



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

Inflicto: Pangea Virtual.
Idearios y creación literaria en espacios digitales
de socialización.

TESIS

Que para obtener el Título de:
Licenciada en Arte y Diseño

Presenta:
Sonia Alejandra Pacheco Gómez

Directora de tesis:
Mtra. Alma Martínez Cruz

Ciudad de México, 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

Inflictio: Pangea Virtual

Idearios y creación literaria en espacios
digitales de socialización

TESIS

Que para obtener el Título de:

Licenciada en Arte y Diseño

Presenta:

Sonia Alejandra Pacheco Gómez

Directora de tesis:

Mtra. Alma Martínez Cruz

Ciudad de México, 2018

“

¿Por qué la gente llega a elegir **presentar un proyecto** en lugar simplemente de embarcarse en un **futuro libre de proyecciones?**

Boris
GROYS

”





Diseño Editorial
Sonia Pacheco



ÍNDICE

Introducción	4
--------------------	---

Capítulo
Politización
digital



1.1 La mediatización de la información	9
1.2 Reconfiguraciones ideológicas desde el ciberespacio	20
1.3 Proyecciones visuales e imaginarios	26

Capítulo
Proyecciones
transitorias



2.1 Creación literaria y espacio digital	35
2.2 La sociedad distópica (<i>Manifiesto Inflicto</i>)	44
2.3 Individuo digital y generación de contenidos	52

Capítulo
Pangea
Virtual



3.1 El territorio digital y su comunidad	59
3.2 Intercambio cultural en el ciberespacio	69
3.3 Pangea Vir(tex)tual	75

Capítulo
La
materialización



4.1 Identidad Visual	81
4.2 Diseño de contenido	84
4.3 Inserción	87

Conclusiones	90
--------------------	----

Bibliografía- Referencias	92
------------------------------------	----

AGRADECIMIENTOS



Ha sido un trayecto largo, por momentos decepcionante y carente de sentido. A lo largo de éste sí que he tropezado, me he hallado con la dificultad de seguir el paso de los otros; entonces me detuve a pensar, a respirar, a darme cuenta de lo que para mí era verdaderamente importante. Tracé así un camino alternativo, transformándome y encontrando joyas invaluable que llevan la denominación de personas y, sobretodo, experiencias.

Por mucho tiempo creí que siempre habría de ser el individuo que entablaría conversaciones casuales con los demás, sin necesidad de hacer lazos o apoyarse en ellos; posteriormente la verdad me abofeteó, hemos sido siempre varios o muchos porque en soledad la experiencia no es la misma, no suceden las mismas aventuras ni se descubren las mismas cosas.

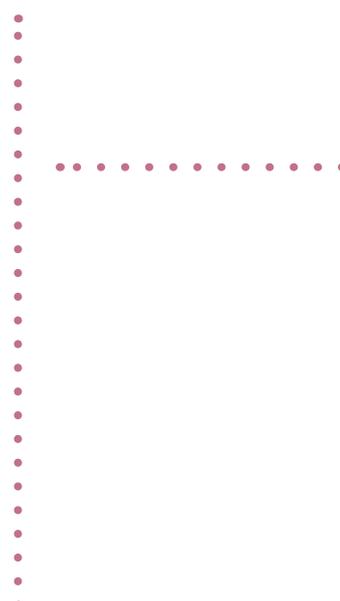
Primero haré mención de los seres vitales, más importantes: mis padres. Hay tanto por expresar que este fragmento no basta para declarar cuán agradecida les estoy por todo...y aquí sí que me refiero al TODO. Hemos lidiado juntos con frustraciones y han orientado al monstruo por el camino de la bondad, lo cual no es una tarea sencilla. Les amo.



Luego, vienen los amigos y compañeros: algunos han sido temporales o breves pero ello no significa que no hubiésemos disfrutado el tiempo de calidad, siempre con un aprendizaje, a veces agradable y otras, no tanto.

A los amigos que sí son: gracias por permitirme compartirles lo que he sido y lo que soy ahora, por haberme hablado en un día de clases o charlar siempre de nuestras consternaciones, por entablar la lucha y emprender los sueños, por impulsar al verdadero ser valioso que ha superado la etapa universitaria y da la cara a lo complejo de la existencia.

Ahora a los maestros: empecé la licenciatura en Arte y Diseño sin saber entonces realmente qué estaba haciendo o para qué, en verdad que mis primeros años me hallaba perdida entre la maravilla del descubrimiento y la inquietud. Cada que pienso en la FAD viene a mi mente el taller de gráfica que tanto amé entonces, los colores aparecen, las conversaciones y mis proyectos se desempolvan reiterando porqué ahora he llegado hasta este punto. No había valorado la profesión –o vocación– de ser maestro y enfrentarse a diversas situaciones complicadas; gracias por compartir sus conocimientos e impulsar al loco soñador que llevamos dentro y con frecuencia olvidamos.



A la Facultad de Artes y Diseño: oh, FAD, nuestra relación ha sido complicada.

Tortuosa a ratos y placentera muchos otros; me rodeaste de lo mejor y me mostraste el mundo vil que existe allá afuera, por llamarle de alguna forma a la realidad.

.....

Me mostraste que los intereses políticos pueden más que la enseñanza y la buena voluntad; gracias por todo ello, porque sin toda la aventura de ser los señalados de Arte y Diseño, los que saldrían siendo “técnicos”, seguí, pues me gustan las contradicciones y los retos, me gusta saber que para otros algo no vale la pena pero para mí sí, porque allí redescubrí el camino que en ocasiones me enredaba entre callejones.

Gracias casa, porque aún plagada de todo ello, te tengo afecto.

A la **UNAM**: ¿qué no sería sin la UNAM?, es una vida reiniciada en el CCH y arraigada en la Universidad, la UNAM me dio la posibilidad de viajar –literalmente–, de ponerme frente al mundo y renacer, hallando a mi paso el sueño más grande de todos: la vida, tanto profesional como personal, porque no se encuentran distanciadas entre sí, por el contrario, son el reflejo de nuestro ser. Por todo ello, muchas gracias, querida UNAM. ■

Siempre quise hacer una tesis para escribir los agradecimientos (sarcasmo), porque uno siempre expresa aquí lo que ha traído dentro por mucho tiempo y alguien, en algún momento podrá sentirlo al leerlo...o podrá reírse también. Cualquier situación que suceda, será –espero– por lo menos, interesante.



INTRO DUCCIÓN

La constancia del tiempo permite la formulación incansable del estar y hacer; parte de lo que nos hace humanos es la racionalización y entendimiento que desarrollamos sobre el mundo. Nos configuramos a partir de nuestro pensamiento y la interacción con el otro, con nuestros condescendientes, cuyas aspiraciones se transforman según el espacio y tiempo que les rige.



En la actualidad, mucho de lo que nos rodea es impreciso, quedamos atónitos frente a las posibilidades que hemos desarrollado para llegar más lejos de lo que nos hemos propuesto. Los avances tecnológicos configuran otra ladera del ser, indagan cuán distantes están nuestros sueños y aspiraciones de la realidad y aquello que estamos dispuestos a hacer para que sucedan.

Pero, de la mano con la utopía tecnológica, proviene también la duda y el caos; existe siempre un sacrificio para lograr llevar a cabo la idealización de lo que alguna vez tuvimos en mente. Junto con la ideación de los medios digitales, deviene una distopía que revela una ficción que tanto habíamos estado observando a lo largo de los años en proyectos y perspectivas que parecían lejanos y hoy, nos han alcanzado.

Con todo ello podemos permitirnos un tiempo de reflexión y replanteamiento de nuestro ser en un mundo cuya expansión es inevitable y busca nuevos espacios en los que se pueda subsistir. Nosotros, individuos, formamos una sociedad digital que interactúa directamente en plataformas que ocultan aún gran parte de su propósito pero que muestran también sus posibilidades de explotación a nuestro favor.

Indagar a grandes rasgos todas esas cuestiones y ensoñaciones a través de la transformación de la cultura y su mutación a la digitalidad abre un planteamiento para la generación de proyectos cuya base parta desde allí para elaborar una tangente existencial sobre la producción creativa en los espacios digitales.

A través de la presente investigación es que se genera la propuesta de una visión interdisciplinaria que busca la trascendencia hacia la transdisciplina, cuyo eje es la cultura digital así como su permeabilidad en proyectos arte-diseño y literarios contemporáneos.

La inquietud por investigar los fenómenos digitales y su influencia para los proyectos culturales surgió a través de las prácticas profesionales que de manera personal comencé a realizar: con la exploración de la fotografía, software y herramientas informáticas que lograban transgredirla para originar la visión que realmente tenía en mente, surgió una necesidad de teorizar sobre ello e investigar de manera formal lo que esto representa para el quehacer cultural dentro de nuestra contemporaneidad. La solución más viable que hallé fue el origen de un proyecto literario que abordase la cultura digital al tiempo que proponía un hacer crítico en las plataformas y redes sociales que frecuentemente se confrontan con la producción cultural, al tiempo que se mantuviese vigente; de ahí que el formato del proyecto sea la creación y mantenimiento de una revista como proyecto editorial que permite la investigación-producción constante.

