunas conclusiones que dan lugar a la propuesta artística que será presentada en el capítulo tres.

En primer lugar, se desprende una extraña paradoja, y es que la web, los procesos de construcción de identidad, comunicación y relación se complejizan, y al mismo tiempo se simplifican. La complejización viene de la multiplicidad, de una realidad que no es estática ni definible, sino que se actualiza constantemente en diversas versiones igualmente válidas. Viene, además, de la existencia paralela en distintos espacios que no se anulan entre sí. Viene, finalmente, de un diálogo entre realidad física y virtual, que se retroalimentan

para crear una especie de *realidad pastiche* compuesta de múltiples ventanas, tiempos y ritmos que nos mantiene viviendo aquí y en otra parte al mismo tiempo.

Sin embargo, a la par de esta complejización podemos extrañamente apreciar también la simplificación de los procesos y dinámicas sociales. Las plataformas nos ofrecen un modelo al cual podemos adherirnos, y que definen y limitan las formas en las cuales podemos comunicarnos y presentarnos ante el otro. Al ahondar en el tema de la auto-representación, hablamos de cómo el sistema de las redes sociales se estructura de manera similar al mercado de la oferta y la demanda, y de cómo los usuarios perciben muchas veces que deben agradar al público. Esto deriva en que los individuos intenten representar los ideales que creen que los demás esperan de ellos, convirtiendo así a todos los usuarios en personas que se presentan en sus perfiles como “felices, libres, exitosas y hermosas”. Esto está relacionado también al hecho de que las plataformas ofrezcan formularios estandarizados de presentación, los cuales terminan estandarizando la auto-representación a forma de un *curriculum vitae* más casual. A su vez, las plataformas también definen a quién puedo y no puedo ver, y con quiénes puedo entablar una comunicación. Por otro lado, si bien está extendida la idea de que el ciberespacio nos libera de las ataduras del cuerpo, ello supone también una pérdida en la percepción: en internet, la vista se establece como el sentido hegemónico. Así, la percepción se ve reducida a un sentido, limitando la variedad de estímulos que normalmente dan forma a nuestra comprensión del mundo. Lo que resulta de esto es entonces la estandarización en la representación de los individuos (que, paradójicamente, sienten que es en el ciberespacio donde tienen la verdadera libertad para representarse y ser completamente auténticos), y la reducción de herramientas para percibir la realidad debido al predominio de lo visual. Al representarse principalmente a través de la imagen, el individuo pierde rasgos particulares perceptibles solamente a través de los demás sentidos: la inflexión de la voz, la forma de moverse, los gestos efímeros en el rostro e incluso el lugar que se ocupa en el espacio. Ello trastoca nuestra noción de *presencia*, como señalamos al revisar las ideas de Turkle, pues no es necesario estar conectado al ciberespacio y coincidir temporalmente con el otro para ser percibido como

presente, basta con que nuestro perfil exista. Considero que la noción de *presencia* y el valor que podamos atribuirle es uno de los temas menos trabajados en los textos que han sido revisados, y eso pasa tal vez por el hecho de que no sea un concepto sencillo de definir. En general, la presencia puede ser considerada como nuestra capacidad de incidir en el mundo y percibir lo que en él sucede, y esto puede hacerse en el ciberespacio sin problema. Sin embargo, creo que hay un aspecto de compromiso con el entorno, de permitir que este incida más bien en nosotros que es lo que da mucha más profundidad a este concepto. La dificultad para acercarnos a nuestra idea de *presencia* supone un debate casi ontológico, y esto podrá ser apreciado en varias de las obras que serán presentadas en el capítulo siguiente. Muchos de los artistas presentados se ocupan de gestos o procesos estrechamente ligados a nuestra presencia en el espacio y frente al otro: se analiza el contacto visual, el mero intercambio de palabras o la publicación de sinsentidos, todos gestos que hablan de cómo establecemos contacto con el otro y nos hacemos *presentes*.

Por otro lado, del estudio realizado en este capítulo y en relación a nuestra manera de estar presentes, también concluimos que ocurre una transformación nuestra comprensión de los vínculos y nuestra forma de relacionarnos. Las nuevas dinámicas de las redes sociales apelan a nuestra vulnerabilidad y a nuestro deseo de facilitar las interacciones que tenemos con los demás. Bajo la ilusión de que nuestra opinión siempre será escuchada, y sin la necesidad de comprometernos realmente con el otro, incurrimos en dinámicas que nos permiten expresarnos libremente sin importar cómo esto afecte a los demás. Se trata, como mencionamos, de un vínculo que no se negocia, y que se modela según nuestras necesidades y carencias.

Considero que lo que no debemos olvidar al hablar de nuestras relaciones en internet es que habrá siempre una pantalla entre nosotros. Esta es una pequeña pero significativa diferencia, un obstáculo físico y simbólico, y es otra de las ideas claves que guían la propuesta artística que será presentada en el capítulo tres. La pantalla supone necesariamente cierta separación que nos permite mantener distancia del otro, conservarlo como “compañía” pero sin

necesidad de comprometernos, esconder ciertos rasgos de la realidad física o representarnos de manera idealizada o caricaturizada.

Finalmente, lo que genera el ciberespacio es un diálogo entre la realidad física y la digital, de manera que ambas influyan recíprocamente en la otra. Así, las referencias, nociones y formas de hablar o interactuar que utilizamos hoy en la vida *off-line* no son las mismas desde que existe internet. Las redes sociales transforman nuestras relaciones incluso fuera de ellas: modifican la manera en que prestamos atención a los otros, qué tipo de información compartimos, con quiénes establecemos amistad, cómo percibimos a otro (por ejemplo, qué tanta información poseemos sobre dicha persona), cómo generamos comunidad, etc. La construcción de un *nosotros* se ve afectada, y es por ello que el debate en torno a las redes sociales cobra cada día más importancia. Este *nosotros* seguirá siendo posible en la medida que comprendamos que un vínculo implica una apertura y reconfiguración con respecto al otro, y utilicemos la tecnología no para suplir nuestras carencias, sino para superarlas. En ese sentido, considero que hoy el objetivo de un debate acerca de las nuevas plataformas debe pasar por una reflexión crítica pero también por nuevas maneras de imaginar la comunidad, y de definir qué significa *estar juntos*.

En esta línea, en el próximo capítulo veremos que muchas de las propuestas artísticas alrededor de esta temática están enfocadas en la forma en que nos comunicamos y experimentamos el mundo de manera conjunta, como también en nuevas formas de definir el espacio, la intimidad y los gestos. Aquí, la posibilidad de la disciplina artística de incidir en el debate puede partir de redefinir la experiencia que tenemos del mundo y nuestra nueva cotidianidad.

II. REFERENTES ARTÍSTICOS

Andrei Tarkovski alguna vez dijo que “un artista es sin quererlo un producto de la realidad que lo circunda” y que “refleja esa realidad [de un modo que no gustará a todos]” (2002: 191). De cierta manera, esta idea nos hace pensar en el artista como “médico de su tiempo”:¹⁹ identifica los síntomas y los problemas de su época, y a través de la obra, nos da un diagnóstico, ofreciendo una mirada crítica de nuestras problemáticas, actitudes y posibilidades. En ese sentido, es interesante pensar en el arte como una respuesta a su contexto, y no como disciplina aislada. Incluso cuando el arte de una época predica su propia autorreferencialidad y enaltece el mundo interior del artista como único detonador de la obra, estas ideas van siempre de la mano de ciertas condiciones en su contexto que hacen posible ese tipo de reflexión y afirmación acerca del arte.

El espacio del arte depende en gran medida de cómo se insertan las imágenes en nuestra vida. Naturalmente, esto quiere decir que los cambios en la manera de pensar, comunicarnos e interactuar con las imágenes transforman el ámbito artístico. Así, el estatus de estas, su nitidez e importancia, los medios para difundirla y la relación que guardamos con ellas necesariamente influyen en el desarrollo del arte. Un ejemplo claro de esto es el nacimiento de la fotografía. El caso de la fotografía es interesante porque forzó a la pintura a repensar el objetivo y la naturaleza de su oficio. Enfrentados a un medio mucho más eficiente para la representación de la realidad, los artistas tuvieron que buscar en la pintura un nuevo paradigma que la diferenciara de la fotografía. Así, por ejemplo, el impresionismo no ofrecía la nitidez de la pintura realista, pero sí un uso del color imposible de adquirir con la tecnología fotográfica de la época. Su objetivo de plasmar la impresión que se tenía de un instante le daba una cualidad humana a la imagen que el frío dispositivo fotográfico no podía emular. En ese sentido, la fotografía no solo cambió los medios de producción y la difusión de las imágenes, sino la forma en que el arte decidía crear: poco a poco, el arte dejó de ser sinónimo de representación y las puertas hacia un

¹⁹ Esta idea juega con aquella expresada por Friedrich Nietzsche acerca del filósofo como “médico de la cultura” en su libro *El libro del filósofo* de 1974.

nuevo paradigma artístico moderno se abrieron. La tecnología había cambiado el arte. Además, la fotografía como herramienta, incluso si originalmente había sido pensada con otro fin que no era el artístico, fue rápidamente apropiada por los artistas como nueva forma de expresión o como herramienta de trabajo, dando lugar a nuevas discusiones en torno a la naturaleza del arte. Estos procesos de apropiación no se limitan a la fotografía, también son visibles en relación al desarrollo del cine, la televisión, la robótica y, de forma más reciente, a la creación de aplicaciones y plataformas web.

Lo interesante de internet es que no solamente se presenta como nueva herramienta, sino que ofrece un nuevo espacio para la difusión de la obra artística. Muchas veces la obra ya no necesita existir como objeto en la realidad física, sino que puede existir solamente en su versión digital, hasta el punto de que hoy tenemos una bienal digital que ocurre únicamente en el ciberespacio y que alberga obras de arte inmatriciales. A su vez, internet ha permitido que nuevos artistas salten a la fama desde el ciberespacio, proceso que hoy es bastante común en cantantes, cómicos o escritores que empiezan un blog, un fotolog o un canal de Youtube. Esto no solo ocasiona un cambio en la forma de entender el espacio del arte o la obra de arte misma, sino que también amplía el espacio de producción artística para incluir nuevos personajes que normalmente habrían sido excluidos por el discurso oficial y para ampliar el público que consume las producciones culturales. Hasta cierto punto, esto supone la desjerarquización de los medios artísticos, aunque debemos mantener en mente que las bienales, ferias y festivales tradicionales siguen manteniendo un peso muy importante en el mercado y espacio del arte. Sin embargo, cada vez, más artistas surgidos del ciberespacio o de espacios independientes, y más formas alternas de hacer arte van integrándose a los circuitos oficiales.

Y es que la gran transformación en la comunicación y la socialización que ha significado internet no podía si no tener efectos en la producción y teoría artística. Si el arte se ha dedicado a pensar las relaciones humanas y la relación que el ser humano guarda con su entorno, entonces esta época ofrece una cantidad exorbitante de material de trabajo. Hablamos en el primer capítulo de cómo nuestra época coloca un gran valor sobre la información y la

comunicación, y es ese especial interés en las relaciones e intercambios que mantenemos con los otros el que hace de este un nuevo campo para la exploración e investigación artística.

Bajo estas ideas hemos establecido un estudio alrededor de 3 ejes que pueden ordenar las prácticas artísticas relacionadas a la tecnología digital: por un lado, el arte que utiliza plataformas interactivas y se apropia de la tecnología para generar nuevas formas de expresión artística; por otro lado, el arte que se acerca de manera crítica a las redes sociales y las nuevas formas de interacción que se han suscitado en nuestra época; y, por último, el arte que solo se da a conocer a través de internet, es decir, que solo es posible gracias a él.

El propósito de este capítulo es tratar de articular un diálogo que ocurre de manera abierta o a veces subterránea en el medio artístico y que gira alrededor de las preguntas que planteamos en el primer capítulo. Naturalmente, el arte no responde a las preguntas de la misma manera que lo hace la palabra, y es por ello que catalogar obras artísticas como respuestas directas a estos cuestionamientos es casi imposible. Sin embargo, sí es posible descubrir un campo de discusión donde artistas y otros académicos discuten el impacto de las nuevas tecnologías en nuestra vida cotidiana. El arte no funciona como respuesta a una pregunta determinada, sino que ofrece abrir el campo de discusión y por ende, lo que brinda es más bien un campo problemático antes que una solución. En ese sentido, el arte funciona de manera parecida a los procesos de virtualización que mencionamos en el primer capítulo, y que buscan abrir el espacio de discusión y complejizar una entidad. La labor del arte aquí es abrir el campo de lo posible, no cerrarlo a través de la respuesta particular. A su vez, en la medida que el arte se ocupa de crear imágenes y relaciones entre estas, no puede elaborar un discurso tan claro y distinto como sí lo puede la palabra. La obra de arte es oscura al igual que la imagen: no obedece a estructuras rígidas y elementos de sentido establecidos, sino que genera su propio sentido. Por ello, en este capítulo trataremos de respetar estas cualidades de la obra de arte al mismo tiempo que abrimos y estudiamos el campo de discusión que estas nos ofrecen. A continuación desarrollaremos

cada uno de los ejes planteados y presentaremos estudios de caso de artistas que han elaborado obras en torno a ellos.

2.1. ARTE QUE SE APROPIA DE LA TECNOLOGÍA

Toda tecnología amplía el rango de acción humana. De hecho, McLuhan ya afirmaba que la tecnología era una extensión de nuestras facultades en *Comprender los medios de comunicación*.²⁰

El arte, tan íntimamente ligado a nuestras percepciones y experiencias del mundo, no es la excepción. Cualquier tecnología, desde el momento de su invención, ha pasado a enriquecer el bagaje de herramientas para la producción artística, desde el cuchillo hasta las tecnologías de reconocimiento de voz.

Pero la tecnología no es mera herramienta: “es una forma de ver y enmarcar el mundo” (Downes 2005: 24) y un detonador de nuevas experiencias y sensibilidades, como ya señalamos en el capítulo uno. Ello implica que todo cambio en la tecnología trae consigo no solo una nueva oferta de herramientas para la producción artística, sino también un nuevo compendio de temáticas y problemas que plagarán el imaginario colectivo y que por ende, serán susceptibles de ser analizadas a través de la obra artística. Ejemplos de ello son al *mail art* (que proponía el intercambio de cartas con contenido artísticos en una red de remitentes diseminada por todo el mundo) que ya había cobrado un valor especial para Fluxus al ser una opción para la creación artística al margen de la institución, y una forma de disolver la obra de arte e integrarla al flujo de la vida, y el uso de la televisión y la tecnología satélite por artistas como Hans Haacke y Nam June Paik. De la misma manera, internet y la web no han sido una excepción. Desde el momento en que estas nuevas tecnologías escaparon al uso exclusivo por militares o académicos, los artistas experimentaron con ellas y las convirtieron en nuevas herramientas para las prácticas artísticas. Las experimentaciones en torno a internet han dado lugar a numerosos movimientos y exposiciones desde los años 70, entre ellos la primera

²⁰ McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación* (1996), Barcelona: Paidós Ibérica.

exposición que exploraba el recién creado hipertexto (*Software* en Nueva York de 1970), el *net.art* que será analizado más adelante, el ciberfeminismo, los primeros intercambios entre artistas e institutos tecnológicos como el ZKM de Karlsruhe, etcétera (Carrillo 2004: 160-189). Los nuevos medios digitales han ofrecido desde su nacimiento un nuevo espacio para el desarrollo de un arte interesado en la desmaterialización de la obra, el acto comunicativo como objeto del arte y las relaciones sociales como lugar para el suceso de la práctica artística. Así, las nuevas tecnologías no solo han ofrecido diversas herramientas para la creación artística, sino que han dotado de nuevas cualidades al concepto del arte mismo, y han generado un nuevo campo problemático.

Por ejemplo, hoy las cualidades interactivas, inmersivas y de intercambio de las tecnologías influyen en la realización de obras artísticas con esas características. La evolución tecnológica, pero también la evolución del concepto de arte más allá del objeto y enfocado también en la experiencia – como lo incentivarían numerables movimientos desde el Dadá hasta la arte relacional de los 70s- han devenido hoy en prácticas artísticas que aprovechan las cualidades de la tecnología para proporcionar nuevas experiencias al espectador que le permitan relacionarse e interactuar con la obra o los demás espectadores. Hoy más que nunca el espectador cumple un rol fundamental en la obra.

Por otro lado, el desarrollo de las tecnologías de la comunicación han generado siempre interés en la comunidad artística, que veía en ellas –incluso antes de internet, con la radio y la televisión- la posibilidad de generar un intercambio horizontal entre artistas, académicos y público sin importar la distancia geográfica. De hecho, la utopía de una humanidad unida y el deseo de un diálogo global y un alcance mayor de la obra de arte hicieron de los medios de masas algo muy atractivo para los artistas incluso desde los años 20 (Carrillo 2004: 163- 175). Muchos de los primeros acercamientos por parte de los artistas hacia la radio o la televisión estaban teñidos por un genuino interés en la tecnología y la esperanza de un mundo democrático y desjerarquizado.

Y si bien el arte culto rechazó en un principio los medios de masas y la tecnología de la comunicación, y se aferró con ahínco a las disciplinas tradicionales de la pintura y la escultura, el interés de las artistas terminaría

por desbordar estos prejuicios e incluir rápidamente la tecnología en nuevas experimentaciones artísticas.

Esta rápida inclusión de las nuevas herramientas tiene que ver en gran parte con las novedosas ideas acerca del arte que circulaban desde las vanguardias y que habían transformado el debate artístico desde su centro mismo. Recordemos que el siglo XX no fue solo un siglo de experimentación de técnicas artísticas nuevas, sino que gestó diversas ideas acerca del arte como inseparable de la vida (Dadá y Fluxus), como experiencia y espacio para tejer relaciones sociales (arte relacional de los 70), como velocidad y reivindicación del movimiento (futurismo), como práctica desmaterializada o desligada del objeto artístico como eje principal (performance y arte conceptual), etcétera.

Así, el arte haría suya la tecnología no solo por intereses comunes con otras prácticas (intercambio de información e ideas de progreso) sino por intereses propios que tenían que ver con la transformación misma del concepto de arte y la práctica artística. Por último, los medios de masas generarían también una posibilidad antes no pensada: la de una comunidad de artistas independiente del espacio y el tiempo, alternativa al sistema hegemónico, donde el intercambio de ideas y propuestas podía seguir los intereses propios de los artistas y no depender del circuito oficial o el mercado (Carrillo 2004: 164-174).

Es en este contexto de idealismo y florecimiento de prácticas artísticas ligadas a los medios masivos y digitales que resulta pertinente analizar de cerca un caso emblemático para el desarrollo del “arte tecnológico”: este es el caso del artista coreano Nam June Paik, uno de los artistas pioneros en el tema de las telecomunicaciones y considerado “fundador” del videoarte.

Nam June Paik nació el 20 de junio de 1932 en Seúl, Corea del Sur. Inició su trayectoria artística como compositor musical y trabajó junto al estadounidense John Cage, con quien desarrolló el concepto de música en acción: los límites de la música no debían estar constreñidos por el uso de instrumentos tradicionales, cualquier ruido (e incluso el silencio) podían conformar una composición musical. Su práctica se vio influenciada por el movimiento Fluxus, que se revelaba contra el arte tradicional y que concebía el

happening –acción junto al público para generar significado artístico- como la principal práctica artística contemporánea (Bravo 2006).

En los años sesentas, Paik comenzó a utilizar la televisión como fundamento plástico de sus creaciones, lo que lo colocó a la vanguardia de una nueva generación de artistas cuyo lenguaje estético estaba basado en los medios de comunicación masivos y en las imágenes en movimiento. Nam June Paik introdujo el uso de la tecnología digital en el arte: haciendo uso de cámaras de video digitales, sistemas de broadcasting, robótica e iluminación láser, convirtió la imagen digital en movimiento en un elemento del arte culto y “construyó nuevas herramientas lúdicas interactivas que relacionaban imagen y sonido de maneras hasta entonces inéditas” (Vicente 2006). Su interés en la tecnología yacía en su visión de esta como medio para expandir los límites de la experiencia artística, y su capacidad para conectar a las personas.

De hecho, el caso de Nam June Paik refleja bien la utopía de horizontalidad que había despertado en la comunidad artística debido al desarrollo de las tecnologías de satélite. Su interés por el *broadcasting* (transmisión en vivo) y su obsesión por generar una sociedad desjerarquizada a través de la tecnología lo llevó a concebir y producir uno de los espacios telemediáticos más conocidos de la historia artística, *Good Morning Mr. Orwell*, en 1984.²¹ Dicho proyecto consistía en una interacción en tiempo real entre artistas repartidos por distintas ciudades del mundo, especialmente en San Francisco, Nueva York y París. Fue la primera instalación satelital a nivel internacional de Paik, y reunió a diversos artistas, entre ellos a Laurie Anderson, Allen Ginsberg, Merce Cunningham y Peter Gabriel, que durante una hora, performaron, bailaron, comentaron o cantaron para un público de más de 25 millones de personas, y refutaron así las ideas distópicas del futuro presentadas por George Orwell en su libro *1984*. De hecho, la obra pretendía demostrar la habilidad de la televisión satelital de servir a fines positivos como el intercambio cultural intercontinental a través de la combinación de elementos cultos y de entretenimiento. En ese sentido, la intención de la obra nos recuerda a los

²¹ Se puede ver el video completo bajo <https://www.youtube.com/watch?v=SIQLhyDIjtI>

ideales asociados a internet como espacio democrático y de intercambio que mencionamos en el capítulo anterior, y contempla el desarrollo de la tecnología de la comunicación como una herramienta para unificar a la humanidad a pesar de la distancia.



