

Transformaciones del proceso receptivo en la cultura digital

DI LORENZO, Isabela / Universidad de Buenos Aires (UBA), Facultad de Filosofía y Letras, Instituto de Artes del Espectáculo - idldilorenzo@gmail.com

Eje: Investigaciones en Epistemología en Ciencias del Arte - Tipo de trabajo: ponencia

» *Palabras claves: redes sociales - fragmentariedad - medios digitales*

> **Resumen**

Gran parte de las estéticas contemporáneas direccionan sus núcleos problemáticos hacia nuevas estructuras de pensamiento y sentimiento que son producto de la revolución digital. El medio digital impone una lectura de pantallas que altera las coordenadas espacio-temporales produciendo transformaciones (o desplazamientos) perceptivos que impactan de manera directa en las categorías teóricas y metodológicas que tradicionalmente se utilizan para el abordaje del objeto artístico. Para este trabajo, discutiré el estatuto y las posibilidades de una producción digital a partir de la revisión de categorías artísticas heredadas de la modernidad. Intentaré cuestionar las nociones de “artista”, de “obra de arte”, de la “Institución Arte” y de “espectador” en un contexto en el cual la comunicación es ruidosa, la materialidad de la obra se ha perdido (o tal vez solo mutado), los agentes legitimadores se han transformado, la noción de autor es ambigua y como destinatarios, no terminamos de comprender cómo debemos interactuar con la obra.

> **Introducción**

Gran parte de las estéticas contemporáneas direccionan su núcleo problemático hacia las nuevas estructuras de pensamiento y sentimiento que tienen lugar en la revolución digital donde lo presencial está siendo reemplazado por lo virtual. Este desplazamiento podría leerse como la continuación de un proceso artístico iniciado en el siglo pasado vinculado a la desmaterialización (o inmaterialidad) del objeto artístico como crítica a los modos de producción del mercado capitalista y al consumo del texto en tanto mercancía. Ahora bien, en este contexto comunicativo, la cultura digital se distingue por sentir una atracción especial hacia el fragmento, acción que impacta directamente en los modos de producción y recepción de sus contenidos. Las producciones estético-artísticas creadas bajo la lógica de la cultura digital se caracterizan por una fragmentariedad intencional como parte del proceso creativo y comunicativo. A su vez, estos modos de producir y recibir —de manera ruidosa y fragmentada— suponen otros protocolos percep-

tivos que deben ser decodificados a fin de poder comprender cómo abordar estos nuevos objetos de estudio. De esta manera, el medio digital —pero más aún las redes sociales como estructuras modelizantes— imponen una lectura de pantallas que altera las coordenadas espaciales y temporales produciendo transformaciones (o desplazamientos) perceptivos que crean patrones nuevos de visualización e interpretación de la información. Así, advertimos diversas formas de organización de la experiencia perceptiva a partir de una nueva ergonomía óptica vinculada a una reorganización (y desposesión) del tiempo (Crary 2013). Es decir, receptionamos sentados o recostados y con movimientos del ojo más parecidos a los de un consumidor que a los de un espectador museístico.