Las vertientes que devienen a partir de lo investigado son diversas y abundantes, la experimentación y el origen de otras prácticas creativas provocan movimientos incesantes que desembocan en la justificación del quehacer individual socializado a través de un medio que permite un diálogo comunitario. El ser se encuentra entonces delante del otro y pueden juntos construir alternativas desde un espacio virtual en el que los límites son intangibles.

Con ello se trazan nuevos caminos y se destruyen fronteras físicas para encausar un movimiento armónico que busca una trascendencia más allá del ciberespacio; además, permite que el mundo sea replanteado a través de la ideación de otros mundos posibles y una lucha global que integra visiones para hacerle mejor, pues las dolencias de nuestro tiempo han llegado hasta el interior, incluso, de nosotros.

Así, partiendo del gusto personal por la literatura y como parte de una formación profesional dentro de las artes y el



diseño, se hizo un breve análisis sobre revistas de arte y cultura que circulan en la Ciudad de México. Según el sitio web del *Sistema de Información Cultural*¹, existe el registro de 148 revistas culturales para la Ciudad de México que se dedican a la difusión y promoción de la literatura primordialmente, sin embargo, no existe alguna que formalmente aborde las artes y el diseño desde un aparato crítico que fomente el debate hacia estas disciplinas y exhiba propuestas contemporáneas sobre las mismas; es decir, difícilmente ofrecen una perspectiva amplia sobre las distintas formas literarias de abordar una temática y sus posibles representaciones gráficas y/o visuales en la actualidad desde las plataformas digitales y los nuevos medios.

De esta manera, ante el constante aumento de las tecnologías de la información, las revistas digitales independientes y el fomento a otro tipo de manifestaciones culturales, la propuesta del presente proyecto tiene una relación directa con la interdisciplina y el fomento a la producción estudiantil profesional e independiente.

Por consiguiente, el proyecto inflitio –expuesto a continuación– es una plataforma abierta a propuestas cuyos ideales se basan en la libertad de expresión, tolerancia y el respeto como factores esenciales para propiciar un debate constructivo y fomentar la autonomía de los productores-creadores jóvenes a partir de los nuevos medios. ■

1 Red Nacional de Información Cultural, <<Revistas de arte y cultura>>, Sistema de Información Cultural México, último acceso el 5 de Abril de 2017, http://sic.cultura.gob.mx/index.php?table=revista&disciplina=&estado_id=9&municipio_id=0.



CA PÍ TU LO

Politización
Digital



LA MEDIATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

1.1

“No es casualidad que la era del colapso de las ideologías coincida con la popularización y democratización de las comunicaciones digitales.”

Naief Yehya

 a vivencia de una *realidad* tiene que ver con el espacio en que nos vemos inmersos, la cultura bajo la que hemos sido formados y la capacidad social de significar todo ello. Vivimos de *hologramas perceptuales*, es decir, de un proceso de entendimiento de la información que el cerebro configura y que genera conciencia respecto de la vivencia de una *materialidad*, desde lo cual se genera sentido dentro de dicha realidad. Pero, ¿cuánto de todo ello es certero?, ¿de qué podemos designar una *existencia verdadera* de acuerdo a los lineamientos establecidos bajo esa realidad?, ¿cómo se reconfigura esa experiencia a partir de la interacción con los medios digitales, sus espacios y parámetros?

Entonces, la experiencia de una realidad es reconceptualizada a partir de la vivencia de cierta *inmaterialidad*, que se vuelve evidente en la formación de una sociedad digital en la que el papel cultural y mediático de *las imágenes y los textos* se ha tornado ambiguo, diverso e impredecible² debido a la participación de un número de usuarios indefinido que pueden generar, modificar y proponer contenidos dentro de ese espacio, mediado por entes diversos y –generalmente– anónimos. Según Peter Weibel³, una de las características principales de este modo de existencia es la volatilidad y la

2 Karla Brunet y Juan Freire, <<Archivo y producción visual en la cultura digital>>, Museo y Territorio, no. 2-3 (2010): 37-44.

3 Peter Weibel, <<La condición postmedia>> (simposio, Art Media-Media Art, 2004).



proyección de nuestros *universos simulados* a través de una *interfaz* que es capaz de proyectar aquellos imaginarios que nos conforman. Todo ello tiene repercusiones primordiales para el desempeño social, político y cultural de los sujetos, pues la percepción se ve alterada y la perspectiva de las cosas sufre una distorsión constante.

De esta manera, el entorno se encuentra configurado a partir de algoritmos y datos binarios que se traducen en la experimentación de fenómenos de interacción social dentro de un ambiente determinado⁴, mismos en los cuales se halla una constante manipulación de *cuerpos virtuales*, que son entendidos como una extensión de los individuos, traducida en *imágenes digitales interactivas*, y las maneras en que proyectan ideas y formas de vida rodeados de posibilidades interminables, a su vez, *utópicas*, son limitadas únicamente por formatos específicos de representación.

El secuestro mediático de la vida pública de la comunidad redefine todas las cuestiones relacionadas con el arte: sus medios, sus fines, la naturaleza de su valor estético y la función que cabe desempeñar al artista.⁵

Así, nos encontramos expuestos ante la dinámica de socialización de la producción cultural en distintas de sus formas: imágenes, textos, audiovisuales, etc. y cómo los medios digitales condicionan dicha producción e igualmente su distribución, recepción y relevancia.

Esto origina la formación de públicos y expresiones determinadas que surgen de sitios y puntos específicos, potencializados en dichos medios interactivos –o redes sociales– en los que la formulación misma de las ideas permea en el desempeño de la sociedad y produce un cambio constante de tendencias, lenguajes y sistemas de representación.

4 Roberto Diodato, *Estética de lo virtual* (México: Universidad Iberoamericana, 2011), 19.

5 J.M. Parreño, *Un arte descontento* (España: CendeaC, 2006), 106.

Lo anterior tiene una relación directa con la globalización, –en donde se le resta valor al poder discursivo de los objetos y sistemas de expresión cultural, posicionándolos como actos efímeros carentes de objetividad crítica, en los que se denota cómo se perciben y relacionan los usuarios de los medios digitales con éstos y sus plataformas– y el monopolio mediático que se encarga de posicionar tendencias que moldean el pensamiento y las diversas expresiones a través de la circulación-exhibición de imágenes y acontecimientos.

Por consiguiente, la forma en que se concibe el mercado actual tiene que ver con una serie de principios que propician y provocan sensaciones, reflexiones, críticas y propuestas respecto del entorno en que se insertan y un análisis constante de la realidad que conforman, generando una nueva vía de comunicación visual que se adapte al contexto socio-cultural del que forman parte, es decir, hacer sentir a los individuos como partícipes de un ambiente mediado y su perspectiva, suscitando una empatía y asegurándoles como consumidores potenciales de información que generarán fidelidad no solo con el producto si no con la ideología de éste y lo que conlleva. Como resultado de ello, se aminoran las diferencias usuario-interfaz y se proveen oportunidades que, además de beneficiar al mercado, propician la *unión social* y la participación activa de quienes interactúan en dichos espacios y les hace parte importante de ese cambio que solo se observa a través de su interacción.

No obstante, ante el avistamiento de este *nuevo mundo* rodeado de avances tecnológicos, cuyas repercusiones socioculturales van más allá de la localidad debido al uso del internet y las redes sociales, se ha ido generando una uniformización de ese mensaje comunitario que transgrede barreras y logra una identificación entre usuarios –incluso a grandes distancias o provenientes de culturas diversas–;

surge entonces una *paradoja de coexistencia*⁶ en la que los individuos pueden concebirse desde ciertas particularidades que les permiten verse entre sí como seres diversos, sin embargo, ello solo conforma una ilusión que se le atribuye a los nuevos medios y la *virtualidad* como proceso de alienación progresiva de la tecnología que permite a las personas verse como iguales a pesar de concebirse distintos según sus personalidades y particularidades, los productos que consumen y la manera en que se desempeñan dentro de su entorno físico y el que constantemente proyectan en dichos espacios digitales.

Por lo tanto, estos procesos de socialización interactivos que se suscitan dentro de la cultura digital han modificado notablemente la visión de internet como espacio para la producción y divulgación de proyectos, ideas y *utopías*, en las cuales surgen transformaciones que permean en la construcción de nuevos modos de pensamiento y la intencionalidad de *arrojar* productos inmateriales dentro de una red de consumo inmediato. Aunado a ello, se originan las problemáticas y debates del uso de la interfaz y los servicios de redes sociales que dejan poco claras sus condiciones de uso, el acceso a la *información personal* por parte de otros usuarios o corporaciones –tanto físicas como digitales– y la propiedad intelectual de los contenidos que se publican en esos medios.

¿Quién puede hacer uso y reproducción de las ideas que son expuestas bajo estas dinámicas; quién las posiciona?

6 <<Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo del mañana>>, Marc Augé, acceso el 23 de Abril de 2017, http://www.fmmeducacion.com.ar/BibliotecaDigital/Auge_Sobremodernidad.pdf.

En palabras de Yehya:

“varios servicios de recolección de datos engullen y clasifican gigabytes de información cada segundo para rastrear y reconstruir mapas de consumo, costumbres y emociones de todos los cibernautas”⁷.