Good Morning Mr. Orwell [stills], 1984

Good Morning Mr. Orwell fue una obra de arte colectiva, masiva y multidisciplinaria, y por ello es considerada un ejemplo de los valores e ideales que traía consigo la revolución tecnológica del siglo XX. Durante una hora, imágenes desde distintos puntos geográficos se superpusieron e incluso interactuaron, invitando a artistas a trabajar juntos a pesar de la distancia y promoviendo la idea de una humanidad unida a través de la televisión (Bravo 2006).



Charlotte Moorman performing con TV Cello, 1974

Asimismo, el trabajo de Nam June Paik no solo marcó la historia del arte a través de sus intentos de crear interfaces comunicacionales entre artistas, sino a través de sus instalaciones, que demostraron que su práctica artística no se movía solamente en el ámbito inmaterial, sino que también proponía una nueva estética para la experiencia artística. Con trabajos como *TV Cello* (1971), Paik exploró la posibilidad de la televisión como objeto artístico y medio expresivo, al mismo tiempo que expandía el universo sensible de la obra de arte. La pieza consistía en un cello construido con 3 televisores pensado para ser tocado por la famosa cellista de vanguardia Charlotte Moorman, que permitían la transmisión en vivo de quien tocara el cello, una proyección de diversas performances de cellistas y una transmisión interceptada de un canal televisivo. El instrumento producía sonidos electrónicos al ser tocado, y convertía así al televisor en un instrumento musical que expandía la noción de aquello que podía ser considerado música, una idea que reflejaba los años que Paik había pasado como aprendiz de John Cage (Bravo 2006).



TV Buddha, 1971

En *TV Buddha* (1971), una de sus obras más famosas, el televisor es utilizado no solo como objeto, sino como elemento que da lugar también a una reflexión acerca de este como medio de comunicación. En esta pieza, una escultura de Buddha es colocada frente a un televisor con un circuito de video cerrado que filma la escultura y la transmite en tiempo real. Buddha se mira a sí mismo en la pantalla: el televidente se vuelve a sí mismo el objeto de entretenimiento. A su vez, se ha argumentado que la pieza simboliza un encuentro entre el pasado y el presente, y entre la tradición oriental y los medios occidentales.²² Sin embargo, resulta interesante contemplar la obra como una manera de utilizar el medio para hablar del medio mismo: la transmisión en vivo remite a lo que hoy conocemos como *el reality show*, en la cual podemos ver la “vida tal como es”, virtud que, como explicamos en el capítulo 1.3.3. a través de las ideas de Sabilia, es uno de los pilares del entretenimiento masivo hoy en día.

Paik utiliza los nuevos medios no solo como herramientas, sino como elementos para evidenciar cómo nuestra imagen de nosotros mismos está mediada por las telecomunicaciones, y cómo estas suplen muchas veces la experiencia de lo real (HanHardt s/f). En *Electronic Superhighway* (1995)²³, Paik reflexionaría acerca de cómo Estados Unidos estaría conectado a través de los medios de información, y de cómo podría ser recorrido por cualquiera desde su casa a través de transmisiones televisivas de 49 canales a color y con sonido repartidos en 336 televisores. Mezclados con las imágenes en movimiento de los televisores, la pieza repetía escenas y canciones de clásicos del cine norteamericano, haciendo alusión a que la imagen que tenemos del país es una construida gracias a los medios. La instalación propone que los medios electrónicos nos proveen de las imágenes y la aventura que solíamos buscar a través de viajes y paseos. De hecho, la frase *electronic superhighway* (autopista electrónica) empezó a ser utilizada para referirse a cualquier sistema de comunicación de alta velocidad (Bravo 2006), lo cual demuestra cómo las investigaciones plásticas de Paik influyeron y mantuvieron un correlato con las demás disciplinas de la época que analizaban los medios de comunicación.

²² Se puede ver la obra y su ficha técnica en: <http://www.medienkunstnetz.de/works/tv-buddha/>

²³ Se puede ver la obra y leer un poco más acerca de ella en:
<http://americanart.si.edu/education/rs/artwork/>



Electronic Superhighway, 1995

Creo que observar el caso de Paik resulta ilustrativo en varios sentidos: primero, puede entenderse como un devenir *natural* del debate artístico del siglo XX, que fue modelado por las vanguardias de la primera mitad del siglo y luego discutido por los movimientos de los años 60s y 70s, y que responde a un contexto en que la institucionalidad del arte, la tradición y la relación del arte con otras disciplinas conformaban el meollo de la discusión. En segundo lugar, es posible ver la obra de Nam June Paik como una reacción al desarrollo tecnológico de la época, que no debe ser visto como un mero avance científico, sino como un cambio ontológico radical que inició discusiones en torno a la importancia de la comunicación humana, la posibilidad de una humanidad sin fronteras e incluso, el desafío a la muerte y la fusión con la máquina a través de la figura del *cyborg*.

El trabajo de Paik encarna la idealización e imaginación que despertaron los nuevos medios de comunicación masiva, a la vez que suscita una reflexión crítica acerca de cómo estos transforman nuestra manera de ver el mundo y a nosotros mismos. Su obra no surge como una obra autorreflexiva y aislada, sino

que su valor reside en el diálogo que entabla con ideas y discusiones de su época y cómo se inserta de manera pertinente en el debate.

La rápida evolución tecnológica ha ido tiñendo de distintos matices las teorías e ideas acerca del arte y su relación a lo electrónico. Con el advenimiento de internet y softwares interactivos, el idealismo y la obsesión por la nueva tecnología se vio proyectado hacia un número de artistas que hoy en día elaboran propuestas que contemplan el uso de tecnología de punta, desde aplicaciones web hasta robótica o realidad virtual: cualquier tecnología es susceptible de apropiación por parte de los artistas. De hecho, si la televisión y las versiones primitivas de internet ya suscitaban una discusión acerca de la naturaleza del arte, sus posibilidades como experiencia y las ventajas de un circuito alterno y horizontal para la creación de la cultura y la conciencia, ello se ha visto potenciado en el nuevo siglo gracias al desarrollo de la web. A la corriente idealista fueron sumándose voces que criticaban y advertían sobre las consecuencias de la influencia de los medios en la sociedad.

El devenir de la web en algo cotidiano abrió el acceso a muchos artistas para desarrollar proyectos fuera del circuito de museos y galerías, y la expansión de la tecnología impulsó a otros a formarse en disciplinas como la programación.

Hoy, el interés que notamos en Paik se aprecia en diversas propuestas artísticas que ven en la tecnología la posibilidad de expandir el campo sensible de la obra y conectar con un espectador cada vez más cercano a la pantalla.

En esta línea surgen propuestas como las de Benjamin Grosser, quien se enfoca en los efectos culturales, sociales y políticos del software. Su trabajo está guiado por preguntas como: ¿Qué significa para la creatividad humana el que un sistema operador pueda pintar sus propias obras de arte?, ¿Cómo puede una interfaz que cuenta nuestra cantidad de amigos cambiar nuestro concepto de amistad? ¿Por qué nos vemos unidos emocionalmente a un sistema operativo y qué facilidades obtienen los creadores de este sistema gracias a este apego? (Grosser 2016a) Para contestarlas, Grosser construye experiencias interactivas, máquinas y software que revelan la manera en que la tecnología afecta nuestro comportamiento y nuestra identidad.

Su obra *Protocols of looking (2011)* es una instalación interactiva conformada por dos pantallas, una con una cara programada para evitar el contacto visual con el espectador y que al mismo tiempo lo graba, y otra (en otro espacio), en la cual esta grabación del observador es reproducida en vivo. Así, el espectador se expone a sí mismo para ser observado por otros sin saberlo y al mismo tiempo intenta sin éxito confrontar a un interlocutor electrónico. En esta instalación, el acto de mirar como protocolo social es transformado gracias a la tecnología. A diferencia de una confrontación cara a cara, en este proyecto los espectadores pueden observar al otro sin límites y sin que este se sepa observado, lo que nos hace preguntarnos qué ventaja obtiene el espectador cuando puede mirar al otro sin consecuencias. Al mismo tiempo, el hecho de que el contacto visual se vuelva imposible despierta la reflexión acerca de las nuevas relaciones que entablamos gracias a la pantalla, la cual hace que el ejercicio del contacto visual no sea necesario (Grosser 2016b).

Aparte del experimento social que supone esta instalación, resulta interesante observar cómo Grosser se apropia de la tecnología para realizar este proyecto. De manera similar a *TV Buddha* de Nam June Paik, aquí el propósito del medio es revertido al utilizarlo con una lógica y fines distintos. El medio se expone a través de un uso alternativo y es cuestionado desde sí mismo. A su vez, llama la atención como la obra artística en ambos casos se apropia de una herramienta originalmente pensada con otros propósitos.

De manera similar, en *Speed of reality (2010)*²⁴, Grosser explora cómo las nuevas formas de representación televisiva –en especial el uso de la cámara en los *reality shows*– afectan la manera en que es percibido el contenido que presentan. La instalación consiste en un sofá, una mesa y un televisor colocados a imagen de una sala común. Sin embargo, al sentarse a ver la televisión, el espectador es filmado por videocámaras desde distintos ángulos, y el resultado es reproducido en la pantalla a manera de un programa televisivo.

²⁴ Los videos de las instalaciones pueden ser vistos en la página web del artista bajo el link <https://bengrosser.com/projects/>



Protocols of looking, 2011

Nuevamente, el espectador (al igual que la estatua de Buddha) se sienta a mirarse a sí mismo, pero esta vez, su imagen está mediada por mecanismos de representación al estilo del *reality show*: la cámara hace zoom constantemente y barre el espacio, y la música cambia bruscamente al mismo tiempo que la

imagen en la pantalla. La pregunta que suscita la instalación es clara: ¿la realidad mediada está alterando la manera en que percibimos la realidad en general? Esta pregunta nos remite a *Electronic Superhighway*, que ya nos cuestionaba acerca de cómo los medios definen la manera en que es percibido Estados Unidos.



Speed of reality, 2010

Si bien la obra de Grosser tiene un matiz un tanto más crítico que el idealismo de Paik, ambas revelan a la imagen en movimiento y los mecanismos para presentarla como vectores importantes en la creación de realidad. Nuestra mirada está tan influenciada por los medios que estos pasan a ser parte de nuestra identidad y filtros de nuestra percepción, mostrando una simbiosis –tal vez involuntaria- que nos descubre como el *cyborg* tan soñado y temido en los años 70. La inclusión aquí de la tecnología en el arte se muestra no solo como una obsesión por la novedad, sino como un intento de acercarse a los procesos de percepción y a las nuevas sensibilidades surgidas de nuestra revolución digital. Se trata pues, del arte manteniendo el paso con la vida.

2.2. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS EN LA WEB: NUEVOS ESPACIOS DE EXPOSICIÓN

Hemos mencionado los casos de Nam June Paik y Benjamin Grosser como ejemplo de prácticas artísticas que se apoderan de la tecnología como herramienta y generador de sentido. En esa misma línea, es interesante señalar cómo el ejemplo de artistas como Paik y el advenimiento de internet fueron generando un mayor interés en los artistas para crear interfaces comunicativas y espacios de intercambio (Carrillo 2004: 185-189). En este sub-capítulo, me gustaría profundizar específicamente en la práctica artística que surge en torno al desarrollo de la web, y cómo las diversas plataformas de intercambio generaron propuestas distintas no solo en contenido, sino en formas de exposición e interacción con el público. La evolución del ciberespacio como lugar de encuentro y diálogo horizontal generó una suerte de nuevo espacio público, que pronto fue aprovechado por artistas para la difusión de sus obras, pero también como plataforma para generar nuevas propuestas. Liberadas del mercado y sus limitaciones, las obras podrían circular y exponerse en la web, y así cambiar las nociones de objeto artístico que tanto tiempo habían sido arrastradas sin un cambio real.

Como caso ejemplar en este proceso podemos mencionar el caso del movimiento autodenominado net.art, que reunió a artistas que experimentaron con las nuevas tecnologías de internet a principio de los 90. Los representantes de este movimiento proponían una investigación sobre el medio mismo, y avocaban por la apertura y la conectividad. Sin embargo, Carrillo observa que el net.art, más que un conjunto de trabajos, “debe identificarse con la intervención de una serie de individuos muy determinados y con una serie de acontecimientos que se sucedieron muy rápidamente y que crearon la apariencia de un frente homogéneo” (Carrillo 2004: 208) aunque en realidad las prácticas artísticas en la web se diversificaran tan rápido que no fuera posible establecer una tendencia única. El net.art surgió de los primeros intentos serios de formar foros de discusión artística en una primitiva internet, y del sueño de poder conectar a artistas, coleccionistas, académicos y

curadores en una gran red de intercambio. Incluso, sus representantes elaboraron una suerte de manifiesto que recordaba a la arrogancia vanguardista de los futuristas, y que tenía como objetivo articularlos en un movimiento artístico cohesionado como los de inicios del siglo XX. El manifiesto establecía que el nuevo flujo de la información y la comunicación disolvía los límites de autoría, obra y género, y anulaba las jerarquías de este sistema. Sin embargo, los intentos por formar un nuevo sistema del arte alterno fueron poco a poco perdiendo fuerza debido a las dificultades que el medio mismo ofrecía y que generaron contradicciones al interior del net.art. Por ejemplo, resulta simbólico pensar en la primera galería de net.art, *Teleportacia*, que fue fundada por la artista rusa Olia Lialina. El problema con la galería *Teleportacia* fue que, al comprar la obra de uno de sus artistas, el nuevo dueño podía retirar la obra de la red, lo que cancelaba la idea del acceso libre y la circulación democrática de la obra que defendía el net.art. A este dilema siguieron otros que tenían que ver con los principios y valores que debía manejar este nuevo movimiento, y poco a poco, el intento de un grupo cohesionado falló y se transformó en miles de manifestaciones particulares que no responden a un único propósito (Carrillo 2004: 208-213). Esta diversificación de la producción artística en internet se mantiene hasta el día de hoy, y se ha visto incluso fortalecida debido al creciente acceso a la web.

Sin embargo, ello no quiere decir que hoy en día no existan iniciativas que pretendan agrupar las prácticas artísticas en el ciberespacio o que ofrezcan un lugar para el debate académico y estético que acompañan a esta nueva época.

De hecho, en esa línea pero con un carácter más contemporáneo es importante mencionar la bienal internacional de arte digital, WRONG.²⁵

La WRONG alberga anualmente miles de obras de arte que solo existen en la web y que no pretenden ser exhibidas en otros espacios. Puede ser navegada a través de clicks, y sus pabellones toman la forma de websites externas. La última versión de WRONG, llevada a cabo entre noviembre del 2015 y enero del 2016, albergó a 90 curadores que recibieron total libertad para diseñar sus pabellones y más de 1000 artistas, lo que dio un resultado ciertamente azaroso

²⁵ La WRONG tiene lugar en: <http://thewrong.org>

pero sumamente representativo de la esfera artística digital, demostrando las diversas maneras en que el arte experimenta con internet como medio y como concepto (Lichty 2016). Lo que es interesante rescatar de este proyecto organizado por David Quiles Guilló no es solo la iniciativa de condensar la mayor cantidad de obra artística web en un solo espacio, sino una reflexión acerca de cómo revela nuestra manera de interactuar con las obras que están siendo producidas en internet y cuál es el estatus que estas obras tienen en el sistema del arte.

En cierto sentido, la semejanza de WRONG con un bazar ecléctico y ambiguo refleja el estado de la producción artística digital. Extrañamente, la bienal se sitúa entre un intento de desafiar el sistema hegemónico y reivindicar la autonomía del arte digital, y el deseo de mayor reconocimiento y legitimación por parte de la historia del arte (Eastham 2015). Este conflicto entre dos posiciones completamente opuestas es casi inherente al net.art. La discusión entre aquellos que tienen una visión politizada del arte digital y aquellos que desean incluirlo de manera legítima en el discurso del arte ha sido parte de la historia del net.art desde sus inicios (Carrillo 2014: 212-214).

Por otro lado, es interesante notar cómo la visita a WRONG se inserta en la vida cotidiana del espectador. Esta es una bienal a la que se puede asistir desde cualquier lugar del mundo, no es necesario viajar, sino solo conectarse a internet desde cualquier dispositivo. El público puede acceder a WRONG en su hora de almuerzo, durante su viaje en bus o mientras espera a alguien en el café. La bienal no exige, a diferencia de sus homólogos físicos, dedicar todo un día o más a contemplar las obras, no es necesario sumergirse de lleno en la exhibición o limitarse solamente a contemplarla (Eastham 2015). Más bien, la dinámica que establece WRONG entre las obras y el público es una que cambia nuestro concepto de arte, y es que la obra de arte digital puede estar entretejida en nuestra vida cotidiana, ser parte de ella. La idea del espacio de arte cambia también: lejos del sacralizado museo o galería, los pabellones digitales dan la sensación de ser un espacio más amigable y empático, quizás igual de extraños que sus contrapartes físicas pero menos ajenos. En WRONG, el público puede pasearse de link en link, diseñar individualmente su recorrido sin verse impedido por otros espectadores y así, su experiencia adquiere un

aire personalizado. De esta manera, la tecnología no solo cambia el aspecto de la obra de arte, sino sus modos de producción y difusión, y con ello, su relación con el público. Por ello, el net.art se ha percibido a sí mismo como inherentemente subversivo: porque revierte el orden jerárquico en que se inscribe la obra y porque su difusión atenta contra los intentos de mercantizarla. A su vez, el acceso libre a internet democratiza la producción artística, pues permite a cualquiera introducirse en el espacio del arte. Habría que preguntarse acaso entonces si los intentos por legitimar el net.art, y el interés de curadores, coleccionistas y galerías en piezas de este tipo no estarían socavando los principios mismos de su creación.

Creo que en ese sentido resulta importante rescatar la producción de artistas que deciden utilizar la web como única plataforma para la inscripción de su trabajo. Comprender la relación de la tecnología digital y el arte pasa por comprender cómo la evolución tecnológica ha permitido una ampliación del concepto de arte y del universo sensible que manejan los artistas. Criticar el medio desde el medio mismo o utilizar el nuevo medio como alternativa para generar un nuevo discurso en torno al arte son manifestaciones de cómo el arte reacciona ante transformaciones culturales y puede evidenciar las problemáticas que acompañan un cambio que aparenta ser formal pero cuyo impacto afecta la estructura misma de lo social.

Como mencionamos anteriormente, una fuerte corriente que surgió desde el inicio del net.art y que se mantiene presente en la producción actual del arte digital es la del arte subversivo al sistema, que se resiste a introducirse en la misma lógica económica, cultural y política que rige la realidad física y que ve en la web un espacio utópico que permite la libertad y anonimidad del individuo, y la posibilidad de generar una inteligencia colectiva y derribar el pensamiento hegemónico (Carrillo 2004: 193). Esto es de alguna manera la continuación del idealismo que acompañaba ya la práctica de artistas pioneros en el ámbito tecnológico, como Nam June Paik: la tecnología como facilitador de una sociedad más humana y democrática.

Sin embargo, la ansiada democracia y libertad que prometía internet fue dando lugar a una creciente preocupación por los nuevos medios de control social que fueron instalándose en el ciberespacio. La anonimidad, valor primordial para

los primeros internautas y hackers, fue perdiendo espacio a medida que compañías comerciales y financieras devoraban todos los rincones de la web, exigiendo que los usuarios confirmaran su identidad virtual a través documentos e instaurando un nuevo mercado alrededor de los datos privados. A su vez, el boom de las redes sociales suscitó críticas y reflexiones acerca de nuestro modo de vida en un panóptico voluntario²⁶. En un mundo que gira en torno al ver y ser visto, el valor de la privacidad va a adquirir mayor importancia para académicos y artistas, y su defensa va a obtener tintes de acto político subversivo.²⁷ Surgen así numerosos colectivos y artistas que critican la vigilancia y el control ejercido en la web, y que van a buscar la defensa de la intimidad a través de proyectos críticos que ocurren en el medio mismo. Entre ellos, podemos señalar el caso de Intimidad Romero.

