

Artimidores o usuartistas

Un recorrido de la producción de contenidos visuales en redes sociales

Universidad Nacional de las Artes

Departamento de Artes Visuales

Licenciatura en Artes Visuales

Orientación Digitalización de Imágenes

Tesista: María Laura Pisso

Directora: Anahí Cáceres

Índice

• Hipótesis	Página 2
• Introducción - Las redes y el arte	Página 3
• Capítulo I – Reseña de recursos técnicos	Página 5
• Capítulo II – Los nuevos roles de los consumidores de contenidos	Página 8
• Capítulo III – Modelos de comunicación	Página 10
• Capítulo IV – El valor de exposición	Página 15
El diseño de sí	Página 16
• Capítulo V – El uso del tiempo	Página 19
• Capítulo VI – Transparencia, sinceridad, autenticidad	Página 23
• Capítulo VII - El arte de la confesión, antecedentes	Página 26
• Capítulo VIII – Experiencias en red	Página 30
Experiencias en redes de arte	Página 37
• Capítulo IX – Mis Blogs. Visual Paralela	Página 43
Blogs, redes sociales	Página 48
El Primer Blog (septiembre – noviembre 2006)	Página 48
El segundo Blog (Mayo – agosto 2007)	Página 50
Visual Paralela (diciembre 2016 - a la actualidad)	Página 52
• Conclusiones	Página 55
• Recopilación de material relacionado	Página 58
• Bibliografía	Página 64

Hipótesis

Las redes sociales son el espacio de publicación e interacción de usuarios que, en general, no se presentan a sí mismos como artistas. ¿Cuál es el lugar de la práctica artística en las redes sociales?

Frente a la profusión de las tecnologías de producción y, principalmente de difusión de contenidos visuales, los usuarios de redes sociales serían productores audiovisuales indistinguibles de la producción artística.

¿Podríamos considerar a estos nuevos emergentes como un nuevo tipo de artistas?, Creadores de universos propios con las herramientas de las que disponen, en su propio tiempo y por fuera de los momentos de producción tradicional? ¿Exploradores de estéticas propias?

Introducción

- Las redes y el arte

Lejos de ser observadores pasivos, los nuevos lectores alteran su actuar entre ser consumidores, usuarios, productores de contenidos y, en algunos casos, también artistas.

Para describir la coexistencia de estos múltiples roles simultáneos he pensado los términos artimidores y usuartistas.

En el año 2006 realicé un viaje de dos meses durante el cual, para comunicarme con mi familia y amigos, incorporé el uso de un blog¹, el sistema me resultaba eficiente ya que, con poco tiempo de conexión a internet, podía enviar mis novedades y hallazgos a un grupo de personas.

Al regresar a Buenos Aires y, acompañada por Anahí Cáceres, como parte de la materia Taller Proyectual, reconvertí ese blog personal en una obra abierta colaborativa. El blog personal se convirtió en una convocatoria abierta a sus lectores.

En ese momento, año 2007, la idea de compartir la cotidianeidad y el progreso de mis lecturas todavía resultaba un poco chocante, ya que las esferas privada y pública estaban claramente separadas. Poco tiempo después, en el año 2008, la plataforma Fotolog² se popularizaba entre los adolescentes de la ciudad de Buenos Aires y sus alrededores dando lugar a la moda de los “floggers”. Los usuarios de la red fotolog, principalmente adolescentes, comenzaron a compartir una estética personal, un tipo de pose al fotografiarse: autofotos o “selfies”, besos a la cámara, dedos en V. Una ética: frivolidad, culto por la imagen, narcisismo, negación de la “ideología”. En este momento fue cuando, a partir de personas de mi entorno, reparé en el hecho que adolescentes sin contacto físico entre sí compartieran una serie de rasgos que antes de la era digital tenían que ver con la intimidad de la amistad. Con la llegada y popularización de la red social Facebook, el hecho de compartir en público esa intimidad ya no tuvo que ver con los individuos famosos por algún motivo (actores, actrices, políticos...) ni con un grupo específico de personas que resultarían “exhibicionistas del yo”³ sino que pasó a ser un acto de la vida cotidiana.

¹ Blog: Neologismo compuesto por “Web” (red) y “log” o bitácora

² Fotolog: Blog de fotografías

³ Ver en SIBILIA, Paula (2008). La intimidad como espectáculo. Buenos Aires, Argentina. Fondo de Cultura Económica.

Ya desde la década de 1960, autores como Marshall McLuhan intuyeron que los medios forman un ambiente o entorno sensorial (un médium) que habitamos y transitamos con fluidez. Su influencia suele ser invisible ya que nos rodean en todos los ámbitos. La naturaleza de los medios de comunicación está totalmente volcada hacia los sujetos en un doble juego: las personas usamos los instrumentos de comunicación, otorgando voluntariamente la información que los medios requieren a fin de personalizar la experiencia de uso de las interfaces, pero a su vez, los medios nos modelan sin que seamos conscientes de ello.

La influencia de los medios parece ser imposible de evitar, sin embargo, vivimos en una época de reafirmación de la individualidad y la personalidad. Es en este contexto de presencia permanente de los medios en la vida cotidiana y a la vez, de presencia permanente de los usuarios en los medios, que me pregunto sobre el lugar de la práctica artística y su presencia en las mismas redes sociales que usuarios no artistas utilizan a diario.

Capítulo I

- Reseña de recursos técnicos

Para realizar un breve repaso de la historia de la fotografía, ignoraremos por esta vez los primeros estudios con respecto a la cámara oscura, ya que, al centrar esta investigación en las redes sociales en las que se registran y comparten imágenes, nos interesa principalmente el acto de imprimir la imagen para compartirla posteriormente.

Se considera como un antecedente conceptual de la fotografía la creación de siluetas en la Francia del siglo XVIII. Este antecedente nos resulta relevante ya que se trata de la búsqueda de un recurso que resultara económico para registrar la imagen individual, en este caso, solamente la silueta en papel negro sobre un fondo blanco, de personas que deseaban registrar su apariencia pero no estaban en condiciones de pagar los retratos o las miniaturas a las que sí tenían acceso los nobles adinerados.

Si bien parece un desarrollo únicamente técnico, nos refleja un cambio social: el de una creciente clase social, la burguesía, que buscaba ser reconocida e individualizada, con este avance ya no serían solamente los nobles quienes tendrían derecho a ser registrados y recordados en su imagen.

A principios del Siglo XIX, también en Francia, Nicephore Niepce realiza experimentos con una cámara oscura y placas de peltre recubiertas con betún obteniendo las primeras fotografías. Tras su muerte, Louis Daguerre incorpora el uso de sales de plata y da a conocer el daguerrotipo, una impresión sobre placas de plata pulida, esta nueva técnica reducía el tiempo de exposición necesario para obtener una impresión, haciendo posible el retrato de personas, ya que la técnica de Niepce requería hasta ocho horas de exposición con luz natural para obtener una imagen.

Los retratos al daguerrotipo se volvieron populares al divulgarse entre la clase burguesa de la revolución industrial ya que no sólo eran mucho más económicos que los retratos pintados, sino que respondían a un ideal de objetividad propio del pensamiento posterior a la Ilustración, que propugnaba ideales de racionalismo y cientificismo. El uso de las ciencias físicas y químicas, así como de los adelantos tecnológicos resultaba conveniente para una clase social progresiva como la burguesía industrial.

Las técnicas desarrolladas durante el Siglo XIX tales como el daguerrotipo o el calotipo creado por Fox Talbot para la misma época, así como los posteriores usos de negativos de colodión húmedo utilizado para fijar copias en albumina, se basaban en procesos artesanales y requerían destrezas significativas, conocimientos de química y física por parte de los fotógrafos.

Es a partir de 1880 que empiezan a producirse y comercializarse industrialmente cajas de placas vírgenes, ya sensibilizadas para cargar en el chasis de las cámaras, las primeras placas eran de vidrio, pero luego comenzaron a usarse soportes flexibles de película de nitrato. Ya en 1888

George Eastman y la casa Kodak inauguran la fotografía de aficionados al comercializar una cámara de fotos con película enrollable en lugar de placas planas. Siguiendo el desarrollo descrito por Armando Silva en “Álbum de fotos, La imagen de nosotros mismos”⁴, podemos decir que el sistema inventado por Kodak, que también incluía el revelado de las fotografías y la carga de la cámara con nueva película, extendió de manera significativa el acceso de la fotografía.

Las emulsiones utilizadas para generar copias fotográficas tuvieron, aproximadamente hasta los años 30, sensibilidades muy bajas, lo que hacía necesario el uso de un flash o una exposición prolongada utilizando un trípode. Esta dificultad hacía indisimulable la presencia de los fotógrafos.

A partir de 1935, con la película en color Kodachrome se abre la era de películas fotográficas en color de fabricación masiva.

A partir de 1950 los nuevos procedimientos industriales permitieron aumentar enormemente la velocidad de disparo y la sensibilidad de las películas tanto en color como en blanco y negro. En la década de 1960 se inicia el desarrollo de videocámaras, aunque deberían llegar los años 80 para que se hicieran realmente masivas, hasta ese entonces, el registro doméstico de imágenes se hizo casi exclusivamente a través de fotografías.

Las primeras cámaras digitales se popularizaron a finales de los años 90, si bien los primeros ensayos de fotografía digital se remontan a 1975, con Steve Sasson y la empresa Kodak.

Con la llegada de las cámaras digitales se dispuso de un método de registro sin intermediarios, la toma de fotografías y su observación se volvieron procesos inmediatos. Para compartir esas imágenes sólo hacía falta descargarlas a una computadora y enviarlas por mail o imprimirlas.

A partir del año 2002, comenzaron a comercializarse teléfonos celulares con cámara incorporada, durante los años siguientes, estos modelos se popularizaron y nos encontramos

ante una nueva situación: el mismo dispositivo permite la captura de fotografías y la capacidad de compartirlas.

En el año 2004 se crea Facebook entre otras redes sociales, la más popular de ellas. Al año 2016 contaba con 1500 millones de usuarios, Facebook consiste en un portal de internet que permite cargar contenidos a un “muro” personal, cada publicación se replica en los “muros” de los “amigos”. Los



Portal original de Facebook, año 2004

⁴ SILVA, Armando (1998). Álbum de familia, La imagen de nosotros mismos. Bogotá, Colombia, Grupo editorial Norma, Literatura y ensayo.



Portada de Oficina Proyectista, Espacio de Arte, Febrero 2017 en Blogspot.

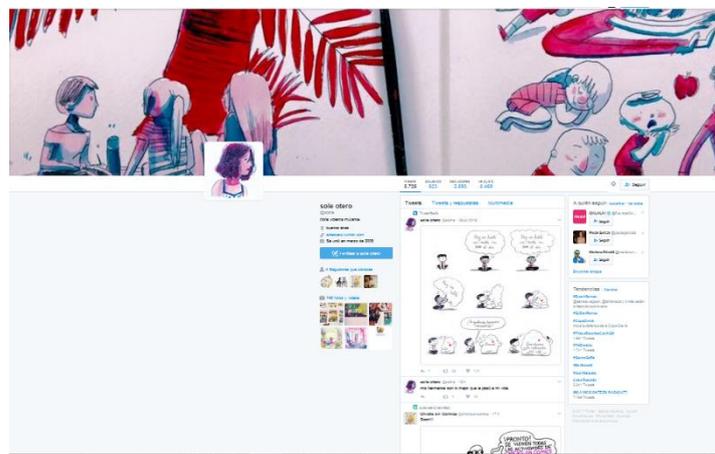
“amigos” son usuarios a los que se contacta y que aceptan la solicitud de “amistad”, es decir, de compartir contenidos.

Blogspot fue una de las páginas de blogs o bitácoras más populares. Creada en 1998, fue adquirida por Google en 2003, en 2004 se asoció al sitio Picasa de intercambio de fotografías, permitiendo combinar texto e imágenes. Blog es una abreviatura de Weblog, un término utilizado para describir los sitios Web que albergan un registro constante de información. Un blog es un sitio Web personal que se actualiza con frecuencia, en el que se publican comentarios o columnas a diario y enlaces con otros artículos o sitios Web y se generan comentarios con los lectores en cada post o publicación.

Otras redes sociales populares son Tumblr e Instagram, que permiten la carga de imágenes y videos y Twitter, una plataforma de “microblogging”

que propone la publicación de mensajes con un máximo de 140 caracteres. Estas redes facilitan la interacción entre usuarios al utilizar “muros” abiertos, es decir, que el contenido publicado por un usuario es inmediatamente disponible para el público que lo consulte, sin necesidad de aceptar los pedidos de amistad.

Desde su inicio, y como con cada avance técnico, los artistas han utilizado las nuevas tecnologías para proponer espacios de producción y difusión de sus obras. Un caso interesante para destacar es el Festival Portable, surgido en Melbourne, Australia en 2006. Este festival de cine independiente recibe películas filmadas exclusivamente con teléfonos celulares. La mejora de las cámaras de los teléfonos y de los programas de edición disponibles al público general permiten que las películas sean de alta calidad y que su producción ya forme parte de la industria cultural australiana. Actualmente, además del festival que se realiza en Australia, el contenido está disponible durante todo el año y para todo el mundo a través de un canal web.



Portada de Twitter de Sole Otero, Ilustradora argentina, febrero 2017

Capítulo II

- Los nuevos roles de los consumidores de contenidos

Los medios de comunicación de masas surgidos durante el siglo XX tales como la televisión y la radio significaron una revolución con respecto a la comunicación interpersonal. La posibilidad de alcanzar amplias audiencias en extensas zonas geográficas resultó una ampliación del campo de acción para la información y la educación, si bien económicamente, su beneficio principal fue que se construía el ambiente ideal para el surgir de la publicidad de masas.

Hasta el Siglo XXI nos encontramos frente a un modelo de comunicación de “broadcasting”⁵, es decir, un modelo en el que un solo emisor alcanza a un número amplio de receptores. En este modelo un número limitado de editores o productores de contenidos seleccionan el material que se publica. Este modelo es el que podemos encontrar en los canales televisivos, en los periódicos impresos y en las radios FM o AM.

A partir de la popularización de internet, los usuarios pasaron a tener la disponibilidad de construir un flujo de información personalizado. No sólo el acceso instantáneo a los diarios y las revistas que anteriormente consumían sino también el contenido de medios internacionales y, lo que es mucho más novedoso, el contenido provisto por otros usuarios.

Sitios como Blogspot facilitaron el acceso a la construcción de páginas web personales con conocimientos mínimos de programación y permitieron a sus usuarios la expresión a través de un formato semejante al de los grandes medios. Las redes sociales como Facebook o Twitter magnifican este fenómeno, ya que ni siquiera es necesario ingresar a una nueva página. La selección realizada por los “amigos” construye una red informativa casi personalizada, el doble rol de los usuarios como consumidores y productores de contenidos da lugar a una nueva categoría, los “prosumidores”.

El concepto de “prosumidor” fue presentado por primera vez por Alvin Toffler en su libro “La tercera ola”. En él, recuperando conceptos de Marshall McLuhan, que desde la década de 1970 había anticipado la unión de los dos roles “productor” y “consumidor” gracias al avance de las tecnologías, Toffler preveía un mercado de productos industriales estandarizados que podrían satisfacer las necesidades básicas de los consumidores. A fin de incrementar sus ganancias, escribía Toffler, las empresas iniciarían un proceso de personalización en masa -en inglés

⁵ Modelo de broadcasting, también se usa el término radiodifusión: el término broadcasting (en inglés de “broad” amplio y casting “transmitir”) fue acuñado por los primeros ingenieros del medio oeste de los Estados Unidos. La radiodifusión cubre gran parte de los medios de comunicación de masas y se opone a la emisión para audiencias reducidas, llamada narrowcasting (“narrow”: angosto) (Fuente: Wikipedia)

“customization”- en base a los aportes tanto en diseño como en manufactura por parte de los consumidores.

Este primer concepto de "prosumidores" vinculado con la producción industrial se ha modificado de la mano de las redes sociales y la mercadotecnia (marketing), que utilizan la información que los usuarios vuelcan a las redes para personalizar las experiencias en línea.

Las experiencias que se personalizan pueden ser de compra, tales como la modificación de los algoritmos de búsqueda de buscadores como Google, que rastrean las palabras utilizadas en correos electrónicos, las búsquedas previas y las compras realizadas en línea para refinar la oferta comercial que se presenta en forma de publicidad. Por otra parte, las experiencias de entretenimiento también se han visto modificadas por los fenómenos de “experiencia aumentada”, estos productos, consisten en ofrecer diferentes aproximaciones a un mismo producto a través de distintos medios. Estos pueden ser, por ejemplo, el uso de hashtags (una expresión precedida por el signo numeral “#” que permite encontrar fácilmente los mensajes que tratan sobre el mismo tema) en Twitter, o de comentarios en tiempo real de un capítulo de una serie que se está presentando en televisión, en 2016 esto fue habitual con series como Castle o Game of Thrones, las dos de origen estadounidense, o el fomento de versiones alternativas de narrativas comerciales. Estas versiones se hacen llamar “fan fictions”, se trata de ficciones escritas por fanáticos y son versiones alternativas de las narrativas publicadas por los autores de un libro o serie de libros. Suelen consistir en versiones románticas o eróticas de parejas distintas a las propuestas en la versión original, esto se da en algunas series de Manga o Anime, así como en series de libros como Crespúsculo o Harry Potter, en este caso, de origen británico. Comercialmente todas estas acciones repercuten en la fidelización de los consumidores al sentirse protagonistas de un suceso más amplio, no sólo siendo espectadores, los prosumidores buscan continuarla o repetirla, en todo caso, la acción de los prosumidores agrega valor a los productos a la vez que los sustrae de los costos de la empresa.

Capítulo III

- Modelos de comunicación

El mencionado modelo de “broadcasting”, un emisor con muchos receptores, puede relacionarse con otro modelo de pensamiento del Siglo XX ilustrado por Michel Foucault en su libro *Vigilar y Castigar*⁶. El modelo es el panóptico y describe un dispositivo de control desarrollado de la mano de la sociedad industrial. En este dispositivo, muchos individuos son vigilados por una sola persona: el “guardia”, aunque, de acuerdo con Foucault, el dispositivo no sólo se replica en cárceles sino también en fábricas, escuelas y hospitales donde el rol del “guardia” puede estar a cargo de capataces, docentes y médicos. El guardia o vigilante es invisible para los sujetos de control y puede aún estar ausente, ya que, una vez interiorizada la corporalidad del control, el sujeto se comporta de la misma manera en presencia o ausencia del guardia.

Como describe el filósofo coreano-alemán Byung Chul Han, el siglo XXI ha descentralizado el control ya que el lugar de trabajo no es la fábrica del Siglo XX y el espacio público pasa de ser la plaza física de la ciudad a ser un ágora digital, el espacio de intercambio de opiniones e informaciones es cada vez más el espacio virtual de las redes sociales. En este nuevo escenario el lugar del guardia del panóptico también se diluye en distintos usuarios, la presencia virtual se desarrolla de acuerdo a normas no escritas, pero claras para los usuarios. El sujeto ya no se comporta de manera “transparente” para un guardia que puede o no estar presente, sino a una multitud de lectores a los que busca activamente⁷.

El discurso que motiva a los sujetos a mostrarse activamente no es el de la coerción violenta, la educación y la acción física sobre los cuerpos o la disciplina de Foucault sino el discurso de la positividad. El verbo es “poder”, en un estado de flexibilización de las relaciones laborales y personales, la responsabilidad de todo tipo de productividad se transmite de las instituciones a los sujetos. El sujeto “sí puede” ser más productivo, “sí puede” ser más rico, “sí puede” ser más popular⁸. Esta coerción es mucho más fuerte que la sociedad disciplinaria ya que está completamente internalizada y no requiere ni siquiera de un guardia o vigilante. Cada sujeto pasa a ser vigilante y vigilado, tanto de sí mismo como de sus semejantes.

De acuerdo a sus traductores, el uso del verbo “poder” en este autor carga con un significado que incluye el deber de honrar ese poder. Implica que “poder” significa siempre “Sí poder” y nunca “no poder”. Por eso la carga de la seducción por la positividad sobre los sujetos:

⁶ FOUCAULT, Michel (1986), *Vigilar y castigar*. Madrid, España. Siglo XXI Editores.

⁷ HAN, Byung Chul (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona, España. Herder Editorial. Byung-Chul Han. Nacido en 1959 en Corea del Sur, este pensador ha desarrollado toda su carrera académica en Alemania en diálogo permanente con un amplio abanico de intelectuales, desde Heidegger hasta Marx, Foucault, Baudrillard y Benjamín.

“La sociedad disciplinaria es una sociedad de la negatividad. La define la negatividad de la prohibición. El verbo modal negativo que la caracteriza es el «no-poder» (Nicht-Dürfen). Incluso al deber (Sollen) le es inherente una negatividad: la de la obligación. La sociedad de rendimiento se desprende progresivamente de la negatividad. Justo la creciente desregularización acaba con ella. La sociedad de rendimiento se caracteriza por el verbo modal positivo poder (können) sin límites. Su plural afirmativo y colectivo «Yes, we can» expresa precisamente su carácter de positividad. Los proyectos, las iniciativas y la motivación reemplazan la prohibición, el mandato y la ley. A la sociedad disciplinaria todavía la rige el no. Su negatividad genera locos y criminales. La sociedad de rendimiento, por el contrario, produce depresivos y fracasados.⁹

No es casual el uso de esta expresión por algunos políticos contemporáneos que buscan el mismo objetivo: la carga de responsabilidad de los sujetos individuales de fenómenos sociales que los exceden. Es decir, cuando la sociedad contemporánea, o un político en campaña afirma que un trabajador “sí puede” ser más productivo, carga la responsabilidad de esa productividad sobre un sujeto individual, ignorando las condiciones sociales y materiales de ese trabajador, los fenómenos políticos y económicos que lo rodean, como por ejemplo el comportamiento de los patrones que lo emplean o de los funcionarios que determinan el ambiente económico en el que actúa. Ignorar la forma en que actúan estos factores determinantes tiene como objetivo naturalizar su influencia, casi como si se tratara de fuerzas de la naturaleza que no pueden modificarse.