Existe una perspectiva sobre cierta *horizontalidad en la red* que origina una noción sobre un orden democrático –que es mayormente observado dentro de los procedimientos en que operan las redes sociales–⁸, lo que provoca que, al estar adscritos a un sistema que promueve la *libertad de expresión*, motiva la transmisión y propagación de ideas, incluso si éstas parten desde fuentes de información poco certeras o analizadas. Al ser una visión generalizada y adoptada por muchos usuarios de redes sociales y los medios digitales, frecuentemente nos hallamos ante la gobernabilidad de una *autoridad del anonimato*⁹ que omite sus datos e indica la tendencia a seguir y la relevancia de sucesos, imágenes, textos, personalidades, etc. ; se tiene entonces una libertad de opinión individual pero pocas veces existe la responsabilidad sobre la misma, aunado a ello, el desinterés por la sustentación o un debate consciente y constructivo de las ideas suele ser inexistente –y tal vez, innecesario– en esa cotidianidad.

7 <<Replay all: nosotros y la era digital>>, Naief Yehya, acceso el 21 de Enero de 2018, <http://www.lettraslibres.com/mexico-espana/replay-all-nosotros-y-la-era-digital>

8 Alberto Carrillo C. y Marco Calderón Zacauala, <<La redes sociales y la libertad de expresión. Un poder conativo sin responsabilidad>> en *Violencia en las redes sociales*, ed. por Idalia Sautto (México: Estudio Paraíso, 2013), 77-96.

9 *Ibid.*

Así mismo, las formas de mirar se convierten en fantasías, ya que constituyen parte de un imaginario individual plagado de referencias infinitas y colectivas, por demás variables y peculiares, capaces de enfrentarse y contraponerse a conceptos, ideologías y personas. Sin embargo, todo ello depende de los contenidos que las imágenes, textos, o aquello que es visto, conlleven. No obstante, se mira solo aquello que es inmediato, lo obvio; pocas veces se generan panoramas y visualidades capaces de confrontarnos a nosotros mismos.

Ahora bien, ante tal cantidad imparable de información y público, habría de replantearse el papel del texto dentro de los ciberespacios. **¿Qué sucede entonces con la producción literaria y el escritor en los medios digitales?**

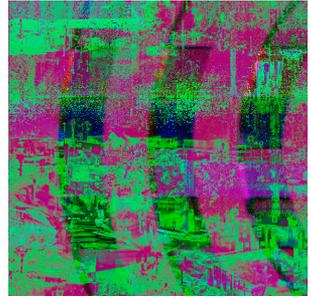
Kenneth Goldsmith¹⁰, plantea que no es necesario escribir más, pues todo nuestro mundo digital está hecho de texto, palabras, literatura; por lo que, en lugar de ello, el *escritor contemporáneo* se ha convertido en un administrador y programador de la información digital, haciendo uso de la apropiación de textos para generar sus propias piezas literarias o intervenciones artísticas. Según Goldsmith, depende ahora del usuario analizar, organizar y distribuir la información que le llega, así como la forma de emplearlo.

El escritor es ahora un programador que conceptualiza y transforma todo ese lenguaje digital, pues la enorme cantidad de textos existentes ha dado pie a ello.

Otra de las premisas importantes que Goldsmith devela es la concepción del escritor contemporáneo como un *genio no-original*, pues ya no es éste quien *crea* o escribe a partir de sí, sino que se apropia de lo que ya existe en la digitalidad y lo

10 Kenneth Goldsmith, *Escritura no-creativa: La gestión del lenguaje en la era digital* (México: Tumbona y Sur+ ediciones, 2015), 11-14.

replantea, encausa las palabras halladas a lo largo de la red y las une con pastiches para crear piezas *únicas*. El escritor –que navega a través del vasto universo digital– se ha convertido en alguien que recicla palabras e información, las procesa y redefine los conceptos preestablecidos, en tanto que propone.



Mientras que las nociones tradicionales de la escritura se enfocan principalmente en la “originalidad” y la “creatividad”, el espacio digital fomenta habilidades nuevas que incluyen la “administración” de masas de lenguaje ya existente y en vías de crecimiento. Mientras que el escritor de hoy enfrenta el reto de escribir de cara a una proliferación de palabras y de una competencia por ellas por la atención de un público, puede utilizar esta proliferación de maneras sorprendentes para crear obras que son tan expresivas y significativas como aquellas que se han construido a través de formas más tradicionales¹¹.



Lo que Goldsmith expone, hace retomar a Vilém Flusser y su texto <<La sociedad alfanumérica>>¹², pues allí, Flusser muestra que el lenguaje se ha reconfigurado y transformado en sistemas abiertos que interactúan entre sí; dice: “El hombre ha comenzado a experimentar, conocer y valorar el mundo ya no como texto unidimensional, procesual e histórico, sino en forma bidimensional, como superficie, como contexto, como escena”. Hay entre ambos, una conexión interesante: Flusser afirma que en el futuro –en nuestra contemporaneidad– el texto (como acto literario) desaparecerá y será suplido por la lectura



11 Íbid., 26.

(o visualización) únicamente de código alfanumérico, sin la capacidad de que la mayoría de la población pudiera comprenderlo o hacer un uso certero de éste; en tanto que Goldsmith, ejemplifica que hoy día –en efecto– la virtud poética y literaria del código está más viva que nunca, pues todo nuestro *mundillo digital* ha sido sometido a actos artísticos de representación y apropiación que hacen uso de herramientas *informáticas* para reconfigurar y dar un sentido literario al código. Ambos coinciden, igualmente, en que el texto es, en consecuencia, contexto maleable, potencial y que –entendiendo *poesía* (poiesis) como la alusión a la producción de algo nuevo– los medios digitales actuales son extraordinariamente poéticos.¹³

Ante ello, es evidente que el texto ya no es pensado como un acto literario, sino como un lenguaje, un ecosistema¹⁴ adaptable a espacios, momentos e intencionalidades variables.

Flusser afirma que “con el aprendizaje de una lengua se incorpora sobre nuestro condicionamiento biológico uno cultural”¹⁵. Entonces, nos hallamos ante la hipótesis de que nuestra sociedad contemporánea, digital, es sometida al código como nueva representación textual y ya no a las palabras, pues el lenguaje se distorsiona y sus posibilidades lingüísticas se expanden.

Si bien es cierto que existen propuestas en las que el código alfanumérico figura como principal elemento textual y literario, es todavía complejo decir que no hay una lectura formal de contenidos literarios como tal, ya que el lenguaje escrito se halla frente a nuevas propuestas que han de propiciarle características únicas dentro de las plataformas en las que nacen, para darle un giro y distintas formas de lectura.

13 Flusser, <<La Sociedad Alfanumérica>>, 95-110.

14 Goldsmith, *Escritura no-creativa: La gestión del lenguaje en la era digital*, 38-44.

15 Flusser, <<La Sociedad Alfanumérica>>, 95-110.

• • • • • Una de las situaciones primordiales que se confrontan con la generación de textos (y contenidos en general) dentro de la red, es la noción del *autor*, pues –de forma posmoderna y como veíamos con anterioridad en la propuesta teórica de Goldsmith– la creación de elementos originales ya no es una condición indispensable para el reconocimiento de la propiedad intelectual, parece que estas fronteras se desvanecen en el ciberespacio, incluso la materialidad –trascendiendo los espacios digitales– se muestra, de igual modo, apropiable¹⁶. La figura del autor se pone en cuestión.

Ser autor implica la materialización de un modo de pensar y ver el mundo, pues es una visión única y personal que puede generar empatía respecto de otros. No obstante, una actividad de este tipo se encuentra rodeada de diversas reglas que delimitan lo que debe ser la labor autoral, así como lo que implica, es decir, sus variaciones, restricciones y usos según el tipo de objeto (lo cual representa una complicación para los archivos multimedia, pero tampoco los evade; el copyright ha logrado acaparar incluso los contenidos digitales) que se cree, al igual que el cómo y quién lo ha concebido.

Dentro de la realidad en la que el capital es la máxima realización humana, resulta esencial el registro de aquello que es producido bajo cierta originalidad y autonomía para poder adjudicarse el título honorario de autor de algún contenido, pues, en medida en que ese título sea otorgado para una persona, institución, consorcio o negocio en particular, es que se podrá capitalizar la misma bajo el régimen legal del estar cotidiano y evitar situaciones detestables, tales como el plagio o un simple impedimento por manipular libremente ese material potencial.

¹⁶ César Rendueles, <<Copiar, robar, mandar>>, en Vs. Copyright, ed. por Tumbona Ediciones (México: Tumbona, 2008), 47-69.

Pero,

¿por qué es necesario hablar de propiedad intelectual y copyright en las plataformas digitales?

Esto es para poder comprender a la industria que acapara y propicia una concentración mediática clave y pone en evidencia las estructuras de poder político en el mundo actual –y digital–¹⁷. La forma de mercantilizar los contenidos en las redes ni siquiera retribuye directamente al autor de éstos, si no a las plataformas que se encargan de publicarlos; los intereses que se generan sirven en función del uso que se les da en los espacios virtuales.