Intimidad Romero es a la vez, artista y proyecto artístico. Es una artista –o un colectivo artístico, de su identidad no sabemos nada- que utiliza su página de perfil de Facebook como plataforma artística. Se trata de un perfil que sube fotos de sí misma en las cuales la parte más connotativa ha sido pixeleada. Por ello, es imposible atribuir el perfil a una persona en específico y la identidad –cosa que normalmente es construida con esmero en internet- se diluye en el anonimato. Como señala Remedios Zafra “Intimidad es metáfora y metonimia de los límites de intervención y autogestión de la identidad en las redes sociales, de nuestra vida en las pantallas, allí donde dejarnos llevar (o por el contrario tomar partido) en la ideación y construcción común de nuestros imaginarios y subjetividades. Porque lo que hace Intimidad es tomar partido en esta construcción, visibilizando la ausencia, lo que está en juego, la intimidad que, en el último momento, se resiste a ser compartida” (Zafra 2012). De hecho, a raíz del revuelo que generó el perfil de Intimidad y de su negación a

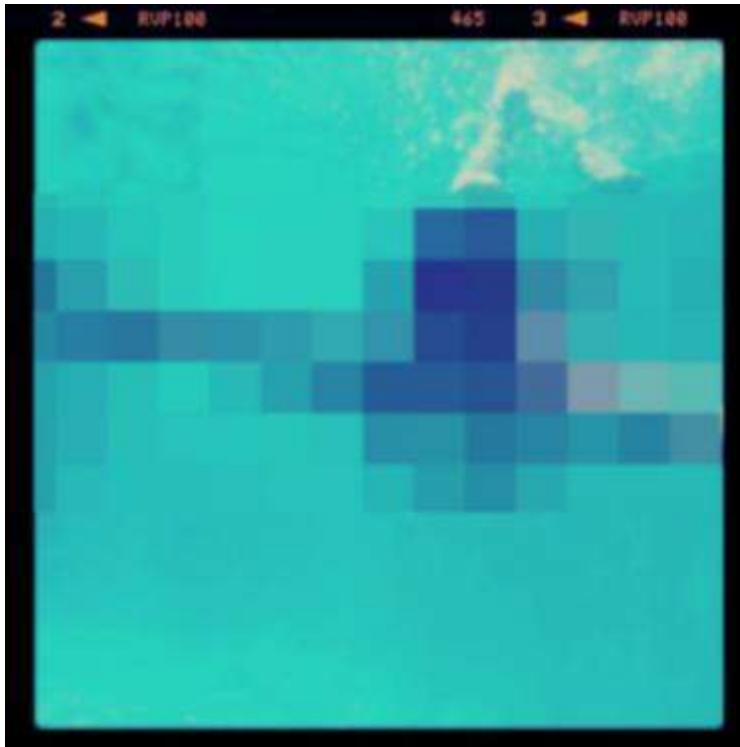
²⁶ El panóptico es un modelo de prisión diseñado por Jeremy Bentham que consiste en celdas orientadas hacia una torre central de vigilancia. El truco de este modelo es que los prisioneros no pueden saber si están siendo vigilados o no, y deben asumir que lo están siendo todo el tiempo. Foucault amplía la noción de panóptico hacia una del control social en *Vigilar y castigar*, de 1975. Hoy en día, la idea de panóptico ha sido utilizada para hablar de las redes sociales y la vigilancia en internet. Se puede consultar: Digital A-rae. *Watching Each Other: Foucault's Panopticon and Confessional in Social Media* (2014), como también: Allen, Tom. *Panopticism and Social Media* (2013)

²⁷ Hablamos del deseo a exponer la propia intimidad en la web y al carácter de diario íntimo que adquieren las redes sociales de la mano de las ideas de Paula Sibilia en el primer capítulo.

identificarse, la administración de Facebook “secuestró” su perfil, con la duda de que “Intimidación Romero” fuera un nombre real y arguyendo que era necesario que demostrara un documento que comprobara que existe como sujeto civil. Este hecho contribuyó a reforzar el mensaje primordial del proyecto de concientización acerca de las políticas de control y acceso a la privacidad que manejan las redes sociales y su relación con la empresa privada. La acción ha sido considerada una especie de *guerrilla art* o incluso “performance 2.0” (Mariani 2012).

Lo que más resalta en este proyecto es la manera en que las imágenes pixeleadas hablan de censura y espectacularización al mismo tiempo, pues anula la representación del sujeto retratado pero al mismo tiempo llama la atención por el carácter transgresor de este acto, y de cómo lo privado y lo público se confunden en el espacio de las redes sociales. Resulta contradictorio pensar en el mensaje escondido tras esas imágenes oscuras: por un lado, el sujeto en la foto reclama su derecho a no ser reconocido, a no ser visto; por otro, al colocarse en un perfil público, reclama esa misma atención que rechaza. Este podría considerarse un paso más allá de las ideas de Steyerl que presentamos en el capítulo uno: el sujeto aquí no solo ha reclamado su derecho a auto-representarse, sino que además utiliza ese derecho para negar su propia representación y despierta así una reflexión acerca de lo que significa existir como imagen hoy en día.

Ello también cuestiona el estatus de la imagen en el mundo digital. Normalmente percibida como un “documento de verdad”, la imagen en las redes sociales garantiza la existencia de un otro que vive más allá de la pantalla, aunque, como comentamos en el primer capítulo, esto sea solo una ilusión en la medida que la imagen es agente de la realidad y no necesariamente prueba de ello. Las imágenes en el perfil de Intimidación incitan al observador a pensar cuál es el rol de la fotografía en la identidad digital, acaso solíamos tener cierta tranquilidad gracias a estos documentos y ahora ellos revelan su capacidad de manipulación.



Me, fotografía digital extraída del perfil de Facebook de Intimidación Romero



Foto de perfil, fotografía digital extraída de la cuenta de Facebook de Intimidación Romero

Por último, la obra se vuelve evidencia de las estructuras de poder que se esconden detrás de estas plataformas web y de cómo la identidad y la privacidad pasan a ser algo que puede ser controlado y manipulado. Intimidad Romero revierte así el propósito y el funcionamiento del medio mismo, y lo utiliza como herramienta que cuestiona los mecanismos de control al interior de su propio funcionamiento.

La privacidad y la relación de lo público y lo privado son cuestiones que han sido ampliamente tratadas por el arte originado en internet. Como mencionamos con relación a las ideas de Sibilía en el primer capítulo, con el nacimiento de plataformas que permiten a los usuarios compartir minuto a minuto información sobre su vida, la identidad y la intimidad se convierten en el centro de la discusión del desarrollo de la tecnología. Las noticias y debates sobre vigilancia del Estado y las compañías privadas, y la noción de ser observado todo el tiempo por nuestros contemporáneos han hecho de la privacidad un tema recurrente para los artistas comprometidos con la era digital. El artista Jonas Lund aborda este concepto desde una perspectiva distinta a la de Intimidad Romero. En sus obra *Public Access Me (2012)* y *Selfsurfing (2012)*, Lund crea clones de su navegador de Google Chrome, de manera que el público puede observar en tiempo real lo mismo que Lund ve en su computadora. Los espectadores pueden seguir al artista mientras este navega en internet, lee artículos y responde mails. Al ofrecer un acceso libre a su información y su privacidad, Lund no solo cuestiona los límites de la intimidad y la manera en que se transforman, sino que sugiere que nuestro concepto de privacidad ha caducado. Según comenta el artista en su página oficial, hoy en día participamos en muchas plataformas de acceso a terceros –ya sea en las redes sociales, páginas de compra online o mails privados- a las cuales ofrecemos sin pensar nuestros datos personales al registrarnos, publicar o actualizar detalles de nuestro perfil. Con *Public Access Me* y *Selfsurfing*, Lund pretende llevar esta era de “sometimiento involuntario” al extremo y permitir el acceso a su privacidad sin necesidad de permiso. Se trata de un experimento que busca establecer qué tipo de comportamientos y actividades creará este tipo de apertura (Lund 2012).²⁸

²⁸ Se puede encontrar un texto completo de la obra en la página web del artista bajo: <http://jonaslund.biz/works/public-access-me/>



Public Acces Me, 2012

Lo interesante en comparar las propuestas de Intimidación Romero y Jonas Lund es observar cómo el tema de la privacidad en internet puede generar visiones diametralmente distintas. Por un lado, Intimidación se aferra a la necesidad y al derecho de mantenerla a toda costa en una época en que ese término resulta sumamente ambiguo, y Lund, desde una perspectiva – podríamos decir quizás, más positiva- decide abandonarla por completo y extrapolar la situación al máximo, demostrando que tal vez nuestro debate acerca de la intimidación resulta obsoleto al lado de una realidad que ya no cuestiona necesariamente su ansia de extimidad²⁹. Resulta pertinente que ambas propuestas utilicen la web como plataforma artística, pues convierten al medio en un elemento de la obra que la vuelve accesible para todos y que al mismo tiempo permite al espectador identificarlo como agente mismo de realidad y de debate. La relación tan directa que guardan las obras con otras aplicaciones o componentes de la vida diaria es la que hace posible que sea el medio mismo el que sea cuestionado:

²⁹ Hablamos acerca del concepto de extimidad con ayuda de los textos de Paula Sibilia en el capítulo 1.3.3. La extimidad sería la intimidad expuesta en las pantallas, y estaría relacionada al deseo de confirmación de la existencia a través de la mirada del otro.

estas son obras cuyo eje principal gira en torno al medio y no necesariamente en torno al contenido.

2.3. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS QUE SE NUTREN DE LA WEB

Hemos realizado hasta ahora una breve revisión de la evolución del arte y sus manifestaciones en relación a la tecnología electrónica, y hemos analizado brevemente casos emblemáticos de artistas que han utilizado la tecnología para redefinir y renovar las prácticas artísticas, ya sea como herramienta, como medio o como plataforma de difusión de la obra. Esto ha llevado a cabo una transformación en el concepto de arte y ha empujado a las instituciones a incluir una mayor gama de expresiones artísticas como parte del circuito oficial de las artes visuales. La rápida expansión de la web y las redes sociales hacen imposible que el arte permanezca estático en la tradición plástica y dé la espalda a estas nuevas dinámicas sociales, y lo obliga a incluir nuevos espacios y herramientas como parte de su sistema.

Sin embargo, la relación de arte y tecnología no solo permite nuevas prácticas que utilicen novedosos dispositivos tecnológicos o un arte inmaterial que ocupe el ciberespacio y lo defina como un lugar posible para las prácticas artísticas, sino que también modifica la manera en que las manifestaciones artísticas ocurren en la realidad física. De hecho, aunque en materia de definiciones en estas disciplinas los límites no sean rígidos y definibles, podemos identificar un conjunto de obras que se relacionan de manera más cercana con prácticas establecidas como la instalación, la pintura o la performance, pero que hacen de la web y sus dinámicas su temática principal. En estas propuestas, el medio es cuestionado, pero el interés está mucho más dirigido hacia la web y la tecnología como creador de contenidos y sobre todo, hacia las dinámicas humanas que ahí se sostienen. Aquí, internet y los medios de comunicación son vistos como trasfondos de problemáticas que han interesado al arte desde antes de la invención de la radio: se trata de cómo nos comunicamos y relacionamos con los otros, y a un nivel más específico, cómo lo hacemos hoy luego de una transformación en el paradigma comunicativo.

Claramente, la tecnología será un elemento importante, pero el peso de las obras reside en cómo esta ha trastocado aspectos primordiales en la existencia humana.

Quiero insistir nuevamente en que ello no implica que los casos mencionados en sub-capítulos anteriores no puedan despertar reflexiones que vayan más allá de aquellas en torno al medio, pues como señala Luz María Bedoya “el arte es siempre más complejo que sus etiquetas, siempre las palabras que quieren definir las obras acaban resonando con cierto aire de impostura” (Bedoya 2016: 25). Sin embargo, sí considero que los casos aquí seleccionados ilustran de manera más sencilla y clara el tema del sub-capítulo.

A la hora de revisar más de cerca las dinámicas que ocurren en las redes sociales, una de las preguntas que surge es ¿a dónde van todas estas comunicaciones? Considerando que cada minuto, usuarios de Facebook, Twitter, Youtube, Instagram y otras redes actualizan sus estados y publican información nueva, resulta pertinente preguntarse quién es el público real de dichas emisiones y también si es que estos actos resultan efectivamente comunicativos (en el sentido que hay un receptor que capta el mensaje) o si son unidireccionales. En el primer capítulo mencionábamos cómo académicos como Sherry Turkle señalan la ilusión que ofrecen los medios de “ser escuchados” y cómo la necesidad de ser escuchados es muchas veces saciada con el simple hecho de emitir un mensaje aún si nadie lo recibe. Turkle señala cómo el vínculo con el otro en internet está volcado hacia el sujeto, y cómo ya no implica necesariamente un intercambio sino que está modelado en torno a las necesidades afectivas y el nivel de compromiso del usuario (Turkle 2011: Pos 1304). Incluso, Eva Illouz ya anotaba que en internet se trastoca nuestra capacidad de negociar los términos en los cuales estamos dispuestos a relacionarnos con los otros (Illouz 2007:208), cuestión que está íntimamente ligada al proceso comunicativo en internet.

En relación a estas preguntas encontramos a diversos artistas que se cuestionan acerca de los intercambios en internet, nuestra manera de emitir mensajes y de estar *presentes* en el momento de la interacción con el otro. Como ejemplo podemos mencionar el caso de Christopher Baker, artista estadounidense que enfoca su práctica en la compleja relación entre sociedad y

telecomunicaciones, y que explora las formas en que nos imaginamos y representamos a nosotros mismos frente a una audiencia masiva, y cómo ello transforma nuestra manera de navegar el espacio público (Baker 2016a).³⁰ Varias de las obras de Baker giran en torno a las comunicaciones que emitimos hacia el mundo, y cómo esta gran cantidad de información se mezcla en una cacofonía indistinguible que resulta un obstáculo en la comunicación (Baker 2016b), algo así como esa ceguera por saturación que menciona Fontcuberta. En el proyecto *Hello world or how I learned to stop listening and love the noise* [*Hola mundo o cómo aprendí a dejar de escuchar y amar el ruido*] del 2008, Baker recopila miles de diarios en video de internet, y los proyecta sobre una pared al mismo tiempo. Esta gran instalación audiovisual inmersiva medita acerca de las dificultades de un medio democrático y participativo, y acerca del deseo fundamental de ser escuchado. El espectador puede recorrer la instalación y escuchar individualmente cada video o escuchar la sumatoria de todos.



³⁰ Se puede revisar su trabajo en su página web: <http://www.christopherbaker.net>



Hello world or how I learned to stop listening and love the noise (2008)

De manera similar, en *Murmur study [Estudio de los murmullos]* del 2009, el artista propone una instalación que consiste en 30 impresoras que continuamente exploran la red social de Twitter en búsqueda de mensajes que contengan onomatopeyas que expresan emociones, tales como argh, grrrr, meg, etcétera. Estos *tweets* son impresos en un rollo infinito de papel como una cascada de texto que se acumula en el suelo.³¹

El objetivo de este proyecto es examinar el uso de tecnologías de mensajería instantánea como espacios de charlas triviales (la conocida *cháchara*). Ahí, los mensajes, pensamientos y expresiones se acumulan y archivan por las plataformas y por las corporaciones que las manejan. El autor señala que aunque no podemos prever cuál será el futuro de este inmenso archivo, vale la pena reflexionar acerca de la cantidad de información personal que compartimos en la red (Baker 2016c).

³¹ Más al respecto en <http://christopherbaker.net/projects/murmur-study/>

En ambas obras, resulta importante revisar cómo la instalación física de la obra de arte permite una lectura adecuada del discurso. Si los videos de *Hello World* o los *tweets* de *Murmur Study* se archivaran en una pieza de net.art, la experiencia del espectador sería distinta en la medida que estos archivos son algo que ya ocurre en la red, pero que son pasados por alto en el inmenso torrente de información que fluye sin cesar por ahí. Sin embargo, al trasladar estos archivos a la realidad física, lo que Baker logra es sumergir al público en el archivo mismo. Al enfrentarse a esta cantidad de información que no cesa de aumentar (videos que son presentados interminablemente o impresoras que no paran de imprimir en rollos infinitos de papel), el espectador recibe la información de manera simultánea y está expuesto a una sobrecarga de esta sin posibilidad de control. Esto es algo que no ocurre en la red: ahí, el usuario puede navegar y dirigir su atención a donde lo desee, y a pesar de que puede ver publicaciones de manera instantánea, se enfrenta a ellas una tras otra. A la vez, la renovación de información en internet logra que en muchas ocasiones, su cualidad de archivo sea pasado por alto. Ahí, importa lo que está ocurriendo *ahora*, y ese ahora se renueva constantemente, lo que ocurrió hace unos minutos es olvidado en el historial del navegador. Sin embargo, en las obras de Baker, ninguna publicación se pierde en el torrente del pasado, sino que pasa a ocupar un sitio que invade el espacio del espectador. Aquí, no hay pantalla que nos separe del tumultoso mundo digital y nos mantenga en un lugar seguro: la pila de información crece amenazadoramente frente a nuestros ojos, robándonos espacio vital e hiriendo nuestros sentidos con una saturación de estímulos. Así, Baker nos obliga a enfrentarnos a eso que preferiríamos dejar pasar inadvertido.



Murmur study, 2009

Otro aspecto de las redes sociales que ha sido tratado por los artistas es la manera de conectar con el otro a través de la pantalla. En la performance *The artist is kinda present [El artista está más o menos presente]* del 2010, la artista An Xiao hace una referencia a la performance de Marina Abramovic *The artist is present [El artista está presente]* al tiempo que reflexiona acerca de cómo hoy, al existir como seres virtuales, estamos presentes en todas partes pero en

ningún lugar en particular, como bien afirman las ideas de Lévy acerca de la virtualidad que comentamos en el subcapítulo 1.2.3.



The artist is present, 2010 (Marina Abramovic)

Para entender un poco mejor la propuesta de Xiao, debemos mantener en mente la performance de Abramovic. Esta fue llevada a cabo entre marzo y mayo del 2010, durante una exposición retrospectiva de Abramovic en el MoMa de Nueva York. Durante las horas de apertura del museo, la artista permaneció sentada en una silla, y los visitantes fueron invitados a sentarse en silencio en otra silla frente a ella el tiempo que desearan, pasando a formar parte de la obra. En esta performance, el silencio, el contacto visual y el estar *presentes* frente y con el otro se vuelven el eje central. Sin hablar, la artista y el espectador permanecen quietos uno frente al otro y entablan un vínculo a través de la mirada. Muchos visitantes permanecen ahí horas, otros no soportan más de unos minutos y algunos incluso rompen en llanto. Abramovic

celebra así una larga trayectoria que buscó siempre la conexión con el público, el control de la energía vital y el intercambio humano.³²

An Xiao, como respuesta a la performance de Abramovic, presenta su propia versión de la obra en la misma época. Sin embargo, la obra de Xiao tiene un giro nuevo: los espectadores son invitados a sentarse frente a la artista, pero pueden interactuar con ella solamente a través de mensajes de texto o a través de Twitter. Así, la relación propuesta por Abramovic se trastoca, pues artista y espectador solo pueden interactuar a través de la pantalla y no hacen contacto visual. Esta, aunque sea pequeña, es una significativa diferencia. De manera similar a Benjamin Grosser con *Protocols of looking*, Xiao elabora aquí una reflexión acerca del acto mismo de mirar al otro, y de la importancia del contacto visual para el vínculo humano. Su obra nos habla de cómo nuestro contacto con el otro en la realidad está mediado por internet e incluso obstaculizado por nuestra necesidad de mantenernos conectados a nuestros dispositivos. Su trabajo resulta un punto de referencia en tanto se interesa por los cambios que sufren nuestras relaciones y nuestra percepción de la realidad en un contexto invadido por las redes sociales y el acceso rápido a la información.

Así, las obras de Baker y Xiao examinan no solo nuestros intercambios a través de las redes sociales, sino cómo estos tienen un efecto en la realidad física. A través de sus trabajos, podemos preguntarnos cómo se transforman no solo nuestra manera de dar valor a lo que está siendo compartido, sino también cómo se transforma nuestro vínculo mismo con el otro al hacerlo. Aquí, diversas relaciones son reevaluadas: las que establecemos con el otro *virtual*, con el contenido y la información que consumimos, y con el otro que ocupa el mismo espacio físico.

³² Más al respecto en: Lader, Ryan. *The Artist Is Present and the Emotions Are Real: Time, Vulnerability, and Gender in Marina Abramovic's Performance Art*.



The artist is kinda present, 2010 (An Xiao)

En conclusión, según los puntos planteados a lo largo de este capítulo, podemos sostener que la tecnología no solo modifica la forma de hacer arte, sino que transforma y amplía los espacios de difusión de la obra, y su relación con el espectador. En general, al hablar de internet, ya no hablamos solamente de una herramienta, sino de una nueva temática, otra forma de pensamiento y un nuevo espacio para el arte. Por ello, internet y las tecnologías digitales han despertado desde su inicio el interés de los artistas, y creado expresiones diversas y particulares, algunas de ellas enfocadas en explorar las nuevas herramientas, y otras interesadas en las problemáticas que estos cambios plantean.

Al inicio de este capítulo, mencionamos que no era posible hablar de un movimiento artístico único en torno a internet, pues si bien hablamos del net.art, las nuevas tecnologías de la comunicación son tan variadas y la web tan vasta, que han creado prácticas igual de múltiples, haciendo imposible hablar de un género específico. Sin embargo, sí sugerimos que es viable separar la producción artística en torno a la tecnología según ciertos criterios que abordan los diversos alcances y facetas de esta.