En otros contextos sólo las personas públicas necesitaban construir un “personaje público” para darse a conocer, era un mundo en el que, para la mayoría de sus habitantes, la proximidad física estaba relacionada con la construcción de las relaciones y la vida cotidiana era compartida por otros medios. Hoy en día cualquier persona construye un “sí público”, una constelación de vivencias, gustos, elecciones que comparte con sus contactos o “amigos”.

Esta construcción se presenta como cotidiana, como la vida misma vista de manera transparente “sin filtros”, sin embargo, esta construcción en realidad es un dispositivo complejo que refleja la tensión permanente entre dos polos: pertenecer y destacar.

De acuerdo a Roxana Morduchowicz en Los adolescentes y las redes sociales¹⁰, la identidad se construye en la adolescencia con fuerte vinculación con los pares. Estos pares asisten en el tránsito de pasar de ser el objeto de los padres como objeto de amor, objeto de cuidados, objetos de depósito de expectativas a ser un sujeto en sí. Este proceso de emancipación puede describirse como “madurar”.

Las redes sociales traen un nuevo universo de “pares” con los que hermanarse y compararse, los pares serán parte de un grupo social más amplio con el que se compartan visiones y maneras de entender el mundo. Este nuevo contexto puede ser elegido en cierta medida de acuerdo a la propia naturaleza de las redes sociales. A través de la construcción de amistades virtuales, de interacciones, los sujetos seleccionan en cierta medida el ámbito de socialización. Las afinidades pueden darse por gustos musicales, televisivos o intereses políticos, ya no solamente por

⁹ HAN, Byung Chul (2013). La sociedad del Cansancio. Barcelona, España. Herder Editorial.

¹⁰ MORDUCHOWICZ, Roxana (2012). Los adolescentes y las redes sociales. Construcción de la identidad juvenil en Internet. Madrid, España. Fondo de cultura económica.

relaciones familiares o convivencia escolar. Sin embargo, para alimentar estas relaciones virtuales, los sujetos deben aportar permanentemente contenidos a la red. Publicaciones de Facebook que acumulan “me gusta” o suman comentarios, micromensajes de twitter que suman “favs”, republicaciones y menciones o fotos de Instagram que logran reconocimiento.

Los contenidos deben ser pertinentes de acuerdo a las reglas de la comunidad a fin de lograr repercusión positiva aunque también existe la búsqueda activa de interacciones a través de la provocación, a través del insulto, estos son los llamados “trolls”, usuarios de las redes que buscan provocar discusiones sin más objeto que prolongar la conversación o generar menciones sobre un tema en la red.

Siguiendo con los usuarios que buscan interacciones positivas, el lenguaje de los mensajes responde a códigos que se van desarrollando en el uso, de la misma manera que en la lengua hablada. Poses, frases y expresiones se convierten en “memes”¹¹ nuevos significantes que se vinculan más ampliamente que para aquellos ajenos al código. La identidad es, también, no sólo la relación con los pares, con los semejantes, sino también la diferenciación con respecto a los “otros”.

Como ejemplos de este desarrollo de comunidades virtuales y de los dos tipos de usuarios mencionados podríamos sugerir la experiencia desarrollada por tres blogueros argentinos luego devenidos en twitteros: José Esses (@bienahi) Mariano Lago (@lake) y Tomás Balmaceda (@capitanintriga). Estos tres usuarios desarrollaron iniciativas vinculadas con lo cooperativo y comunitario con sus seguidores. Ofreciendo material pertinente y una serie sostenida de interacciones construyeron “personajes de sí” con objetivos diversos. El resultado más visible es la monetización de su popularidad, cambios de trabajo, publicación de libros, apariciones en medios tradicionales son resultado del trabajo desarrollado en las redes sociales. Como usuario “troll” podemos mencionar a Pablo Pérez Correa (@killmill /@DraPignata), que desarrolló un personaje de extremo odio e intolerancia, en una estrategia que a pesar de la apariencia de negatividad, también resultó exitosa ya que al resonar con otros usuarios también logró otro tipo de popularidad.

En una época en la que las comunidades tradicionales entran en conflicto, por ejemplo, las comunidades políticas, religiosas y laborales que son mucho más frágiles que hace unas décadas, nos encontramos ante nuevas comunidades que reflejan la búsqueda de un algo común, un interés, un pasado compartido y a su vez distinto de otro. La conciencia de sí de estas

¹¹ Meme: idea, concepto, situación, expresión y/o pensamiento manifestado en cualquier tipo de medio virtual, cómic, vídeo, textos, imágenes y todo tipo de construcción multimedia que se replica mediante internet de persona a persona hasta alcanzar una amplia difusión. Los memes pueden modificarse para variar ligeramente el sentido, adaptándose a situaciones particulares, aunque su significado general se mantiene. El término tiene origen en El nombre meme, tiene su origen en el concepto concebido por Richard Dawkins, zoólogo y científico. En su libro *The Selfish Gene* (1976) expone la hipótesis memética de la transmisión cultural. Propone la existencia de dos procesadores informativos distintos en los seres humanos: uno actúa a partir del genoma gracias a la replicación de genes a través de las generaciones y otro actúa a nivel cerebral, replicando la información cultural del individuo, la cual es recibida por enseñanza, imitación o simple asimilación. En este caso, Dawkins nombra como «meme» a la unidad mínima de información que se puede transmitir. Según el autor, los memes conforman la base mental de nuestra cultura, como los genes conforman la primera base de nuestra vida. Fuente: Wikipedia

comunidades virtuales es aun débil, pero sin embargo alcanza para asistir en el desarrollo de la identidad de sus integrantes.

La vida que se muestra en las redes sociales responde a una construcción del sí en el sentido que no solamente se construye una figura pública para ser mostrada, sino que esa figura se presenta como perfecto reflejo del sujeto. Lejos de ser una proyección transparente, la construcción del sí público responde a un estado de diseño permanente.

Las redes sociales ofrecen la posibilidad a cualquier usuario de ser productor de contenidos. Contar con sus propias palabras y sus propias imágenes sus vivencias cotidianas, sus ideas y preocupaciones. Asimismo, de hacer ver y oír, de participar en el diálogo público. Asimismo, la naturaleza misma de las redes permite que esta interacción se dé a través de perfiles contruidos por los usuarios en los que pueden diseñar lo que quieren que otros sepan de sí mismos. Estos perfiles pueden ser coincidentes o diferentes con respecto a los roles que toman en su vida física.

El doble rol que asumen los usuarios como consumidores y a la vez de productores de contenidos da lugar al concepto de “prosumidores”, los usuarios se presentan con ciertos intereses, deseos y necesidades. En este mundo de la transparencia que aparenta ser internet, se oculta que la red pertenece a corporaciones privadas que toman toda esa información que se da voluntariamente y de convierte en publicidad dirigida. A este proceso Groys lo llama “monetarización de la hermenéutica”.

La identidad se construye a través de la relación de la cultura en la que vivimos, la interacción entre el sujeto, la familia, la escuela, y la sociedad. En esta relación es imposible ignorar la influencia de los medios de comunicación, tanto los medios masivos tradicionales como la construcción de nuevos medios. Estos medios nos hablan de nuestra identidad, de cómo comportarnos a fin de obtener ciertos resultados. A través de publicidades, noticieros y ficciones, nos encontramos bombardeados por modelos de identidades: qué comprar, qué pensar, qué sentir.

Por otra parte, además de actuar como productores de contenidos, los usuarios son bombardeados permanentemente con notificaciones, imágenes e informaciones. Así como uno es productor, todo su círculo también y está expuesto a esa acumulación con dos opciones: ignorarla y dejar de pertenecer, o aceptarla y dividir su atención entre sus actividades cotidianas y la actividad incesante de las redes. Sólo una minoría de personas trabaja propiamente con las redes sociales, son los llamados Community managers, que en general no hablan por sí mismos sino a través de cuentas de empresas u organizaciones. Valga como ejemplo el enorme dispositivo generado por el actual gobierno nacional a fin de comunicar sus actos y propuestas a través de las redes sociales¹² con trabajadores que llegan a manejar entre 20 y 30 cuentas que generan comunicaciones. La actividad es febril y no se detiene de día ni de noche, deben estar siempre disponibles a fin de responder a las interacciones y aún en caso de no estarlo, deben pasar mucho tiempo poniéndose al día de lo sucedido en su ausencia. El actuar de este tipo de usuarios fue desglosado en el artículo “Jugada Preparada” en el sitio web de divulgación

¹² http://www.clarin.com/politica/millonaria-inversion-gobierno-macri-sociales_0_Hkcl8mYC.html

científica “El Gato y la Caja”¹³. En él se describe cómo se distribuye el número de usuarios anónimos que realizan únicamente “retwitts” sin generar contenido propio, esta actividad repercute en generar más interacciones y llamar la atención sobre un determinado tema generando palabras clave (trending topic) y crear sentido común sobre un determinado tema. Es una forma de crear agenda que se presenta como que surge de las bases de la sociedad.

Se da como resultado una aparente hiperactividad que es a su vez hiperpasividad en el aspecto físico. El bombardeo permanente de información dificulta la atención activa y la lectura dedicada. Los usuarios se encuentran en un estado permanente de multitasking, prestando atención a múltiples estímulos.

De acuerdo a Byung Chul Han, el multitasking es un rasgo propio de los animales más salvajes, que deben prestar atención tanto a la presa que acaban de cazar como a los posibles predadores, las crías, las parejas sexuales... los humanos contemporáneos, acostumbrados a la hiperactividad y la multiplicidad de estímulos pierden el espacio de silencio y meditación ganado de la mano de la intimidad y domesticidad de la sociedad burguesa.¹⁴

¹³ GONZALEZ, Pablo, et al. “Jugada Preparada” <https://elgatoylacaaja.com.ar/jugada-preparada/>

¹⁴ “Los logros culturales de la humanidad, a los que pertenece la filosofía, se deben a una atención profunda y contemplativa. La cultura requiere un entorno en el que sea posible una atención profunda. Esta es reemplazada progresivamente por una forma de atención por completo distinta, la hiperatención. Esta atención dispersa se caracteriza por un acelerado cambio de foco entre diferentes tareas, fuentes de información y procesos. Dada, además, su escasa tolerancia al hastío, tampoco admite aquel aburrimiento profundo que sería de cierta importancia para un proceso creativo.”
HAN, Byung Chul (2013) La sociedad del cansancio. Barcelona, España, España, Herder Editorial

Capítulo IV

- El valor de exposición

En el análisis de la economía capitalista realizado por Carlos Marx encontramos la distinción entre dos tipos de valor en los bienes: valor de uso y valor de cambio. Mientras el primero está dado por las características propias del objeto, el segundo consiste en la proporción en que se intercambian las mercancías entre sí. A lo largo del siglo XX se ha dado lugar a un avance de la economía capitalista que atravesó toda la sociedad y convirtió todo en mercancía, en bienes que se pueden vender, intercambiar y comprar en el momento.

Dice Boris Groys, en “Volverse público” que, en la Antigüedad, bajo un paradigma religioso el ideal de las personas fue hacerse agradables a la divinidad. A través de buenas acciones y buenos pensamientos, las personas embellecían su interior de una manera no visible para los ojos humanos, solamente los dioses podrían evaluar y juzgar la belleza y pureza de sus intenciones. El siglo XXI nos encuentra en una época de desencantamiento del mundo, lejos de purificar nuestro interior nos volcamos a perfeccionar una imagen de nosotros mismos para un espectador muy distinto: el público de nuestros pares.

En este nuevo contexto se genera un valor en la atención de nuestros espectadores vinculado con la monetización de la popularidad. La sociedad de consumo baña todas las comunicaciones, un emisor que resulte popular para su público es un canal válido de publicidad.

Siguiendo esta lectura, todos los objetos (y sujetos) quedan recubiertos con un nuevo valor distinto a las nociones marxistas clásicas de valor de uso y de cambio; se trata del valor de exposición: el que generan cuando son vistas. El nuevo valor consiste en un valor mercantilizado que depende sobre todo del aspecto bello, de lo que pueda ser mostrado y resulte agradable al público, ya que este será su potencial mercado.

Esto hace que, mientras se valora lo visible y lo transparente como sinónimo de honestidad y autenticidad se rechace todo lo invisible ya que al no tener valor de exposición no merece ninguna atención. Por otra parte, se vuelve sospechoso el no hacerse “visible y transparente”, narrando nuestras vidas, compartiendo nuestras actividades en las redes sociales. Valga como ejemplo la sorpresa y rechazo que genera una persona que hoy en día manifiesta no participar de las redes sociales. Se da a entender que esa persona tiene algo que ocultar o que no es capaz de ponerse al día con la tecnología disponible.

Este último caso, el de considerar que una persona no utiliza ciertos dispositivos por ser incapaz de adaptarse a las nuevas tendencias configura una coerción que podemos llamar del “poder” y no del “deber”. El usuario de redes sociales, entre otros dispositivos, no resulta en un sujeto emancipado que decide por sí mismo su incorporación al mercado de la imagen sino uno al que se le demanda participar. Dice Byung Chul Han:

“La coacción de la exposición nos despoja, a la postre, de nuestro rostro. Ya no es posible ser el propio rostro. La absolutización del valor de exposición se manifiesta como tiranía de la visibilidad. Lo problemático no es el aumento de imágenes, sino la coacción icónica de convertirse en imagen. El imperativo de la transparencia hace sospechoso todo lo que no se somete a la visibilidad. En eso consiste su violencia.”¹⁵

La coerción por la exhibición se extiende al cuerpo mismo que se cosifica como un objeto que debe ser optimizado para su exposición a través de dietas y aun cirugías a fin de alcanzar el ideal que propone la sociedad de consumo.

Esta transparencia propuesta, este ser lo que se ve y no otra cosa es lo que Byung Chul Han¹⁶ llama la sociedad pornográfica. Byung Chul Han desarrolla este concepto explicando que se ha basado en varios filósofos que refieren que una parte fundamental de lo que nos hace humanos está basada en el juego de la ambigüedad, que el valor de la poesía y la palabra está en su sutileza. El autor refiere que la palabra actúa con mayor poder de seducción cuando está revestida figurativamente. El descubrir, el descifrar lo que no está dicho forma parte de un juego de seducción, un juego que depara un placer intelectual al develar lo no dicho. La información, por otra parte, es desnuda, es la palabra literal. Esto es la sociedad pornográfica, una sociedad de pura información que se propone sin ningún procesamiento.

El juego descrito por este autor se da en los márgenes, se trata de un juego creativo, la creación de un universo conceptual, un universo artístico con reglas propias que cada artista crea al moverse dentro de una red de referencias, de lecturas, de antecedentes y dentro de este juego crea su propio sentido.

El diseño de sí

Dice Boris Groys que a partir de las vanguardias del Siglo XX, en las que se propuso una fusión entre arte y vida, se espera que el hombre moderno se presente a sí mismo ante la mirada del otro como un objeto honesto, simple, desornamentado. Deshacerse de todo artificio, de todo lo decorativo para llegar al núcleo, a lo esencial, tanto de la persona, como del objeto artístico y aún de sus objetos cotidianos. Esta es la lógica del diseño por sobre la artesanía, el triunfo de la función de los objetos sobre las formas caprichosas. Esta lógica del triunfo del diseño consiste en la optimización de las funciones descartando lo accesorio.

De acuerdo a este pensamiento, se rechaza todo lo que es accesorio aún en la estética personal. De este modo, el sujeto es mucho menos libre, ya que no puede elegir su propia estética, sino que es esclavo de la estética del despojamiento. Esta estética sin artificios se presenta como sinónimo de una ética de la transparencia.

En las redes sociales, muy visiblemente, cada persona se presenta de una manera, desde su estética, su apariencia personal, los nombres que elige como apodos, las afirmaciones que

¹⁵ HAN, Byung Chul (2013). La sociedad de la transparencia. Barcelona, España. Herder Editorial.

¹⁶ HAN, Byung Chul, Ídem

realiza, las frases que elige para describirse a sí mismo. Todas estas elecciones configuran el diseño de sí. Al diseñarse a sí mismo, y presentarse a sí mismo de una manera, el sujeto realiza una serie de afirmaciones con respecto a sus valores y creencias que afectan su modo de relacionarse y aún pueden influir en su propio bienestar. Los individuos que se presentan de cierta manera y actúan en consecuencia se convierten en cierta forma en artistas y a la vez en obras de arte autoproducidas. Joseph Beuys dijo que todos tenían derecho a verse a sí mismos como artistas. Hoy en día este derecho se ha convertido en una obligación ya que, para participar de las redes sociales, cada usuario construye un personaje basado en características de sí mismo y desarrolla un comportamiento en línea con los lineamientos que se autoimpone.

El diseño, incluyendo el diseño de sí, puede ser visto no como una develación sino como un método de ocultamiento, dado el intento de hacer que el objeto (o sujeto) se vea mejor también genera sospechas con respecto a que sería desagradable si el diseño se retirara. El objetivo del diseño de sí consiste en generar un efecto de sinceridad que genere confianza en el posible espectador. En un mundo que valora la transparencia, pero por sobre todo la imagen, los elementos desagradables se deben esconder a toda costa.

En cierta forma, a través del diseño del sí puede descifrarse una cierta selección, una cadena de opciones, una lógica de inclusiones y exclusiones y uno puede ver entonces una analogía con una exhibición curada. Es por esto que podemos considerar que el individuo a cargo del diseño de sí se convierte en artista y obra.

El sujeto – artista está a cargo del desarrollo de un proyecto, de una vida como proyecto estético, una vida que no es fundamentalmente un proceso productivo, que no está diseñada para el desarrollo de un producto, que no está orientada hacia la producción de resultados. Bajo estos términos es que consideramos el registro de este proyecto estético como obra. Según Boris Groys, el arte ya no se entiende como la producción de obras de arte sino como la documentación de una “vida-como-proyecto”, más allá de sus resultados.

En esta nueva concepción del arte como proyecto permanente, encontramos que cada acto de documentación y archivo presupone un cierto criterio de selección en relación a sus contenidos y circunstancias, a valores que son siempre cuestionables y que necesariamente permanecen así ya que pertenecen únicamente al sujeto - artista.

Siguiendo a Groys podemos decir que en el siglo XXI nos encontramos en una nueva era del arte, una era del consumo estético masivo y una gran novedad: una era de la producción estética masiva. La práctica de la auto documentación es tan extendida que es casi imposible distinguirla de una obra de arte post conceptual. En estos términos, el arte contemporáneo se convierte en una práctica de la cultura de masas.

En un contexto en el que todos los usuarios son productores de contenidos nos encontramos con que en esta sociedad del espectáculo, en realidad no hay espectadores. Hoy todo el mundo escribe textos y publica (postea) imágenes pero nadie tiene tiempo para leer todo el material que se encuentra disponible.

En internet la visibilidad, es decir, la presencia que la imagen tiene para el observador, es débil, es una visibilidad virtual, la sola posibilidad de que cierta imagen sea vista o un texto sea leído parece ser suficiente para que sea producido. Que efectivamente eso suceda es irrelevante.

La profusión de información en la red, la tendencia a registrar y compartir todos los eventos y procesos de nuestras vidas hace que en un punto el artista contemporáneo se presente como

blogger. El artista puede narrar y documentar el proceso creativo sin necesidad de presentar un producto final. En este caso, el desarrollo de la obra y su documentación son la obra en sí.¹⁷ No debemos olvidar que la mirada del espectador – mercado lo condiciona e influye en ese proceso creativo. Es por eso que Groys propone que el artista se retire fuera del ojo de las redes a desarrollar el proceso creativo y volver, renovado, con la obra completa. Para él, el trabajo creativo se realiza en un tiempo paralelo, distinto al tiempo cotidiano al que llama el tiempo del proyecto, en este tiempo del proyecto, el sujeto se retira de la vida pública o de cierta interacción social para recluirse y concentrarse. Al volver a presentar la obra, los dos tiempos vuelven a sincronizarse.

Para Groys, la práctica artística se entiende como personal e individual. Lo individual se entiende como lo que es distinto de los demás, pero a la vez el artista lucha por ser distinto de sí, distinto de la identidad que le viene dada sea por su nacionalidad, su género, su edad. Al escapar de la mirada permanente, el artista puede reflexionar sobre su identidad y el control que ejerce la sociedad sobre sí.

Frente a este sujeto artista que describe Boris Groys podemos considerar un sujeto distinto, que abraza las características que le son dadas, su idioma, su género, su clase social, las competencias culturales que posee y a partir de ellas genera un personaje de sí. A este personaje le dedica un tiempo que se encuentra por fuera de sus actividades productivas, lo desarrolla, le suma características, imágenes. Desde el análisis literario encontramos que el narrador nunca es el autor de un texto, aun cuando se trata de una autobiografía y eso es lo que encontramos en estos nuevos autores, una nueva narrativa de sí vinculada con su vida en el mundo físico pero no enteramente transparente. Al no definirse como artistas, estos usuarios no temen a la disociación de tiempos que se producen entre el tiempo del proyecto creativo y el tiempo de presentación de la obra. Ambos se entrelazan y se retroalimentan con la interacción con la comunidad de usuarios elegida.