La posibilidad (no la necesidad, claro) de resultar políticamente eficaz es un buen indicador de la diferencia entre el arte y la decoración de interiores, entre la literatura y la prosa comercial, esto es, de la existencia de una estructura retórica significativa cuya convencionalidad queda difuminada por su capacidad para transformar las vidas de sus partícipes. Por eso no es exagerado decir que la literatura, las artes plásticas, la música y el cine cultos han pasado a ser actividades privadas que poco tienen que ver con ese universo que a duras penas designamos con la palabra cultura.¹⁸

Cuestionar la centralidad del mercado dentro de las redes digitales-comunitarias da paso a una democratización de contenidos, al acceso general a las artes y a los procesos del ingenio, y a una producción cultural que desvanece las barreras geográficas y sociales¹⁸. Realizar, así como proponer contenidos desde el espacio digital aumenta las expresiones que parten desde una individualidad y generan multitudes, es decir, se encuentran sometidas al orden de lo público, el individuo se convierte en fabricante y no en objeto de investigación.

17 Íbid.

18 Íbid.

19 Wu Ming 1, <<Copyright y Maremoto>>, en Vs. Copyright, ed. por Tumbona Ediciones (México: Tumbona, 2008), 25-32.

Actualmente nos damos cuenta que, para que una propuesta artística, poética o cultural pueda decirse eficaz, es necesario que comunique o participe de cierta comunidad o audiencia, pues “la creación cultural no se confronta con la cosa misma sino con una comunidad de oyentes que le da sentido”²⁰. Es por ello que una buena parte de los grandes medios apuestan por incluir secciones de blogs o foros en sus plataformas, abriendo paso al uso de nuevas formas de participación ciudadana, en donde las informaciones, artículos o propuestas son escritos por lectores y usuarios de las mismas y en donde pueden proponer los contenidos en los que tienen interés²¹.

20 Rendueles, <<Copiar, robar, mandar>>, en Vs. Copyright, 47-69.

21 Íbid.

y así dirigir sus servicios a la persona *correcta*, sin que ello genere pérdidas económicas o malas inversiones de tiempo; aunque esta resulta solo una cara de la moneda, pues es bien sabido que los datos que se alojan en el ciberespacio son también una poderosa arma de control político y social. Esto es trascendental, puesto que las empresas generan ganancias a partir de sus seguidores o *likes*, sin embargo, los principios o reglas de este tipo de comercio digital son totalmente desconocidos por la mayoría de la población que hace uso de estos soportes. Prada también menciona que de acuerdo a la función que desempeña la *web social*, así como su relevancia para cuestiones económicas, políticas y sociales, es que la tecnología se transforma, pues es el usuario quien da pie a los cambios según sus costumbres y empleo de este sistema.

Con ello se abre la posibilidad de que en esta red participativa-colectiva, en la que la información circula *libremente* y el abandono voluntario de la privacidad prolifera, las opiniones que se enuncian son inducidas, no obstante, se perciben como personales ²⁴; radica allí una característica primordial dentro de la proyección multiversal de las ideas: la despolitización del alter-ego convertido en ser, que trasciende hacia la realidad y hace evidente dicha forma de pensamiento. Comienza la transformación de un modo de pensar y nunca se está en un sitio certero, circulan siempre objetos indefinidos—de consumo—y la comunicación no cesa en ninguno de estos medios digitales, los *individuos* se mueven sin relacionarse²⁵ y surge la *eternidad constante*, el *siempre* y la posibilidad de que cualquier acontecimiento sea relevante y uno pueda ser funcional en tanto participe—comente, comparta—de ellos. La cantidad de excesos que saturan la mirada y el pensamiento convocan al reinado de la individualidad personalizable.

24 Augé, <<Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo del mañana>>.

25 Íbid.

En palabras de Steyerl: "(Internet) Está completamente vigilado –es obvio–, monopolizado y desinfectado por el sentido común, los derechos de autor, el control y el conformismo"²⁶. Dentro de esta interfaz, que brinda la experiencia de ser un ambiente mediado, todo movimiento es observado por agencias medidoras de índices de audiencia; internet, sus redes y plataformas son omnipresentes, forman y transgreden las pantallas, caminan hacia la realidad²⁷.

Esto significa que uno no puede comprender la realidad sin entender el cine, la fotografía, el modelado 3D, la animación u otras formas de imágenes estáticas o en movimiento.

(...)

En estas condiciones, la producción se metamorfosea en postproducción, lo que significa que el mundo puede ser entendido pero también alterado por sus herramientas.²⁸

Para Steyerl, el que la producción –de imágenes– se halle delante de una plataforma que la obliga a una transformación sin precedentes orilla a que la multitud –los usuarios o partícipes de ésta– pueda ejercer sus dotes creativos y exponernos sus contenidos, no siempre limitados únicamente a las imágenes. Propone entonces un nuevo término –que incorpora las cuestiones tratadas con anterioridad: los derechos de autor, apropiación y tratado de contenidos existentes en la red– al que llama *circulacionismo*, nos explica que ésta es la acción de postproducir una imagen –no crearla– y arrojarla al vasto *mundo digital*: "se trata de las relaciones públicas de las imágenes a través de las redes sociales; de la publicidad y la **alienación**, y de ser tan hábilmente vacuos como sea posible"²⁹. Finalmente, se cuestiona por qué no transgredir estas barreras digitales y llevarlo fuera de la pantalla, como otras tantas situaciones que trascienden –como los derechos de autor– hacia nuestro plano material.

26 Hito Steyerl, <<Demasiado mundo: ¿murió el internet?>>, en *Circulacionismo*, ed. por MUAC, UNAM (México: MUAC, 2014), 19.

27 *Ibid.*

28 *Ibid.*, 21.

29 *Ibid.*, 24.

Así, la representación de uno mismo no es ajena, pues ya no es realizada por alguien lejano a nosotros, sino que se tiene la posibilidad de autogenerar nuestras propias visiones e idearios para transformarnos en aquél alter ego que la realidad reprime pero que en el ciberespacio puede expandirse sin reparo alguno, el anhelo de ser algo más deja de ser una mentira y se socializa, convirtiéndose en una verdad.

No obstante, la *web social* es también un ambiente repleto de *oportunidades* que permiten explorar las cualidades creativas de los productores visuales o generadores de ideas, pues a través de la autogestión y conocimiento de los instrumentos se puede ampliar la perspectiva cultural y girar hacia lo *alternativo*; es decir, ante las dos caras de la moneda (una, en la que los usuarios y su información son constantemente vigiladas para generar experiencias de consumo dirigidas, en las que las sanciones y *reglas del juego* son poco claras y prevalece un orden político autoritario; y dos, en la que la cooperación y participación del usuario-generador de contenidos coopera con las plataformas para incidir desde su participación afectiva, a través de la comunicación directa con profesionales e industrias) lo que clarece es que, quien participa de las plataformas y su función,

es quien da sentido a las mismas; solo a través del conocimiento de éstas es que pueden resultar provechosas, incluso para la producción cultural.

Probablemente la visión de la web social como una maravilla de producción cultural *original* sea solo una fantasía, pues cualquiera que sepa manipularla puede arrojar sus propias creaciones o ideas a la red –como veíamos previamente–, aun cuando no tenga algo que decir o no cuente con una calidad mínima exigida por los usuarios...o la industria. En este punto, surge otra duda: ¿cómo habría de distinguirse un productor cultural *profesional* de uno *amateur* frente a la competencia y demanda constante de esta red participativa?

Prada continúa ejemplificando algunas características que bien podrían hacer una distinción entre lo *amateur* y lo *profesional*: “la práctica artística más comprometida tendría como una de sus prioridades orientarse a la reconfiguración de las formas en las que se dan las interacciones personales y sociales en la actual red Internet. (...) Y si la creación artística tradicionalmente se ha definido, entre muchas de sus posibles acepciones, como experimentación crítica en el lenguaje o invención de lenguajes nuevos, puede que también en este sentido sean muchas sus capacidades (no evidenciadas aún) para la reconfiguración de las interacciones comunicativas que el nuevo *activismo político digital* reclama. Eso sí, siempre que partamos del convencimiento de que es posible solucionar muchos de los problemas sociales y políticos de las nuevas sociedades a través del desarrollo de una comunicación pública diferente.”³⁰

En la actualidad, retomar ideas como compartir, hacer comunidad e incidir desde los afectos a partir de las

30 Prada, <<La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0>>.

plataformas digitales es **devolver el concepto de internet a su origen**. Recordemos que antes del nacimiento de la plataforma de búsqueda más grande de la red, Google, el caos que reinaba dentro de una *red desorganizada*, a la que pocos comprendían, daba pie a la supervivencia y generación de culturas transgresoras, underground; mismas desde las cuales –como se ha visto en episodios pasados de nuestra historia– devinieron rupturas y vanguardias que permitieron replantear y cuestionar lo ya establecido por otros en distintos ámbitos socio-culturales y hasta políticos ³¹.

31 <<Google, el mal y la utopía>>, Naief Yehya, acceso el 21 de Enero de 2018, <http://www.letraslibres.com/mexico/ciencia-y-tecnologia/google-el-ma-ly-la-utopia>.

PROYECCIONES

VISUALES E

IMAGINARIOS.