Por ejemplo, mencionamos a Nam June Paik, cuya obra surge como respuesta y apropiación a la tecnología. Para él, esta ofrecía una nueva utopía artística, la promesa de un mundo unido a través de ella, en el cual la producción de obras no tendría límites de tiempo ni espacio, y en el cual los artistas y académicos podrían colaborar a través de la distancia y llegar a más espectadores. Sin embargo, es interesante notar que el desarrollo de nuevas formas de conectarnos ha generado respuestas de tintes idealistas como la de Paik, pero también manifestaciones mucho más críticas, como es el caso de Intimidad Romero, cuya obra mencionamos anteriormente. Si bien esta diferencia se explica en parte debido al contexto temporal de cada uno de los artistas (uno, en los albores de la utópica *aldea global*, y la otra, en un contexto donde esta se ha concretado hasta cierto punto acarreando varias consecuencias problemáticas), las diversas posiciones con respecto a la tecnología siguen vigentes hoy en día, y suscitan un debate constante entre escépticos e idealistas. Esta discusión es hasta cierto punto, ideológico, pero resulta necesario para cultivar el diálogo en torno a políticas de privacidad, los alcances de la comunicación, las consecuencias de estar conectado a un dispositivo, etcétera. La obra de Romero no es una respuesta directa a la obra de Paik, pero creo que la contraposición de ambas perspectivas refleja bien las contradicciones que suscita la revolución digital.

Por otro lado, mencionamos cómo las nuevas tecnologías digitales han creado diversas formas de apropiación por parte de artistas. Algunos, como Jonas Lund, las utilizan para la creación de obras de arte en forma de aplicaciones o programas web, y otros, como Christopher Baker, se apropian de contenidos ya producidos a través de ellas (como vídeos o *twits*) para reflexionar acerca de la herramienta misma. Así, el arte que surge en torno a internet no solo utiliza las

nuevas tecnologías como herramientas para crear otras formas de arte, sino que también reflexiona acerca de la herramienta misma, su significado y su rol en la sociedad y el espacio de arte. Obras como las de Lund o Baker profundizan en cómo internet transforma los modos de producción y difusión de la obra, y a la vez, en cómo esta modifica nuestras ideas acerca de lo que significa ser humano y relacionarnos con el otro. De hecho, una buena parte de la comunidad artística post-internet ha identificado a internet como un agente transformador de nuestras relaciones, a la vez que como un *milieu* en el cual las nuevas dinámicas de desjerarquización, intercambio e interconectividad obligan a repensar los términos bajo los que nos relacionamos con los otros, nos comunicamos y nos presentamos ante el mundo. Creo que si algo tienen en común todos los casos presentados en este capítulo, es que ninguno ve a la tecnología como un inocente utensilio que facilita procesos cotidianos, sino que reconocen en ella su carácter constructor. Así pues, las propuestas aquí presentadas parecen señalar lo mismo: nuestro uso de la tecnología nos cambia y condiciona nuestra forma de ver el mundo.

De hecho, si consideramos, como mencionamos al principio de este capítulo siguiendo a Tarkovski que el arte es un reflejo de nuestros tiempos y la realidad en la que vivimos, entonces tiene sentido que los artistas vuelvan la cara para observar de cerca las nuevas dinámicas que surgen en torno al uso de internet. Lejos de la utopía que nos vende la propaganda, el rol del arte en este contexto está enfocado a revisar críticamente lo que significa estar conectados, no tener límites o poder existir más allá de nuestro cuerpo. Así, observamos cómo en este capítulo surgen de nuevo los mismo temas que tratamos en el capítulo anterior: intimidad, vínculos, identidad. No es casualidad que el debate que ocurre a nivel académico tenga su contraparte en el arte: la definición tradicional de estos conceptos hoy resulta desactualizada, y la discusión acerca de cómo debemos definirlos o aproximarnos a ellos forma parte de cuestionamientos actuales que ocurren en el día a día a nivel individual y colectivo. Y el arte, al ser reflejo de su época, naturalmente va a lidiar con ellos también, no necesariamente desde la teoría, pero sí desde la sensibilidad y la experiencia.

Sin embargo, como observamos anteriormente, lo que han despertado las nuevas tecnologías de la comunicación son múltiples conversaciones que ocurren de manera simultánea. De la misma manera que no hay un consenso público acerca de cómo utilizar las redes sociales, por ejemplo, no hay tampoco un consenso acerca de cómo el arte debe acercarse a la tecnología. Más bien, lo que pareciera haber sucedido es que la relevancia que esta ha cobrado en nuestra vida y su forma de acoplarse a ella ha generado su contraparte en el arte: si nuestra existencia *off-line* ya no puede separarse de la *online*, entonces el arte –inseparable de la vida– acoplará estos nuevos aspectos a su producción. En cierto sentido, pues sí, el arte emula a la vida.

Por otro lado, advertimos que las nuevas tecnologías también traen consigo una reflexión en torno a lo que es el arte y cómo se manifiesta. Siguiendo cierta parte de la tradición artística que contempla la existencia de una obra sin necesidad de existir como objeto material (como la performance o el arte relacional), al arte post-internet propone nuevas formas desmaterializadas de la obra artística: gifs, aplicaciones, programas, acciones virtuales, etcétera. Las obras aquí tratadas reivindican que no es necesario que estas se concreten en la realidad física para ser consideradas arte, y esto adquiere un nuevo sentido si consideramos, como sostuvimos en el primer capítulo, que la realidad virtual no es menos válida que la realidad física, sino que es simplemente otro aspecto de la realidad. Así, la obra virtual no es menos válida que la física, solo existe en planos diferentes.

A su vez, la nueva producción artística conlleva una relación distinta del espectador con la obra: ya no es necesario entrar a un espacio sacralizado como la galería o el museo, sino que se puede apreciar el arte desde la comodidad de la casa., como en el caso de la bienal WRONG. De esta manera, el arte empieza a inscribirse en la vida cotidiana y se hace más cercano. Se amplía la noción de quién es productor y quién es espectador, y de qué espacios son “apropiados” para la experiencia artística. Esto significa que el arte puede liberarse de limitaciones institucionales y democratizarse, ofreciendo la oportunidad a nuevos artistas y espectadores de participar de él.

Por último, creo que es importante recalcar la importancia de pensar los medios y los procesos de comunicación desde el arte. Es decir ¿por qué tiene un sentido reflexionar sobre nuestra vida *online* desde la disciplina artística?

En general, creo que pensar acerca de las tecnologías que están adquiriendo un rol cada vez más importante y abarcador en nuestra vida resulta necesario porque, como señalamos en el primer capítulo, estos son procesos que modifican la forma en que nos entendemos como sociedad y como individuos. Las consecuencias de estas transformaciones no son aún del todo claras, pero resulta importante cuestionarnos constantemente acerca de sus efectos y hacia dónde nos dirigen, sobre todo porque modifican la forma misma en que pensamos.

Ahora, aunque esta reflexión parezca más apropiada a las ciencias sociales, creo que el aporte del arte en este aspecto es que introduce el elemento de lo extraño para poder reflexionar acerca de temas que han sido naturalizados. Como mencionamos al hablar de Baker, la poca distancia que tenemos con nuestros dispositivos muchas veces dificulta que *pensemos* nuestra relación con ellos, pero el arte, al presentarnos con un nuevo acercamiento hacia lo cotidiano, permite mirarlos bajo una nueva luz. Construyendo nuevas relaciones entre conceptos y experiencias, y proponiendo acercamientos sensibles y realidades posibles, el arte funciona como importante disciplina para la reflexión y el cuestionamiento de la actualidad. Hablar desde la experiencia artística puede muchas veces resultar más persuasivo que hacerlo desde el texto académico, en la medida que muchos elementos de la obra artística guardan una relación cercana con la realidad. En ese sentido, utilizar la tecnología que usamos diariamente como herramienta para la producción artística permite al espectador identificarse con la experiencia. El arte, a través de su parecido con la vida, nos ofrece la posibilidad de mirarla desde una distancia diferente, sin cerrar su interpretación: la obra propone sin intención de convencer. Y es que la obra nos habla desde la imagen, cuya lectura será siempre distinta a la lectura del texto, en la medida que su estructura no es tan rígida. Así, volvemos a la idea del artista como médico de su tiempo: a través de un nuevo orden de los elementos de la realidad, este nos permite dar otra lectura a las problemáticas y síntomas de nuestro tiempo, y abrir el diálogo.

III. PROYECTO ARTÍSTICO

A lo largo del primer capítulo de este texto, analizamos diversas fuentes teóricas que profundizan en el contexto de nuestra sociedad red y los cambios que esta genera en conceptos básicos para la comprensión de nuestra identidad y la forma en que nos relacionamos. Mencionamos cómo la expansión de internet ha modificado nuestra noción de realidad y cómo las imágenes han pasado a cobrar especial importancia en nuestra época. Hicimos hincapié en que la nuestra es una era de redes rizomáticas, flexibilidad y multiplicidad, lo que facilita la interconexión y la colaboración, pero también nos sumerge en un torrente de información incontrolable.

Luego, en el segundo capítulo, ahondamos en cómo la revolución tecnológica fue gestando diversas respuestas artísticas que buscaban dar sentido a las transformaciones que se llevaban a cabo y explorar las posibilidades de las nuevas herramientas. Señalamos que, de acorde a la multiplicidad que caracteriza a nuestro mundo globalizado, las expresiones artísticas engendradas por este contexto van a ser sumamente variadas en forma y contenido, pero van a coincidir en muchos aspectos con las discusiones y los conceptos analizados por los académicos: identidad, virtualidad, vínculos, realidad, etcétera. Así, si bien la producción artística que se ocupa de internet y las nuevas tecnologías digitales es diversa y no puede ser resumida bajo un movimiento, sí mencionamos que existe un espacio de discusión amplio dentro de las disciplinas artísticas que se concentra en los efectos, alcances y posibilidades de la vida *online*, y que da forma a un diálogo actualizado entre artistas, académicos y espectadores. En ese sentido, hablamos de la importancia de que el arte reflexione en torno a nuestra realidad, para así ofrecernos una especie de diagnóstico de nuestra época y un nuevo punto de vista para observar la cotidianidad.

Con ello en mente, este capítulo estará dedicado a la propuesta y presentación de un proyecto artístico que dialogue con el análisis realizado en los capítulos anteriores, y que ofrezca un nuevo acercamiento a las interrogantes planteadas al inicio de este trabajo. De manera similar a las obras presentadas en el segundo capítulo, la propuesta aquí descrita es una respuesta particular que

pretende insertarse en un campo de discusión amplio y que busca abrir nuevos espacios de diálogo antes que ofrecer una solución definitiva a un problema específico.

3.1. PRESENTACIÓN

[Hiper]vínculo, el proyecto artístico que presentamos a continuación, es una propuesta de instalación que incluye dos piezas escultóricas: *SOMA* y *El espacio entre nosotros*, que buscan dialogar en el espacio (en cuestión de forma y contenido) para revisar de forma crítica las dinámicas que se establecen en internet alrededor de la intimidad, la identidad y nuestros vínculos con los otros. El proyecto busca enfrentarnos a ciertos detalles en la forma en que interactuamos con los otros y producimos nuestros alter-egos digitales en las redes sociales, que de alguna manera revelan la vulnerabilidad, soledad y carencias que se esconden detrás de nuestra utopía comunicativa. Así, el proyecto [Hiper]vínculo ofrece mirar desde distintos ángulos el modo en que nuestros vínculos con los demás están siendo trastocados por la nueva tecnología para preguntarnos acerca de las posibles pérdidas que acompañan nuestra obsesión por los nuevos *gadgets* y aplicaciones.

En esta línea, la primera pieza, *SOMA*, reflexiona acerca de la construcción de nuestro yo en la web y desafía la ilusión de que la personalización en internet lleva a la libertad y autenticidad del yo en las redes sociales. Para ello, el eje principal de la propuesta es nuestra producción de imágenes. Como revisamos en el primer capítulo, la imagen obtiene carácter de moneda de cambio en internet. Esta construye no solo el entorno web, sino que funciona como elemento de información, representación de estados de ánimo, símbolo cultural, unidad de la memoria colectiva, etcétera. Por ello, como mencionamos al hablar de la identidad virtual, esta resulta clave para la construcción de la persona en las redes sociales, y adquiere un rol importante en los vínculos que mantenemos con los otros.

SOMA busca profundizar en las relaciones que entablamos con los demás a través de un acercamiento a la manera en que nos construimos y leemos a los demás en el espacio virtual. Allí, las personas son un cúmulo de información genérica –fotos, *likes*, comentarios- que está asociada a su nombre (que podría bien ser inventado) y que no necesariamente se diferencia de la información que está asociada a otros, idea que está presente en las teorías de Illouz discutidas en el capítulo uno. La propuesta artística indaga en esta generalidad y en la relación truncada que existe entre la información virtual y el sujeto en la vida real, entendiendo las imágenes en la web como documentos que son equivocadamente reconocidos como referencias leales a la realidad. Inspirado en las teorías de Fontcuberta y Steyerl con respecto a la imagen, el eje conductor del proyecto gira en torno a la idea de que las imágenes en internet son originales que existen por sí mismos y que no hablan necesariamente de un sujeto singular, sino que podrían bien hablar de cualquiera. Además, el proyecto reflexiona sobre el internet como un espacio donde el ser humano no está contenido en su cuerpo, sino que puede exceder sus límites humanos y desplegar su presencia por el ciberespacio. En ese sentido, la propuesta establece un paralelo con el sistema nervioso humano, preguntando qué sucedería si nuestra piel –límite más claro que tenemos frente al mundo y que nos da forma como una masa única y definida- dejara de existir y diera paso a que nuestro sistema nervioso pudiera extenderse por el espacio, interconectándose con otros sistemas, y al mismo tiempo, perdiendo su propia forma.

Así, la reflexión de *SOMA* gira en torno a la dicotomía entre la imagen [imaginada] y el cuerpo, que surge de la dinámica en las redes sociales y la manera en que estas pueden generar una disociación entre la existencia virtual y la real del sujeto. Esta disociación se plantea entonces como una transformación radical en el modo de relacionarnos con el otro y entenderlo como imagen pero no necesariamente como cuerpo presente y único.

Por otro lado, a diferencia de *SOMA*, en *El espacio entre nosotros* la imagen como representación de la identidad ha sido negada. Esta obra deja de lado la fotografía como principal medio de intercambio de información en internet

para enfocarse en los mensajes textuales que los usuarios lanzan a la web. En ese sentido y en relación a las ideas de Turkle analizadas en el primer capítulo, dichos textos están entendidos como trozos de comunicación que no tienen un receptor definido, sino que cumplen su misión comunicativa con el simple hecho de ser emitidos. En ese sentido, la pieza dialoga con la obra *Murmur Study* de Baker, presentada en el segundo capítulo, en la medida que ambas entienden estos textos como unos que no parecen estar dirigidos a nadie en particular. Así, el foco de *El espacio entre nosotros* se desplaza de la imagen hacia la textualización de la subjetividad, y de la construcción de la identidad a la construcción de los vínculos con los otros.

El tema de la pieza está relacionado a ciertas dinámicas que hemos analizado en el primer capítulo. Ahí, señalamos que con el boom de las redes sociales, las fronteras entre lo público y lo privado se han difuminado, dando lugar a un espacio en el cual la confesión es el modo privilegiado de interacción. Día a día, informamos a los demás sobre nuestros gustos, problemas, sentimientos y relaciones. Con solo un clic, nuestros contactos pueden saber dónde estamos, qué estamos haciendo, qué hemos comido, cómo nos sentimos, etc. Estas ideas, se ven a su vez representadas en obras como las de Intimidad Romero y Jonas Lund, presentadas en el capítulo dos.

Mencionamos que esta facilidad para comunicarnos ha llevado a pensar que hoy en día nos encontramos más cerca de los demás de lo que jamás hemos estado. Publicidades y expertos en telecomunicaciones predicán las maravillas de nuestro mundo moderno y cómo ahora es mucho más sencillo y rápido hablar con nuestros amigos y familiares. Sin embargo, sencillo y rápido no quiere decir mejor. En ese sentido, *El espacio entre nosotros* es una reflexión en torno a algunas de las preguntas que surgen en relación a las dinámicas sociales que promueven plataformas como el Facebook o el Twitter. ¿Nuestra comunicación virtual es un diálogo o simplemente un grito al vacío que no espera respuesta? ¿Será que quizás no estamos conversando sino mirándonos los unos a los otros en silencio? Creemos ser parte de una comunidad digital pero tal vez estemos solos en la marea, ocupados en informar y compartir contenido para construir nuestro alter-ego virtual pero ajenos a la realidad del otro. Tener toda la información disponible de los demás, ¿qué significa? ¿Nos

acercamos más a ellos o navegamos por su intimidad con indiferencia, alejados de esa persona real cuya contraparte virtual parece ser un libro abierto?

Hacerse visible para la vigilancia del otro es ponerse vulnerable, pero al mismo tiempo, refugiarse detrás del filtro que nos ofrece la pantalla y que nos permite airear nuestra intimidad sin sentirnos amenazados. Ver al otro a través del internet y decidir sobre la construcción de nuestra persona virtual nos ofrece la sensación de tener el control sobre las relaciones que ocurren en nuestra vida, como bien hemos señalado con respecto a las ideas de Turkle. Por fin, pensamos, una manera de conectar sin intimar, de conversar sin silencios incómodos, y de controlar la reacción que el otro tendrá de lo que digo. Yo elijo qué veo y quién me mira, o por lo menos, esa es la ilusión que nos brinda el internet.

A su vez, nunca fue tan fácil compartir con los demás, crear contenidos y mantenerse en contacto. Aquí, por fin serás escuchado y nunca tendrás que estar solo. Siempre conectados, siempre disponibles, siempre acompañados. Pero, ¿equivale la intimidad expuesta a un nuevo nivel de profundidad en nuestras relaciones? ¿O será que en este caso “más es menos”?

El espacio entre nosotros indaga en estas preguntas y busca reflexionar acerca del interminable flujo de informaciones al que estamos expuesto todos los días. Sabemos cada vez más del otro, pero quizás sea en realidad cada vez menos. Como un río, la corriente de datos arrasa con toda huella real del otro tras la pantalla. Y este río sea quizás más difícil de cruzar cada día.

De esta manera, ambas obras se aproximan al sujeto digital desde distintos puntos: por un lado, desde su existencia como imagen silenciosa y genérica, y por el otro, como un constante emisor de mensajes que no busca necesariamente ser escuchado, sino simplemente cumplir con el acto de informar todo lo que le sucede. [Hiper]vínculo aborda así diversos aspectos de nuestra vida *online* y pretende construir un espacio en el cual el espectador pueda reflexionar acerca de su existencia como ser virtual y enfrentarse a las problemáticas de su día a día en internet, y busca dialogar con las diversas propuestas artísticas presentadas en el segundo capítulo.

3.2. JUSTIFICACIÓN

Reflexionar sobre la forma en que nuestras relaciones con los otros están siendo transformadas por dinámicas virtuales que se desarrollan a paso acelerado y sobre las cuales no tenemos un verdadero control resulta importante en la medida que es algo que repercute directamente en las relaciones que tenemos con los demás en instancias más concretas: política, sociedad, ciudad, etc.

Entender al otro como un ser ajeno que escapa de nuestro control y cuya identidad no descansa solamente en una multiplicidad de datos cuantificables es lo que da complejidad a las relaciones humanas. Es cuando el otro reacciona, demanda y sorprende que nos vemos forzados a hacer el ejercicio de ponernos en sus zapatos. Encontrarse con otro al que consideramos siempre disponible, siempre dispuesto a escucharnos, y cuya identidad está fuertemente influenciada por nuestra manera de interpretar la información que lanza a la web, es encontrarnos con alguien que está hecho a la medida de nuestros deseos. Ese otro empieza entonces a existir para nosotros y no a pesar de nosotros. En la pantalla, el otro está siempre cerca pero a suficiente distancia, y la relación se hace llevadera porque las únicas necesidades que cuentan son las propias. ¿Qué significa entonces dejar de enfrentarnos a ese otro ajeno que comparte e invade nuestro espacio, que está *presente* y escapa de nuestro control? ¿Cómo modifica nuestro desarrollo social e individual el hecho de no necesitar hacer el esfuerzo de comprometernos con él?

Por otro lado, entender al otro como mera representación virtual y como identidad fragmentada significa no necesariamente captarlo en su singularidad y unicidad, y restar importancia a la presencia material/corporal y su influencia en la identidad. Si considero relevante evidenciar las nuevas dinámicas entre imagen y cuerpo, es porque creo que el cuerpo es esencial a nuestra existencia. Existe hoy en día en nuestro imaginario la posibilidad de un mundo donde el cuerpo se vuelva obsoleto y nuestra vida se desarrolle solamente en el plano virtual. El hecho de que esa idea no nos resulte del todo

absurda y fantasmiosa revela que existen indicios en nuestra realidad que ya sugieren la posibilidad de un mundo como este: día a día nos comunicamos a través del chat, entablamos relaciones a larga distancia, conocemos a gente a través de Tinder e incluso nos organizamos políticamente a través de Facebook. Sin embargo, nuestra principal manera de relacionarnos sigue siendo el *vis à vis*, aunque quién sabe por cuánto tiempo más. La pregunta que surge entonces es: ¿cómo entenderíamos al otro en un mundo donde la forma de interacción primaria fuera la virtual? ¿Qué significa dejar de enfrentarnos a ese otro cuerpo extraño que comparte e invade nuestro espacio, que se mueve y que está *presente*?

