

Problemáticas de la historia del arte y la crítica artística ante las imágenes en red en la era digital

ivandelatorre@laboratoriodelasartes.com

por Iván de la Torre
editor invitado

profesor de Historia del Arte en la Universidad de Málaga (España)

La coordinación de la sección *Visualidades online* dentro del V Encuentro Internacional de Estudios Visuales Latinoamericanos (Carmona, Sevilla, 25-27 de octubre de 2017) – a la vista de los resultados obtenidos, desde unos planteamientos abiertos pero unos fundamentos propios que se deslizan obligatoriamente desde aquellos más apegados a la Historia, la Estética y la Teoría de las Artes hacia los Estudios de Cultura Visual – nos permite desplegar una serie de cuestiones (preguntas y afirmaciones) que sobrevuelan, de un modo u otro, todas las intervenciones. En primer lugar, resulta hoy impensable que el acercamiento a las nuevas manifestaciones culturales no se produzca desde ámbitos interdisciplinarios e híbridos pues, de otro modo, los resultados de las investigaciones, aún en la conciencia de que estos no lleguen nunca a quedar cerrados o conclusos, parecerían cuando menos unidimensionales o, lo que resultaría aún más pernicioso, sesgados. Los estudios antropológicos, de las emociones, la tecnología, la sociología deben quedar intrínsecamente integrados a las teorías estéticas y de las artes en el estudio y evaluación de estas manifestaciones, que aún se consideran situadas en los espacios de lo liminar.

1. La consideración artística de los artefactos visuales online.

¿Qué consideración artística o cultural tiene un *selfie*, un *meme* o un GIF? El cuestionamiento de la condición artística de las imágenes creadas, generadas, manipuladas, transformadas y puestas en circulación en internet y en las redes sociales es una circunstancia cotidiana que ocupa y tiñe el pensamiento teórico actual en torno a los procesos creativos. ¿Cuáles son las relaciones intercurrentes entre aquellas y las obras de arte, que podemos considerar como ortodoxas? ¿Es posible detectar cauces de interrelación y contaminación entre unas y otras? Bien es cierto, como demuestran muchas de las aportaciones incluidas a continuación, que si, a otros niveles, el marketing y la publicidad se han nutrido de imágenes generadas por la historia del arte, conscientes

de su fuerza de impacto en el espectador, manipulándolas y poniéndolas al servicio del mercado – en un proceso de transformación de una *imagen culturalmente dominante* a una *imagen culturalmente pobre* –, de igual modo, los procesos artísticos han sido capaces de administrar en su favor todo ese archivo descontextualizado e inabarcable que emerge desde la red y está permanentemente disponible en tiempo y forma – en un proceso de reversión que convierte la *imagen pobre* en material fáctico o iconográfico para la obra de arte.

En el artículo que abre este dossier temático, *Del Atlas Mnemosyne a GIPHY. La supervivencia de las imágenes en la era del GIF*, la profesora **Marina Gutiérrez de Angelis**, de la Universidad de Buenos Aires, rescata lo que a simple vista podrían ser considerados como residuos de la imagen digital o, incluso, meros divertimentos pero que, debido a su crecimiento exponencial y a responder a los principios de clonación y réplica de la imagen digital, deben ocupar un lugar predilecto en el campo de estudio de la cultura visual. El análisis, sin embargo, va más allá y se pregunta por la capacidad de pervivencia de ciertas imágenes a lo largo del tiempo y por si esa longevidad y carácter resistente no vendrá condicionada por su competencia para transportar y transmitir sentido emocional universalmente compartido. Desde los estudios más académicos se ha abordado el influjo de imágenes arquetípicas – desde la denominada *Ménade furiosa*, del siglo IV a.C. y atribuida a Scopas hasta *Ophelia* (1852) de John Everett Millais (obsérvese, por ejemplo, a la actriz Kirsten Dunst en *Melancholia* de Lars von Trier, 2011) – en decenas de obras de artes plásticas y visuales contemporáneas, ya sea para hacerlas pervivir o para manipular su sentido en beneficio de una idea determinada. Gutiérrez de Angelis propone como la, desgraciadamente famosa, imagen de la soldado norteamericana Lynddie England con los prisioneros de Abu Ghraib (2003), no sólo ha dado nombre a una macabra pose fotográfica –el *Lynddie*– y ha sido utilizada como plataforma para multitud de *memes* y *selfies* de dudoso gusto, en un claro signo de banalización de la inhumanidad, sino que también ha servido de inspiración para la serie denuncia *In the Playroom*, del fotógrafo canadiense Jonathan Hobin.