Asimismo, este contexto determinado por la expansión de la digitalización y el control de la información a nivel global estará dominado por las llamadas “poéticas tecnológicas”; en otras palabras, por prácticas artísticas que presentan simultaneidad de diversos medios o lenguajes y que problematizan el fenómeno técnico/tecnológico (Kozak 2012:182). Con todo, estos cambios perceptivos y de comportamiento se radicalizaron con la llegada del *Covid-19*. La pandemia cambió las reglas que regían el funcionamiento de la cultura en parte porque una crisis intensifica las fisuras presentes en los diferentes modelos de gestión cultural, y estas grietas que no son otra cosa que una réplica de cómo cada comunidad construye su soberanía política (Preciado 2020). Las crisis avivan las tensiones y obsesiones presentes en la cultura; y si hay algo que este proceso de mutación planetaria señaló es que nuestras instituciones artísticas no estaban preparadas para afrontar los modos de producción, gestión y recepción que exige la virtualidad. La pandemia llegó para cuestionar los modelos institucionales actuales —ya sea por anticuados, inadecuados o ineficaces— y abrir un interrogante sobre los agentes y las formas de legitimación de la cultura en el espacio digital. En el momento que se produce el primer *lockdown*, en los museos latinoamericanos funcionaba un solo proyecto de sala expositiva virtual: la Sala 10 del Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC). Es decir, fue la única propuesta expositiva que no implicó el traslado de obras o muestras a plataformas virtuales, sino que desde su génesis se trató de un proyecto curatorial creado 100% para funcionar en la red. Por este motivo, en el contexto de pandemia del *Covid-19* —y específicamente en la generación de artistas jóvenes o emergentes— las redes sociales se convirtieron en la única (y más efectiva) plataforma de visibilidad y comunicación para sus producciones. Los artistas redujeron reuniones y traslados o quedaron confinados en sus casas, residencias artísticas o talleres. Cualquier expresión artística colaborativa, participativa o comunitaria se transformó en una experiencia de pantallas, en una producción a través de plataformas asincrónicas o en una transmisión a distancia por medio de plataformas *online* sincrónicas.

› **La reprogramación de los procesos artísticos**

Hoy nos encontramos frente a un cambio de paradigma que ha transformado los modos de mirar y percibir. La era digital alteró toda posibilidad de estado de equilibrio en cuanto desestimó la organización del paradigma moderno que ya había estabilizado el lugar que ocuparían los sujetos y los objetos en los esquemas productivos y receptivos. Nuestra orientación espacial y temporal cambió radicalmente porque se distorsionaron y multiplicaron —a un ritmo más que acelerado— las perspectivas y surgieron nuevos tipos de visualidad. Estos procesos de transformación se radicalizaron con la llegada del *Covid-19*. El sistema artístico se fragmentó y tanto la creación como la recepción de la cultura pasaron a realizarse mayormente en solitario o en aislamiento. Ahora bien, este panorama presentó un desafío a nivel pedagógico para los teóricos, gestores y críticos del arte que se vieron obligados a diseñar estrategias que comprendieran la naturaleza fragmentada de estos nuevos procesos culturales que producen textos inasibles que escapan a interpretaciones cristalizadas al estar en cambio constante (incluso están mutando en el mismo momento que leo este texto).

En consecuencia, a partir de los cambios generados por la expansión de Internet las producciones artísticas se insertan ahora en un ambiente hiperdatificado y lleno de distracciones que disparan simultáneamente más datos de los que un destinatario (por más entrenado que esté) podría llegar a decodificar. Y no solamente estamos determinados como cultura a un incremento en la producción de información sino que a su vez, este proceso de sobreproducción está acompañado por una multiplicación vertiginosa de tecnologías de registro y almacenamiento que termina por transformar tanto la experiencia cotidiana como las relaciones interpersonales. En un contexto de *lockdown* el teléfono celular, el dispositivo de tecnovigilancia por excelencia, se convirtió en un objeto determinante en los procesos receptivos. Estos nuevos esquemas que asemejan a un panóptico virtual controlan a sus destinatarios —protéticos y ultraconectados— para que no quieran despegarse del teléfono ni para dormir. La falta de distancia en la comunicación digital, y más aún en las redes sociales, resignifica el espacio del dominio público cuando lo contamina con elementos que pertenecen a la esfera privada. Las redes en las culturas digitales se estructuran como “espacios de interacción donde la información fluye y se comparte sin orden ni jerarquías aparentes” lo que termina generando una saturación informativa que impone un espacio para la enunciaci3n con características 3nicas (Sued 2020:10). Asistimos a la sobreexposici3n tanto de los artistas como de sus destinatarios. Al ingresar a la red, los receptores renuncian definitivamente a su privacidad. Se produce un efecto de vulnerabilizaci3n cuando sus datos m3s privados son absorbidos por la web para ser codificados y escupidos de nuevo al sistema en forma de cifras y algoritmos que el mercado de consumo espera hambriento. Estos procesos de transmisi3n de informaci3n —y de falta de privacidad de datos— forman parte de los nuevos dispositivos de control que regulan los comportamientos de un cuerpo hoy

inmovilizado, reducido, fragmentado y confinado.