¹⁷ Podemos mencionar la primera parte de la obra Virgi Doll (2008 - 2012), de Virginia Buitrón, que consistió en la creación de una identidad ficcionada con la que buscó generar empatía en los “amigos” de la red. El objetivo de Buitrón fue reflexionar sobre los modos contemporáneos de construir identidades, para ello se valió del humor y del juego de corrimiento de los límites entre lo que se conoce como “realidad” y “virtualidad”. <http://www.virginiab.com.ar/2012/series/virgidoll/virgidoll.html>

Capítulo V

- El uso del tiempo

Hacia 1930 el economista John Maynard Keynes imaginaba un futuro en el que el desarrollo de la tecnología y las mejoras de la productividad empresarial permitirían una jornada laboral de 3 horas diarias, permitiendo a la Humanidad la satisfacción de sus necesidades materiales y el desarrollo de sus capacidades¹⁸. Lejos de eso, la sociedad del siglo XXI nos sigue enfrentando con largas jornadas laborales, no sólo en los países periféricos de alta explotación tales como India, China, Bangladesh, México, donde producen bienes de consumo para occidente en condiciones de casi esclavitud, sino también en los países centrales del capitalismo. En Europa y Estados Unidos, así como en muchas zonas urbanas de Latinoamérica, en Buenos Aires, por ejemplo, las personas empleadas se enfrentan a jornadas extendidas, no solo en su lugar de trabajo, sino también en sus horas de ocio a través de la disponibilidad por medio de dispositivos móviles.¹⁹

Como muestra la evolución del empleo durante el siglo XX, los trabajos productivos efectivamente se han mecanizado y se han vuelto más productivos, sin embargo, la población no cuenta con la disponibilidad de dedicarse a perseguir sus deseos y sus propias ideas. El área de “servicios” se ha extendido desde la administración de los bienes a la creación de enormes industrias tales como los servicios financieros y el telemarketing, la ampliación de áreas existentes, como recursos humanos y relaciones públicas, incluyendo también la creación de empleos satélites, tales como paseadores de perros, delivery las 24hs que solo existen porque las personas están demasiado ocupadas trabajando como para ocuparse de sus propios asuntos.

En términos del profesor David Graeber²⁰, estas personas en realidad trabajan 3 horas por día, tal como Keynes predijo. Sin embargo, ocupan el resto del día en tareas tales como organizar o asistir a seminarios motivacionales, reuniones de equipo empresariales, actualizando sus perfiles en redes sociales, completando reportes sobre el uso de sus tareas para que sus superiores puedan informar a Recursos Humanos...

El uso del tiempo se ha discutido desde los años 60, autores como Guy Debord en *La Sociedad del Espectáculo*²¹ describen como el tiempo de los trabajadores se divide entre las tareas indicadas en el ambiente laboral y la selección entre un menú de opciones ofrecidas por la industria del entretenimiento: la televisión, el cine, el mismo consumo por sí mismo se considera tiempo de ocio. Hasta el día de hoy es un plan de paseo “salir de shopping” o “ir a mirar

¹⁸ Website Organización Mundial del Trabajo: http://www.ilo.org/global/publications/world-of-work-magazine/articles/ilo-in-history/WCMS_143145/lang--es/index.htm

¹⁹ GRAEBER, David <http://strikemag.org/bullshit-jobs/>

²⁰ GRAEBER, David, Idem

²¹ DEBORD, Guy (1967). *La sociedad del espectáculo*. Paris, Francia. Ediciones naufragio.

vidrieras". Se genera una situación de alienación en el espectador mediante la cual más se observa y menos se actúa.

El siglo XXI trajo un nuevo actor a esta industria del entretenimiento, las redes sociales. En este nuevo contexto las personas no actúan únicamente como consumidoras de una carga inmensa de información, sino que a la vez funcionan como productores que influyen sobre sus semejantes. Los usuarios de redes sociales pasan gran cantidad de horas leyendo publicaciones, mirando videos y fotos que la mayor parte del tiempo no aportan ninguna información personal, videos de mascotas (que ni siquiera son propias), chistes, discursos motivacionales. Aun cuando son bienintencionados, los usuarios generan un enorme ruido, entre el cual es muy difícil encontrar y distinguir contenido relevante. Los prosumidores, no sólo consumen este ruido, sino que aportan a él produciendo contenidos de los que se apropian las corporaciones a las que los otorgan²² de esta forma, los usuarios aportan a la producción de una fantasía que fomenta su alienación.

También se generan nuevas ansiedades a partir de este comportamiento que Byung Chul Han da en llamar "de enjambre"²³, de suma de individualidades similares pero que actúan individualmente. Se trata del "miedo de quedarse afuera", en ingles se conoce como FOMO (acrónimo fear of missing out, en inglés; miedo de perderse -de algo-). Esta condición que es analizada tanto por psicólogos como por gurúes del mismo mundo del consumo²⁴ y consiste en la comparación permanente con otros usuarios. Las redes como Facebook e Instagram, que se basan en compartir las actividades interesantes, divertidas y por lo general, bellas, parecen indicar que todos sus usuarios están disfrutando permanentemente de vacaciones exóticas, fiestas divertidas, salidas al aire libre y comidas deliciosas. Por supuesto que esto no es así, pero el tipo de interacción que se genera, seleccionando los contenidos que se comparten, eligiendo siempre las fotos más favorecedoras, las más interesantes aun cuando no se trata de las más representativas. El efecto sobre los consumidores de estas imágenes suele ser desmoralizador, no es raro leer en Twitter comentarios al respecto del tipo "todos de vacaciones y yo acá en la oficina" "todos en la pileta y yo estudiando".

Como reacción, surge otro conjunto de usuarios que reivindican la otra cara de la cotidianeidad, se refleja lo no glamoroso, la frustración, el aburrimiento. Estos sujetos buscan tender lazos en un "mundo" (virtual) que fomenta las muchedumbres aisladas (enjambre, en el decir de Byung

²² Facebook, Términos y condiciones de servicio: "En el caso de contenido protegido por derechos de propiedad intelectual, como fotos y videos ("contenido de PI"), nos concedes específicamente el siguiente permiso, de acuerdo con la configuración de la privacidad y de las aplicaciones: nos concedes una licencia no exclusiva, transferible, con derechos de sublicencia, libre de regalías y aplicable en todo el mundo para utilizar cualquier contenido de PI que publiques en Facebook o en conexión con Facebook ("licencia de PI"). Esta licencia de PI finaliza cuando eliminas tu contenido de PI o tu cuenta, salvo si el contenido se compartió con terceros y estos no lo eliminaron." <https://www.facebook.com/legal/terms/update> Cabe aclarar que la baja de cuenta es muy complicada de llevar a la práctica en la realidad

²³ HAN, Byung Chul (2014). En el enjambre. Barcelona, España. Herder Editorial

²⁴ ZOE, Rachel <http://thezoereport.com/?s=fomo>

Chul Han). Se trata también de un tipo de puesta en escena de plantearse como perdedores para fomentar la empatía de sus lectores²⁵.

El razonamiento que desarrolla David Graeber para explicar las largas jornadas laborales contemporáneas es que se trata de una cuestión moral y política, un sistema desarrollado por las clases dirigentes para mantener a las clases trabajadoras ocupadas e insatisfechas. Según su descripción, en épocas en las que grandes masas de la población se encontraron con abundancia de tiempo disponible para sus propias actividades, por ejemplo, a través de los grandes avances de la posguerra hasta los años 60, el riesgo para el statu quo fue evidente por el avance de prácticas sociales que cuestionaron el régimen de derechos existentes. Los logros obtenidos por las luchas por el avance del feminismo, de los derechos sociales para las minorías étnicas, el pacifismo son todos ejemplos de la acción colectiva que describe el Prof. Graeber. Asimismo, mantener a los trabajadores convencidos de que su tiempo de trabajo tiene poco valor y que las tareas que realiza son innecesarias es muy conveniente para las patronales al momento de discutir beneficios y condiciones de trabajo²⁶.

Las redes sociales, sin embargo, han funcionado también como un espacio de contención para personas cada vez más aisladas, donde conocer y agruparse con personas con intereses similares. Tanto cuando se comenta la película de moda como cuando se encuentra otro fanático de un libro poco conocido se da la posibilidad de un encuentro genuino.

Artistas de distintos ámbitos han aprovechado la visibilidad que los medios alternativos les ofrecen para crear plataformas de micromecenazgo. Kickstarter²⁷ (activa desde 2009) e idea.me²⁸ (presente en Argentina desde 2012) ofrecen espacios donde proponer proyectos al público general, en sus propuestas, los emprendedores deben indicar el



Portal Kickstarter, Proyecto Libro sobre la arquitectura de Buenos Aires, en progreso, febrero 2017



Portal Idea.me Proyecto libro de ilustradores con temática "Magia y Mística", finalizado, febrero 2017

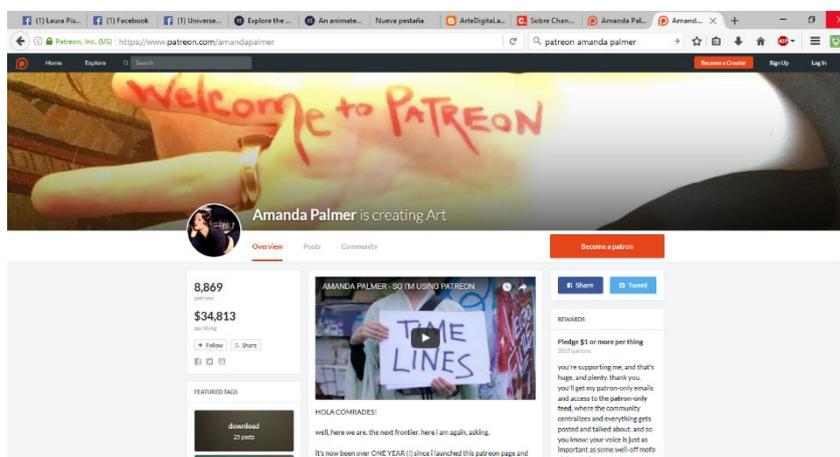
²⁵ Un término habitual para describir el comportamiento de estos usuarios es "humblebrag", se trata de la combinación de dos términos en inglés "humble" (humilde) y brag (ostentar o alardear). está relacionado con el concepto de "falsa modestia" en español.

²⁶ GRAEBER, David <http://strikemag.org/bullshit-jobs/>

²⁷ <https://www.kickstarter.com/>

²⁸ <http://www.idea.me/>

presupuesto requerido para llevar a cabo su proyecto. Los seguidores pueden aportar donaciones voluntarias o comprar partes del proyecto, por ejemplo, si se trata de la edición de un libro, los participantes compran por anticipado su copia, al momento de la concreción de la edición, su copia puede tener valor agregado de acuerdo al monto de su donación (firma y dedicatoria del autor, una ilustración original, más de una copia por persona, etc). Los emprendedores se comprometen a realizar el proyecto si el monto propuesto es alcanzado, en caso de que eso no suceda, se devuelve el dinero a los aportantes. La plataforma no ofrece garantía de satisfacción con el proyecto terminado a los aportantes dando cierta libertad a la propuesta. Este sistema de micromecenazgo ha funcionado para proyectos relativamente pequeños (edición de libros surgidos de blogs como “Casa Chaucha” o “La gente anda diciendo” en Argentina) hasta la edición de una película comercial que había sido rechazada por productoras tradicionales (Veronica Mars, en Estados Unidos) pasando por proyectos de estudiantes y profesionales que encuentran directamente a su público sin necesidad de pasar por editoriales, galerías o agentes comerciales.²⁹



Otra plataforma alternativa es Patreon (2013), que propone un aporte regular a artistas y creadores en medios digitales. Los artistas crean una página en Patreon y los seguidores se comprometen a aportar una cierta suma de dinero cada vez que este artista publica una obra, asimismo, se puede aportar un monto

Página de inicio Patreon Amanda Palmer, enero 2017

mensual independientemente de la producción de los creadores.

Uno de los casos más exitosos de financiación colectiva a través de Patreon es la música y performer estadounidense Amanda Palmer. Esta artista se desvinculó de su compañía discográfica en 2008 y financió un disco a través de la plataforma Kickstarter, llegando a ser el proyecto que más recaudó en la historia de la plataforma (el objetivo era sumar 100.000 dólares y el monto final llegó 1.200.000 dólares). En 2015 a fin de obtener un flujo constante de fondos se asoció a Patreon solicitando aportes por cada contenido publicado. En el caso de Amanda Palmer los contenidos pueden ser canciones, videos o textos que pueden estar relacionados con su vida cotidiana. La vida personal de Amanda Palmer, su esposo, su hijo, sus viajes son presentados como indisolubles de su obra y como tales, fuente de interés para sus seguidores.

²⁹ Marajofsky, Laura (25 de octubre de 2015). Micromecenas: con una pequeña ayuda de mi público. La Nación. <http://www.lanacion.com.ar/1838825-micromecenas-con-una-pequena-ayuda-de-mi-publico>

Capítulo VI

- Transparencia, sinceridad, autenticidad

El Siglo XIX dio luz a teorías de los “Grandes Relatos”, la búsqueda de la explicación de la totalidad, de la sociedad, la economía y los rincones de los mismos sujetos. Acompañando a Carlo Ginzburg en su pensamiento con respecto al interés de lo indiciario podríamos decir que estos grandes relatos se basan en revelar lo oculto. El paradigma indiciario se basa en investigar los márgenes, los detalles, aquello a lo que no se presta atención para alcanzar la comprensión de lo que está oculto³⁰.

Podemos inscribir de alguna manera al psicoanálisis desarrollado por Sigmund Freud como un ejemplo de investigación a través del paradigma indiciario, basado en la investigación de lo descartado: de los chistes, los sueños, los actos fallidos, Freud buscaba descifrar el contenido del inconsciente y de esta manera interpretar lo más profundo de la mente humana.

Podemos decir, también, que de alguna manera el Marxismo es también un relato de la develación. A través del método dialéctico y del estudio de la historia y la Economía, Carlos Marx buscó descifrar las leyes de evolución de la historia y la relación entre las estructuras económicas subyacentes a la sociedad capitalista.

Otra acepción del revelar, develar y descubrir es el que le damos a la acción de obtener fotografías por medios mecánicos. La fotografía es, según Barthes, la huella de lo que ha sido y por eso tiene relación con el pasado y con la muerte, es una prueba física del paso del tiempo. El proceso químico y mecánico necesario para obtener fotografías es posible de ser pensado como parte de su fenómeno filosófico. La fotografía resulta en un doble de la realidad, y la fotografía tiene a su vez su doble que es el negativo.

La fotografía digital es diferente ya que no tiene negativo, no tiene proceso, no tiene pausa. La fotografía se toma y se ve en el momento, se repite si no es satisfactoria y se puede compartir al instante. Asimismo, la fotografía digital, en su inmensa abundancia resulta ser menos re-vista, es decir, que no vuelve a mirarse, no se hojean los álbumes digitales de la misma manera y se comparten con los demás a través de otros medios.

El Siglo XXI es, una vez más, un tiempo de cambio con respecto a estas corrientes de pensamiento. Desde finales del siglo XX se plantea al fin de la historia, se promete el fin de la acción política y la dominación total por las reglas del mercado económico. De acuerdo con sus partidarios, este nuevo sistema liberaría a los individuos de la carga de la ideología y nos permitiría vivir libremente de acuerdo a nuestras capacidades. Esta promesa del neoliberalismo disuelve el peso del progreso social en los individuos, desligándose de las estructuras (los

³⁰ El contenido de las clases de la profesora Laura Sacchetti en la materia Historia de la Cultura fue clave para el desarrollo de este capítulo .

partidos, los sindicatos, las clases sociales...) de manera que los individuos serían emprendedores libres capaces de liberar y liderar su propio desarrollo.

De acuerdo con este pensamiento neoliberal ya no existirían las grandes fuerzas de la Historia Universal, sino que el sujeto es el centro de una historia individual y ya no objeto de lucha de clases ni designios divinos.

El culto a la transparencia del sujeto en el siglo XXI tal como se presenta en las redes sociales parece indicar que no hay nada oculto, que todo es tal como es visto. Sin embargo, lo más opaco sigue siendo el poder y el verdadero funcionamiento de los circuitos económicos. Los usuarios prosumidores vierten contenidos a la red en grandes volúmenes aparentemente de manera voluntaria, información sobre sus deseos, intereses, formas de comportamiento casi siempre a través de interfaces diseñadas por empresas que hacen uso de esa información de maneras opacas para el público usuario³¹.

Por otra parte, el discurso de la transparencia tiene como contracara el discurso de la conspiración permanente. Valga como ejemplo la experiencia de Wikileaks durante los últimos años (a partir de 2007), lejos de mostrar una sociedad transparente, Julian Assange se ha dedicado a mostrar la enorme carga de información que se oculta al público cotidianamente. Dice Assange que en esta sociedad que se presenta como transparente un equipo de cinco personas, el de Wikileaks, dio a conocer más documentos que toda la prensa escrita en su conjunto. Según él, esto habla a las claras de la situación de autocensura que afecta a los grandes medios³². Una frase que describe su actuar es en realidad apócrifa, la dijo un humorista (Bill Hader) en una representación (Saturday Night Live), pero se ajusta tanto a la realidad que se hizo popular:

“¿Cuáles son las diferencias entre Mark Zuckerberg y yo? Veamos. Yo te doy información privada de las corporaciones, gratis, y soy el villano. Mark Zuckerberg, en cambio, le da tu información privada a las corporaciones por dinero... y él es el «Hombre del Año».”³³

Assange describe el valor que tienen los grandes volúmenes de información volcados a la red. Compartidos entre empresas y agencias de inteligencia, la difusa línea entre lo privado y lo público se convierte en datos que se usan tanto para el marketing (mercadotecnia) como para el espionaje.³⁴ La capacidad de almacenar y procesar estos grandes volúmenes de información (Big Data) se ejecuta también gracias al intercambio de información entre múltiples actores y a la capacidad técnica de analizar la misma por medio de millones de algoritmos. De esta manera, no es preciso diseñar una investigación (de mercado o de espionaje) sino que es suficiente con programar robots de búsqueda que rastreen relaciones entre variables.

Como contracara, la estructura de Wikileaks, un portal que facilita la difusión de información sensible o secreta es anónima por razones de seguridad, exceptuando a su fundador, Julian Assange. La opacidad de esta organización, a su vez, da lugar a fuertes sospechas de activismo

³¹ GRASSEGER, Hannes y KROGERUS, Mikael “The Data That Turned the World Upside Down” https://motherboard.vice.com/en_us/article/how-our-likes-helped-trump-win

³² En entrevista The Sunday Monday Herald. www.smh.com.au

³³ <http://snltranscripts.jt.org/10/10jwiki.phtml>

³⁴ <http://www.estebanmagnani.com.ar/la-informacion-universal/>

intencionado, tal como el que se vio en la elección presidencial estadounidense de 2016, en la que Wikileaks activamente difundió material que comprometía a la candidata del Partido Demócrata (Hillary Clinton) favoreciendo en cierta manera las aspiraciones del candidato del Partido Republicano (Donald Trump) que resultó electo Presidente. Con respecto a esta y otras acciones, Assange explica que Wikileaks se maneja bajo la permanente tensión entre distintos poderes y que “siempre va a ser el chico malo. El día que dejemos de ser los chicos malos será porque no estamos haciendo nuestro trabajo”.³⁵

Podemos distinguir autenticidad de sinceridad: mientras que la autenticidad es la exhibición de la vida íntima, completa con sus pasiones y sus angustias la sinceridad es, por otra parte, lo opuesto a la hipocresía, la honestidad sin simulaciones³⁶. El ideal de la transparencia está relacionado con el ideal de lucha contra la hipocresía y la corrupción en la que los artistas han sido los campeones bajo la promesa de mantenerse como únicos individuos puros y limpios que prometen su denuncia.

³⁵ En entrevista <https://www.pagina12.com.ar/18251-trump-es-un-lobo-con-piel-de-lobo>

³⁶ BOYD, Danah, “Ver y ser visto” http://www.tiara.org/blog/wp-content/uploads/2011/07/marwick_boyd_to_see_and_be_seen.pdf

Capítulo VII

- El arte de la confesión, antecedentes

Mencionaremos dos antecedentes de artistas de finales del Siglo XX que hicieron de la exhibición de sus vidas cotidianas y de sus mundos más íntimos la obra de sus vidas.

Se trata de la obra fotográfica de Nan Goldin y de las experiencias en distintos formatos que llevó a cabo Tracey Emin.

Nan Goldin nació en Washington (Estados Unidos en 1953). Desde la década de 1970 se inicia como fotógrafa amateur inspirada, según dice, en las fotografías de moda de la época. Luego de un paso por la escuela de Bellas Artes de Boston, Goldin inicia una carrera en la que se define como fotógrafa documentalista, sus temas principales son la descripción de la intimidad, los problemas de la sociedad contemporánea y la relación con los sujetos retratados. Esta autora frecuentó ambientes alternativos de la sociedad norteamericana de los años 70 y 80, fue testigo del estallido del punk y de varias corrientes contraculturales en la ciudad de Nueva York así como del ambiente homosexual, en ese momento muy reprimido. Nan Goldin trabaja con series de fotografías que parecen narrar desde dentro la vida de sus amigos, por esto la importancia de la relación con los retratados, ella registra la vida de sus íntimos amigos. Estas sucesiones se presentan en películas que presentan las fotografías sucesivamente formando una narración que describe ciclos vitales: iniciación, plenitud y dependencia sexual, depresión, pobreza, amor, violencia, enfermedad...



Nan Goldin (1981) David y Butch llorando en Tin Pan Alley (David and Butch Crying at Tin Pan Alley), Nueva York, MoMa 39.4 x 58.7 cm

Ella describe la importancia de su obra no por cada fotografía por si misma sino por la secuencia narrativa en la que las inscribe³⁷. Su obra, descrita como “documental”, está lejos del documentalismo tradicional, muchas veces vinculado con el exotismo, con, en palabras de la artista: “hombres blancos visitando India, un lugar del que no tienen ni idea”³⁸ sino de documentar

³⁷ Entrevista en <http://fototapeta.art.pl/2003/ngie.php>

³⁸ Entrevista en <http://fototapeta.art.pl/2003/ngie.php>

su propio mundo, con las herramientas de las que dispone.

Ella utiliza una cámara Leica M6³⁹ que, si bien es una cámara compleja, utilizada por profesionales, no es una cámara de alta tecnología, su operación es enteramente manual y no tiene flash. Se trata de una cámara muy liviana y silenciosa, lo cual la convierte en perfecta para llevar a todo momento (las fotos de Nan Goldin incluyen bares, discotecas, vacaciones...) y tomar fotos espontáneas, en las que los retratados llegan a olvidar que la fotógrafa está presente. Las características de esta herramienta se hacen visibles en los resultados estéticos que obtiene Nan Goldin, fotos movidas, fuera de foco, a veces oscuras son parte de la secuencia narrativa y muestran como esta autora no se detiene en los detalles técnicos cuando siente que tiene una historia que contar. A la manera de Roland Barthes, esta autora trata a la fotografía como una segunda memoria, trata sus imágenes como registro de momentos fugaces, como un homenaje a sus amigos caídos.