Por su parte, en el texto que cierra el dossier, la profesora de la Universidad de Sevilla **Áurea Muñoz del Amo** y el investigador **Juan Manuel Torrado Martínez** dejan claro, desde el título de su trabajo, *Una reflexión crítica sobre las poéticas de lo digital desde el pensamiento artístico*, la voluntad por tratar de sistematizar una serie de neocategorías estéticas vinculadas al arte digital y a su dimensión plástica. Los autores dividen estas poéticas en dos grandes grupos, el primero relacionado con el determinismo que marca la tecnología y sus condicionantes, las *poéticas superficiales*; el segundo asociado a la reflexión sobre las posibilidades de uso del lenguaje digital por parte del artista, las *poéticas profundas*. Las poéticas más relevantes que se enmarcarían en el primer

conjunto serían la *emulación*, la *hipertrofia*, la *obsolescencia*, la *hiperfacilidad* y la *estandarización*, mientras que las que quedarían englobadas en el segundo serían el *pensamiento máquina*, la *postproducción*, lo *informado*, lo *interactivo* y *colaborativo* y la *producción de archivo*.

2. Apropiación y recontextualización.

La apropiación de las imágenes generadas y circulantes en red, previa reelaboración más o menos cualificada, para su conversión en productos de transmisión de sentimientos, emociones, posturas ideológicas o políticas, formulaciones comerciales..., es otra de las problemáticas que, nos auguramos a aventurar, será fuente de conflicto inmediato. Cientos de millones de imágenes son reapropiadas y recontextualizadas a cada instante por otros tantos millones de usuarios y ello está creando en la sociedad la conciencia/creencia de que todo es utilizable, de que todo es aprovechable, de que cualquier imagen está a nuestra entera disposición para ser moldeada a nuestro antojo y utilizada para nuestros fines en un proceso que se ha denominado *apropiaciónismo de la imagen digital*. Esta conciencia ya está creando y creará conflictos en imágenes de especial sensibilidad.

En *Memes políticos: apropiabilidad digital en la web 2.0*. Julieta Pestarino y Greta Winckler, analizan los *memes* surgidos al calor de un debate electoral televisivo en las elecciones presidenciales argentinas de 2015. La simultaneidad, los canales de difusión y la capacidad del mecanismo para manipular la imagen – y, con ello, el resultado del debate – en función de la ideología de quienes lo creaban, recreaban y difundían, han hecho del *meme* una unidad de sentido que, desde un punto de vista histórico-artístico, al menos así lo podemos resumir, se reviste de un pretexto estético – una imagen pobre o popularizada – para comunicar con extrema velocidad, tanto de modo longitudinal como transversal, una serie de nociones con fuertes cargas políticas. Interesante es el paralelismo que establecen las autoras, apoyándose en las tesis de Burucúa de su ensayo *La imagen y la risa*, entre el *meme* y el grabado el cual, durante los siglos XVI y XVII y en el marco de las guerras de religión europeas, se convirtió en un arma propagandística que buscaba, desde el humor y la ironía, la burla y el escarnio hacia el enemigo.