1.3



postarporinternetcomoplataformaderepresentación podría resultar beneficioso para quienes aportan material artístico, cultural o creativo; participar de las redes conlleva una labor colectiva –frecuentemente ejecutada de modo inconsciente– que implica también una postura política transgresora: la tecnología se transforma a partir de las interacciones sociales que se suscitan en este medio, da paso a un movimiento democrático de participación ciudadana basados en una web anarquista, cuyas alternativas se encuentran planteadas bajo una ideología **copyleft** colaborativa, que desarrolla incluso su propio orden económico; se abre paso a la descentralización del conocimiento y los intermediarios se convierten en figuras ausentes.

A nivel político, el nuevo paradigma colaborativo de la fase segunda de la web que protagoniza esa multitud conectada que se expresa y comparte sus creaciones en las redes es uno de los más claros pasos hacia la existencia efectiva de un modelo social que considera la democracia de la multitud (siguiendo muchas de las propuestas de Occam, Marsilio de Padua o Spinoza, entre otros) como la forma absoluta de la política. Aceptando este posicionamiento, la multitud conectada, infinita multiplicidad de singularidades activas, podrá ser considerada, en sus potenciales más emancipatorios

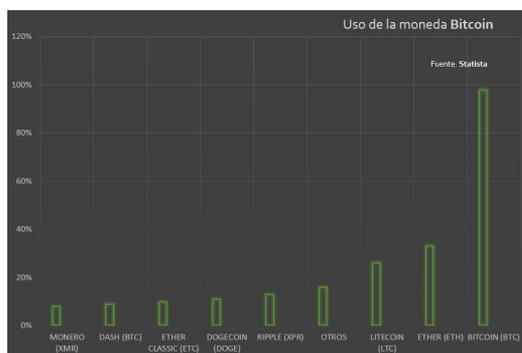
y creativos, como el origen de una política no “sobre” la vida sino “de” la vida, es decir, una clara muestra de la introducción de la “potencia de la vida” en la política.³²

Pensemos brevemente en el **bitcoin**: una moneda electrónica cuya principal función es permitir el intercambio de bienes y servicios en el ciberespacio, es una divisa que se regula según la empleen o demanden sus usuarios (oferta y demanda), por lo que se halla completamente descentralizada de cualquier orden económico o político preestablecido.

Bitcoin, la criptomoneda que está posicionándose gracias al intercambio comercial y uso de su plataforma, fue originado por una persona o

grupo llamado Satoshi Nakamoto, —hasta ahora anónimo— quien arrojó el proyecto en el año 2009 para después delegarlo hacia 2010, éste sigue en funcionamiento debido a que se trata de un software de código abierto al que cualquier usuario puede acceder y hacerle modificaciones según se requiera o desee, sin la presencia necesaria de su *autor original*.

Hoy día, este sistema económico ciberespacial compite frente a los grandes mercados y consorcios económicos y está ganando relevancia por los beneficios que ofrece, entre los que se encuentran: pagos sencillos a través de móviles; protege los datos de sus usuarios mediante la encriptación,



³² Prada, <<La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0>>.

por lo que resulta más seguro hacer transacciones económicas y pagos, sin temer al robo de identidad, información o mal uso de éstos; con solo tener acceso internet puede funcionar en cualquier parte del mundo; al no tener intermediarios, cualquier pago internacional será más rápido y efectivo; no existen comisiones, bitcoin se sostiene debido a los aportes voluntarios de quienes le emplean.

La potencialidad creativa de la web, internet y plataformas digitales está por completo ligada a una **participación activa por parte del espectador-productor** de aquellos contenidos que se exponen y comparten. Al estar dentro de un ambiente que brinda y hace parte de una experiencia virtual, en que la interactividad es un factor primordial y en el que toda barrera espacial –en apariencia– desaparece, se percibe una perspectiva completamente distinta de aquellos objetos artísticos y culturales; ya no existe la materialidad, sino elementos pensados –y hechos– únicamente para la red; ya no hay intermediarios, uno es responsable de sus aportes, aunque no de lo que pase con ellos; existe una acción transgresora en la *producción informática*, el reto del cuestionamiento a lo existente es re conceptualizado en este espacio intangible y la interactividad propicia el diálogo.

La ingravidez o intangibilidad, es decir, esa condición etérea de la información digitalizada, se corresponde con el paradigma moderno según el cual todo es y no es a la vez. La desmaterialización del medio audiovisual conlleva una gran ventaja: el traslado multimediático de un lado a otro del planeta gracias a las telecomunicaciones.³³

Con frecuencia se retorna a la incógnita, tratada con anterioridad en este texto, de la figura del autor y sus aportes; ¿nos hallamos realmente frente a la democratización de las imágenes y contenidos? Toda frontera –original-copia, espacio-tiempo, utopía-realidad, materia-cuerpo, distancia-territorio– se desvanece en el ambiente digital; al no tener claridad respecto a éstas, las posibilidades creativas aumentan, la distopía nace y con ella imaginarios únicos, universos extraños que conversan directamente con nosotros, los usuarios. Sin duda, esta nueva forma de creación es desarrollada a partir de reglas –aparentemente –propias, estamos delante de un *arte global* que incorpora una *estética polivalente*, que bien puede hacer uso de una o diferentes artes en su conjunto³⁴, transformarlas y re significarlas.

El **lenguaje digital** es intrínseco a todo ello, la proyección de nuestra forma de pensar se ejecuta desde la contribución que generamos a partir de éste. El texto ya no se conforma solo de palabras, sino de código binario; las expresiones que devienen del aprovechamiento de las herramientas informáticas a partir de fundamentos plásticos y literarios reconfiguran el discurso escrito y gráfico de las artes sometidas a la transición digital.

33 << Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital>>, Ma. Luisa Bellido Gant, acceso el 28 de Enero de 2018, <https://www.uv.es/dep230/revista/PDF164.pdf>.

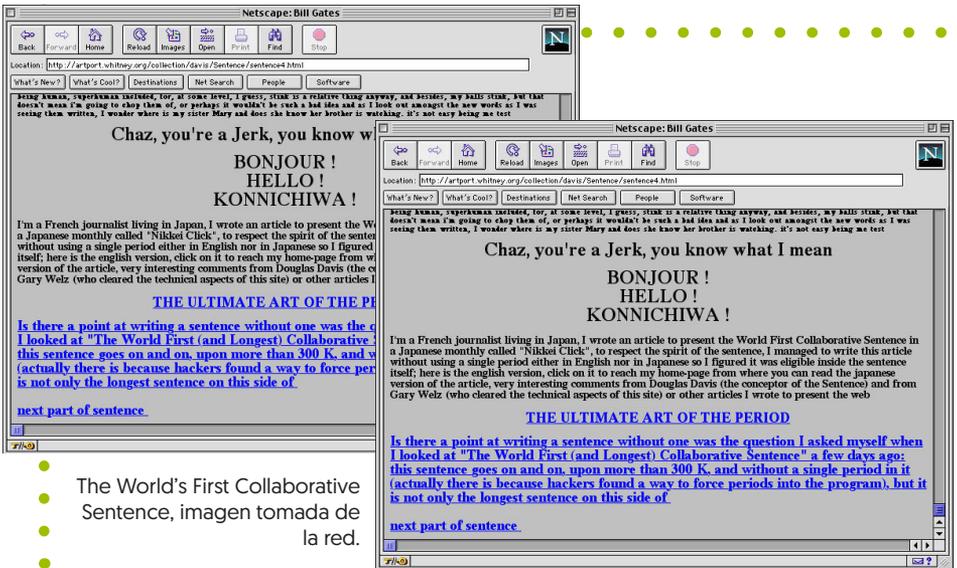
34 Íbid.

Sin embargo, aunque la mayoría de las expresiones que pueden apreciarse en las plataformas digitales con frecuencia son imágenes, resulta importante recalcar que éstas provienen de la manipulación de un sistema de signos y algoritmos, pues es aún desconocido para muchos que su materialidad proviene –y se reduce– a la escritura, la potencialidad del texto en los espacios digitales es extraordinaria. Un ejemplo que clarifica la riqueza creativa que propicia el internet y el uso de las redes de telecomunicación es el *net-art*, teniendo en cuenta que su origen se remonta a 1994-1995, éste se convirtió en un punto de encuentro entre gráficos, mails, textos e imágenes y permitía que los artistas que se dedicaban a explorar sus vertientes pudieran intercambiar y compartir ideas e intereses comunes, generando la probabilidad de un intercambio de diálogo constante y directo.

Como consecuencia de esa interacción, los productos artísticos se volvieron colaborativos, de ahí que, en la actualidad, ya no se concibe al creador como ente individual, sino dispuesto a colaborar y recibir retroalimentación por parte de sus espectadores, sin perder con ello su posición de unicidad; puede hablarse ahora de una comunidad cuyas características son únicas y varían frecuentemente dentro de la digitalidad.