Ahora bien, una de las características distintivas de la cultura contemporánea es su atracción inevitable hacia el fragmento. No es novedad que los procesos de recepción en la cultura digital son fragmentarios. Ya las teorías del siglo XX que se interesaron por los procesos receptivos —la hermenéutica, las teorías de la recepción, el deconstruccionismo tanto americano como francés, la semiótica textual de Umberto Eco, entre otras— señalaron esta orientación. El término “fragmento” de múltiples acepciones, implica la parte de un todo a la vez que condiciona la ontología de ese todo que ahora es parcial, variable, provisional, cambiante y mutante. Esta modalidad productiva y receptiva resultará perturbadora en tanto siempre hay datos que se perderán. El proceso receptivo nunca será pleno. Gran parte de los contenidos que genera la cultura digital son efímeros: se reproducen, se manipulan, se transforman y desechan con la misma facilidad con la que han sido creados. Aunque entendamos las condiciones del contrato de lectura, parte del texto es inaccesible producto de la velocidad con la que mutan o desaparecen los datos en el espacio virtual. En la cultura digital se altera la percepción de una totalidad y la relación de las partes con ese todo se encuentra en movimiento constante. No sabemos a ciencia cierta dónde empiezan y cuándo terminan las producciones porque los márgenes (las coordenadas espacio-temporales) que caracterizaban a la obra de arte del siglo XX se trastocaron. Para empezar, los contenidos artísticos ya no son concebidos para circular en una institución legitimadora (museos, galerías, centros culturales). Como destinatarios de estos contenidos no tenemos acceso a todos los espacios donde podrían llegar a exhibirse. Siempre hay contenidos vedados. El artista decide con qué usuarios quiere compartirlos o a quienes les dará (o no) acceso. Entonces, el proceso artístico se vuelve ilimitado e infinito. He aquí la tragedia de todo arte contemporáneo: su super-velocidad consecuencia de una “elaborada infraestructura de comunicación instantánea” (Joselit 2012: 36). Estamos obligados a estar conectados 24/7 para no perdernos nada. Y esto es aberrante y perturbador. El arte en las redes nos arrebató el placer de entregarnos durante un tiempo prolongado a la contemplación de una sola obra para mantenernos en un perpetuo movimiento (Goldsmith 2020). Participamos de una comunicación de ruido absoluto, que no calla jamás. Atrás quedó la lógica de las producciones artísticas del siglo XX que por lo menos involucraban un pacto de lectura más o menos claro entre los creadores y sus destinatarios. Bajo esta lógica productiva y receptiva, todo creador de contenido artístico podía prever el comportamiento de su destinatario y éste anticipar qué podía llegar a encontrar. Desde el momento en que el medio digital no se guía por la línea del horizonte ni por un receptor con un solo ojo ubicado en un punto fijo —punto de vista heredero de la perspectiva lineal renacentista— se perdió el sentido del equilibrio. Se dio lugar a un nuevo paradigma óptico en donde los textos digitales prescinden de los elementos compositivos que nos garantizaban orientación en tiempo y espacio. El “punto de vista estable y singular” que dominó el sistema artístico desde el Renacimiento italiano es ahora “complementado (y muchas veces reemplazado) por múltiples perspectivas, ventanas superpuestas, líneas

y puntos de fuga distorsionados”. Se vuelve a la “visión del ojo de Dios”, esto es a un punto de vista que es propio de las vistas aéreas de los drones (Steyerl 2020:17).