Nan Goldin (1983), Nan y Brian en la cama (Nan and Brian in Bed) [fotografía] Nueva York, MoMA. 39.4 x 58.7 cm

Su obra más conocida es “La balada de la dependencia sexual” cuyo título está tomado de una canción de Bertolt Brecht, en esta obra narra los efectos de la epidemia del HIV SIDA en la comunidad gay de Nueva York en el año 1986. También musicalizó sus obras con música de Velvet Underground, Nick Cave y Bjork reflejando una coherencia en la elección de sus sujetos y el montaje posterior.

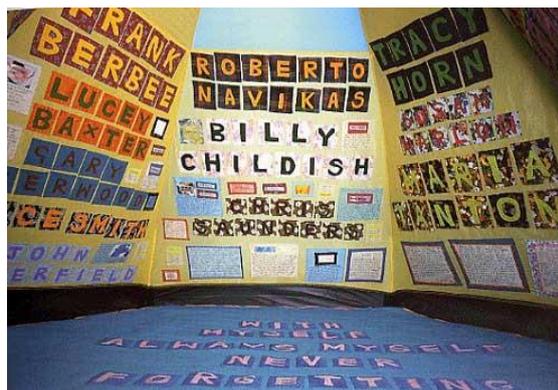
La relación con sus sujetos es fundamental para su obra, lejos de concentrarse en los aspectos técnicos, ella hace eje en la identidad y la personalidad individual de sus retratados. Su relación personal, su propia personalidad, el estar involucrada en su obra es parte sustancial de su trabajo al nivel que ha realizado autorretratos reflejando escenas íntimas como su cara golpeada por una de sus parejas.

Tracey Emin nació en Londres en 1963, es también considerada principalmente una narradora, ella compromete a sus espectadores en su exploración de las emociones humanas. Es conocida por su arte confesional en el que entrelaza detalles íntimos de su vida con su obra y de esa manera genera un diálogo con el espectador. Sus obras más conocidas son “Mi cama” (My bed, 1998), que presentó al premio Turner de artes visuales y “Todas las personas con las que dormí” (Everyone I have ever slept with, 1995). En la primera, presenta su cama en la que pasó una semana entera, las sabanas sucias, las botellas vacías de sus borracheras, las cajas de cigarrillos que fumó, en la segunda, armó una carpa de campamento en la que bordó todas las personas con las que compartió habitación, incluido su hermano mellizo, compañeros de cuarto, amantes

³⁹ <http://photo.net/equipment/leica/m6>

y los dos abortos que le realizaron. Esta obra, en sus palabras, se trata más de la intimidad en sentido amplio que en el únicamente sexual.

Esta autora realiza tanto instalaciones como videos en los que recorre pasajes de Londres relacionados con su vida, y performances que abordan sus miedos y experiencias con registros variables, a veces es humorística, ligera, pero la mayoría de las veces apela a mostrar, de manera descarnada, los efectos de experiencias duras de su juventud. Así es como en algunos videos enfrenta el miedo a los perros o a los caballos y en otro describe su adolescencia en el pueblo costero de Margate, donde vivió el despertar de su sexualidad de manera libre pero donde también fue abusada y agredida.



Tracey Emin, *Todas las personas con las que dormí 1963-1995 (Everyone I Have Ever Slept With 1963–1995)* Carpa con apliques, colchón y luz 122 x 245 x 214 cm— destruida en el incendio del depósito Momart en el año 2004

Inicio su carrera en artes en dibujo fuertemente influida por Egon Schiele y Edvard Munch, aunque luego destruyó todas sus obras iniciales, también se destruyó en un incendio de su galerista (el especialista en publicidad Charles Saatchi) la estructura original de “Everyone I ever slept with”. Emin se negó a reconstruirla en pos de la autenticidad del momento vital en el que la creó, ella explicó que debido al tiempo transcurrido ya no se trataba de la misma persona.

Tracey Emin hizo suya la exhibición de su intimidad y su sexualidad, así como también de la soledad, el fracaso sentimental y la alienación por el éxito desde una perspectiva radicalmente feminista antes de la era de las selfies y de los reality shows.⁴⁰ Se trata de un caso testigo en el que la indivisibilidad entre la vida y la obra de la artista se expresan de manera permanente⁴¹. En los años 2000, la artista exploró otro formato, grandes carteles



Tracey Emin, *Instantánea de No puedo creer cuánto te amé (I Can't Believe How Much I Loved You)*. 2013 63.5 x 152.4 cm - Instalada para el evento “Sedition’s Times Square Midnight Moment” Febrero 2013

⁴⁰ Reality shows: programas de televisión que retratan grupos de personas interactuando o trabajando. Se presentan como si fuera la vida misma, como sin guión. Los participantes suelen obtener fama como “mediáticos”, que es una fama por sí misma. Sin la demostración de un talento o conocimiento particular, estas personas se convierten en referentes y panelistas televisivos. Los reality shows, o programas de telerrealidad pueden consistir en grupos de personas desconocidas interactuando durante un período de tiempo: Gran Hermano, compitiendo entre sí por un premio: Expedición Robinson, Masterchef y hasta las interacciones familiares: Keeping up with the Kardashians.

⁴¹ <https://www.ahorasemanal.es/tracey-emin-una-poetica-de-la-vulnerabilidad>

de neón, parecidos a los que se usan para realizar carteles publicitarios callejeros con frases intimistas y, una vez más, confesionales. El status de artista estrella que porta Emin permite que su vida privada se exponga en museos y galerías; el juego entre el desesperado llamado de atención y el refugio de la intimidad siguen siendo el eje de su obra.

Capítulo VIII

- Experiencias en la red

Como mencionamos, podemos encontrar múltiples tipos de usuarios en las redes sociales, cada red se propone como especializada en algún aspecto:

El microblogging consiste en la publicación de mensajes breves, generalmente de texto con un tope de escritura de alrededor de 140 caracteres, esta longitud de mensajes permite contar lo que uno está haciendo, interactúa con otros usuarios mediante replies (respuestas) y mensajes privados, realizar anuncios, promocionarse, iniciar o mantener amistades y relaciones comerciales o potencialmente laborales.

Tumblr es una red que permite compartir imágenes y videos cortos y recibir comentarios sobre ellas. Al no requerir títulos y ofrecer poco espacio para comentarios, esta plataforma, resulta en escasas interacciones entre los usuarios. Al consistir en notas breves, imágenes o links, tiene el formato de un bloc de notas, como apuntes para futuros posts más desarrollados. Se trata de un género de microblogging.

Twitter es una plataforma de microblogging que permite compartir mensajes de texto plano (texto sin formato tipográfico, negrita, subrayado, tamaño, etc.) de corta longitud, con un máximo de 140 caracteres, llamados tweets, que se muestran en la página principal del usuario. Los usuarios pueden suscribirse para recibir los tweets de otros usuarios. A esto se llama “seguir” y a los abonados se los llama “seguidores”. La configuración por defecto es que los mensajes son públicos, aunque puede restringirse y hacer que los mensajes se difundan solamente a ciertos seguidores de manera privada que deben ser autorizados por el usuario.

Los usuarios se identifican a partir de un nombre y un avatar, el nombre puede ser un nombre real o un alias, antecedido por una arroba “@”, un signo incluido en los teclados de computadora. La arroba consistía en una unidad de medida, por lo que se incluyó en los teclados de máquina de escribir, pasando de esa manera, a los teclados de computadora. La arroba (@) en inglés se lee como “at”, que se traduce como “en” o “junto a” y es un componente fundamental de las direcciones de correo electrónico donde se usa entre el nombre de usuario y el nombre de dominio.

La definición original de los mensajes publicados en Twitter consistió en “una ráfaga de información intrascendente” o “el pío de un pájaro”, que en inglés es “tweet”. Así es como la página originalmente indicaba compartir “Qué estás haciendo”, con el crecimiento y el desarrollo de la plataforma, la pregunta se convirtió en “Qué está pasando” convirtiendo a los usuarios en cronistas permanentes.

De acuerdo a los resultados de un estudio realizado por Pear Analytics en el año 2009, mencionado por Wikipedia, el contenido de los mensajes de twitter (tweets) consiste en:

40% “cháchara sin sentido”

38% conversaciones

9% mensajes repetidos (retweets)

5% autopromoción

4% mensajes basura (spam)

4% noticias⁴²

Como respuesta a este estudio, la investigadora de redes sociales Danah Boyd, indicó que lo que Pear analytics llama “cháchara sin sentido” consiste en “acicalamiento social” o “sensibilización periférica”, que explica como las personas quieren saber qué piensan, hacen y sienten las personas a su alrededor, aun cuando su presencia no es visible⁴³. Zygmunt Bauman, en Amor Líquido insiste sobre este concepto de comunicación permanente explicando que en un mundo donde los lazos son frágiles, es vital mantener el contacto permanente, prolongar la conversación todo lo que sea posible ya que las uniones no tienen en qué apoyarse salvo en el chateo, la charla, el mensaje privado, en este estado, el que deja de hablar queda afuera y el silencio es igual a la exclusión⁴⁴.

Muchos usuarios de twitter han conformado pequeñas comunidades en torno a este sistema de microblogging, usuarios de una ciudad o región realizan reuniones periódicamente, muchas veces reuniéndose físicamente.

Podríamos decir que se configuran comunidades virtuales, es decir, comunidades cuyos vínculos, interacciones y relaciones tienen lugar no en un espacio físico, sino en el espacio virtual de internet (aunque, como mencionamos, estas relaciones pueden transformarse en mixtas, coexistiendo en mundo “real” y el “virtual”). Estas comunidades funcionan como redes, es decir, que evolucionan diversificándose e incorporando nuevos miembros.

Las estadísticas publicadas por la empresa Twitter indican que la mayoría de sus usuarios no poseían experiencia previa en el uso de redes sociales, sin embargo, en Buenos Aires, muchos usuarios migraron a esta plataforma luego de utilizar la red de blog o bitácora blogspot.

Blogspot consiste en una plataforma de blogs o bitácoras, como explicamos, un blog es un sitio Web personal que se actualiza con frecuencia, en el que se publican comentarios o columnas a diario y enlaces con otros artículos o sitios Web y se generan comentarios con los lectores en cada post o publicación. El formato de bitácora de blogspot no tiene restricción de longitud, por lo que cada publicación puede ser desarrollada en forma de artículos con notas al pie, vínculos

⁴² Fuente: Artículo Twitter en Wikipedia

⁴³ http://www.tiara.org/blog/wp-content/uploads/2010/07/marwick_boyd_twitter_nms.pdf

⁴⁴ BAUMAN, Zygmunt (2003). Amor Líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. Buenos Aires, Argentina. Fondo de Cultura Económica.

a otras páginas, fotos, etc. Blogspot fue muy popular en Argentina entre escritores, periodistas y académicos que lo utilizaron como un medio de comunicación alternativo para sus escritos.

Blogspot ofreció la posibilidad de configurar “anillos de blogs” agrupando páginas personales de acuerdo a su temática o intereses. De esta manera configuró un antecedente a la interacción cotidiana que se dio a partir de la migración de los mismos usuarios a la red Twitter.

Entre las experiencias derivadas del uso de las redes mencionadas, podemos destacar algunas de ellas llevadas a cabo en la ciudad de Buenos Aires. La selección de estas experiencias en particular se debe a que fui testigo y participe de ellas como compañera del mismo círculo de blogs. Personalmente pude ver el desarrollo y la transformación que fueron teniendo a lo largo de los meses, así como participé mediante interacciones y aportes a cada proyecto. Si bien hubo artistas más conocidos o más influyentes que usaron las redes sociales para desarrollar su obra, en este caso, me interesa destacar experiencias que surgieron en personas que pertenecen al ámbito artístico tradicional. Se trata de usuarias “corrientes” que terminaron teniendo propuestas artísticas, o que desde nuestro lugar podemos considerar como tales.

Experiencia 1 – Blog: Diario de una Princesa Montonera

Por una parte, la usuaria Mariana Pérez (Buenos Aires, 1977 – Licenciada en Ciencia Política y dramaturga), conocida en twitter como @princesamonto viene desarrollando, desde 2009, un blog en el que narra sus experiencias personales. Si bien el uso de la plataforma es el convencional, como registro de experiencias y búsquedas individuales, la particularidad de la identidad de perez (en minúscula y sin acento, como también se autoidentifica) hacen que sea un caso excepcional.

Mariana Eva Pérez es hija de padres desaparecidos por la dictadura militar argentina, al momento de su desaparición, su madre estaba embarazada de ocho meses y, de acuerdo al testimonio de sobrevivientes, dio a luz a varón al que llamó Rodolfo. La familia de Mariana buscó tanto a sus padres como a su hermano durante treinta años, siendo sus abuelas parte de la fundación Abuelas de Plaza de Mayo, su abuela materna, Rosa Roisinblit, es la actual vicepresidente de la institución.

En febrero del año 2001, y a partir de una denuncia anónima, la fundación Abuelas de Plaza de Mayo logró encontrar al hermano de Mariana, que había sido apropiado por un oficial de Inteligencia y llamado Guillermo.

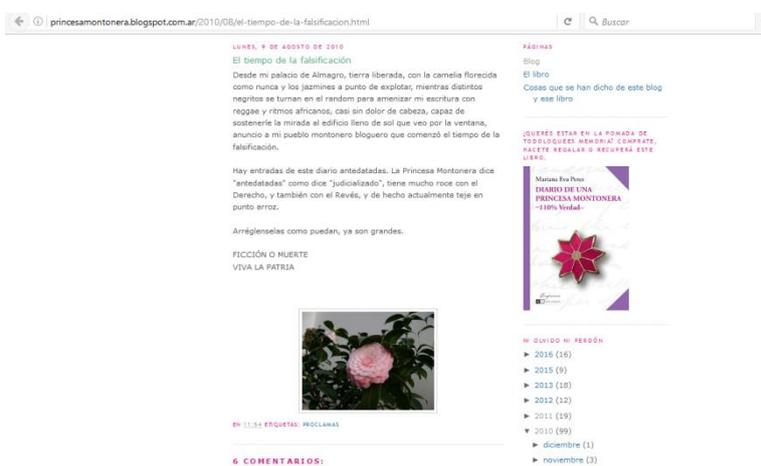
Como muchas historias de las familias destruidas por la Dictadura Militar, el reencuentro con Guillermo/Rodolfo estuvo plagado de conflictos, el joven, de entonces 23 años, no quiso reunirse con su familia biológica, rechazó el encuentro con su hermana y sus abuelas y las culpó por la causa judicial que se inició a sus apropiadores. Guillermo/Rodolfo, entre otras formas de rechazo, inició un juicio civil a Mariana por la indemnización que ella había cobrado por la desaparición de sus padres.

Dadas las particularidades de la historia de Mariana Pérez, su estrechísima relación con la historia reciente de la Argentina, su relación con personas e instituciones públicas y la denuncia civil sobre ella, los textos de perez o @princesamonto estuvieron durante mucho tiempo plagados de nombres cambiados y ficcionalizaciones de los hechos narrados, dando lugar al subtítulo de su blog “Diario de una Princesa Montonera, 110% verdad”.

El desarrollo de las experiencias y narraciones de “perez”, aunque puedan parecer cotidianos, muestran una reflexión profunda y honesta sobre grandes temas, la identidad, los desaparecidos, la militancia... y, como corresponde a un blog contemporáneo, desarrolla las respuestas a los comentarios construyendo un código propio que dio lugar a una comunidad de lectores con claves de lectura que se retomaban en cada publicación.

El blog “Diario de una Princesa Montonera” se editó como libro por la editorial Capital Intelectual sumando textos inéditos, fotos intervenidas e ilustraciones. El cambio de formato muestra claramente una organización temporal de los textos y un estilo pensado, evidenciando los elementos ficcionales y retóricos de la narración.

La experiencia de escritura de Mariana Pérez refleja dos búsquedas propias de los que describimos como ejes de la vida contemporánea, la transparencia y la autenticidad. Ella firma con su nombre real, pero es a la vez, un claro ejemplo del “diseño del sí”. Mostrando rasgos reales de su vida, combinándolos con una estructura ficcionalizada y una escritura pulida, perez es una emergente de la vida



Portada Blog "Diario de una Princesa Montonera" entrada de 9 agosto 2010

La comunidad de lectoras del blog de Mariana Pérez formó un claro ejemplo de comunidad mixta, teniendo como origen el punto de encuentro en este blog en particular, se convirtió con el tiempo en una red de blogs de mujeres, varias de ellas escritoras. La comunidad virtual se convirtió en una comunidad mixta al pasar de la interacción en la pantalla a las reuniones cara a cara y luego, otra vez, a la interacción digital al crear un proyecto colectivo propio: Revista Cotorra, una revista digital editada por mujeres con temáticas varias, siempre poco convencionales en los suplementos femeninos de los periódicos impresos.

No es menor que el encuentro inicial con las lectoras se da a partir de un acto público relacionado con la memoria de los padres de Pérez, es claro que la realidad de los hechos narrados fue fundamental para la autenticidad de la voz narrativa de la autora.

El segundo caso que vamos a mencionar se trata también de una usuaria original de la plataforma Blogspot, luego de Twitter y finalmente, impulsora de un proyecto colectivo en Tumblr.

María Vázquez (Buenos Aires 1973-2015 - Arquitecta), produjo diferentes blogs relacionados con distintas temáticas, el primero, Marie Espectatriz consistía en las reseñas de las películas que veía, con el subtítulo de “Una película por día, casi todos los días”. Este primer blog de estructura tradicional, centrado en una temática particular, la cinematografía, María (o Marie, como se hacía llamar) fue encontrando una voz propia y un público que respondía tanto al contenido de sus reseñas como a su estilo de escritura. Con el tiempo construye un segundo blog, que narra las dificultades que encuentra durante la reforma de su casa, siendo la autora arquitecta, las publicaciones resultaban de interés para sus familiares y amigos por el contenido personal como a lectores interesados en el contenido técnico de la reforma.

Marie fue una de las usuarias que migró a la plataforma Twitter alrededor de 2009, en ese momento, tomó el alias @kireinatemono, un término en japonés que significa “edificio bello”, esta elección combina el interés por la cultura y el idioma japonés que ya había mostrado en “Marie Espectatriz” así como su trasfondo de arquitecta.

En twitter fue muy activa y a partir de allí fue que desarrolló, durante el año 2012, un proyecto colectivo y puramente visual: “Proyecto ABZ”. El proyecto consistía en una página de Tumblr con ese título y una consigna mensual. Cada día, a lo largo de un mes, se indicaría una palabra o concepto y los seguidores propondrían su propia respuesta visual esa indicación, a través de fotos o dibujos, los participantes podían enviar sus imágenes y estas eran presentadas, en conjunto, en una galería general. El título consiste en un juego de palabras, ya que no solo se trata de la indicación alfabética (todas las letras, A, B, hasta la Z), sino que también, abz es una forma de resumir la palabra “abrazo” al saludar o despedirse en intercambios de mensajes de correo electrónico o redes sociales.

Desde las artes visuales podemos considerar a esta una tradicional convocatoria de arte correo. Sin embargo, y desde la perspectiva de los participantes, se trató de una experiencia novedosa y propia de la vida en red.

El arte correo existe desde los años 60, cuando entre otras iniciativas fue alentado por el colectivo FLUXUS. Una combinación de arte y comunicación, el arte correo tiene varias vertientes, ya que se inició como envíos a través de correo postal tradicional y, de la mano de los avances tecnológicos, incorporó otros formatos de envío, en su momento el fax y luego el correo electrónico.

El arte correo posee una serie de principios comunes que se aplican a todas sus convocatorias, estos principios se pueden reconocer como diferenciadores de un tipo de arte “no oficial”, que se encuentra por fuera de los circuitos tradicionales de galerías y museos.

- Libertad de expresión: si bien las convocatorias proponen temas, los artistas tienen total libertad dentro del formato indicado (por ejemplo, en caso de envíos postales se puede establecer un peso máximo para las obras enviadas)
- No hay selecciones ni jurados, todos los trabajos recibidos en los proyectos se aceptan y se exponen sin limitaciones.
- No hay ventas, los trabajos permanecen en poder de los receptores y ellos son libres de exponerlos, coleccionarlos y conservarlos de acuerdo a su criterio.
- Se realizan catálogos o listas de los participantes dependiendo de las capacidades económicas.

Los objetos que se intercambian en las convocatorias de arte correo son muy variadas, postales, libros de artista, estampillas de artista, collages, ATC (Tarjetas de intercambio artístico), creaciones digitales, etc. Actualmente el arte correo es aceptado en las bienales, en los estudios académicos y de a poco va siendo absorbido por los circuitos comerciales.⁴⁵

Entre los exponentes del arte correo argentino contemporáneo podemos mencionar a Nelda Ramos⁴⁶, performer y docente de nuestra universidad, así como activista del Arte Correo desde el año 2002. Ramos es un ejemplo de artista que desde el campo de la academia del arte (ella transita la Universidad como docente y coordinadora tanto en su etapa de Grado como de Posgrado) extiende su actuar sobre espacios no convencionales, tanto como performer. Ella ha realizado acciones públicas tanto en esquinas céntricas de la ciudad como en estaciones de tren o veredas de galerías de arte, así como en su faceta de receptora de Arte correo⁴⁷.