Para mí, hablar de nuestra relación con el otro es vital porque es nuestra capacidad de vincularnos con él, de comprenderlo y de comprometernos y estar dispuestos a negociar nuestras relaciones lo que da pie a una sociedad democrática y justa. Perder contacto con el otro y empezar a entenderlo como un elemento más que existe en nuestro entorno para satisfacer nuestros deseos es dar el primer paso a pensar en ese otro ser humano como un objeto. Y de esa concepción, deviene muchas veces el abuso, la indiferencia, la manipulación y la violencia. Promover la reflexión en torno a nuestros vínculos con los demás es entonces un medio para mantenernos atentos a qué lugar damos a los otros en nuestra vida. En ese sentido, creo que el objetivo principal de este proyecto es contribuir al diálogo constante alrededor de nuestra vida en comunidad. Y hablar de comunidad pasa hoy necesariamente por hablar de las redes sociales. Y es que hablar de las redes sociales es también hablar de nuestras vulnerabilidades: queremos contacto, pero nos da miedo el rechazo. Queremos ser escuchados. Las nuevas tecnologías nos seducen porque apelan a esas debilidades, no por nada Tinder nos invita a utilizar su aplicación argumentando que “es como la vida real, pero mejor”. Preguntarnos acerca de nuestro nuevo modo de relacionarnos es preguntarnos hasta qué punto nuestras nuevas tecnologías debilitan nuestra capacidad de empatía y nos convierten en discapacitados emocionales, y hasta qué punto permiten nuevos métodos de interacción antes no pensadas.

Creo que es un momento oportuno para plantearnos este tipo de preguntas porque las redes sociales y el internet cobran cada día más importancia en

nuestra vida sin que necesariamente seamos nosotros mismos los que tomen un control consciente de ello. Es hora de pensar si somos nosotros los que damos forma a las nuevas tecnologías o si son ellas las que nos modelan a nosotros.

3.3. FINALIDAD

El objetivo de este proyecto es proponer una reflexión en torno a las relaciones que establecemos con el otro, poniendo énfasis en el espacio que otorgamos al internet y a las redes sociales.

Día a día, la mayoría de nosotros utilizamos medios virtuales para trabajar, comunicarnos y pasar el tiempo, lo que hace que no necesariamente reflexionemos acerca de todas las acciones que realizamos a través de las redes. La relación que mantenemos con internet se han convertido en algo que ya no es pensado, sino simplemente utilizado con normalidad. La propuesta busca enfrentar al espectador a esta cotidianidad y permitirle dar un paso atrás para repensar la manera en que construye las relaciones con los otros.

El objetivo de sacar a luz dinámicas que ocurren en nuestro espacio diario sin ser pensadas por su extrema familiaridad es tomar una pausa para preguntarnos acerca del control que ejercemos en nuestra vida con respecto a las nuevas tecnologías que la invaden y transforman.

A su vez, especialmente con la pieza *SOMA*, la idea es rescatar el valor que tiene el cuerpo como elemento prioritario de nuestro desarrollo como seres sociales e individuales, y cuestionar si es que la imagen puede suplir o no ese aspecto.

¿Son nuestras conexiones un síntoma de comunidad o un paliativo inefectivo para una soledad generalizada? La propuesta busca indagar en esta pregunta y permitirnos tomar distancia para observar las dinámicas de nuestra intimidad y el control que tenemos sobre ellas.

A su vez, busca ofrecer un espacio para repensar nuestro uso de la tecnología como facilitador de relaciones, y si son nuestras relaciones algo que realmente deseamos simplificar. El proyecto busca devolver su importancia a nuestra comunidad con el otro, sosteniendo que es lo que mantiene la complejidad de nuestras vidas y un elemento vital de lo que llamamos humano. Analizar *el espacio entre nosotros* que resulta tan aterrador y fascinante es al mismo tiempo, indagar en las carencias que desarrollamos invisiblemente al utilizar tecnologías que nos permiten evadir las partes difíciles de enfrentarnos al otro. La propuesta busca explorar ese espacio –muchas veces pasado por alto- y obligarnos a mirarlo.

Así, el objetivo del proyecto es evidenciar las sutiles (o no tan sutiles) transformaciones que están ocurriendo en nuestro modo de relacionarnos y mirar al otro, y a su vez, plantear que las nuevas maneras de conectarnos virtualmente podrían generar una forma completamente nueva de conectarnos en el espacio real, sin que esto ocurra de manera realmente consciente. La propuesta busca entonces que el espectador sea capaz de pensar estos cambios para que así estos no ocurran a pesar suyo.

3.4. SOMA

Como mencionamos anteriormente, *SOMA* es una aproximación plástica a la idea de la identidad genérica en internet, y plantea una red de imágenes (autorretratos) pixeleadas que hablan de individuos anodinos y reemplazables. Parte de una reflexión acerca de nuestra existencia como imagen digital, como un cúmulo de información que puede ser confundido por otro. En esta pieza, los elementos pierden su singularidad al conformar un mar compuesto por una multiplicidad de imágenes que se homogenizan por repetición y por su parecido a los demás elementos. La obra comprende la imagen como un elemento de gran valor y grado de personalización en las redes sociales, pero anula su carácter particular al pixelearla y negar su

capacidad de ser leída. En ese sentido, la obra alude a la idea utópica de que en internet todos podemos ser completamente auténticos y construir nuestra identidad de manera libre y original, pero que finalmente recaemos en imágenes “tipo” que suelen repetirse según parámetros tácitos. A su vez, la pieza habla de la ausencia del cuerpo, en la medida que la presencia de la imagen humana está degradada y borrosa, y también en la medida que el cuerpo es reemplazado por la imagen.

Por otro lado, *SOMA* sugiere la expansión de una red orgánica de individuos que se acopla al espacio, que parece tener un propio ritmo de crecimiento y normas internas, y que finalmente existe de forma paralela a la realidad física.

3.4.1. Descripción de los elementos plásticos

El proyecto consiste en una malla construida a base de fotografías tamaño carnet extraídas de la red social de Facebook, cubiertas con resina poliéster y entrelazadas entre sí a través de una estructura de alambre galvanizado.

La malla está suspendida aproximadamente a 40cm del piso, tomando una forma orgánica que guarda parecido con la superficie del mar o una nube, y que parece extenderse por el espacio, apropiándose de él. La alusión a la forma del mar sugiere la relación de la inmensidad de este con el gran flujo de información existente en internet, que pareciera construir una marea interminable de conexiones y relaciones. A su vez, la idea de la nube suspendida sobre el suelo pero sin tocarlo sugiere una distancia entre lo tangible y lo que ocurre en el espacio virtual. De esta manera, la pieza guarda relación con la noción contemporánea sobre nuestra manera de almacenar información en internet: “la nube”, en la cual la información se conserva en internet y parece no tener un lugar (una computadora, una máquina) fija en la cual esté siendo guardada, sino que es accesible desde cualquier lado del mundo. La nube cibernética constituye así de cierta manera un “no lugar”, separado de las ataduras del tiempo y el espacio y suspendida en su propia realidad.

La malla está compuesta de *profile pictures* de Facebook que muestran el rostro del usuario en primer plano. Las imágenes han sido pixeleadas para alterar la claridad de la imagen y obstaculizar el reconocimiento del sujeto retratado. La decisión de utilizar *profile pictures* responde a la prioridad que estas imágenes tienen en el espacio virtual. Como señalamos en el capítulo 2, el cuerpo, a pesar de no existir de manera física en internet, sigue siendo el signo por antonomasia para presentarse ante los otros. Y en las redes sociales, este es generalmente reducido al rostro y representado como imagen de perfil. Paralelamente, mostrar una imagen que no es nítida guarda una relación con las ideas de Fontcuberta y Steyerl de que las imágenes virtuales no corresponden a la realidad, sino que existen como imágenes independientes; de esta manera se evidencia que la fotografía no necesariamente constituye un “documento de verdad”. A su vez, el objetivo de usar fotografías *degradadas* es permitir la ambigüedad: el rostro que vemos podría ser de cualquiera. De alguna manera, este uso de la imagen degradada corresponde a las ideas de estandarización de los perfiles que mencionamos anteriormente. El parecido en la estética de las imágenes permite que la malla en su totalidad sea entendida como un mar homogéneo, en el cual la singularidad de cada imagen solo es perceptible gracias a una mirada más profunda, y aún así, la relación imagen-realidad permanece truncada debido a la opacidad de la imagen.

De la malla surgen alambres que hacen un recorrido sinuoso entre imágenes y se apoyan en el piso para ayudar a soportar el peso de la malla. Los alambres simulan un sistema nervioso que alimenta e interconecta las imágenes y alude a un cuerpo que ha perdido sus límites (la piel) y se despliega por el espacio. Esta es, en cierto sentido, una alusión a la utopía de que en internet el cuerpo puede dejar de volverse un obstáculo y permitir la libertad de la mente.

La malla está complementada por 60 cajas de luz que están ordenadas en el suelo por debajo de ella. Estas despiden luz blanca y tienen el tamaño de una pantalla de laptop promedio (34 x 24 cm), son la única fuente de luz y permiten que las imágenes se transluzcan.

Las cajas de luz remiten a una pantalla en blanco: los marcos han sido pintados del color del piso para no destacar y las cajas carecen de algún vidrio o

superficie que difumine la luz. De esta manera, el caja pierde peso como objeto y destaca solamente como un rectángulo de luz. La luz habla de información y energía, pero a la vez, al ser completamente blanca, sugiere un vacío, un espacio en blanco.

3.4.2. Materiales y técnicas

Los materiales utilizados en esta propuesta son, para la malla: resina poliéster, impresiones digitales y alambre galvanizado #22 y #14. Las imágenes han sido extraídas de la red social *Facebook* sin importar de quién sean y sin informarle al usuario sobre su apropiación. Este ejercicio evidencia cómo las imágenes virtuales recorren el mundo y pueden expandir la presencia del sujeto hasta límites que exceden su corporalidad y que lo convierten en un ser genérico, hasta el punto que pueden ser apropiadas por cualquier persona con acceso a la red sin que tenga que importarle de dónde provienen o a qué sujeto real corresponden. El uso deliberado de imágenes de las redes sociales remite a la manera en que estas pueden ser duplicadas y difundidas en internet, sin necesidad de que esto sea tildado de robo: la imagen original no deja de existir porque hay una copia. En ese sentido, no es posible señalar ya cuál es el original y cuál la copia, sino que ambas coexisten independientemente. Al ser reproducida y difundida, la imagen se aleja cada vez más de su referente real, pues se desliga de su contexto y empieza a existir como elemento autónomo: su existencia ya no necesariamente replica la de una realidad.

En cuanto a la resina, este es un material industrial que alcanza transparencia y permite que las fotografías sean cristalizadas. El objetivo de usar un material como este es poder preservar las imágenes al mismo tiempo que se les otorga una tridimensionalidad y volumen que no poseen en la pantalla. En ese sentido, el ejercicio de bañar las fotografías en resina es permitirles ocupar un espacio real que normalmente no ocupan, y hacer posible que estas invadan el espacio del espectador. El alambre funciona como elemento estructurador a la misma vez que conecta una imagen con otra, creando una masa única y homogénea

que simula una membrana orgánica, un sistema vivo y flexible que puede adaptarse a su espacio y que tiene la facilidad de recubrir cualquier superficie.

Las cajas de luz han sido elaboradas con varillas de 1 x 1 cm de pino, cartón prensado, tiras led y cable de audio. Los leds permiten obtener una luz potente y blanca, y los cables en el piso complementan el sistema nervioso elaborado en alambre que surge de la malla. Al estar todas conectadas, las cajas hablan de un circuito que funciona en conjunto y que es alimentado por una misma fuente. A su vez, la luz es la que permite reconocer las imágenes, y “da vida” a la malla, pues genera la ilusión de que está realmente flotando sobre el suelo. Las cajas de luz están ordenadas en filas y columnas con espacios iguales, y mantienen así un orden y un ritmo sistemático en la pieza.

3.4.3. Medidas y escalas

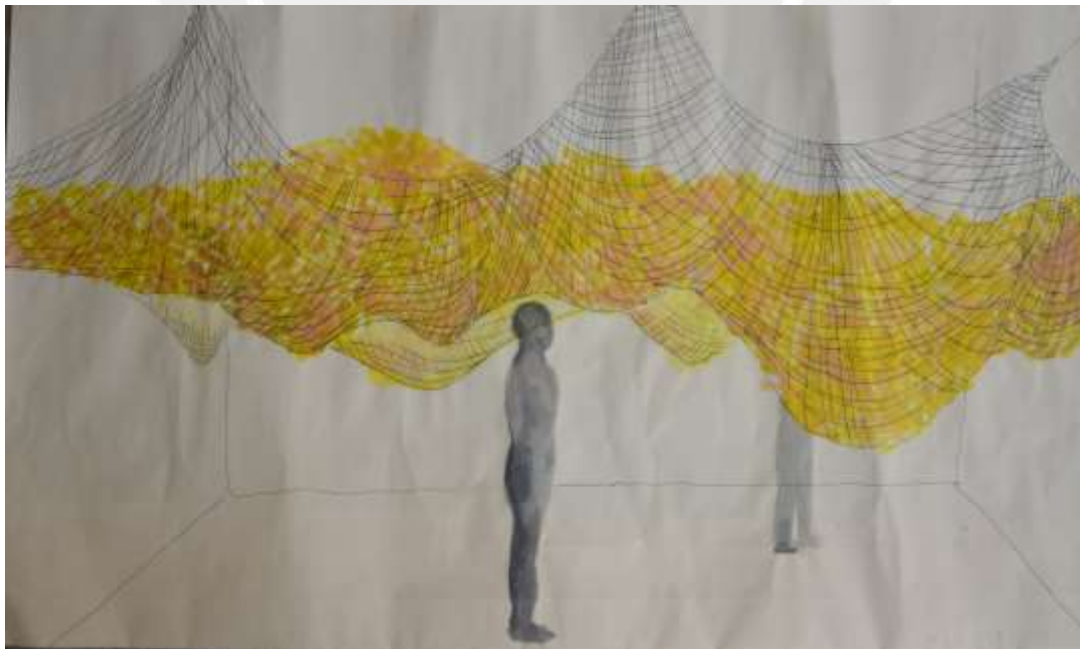
El proyecto ocupa un espacio aproximado de 6,5m x 3m x 1.60m.

La malla está suspendida aproximadamente 40cm sobre el suelo, y se extiende de manera horizontal. El tamaño de la malla ha sido definido en base a la proporción humana, para que exceda al espectador y dé la sensación de un horizonte que no puede ser abarcado con el cuerpo, aunque sí con los ojos.

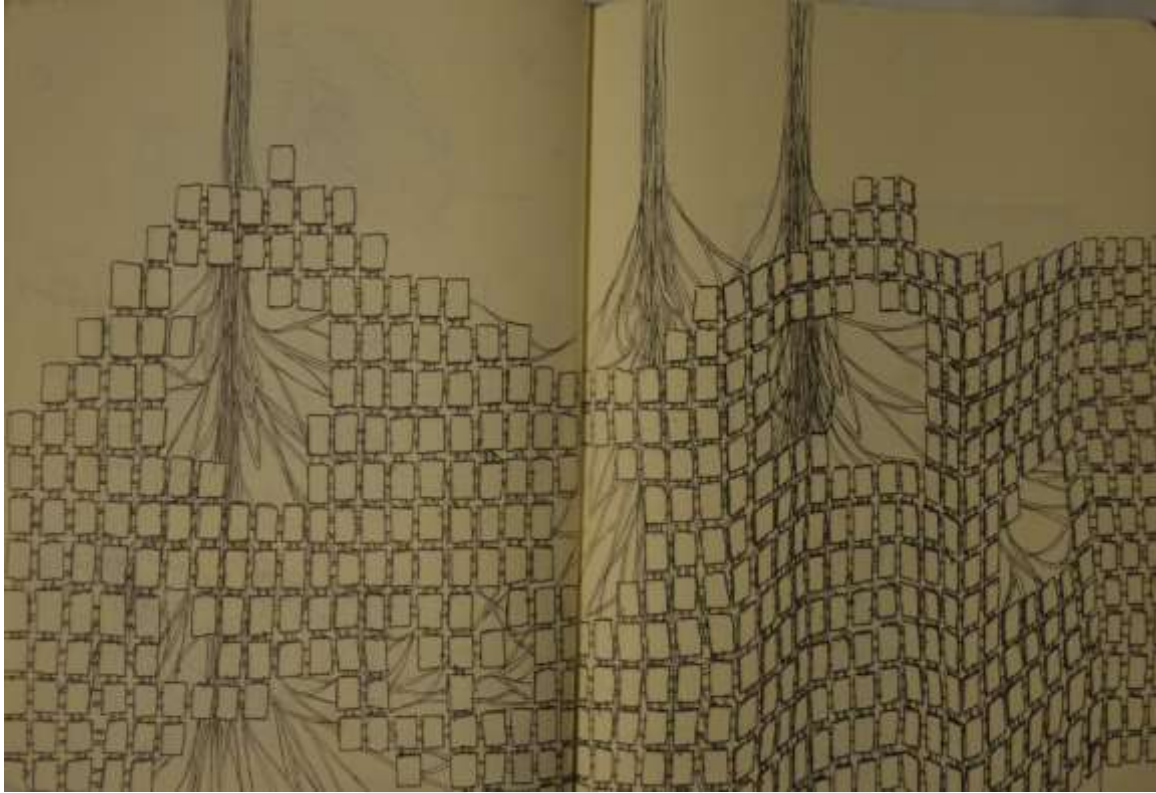
Las imágenes tienen un tamaño de aproximadamente 3cm x 4cm, semejante al tamaño de una foto carnet. Este formato permite que la fotografía sea reconocible como retrato genérico pero al mismo tiempo que sea entendido como una pequeña pieza de algo más grande. Están separadas por 1cm ó 2cm, de manera que sea posible relacionarlas entre ellas y establecer un ritmo constante de imágenes homogéneas.

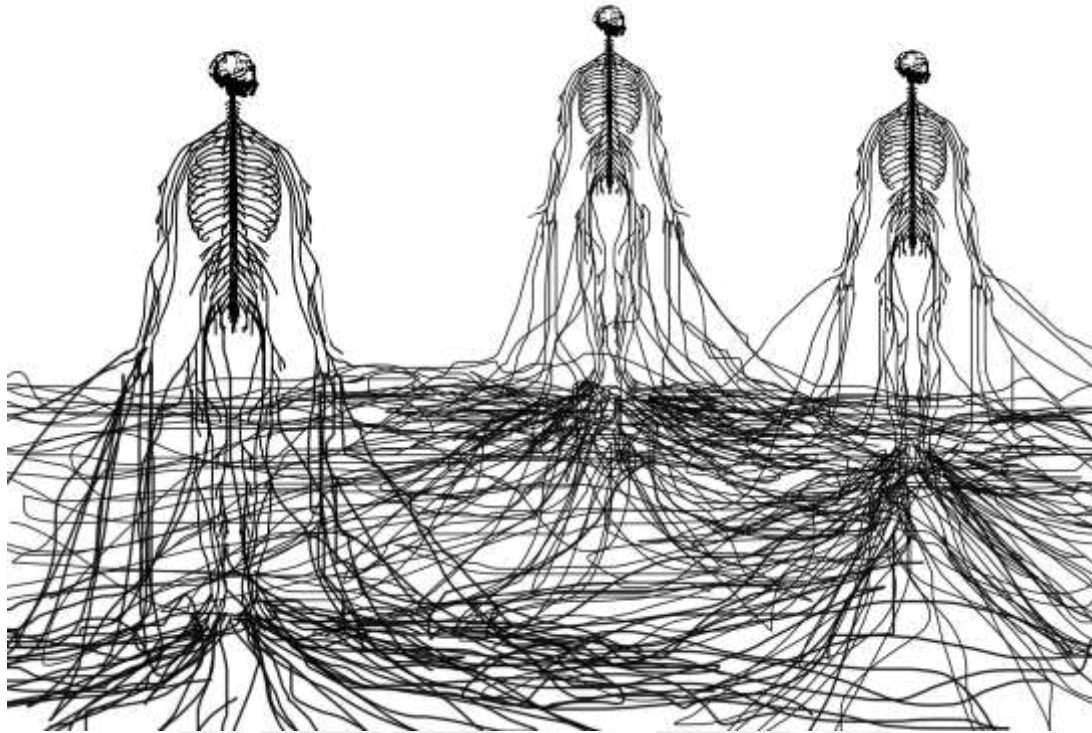
Debajo de la malla, sobre el suelo, se ubican las 60 cajas de luz. Estas poseen el tamaño de una pantalla de laptop promedio, de manera que el espectador pueda establecer un vínculo entre ambos elementos.