The World's First Collaborative Sentence³⁵ es una obra que exploró al texto desde una plataforma digital, este proyecto inició con una oración sin punto final –iniciada con una propuesta de su autor– en la que cualquier usuario, espectador, curioso o individuo podía colaborar. Se trata de

35 Douglas Davis, <<The World's First Collaborative Sentence>>, Whitney Museum, 1995.



una obra textual que propuso Douglas Davis, a la cual debían aportársele líneas de texto (o cualquier material multimedia) para darle continuidad, bien podría tratarse de un cadáver exquisito que a veces tiene sentido cuando se lee o que lo va perdiendo según los aportes diversos que recibe, pero siempre manteniendo una característica de texto literario que permite su lectura. La obra fue adquirida por el Whitney Museum en 1995 y se encuentra en una plataforma abierta a la que –a pesar de algunas vicisitudes y pérdida de información debido al tiempo y transiciones del internet– pueden seguirse añadiendo colaboraciones multimedia, cabe destacar que esta versión es una réplica de su original, ya que, al hallarse links y material cuya lectura ya no es posible hoy día y con la intención de preservar su original, se dio tal solución; así, existen dos versiones: una bajo llave y otra en la que todavía se puede participar. En esta obra es posible observar la riqueza y el alcance de distintas ideas en conjunto, no solo es la transcripción o redacción de un texto en inglés, sino un material cuya diversidad creativa proviene

de distintas partes y es abundante; según Wikipedia³⁶, hasta el año 2000, la obra había recibido cerca de 200,000 contribuciones.

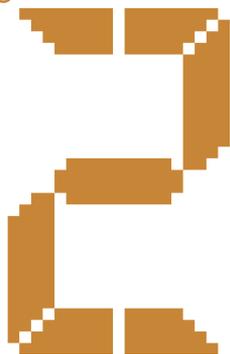
Todo ello converge en el **mundo distópico del internet**, a pesar de que sus límites no resultan claros aún y sus formas de entablar una relación usuario-proveedor-individuo son juzgadas con frecuencia por muchos, éste ambiente virtual sigue siendo un territorio que permite –aunque no en todos los casos– una extraña sensación de libertad que genera una idea de autorregulación, en donde las formas de expresarse son infinitas y –a veces – impredecibles. ■

36 <<The World's First Collaborative Sentence>>, Wikipedia, acceso el 28 de Enero de 2018, http://en.m.wikipedia.org/wiki/The_Word%27s_First_Collaborative_Sentence.



CA PÍ TU LO

Proyecciones
transitorias



CREACIÓN LITERARIA Y ESPACIO DIGITAL

2.1

“*Estamos condenados a ser nuestros propios diseñadores.*”

Boris Groys

La exposición mediática de la que somos objeto de manera constante en internet y –sobre todo– en las redes sociales nos ha hecho pasar, como se expuso en el primer capítulo, de espectadores a productores de imágenes y contenido, pero ¿quedamos únicamente en el espacio de la producción audiovisual que posibilita el restablecimiento del exterior?, ¿nuestro punto de acción es únicamente la creación o transgresión de archivos multimedia?

Boris Groys³⁷ habla de la posibilidad de un **autodiseño**, es decir, al encarar estas nuevas plataformas y ser partícipes de un juego virtual que se antepone a nuestra realidad, se tiene la *libertad* de generar una expectativa propia del mundo e, incluso, de nosotros. Tomamos las herramientas que nos han sido proporcionadas y moldeamos nuestra propia identidad-imagen para reestablecer lo que fuimos y estamos siendo, porque todo está aconteciendo en un mismo momento y la caducidad de este hecho es inmediata. Así, producimos entonces a nuestro *yo público*³⁸, haciéndonos objeto de consumo; nos transformamos en mercancía condenada a vagar incesantemente entre portales y redes que van más allá de nuestro alcance.

37 Boris Groys, *Volverse Público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. (Buenos Aires: Caja Negra, 2014).

Hoy en día, no son solo los artistas profesionales, sino también todos nosotros los que tenemos que aprender a vivir en un estado de exposición mediática, produciendo personas artificiales, dobles o avatares con un doble propósito: por un lado, situarnos en los medios visuales, y por otro, proteger nuestros cuerpos biológicos de la mirada mediática.³⁹

Me encuentro recibiendo y escribiendo mensajes, narrando mi vida en una plataforma; imaginando las cosas, haciendo fotografías con expresiones distintas para una selfie. La consciencia de mis letras transcritas en esa plataforma, el autocorrector ajustando mis triviales frases y la sintaxis que no figura.

Cientos de likes en lo ordinario, una nota (que se usaba con mayor frecuencia antes) que delata mis más ínfimos pensamientos, soy un neopoeta sin editor, no lo necesito, puedo autopostproducirme; el miedo de publicar algo y sea ignorado, que se pierda en la maraña de publicaciones insulsas me provoca un vacío. Si no tengo un perfil social, no existo.

Tengo un amigo que no tiene redes sociales, no hace gran diferencia pero ocupa su tiempo en otras tantas situaciones... en enviar mails, por ejemplo. No puede dejarse llevar por las falsas interacciones sociales pero sí por las cartas que le escriben de forma virtual, por los links de temas de su interés que le envían a través de su medio de comunicación digital. Ese mismo amigo tampoco tiene whatsapp, anda por la vida enviando mensajitos de texto desde su teléfono del 2003 y haciendo llamadas de trabajo con la tarifa más baja del servicio telefónico. Pero no es el único, existe una cantidad menor de la población mundial que tampoco cuenta con perfiles en redes sociales y siguen existiendo en el plano de la realidad material;

39 Íbid., 15

se pierden la diversión de conectarse a distancias considerables con otras personas que no conocerán jamás.

Lo que observo con frecuencia son imágenes, inagotables, parecidas todas entre sí, incluso las mías. No hay individualidad.

Los emojis suplen los textos que no puedo agregar en un pie de foto, en un estado; los emojis salvan mi vida cuando tengo que evadir una respuesta certera al mensaje de alguien más. Los emojis expresan lo que no pueden ver los otros tras una pantalla.

Quiero compartir mis ratos de felicidad con otros que no estuvieron o mostrarles lo que no tienen pero yo sí; quiero evidenciar mi personalidad ajustando detalladamente cada sección de la biografía; demostrar mi brillantez en cada tweet que escribo, así tenga 3 seguidores...ya ellos lo compartirán.

Quiero reclamar mis derechos de autor, no quiero que pasen imperceptibles mis palabras y algún otro se las adjudique, que me cite entre comillas, por lo menos; soy una pequeña estrella que acaba de alumbrar mi internet de banda ancha. Así que comparto esa inscripción que llegó de no sé dónde para advertirle a Facebook que no puede usar mis contenidos sin mi autorización [inserte risa].

Privatizo mi perfil, para que los indeseables no me miren; creo en la privacidad que Assange respaldó, creo en la privacidad que pervirtió; creo en los medios que atacan la libertad de expresión porque, incluso aquí, hay límites. No pueden compartirse contenidos extrovertidos, no pueden mostrarse desnudos bajo el escudo de "esto es arte no la evidencia de una nude que mi novia me envió por inbox", no puede hablarse de sexualidad en un post público; la gente

debería entender que eso no se puede evidenciar en las redes sociales [inserte risa].

Creo en mi privacidad, confío en que nadie más lea los mensajes que envío, whatsapp ya me advirtió de sus medidas de seguridad con un codiguito que garantiza un acuerdo mutuo de respeto a mis mensajes, lo mismo Facebook, los direct messages de twitter ni me preocupan, porque no los uso... ah,pero faltan los de instagram.

De esta manera, ya no es únicamente lo que cada quien aporta a las plataformas digitales; **internet habla de nos-otros –las personas, los usuarios– como un producto que se regula por todo lo que allí acontece.** Lo que sea que se suba a la red –fotografías, imágenes, textos, pensamientos, vídeos, etc. – involucra posturas políticas, ideologías. Nuestro posicionamiento frente al mundo exterior y cómo participamos de éste es intrínseco a las interacciones ciberespaciales de las que formamos parte, cada página que visitamos o las cuentas que seguimos dicen mucho sobre nuestra personalidad; los anuncios publicitarios con los que, generalmente, nos familiarizamos no están allí por casualidad.

Las redes y perfiles sociales son una cartografía de nosotros, habitamos ahora un mundo del que ya no nos podemos deslindar con facilidad: las páginas web son las calles, las redes sociales los vecindarios y los usuarios, sus huéspedes. Fuimos orillados a participar

de la posibilidad de *autodiseñarnos*, de moldearnos nuestras propias actitudes y modos de ser, restringiendo siempre nuestros lugares de pertenencia, marcando – irónicamente– una frontera que parpadea, que da luz verde para aparentar su existencia pero que, en cuanto atraviesas sus límites recónditos, devela que la luz roja está dispuesta a contraatacar a quien violente sus reglas o intente conocer más.

Los espacios digitales permiten la coexistencia de la oposición: vivo-muerto, libertad-restricción, ausencia-presencia, frontera-espacio, realidad-utopía, verdad-mentira, originalidad-plagio, individuo-multitud. Dichas ambivalencias son capaces de persistir en estos medios, pues las ausencias en la red son impredecibles, así como complejas debido a su extensión, por lo que hacer rastreos de lo que es y aquello que ya no, se vuelve difícil; todo existe, aun cuando físicamente se haya extinguido, e incluso se genera una convivencia mutua –armónica– entre estos *términos* dentro de los espacios de socialización que ofrece la red. En consecuencia, la *igualdad* es el factor predominante en el mundo digital, allí no permean las diferencias, todos –hasta las plataformas– somos uniformizados y dispuestos en otra pirámide de la información, de ahí que el peso metafórico del encuentro de la oposición cobre fuerza y reitere la ambigüedad de una red de telecomunicaciones como lo es internet y deje poco claro el papel del ser humano dentro y fuera del sistema mediático.