Como decíamos, desde un espacio ajeno a los circuitos tradicionales, Proyecto ABZ funcionó como una convocatoria de arte correo digital. Se realizaron distintas ediciones, algunas con consignas estrictas, por ejemplo, en sus primeras ediciones debía solicitarse a principio de mes la lista de palabras que indicarían los temas de cada día, en otras la consigna fue enteramente libre, si bien siempre sujeta a que el título de la foto o dibujo tuviera como inicial la letra correspondiente a una sucesión alfabética, el día 1 la letra A, el día 2 la B y así sucesivamente. Hubo ediciones temáticas, como la edición de mayo que fue únicamente de comidas y la de septiembre de animales, aunque cada palabra no estaba especificada de antemano.

Proyecto ABZ		
27 días. De la A a la Z.	Arena	Negro
	Blanco	Ñañoso
	Cuerpo	Ocio
	Dulce	Pelo
	Espalda	Quebradizo
	Flor	Riojo
	Grande	Sol
	Habilidad	Tejido
	Illegal	Usado
	Jeans	Viejo
	Kiosco	Wácala
	Largo	Xerocopia
	Mano	Yogur
		Zapato

Pantalla, Lista de palabras del mes de abril 2012, PABZ

⁴⁵ PIANOWSKI, Fabiane El arte postal en el arte contemporáneo. <http://revista.escaner.cl/node/19>. Barcelona, junio 2016

⁴⁶ <http://www.boladenieve.org.ar/artista/4320/ramos-nelda>

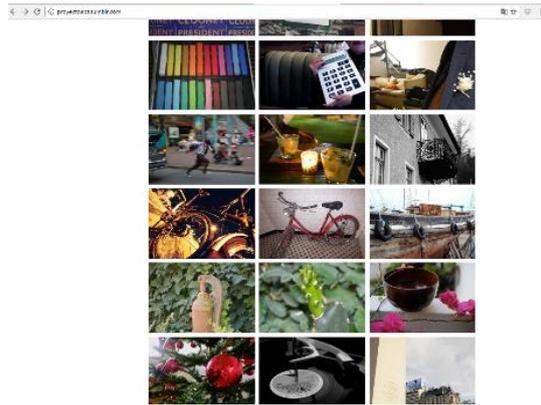
⁴⁷ <http://nelda-ramos.blogspot.com.ar/2012/09/aqui-ahora-abrir-un-archivo-10-anos-de.html>

La disponibilidad técnica que mencionamos, es decir, que muchas personas cuentan con teléfonos celulares con cámara de fotos permitía incluir autorestricciones a los participantes, por ejemplo, el usuario @Maxikufy se puso como condición que sus aportes debían ser fotografías tomadas en su recorrido diario en transporte público. Se generaba, de esta manera, una mirada atenta en su andar cotidiano ya que contaba, no solo con un plazo de tiempo limitado (tomar y publicar la foto en el mismo día), sino que también con una consigna que cumplir, así fuese una palabra ya preseleccionada o un hallazgo casual que le resultara sugerente.

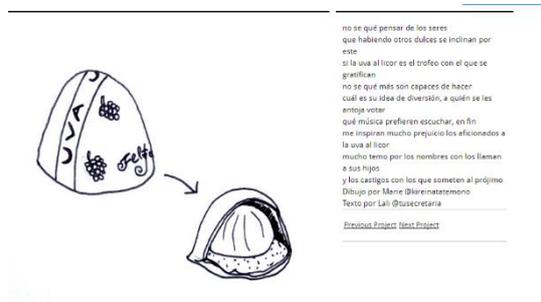
La galería resultante combinaba todas las imágenes enviadas en un solo mural cuadrículado. Cada imagen tenía el mismo tamaño y formato y podría agrandarse con clic del mouse. El mural que agrupaba las imágenes resultaba entonces un reflejo de las distintas respuestas a una misma consigna siendo las fotos enviadas a la vez únicas y uniformes, dando a lugar a una composición nueva, armónica en un punto y caótica a la vez.

Durante una de sus ediciones Vázquez combinó sus dibujos con textos de otra autora, Laura Balbi y realizaron una edición íntegramente dedicada a las golosinas, con dibujos esquemáticos y un poco infantiles y textos poético- humorísticos, la edición describió golosinas reales e imaginarias por las autoras.

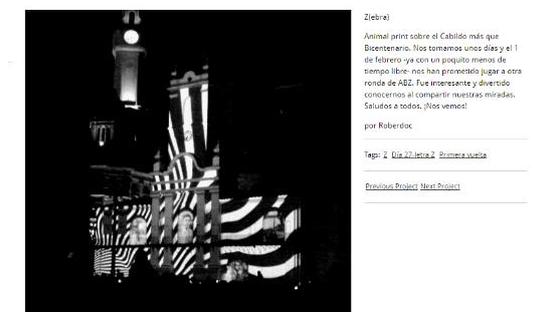
Las respuestas provenían de usuarios de distintos trasfondos, algunos fotógrafos profesionales, ilustradores, así como también personas sin experiencia previa en convocatorias de este tipo. Los comentarios y agradecimientos reflejaban lo novedoso que significaba para estos usuarios pensarse como productores de contenidos visuales más allá de lo documental y cotidiano (fotos familiares).



Pantalla, Galería – Tema libre, PABZ



Pantalla, Fragmento de la convocatoria PABZ Kiosco



Pantalla, Fragmentos Tumblr Proyecto ABZ (<http://proyectoabz.tumblr.com/>) Febrero – Julio 2012

Como es habitual en las redes sociales, los proyectos realizados están muy asociados a la vida personal de los participantes. Dado que se trata de actividades de ocio o tiempo libre, se ven afectados por los sucesos que afectan a los prosumidores.

En 2015 María Vázquez hizo público su diagnóstico de cáncer de ovarios. A partir de entonces realizó lo que ella dio en llamar una performance creando un personaje ficticio para su quimioterapia a través de la cual relatar su tratamiento. El personaje consistía en una estrella pop coreana, “Kimmy Oh” caprichosa y malcriada. A través de su voz, la autora narró la evolución de su enfermedad a través de twitter y de otros medios tradicionales. Realizó entrevistas para radio y televisión, así como la publicación de un artículo en La Agenda de Buenos Aires⁴⁸, una página de contenidos de noticias e interés general perteneciente al Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Una vez más, la autenticidad, la sinceridad y la transparencia entre los hechos de la vida física (fuera de las redes) con el personaje creado en las redes sociales se demuestran indispensables para la voz narrativa.

Experiencias en Redes de arte

Como mencionamos, podemos reconocer experiencias de arte correo desde la década de 1960. La aparición y popularización de nuevas tecnologías de comunicación permitió actualizar las convocatorias de redes de artistas a distancia. Entre otras redes podemos reconocer a ZKM, Agrícola de Cologne, Universes in Universe, Cruces de la tierra, Doble_Vínculo y Vuelvo al Sur.

ZKM (Zentrum für Kunst und Medien - Centro para Arte y medios) consiste en una serie de instituciones reunidas bajo el paraguas general del Centro de investigaciones y museo ubicados en la ciudad de Karlsruhe, Alemania. Se trata de una de las instituciones culturales más originales del mundo ya que combina la producción y la investigación, las exposiciones, la difusión y la documentación de manera innovadora. Pueden verse los desarrollos actuales en el arte y la sociedad, que incluyen todas las formas y procedimientos mediáticos, desde la pintura al óleo hasta las aplicaciones, desde las composiciones clásicas hasta el sampling. Cuenta con dos museos y tres institutos, el ZKM dispone de variadas posibilidades para desarrollar proyectos interdisciplinarios y cooperaciones internacionales

Fue fundado en 1989 con la intención original de conservar las artes tradicionales en la era digital. Luego se amplió de manera que sus aulas y laboratorios llevan adelante investigaciones científicas, desarrollo y producción. Además de la tarea tradicional del museo de conservar las obras de arte de su desaparición, ZKM tomó la tarea de crear las condiciones para crear nuevas obras de arte, lo que logra a través de artistas invitados, así como de parte de su propio equipo. Por este motivo es llamado un centro y no museo.⁴⁹

De esta manera, combina tanto tareas de archivo como nuevas exhibiciones, eventos, investigación y producción de modo de ilustrar el desarrollo de las artes durante los siglos XX y XXI, así como a través de simposios y conferencias que sirven de plataforma para el discurso

⁴⁸ <http://laagenda.buenosaires.gob.ar/post/110929774680/el-show-de-kimmy-oh>

⁴⁹ <http://zkm.de/en>

teórico para la filosofía, ciencia, arte, política y economía que acompañan sus tareas de colección, exhibición e investigación.

Agricola de Cologne es el sello de artista con el que se unifica el actuar multidisciplinario de un artista y curador alemán que tomó esta identidad el 1 de enero de 2000 representando un experimento de net art en sí mismo, una escultura virtual multidimensional. Su sitio funciona como un museo virtual en el que el autor es tanto curador como arquitecto de obras interdisciplinarias películas, videos, media art, desarrollador multimedia, programador, diseñador y director de festivales. Este artista se recrea a si mismo permanentemente, así como a sus proyectos y actividades, por ejemplo, sus sitios NewMediaArtProjectNetwork⁵⁰ y JavaMuseum⁵¹ siempre identificadas como Agricola de Cologne.

El nombre se origina en un gesto culto de los autores del renacimiento alemán, que latinizaban sus nombres (por ejemplo, el apellido Bauer, en alemán, granjero, se convertía en Agricola para un nombre de pluma intelectual) Cologne (Colonia), la ciudad que habita, une una historia antigua, por su fundación por los romanos hace más de 2000 años, así como un futuro relacionado con los medios digitales en el futuro ya que se trata de un polo de producción televisiva y cinematográfica en Alemania.

Se inició como artista virtual desde el punto cero en un nuevo campo de actividades artísticas que hoy en día es conocida como “new media” “arte digital” o “arte electrónico” dando lugar en su caso a ser un artista en un modo completamente nuevo. Se encuentra cambiando y redefiniendo sus identidades y expresiones como artista, siendo así programador, desarrollador multimedia curador, director de festivales, director de películas y videos, así como de los proyectos que realiza.

El nombre de pluma Agricola de Cologne vive su vida virtual en internet como un libro abierto que puede ser leído, revisado y experimentado online por todos los usuarios interesados. Pocas veces al año se “manifiesta en forma física” para conferencias y festivales.

Su obra, que originalmente se centraba en lo virtual, empezó a interactuar entre lo virtual y lo físico. Una de sus actividades principales fue la organización del festival CologneOFF – Cologne International Videoart Festival a lo largo de 10 años promoviendo los nuevos desarrollos audiovisuales.

Los temas de su obra incluyen con la memoria, la paz y la solidaridad entre los pueblos, el artista hace uso de la singularidad de las redes sociales creando lazos entre artistas de distintas partes del mundo y así logra integrar distintas problemáticas como la crisis de los refugiados, las respuestas a los ataques terroristas en Europa y la memoria del Holocausto.

Universes in Universe - Mundos del Arte se trata de uno de los primeros portales de arte, se encuentra en línea desde febrero de 1997. Creado por el curador y crítico alemán Gerhard Haupt y la artista argentina Pat Binder que comenzaron a desarrollar el proyecto a mediados de 1996,

⁵⁰ <http://www.nmartproject.net/>

⁵¹ <http://www.javamuseum.org/>

apenas tres años después de que fuera posible visualizar imágenes en páginas de texto en Internet.

Como intensificación del trabajo profesional de Haupt y Binder con las nuevas posibilidades de Internet, UiU fue creado en reacción a perspectivas culturales demasiado centradas en Europa Occidental y Estados Unidos. El nombre Universes in Universe destaca los valores universales multifacéticos que se hallan en todas las culturas e individuos, defendiendo a la vez su naturaleza única, a pesar del continuo incremento de sus interacciones e interconexiones.

El portal es publicado en español, inglés y alemán y sirve como fuente de referencia esencial para multiplicadores que contribuyen a configurar la opinión pública, como críticos de arte, periodistas, curadores, directivos de instituciones, galeristas, artistas, coleccionistas, mecenas, así como para el público general. Aun cuando los titulares de la página están radicados en Alemania, la información que promueven aporta al entrecruzamiento de artistas y convocatorias de distintas partes del mundo.⁵²

Cruces de la tierra consistió en un proyecto de arte correo convocado por Hans Braumüller (1966, Santiago de Chile). Este artista que residió tanto en Alemania como en Chile aprovechó el desarrollo de internet para conectar sus dos patrias, así es como surgió el proyecto Cruces de la tierra.

La convocatoria se inició en 1996 por correo y se extendió en 1998 al correo electrónico, consistió en invitar a enviar una cruz en homenaje a los pueblos indígenas. Este proyecto de arte networking presentaría cruces de modelos de integración artística e indígena: el trabajo colectivo en red, que desarrolló una acción de arte amplificada, la dimensión digital "Cruces de La Tierra" (<http://www.crosses.net/2000>), la realización de la instalación en el Hall Central del Museo de Arte Contemporáneo, Santiago de Chile, y su iniciación en una ceremonia indígena.

La propuesta incluyó realizar para el año 2000 (inicio del tercer milenio) un cruce de obras de arte [en forma de una cruz] en Santiago de Chile, que se desplegaría sobre el suelo, dirigiéndose a los cuatro puntos cardinales, mirando desde la tierra hacia el cielo. Esta cruz en forma de cinco direcciones retoma el concepto ancestral indígena de los cuatro puntos cardinales y el eje cielo-tierra, representando un universo como punto de encuentro de la humanidad.



La cruz en cuestión estaba compuesta de obras de arte (cruces), enviadas por artistas de diferentes nacionalidades y culturas. Las obras de arte enviadas por correo, correo electrónico o

Exposicion Cruces de la Tierra. Hall Central del Museo de Arte Contemporáneo, Santiago de Chile, Enero 2000

⁵² <http://u-in-u.com/>

entregadas personalmente se convertían así en una sola obra en conjunto. El resultado fue una cruz de carácter plural e integrador, que proponía una visión más allá de la hegemonía cristiana: la descolonización de la cruz.

Es preciso destacar que todas las contribuciones artísticas eran aceptadas siguiendo uno de los criterios fundamentales del arte. No hubo jurado de selección ni restricción con respecto al medio. Asimismo, una vez realizada la instalación se entregó un catálogo a todos los participantes, así como un registro en el sitio web de la convocatoria: earth.crosses.net/

Con respecto al rizoma “Doble_Vínculo”, se definió como “una constelación latina de recursos de net.art” donde los 19 espacios que la componen fueron originalmente una selección propuesta por José Luis Brea con ocasión de III Jornadas de Arte y Medios Digitales en el Centro Cultural España en Córdoba (Argentina) en el año 2001. Se trataba de una muestra que unió iniciativas independientes de casi todos los países de Latinoamérica, de España y de Portugal: aleph, artef@ctos_virtuales, arteuna, artistasdelanada, arts.zin, delete-tv, enconstruccion.org, esferapublica, findelmundo, hipercubo, [iberoamerica-act], interzona, mearte, Mejor Vida Corp., nettime_latino, sputnik, undo, unosunosyunosceros y virose. Este espacio contenía proyectos artísticos y proyectos independientes dedicados a la reflexión y a la investigación, fue constituido originalmente como un dispositivo de coalición. En palabras de José Luis Brea:

“La idea de doble vínculo se refiere al modo en que los distintos sitios se reenvían mutua reciprocidad, formando un sistema comunicativo amplificado que pone en común recursos e ideas, construyendo así una especie de ensamblamiento en rizoma expansivo de pequeñas unidades celulares, una especie de constelación de microcomunidades que emerge como potencial dispositivo de coalición circunstancial, operando según una lógica relacional”.⁵⁴

Y sigue:

“...nuestro objetivo no es tanto disponer de una línea cerrada de resistencia (o de defensa de una figurada identidad "latina"), como estimular el desarrollo de dispositivos de reflexión, resistencia y criticidad que puedan desplegarse como operativos de coalición alrededor de circunstanciales elementos de encuentro: el idioma común, eventuales afinidades culturales, electivas, cualesquiera efectos paralelos de identidad o de diferencia, cualesquiera rasgos en los que anudar líneas, trazas, puntos o fugas...”.⁵⁵

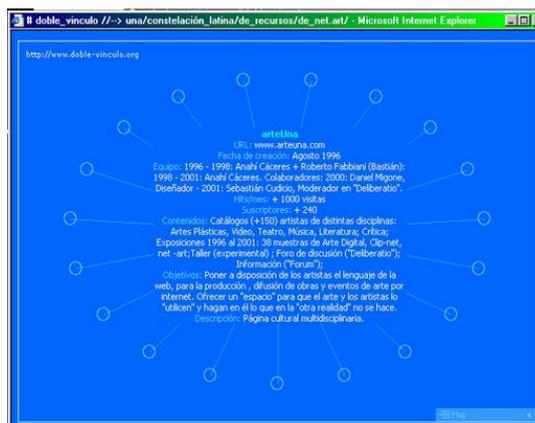
En ese momento, Brea, desde su sitio aleph y anteriormente la lista ECO (sitios hoy inactivos), se trataba el referente de habla hispana más interesante en posiciones que articulaban las prácticas artísticas del arte público con internet, y el net.art. A través de sus sitios, Brea era el punto de encuentro para las visiones críticas y aún utópicas que veían en la red específicamente, un potencial crítico transformador de la función del arte, en la llamada “zona temporalmente autónoma”, de la institución arte en este caso. En las jornadas mencionadas, Brea llevó a cabo el seminario “el arte en la era del capitalismo cultural electrónico”⁵⁶.

⁵⁴ http://www.virose.pt/vector/b_05/laurab.html

⁵⁵ http://www.virose.pt/vector/b_05/laurab.html

⁵⁶ <http://liminar.com.ar/liminarv4.pdf>

En esas jornadas, por otra parte, se comenzó a plantear la especificidad de la producción del net.art al convertir la exhibición de las obras en un e-ring, un anillo de páginas o blogs conectados entre sí que se proponía como una experiencia de relevamiento e intercambio entre proyectos de net.art latinos, en español y portugués. El formato de webring se propuso como una reunión de obras y proyectos de comunicación que podrían continuar en contacto y quizá derivar en otros intercambios futuros. Asimismo, se cuestionó la falta de comprensión que se verificaba en las propuestas recibidas en los incentivos a la producción, respecto de la naturaleza específica de las obras interactivas. En ese momento, todavía se daban situaciones en las que artistas llamaban arte digital a una obra escaneada e impresa, o a la inversa, para ajustarse a formatos tradicionales llamaban mezzotinta digital a un plotter de un grabado posproducido digitalmente.



Captura de pantalla de ArteUna en Doble Vínculo (2000), Disponible en <http://www.arteuna.com/artedig/doble-vinculo.htm>

El objetivo de Doble_Vínculo era conectar entre sí artistas de distintas partes del mundo de manera transversal, ya que en muchos casos desde las periferias los artistas nos encontramos más informados de las novedades de las capitales de los países ricos que de la realidad de nuestros vecinos.

Estas jornadas fueron organizadas por Lila Pagola. Esta investigadora, formada originalmente en dibujo y grabado realizó en 1997 una Beca de Perfeccionamiento en Hipermedia/Multimedia del Fondo Nac. de las Artes con la programadora Graciela Cáceres y la artista plástica Anahí Cáceres. Su trabajo de investigación en el área del arte y la tecnología se desarrolla alrededor de las prácticas artísticas en red en Latinoamérica y la convergencia entre el modelo del software libre, la actitud copyleft y la crítica a la noción de autoría desde las prácticas artísticas

Para finalizar con este ítem no podemos ignorar, entre los ejemplos de redes entre artistas y a modo de homenaje, la experiencia desarrollada por Soledad Navarro. Esta artista, graduada de la IUNA en 2014, llevó a cabo, a partir de su proyecto final de graduación con la tutoría de la profesora Anahí Cáceres "Arte en red", una galería virtual en su página Vuelvo al Sur⁵⁷ enfocándose en artistas visuales de técnicas digitales. Asimismo, hizo uso del espacio de la librería Vuelvo al Sur, en el barrio de Parque Patricios, para construir un espacio de exhibición para los artistas de la red virtual, así como para charlas y presentaciones.

Como parte de las actividades de su espacio, realizó una serie de convocatorias de arte correo que luego expuso entre los años 2010 y 2016. El formato de los envíos estaba relacionado con el espacio convocante (una librería), de manera que consistieron en señaladores de artista. La exhibición de los envíos se realizó cada año para el día 23 de abril, designado día internacional del libro y los derechos de autor por UNESCO. Tal como corresponde a las reglas del arte correo, la convocatoria fue abierta, con una limitación de formato acorde a señaladores de libros (en este caso, 22cmx6 cm). Las obras enviadas quedaron a disposición del público en el espacio

⁵⁷ <https://galeriadeartevuelvoalsur.wordpress.com>

Vuelvo al Sur. Este proyecto fue declarado de interés público por el Ministerio de Cultura de la Ciudad de Buenos Aires.

El trabajo de Soledad tiene profundas raíces con respecto al arte digital y las redes sociales. Después de formarse en Digitalización de Imágenes en el IUNA, donde llevó a cabo proyectos tanto de imágenes fijas como animación e instalaciones, esta artista siguió desarrollando actividades docentes de plástica y computación para niños, asimismo se formó en herramientas de comercialización por Internet en los primeros proyectos que el gobierno de la Ciudad de Buenos Aires desarrolló en Polo tecnológico, dando el primer paso en lo después sería la galería digital. Navarro cuenta que su página es su carta de presentación, el lugar donde puede mostrar su obra y conectarse con artistas de todo el mundo, sin



Convocatoria internacional "Señaladores de artista" Galería de arte Vuelvo al Sur, año 2015

embargo, en su obra es esencial la vinculación con el territorio. El desarrollo de proyectos de fortalecimiento de la sociedad civil, de tejido urbano en la zona de Parque Patricios es eje de sus proyectos, recordando que las redes que se construyen no son solamente virtuales sino físicas a la vez y que la construcción de lazos tiene resultados en la realidad material de los usuarios.

Soledad falleció tempranamente durante el proceso de escritura de esta tesis, ella fue no sólo alumna de la cátedra sino también compañera de cursada, todos los que la conocimos lamentamos su temprana partida y el crecimiento de su obra que no llegamos a conocer.