3.4.4. Dibujos y bocetos



Primeros dibujos





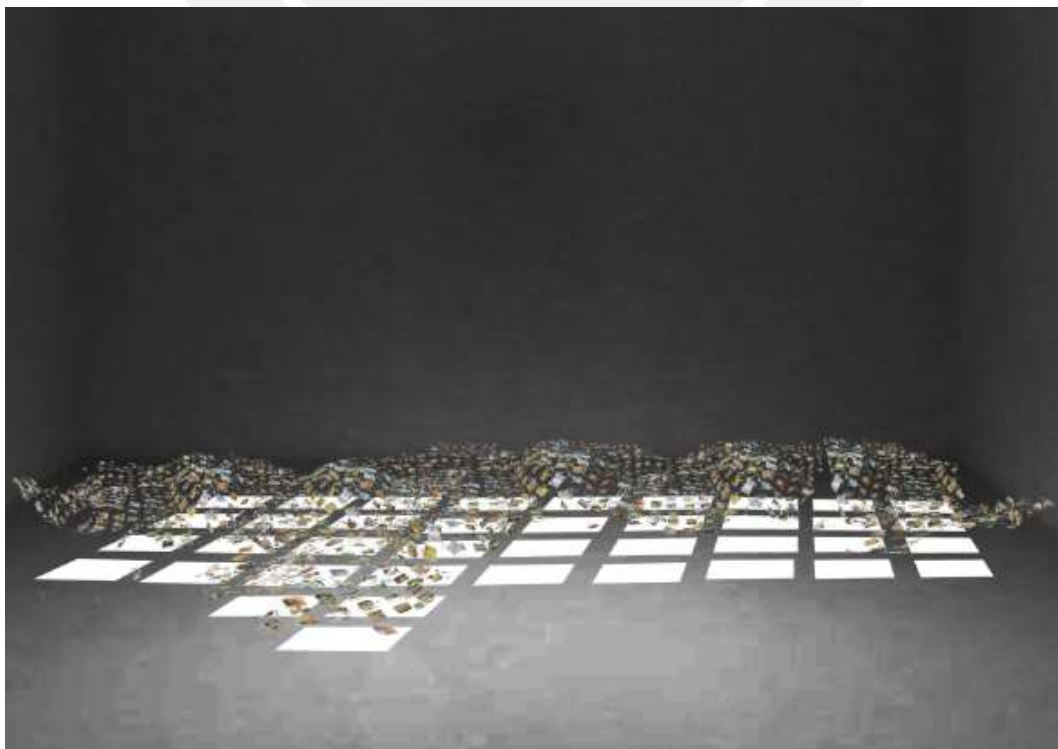
Dibujos previos a las pruebas de materiales





Bocetos digitales

3.4.5. Fotomontaje



3.4.6. Registro fotográfico del proceso de realización



Apropiación e intervención de imágenes de Facebook



Proceso de vaciado en resina



Construcción de la malla



Prueba de disposición en el espacio



Vista frontal de la pieza instalada en la Facultad de Arte (PUCP)



Vista lateral de la pieza instalada en Facultad de Arte (PUCP)



Detalles de la obra

3.5. EL ESPACIO ENTRE NOSOTROS

El espacio entre nosotros es, como presentamos anteriormente, un distinto acercamiento al de *SOMA* a las dinámicas en torno a la identidad y los vínculos en las redes sociales. A diferencia de la primera pieza, que utiliza la imagen apropiada como elemento principal para la reflexión, en *El espacio entre nosotros* la imagen como representación de la identidad es dejada de lado: en su lugar, la pieza nos enfrenta al negro, la negación de la imagen. Esta negación permite enfocar la atención en los mensajes textuales que los usuarios lanzan a la web. Estos textos son entonces entendidos como trozos de comunicación que son emitidos sin un receptor específico en mente, y cuyo principal objetivo es saciar el deseo de confesión o comunicación del usuario. Así, los textos se convierten en signos que también construyen una identidad, pero que pasan por un proceso de textualización de la subjetividad, de ponerse en el foco de la atención pública y de definirse en base a los intercambios que se realiza con los otros (aunque estos no necesariamente sean el objetivo principal de los mensajes). Esta obra redirige la atención de la propia construcción de la identidad hacia el rol de los vínculos y la comunicación con los otros. La pieza plantea un absurdo de mensajes sin contexto, ordenados unos tras otros de manera azarosa como alusión a la comunicación trunca y unidireccional que muchas veces ocurre en las redes sociales. A la vez, la obra usa la imagen de la pantalla estructurada como un muro para hablar de un obstáculo en la comunicación, una pared que nos refleja a nosotros mismos y que hace imposible ver al otro que se esconde tras la pantalla.

3.5.1. Descripción de los elementos plásticos

La obra consiste en un muro de 2.4m x 4.3m compuesto por piezas de acrílico negro, instalado en la pared en un ángulo de aproximadamente 30° para que se incline sobre el espectador. El muro es de gran formato rectangular y está compuesto por piezas de acrílico más pequeñas de formato rectangular también. Las piezas de acrílico negras están moldeadas con calor para tener

ligeras ondas que simulan un oleaje, y otras tienen un texto constituido por publicaciones de Facebook ordenadas según el formato de código html y están caladas con láser. Estas últimas piezas están iluminadas desde atrás con luces led, de manera que las letras irradian luz. Todas las piezas de acrílico están ordenadas en fila a manera de cuadrícula y cubren toda el área de la pieza, su posición es horizontal para hacer referencia a una pantalla.

La disposición a manera de cuadrícula habla de un orden establecido y controlado (como el que paradójicamente vivimos en internet) y también de varios elementos que conforman uno más grande. Ello hace referencia a la multiplicidad de usuarios que conforman la red, y que son solo una parte de un sistema.

Las piezas son de acrílico negro brillante, emulando también el color de la pantalla y permitiendo que actúen como un espejo. Así, los elementos funcionan no solo como una barrera que no deja pasar la luz (el acrílico no es traslúcido) sino como un espejo negro. En ese sentido, las piezas que están moldeadas con calor deforman el reflejo del espectador y hablan de una propia imagen alterada. Las piezas moldeadas dan a la vez la sensación de estar observando agua en movimiento. La alusión al mar tiene que ver con la idea de que en internet navegamos en una gran marea difícil de descifrar, donde somos un punto solitario igual a los otros pero que se halla solo en medio de un gran océano negro.

Por otro lado, el negro habla también de la ausencia de imagen. Esto cobra un significado particular a la hora de hablar de internet, que es un espacio donde las imágenes tienen un valor especial: en este proyecto, internet ha sido vaciado de su elemento más importante para dejarnos ver lo que sobra cuando la imagen falta. Esto sería, en el caso de las redes sociales, el texto, que se ve representado en la obra en las piezas de acrílico que están caladas con láser. En estas piezas, diversas publicaciones de Facebook están dispuestas a manera de código html, haciendo alusión a la manera en que se construye la información en internet y a la vez sugiriendo que lo que para nosotros tiene un valor sentimental no es más que un código frío y vacío de sentido. Las publicaciones caladas en negro mantienen relación a su vez con lápidas o monumentos mortuorios, y en ese sentido hablan también de la ausencia: ¿dónde está el

individuo, está representado en un texto dispuesto a modo de código frío? O será que tal vez el individuo se ausenta a la hora de textualizarse en internet.

Los textos de carácter íntimo recogidos para esta obra se ven vaciados de sentido y de alguna manera hasta satirizados a la hora de convertirse en un texto abandonado al medio de un océano negro: la soledad del individuo queda así plasmada en un corto texto carente de referencia que se presenta descontextualizado y reducido a código. A la misma vez, resulta contradictorio que algo que se presenta tan oscuro e indescifrable sea al mismo tiempo fuente de luz. La idea de que el texto esté iluminado desde atrás es que está sea más difícil de leer, pero no por su oscuridad sino por la cantidad de luz que ciega al espectador y le impide descifrar lo escrito, cosa que de alguna manera sucede en internet cuando somos cegados por el torrente de información al que estamos expuestos. Así, la intimidad queda escondida detrás de toda esa luz, y es extrañamente la sobreexposición (que casualmente en fotografía describe e exceso de luz que no permite la distinción de la imagen) de la intimidad la que la protege.

Por último, la inclinación del muro responde a la idea de amenaza. La gran pared negra se cierne sobre el espectador como si estuviera dispuesta a aplastarlo bajo su gran peso.

3.5.2. Materiales y técnicas

El muro ha sido elaborado en perfil de metal de 1" x 1.5" y te de 1" x 1.25" pintado con anticorrosivo negro. Está conformado por 3 piezas soldadas con soldadura eléctrica que se separan de manera que toda la estructura sea desarmable y transportable, y se ensambla con pernos de ¼". El fierro conforma una estructura de cuadrícula conformada por 14 rectángulos de 60cm x 140cm, en la cual encajan paneles de MDF de ese mismo tamaño, pintados en color negro con esmalte brillante. En cada panel de MDF encajan 14 piezas de acrílico con un pin elaborado en varilla roscada de ¼" que se sujetan al panel con huachas y tuercas de ¼" también.

La elección del acrílico responde a que es un material que habla de la contemporaneidad (por su carácter plástico e industrial) y que asemeja a la pantalla negra de una computadora o un celular apagado. Las piezas de acrílico que están caladas están iluminadas por detrás con luces led de 12 voltios, que están conectadas a una fuente de energía de 15 amperios. La elección de la luz led corresponde a que es una luz extremadamente blanca y que habla de lo estéril del medio, a la vez que posee una potencia suficiente para resultar molesta al ojo humano. Todas las conexiones led están hechas con cable de audio que ha sido soldado con estaño a las tiras en un sistema paralelo.

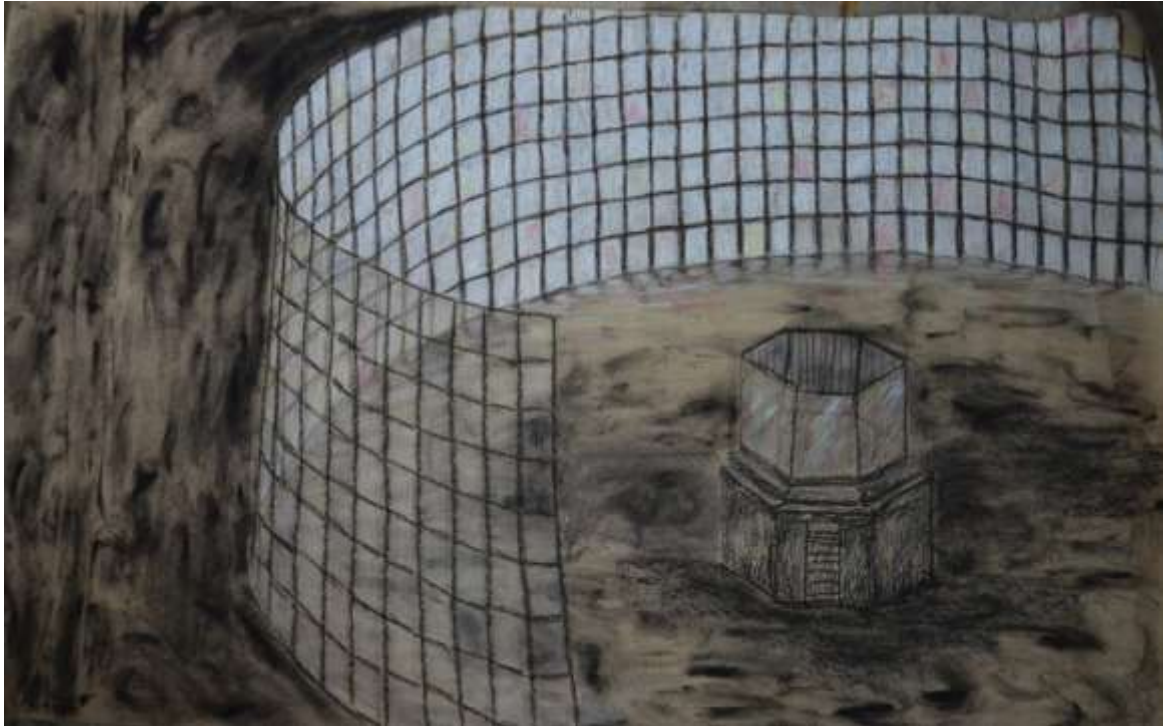
3.5.3. Medidas y escalas aproximadas

El tamaño total de la pieza es de 2.4m x 4.3m. La elección de la escala responde a que es un tamaño que bien puede ser relacionado al tamaño de un muro y a que es un tamaño que supera la talla promedio de cualquier ser humano. El tamaño excede al espectador y refuerza así la sensación de amenaza del muro, que además se cierne de manera diagonal sobre él.

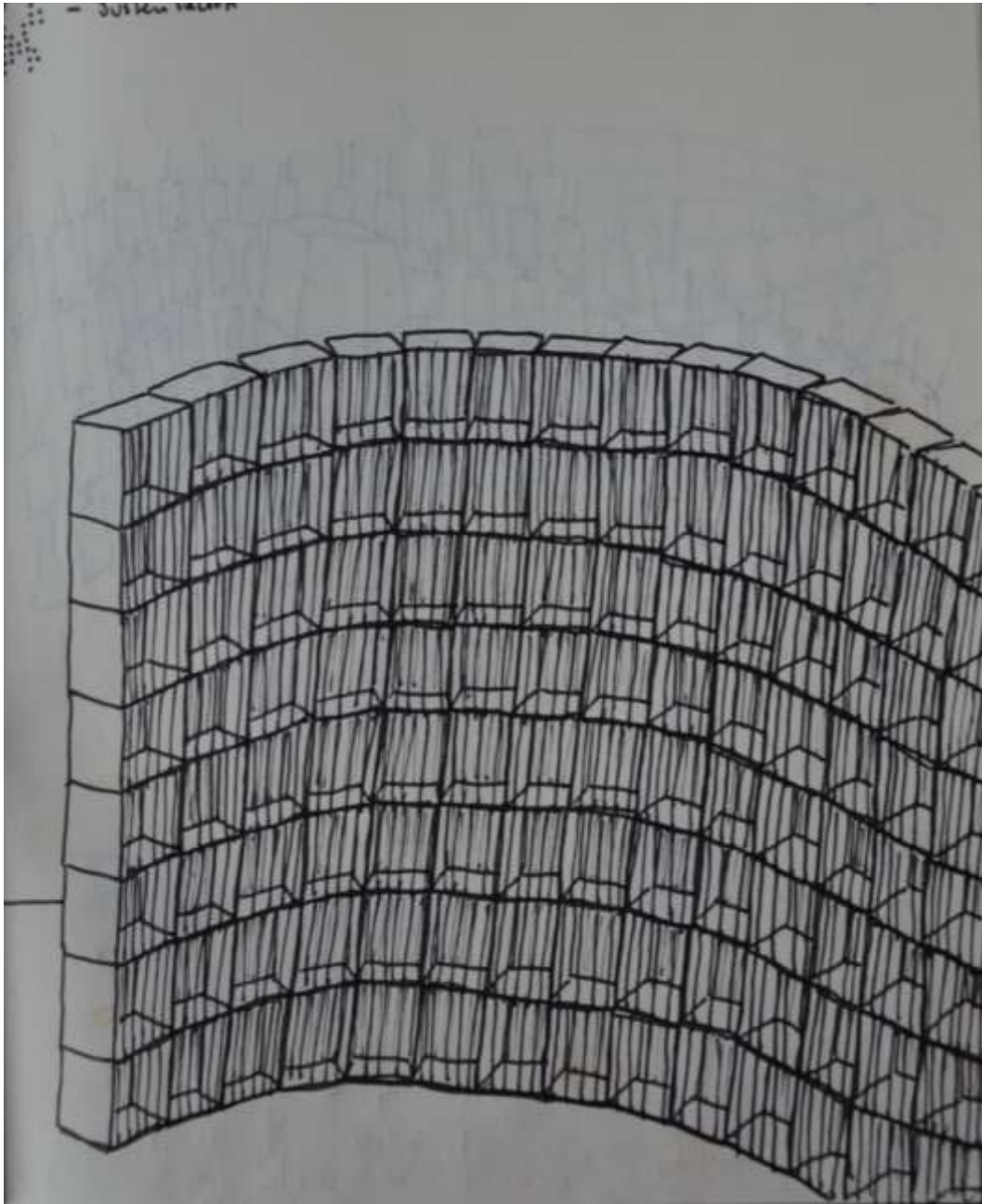
Las piezas de acrílico son de 21cm x 31cm, para que hagan referencia al tamaño estándar de la pantalla de una laptop. Este tamaño a la vez permite que cada elemento sea distinguido por separado y leído como una pantalla única, pero que sea necesario tener una gran cantidad para que cubran el área total de la pieza y así esta sea leída como el resultado de una multiplicidad de elementos.

La mayor parte de las piezas caladas se encuentran a la altura del horizonte visual promedio (1.6m) para que se enfrenten frente a frente con el espectador. El texto calado en las piezas de acrílico tiene aproximadamente 4mm de altura, de manera que para leerlo sea necesario aproximarse a la pieza, quedando bajo la amenaza del muro. En ese sentido, poder descifrar los textos y ceder a la curiosidad significa involucrarse con la pieza y colocarse en un lugar vulnerable frente a ella.

3.5.4. Dibujos y bocetos



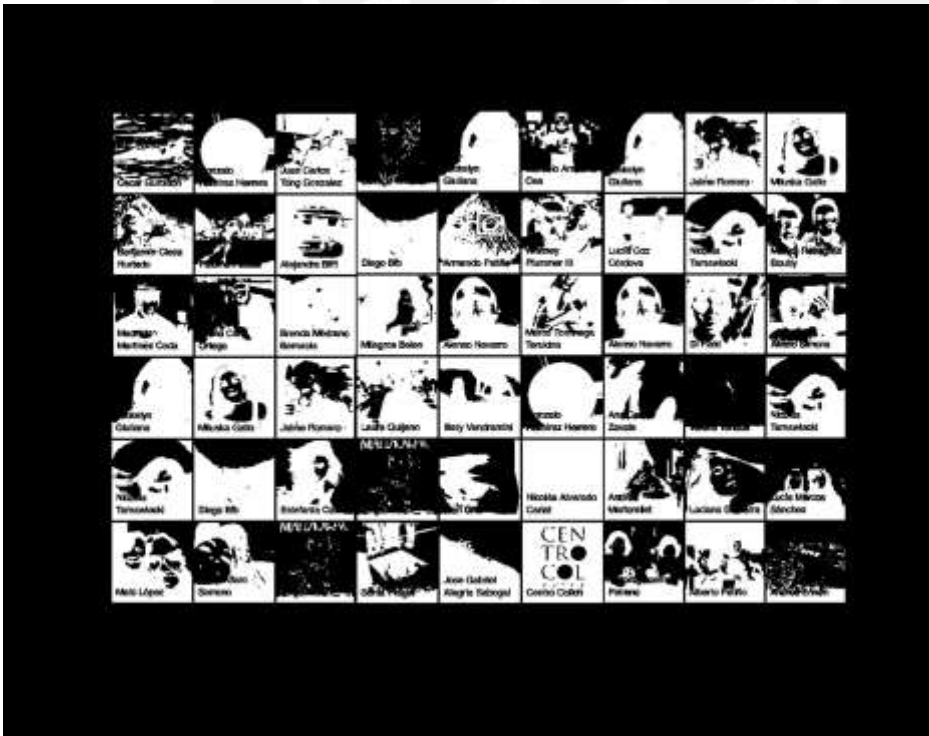
Primera idea: panóptico virtual, un espacio lleno de pantallas para observar y ser observados.



Panóptico virtual, un espacio encerrado por jaulas que permiten ver el interior pero no pueden verse entre ellas.