Byun-Chul Han⁴⁰, expone que la *autoproducción* –de la mano con el concepto de autodiseño que ya planteaba Groys– a la que nos enfrentamos frecuentemente conlleva también la alienación de uno mismo, pues la digitalidad es una abolición de la realidad dispuesta no para transformarla

40 Byun-Chul Han, <<Ahora uno se explota a sí mismo y cree que está realizándose>>, El País, 08 de Febrero de 2018, acceso 10 de Febrero de 2018, http://www.elpais.com/cultura/2018/02/07/actualidad/1517989873_086219.html

sino para hacerla soportable y únicamente permitir la subsistencia de las alternativas en un medio virtual: encapsulado allí, sometido a la discusión introspectiva pero sin poder atravesar sus fronteras. Los usuarios nos hemos convertido en entes pasivos saturados de información y contenidos que sustentan un conformismo radical y por ello es que la estructura política neoliberal sigue triunfando aun en las redes y medios digitales, ya que, al no haber espacio para las diferencias, ese sistema se refuerza y reitera toda esa visión que se entremezcla con la vida, pues ocasiona desesperación y seres psicológicamente infelices, engullidos en una depresión generada, en gran parte, por estos mecanismos de control que prevalecen a pesar de sus particularidades.

Por consiguiente, la observación —el *ser* observado— se convierte en el principio de la existencia en la actualidad, la exclusión de la diferencia se entrelaza con la medición algorítmica de nuestro ser en los espacios digitales y aumenta la producción; la comunicación se vuelve un intercambio de información⁴¹ porque el otro ya no está presente y la retroalimentación es vaga; la aceleración con la que se vive destruye la permanencia y no propicia el ocio, tiempo para reflexionar. Al ser más productivos y buscar siempre la autorrealización, somos partícipes de un sistema de esclavización que nos vende una idea de *felicidad* a través de todo aquello que se expresa en las plataformas de las que se hace uso actualmente.

Han coincide con Groyes al argumentar que el arte sujeto incesantemente al ciberespacio es una víctima del narcisismo re originado allí y que se encuentra únicamente al servicio del consumo, siendo una víctima más del sistema neoliberal, pues la figura del artista y productor se compone ahora de una altanería y degeneración bastante peculiar. No obstante,

41 Íbid.

hay quienes defienden una propuesta que busca evidenciar cierta *verdad* tomando como base los *nuevos medios* y formas de expresión para detonar una *verdad diferente*.

Wu Ming es un colectivo italiano de cinco personas que se dedican a la creación literaria a partir de visiones sociopolíticas que involucran directamente al ciberespacio. El colectivo no tiene rostro, lo que genera que dentro de su postura prevalezca la producción y no la fama de quien la emite; además, la difusión de sus textos y novelas son únicamente protegidas por licencias *creative commons*, –aunque pueden encontrarse

publicaciones bajo la bandera de alguna editorial, sin embargo, mantienen su *sello* publicando primero, gratuitamente, todos sus textos en su sitio web. Los derechos de autor no se le adjudican a alguien en particular, por lo que estamos frente

a la epítome de la creación colectiva que predica el uso de internet y las redes sociales y que, a su vez, implica que el usuario pueda descargar, acceder y difundir su material sin alguna implicación comercial como consecuencia pero siempre reconociéndole la autoría al grupo aun *sin saber su identidad real*.

Podría decirse que es una forma alterna de combatir la comercialización en expansión con la que se batalla constantemente en las redes e internet, aunque, sin duda, ejemplifica una manera de generar y socializar contenidos



Wu Ming colectivo, imagen tomada de la red.

desde una perspectiva poco usual e interesante para la *otredad*.

Por cuestiones como la anterior es que se reivindica, aunque no con tanta fuerza, el trabajo creativo a partir del ser digital, al rodearlo de opciones que posibiliten su visibilización fuera de estos medios, siempre dando inicio desde la introspección crítica y la autoconciencia.

¿Hay una verdadera trascendencia de los contenidos digitales?, ¿por qué sigue siendo relevante la expresión y circulación de ideas y contenidos artísticos en estos medios?, ¿es la colectividad necesaria en este tipo de material o es solo otra estrategia sistemática de control?, ¿el texto y la posible discusión del mismo permiten que lo anterior se indague a profundidad?

En el siglo XXI se hace uso de una gran cantidad de tecnologías y herramientas que complementan y representan situaciones creativas, productivas, gestoras, innovadoras, etc., multidiversas que facilitan el uso de medios y ejecuciones técnicas distintas; esta serie de avances programáticos modernos tiene antecedentes en siglos pasados (XXVIII-XX), mismos que han ido evolucionando a lo largo de la historia y han traído consigo nuevas teorías y cambios a nivel social, cultural, psicológico e ideológico, como se ha visto con anterioridad.



De este modo, en la actualidad se ha llegado al uso del término hipermedia, para definir una convergencia interactiva de medios y expresiones en soportes digitales, a través de los cuales el espectador-creador se ve inmerso de manera directa con el programa seleccionado para llevar a cabo dichas acciones. Así pues, el término hipermedia se convierte en sinónimo de sistemas multimedia interactivos.

Ahora bien, la hipermedia toma como base una serie de constituciones estructurales, textuales, analíticas que son significativas, expresivas e interpretativas y tienen que ver con un sistema programático multimedia (planos, imagen, audio, texto) que se adapta a las convenciones sociales contemporáneas y se insertan en plataformas específicas con funcionalidades determinadas. De este modo, la aplicación del término hipermedia confluye en el uso-creación de plataformas digitales de interacción sociocultural. A menudo, las plataformas digitales funcionan como medios de acceso aleatorios, es decir, sincronizan la información en tiempos y posiciones iguales para una visualización concreta de las funciones textuales de una aplicación o sitio determinado, sin interacciones externas innecesarias.

Consecuentemente, la utilización de herramientas hipermedia se ha acrecentado con el tiempo, provocando una amplia gama de fenómenos de convergencia sociotecnológica que favorece —o degenera— la comunicación e interacción entre lo digital y el ser humano. Por ello se hace un reconocimiento de la hipermedia como una expansión verbal, es decir, desciende directamente del hipertexto (sus intenciones comunicacionales e ideas).



LA SOCIEDAD

DISTÓPICA.

2.2

“Una sensación de vacuidad crece en mí; infiltra mi cuerpo como un ligero e impalpable fluido. En su avanzar, como una dilación hacia el infinito, percibo la misteriosa presencia del más contradictorio de los sentimientos que hayan habitado jamás el alma humana.”

E.M. Cioran

 onstantemente están ocurriendo sucesos que dependen necesariamente de la interacción entre sujetos que los hagan posibles, nada se acciona por sí solo, excepto en los medios digitales e internet pues son –en apariencia– por completo independientes. El imaginario colectivo se conforma a través de éstos y surgen una serie de interpretaciones enriquecedoras con sus variantes y posicionamientos. Sin embargo, lo que suele dominar esta serie de actos que dependen íntegramente del espacio, tiempo y contexto en el que surgen, contiene mezclas inimaginables –sociales, políticas y culturales- que ponen en juego la dependencia del sujeto hacia lo que le rodea y el poder que esto ejerce sobre él.

La máquina de la cobertura mediática no necesita ninguna intervención artística individual ni ninguna decisión artística para ponerse a andar.⁴²

Así, a través de un mapeo y rastreo de conceptos entrelazados entre sí, se hace evidente una interpretación más concreta de la información y la forma en que ésta es abordada para construir metáforas visuales llevadas a un soporte mediático con fines estéticos y reflexivos.

Sucede entonces un momento de *inflexión* que emerge de otros espacios alterados, mediados por una comba de convivencias originada en los medios digitales que re conceptualizan el mundo y las maneras de experimentarlo. Quizá sí hay un breve espacio para la diferencia, por lo menos desde la conciencia y análisis de estas plataformas que ocultan entre sus algoritmos otras alternativas importantes y potenciales. (¿Será?)

Probablemente estemos siendo parte de un inconsciente debate existencial entre la plataforma, la realidad y nosotros, los seres, quienes deberían aportar y no servir como objeto de explotación a los medios y redes.

Si somos parte de un mismo territorio, en el que no pueden palpase las fronteras y nada impide atravesar las puertas de lo prohibido, es decir, en el que –con los conocimientos suficientes– puede alterarse el ciberespacio, configurarlo según nuestras necesidades; entonces se puede construir un mundo alterno que posibilite y permita abordarnos desde allí. Se puede *fundar* una **Pangea Virtual**.