Capítulo IX

- Mis blogs. Visual Paralela

Visual Paralela es el nombre de mi obra mas reciente, se trata de una pagina de Facebook dedicada especificamente al registro de mis lecturas sobre ciertos temas acompañada de produccion visual propia de distintas épocaas. Aún en un nuevo formato forma una continuidad con las obras anteriores: la idea de exploración es primordial, asi como la de tránsito, de recorrido. Por otra parte, construyo un registro público de las lecturas que me acompañan en la búsqueda de sentido en un mundo fragmentado e hiperconectado.

En el año 2002 empecé a cursar la carrera de Artes Visuales en el IUNA. 2001 había sido un año complicado. Yo había empezado a cursar la carrera de Historia en la Universidad de Buenos Aires, sin embargo, en la carrera que yo había elegido no encontraba mi lugar, en septiembre se produjo el ataque sobre las torres gemelas en Nueva York y en diciembre la crisis económica y política termino de estallar en Argentina, dejé la facultad en septiembre y diciembre me encontré trabajando en un bazar, el primer trabajo que conseguí.

Llegando marzo de 2002 tuve que decidir si iba a seguir mis estudios en la universidad o dejar pasar un año más. Busqué una Guía del Estudiante, se trata de una publicación que incluye las carreras que se dan en distintas instituciones universitarias, terciarias, técnicas... ¡Muchísimas opciones que ni se me había ocurrido contemplar dos años atrás! Marqué 10 o 15 carreras... diseño de indumentaria, bibliotecología, artes combinadas en la UBA, artes en la universidad de Tres de Febrero (entonces era muy nueva), locución y, entre otras, Artes Visuales del IUNA. Esta carrera me ofrecía la posibilidad de cursar los talleres que me interesaban de dibujo, pintura, cerámica y siete niveles de Historia de las Artes Visuales, así como otros tantos de Historia de la Cultura

Nunca antes había tenido práctica de taller. Nunca había estudiado dibujo, pintura, escultura. Tuve que aprender un idioma nuevo. La revolución interna estaba en el paso de observar la materia a actuar sobre ella.

La orientación que elegí fue Digitalización de Imágenes. La elegí por distintos motivos, porque sentí que estaba haciendo algo nuevo, en una Universidad nueva y que lo más apropiado era tomar el camino más nuevo dentro de las alternativas disponibles.

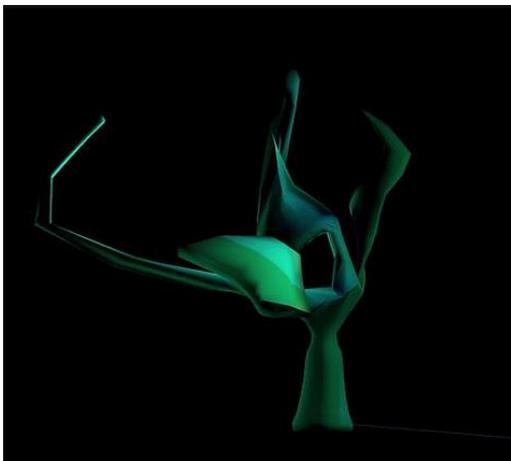
La cursada me resultó fascinante a pesar de las dificultades que me generaba este “idioma nuevo”. Al momento de llegar a los proyectuales tuve desarrollar obra propia más allá de las consignas de cada clase. Los emergentes de los proyectuales desarrollados durante la carrera pueden leerse como una continuidad a pesar de tener técnicas y temáticas diferentes.

Mi primer proyectual (noviembre 2005) consistió en un Libro de Artista que desarrollé acompañada por mi profesora Anahí Cáceres, de Taller Proyectual en Digitalización de Imágenes.

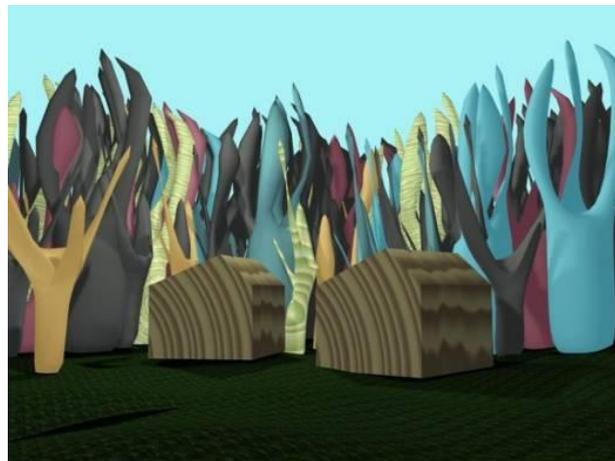
En ese momento revisamos varias ideas y decidimos trabajar sobre un cuento que yo había escrito cuando tenía diez años. El cuento era largo y, según recuerda mi familia, yo siempre le agregaba capítulos y correcciones.

La historia seguía un grupo de seis amigos de mi edad en ese momento que decidían aventurarse en un bosque vecino al pueblo en el que vivían; allí seguían un camino en el que tenían varios encuentros, se perdían y se volvían a encontrar, en un punto del camino se encontraban con un anciano que había emprendido el mismo camino años atrás y no lo había completado. Sus amigos habían seguido y él había decidido quedarse en el bosque, también se encontraban con otros cinco adultos, lo que evidenciaba que los ancianos eran reflejos de los mismos chicos y que de las distintas decisiones y caminos que siguieran se definiría su futuro. Finalmente, los protagonistas llegaban a un pueblo exactamente igual al que habían dejado. El camino, se descubriría, era circular y sólo los devolvía al lugar que habían abandonado al principio. Incluía un elemento fantástico al contar que, si bien el viaje había durado varios días para los chicos, sólo había tomado una tarde en el tiempo de los adultos, de esta manera el regreso al hogar, a tiempo para cenar, devolvía a los protagonistas al mundo cotidiano sin consecuencias aparentes. La transformación, sin embargo, era interna e irreversible.

La técnica elegida fue el uso del programa 3D Studio. Este programa consiste en la construcción de maquetas digitales y su posterior animación. Las construcciones digitales pueden fotografiarse o filmarse.



La verdadera exploración (2005), María Laura Pisso, Render preparatorio del libro de artista 3DStudio



La verdadera exploración (2005), María Laura Pisso. Libro de artista 19 páginas 148 x 210 mm, 11 imágenes realizadas en maqueta 3D Studio

Para el segundo nivel de proyectual (junio 2006) elegí repetir la técnica de modelado en 3D y de la temática del viaje circular, en esa oportunidad me decidí por un cortometraje de animación en 3 dimensiones editado con el programa After Effects. El desarrollo técnico estuvo acompañado por el profesor Claudio Escobar de la misma cátedra. La temática remitía al cuento

del nivel anterior pero con un giro humorístico, ya que los personajes se habían convertido en unos duendes y el bosque resultaba ser la maceta en un jardín. En este caso, el tamaño de la aventura que emprendían los protagonistas dependía mucho del punto de vista que se eligiera para verla. Los espacios a recorrer seguían siendo limitados y el ritmo, el del caminar.

En la segunda mitad del año 2006 realicé un viaje a distintas ciudades europeas. La experiencia de viajar la mayor parte del tiempo sola hizo que mi relación con la cámara de fotos se hiciera mucho más íntima. La cámara se convirtió en una extensión de mí y en mi compañera. Hacia junio de 2007 completé mi tercer nivel de proyectual 2007 desarrollando por primera vez un proyecto interactivo en redes sociales que combinaba mi experiencia durante el viaje con mis impresiones al regresar a Buenos Aires.

Durante 2007 empecé a trabajar en una empresa de turismo, recibiendo grupos europeos y estadounidenses en la ciudad de Buenos Aires. La mirada, las impresiones, las expectativas de estas personas me resultaron fascinantes, lo que para los porteños era habitual para ellos era excepcional, particular. Estas experiencias de trabajo junto con las impresiones de mi viaje me hicieron reflexionar sobre mi propia cotidianeidad y su registro.

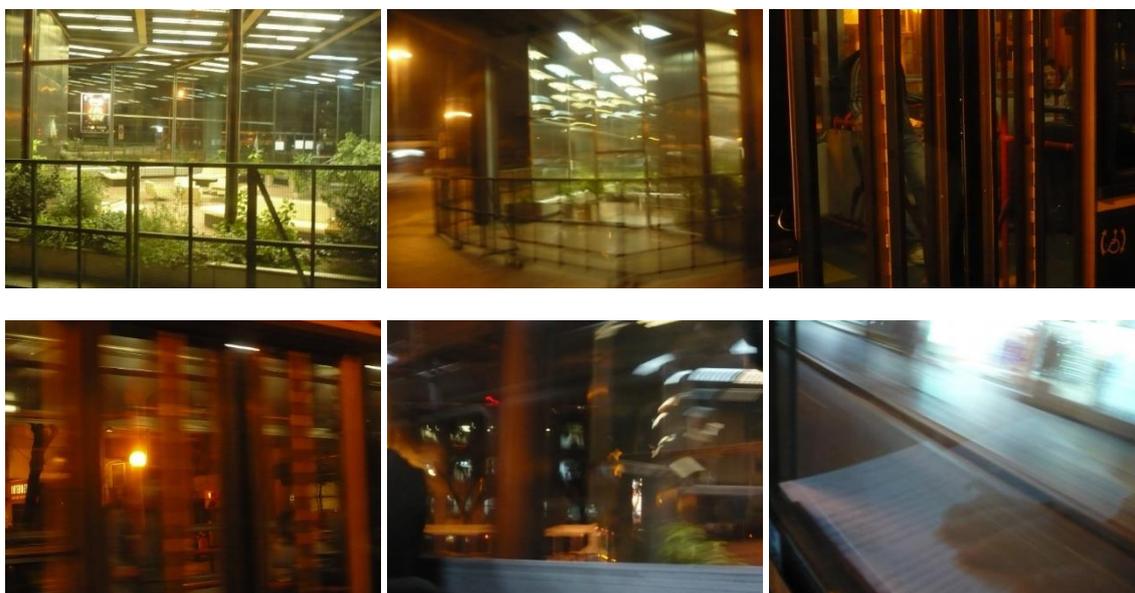
El proyecto de cuarto nivel (noviembre 2007) consistió en el registro, documentación y edición de fotos de la ciudad de Buenos Aires. Para este proyecto ya usaba de manera permanente una cámara de fotos digital compacta. Comencé a tomar fotos principalmente de noche y en movimiento que después combiné y edité en el programa Adobe Photoshop. El resultado fue una reflexión sobre mi ciudad tal como yo la veía y como se mostraba a los extranjeros que la visitaban como turistas. Los lugares comunes del tango como la añoranza, el lugar de la mujer, la sensualidad se transformaron a través de la edición de las fotos en imágenes nuevas con una estética propia. El ritmo de esta serie fue el del baile, un recorrido con una música propia que no necesariamente lleva a otro lugar, sino que se da en el acontecimiento, en el aquí y el ahora que no se repiten.



Sueños, de la serie Tango (2007), María Laura Pisso, Fotomontaje digital

Para nivel 5 volví sobre la temática del viaje y el movimiento, en este caso la velocidad de los autos. Con el uso de la misma cámara fotográfica, esta vez fotografié y grabé videos cortos desde

vehículos en movimiento. El resultado fue un video con la pantalla partida que se desarrollaba en dos tiempos a la vez, el ir y el venir, el campo y la ciudad, cierto reposo y el vértigo de la velocidad.



Decision (2008) Documentación del proyecto. Fotografías toma directa con cámara digital

No es casual que éste, el último proyectual tuviera como temática un viaje. Desde el primer trabajo la búsqueda por el cambio de posición y la interacción estaban presentes. Se trató de uno de los trabajos más demandantes técnicamente, surgido de la experimentación y de la intuición. Tuvo una realización muy distinta a la prevista, si es que acaso había un objetivo apenas sugerido.

El tema central de este trabajo es “Decisión”, en muchos de los proyectuales anteriores era este el eje que guiaba pero todavía no estaba a la vista. En este caso era evidente, el ojo tiene que elegir una de las direcciones que corren en la pantalla. Como artista tuve que elegir el orden de las imágenes, los ritmos, las direcciones, el audio. Y en cada una de esas elecciones se decide abandonar otro camino. Las tomas verticales quedaron fuera. El audio original quedó afuera. La misma idea original de centrar todo el video en el mismo edificio, la mayor parte de las tomas en movimiento... todo eso formaba parte de lo que decidimos abandonar. Esos materiales pueden formar parte de otro proyecto, pueden perderse en el próximo formateo de la computadora o convertirse en otra obra pero ya no serán parte de esto.

A veces el final es abierto y el límite no es más que el principio. Y el afuera de un lugar es el adentro de otro.

La decisión de seguir en el camino es una elección que se toma en todo momento, aunque no se sepa a donde lleva el camino.



Decisión (2008), María Laura Pisso, Fotogramas de Videoarte

Esta obra está compuesta con el programa After Effects. Las escenas fueron todas tomas directas. Las imágenes de la parte superior son montajes de fotografías y pequeños fragmentos de filmaciones combinados. Por una parte, del edificio que ocupa la Jefatura de Gabinete de Ministros, ex edificio SOMISA: el interés en este edificio surge del atractivo del edificio en sí, por su aspecto formal ya que se trata de uno de los edificios emblemáticos del modernismo en la Ciudad de Buenos Aires, tanto como del lugar que ocupó en nuestra cotidianeidad, como estudiantes de la sede Barracas del IUNA. Los recorridos que realizamos a diario, que en general son largos, quedan invisibilizados, con suerte y si podemos concentrarnos iremos estudiando en el transporte, en otros casos durmiendo o simplemente sintiendo ese tiempo como tiempo perdido; fue mi intención “desinvisibilizar” ese tiempo, valga acaso el neologismo y recuperar la mirada atenta y despierta sobre todos nuestros momentos. Las fotos de noche con luces en movimiento son tomas que también fueron realizadas con la intención de recuperar los tiempos muertos y de mirar con nuevos ojos los fenómenos cotidianos, en este caso, las luces de las calles que transitamos a diario se convierten en un fenómeno estético a partir de una fijación y de un cambio de velocidad.

Parte de las tomas de día de la parte inferior corresponden a la autopista 25 de Mayo, en sentido hacia el centro. Con respecto a esta toma, me resulta interesante destacar que se trata del camino por el que se ingresa a la ciudad de Buenos Aires llegando del aeropuerto internacional de Ezeiza. El resto de las filmaciones de día fueron realizadas durante el verano, en el tiempo que el sistema alienado en el que vivimos nos convence que somos libres de hacer lo que queramos y entramos en una vorágine, otra, diferente, de tiempo productivo, pero esta vez productivo en placer y diversión, con lo que no hay momento que no esté reglado, regulado y determinado con respecto a sus medios y sus fines.

Es entonces cuando la mirada despierta y atenta sirve para tomar la decisión de reapropiarnos del tiempo y del espacio que nos rodean.

Blogs, redes sociales

Mi actuar personal en las redes sociales consiste en el uso de una página personal de Facebook, así como de un usuario de Twitter. Antes de la existencia de estas redes sociales, participé como autora y seguidora (podemos decir, como prosumidora⁵⁹) de los anillos de blogs de la segunda mitad de los años 2000 (2005-2010).

El primer Blog (Septiembre – noviembre 2006)

Enlaofis (www.enlaofis.blogspot.com) fue mi blog personal, que usaba como medio de participación en las redes de blogs a partir de enero de 2006. Su contenido, a la manera de un muro de Facebook actual, combinaba mis intereses en arte y cultura con mi vida cotidiana. En ese momento, trabajaba en una oficina como secretaria administrativa de ahí el nombre que elegí “enlaofis” que combinaba el lugar real de trabajo con una ortografía incorrecta, el cambio en el uso de las palabras tenía que ver con el uso alternativo que le daba a mi tiempo. Si “en la oficina” trabajaba organizando facturas y libros en una biblioteca “enlaofis” era un lugar diferente donde cabían mis múltiples facetas de estudiante, trabajadora, amiga, etc.

El primer proyecto con continuidad en el blog surge a partir de una serie de fotos de un viaje personal; el viaje es una experiencia que relaciona lo objetivo: la distancia física, los climas y los paisajes nuevos, los idiomas diferentes con lo subjetivo; el esfuerzo económico, la nostalgia por los seres queridos, el temor a lo nuevo...

Como registro de esta experiencia también se combinan varios factores: el diario de viaje escrito, las fotografías y los recuerdos personales, propios e intransferibles. En mi caso, a los recuerdos tradicionales (diario de papel) se sumó un recurso tecnológico: el blog. A partir de la posibilidad de tener acceso regular a la internet durante mi viaje, usé mi blog personal (www.enlaofis.blogspot.com) como medio de comunicación con mis seres queridos en Buenos Aires y en el resto del país. A mi retorno el blog, a diferencia de las conversaciones telefónicas, permanecía como registro en tiempo real de lo que había pasado a lo largo de ocho semanas, a veces con fotografías, a veces con textos, reflejaba la mezcla de los fenómenos objetivos (los paisajes) con lo subjetivo (mi reacción ante ellos).

⁵⁹ Tal como describimos en el Capítulo II “Los nuevos roles de los consumidores de contenidos”

VIERNES, SEPTIEMBRE 29, 2006

en san esustaquio, que por adentro es gótica, hay un Rubens en un pared y en otra... un keith haring



PUBLICADAS POR LAURINHA A LA/S 6:40 A.M. 0 comentarios

si, tienen numero (torre eiffel)



PUBLICADAS POR LAURINHA A LA/S 6:37 A.M. 4 comentarios

enero 2007
marzo 2007
abril 2007
mayo 2007
junio 2007
julio 2007
agosto 2007
septiembre 2007
octubre 2007
noviembre 2007
diciembre 2007
junio 2008
julio 2008
agosto 2008
junio 2010
julio 2010
agosto 2010



Suscribirse a Entradas (Atom)

si, la calle se llama asi



PUBLICADAS POR LAURINHA A LA/S 8:19 P.M. 0 comentarios

y de estas cosas



PUBLICADAS POR LAURINHA A LA/S 7:26 A.M. 0 comentarios

paris esta llena de estas cosas



PUBLICADAS POR LAURINHA A LA/S 7:22 A.M. 0 comentarios

MIÉRCOLES, SEPTIEMBRE 27, 2006

recoleta... no, no, les invalides...



PUBLICADAS POR LAURINHA A LA/S 7:32 A.M. 2 comentarios

asi es amsterdam



PUBLICADAS POR LAURINHA A LA/S 8:27 P.M. 0 comentarios

pere lachaise, sic



PUBLICADAS POR LAURINHA A LA/S 8:30 P.M. 0 comentarios

Enlaofis (Septiembre – noviembre 2006), María Laura Pisso, Pantallas. Blog (www.enlaofis.blogspot.com)

El conjunto original comprende 3200 fotografías y sin embargo el número de fotos publicadas es muy bajo, necesariamente hubo un criterio no constante en la elección de las fotos que publicaba; a veces reflejaban las costumbres que me resultaban diferentes, a veces lo más parecido en la arquitectura, a veces lo inesperado en los carteles, a veces lo que estaba previsto como los monumentos.

Las fotos del viaje se convirtieron una parte inseparable de él y cualquier intento de incorporar el viaje al resto de mi vida tenía que involucrar esas fotos y lo que disparaban. Mis experiencias, lo bueno y lo malo de estar lejos, al decir de Susan Sontag en "On photography": "Las fotografías son, en verdad, experiencia capturada y la cámara es el arma ideal de la conciencia en su modalidad adquisitiva"⁶⁰

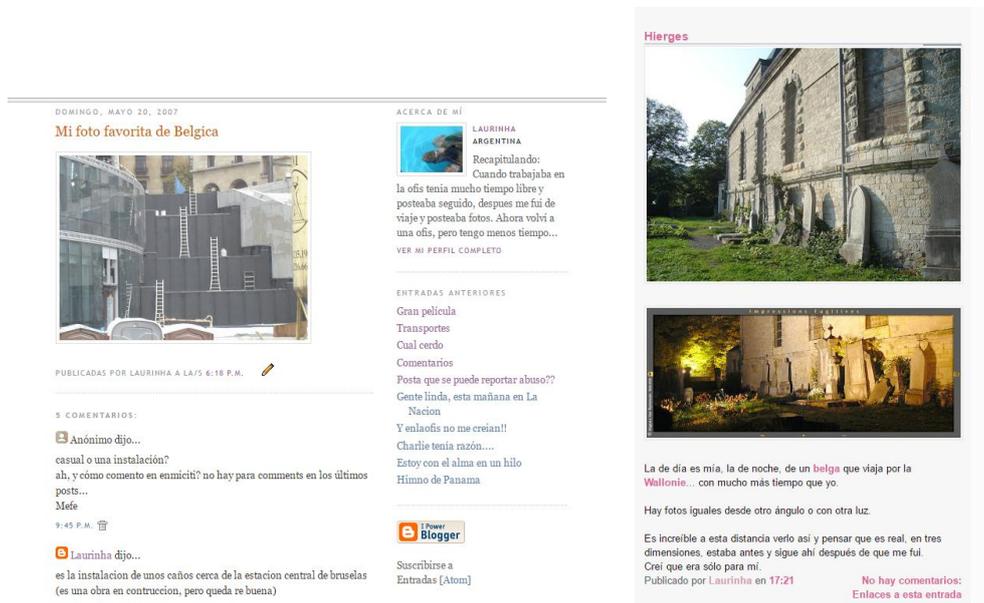
⁶⁰ SONTAG, Susan (1973). Sobre la fotografía. Estados Unidos. Editorial Alfaguara.