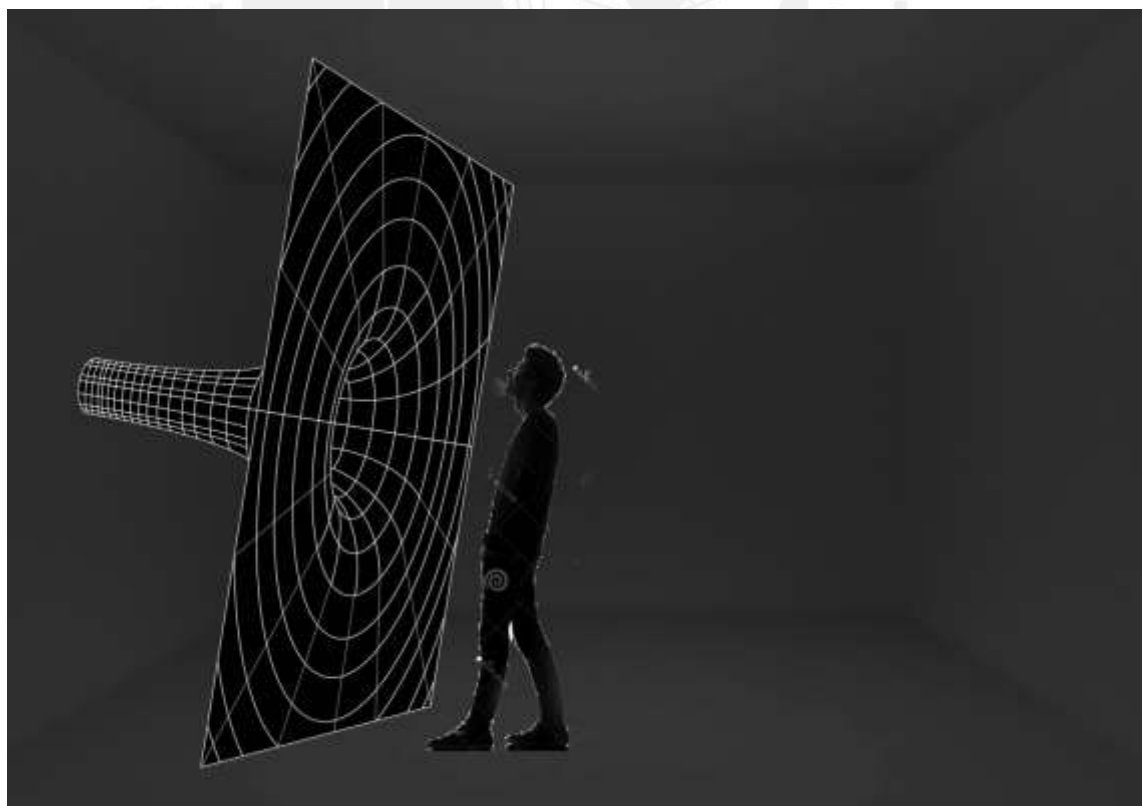
*Proceso de investigación:
 ¿cuánto puede averiguarse
 de un usuario en base a su
 información de Facebook?*



Prueba de saturación y transformación al blanco y negro de imágenes de Facebook

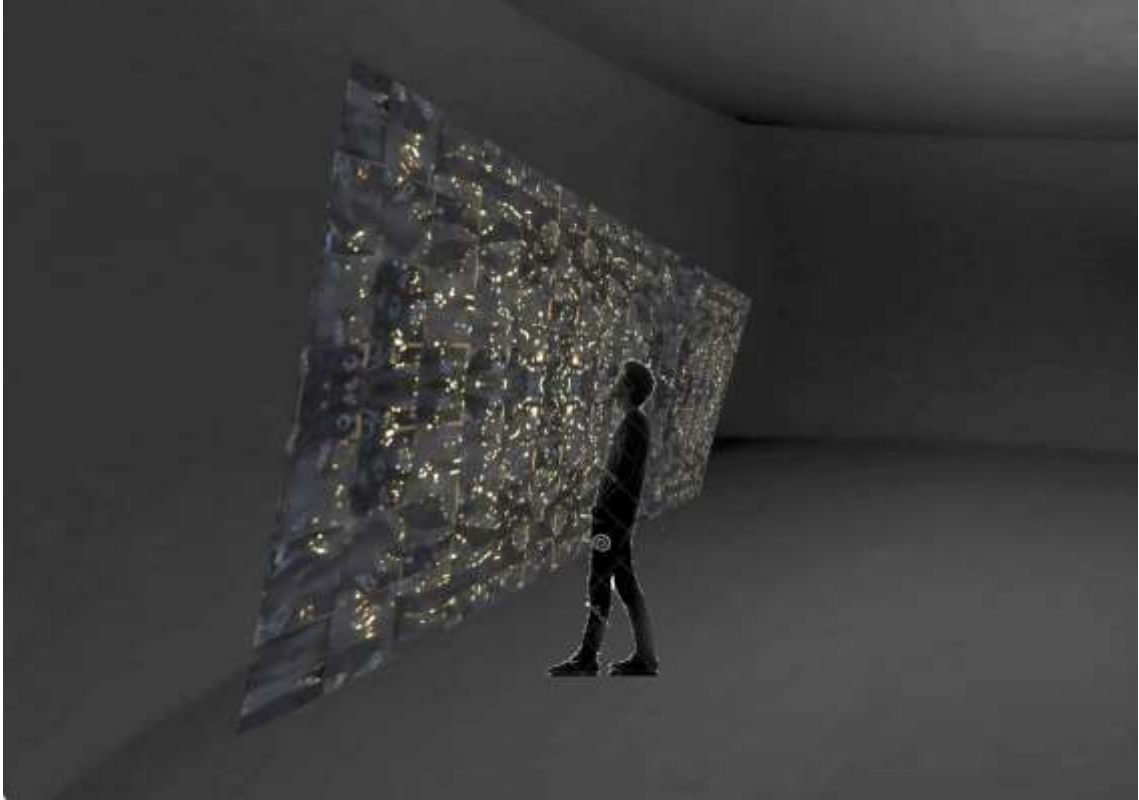


Pruebas de publicaciones de Facebook dispuestas como código html.



Idea: planchas dispuesta a manera de agujero negro, surge audio desde el fondo.

3.5.5. Fotomontajes, maqueta



Fotomontaje final, muro inclinado sobre el espectador.

3.5.6. Registro fotográfico del proceso de realización



Prueba de disposición de los elementos en acrílico.



Prueba de elementos con código (aún no calados)



Pruebas de iluminación



Ensamblaje de las piezas de acrílico a los paneles de MDF



Construcción de la estructura en metal.



Ensamblaje final de las piezas de acrílico



Obra instalada, vista lateral con luz natural

MCMXVII



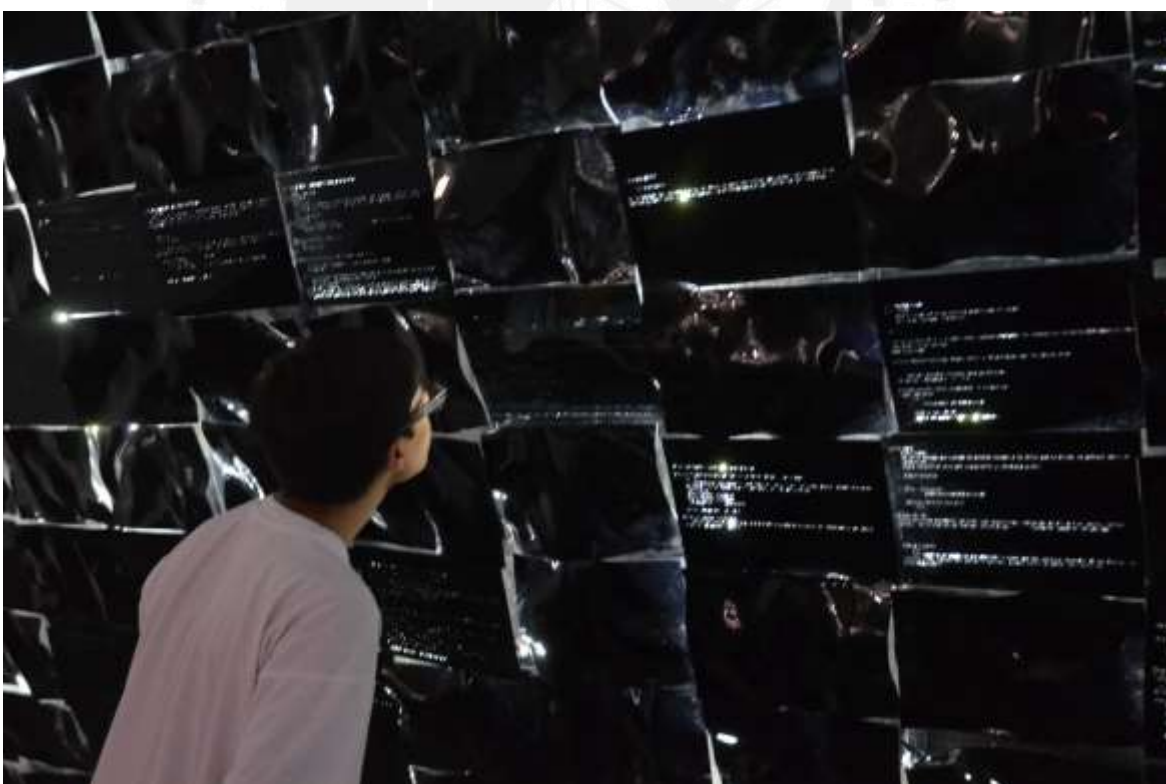
Detalle de reflejo, luz natural



Detalle del texto, iluminación artificial



Obra instalada, luz artificial



3.6. MONTAJE/INSTALACIÓN DEL PROYECTO

3.6.1. Análisis y descripción del espacio

El proyecto [Hiper]vínculo está ideado para ser instalado en un espacio interior que cuente con paredes y piso neutro (o blancos) y con poca entrada de luz para que sea posible apreciar la iluminación artificial de cada pieza.

En esta ocasión, ambas piezas serán instaladas en el auditorio de la nueva facultad de arte de la PUCP. El auditorio cuenta con un solo espacio de 14m x 10.6m x 4.35m. La entrada se ubica en el lado derecho de una de las paredes más largas y está conformada por 3 puertas dobles de vidrio de 1.8m de ancho y 2.5m de alto. Al fondo, en la esquina derecha se encuentra una puerta doble de las mismas dimensiones, pero hecha de madera. Todas las paredes y el techo están pintados de blanco y el piso es de cemento gris pulido. Se trata de un espacio limpio y cerrado sin mayor distracción visual, idóneo para el proyecto porque no posee más entrada de luz que las puertas y porque ofrece suficiente espacio para instalar ambas piezas y mantener espacio para poder contemplarlas y recorrerlas.

3.6.2. Estrategia del montaje y relación de las piezas

El objetivo del montaje es enfrentar las dos piezas. Por ello, *SOMA* está instalada al fondo en la esquina derecha, y *El espacio entre nosotros* se ubica en la esquina contraria, haciéndole frente.

Cerca a la pared, *SOMA* está suspendida aproximadamente 1.7m del suelo, y el resto de la malla baja a manera de un río largo de forma diagonal hacia el centro del espacio, sugiriendo un torrente inacabable de imágenes. De esta manera, esta pieza se ubica frente a la entrada e intercepta al espectador que entra por la puerta, permitiéndole recorrer la longitud de la pieza por los laterales y el frente. La malla está suspendida aproximadamente 10cm sobre el suelo, y sugiere así un sistema ingrávito e inmaterial separado de las leyes

físicas de la gravedad. Bajo la malla, las cajas de luz están ordenadas a manera de cuadrícula, y el cable que las une está pegado de forma ordenada al piso.

Las cajas de luz rebasan el área de la malla, y la cuadrícula se disuelve poco a poco en dirección a la otra pieza. El objetivo de esta organización es que permita al espectador establecer una relación visual entre ambas piezas gracias a la luz.

Del otro lado, *El espacio entre nosotros* se ubica aproximadamente a 4m de la esquina, dando el frente a la otra pieza. Para reforzar la idea de amenaza, la obra interrumpe el espacio y se cierne sobre el espectador. El espacio entre ambas piezas permite al espectador transitar hacia el fondo del auditorio, pero lo obliga a situarse bajo el muro negro y sentir el peso de este sobre él.

Para que la luz propia de las piezas sea notoria, la sala estará a media luz o a oscuras, de manera que estas sean la principal fuente de luz y así que sugieran el brillo de una pantalla. A su vez, en el caso de *SOMA*, la luz inferior permite que las imágenes bañadas en resina se vuelvan translúcidas y sea posible reconocer a contraluz que están conectadas entre sí por un sistema entretejido de alambres. En el caso de *El espacio entre nosotros*, la oscuridad de la sala permite que la luz tras las piezas de acrílico haga legible el texto en las piezas caladas. Al mismo tiempo, el rebote de la luz de la malla permite que el oleaje en las piezas de acrílico del muro negro pueda ser apreciado, y así que este no se lea únicamente como un solo rectángulo negro, sino como una pantalla que cobra vida.

3.6.3. Descripción del montaje

El extremo superior de *SOMA* se ancla a la pared gracias a un par de armellas, y la malla está sujeta al techo gracias a 8 puntos de anclaje con armellas y tarugos de ½" y nylon de 1mm. Asimismo, la pieza es atravesada por alambres acerados que están cosidos a manera de estructura y que sirven como patas para elevar la pieza del suelo. Las cajas de luz se encuentran a 25cm de distancia las unas de las otras y están adheridas al piso con cinta de doble

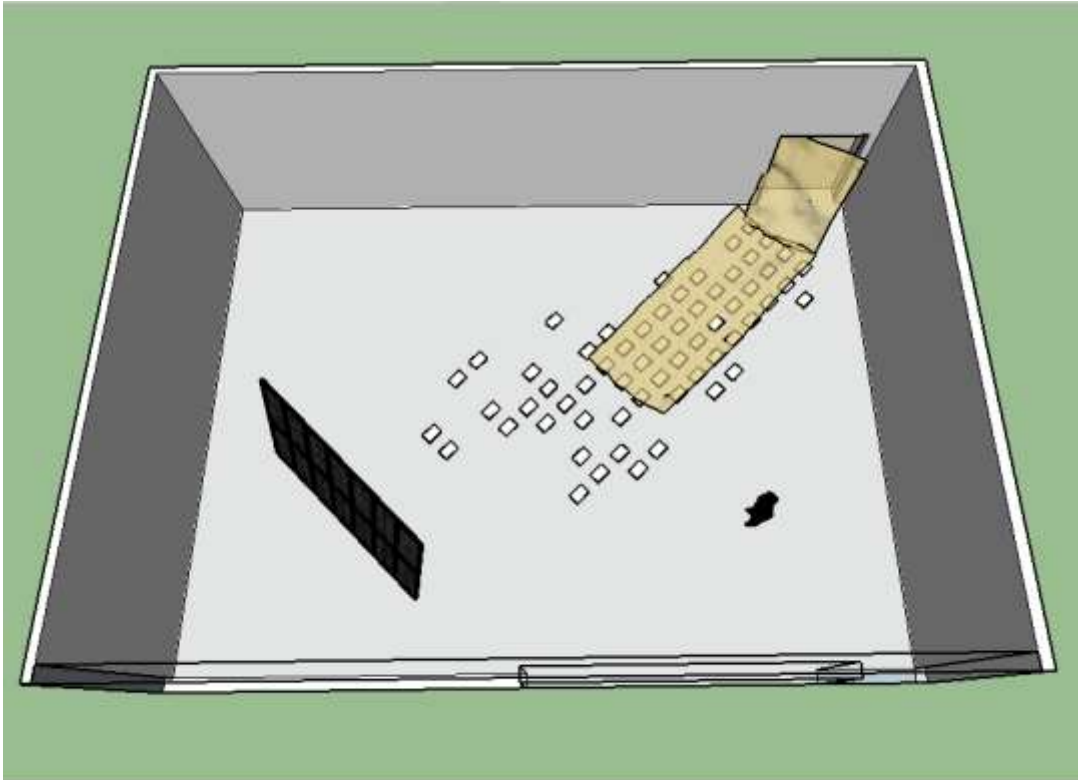
contacto. Los cables que surgen de las cajas están pegados al piso con pegamento de contacto y forman líneas rectas que sugieren el sistema de cableado típico en chips electrónicos. Las cajas de luz están conectadas en cinco sistemas paralelos que van a dar a dos fuentes de poder de 15 amperios que pueden ser conectadas a cualquier tomacorriente.

El espacio entre nosotros se apoya en el suelo para mantenerse estable a 4m de la esquina, y se sujeta con cable acerado en cuatro puntos por la parte superior en 90º a la pared. Para ello, la obra consta de 4 orificios que permiten la pasada del cable y el seguro con presillas a presión, y la pared ha sido taladrada en 4 puntos para fijar puntos de anclaje con armellas y tarugos de ½". La parte superior de la obra se separa de la pared por 4.6m.

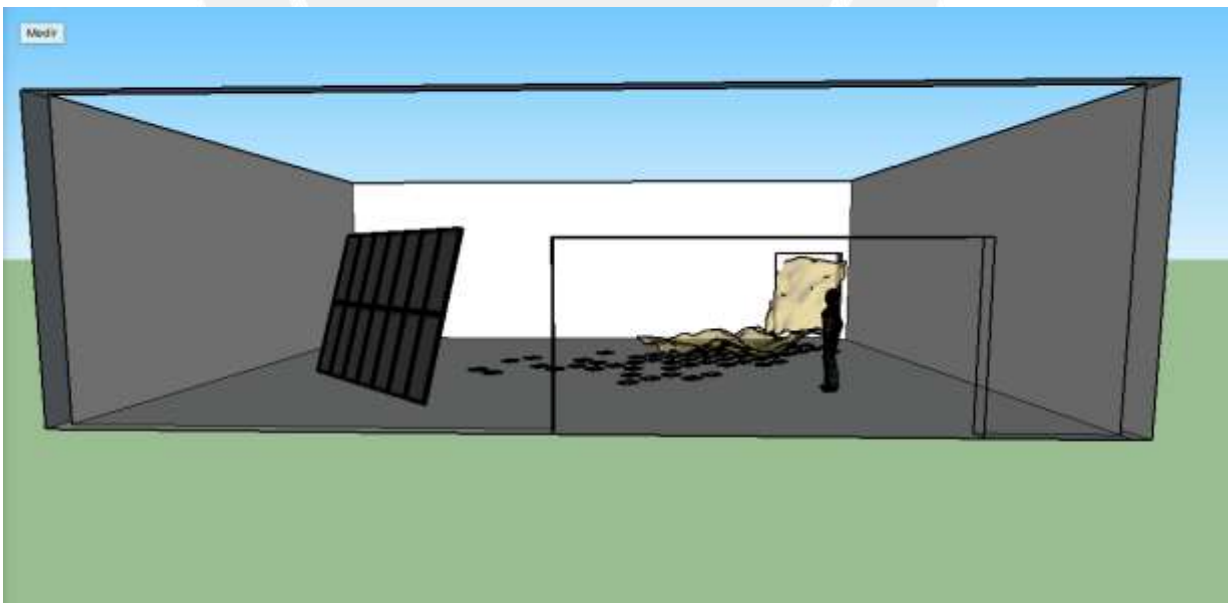
La iluminación está incluida dentro de la pieza y puede ser conectada a cualquier tomacorriente.



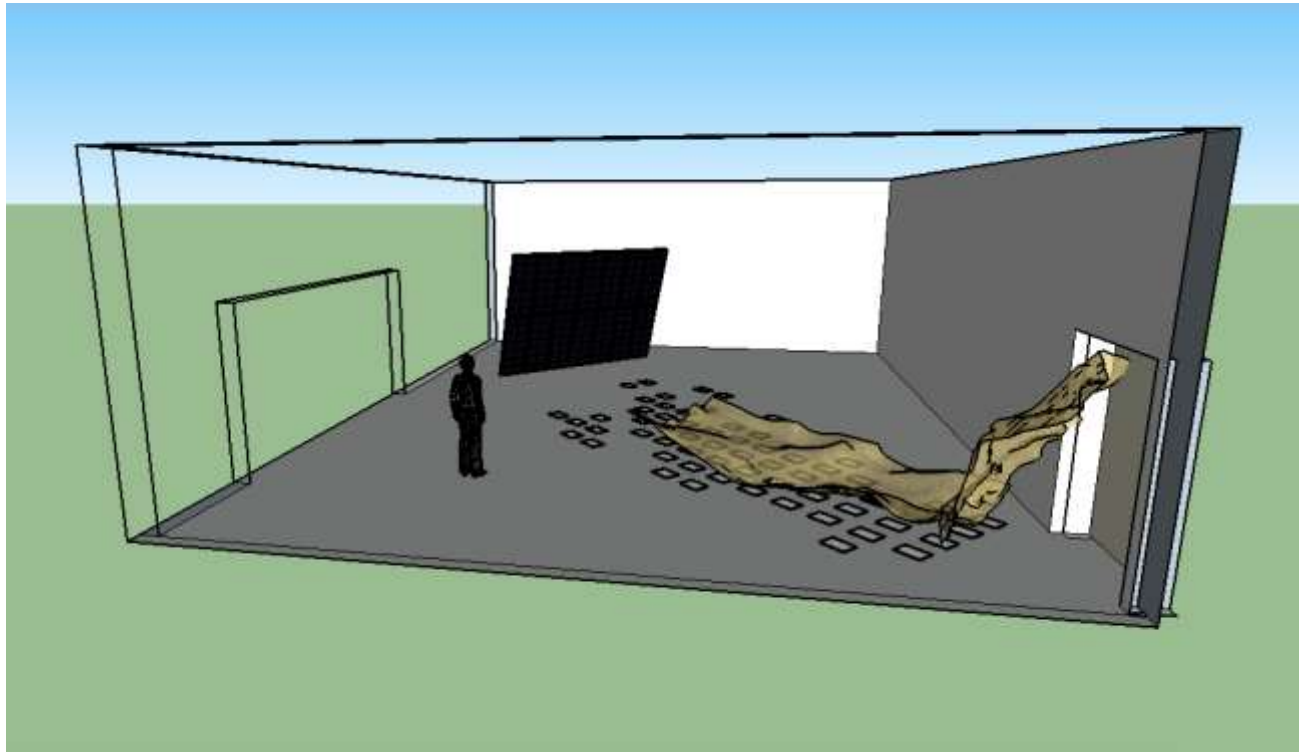
3.6.4. Planos y fotomontajes



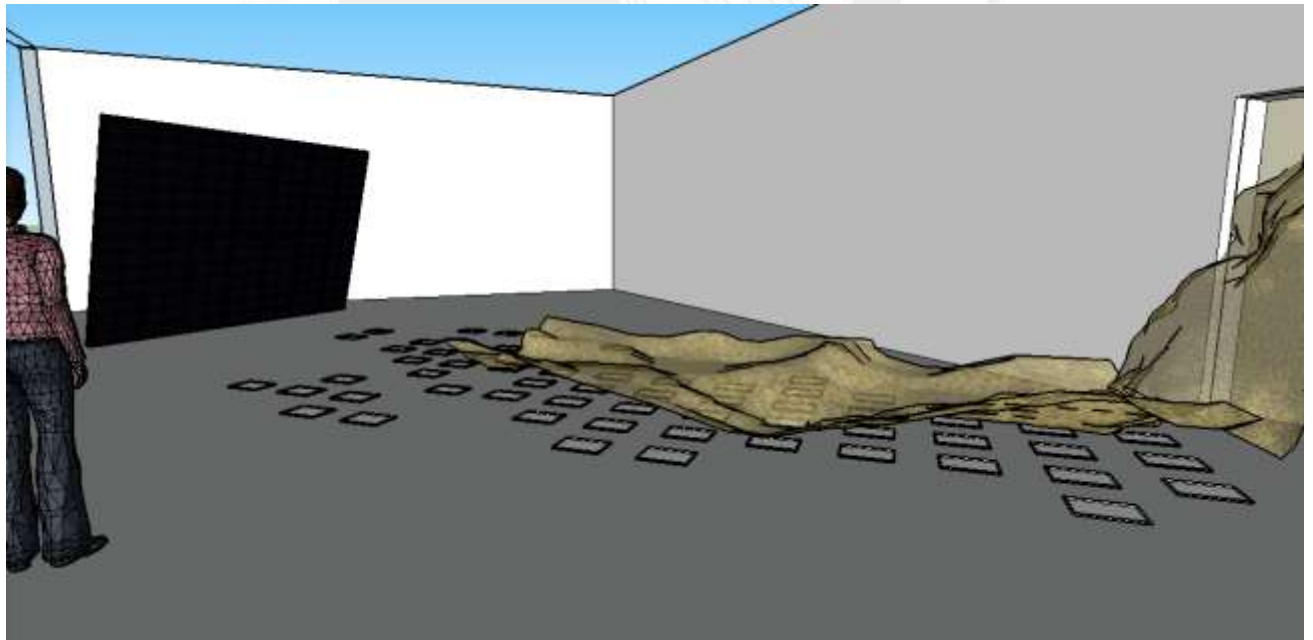
Vista de planta del montaje con referencia de la escala humana (modelo 3D)



Vista frontal de la instalación con referencia de la escala humana (modelo 3D)



Vista lateral de la instalación con referencia de la escala humana (modelo 3D)



Vista interior lateral de la instalación con referencia de la escala humana (modelo 3D)

IV. CONCLUSIONES

Plantearse interrogantes acerca de problemáticas que solemos pasar por alto, o que muchas veces se entrelazan con elementos positivos de nuestra realidad resulta complicado en la medida que no existe un parámetro que permita establecer hasta qué punto nos encontramos frente a una situación que merece tener el nombre de “problema”.