Ahora bien, ¿cómo recibimos entonces textos digitales?, ¿cómo se construye el punto de vista en las redes sociales?. Por un lado, el medio mantiene la modalidad perceptiva distintiva de la perspectiva lineal ya que construye un espacio ficticio, antinatural e ilusorio que a su vez inmoviliza a su destinatario frente a una pantalla. Este —sentado (o recostado) en un punto fijo— encuentra su movilidad (y comportamiento) reducida a un *scroll up* y *scroll down*. Esta nueva visualidad producto del desplazamiento virtual en las pantallas responde al concepto de “perspectiva vertical”: de una “perspectiva arriba-abajo que produce un observador flotante” (Steyerl 2020:27). Aunque el término haya sido utilizado por Hito Steyerl para referirse a una geopolítica que contempla la distribución del poder en una dimensión vertical, su aplicación nos permite repensar el punto de vista del destinatario. Por el otro lado, el nuevo paradigma óptico se define por incorporar una perspectiva de visión de conjunto pero que a su vez se percibe fragmentaria. Y aquí reside su ambigüedad.

Entonces, el medio digital condiciona el tipo de contenido parcial que se puede producir; es decir, determina qué se va a leer y cómo se va a leer. En otras palabras, impone instrucciones de lectura. En la cultura digital se retorna a una modalidad receptiva característica de las instituciones burguesas o museísticas modernas, pero con algunas modificaciones. Si bien las nociones de “espectador”, “receptor” o “consumidor” sobreentienden que la recepción es un proceso activo, de transformación y bilateral; son categorías que no terminan de aprehender la complejidad del proceso de lectura digital. Por eso me interesa revisar el lugar del destinatario en este intrincado proceso comunicativo a partir de la noción de “enjambre»” (digital o de usuarios); término utilizado por diversos autores que involucra un proceso de lectura que compromete a individuos aislados, fugaces, efímeros, dispersos y sin sentido de pertenencia a un grupo determinado. El enjambre es protético y accede a la obra desde una pantalla. En esta nueva configuración cultural, el enjambre necesita ser reprogramado para poseer otras competencias, conductas y tecnologías. A su vez, ¿cómo se involucra el enjambre de usuarios con la obra si la virtualidad implica la pérdida de la experiencia directa?. Hoy tanto los teóricos del arte como los artistas están hablando de una “pluralidad de dimensiones y estratos en la percepción humana, que no se reduce a lo visual, sino que implica también la participación de otros sentidos” (Byung Chul Han 2014:42). A saber, tanto los productores como los receptores deben comprender que la presencia física de un cuerpo orgánico no es la única modalidad receptiva. Ahora la experiencia no es corporal, ya no pasa por un cuerpo orgánico. Podríamos recurrir a una hipérbola y decir que hoy las prácticas artísticas están informatizadas o *zoomificadas*. Gran parte de la cultura, de los estímulos y de las relaciones interpersonales, están mediadas y son ahora una experiencia de pantallas que se conectan inevitablemente con otras.

Por otro lado, la estabilidad de las imágenes dependerá de su destino o de la manipulación a la que se

vean sometidas luego de haber sido subidas en línea. Es decir, las imágenes se descargan, se transfieren, se reformatean o se reeditan; y en esa cadena de variaciones se transforma su materialidad. Al inscribir a estas producciones en el ecosistema digital, el artista cede su autoría y ya no tiene control sobre las transformaciones que (potencialmente) realizará el enjambre. Este grupo de usuarios encuentra ahora infinitas posibilidades de reacción, manipulación, movimiento, selección o exclusión. El enjambre degrada (a veces creativamente) la imagen original en cuanto colabora con la transmutación de su materialidad. Entonces, si bien en la era digital se vuelve a una lectura individual, solitaria y fragmentada, el enjambre no es pasivo porque dispone de una libertad única para crear microclimas de textualidad; es decir, puede alterar el ecosistema digital a partir de las acciones que imprime sobre el texto de base. Puede limitarse a mirar o puede reaccionar y comentar las publicaciones expandiendo el texto original. Puede guardar el contenido o puede compartirlo realizando modificaciones y replicándolas en otras materialidades.