Y reforzando esta idea: “¿Qué hacía las veces de la fotografía antes de la invención de la cámara fotográfica? La respuesta que uno espera es: el grabado, el dibujo, la pintura. Pero la respuesta más reveladora sería: la memoria. Lo que hacen las fotografías allí fuera, en el espacio exterior a nosotros, se realizaba antes en el marco del pensamiento.” John Berger en *Mirar*⁶¹

El segundo Blog (Mayo – agosto 2007)

Al regresar a Buenos Aires, y como parte de la materia Taller Proyectual de Digitalización de Imágenes, en la cátedra de Anahí Cáceres decidí construir un blog en el que aparecieran yuxtapuestas una fotografía de viaje y una de Buenos Aires entre las cuales se generara una relación de sentido:

“Enmiciti” surge entonces, como una necesidad de relacionar el afuera y el adentro, el allá y el acá a partir de fotografías con algún criterio que, otra vez, no sería constante: en algunos casos, la relación fue formal, la composición de la foto resultaba similar en una y otra, en otros a partir de una semejanza conceptual, una foto diferente pero que representa un lugar equivalente y a veces, de relaciones caprichosas y personales con el compromiso de que en ese caso, la foto debería ir acompañada de un texto aclaratorio. El nombre seleccionado tenía relación con la escritura de mi blog original como forma de continuidad entre uno y otro, mientras en el primero el lugar físico era la oficina (ofis, suena como office en inglés) en este caso se trataba mi ciudad (citi, la escritura incorrecta de ciudad, city en inglés).



Enlaofis (Septiembre – noviembre 2006), María Laura Pisso, Pantallas. Blog (www.enlaofis.blogspot.com)

⁶¹ BERGER, John (2001). *Mirar*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili

La decisión de usar un blog para este proyecto planteó una serie de interrogantes acerca de la posible privacidad de un espacio tan público y del posible uso público de esa información. El uso público de la intimidad es evidentemente un recurso más del arte contemporáneo, como mencionamos, un caso extremo de esto es la artista inglesa Tracey Emin que expuso su propia cama en una galería londinense⁶²; para que los elementos privados pudieran transmitirse de una manera general fue que se convocó al público en general a través de correos electrónicos a repetir el proyecto.

Conocemos de lo conocido hacia lo extraño y la manera de aproximarnos a lo diferente es a través de la asociación con lo familiar, por esto la relación entre la ciudad de nacimiento, o de vida cotidiana y la nueva, la que sorprende a cada paso pero que a la vez está cargada de connotaciones dadas por nuestra cultura y una educación fuertemente orientada, latina en Roma y francófila en París.

Los dos blogs incluyeron, a la manera de Groys, la documentación del proceso creativo. La evolución del propio proyecto, que fue desarrollándose semana a semana, permanece como producto terminado por la propia naturaleza del blog, queda de esta manera registro de los errores y hallazgos del camino. Además de las imágenes, se citaron autores que trabajaran sobre el tema de la memoria, del encuentro casual, del registro de la vida cotidiana.

Personalmente esta experiencia reflejaba una exploración de mi identidad y un momento de grandes decisiones, mirar las fotos que ya tenía, seleccionar y buscar nuevas imágenes implicaba para mí ver con ojos nuevos la ciudad que me rodeaba. La mirada atenta permitió, entre otras cosas, el descubrimiento de un edificio que empecé a filmar repetidamente, el rodaje obtenido se convirtió al año siguiente en un corto de video editado y musicalizado (Decisión, 2008).

Las experiencias son absolutamente privadas, aún la experiencia de mirar la fotografía tiene diferentes asociaciones para cada persona, fue la intención de este blog intentar vincular esas experiencias y hacerlas transmisibles aunque más no fuera de una manera intuitiva.

Dice John Berger en *Mirar*⁶³: “La memoria no es en absoluto unilineal. La memoria funciona de forma radial, es decir, con una cantidad enorme de asociaciones, todas las cuales conducen hacia el mismo acontecimiento”

⁶² Desarrollamos la obra de Tracey Emin en el Capítulo VII “El arte de la confesión, antecedentes”

⁶³ BERGER, John (2001). *Mirar*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili

Aquí y aquí de nuevo

Mi primer libro de francés hablaba de un grupo de chicos que vivían en una casa de París (en un plano)



contamos y quedaba a 17 cuadras de la Torre Eiffel! Yo debía tener 10 años.

21, Rue D'Alessia




Publicado por Laurinha en 16:38

No hay comentarios:
[Enlaces a esta entrada](#)

jueves, 24 de mayo de 2007

Aunque lo intente

Va a ser difícil encontrar en Buenos Aires un lugar para vincular con esta foto (hay que verla grande y es más impactante todavía)



Un rincón rarísimo de París, al que sólo se llega cuando una tiene muchísimo tiempo libre y buena data que le pasan los fans de la ciudad. La Promenade Planté.

Por supuesto que cuando llegué por primera vez, empecé a caminar para el lado equivocado (como si llegada a Corrientes caminará hacia el bajo para buscar librerías).



Al final del camino llegué a una feria de arte, a la que entré con mi valiosísima credencial de prensa (yo en París me llamaba Natalia, que es la verdadera titular de esta credencial), y encontré un grupo de manos que hicieron acordar a mi proyectual del año pasado. En él las manos representaban anónimas, que representaban personas y nuestra capacidad de acercarnos a los demás, tomar cosas de ellos o rechazar lo que nos lastimara, procesar todo y vomitarlo de nuevo.

Que loco. Al final encontré algo.

Publicado por Laurinha en 18:07

[Enlaces a esta entrada](#)

Datos personales

 Laurinha

Recapitulando: Cuando trabajaba en la oficina tenía mucho tiempo libre y postebaba seguido, después me fui de viaje y posteaba fotos. Ahora volví a una oficina, pero tengo menos tiempo.

[Ver todo mi perfil](#)

Otros paseantes

Enlatados
BienAHI!

Archivo del blog

- ▼ 2007 (49)
- ▶ agosto (3)
- ▶ julio (13)
- ▶ junio (21)
- ▼ mayo (12)
- ▶ Aunque lo intente
- ▶ Sobre la intimidad expuesta
- ▶ Para las personas con alma de pajarito
- ▶ Saturán y la experiencia, o lo que hacemos con él...
- ▶ En Buenos Aires, esta foto es en un espacio privado...
- ▶ Fotos ajenas
- ▶ Así es París
- ▶ Álbumes de familia
- ▶ Todos los medios
- ▶ Conservación de los recuerdos, Julio Cortázar
- ▶ MALSA
- ▶ Aquí y ahora

martes, 22 de mayo de 2007

Sobre la intimidad expuesta

Y los imitadores de Tracey Emin, encontré [este](#) artículo. En breve voy a subir extractos traducidos.

Tracey Emin expone pedazos de su vida ("Mi cama", la más literal) y de sus dramas y traumas, se dice que apela a lo más bajo del morbo de los espectadores y se dice que es honesta y que el público la sigue. Quizás una sola persona que expone todos sus rincones podría ser interesante, se expone en galerías y todos ponemos distancia y analizamos "el caso Emin", pero en la red todos podemos poner nuestros rincones y la masividad del "todos ponemos todo" hace que no entendamos nada, que la intimidad y la privacidad se vuelvan vacías, nos terminamos aburriendo y nos vamos al cine a ver una épica de seres únicos que hacen cosas únicas (300, Spider Man, y tantos otros "tanques").

Por ahí en algún momento nos aburrimos y volvemos a mirar para afuera.

Publicado por Laurinha en 10:09

[Enlaces a esta entrada](#)

Enmiciti (Mayo – agosto 2007), María Laura Pisso, Pantallas. Blog (www.enmiciti.blogspot.com)

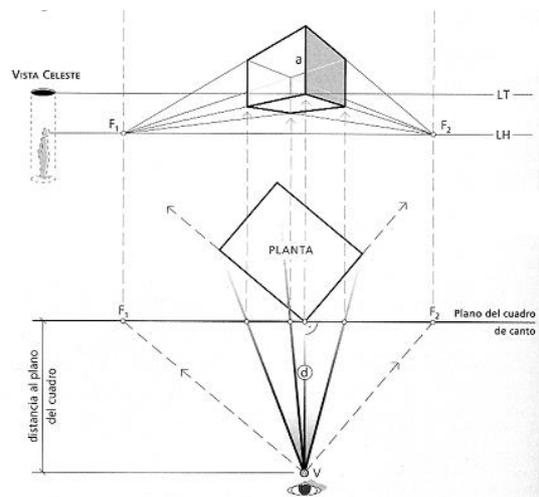
Visual Paralela (Diciembre 2016 a la actualidad)

A partir de junio de 2009 empecé a usar Facebook de manera personal. Encontré que la blogósfera que frecuentaba fue pasando de ser un espacio de experimentación y colaboración a un ambiente agresivo de disputas permanentes. Asimismo, me fui volviendo cada vez más cuidadosa con la información personal que compartía públicamente. Podríamos observar que la masividad de facebook fue modificando el juego entre el espacio público – privado de la blogosfera, donde antes se compartía la propia intimidad pero con desconocidos. Facebook implica que, en el mismo muro interactúan familiares, amigos, compañeros de trabajo y, eventualmente, conocidos de las redes sociales, en este contexto, algunos usuarios pueden preferir no compartir ciertos contenidos que podrían afectar sus relaciones.

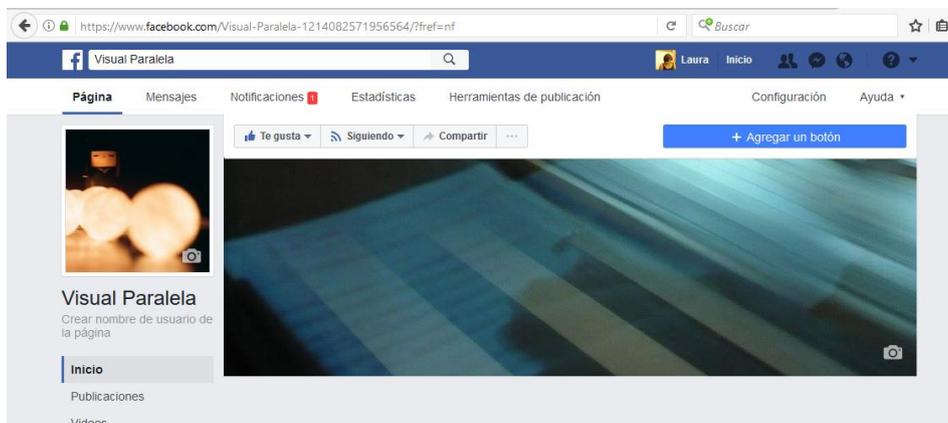
En la actualidad las redes sociales se utilizan como medios de información, tanto noticias de política o economía como para la difusión de proyectos personales o institucionales.

Durante varios años la fotografía fue la forma de apropiarme del mundo que me rodeaba, la disponibilidad de una cámara compacta, digital, que podía llevar conmigo a todas partes y tomar todas las fotos que quisiera hizo que la cámara fuese una extensión de mí. El cambio de dispositivo, pasar de una cámara a un teléfono inteligente, que tiene una cámara de calidad aceptable en lugar de llevarme a sacar más fotos tuvo el efecto contrario, volver a la foto como registro personal sin otra búsqueda. La mirada atenta en la ciudad se retrajo al resto de las aplicaciones del teléfono, ya que al flujo de información constante ahora nos acompaña en todo momento y es difícil sustraerse a la información que nos llega a través de Twitter, de los chats, los grupos de Whatsapp que están siempre activos para volver a concentrarse en la observación. El flujo no se detiene, al decir de Groys ya no es el tiempo del producto terminado, sino del proyecto permanente, no es tiempo ya de apropiarse del mundo, aun a través de la fotografía, sino de fluir con él.

La línea visual paralela es uno de los elementos de la perspectiva, consiste en el trazado de una línea que parte del ojo del observador y corre paralela a una de las líneas del objeto a representar. Esta línea se usa para determinar la posición del punto de fuga en una representación visual. La página Visual Paralela (<https://www.facebook.com/Visual-Paralela-1214082571956564/>) funciona, desde diciembre de 2016, como un registro de mis lecturas e intereses, como una manera de “apuntar” hacia el objeto desde mi propio “ojo” combinando textos sobre artes digitales, economía, política, medios y redes digitales.



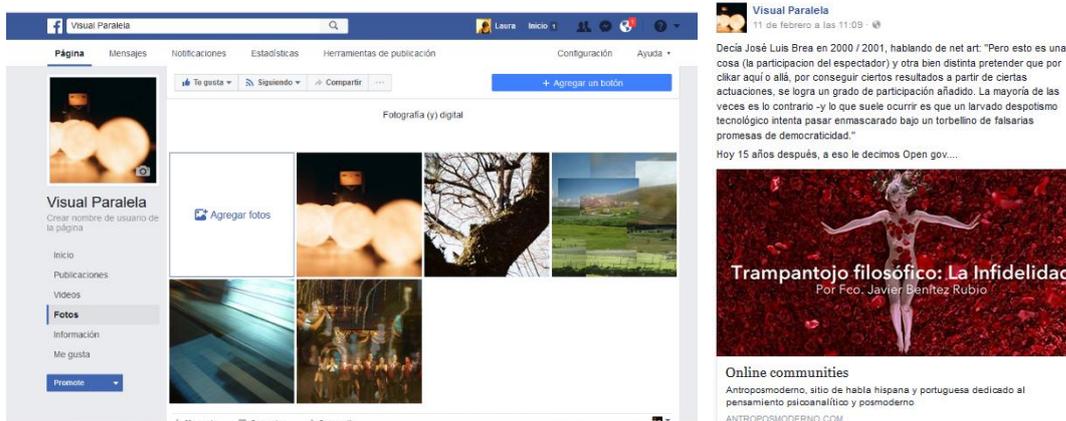
Los artículos recopilados desarrollan temas que mencionamos en este texto: desde obras en distintos formatos digitales y debates con respecto a su exhibición y conservación, como en el caso de textos de la artista rusa Olia Lialina, o las obras de los alemanes Jens Wunderling o Aram Bartholl que exploran la relación entre el medio digital y el espacio público físico que transitamos a diario.



Portada de Facebook de la página Visual Paralela, febrero 2017

También mostrar artistas que me interesan, o me influenciaron en distintos momentos, como Dave McKean o Joseph Cornell. En estos casos, se trata de dos artistas que desafían el encasillamiento en un solo formato, en ellos se repite la utilización de elementos de la vida cotidiana en sus composiciones pero utilizados de manera tal que cambian su sentido original y transmiten un misterio que me resulta fascinante. No solo artistas visuales, sino también novelistas, como Neil Gaiman o William Gibson que usan elementos de la historia y la mitología, en un caso y de la economía y la tecnología en el otro para crear presentes y futuros posibles que nos ayudan a entender el mundo en el que vivimos. En el caso de William Gibson, uno de los padres de la literatura cyberpunk, la realidad se fue transformando gradualmente en uno de sus futuros imaginados, hoy en día casi ha abandonado la ficción en favor del comentario político.

Creo que el artista debe estar en sintonía con lo que pasa en su tiempo, reconocer lo que pasa en los campos del pensamiento de la época y en sus márgenes, aunque sin ser necesariamente parte de ello, en expresiones de Nicolas Bourriaud transformar, traducir, transmitir son términos que se repiten en el arte contemporáneo. Por eso persigo con interés artículos sobre filosofía, economía, medios y vida digital que cobran sentido al relacionarse entre sí. Términos como Posverdad, Trabajos basura, burbuja informativa o Big data son parte de la vida contemporánea y explican el mundo en el que vivimos, cómo lo habitamos y reconocen los intereses ajenos que nos atraviesan. A manera de un diario “éxtimo” al decir de Paula Sibilia, se me impone registrar las lecturas a fin de no dejarlas caer y perderse en un flujo incesante de información.



Visual Paralela (Febrero 2017), María Laura Pisso, Pantallas. Página de Facebook (www.facebook.com/visual-paralela)

Conclusiones

La relación de las personas con la tecnología fue cambiando cada vez más rápido, si el teléfono de línea tardó décadas en convertirse en cotidiano, el teléfono celular tomó pocos años y los teléfonos inteligentes van tomando cada vez más funciones de las computadoras.

Con ellas, las tareas se van unificando y pasaron de ser herramientas sólo de trabajo a concentrar el entretenimiento. Las comunicaciones, la información. Incorporan también herramientas de producción de contenidos que tienen que ver con un cambio sustancial en el rol de los consumidores de medios. El pasaje de consumidores a productores de información es propio de este sistema.

Surgen entonces nuevas categorías de usuarios, los prosumidores que ya describimos, pero también los “artimidores” o “usuartistas” artistas que son a la vez consumidores de medios y redes sociales, usuarios que hacen uso de la tecnología para sus propias búsquedas y se convierten en productores audiovisuales indistinguibles de la producción artística.

A la vez, el valor del volumen de información que generan los usuarios pasa a tener un nuevo valor, un valor monetario, ya que de las interacciones entre ellos se puede obtener información y se pueden sacar conclusiones que sirven para programar acciones públicas: se desarrollaron sistemas de alerta con respecto a la gripe, o de abastecimiento de ítems específicos en zonas de huracanes, entre otras. Pero también sirven para generar determinadas acciones en los destinatarios: como ejemplo, a partir de las interacciones de Facebook, se desarrolló un sistema de clasificación que permitió personalizar las noticias recibidas por los electores en las últimas elecciones en Estados Unidos. Ya no se trata de detectar las necesidades de los consumidores a través de sus búsquedas para ofrecerles productos comerciales, si no de personalizar el flujo de información para sugerir a los lectores y obtener un resultado determinado.

Nos encontramos ante un nuevo tipo de representación y una nueva forma de hacer política, lejos de la tradicional teoría de la representación que implica la delegación de un cierto poder, la sociedad de la “transparencia” nos obliga a mantener una supervisión permanente. Esto se relaciona con el fin de la confianza. Antes un pueblo elegía a su representante y delegaba en “Otro” temporalmente la capacidad de decidir por uno mismo. Hoy se elige una mano ejecutora, pero ella está siendo manipulada en todo momento por la prensa y la opinión pública. Esa mano ejecutora, a la vez, se ve forzada a mostrarse permanentemente y convencer a sus electores día a día.

En las artes, encontramos el debate sobre el fin de la representación está desde el dadaísmo y el gesto de ruptura de Duchamp, que presentó el objeto en sí y no su representación, el artista contemporáneo se vuelve inseparable de su obra: debe ser y parecer, debe ser auténtico. Esto es particularmente notorio en artistas que hacen obra partiendo de la intimidad, pero también en artistas que dependen de grandes equipos para llevar adelante sus creaciones. El estereotipo

del artista solo y sufriente se presenta como oposición al materialismo y se usa como garante del discurso de la verosimilitud de la experiencia artística.

Por algo hay noticias de episodios en los que los visitantes de una galería se quedan observando un objeto corriente (un par de anteojos⁶⁴, un carrito de la limpieza⁶⁵). El arte contemporáneo no es distinguible de un objeto corriente de no ser por su narrativa y contexto. Y esa narrativa se vuelve cada vez más lejana de los espectadores no especializados. Como dice Alessandro Baricco en *El alma de Hegel y las vacas de Wisconsin*, refiriéndose a la música contemporánea, se ha cortado el lazo que unía a los artistas con el gran público. En cierto punto, las redes sociales vienen a cerrar esa separación al permitir que usuarios corrientes y artistas habiten y transiten los mismos espacios, que vuelvan a compartir los códigos.

La diferencia entre los “usuarios corrientes” y los “artistas” radica en el uso alternativo de los medios disponibles. Un particular usa Facebook para compartir las fotos de sus hijos con familiares que viven en otro país o para mostrar novedades de su vida cotidiana, ese fue el uso de las fotos de estudio que se mandaban por correo desde la época de nuestros abuelos y es, en parte, el uso para el que están pensadas las redes sociales. Un artista o creador construye una red de usuarios a partir de un interés común, crea un personaje ficticio que interpela la propia identidad, que cuestiona las prácticas de sus lectores. Como en los casos de *Intimidad Romero*⁶⁶ o *Jens Wunderling*⁶⁷ que a través de la modificación de herramientas pertenecientes a las redes sociales llaman a reflexionar sobre la privacidad y nuestro comportamiento en el espacio privado – público de internet.

La particularidad del usuario artista es que no solo practica la subversión de la herramienta, sino que también reflexiona sobre ese uso.

Podemos resumir, entonces, de acuerdo a lo planteado en la hipótesis, que el lugar de la práctica artística en las redes sociales tiene que ver con la subversión de las herramientas disponibles, con el uso alternativo del sistema dado. El artista de las redes está en sintonía con lo que pasa en su tiempo, reconoce lo que pasa en los márgenes sin tomar necesariamente parte en ello: lo transforma, lo traduce, lo transmite.

La particularidad de los artistas de estos medios digitales es que cuentan con una herramienta que pueden construir y modificar a través de la programación para abordar proyectos que van más allá de la imagen fija, la incorporación de sonido o la interactividad. El artista digital inventa su propia disciplina llegando casos muy sofisticados como la obra *Problemarket*⁶⁸ de Davide Grassi e Igor Stromajer que combina programación, economía, diseño y un fuerte componente performativo.

Con respecto a si los usuarios son un nuevo tipo de artistas, encontramos que también son productores y su actuar es en cierto punto un trabajo creativo. Hace algunos años los

⁶⁴ <http://www.infobae.com/2016/05/27/1814421-gafas-olvidadas-fueron-confundidas-una-obra-arte-moderno/>

⁶⁵ <http://www.mercado.com.ar/notas/vida-y-estilo/8023498/carro-de-limpieza-confundido-con-obra-de-arte>

⁶⁶ <http://classic.rhizome.org/artbase/artwork/52447/>

⁶⁷ <http://jenswunderling.com/works/default-to-public/>

⁶⁸ <http://www.arteuna.com/artedig/brainscore.htm>

adolescentes pasábamos nuestro tiempo libre frente a la televisión. Hoy, tienen la posibilidad de ponerse creativos, usando su PC y WiFi pueden grabar videos y editarlos, crear una subtrama de una película o una novela, aunque muchas veces sea solamente superponer la foto de un gato y un texto gracioso. Las herramientas están al alcance de los nativos digitales y son incorporadas de una manera natural. Los otros emergentes de los prosumidores tipifican el paso de una cultura del consumo a una de producción. Aunque en muchos casos no es intenso trabajo intelectual, la extensa variedad del medio digital se ramifica en una forma cultural propia, con sus códigos y lenguajes. Para que esta potencialidad se materialice, es esencial la formación en herramientas digitales de código abierto⁶⁹, que permitan dar el paso de modificar contenidos con programas ajenos a crear nuevos lenguajes a través de la programación. Para esto se han iniciado programas de educación digital tales como Conectar Igualdad o Atalaya Sur, a menor escala, que promueve el aprendizaje de robótica y programación. Lamentablemente estos programas se discontinuaron en favor del uso intencionado de computadoras con programas pagos pertenecientes a empresas⁷⁰ que no permiten modificar su estructura interna. La enseñanza de uso de programas de código abierto no solo consiste en contenidos de programación sino en valores ciudadanos básicos como la solidaridad y la cooperación ya que se basan en el trabajo de los usuarios para encontrar errores y mejoras de funcionamiento.