El internet y la tecnología son hoy uno de los grandes panteones del orgullo humano: sabemos que gracias a ellos nuestra existencia resulta más cómoda y llevadera, e incluso los reconocemos como bases para alcanzar la democracia.

A su vez, hablar de la forma en que nos relacionamos con los demás y con la tecnología resulta complicado en el sentido que no hay manera real de tomar distancia de observador. Técnicamente hablando, no soy una nativa digital, sino que pertenezco a la última generación de migrantes, pero el contacto de mi generación con los medios digitales ocurrió a tan temprana edad que sería para mí casi imposible hablar de una época pre- y post-internet. No conozco la vida sin telecomunicaciones y por ello mi objetivo no es traer abajo nuestro aprecio hacia ellas apelando que “todo tiempo pasado fue mejor”, pero sí adoptar una posición crítica y atenta al respecto.

Lo interesante de internet y la nueva época del *sharing* es que estas ya no son solo herramientas sino un medio en el cual habitamos. Personalmente, considero que cualquier acercamiento teórico al asunto, por más beneficioso y útil que sea, no basta para comprender cómo nos relacionamos con la tecnología digital ni qué significa para nosotros. En este caso, es la experiencia misma de habitar el ciberespacio la que permite tener un contacto sensible con el tema de nuestras relaciones en internet. Y aún así, internet como espacio es tan inabarcable que no podrían resumirse todos los intercambios que se dan diariamente en él. De hecho, parte del atractivo de este medio es que sigue siendo oscuro: no sabemos exactamente qué sucede ahí, hay un halo de misterio en torno a las distintas capas de profundidad de la web. Estoy segura de que cualquier *hacker* o programador experimentado tendría mucho más éxito en su intento por comprender internet que un artista o académico. Sin

embargo, creo que la experiencia de acercarse a este asunto desde las artes plásticas tiene que ver con la inocencia (quizás hasta ignorancia) y sensibilidad que estas aportan. Mi interés en este tema ha tenido pues que ver no tanto con la superestructura que se esconde detrás de este aparato tecnológico (es decir, con el poder económico y político que sostiene internet, y que es duramente criticados por los *hacktivistas* más comprometidos), sino con el aspecto humano que diariamente aportamos los miles de usuarios que lo utilizamos. Me siento particularmente tocada por este tema porque veo de qué manera internet y las redes sociales apelan a nuestro profundo deseo de conectarnos con el otro, y cómo la fantasía de una conexión simplificada y un contacto más directo nos hacen conectarnos día a día a pesar de que quizás, en lo más profundo, haya una pequeña voz que nos dice que es hora de desconectarnos.

En el aspecto artístico, tengo la impresión de que este medio de cultivo que es internet ofrece mucho contenido para elaborar preguntas y proyectos porque es una red que crece aceleradamente y sigue siendo en buena parte territorio virgen. Creo que el reto está en pensar cómo una disciplina tan corpórea como lo es la escultura (o cualquier arte plástica) puede tratar de abordar temas tan intrínsecamente relacionados a lo incorpóreo, a lo virtual. Hemos alcanzado un punto en el cual la materia va perdiendo espacio frente al plano etéreo. Así, las preguntas en torno a la relación con el ciberespacio encierran también un dilema importante para la disciplina escultórica: ¿qué pasará cuando el plano (la imagen) reemplace al volumen como principal medio de acercamiento a la realidad? Considero pertinente que la escultura como disciplina que se preocupa por nuestra relación con el espacio se cuestione acerca de cómo esta está cambiando y modelando un nuevo mundo, y cómo nuestra percepción de la realidad cambia cuando damos más importancia a la imagen digital que a la experiencia háptica. De hecho, esta es una de las principales reflexiones presentadas en el primer capítulo, que menciona la *presencia* como un concepto de vital importancia para nuestra manera de establecer comunidad hoy en día. Cuando la imagen reemplaza el volumen, se anulan diversos aspectos de la percepción que enriquecen nuestra experiencia de lo real. Esta es quizás la razón por la cual, de alguna manera, la *presencia* está presente en casi todas las obras presentadas en el segundo capítulo: en la obra de An Xiao, a

través de una performance que niega el contacto visual; en Baker, a través de muchos mensajes sin receptor; en Grosser, a través de la mirada esquiva de un personaje en una pantalla; y la razón por la cual el proyecto aquí presentado plantea una experiencia espacial y no solamente visual.

A su vez, creo que es un momento de cambio para el espacio artístico en la medida que el monopolio de producción de imágenes se ha desbaratado: hoy todos producimos imágenes, muchas veces incluso de alta calidad estética gracias a la tecnología móvil. Con ello, creo que la siguiente pregunta que deberíamos hacernos es ¿qué lugar empezará a ocupar el arte ahora que la producción de imágenes ya no le es exclusiva?

En ese sentido, el proyecto artístico aquí presentado ha servido para cimentar las bases de una reflexión que gira no solo en torno a los conceptos estudiados en el primer capítulo, sino que actúa como exploración acerca del rol que el arte puede ocupar con respecto a estas discusiones. Considerando que hoy todo usuario virtual es un productor de imágenes, y un agente que modela el carácter del ciberespacio, el lugar del arte debe ser repensado. Por un lado, como mencionamos en el segundo capítulo, el arte hoy abre sus puertas a nuevas formas de expresión y espacios de difusión gracias al ciberespacio. Esto tiene vital importancia porque en la medida que los modos de representación y una buena parte del aparato simbólico estén monopolizados por las instituciones artísticas, no podemos hablar de democracia. El sistema y el mercado del arte no responden a las nociones idealistas del arte como herramienta de reflexión que muchas veces son asociadas a esta práctica, sino que están subyugados al poder económico, social y político, y por ello la apertura de nuevos espacios desjerarquizados es un logro en la lucha hacia la democratización del arte. En cierta medida, las ideas de Steyerl que mencionamos en el primer capítulo acerca del poder de la autorrepresentación cobran también un gran sentido en el contexto artístico. Representar a alguien es tener poder sobre él: es poder humillarlo, describirlo, minimizarlo o también todo lo contrario. Por ello, que cada usuario pueda ser un productor de imágenes y un actor del sistema artístico en potencia y que cada vez el arte incluya más y más formas de representación y espacios significa retomar el poder de este sistema, o por lo menos, crear alternativas a este.

En ese sentido, tal vez no sea adecuado preguntar qué pasará con el arte ahora que la producción de imágenes no le es exclusiva, como si fuera una premisa defender ese monopolio a como dé lugar. Más bien, creo que, ya que hoy habitamos un mundo de imágenes que es constantemente alimentado por millones de personas, el rol de la disciplina artística es tal vez enfrentarnos críticamente a estas imágenes y el aparato que las alimenta. En esta línea, las piezas de *SOMA* y *El espacio entre nosotros* me parecen pertinentes en la medida que se apropian de una producción de contenido que es alimentado por millones de personas y que muchas veces no responde a una reflexión consciente de las dinámicas que se ocultan detrás, y pretenden a través de ellos evidenciar que nuestra producción esconde ciertos patrones de comportamiento que podrían estar siendo pasados por altos.

Y es que mantenernos conectados a nuestros dispositivos y produciendo contenidos es también en cierta forma un modo de control: nos mantiene ocupados, concentrados en nosotros mismos y distraídos de lo que sucede más allá de la pantalla. Al igual que la droga *soma* en *Un mundo feliz* de Aldous Huxley, el placer que sentimos al estar conectados a nuestras pantallas nos mantiene alimentando un sistema y una forma de vivir que por lo menos merece la pena cuestionar.

Por ello, un arte que busque suscitar la reflexión debe superar la producción de información habitual y proponer nuevas experiencias que nos permitan identificarnos y pensar la cotidianidad. Y quizás la forma de hacerlo esté en buena medida en las ideas que hemos analizado en el primer capítulo: multiplicidad, desjerarquización y desterritorialización. Así como ya no es posible hablar de una identidad única o una sola realidad, ya no podemos hablar de una sola experiencia artística, sino muchas propuestas que se articulan en un campo de discusión heterogéneo. La vasta producción artística de nuestra época parece haber logrado una estructura parecida a la de internet: puede articularse como una red rizomática entre artistas, obras, académicos y tecnología del día a día, y romper continuamente los límites de la institución y de los sentidos comunes, abriendo un diálogo multidisciplinario que estire nuestro pensamiento y nos permita nuevas formas de convivir.

V. BIBLIOGRAFÍA

5.1. Referencias textuales

ALLEN, Tom

2013 “Panopticism and Social Media”. En *Tom Allen*. Consulta: 23 de junio de 2016.

<http://www.telega.org/2013/01/panopticism-and-social-media/>

AUGÉ, Marc

2000 *Los “no-lugares”. Espacios del anonimato*. Quinta edición. Barcelona: Gedisa.

BAKER, Christopher

2016a “Statement”. En *Christopher Baker*. Consulta: 3 de julio de 2016.

<http://christopherbaker.net/biocv/>

2016b “Hello world! Or: How I learned to stop listening and love the noise”. En *Christopher Baker*. Consulta: 3 de julio de 2016.

<http://christopherbaker.net/projects/helloworld/>

2016c “Murmur study”. En *Christopher Baker*. Consulta: 3 de julio de 2016.

<http://christopherbaker.net/projects/murmur-study/>

BAUDRILLARD, Jean

2011 *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Traducción de Alcira Bixio. Segunda edición. Madrid: Siglo XXI de España Editores.

BAUMAN, Zygmunt

2013 *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Sexta edición. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

BEDOYA, Luz María

2016 “La pluralidad de lo fotográfico”. *Bisagra*. Lima, año 1, número 1, pp. 24-33.

BRAVO, Jorge

2006 “Rastros y efectos: Nam June Paik (1932-2006), el artista de la comunicación colectiva”. *Imágenes*. Ciudad de México. Consulta: 5 de julio de 2016.

http://www.esteticas.unam.mx/revista_imagenes/rastros/ras_june12.html

CARRILLO, Jesús

2004 *Arte en la red*. Madrid: Ensayos Arte Cátedra

CASTELLS, Manuel

2011 *La sociedad red: una visión global*. Madrid: Alianza Editorial.

CHRISTAKIS, Nicholas y James H. Fowler

2010 *Conectados : el sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan*. México D.F.: Taurus

DELEUZE, Gilles y Félix GUATTARI

2002 *Mil mesetas*. Traducción de José Vásquez Pérez. Quinta edición. Valencia: Pre-Textos.

DE VICENTE, José Luis

2006 “Nam June Paik: 1932-2006”. En *Elástico*. Consulta: 8 de julio de 2016.

http://elastico.net/archives/2006/01/nam_june_paik_1.html

DIGITAL A-RAE

2014 “Watching Each Other: Foucault’s Panopticon and Confessional in Social Media”. En *Digital A-rae*. Consulta 20 de mayo de 2016.

<https://digitalarae.wordpress.com/2014/05/03/watching-each-other-foucaults-panopticon-and-confessional-in-social-media/>

DOWNES

2005 *Interactive Realism: The Poetics of Cyerspace*. Montreal & Kingston/Londres/Ítaca: McGill-Queen's University Press.

EASTHAM, Ben

2015 "Review: The Wrong Biennale". En *Rhizome Blog*, Consulta: 8 de julio de 2016.

<http://rhizome.org/editorial/2015/dec/01/the-wrong-biennale-review/>

E-FLUX JOURNAL

2015 *The Internet does not exist*. Berlin: Sternberg Press

ESCOBAR, Romina

2015 *Conceptualizaciones de Intimidación según estudiantes de Psicología de la Facultad de la República. Cuestionamiento sobre exposición a través de Facebook*. Montevideo: Universidad de la República. En: http://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_romina_escobar_0.pdf

FONTCUBERTA, Joan

2010 *La cámara de Pandora*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

GREENGARD, Samuel

2015 *The internet of things*, Cambridge: The MIT Press.

GROSSER, Benjamin

2016a "Benjamin Grosser". En *Benjamin Grosser*. Consulta: 6 de julio de 2016.

<https://bengrosser.com/about/>

2016b “Protocols of looking”. En *Benjamin Grosser*. Consulta: 6 de julio de 2016.

<https://bengrosser.com/projects/protocols-of-looking/>

HANHARDT, John

s/f “The worlds of Nam June Paik”. En *Paik Studios*. Consulta: 8 de julio de 2016.

<http://www.paikstudios.com>

HUXLEY, Aldous

2005 *Un mundo feliz*. Quinta edición. Barcelona: Debolsillo.

HYPERALLERGIC

2015 “Best of 2015: Our top 10 works of Internet Art”. En *Hyperallergic*. Consulta: 6 de julio de 2016.

<http://hyperallergic.com/263538/best-of-2015-our-top-10-works-of-internet-art/>

ILLOUZ, Eva

2007 *Intimidades congeladas*. Madrid: Katz Editores.

INTERQUÉ

2013 “Intimidad Romero. ¿Puede un perfil de Facebook ser una obra de arte?”. En *interqué*. Consulta: 23 de junio de 2016.

<http://interque.es/2013/11/07/intimidad-romero-puede-un-perfil-de-facebook-ser-una-obra-de-arte/>

LADER, Ryan

2013 “The Artist Is Present and the Emotions Are Real: Time, Vulnerability, and Gender in Marina Abramovic’s Performance Art”. *Boston University Arts & Sciences Writing Program*. Boston, volumen I, número 6, sin páginas. Consulta: 7 de enero de 2016

<http://www.bu.edu/writingprogram/journal/past-issues/issue-6/lader/>

LÉVY, Pierre

1999 *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós Ibérica.

2001 *Cyberculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

LICHTY, Patrick

2016 “The Wrong Biennial: The Wrong Project that’s So Right – a metacritique”. En *Furtherfield*. Consulta: 6 de julio de 2016.

<http://furtherfield.org/features/reviews/wrong-biennial-wrong-project-that’s-so-right---metacritique>

LUND, Jonas

2012 “Public Access Me”. En *Jonas Lund*. Consulta: 6 de julio de 2016.

<http://jonaslund.biz/works/public-access-me/>

MARIANI, Nicola

2012 “Llámalo X. *Entrevista con Intimidación Romero”. En *Arco Bloggers*. Consulta: 23 de junio de 2016.

<https://arcobloggers.wordpress.com/2012/12/12/llamalo-x-entrevista-con-intimidacion-romero/>

MCLUHAN, Marshall

1996 *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós Ibérica.

NIETZSCHE, Friedrich

2000 *El libro del filósofo*. Madrid: Taurus.

OGANDO, Mónica

2012 *Facebook y perfil público: La construcción social de la identidad y de la subjetividad en grupos adultos*. Palermo: Universidad de Palermo. En:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/archivos/1534.pdf

PRENSKY, Mark

2001 *Nativos e Inmigrantes digitales*. Distribuidora SEK, S.A. En: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

SERRANO-PUCHE, Javier

2012 *La presentación de la persona en las redes sociales: una aproximación desde la obra de Erving Goffman*. En Revista Análisi, no. 46. Pamplona: Análisi, pp. 1-17.

SIBILIA, Paula

2008 *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires : Fondo de Cultura Económica.

STEYERL, Hito

2014 *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editores.

2015 *Too much world: is the Internet dead?* En E-FLUX JOURNAL. *The Internet does not exist*. Berlin: Sternberg Press, pp.10-26.

TARKOVSKI, Andrei

2002 *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Sexta edición. Madrid: RIALP Editores.

TAYLOR, Paul

2010 *Zizek and the Media*. Cambridge: Polity Press.

TURKLE, Sherry

2011 *Alone Together: why we expect more from technology and less of each other*. Nueva York: Basic Books, First Trade Paper Edition (versión para Kindle con numeración electrónica)

2012 *Connected, but alone?* [videoconferencia]. TED. Consulta: 8 de octubre 2015.

http://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together

WINOCUR, Rosalía

2012 *Transformaciones en el espacio público y privado: la intimidad de los jóvenes en las redes sociales*. En Revista TELOS, abril-junio 2012, pp. 1-9. Madrid: Fundación Telefónica. En:

<https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2012042611530001&idioma=es>

ZAFRA, Remedios

2012 “Intimidad”. En *interartive*. Consulta: 23 de junio de 2016.

<http://interartive.org/2012/12/intimidad-remedios-zafra/>

5.2. Referencias visuales

BAKER, Christopher

Christopher Baker (página oficial). Consulta: 9 de julio de 2016

<http://christopherbaker.net>

FAROCKI, Harun

1988 *Bilder der Welt und Inschrift des Krieges* [videograbación]. Berlin: Absolut Medien GMBH.

GROSSER, Benjamin

Benjamin Grosser (página oficial). Consulta: 9 de julio de 2016.

<https://bengrosser.com>

LUND, Jonas

Jonas Lund (página oficial). Consulta: 9 de julio de 2016.

<http://jonaslund.biz>

Public Access Me. Consulta: 9 de julio de 2016.

<http://public-access.me>

MEDIENKUNSTNETZ

Medienkunstnetz [Nam June Paik]. Consulta: 13 de julio de 2016.

<http://www.medienkunstnetz.de/artist/paik/biography/>

PAIK, Nam June

1984 *Good morning Mr. Orwell* [videograbación]. Nueva York/París: WNET
TV/Centro Pompidou.

QUILES GUILLÓ, David

The Wrong – Digital Art Biennale. Consulta: 3 de julio de 2016.

<http://thewrong.org>

ROMERO, Intimidación

Inti Romero (página de Facebook). Consulta: 25 de junio de 2016.

<https://www.facebook.com/intimidadromero?fref=ts>

Intimidación Romero (Tumblr). Consulta: 25 de junio de 2016.

<http://intimidacion.tumblr.com/post/5388815659/si-todo-lo-que-somos-ha-sido-expuesto-y-el>

SAATCHI ART

Saatchi Art. Consulta: 15 de junio de 2016.

<http://www.saatchiart.com/intimidadromero>

SMITHSONIAN AMERICAN ART MUSEUM

Superhighway Scholars. Consulta: 13 de junio de 2016.

<http://americanart.si.edu/education/rs/artwork/>

XIAO, An

2011 *The Artist is kinda present* [videgrabación]. Nueva York: Anita Hawkins. Consulta: 5 de julio de 2016.

<https://vimeo.com/groups/performanceart/videos/22394985>

An Xiao Mina (Twitter). Consulta: 10 de julio de 2016

<https://twitter.com/anxiaostudio?lang=en>

An Xiao Studio. Consulta: 10 de enero de 2016.

<http://anxiaostudio.com>