› **Conclusión**

Una de las consecuencias de la pandemia que tuvo un impacto directo en la Institución Arte fue la pérdida de la experiencia directa. La experiencia virtual relegó al cuerpo orgánico y convocó a un cuerpo virtual, anónimo, protético y conectado simultáneamente con diferentes espacios físicos y sociales. Este cuerpo virtual se puede vincular con una producción estético-artística desde cualquier ubicación física porque lo hace a través de una pantalla y de forma fragmentaria. Tal y como mencionamos anteriormente, este otro cuerpo se constituye como un enjambre de usuarios con otro tipo de actividad cerebral que impactará en los hábitos receptivos. Ahora bien, ¿cuáles son las características de estos nuevos procesos creativos y perceptivos?. Entre otras cosas, implican el diseño de estrategias que 1) interpelen al enjambre activando otros sentidos (dejando de lado la primacía de la vista); 2) lo mantengan despierto y conectado la mayor cantidad de tiempo posible. Estamos en estado de recepción 24/7. El acto de mirar se transformó, vuelve a ser solitario pero ya no contemplativo. En este panóptico virtual, mirar es consumir, el artista es un producto vendible y el receptor un número encuestable.

A su vez, el uso de herramientas y técnicas digitales reconfiguraron las categorías teóricas y metodológicas que tradicionalmente se utilizaban para el abordaje de un objeto artístico. Por ejemplo, la noción de “autoría” toma otras dimensiones en tanto el arte digital escapa al control del autor. Su producción ya no le pertenece. Esta discusión sobre la noción de “autor” que se remonta a los inicios del Renacimiento cuando los artistas peleaban por el estatuto del arte como una práctica epistemología que estuviese al mismo nivel que la ciencia, toma otra dimensión en la era digital. Ya con la llegada de la modernidad la noción de “autoría” se había visto comprometida y algunos teóricos hasta llegaron a proclamar “la muer-

te del autor”. Ahora bien, ¿cómo podemos discutir esta noción en un medio que celebra el anonimato no sólo de los autores sino también de sus destinatarios?. Goldsmith propone como respuesta pensar la noción de “autor” desde una perspectiva más conceptual: pensar al autor como aquel capaz de crear programas que permitan “manipular, analizar y distribuir” prácticas artísticas (2011:35). El contenido que el autor sube a las redes —ya sea para exhibir su trabajo como para promocionar su figura— es de todos y de ninguno. En las redes sociales, el autor interpela a su enjambre digital dejándolo comentar, intervenir o compartir los contenidos. Las producciones digitales se actualizan entonces en los procesos de lectura o interpretación. El medio digital eleva al enjambre a la categoría de co-creador.

Bibliografía

Byung-Chul Han (2014). *En el enjambre*, Barcelona: Herder.

Crary, Jonathan (2013). *24/7: terminal capitalism and the ends of sleep*, London: Verso; (tr. esp. *24/7: el capitalismo tardío y el fin del sueño*, Buenos Aires: Paidós, 2015.

Goldsmith, Kenneth (2020). *Escritura no-creativa. Gestionando el lenguaje en la era digital*, Buenos Aires: Caja negra.

Joselit, David (2012). *Painting Travesty* (cat. exp.) New York: Whitney Museum of American Art.

Kozak, Claudia (ed.) (2012). *Tecnopoéticas Argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*, Buenos Aires: Caja negra.

Preciado, Paul B. (2020). "Aprendiendo del virus" en AGAMBEN, ZIZEK, (et. al.), *Sopa de Wuhan*, s/l: ASPO, pp. 163-185.

SUED, Gabriela (2020). "Repertorio de técnicas digitales para la investigación con contenidos generados en redes sociodigitales", *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 10, 19: 1-22 (citado 29/01/21), disponible en: <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/498>

Steyerl, Hito (2020). *Los condenados de la pantalla*, Buenos Aires: Caja negra.