Las empresas apuntan a desarrollar herramientas embrutecedoras, que buscan la repetición de procedimientos, la simplificación de los procesos. Es el rol de los usuarios atentos llenarlas de sentido e imaginar su uso futuro. Para eso es necesario ocupar todos los espacios posibles, producir eventos, convocatorias que contrarresten esta tendencia de las empresas que apuntan a atontar a los usuarios. Para lograr este objetivo es indispensable contar con el apoyo de las autoridades y de las instituciones educativas.

Por otra parte, la caída de los grandes relatos deja un vacío que se llena con infinidad de micronarrativas. La idea de relacionar arte y vida, que planteaban las vanguardias, tenía que ver con generar vidas extraordinarias, cambios en el ser y no en celebrar lo banal, lo cotidiano; en ese sentido, la celebración de “mi mundo” que proponen muchos usuarios de redes sociales es conservadora del statu quo. Las herramientas están disponibles como nunca antes, la capacidad de comunicarse está al alcance de los usuarios, su tarea reinventar los dispositivos que se fueron desarrollando de la mano de las empresas tecnológicas.

⁶⁹ http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/Software_libre_en_educacion_v2.pdf

⁷⁰ <http://www.conexionbrando.com/1911913-conectar-igualdad-negocio-mata-futuro>

Recopilación de material relacionado (actualizado a marzo de 2017, los símbolos y su uso se modifican con el tiempo)

(!) : Signo de admiración entre paréntesis es un indicador de sorpresa.
(?) : El uso del signo de interrogación entre paréntesis es un indicador de ironía o duda.
Ah re : Utilizado al final de una afirmación, se utiliza para poner en duda el contenido precedente.
Artimidores : Neologismo de este texto usado para describir el nuevo rol de los usuarios de redes sociales. Combinación de “artistas” y “consumidores”
BFF – best friends forever : “Mejores amigos para siempre” expresión de afecto usada en redes sociales.
Blog - bitácora : Sitio web actualizado regularmente que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores. Consiste en un neologismo de las palabras “web” (red) y “log” (bitácora, utilizada antiguamente como registro de navegación en los barcos)
Blogosfera o blogósfera : conjunto de blogs agrupados por algún criterio específico (localización, temática, idioma). Por ejemplo: blogósfera hispana, blogósfera argentina o la blogósfera política. El término fue acuñado en 2002 por William Quick.
Bloguear : acción de publicar mensajes en weblogs.
Bloguero : escritor de publicaciones para formato de blog. Es común el uso del término inglés original: "blogger".
Borrador : es una entrada ingresada al sistema de publicación, pero que todavía no se ha publicado. Generalmente se opta por guardar una entrada como borrador cuando se piensa corregirla o ampliarla antes de publicarla. En inglés se le llama "draft".
Broadcasting - también se usa el término radiodifusión : el término broadcasting fue acuñado por los primeros ingenieros del medio oeste de los Estados Unidos. La radiodifusión cubre gran parte de los medios de comunicación de masas y se opone a la emisión para audiencias reducidas, llamada narrowcasting (Fuente: Wikipedia)
Burbuja informativa ; Se trata del efecto que resulta a partir del uso de algoritmos de redes sociales que refuerzan la interacción entre personas afines entre sí. Tiene el efecto de limitar las noticias que recibe a un usuario a aquellas que refuerzan su opinión.
Bullying : Violencia, hostigamiento, maltrato físico o psicológico que se produce de modo sistemático y reiterado en el tiempo.
Chat : Programa o aplicación usada para el intercambio de mensajes. De “chat” en inglés “conversar”.
Clavar el visto : De uso en el chat de Facebook y en Whatsapp, aplicaciones que permiten a los interlocutores visualizar la lectura de sus mensajes. Significa que la otra persona leyó el mensaje pero por algún motivo no lo respondió.
Comentarios : son las entradas que pueden hacer los/as visitantes del blog, donde dejan opiniones sobre la nota escrita por el/la autor/a. En inglés se le llama comments.
Cookie : consiste en información recolectada por ciertos sitios web que registra la actividad previa de un usuario. Puede usarse para recordar contraseñas de ciertas páginas, así como para registrar hábitos de navegación.
Download / descarga : Transmisión de datos desde un servicio de red hacia un dispositivo. La descarga permite que el contenido de la red (puede ser imágenes, archivos de audio o video) esté disponible aun sin tener conexión a la red.
Ebook / ezine : Publicación digital. Un ezine es una publicación digital autogestionada

Emoji: Palabra japonesa que se utiliza para designar las imágenes o pictogramas que son usados para expresar una idea, emoción o sentimiento en medios de comunicación digital. Se compone con 絵 (e), que significa 'imagen', y 文字 (moji), que significa 'letra'. Se trata de una imagen codificada en formato Unicode, unificado en casi todos los dispositivos de mensajería instantánea.
Emoticon: se trata de un neologismo que proviene de emoción e ícono, consiste en el uso estandarizado de caracteres de teclado de computadora para indicar emociones o estados de ánimo.
Enlace, link, vínculo: referencia de un documento de hipertexto a otro documento o recurso.
Entrada, entrega, posteo o asiento: la unidad de publicación de una bitácora. En inglés se le llama "post" o "entry".
Etiqueta, tag: palabra clave que identifica la temática de un mensaje o publicación
Facebook: Portal de páginas personales intercomunicadas, funciona como una red social de usuarios conectados entre sí.
Fake: Usuario falso, caso en el que la identidad del usuario en la vida virtual es diferente de la de la vida fuera de Internet.
FAQ: Frequently asked questions, en español: Preguntas más frecuentes
Fotolog o fotoblog: unión de foto y blog, blog fotográfico.
Googlear: Buscar cosas en Internet, más específicamente en la plataforma de Google.
Hacker: Usuario de Internet con conocimientos avanzados de programación que disfruta de ampliar o alterar el uso de programas de informática.
Hashtag: De uso en Twitter. Palabra o frase que antepone el signo numeral (#). Se usa para reconocer y agrupar los mensajes que tratan del mismo tema, la inclusión del signo facilita la búsqueda de mensajes con contenido relacionado. El origen de su uso se establece en 2009 cuando un avión con desperfectos técnicos descendió sobre el Río Hudson en la ciudad de Nueva York, un usuario anónimo habría agregado a una publicación “#flight1549”, el número del vuelo accidentado, en momentos en los que gran cantidad de usuarios replicaron ese mensaje e incluyeron el signo numeral.
Hipertexto: Herramienta que permite crear, agregar, enlazar y compartir información de diversas fuentes por medio de enlaces.
Influencer: Usuario con gran cantidad de seguidores, conocido por el término Influencer derivado de su capacidad de influir en las elecciones o decisiones de sus seguidores.
LOL – laugh out loud: “Reír en voz alta” expresión usada para indicar que un comentario o publicación causó mucha gracia.
Meme: idea, concepto, situación, expresión y/o pensamiento manifestado en cualquier tipo de medio virtual, cómic, vídeo, textos, imágenes y todo tipo de construcción multimedia que se replica mediante internet de persona a persona hasta alcanzar una amplia difusión. Los memes pueden modificarse para variar ligeramente el sentido, adaptándose a situaciones particulares, aunque su significado general se mantiene.
Microblogging: Servicio que permite a los usuarios compartir mensajes breves. Actualmente (2016), el servicio más usado es Twitter, que permite compartir mensajes de 140 caracteres.
Muy rico todo / Nosvi / nosrevi / te mando un besote / nos vemos en Disney: Expresiones usada para indicar que se abandona la conversación luego de un comentario considerado necio o fuera de lugar.
P2P: Peer to peer, comunicación entre pares, que permite la descarga gratuita de programas, imágenes, videos y música.

Permalink: enlace permanente. Es el URI único que se le asigna a cada entrada de la bitácora, el cual se debe usar para enlazarla. Un permalink es un enlace permanente. Se usa en los blogs para asignar una URL permanente a cada entrada del blog, para luego poder referenciarla.
Plantilla o tema: documento que contiene pautas de diseño precodificado de uso sencillo. En inglés se le llama template. Estas plantillas, que habitualmente utilizan hojas de estilo en cascada (CSS), pueden ser modificadas parcialmente en la mayoría de los casos por los propios usuarios y adaptadas a sus necesidades o gustos.
Plz: Abreviación de la palabra en inglés please ("por favor" en español).
PM / MP: Private Message / Mensaje privado: Mensaje usado en las aplicaciones de chat de redes sociales.
#Polema (polémica): se usa para indicar la aparición de opiniones fuertemente contrapuestas. La forma resumida indica una diferencia amistosa de posiciones.
Postverdad: La palabra del año según Oxford Dictionaries: Post truth - post verdad. se trata de un adjetivo definido como "relacionado o referente a las circunstancias en las que datos objetivos son menos influyentes en la formación de la opinión pública que las apelaciones a la emoción y a las creencias personales". Si bien el término existe desde hace una década, en el año 2016 se disparó su uso, especialmente alrededor del referéndum por el Brexit en el Reino Unido (donde se votó por la salida de la Unión Europea) y de las elecciones en los Estados Unidos (que ganó Donald Trump).
Prosumidores: se trata de usuarios que funcionan tanto como consumidores, así como productores de contenidos digitales. Es muy común que esta producción no sea remunerada, sino que se considera una actividad de ocio.
RT – retwitt – retwittear: De uso en Twitter, se trata del acto de republicar un mensaje de otro usuario.
Software: Soporte lógico de un sistema informático, conjunto de componentes lógicos que permite la realización de tareas específicas.
Spam: Correo o contenido no solicitado, generalmente de contenido publicitario que no aporta información.
Spoiler: del inglés "Spoil" cuyo significado literal es "estropear(se), echar(se) a perder, etc.". Se suele usar para hablar de argumentos de películas, libros, etc., para no molestar a la gente que todavía no haya visto/leído alguna película o libro.
Stalker / Stalkear: en inglés "acosar" o "perseguir" utilizada por usuarios de redes sociales al investigar el historial de publicaciones e interacciones de otros usuarios.
Sticker digital o etiqueta: se trata de un tipo de emoji que no cuenta con la autorización del Consortium (propietarios del código Unicode), pueden copiarse y pegarse en mensajes de Facebook o Whatsapp. Suele tratarse de pequeñas animaciones gif que expresan un sentido general. Funcionan como una nueva forma de ideogramas.
Tkm: "Te Kiero Mucho", expresión de afecto
Tnx o Thnx: Acrónimo de thanks en inglés se usa para decir gracias
TQM: Te quiero mucho
Troll: Usuario de una red social o portal que busca molestar o sembrar discordia entre los demás usuarios
TT – trending topic: Hashtag más utilizado en una zona geográfica.
Twitter: Plataforma de microblogging. Aplicación que permite compartir mensajes breves (140 caracteres) con seguidores.
Usuartistas: Neologismo propio usado para describir el nuevo rol de los usuarios de redes sociales. Combinación de "usuarios" y "artistas"

Videolog o videoblog: concepto similar al anterior que nace de la unión de vídeo y blog, blog con clips de vídeo, típicamente usando reproductores incrustados de sitios conocidos como YouTube o Vimeo.
Vosfi vofi: de “vos fijate”,
WhatsApp: Aplicación de mensajería instantánea para teléfonos inteligentes, que envía y recibe mensajes mediante Internet, complementando servicios de correo electrónico, mensajería instantánea, servicio de mensajes cortos o sistema de mensajería multimedia. Además de utilizar la mensajería en modo texto, los usuarios de la libreta de contacto pueden crear grupos y enviarse mutuamente, imágenes, vídeos y grabaciones de audio.
XOXO: Besos y abrazos.
xP: Variación de "xD", sacar la lengua pero no en modo de burla, signo de complicidad, también se suele utilizar como ";P"

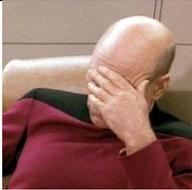
Emoticones

Icono	Significado
:-) :) :o)	Sonrisa (smiley)
:-D :D XD	Risa
:-(:(:-c	Tristeza
>:- >:@ >:[>:-1	Enojo
:'-(:'(Q.Q	Llorando
:'-) :')	Lágrimas de felicidad
D:< D8 D; D= DX v.v D-':	Horror, asco, tristeza, gran consternación
:-O :O :O o_O o_0 o.O 8-0	Sorpresa, shock, bostezo
.* :^*	Beso
;-) ;) ;-) ;] ;D ;^) :-,	Guiño, sonrisa
:P xp XP :-p :p	Lengua fuera, atrevido / juguetón
:T	Cara seria, sin expresión, indecisión
:\$	Avergonzado, sonrojándose
:-X :X :-# # :-‡ ‡	Labios sellados
O:-) O:-3 O:3 O:-) O:) O;^)	Ángel, santo, inocente
>:) >;) >:-)	Malvado
};-) };) 3:-) 3:)	Diabólico
o/ \o >_>^ ^<_<	Chócala, choca esos cinco
:-& :& :§	Mudo, lengua trabada

Emojis

😊	Sonrisa
😞	Tristeza
😏	Guiño – complicidad
😍	Ojos enamorados, cariño, ternura
👏	Aplausos
😡	Enojo
😴	Sueño - aburrimiento
💣	Bomba (ultima noticia)
🍼	Mamadera . bebé
🍷	Copa de vino
🍺	Cerveza
❤️💔	Corazón - Corazón roto
🎂	Torta de cumpleaños
😘	Beso
✌️	Victoria – dedos en V
🎓	Graduación

Memes

	Facepalm: Cubrirse la cara de vergüenza por lo absurdo del mensaje recibido
	Good guy Gregg (buen amigo Gregg): actitud positiva, va acompañado de un texto con mensajes de empatía y generosidad
	Scumbag Steve (Canalla Steve): el texto se centra en temas relacionados a fiestas, drogas o cualquier tipo de comportamiento hedonista, así como una actitud poco ética.
	College Freshman (alumno de primer año de universidad): representa el comportamiento típico que se ve en los alumnos de primer año los campus de las universidades. El mensaje está relacionado con la ingenuidad y la inocencia con respecto al mundo real.

	<p>Sudden realization (comprehension repentina): Se trata de una imagen que ilustra la iluminación repentina. Sobre todo con respecto a temas cotidianos</p>
	<p>Los Simpsons: La serie de televisión Los Simpsons es una fuente enorme de memes. En este caso se evidencia fuertemente la necesidad de comprender el contexto de la imagen y eso está dado por el consumo compartido de este programa que se sobreentiende entre los usuarios de cierta edad. En muchos casos alcanza con una imagen o una frase de pocas palabras para transmitir una multiplicidad de significados.</p>

Bibliografía

- BARTHES, Roland (2008). La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía. Buenos Aires, Argentina (primera edición en francés 1980). Paidós Comunicación.
- BAUDRILLARD, Jean (1990). De la seducción. México. Editorial Rei.
- BAUMAN, Zygmunt (2003). Amor Líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. Buenos Aires, Argentina. Fondo de Cultura Económica.
- BARICCO, Alessandro (1999). El alma de Hegel y las vacas de Wisconsin. Madrid, España. Ediciones Siruela
- BERGER, John (2001). Mirar. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili
- BOURRIAUD, Nicolás (2009). Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo. Buenos Aires, Argentina. Adriana Hidalgo Editora.
- BOURRIAUD, Nicolás (2009). Radicante. Buenos Aires, Argentina. Adriana Hidalgo Editora.
- HAN, Byung Chul (2014). En el enjambre. Barcelona, España. Herder Editorial
- HAN, Byung Chul (2012). La sociedad del cansancio. Barcelona, España. Herder Editorial.
- HAN, Byung Chul (2013). La sociedad de la transparencia. Barcelona, España. Herder Editorial.
- DEBORD, Guy (1967). La sociedad del espectáculo. Paris, Francia. Ediciones naufragio.
- DEBRAY, Régis (1993) El Estado Seductor. Las revoluciones mediológicas del poder. Paris, Francia. Ediciones Manantial.
- FOUCAULT, Michel (1986), Vigilar y castigar. Madrid, España. Siglo XXI Editores.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (1989). Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. México. Debolsillo (Random House Mondadori)
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (2007). Lectores, espectadores e internautas. México. Editorial Gedisa.
- GROYS, Boris (2016). Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente. Alemania. Editorial Caja Negra.
- GROYS, Boris (2014). Volverse Público, las transformaciones del arte en el ágora contemporánea. Alemania. Editorial Caja Negra.
- LIPOVETZKY, Gilles (2002). La era del vacío, Ensayos sobre el individualismo contemporáneo. Francia. Editorial Anagrama.

MARGULIS, Mario y otros (2005, 3ra ed.). La Cultura de la Noche. Buenos Aires, Argentina. Editorial Biblos.

MORDUCHOWICZ, Roxana (2012). Los adolescentes y las redes sociales. Construcción de la identidad juvenil en Internet. Madrid, España. Fondo de cultura económica. Buenos Aires, Argentina. Paidós

OWEN, Peter Jones (2012). Chavs: la demonización de la clase obrera. Reino Unido. Capitán Swing Libros S.L.

SIBILIA, Paula (2008). La intimidad como espectáculo. Buenos Aires, Argentina. Fondo de Cultura Económica.

SILVA, Armando (1998). Álbum de familia, La imagen de nosotros mismos. Bogotá, Colombia, Grupo editorial Norma, Literatura y ensayo.

SONTAG, Susan (1961). Contra la interpretación. Estados Unidos. Editorial Alfaguara.

SONTAG, Susan (1973). Sobre la fotografía. Estados Unidos. Editorial Alfaguara.

Artículos y sitios web

BOYD, Danah, "Ver y ser visto" http://www.tiara.org/blog/wp-content/uploads/2011/07/marwick_boyd_to_see_and_be_seen.pdf

BOYD, Danah, "Twitter: "pointless babble" or peripheral awareness + social grooming?" http://www.zephorie.org/thoughts/archives/2009/08/16/twitter_pointle.html

BOYD, y MARWICK, Alice E. "I tweet honestly, I tweet passionately: Twitter users, context collapse, and the imagined audience" <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444810365313>

GONZALEZ, Pablo, et al. "Jugada Preparada" <https://elgatoylajaja.com.ar/jugada-preparada/>

GRAEBER, David "Sobre los trabajos basura" <http://strikemag.org/bullshit-jobs/>

GRASSEGER, Hannes y KROGERUS, Mikael "The Data That Turned the World Upside Down" https://motherboard.vice.com/en_us/article/how-our-likes-helped-trump-win

MARAJOFKY, Laura (25 de octubre de 2015). "Micromecenas: con una pequeña ayuda de mi público. La Nación". <http://www.lanacion.com.ar/1838825-micromecenas-con-una-pequena-ayuda-de-mi-publico>

PIANOWSKI, Fabiane El arte postal en el arte contemporáneo. <http://revista.escaner.cl/node/19>. Barcelona, junio 2016

ZOE, Rachel "FOMO" <http://thezoereport.com/?s=fomo>

- Visual Paralela, sitio propio de registro de documentación: <https://www.facebook.com/Visual-Paralela-1214082571956564/>

- Website Organizacion Mundial del Trabajo:
http://www.ilo.org/global/publications/world-of-work-magazine/articles/ilo-in-history/WCMS_143145/lang--es/index.htm
- <https://www.kickstarter.com/>
- <http://www.idea.me/>
- The Sunday Monday Herald. www.smh.com.au
- <http://www.estebanmagnani.com.ar/la-informacion-universal/>
- <http://snltranscripts.jt.org/10/10jwiki.phtml>
- <https://www.pagina12.com.ar/18251-trump-es-un-lobo-con-piel-de-lobo>
- <http://fototapeta.art.pl/2003/ngie.php>
- <http://photo.net/equipment/leica/m6>
- <http://zkm.de/en>
- <http://u-in-u.com/>
- <http://www.escaner.cl/escaner4/entrevista.htm>
- <https://www.ahorasemanal.es/tracey-emin-una-poetica-de-la-vulnerabilidad>
- <http://www.boladenieve.org.ar/artista/4320/ramos-nelda>
- <http://nelda-ramos.blogspot.com.ar/2012/09/aqui-ahora-abrir-un-archivo-10-anos-de.html>
- <http://laagenda.buenosaires.gob.ar/post/110929774680/el-show-de-kimmy-oh>
- <http://www.virginiab.com.ar/2012/series/virgidoll/virgidoll.html>
- <http://www.nmartproject.net/>
- <http://www.javamuseum.org/>
- <http://u-in-u.com/>
- earth.crosses.net/
- http://www.virose.pt/vector/b_05/laurab.html
- <http://liminar.com.ar/liminarv4.pdf>
- <https://galeriadeartevuelvoalsur.wordpress.com>
- www.enlaofis.blogspot.com
- www.enmiciti.blogspot.com
- <https://www.facebook.com/Visual-Paralela-1214082571956564/>
- <http://www.infobae.com/2016/05/27/1814421-gafas-olvidadas-fueron-confundidas-una-obra-arte-moderno/>
- <http://www.mercado.com.ar/notas/vida-y-estilo/8023498/carro-de-limpieza-confundido-con-obra-de-arte>
- <http://elbonia.cent.uji.es/jordi/wp-content/uploads/docs/Software libre en educacion v2.pdf>