3. Arte anónimo y arte de archivo.

La confluencia del factor novedoso que representa el cauce mismo de transmisión con otros tales como su carácter anónimo (buscado o consentido), la discutida noción de originalidad al partir de fuentes creativas preexistentes, o la fugaz vida mediática útil de

tales creaciones han hecho que hasta fechas recientes la historia del arte o los estudios visuales no hayan abordado tales fenómenos con la profundidad y el detenimiento que merecen.

Aún hoy, el mercado y – por qué no decirlo – también la historia, la teoría y la crítica siguen cayendo en prejuicios jerárquicos, sin duda condicionados por su valor de mercado, al evaluar o comparar unas expresiones artísticas con otras en función de sus procesos técnicos o soportes.

Sin duda, el archivo como forma de expresión simbólica y como cauce para la expresión artística en el siglo XX ha descubierto en internet su medio de expansión en el XXI. Esta forma de almacenamiento de acontecimientos presentes y construcción de hechos futuros ha encontrado en la era del ordenador y en su capacidad para almacenar, reordenar y reasignar datos, una atmósfera propicia. **Hugo Alonso Plazas**, profesor de la Universidad de Nariño (Colombia), en su texto *La visualización de datos y el arte de archivo: intersecciones, senderos y desvíos*, incide en la diversidad que es capaz de adoptar la producción de archivo en red a partir de las concomitancias (la reconstrucción de la continuidad de la realidad) y disimilitudes (la distinta relación con el espectador: función pedagógica / acción disruptiva / experiencia compartida) de tres proyectos online: *Personal Knowledge Database* (2012) de Santiago Ortiz, *Wind Map* (2012) de Fernanda Viégas y Martin Wattenberg y *Dear data* (2014-2015) de Giorgia Lupi y Stefanie Posavec.

4. La condición relacional de las prácticas artísticas en red.

Si entendemos por arte relacional aquel que afecta a grupos de personas y cuyos objetivos se centran en la interacción con el consumidor o grupos de consumidores finales, sin importar tanto las cualidades estético-artísticas (entendiendo éstas desde unas posiciones ortodoxas) y las facultades de transmisión, resulta plausible entender todo aquello que con conciencia creativa se genera en la red de redes y se difunde desde ella como el más eminente ejemplo de producción relacional.

El trabajo de los doctores **Adriana Marcela Moreno** y **Esaú Salvador Bravo**, ambos profesores de la Universidad Autónoma de Coahuila (México), con el título *Internet, visualidades y vida cotidiana: una aproximación desde la investigación interdisciplinaria*, nos orienta sobre el necesario esfuerzo que debe ser realizado desde los estudios visuales en pos de superar la materialidad del objeto como propósito único y fundamental de la indagación, alentando la investigación en torno a prácticas que se insertan de pleno derecho en lo cultural pero que son, con frecuencia, desechadas por su talante banal o su carácter cotidiano. Sin embargo, como los mismos autores advierten, la

red debe ser entendida más allá de un mero medio, superando esa noción y enraizando con el concepto de artefacto cultural global, con implicaciones arquitectónicas y técnicas tanto cuanto en su dimensión política, ecológica o cognitiva.

Los artefactos visuales generados desde la red, los GIFs o los *memes*, por poner dos ejemplos paradigmáticos, nos permiten acercarnos no a una realidad, sino al modo en que esa realidad es vista y la ideología de los productores de tal visión, y al peligro que ello conlleva, además de enfrentarnos a los efectos y respuestas que en nuestro entorno inmediato se generan. Las imágenes en circulación por la red digital, sean imágenes pobres, fragmentarias, conversacionales, etc., por la amplitud de las interrelaciones en un contexto determinado que generan y por la implicación social que solicitan, quedarían por tanto muy cerca del ámbito de los procesos artísticos definidos como relacionales, pues pueden ser asimiladas perfectamente a la definición que Bourriaud desplegó en su obra *Estética relacional*, como ejemplo de que “la parte más vital del juego que se desarrolla en el tablero del arte responde a nociones interactivas, sociales y relacionales” (2008: 6).

Referencias

Bourriaud, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2008.