Nos estamos ahogando entre todo lo que nos circunda, necesitamos un momento de liberación, sí, de ocio y cuestionamiento. A partir de todo ello se propone **infectio**:



MANIFIESTO

infectio retoma una energía y derroche de emociones constante frente a la inconformidad de los tiempos que vivimos; es la rebelión hecha palabras: tímidas, enojadas, llenas de odio y esperanzadoras.

infectio cojea de un pie, enfrentándose con anhelos a la vida, conteniendo las lágrimas ante la revelación de un mundo agobiante, temible, desigual, amordazado, inútil; secuestrado por sí mismo, en agonía a causa de un malestar que le es ajeno.

infectio es un mundo alterno, otra dimensión en la que los sueños persisten y luchan constantemente por no apagarse ante la ráfaga hiriente que le llega cada día. Es la nave personal en la que uno se reencuentra; la revista soy yo, eres tú evidenciando tus ilusiones.

infectio es una rebelión acallada, en busca de despertar. Se contonea incesantemente entre la vida y la muerte, ha caído en el limbo de la procrastinación, de la duda y la irracionalidad. La rebelión ha perdido seguidores y aumentado el desasosiego.

infectio es un grito enmudecido, perplejo ante tal hallazgo. La rebelión se suicidó, es ahora una alteración de sus principios. Coexiste en realidades distintas, en universos ocultos que se muestran cuando se mira internamente.

infectio es una revelación que se entreteje con la miseria y el engaño, ha aprendido a convivir con sus alter-egos desesperanzados; agotada ya del silencio.

¿Qué es de ti ahora, si eras esto?

MANIFIESTO

Es el renacimiento; el alumbramiento del presente reestructurado, inagotable. Es una espiral que sigue su curso, la luz que vuelve a encenderse, un estado catártico rodeado de paranoia existencialista. Aquí estás.

infectio se transformó en un ser, las palabras buscan trascendencia; no será un texto, será tu voz -exhausta- clamando un nuevo sol. No existen límites en su estructura ni el espacio en que se desenvuelve, sin embargo, se adapta.

infectio es un sueño impalpable pero realizado, la rebelión se reveló; ya tiene un cuerpo, puede ser vislumbrada por aquellos que, desconcertados, dudaban que fuese posible.

infectio es una pequeña nación que busca la subsistencia virtual y quiere extender su territorio, sin marcar fronteras ni generar distancias. Es una pangea, la espiral que retorna, renovada.

Quiere devolver a la ensoñación de un mundo sólido. Duerme en este espacio pero vive despierto en otro. ⁴³

Infectio es un proyecto que parte desde la investigación y producción editorial –una revista– para abordar los fenómenos digitales y cómo estos repercuten en gran parte del mundo actual. Así mismo, ***infectio*** promueve la creación literaria desde el pensamiento sometido al ciberespacio y los medios digitales. Por ello se propone el concepto de ***Pangea Virtual***, que es una visión que refleja ideológicamente la producción actual.

La propuesta de **infectio** tiene una relación directa con la *inter-transdisciplina* y el fomento a la producción estudiantil profesional e independiente desde el arte y el diseño. La revista nace con la intención de delatar aquellos espejismos o hechos que suelen atormentarnos en silencio, es decir, todo aquello que nos cuestionamos constantemente en las redes y que no se ata a alguna situación en específico pero tampoco tiene un espacio para el debate (coherente). No hay limitaciones –prácticas, teóricas o expresivas– sino el objetivo de mostrar lo que una individualidad es capaz de crear, logrando una transformación hacia la colectividad al ser emitida y lograr una interacción con quien devela el contenido.

Por consiguiente, **infectio** es el primer planteamiento para generar una plataforma abierta a propuestas arte-diseño cuyos ideales se basan en la libertad de expresión, tolerancia y el respeto como factores esenciales para propiciar un debate constructivo y fomentar la autonomía de los productores-creadores jóvenes desde el ciberespacio.

A partir de un análisis teórico sobre el texto como algoritmo y el arte en el ciberespacio, **infectio** aborda las distopías o hechos que se replantean de forma constante a partir de las comunicaciones digitales y los nuevos medios. Del mismo modo, se enfoca a la difusión, producción e investigación del arte digital de circulación global, por lo que alberga proyectos cuyo planteamiento se inicia desde la experimentación en/del ciberespacio; es en este punto que la premisa de Goldsmith⁴⁴ –abordada en el primer capítulo– tiene un peso importante para el devenir del proyecto y su estancia o movimiento en una plataforma como internet.

Interactuar a diario con los nuevos –e incesantes– medios impide ver con claridad la mayoría de lo que acontece

44 Goldsmith, Escritura no-creativa: La gestión del lenguaje en la era digital.



Vaporwave art, imágenes
tomadas de la red.



alrededor, frente a nuestros ojos. Se ignora la *verdad*, ahora *postverdad*, y se genera otra mediante la elección *propia* de contenidos, seleccionamos lo que queremos ver, lo que necesitamos para sentirnos mejor ante una incómoda e hiriente verdad. Debido a ello se habla ahora de distopías, pareciese que la sociedad contemporánea –otra vez, nosotros– es parte de un capítulo de *Black Mirror* que muestra una cruel y devastadora realidad que no estamos dispuestos a acabar, sino que dejaremos que nos absorba hasta que unísonamente converja el anhelo con la utopía y se origine aquella, casi imposible, visualización de la realidad alterna, modelada a nuestro gusto y placer: la distopía, un apocalipsis circundado por luces neón, música retro con composiciones inquietantes y agua *fiji* por doquier, o lo que es lo mismo, una escena **vaporwave**.

El vaporwave fue inicialmente una propuesta musical exorbitante, –ahora artística, al parecer– que dentro de su composición usa la sátira y existencialismo apocalíptico del

ser humano frente a los medios capitalistas, es la interpretación audiovisual de las dudas y temores sobre la tecnología, sus avances y posibles repercusiones para la vida humana en un mundo globalizado. Igualmente retoma elementos del pasado –comercial, social y popular–; va de la mano con el **cyberpunk** y el **glitch art**.

De ahí que en el manifiesto *inflictio* se hable de una realidad alterna, o bien, paralela:

La espiral que retorna: la espiral histórica plagada de melancolía que genera llagas en la contemporaneidad; el anhelo de lo que fue mejor, pero también la posible construcción de una alternativa colectiva, que tiene como eje principal la creación arte-diseño-literatura *crítica*, en un sentido de cuestión e inconformismo con los problemas contemporáneos en que degenera el ciberespacio gracias a los nuevos medios y redes sociales.

Un mundo alterno es aquella posibilidad de manipular las herramientas informáticas para moldear otra dimensión en la que todo es posible y, sin embargo, no perpetra a nuestra materialidad como debería. Es el paso a la otredad, al ocio que este siglo nos ha arrebatado; Byung-Chul Han⁴⁵ expresa que gran parte de las dolencias que aquejan a la generación contemporánea son neuronales y están relacionadas directamente a comportamientos de autoexplotación, pues los nuevos medios nos exigen constantemente un desarrollo de actividades e iniciativas que no necesariamente nos guían a un sitio en particular, nos hallamos a la deriva rodeados de igualdad, temiéndole a las diferencias y provocando que la sociedad que se engendra sea permisiva y pacífica⁴⁶ dando pie, en consecuencia, a un exceso de positividad que nos autoinflige violencia para poder resistir el ritmo de vida actual.

45 Byung-Chul Han, *La sociedad de la transparencia* (Barcelona: Herder, 2013), 11.

46 *Ibid.*, 17.

La *rebelión acallada* es el movimiento nocturno de las redes, los portales que permanecen abiertos divulgando información pero no tienen una guía; es una rebelión con luciérnagas como guerreras: latentes, parpadean entre otras miles de lucecillas. Conlleva cierta irracionalidad, ya que gran parte de lo que se encuentra en la digitalidad es también víctima de expresiones indiferentes, agresoras, no siempre puede generarse un paso a beneficio de la cuestión; perdura, igualmente, la incredulidad y el juicio sin argumentos. Por ello es un *grito enmudecido*, aunque *clame un nuevo sol* no trasciende más allá, se conforma con *likes* y *shares*.

Así, el manifiesto habla de toda aquella **ensoñación del mundo posible**, cuya subsistencia puede únicamente –por lo menos en su planteamiento inicial– ser virtual, difuminando las fronteras y propiciando expresiones que, años atrás, fueron difíciles de imaginar, creando así un nuevo **supercontinente virtual: la Pangea de Inflictio**. Del mismo modo, esta proyección, llamada *inflictio*, es transformada e integrada a idearios personales que se vislumbran a través del cuerpo (imagen-texto) que se le está otorgando; es la visibilización de una inquietud que aqueja no solo a uno pero que es iniciada por éste para propagar una situación que no es particular y atañe a otros.

EL INDIVIDUO DIGITAL Y LA GENERACIÓN DE CONTENIDOS.

2.3

La conformación de identidades virtuales a través de la digitalización de las prácticas dentro del arte y el diseño promueve una concepción sobre estas disciplinas que re conceptualiza nuestros modos de ver, pensar, vivir y hacer a partir del ciberespacio y su gran oferta mediática. Todo lo que se encuentra en dicho soporte informático se transforma rápida e incansablemente; nos hallamos de frente con un pasado insaciable y un futuro constante, lo que se expresa tiene un breve límite de tiempo en el que debe interpretarse o, bien, prestársele atención, el presente no figura.

Como consecuencia, se generan proyecciones, pues no son hechos simples de deducir aquellos que se transmiten en los espacios virtuales de socialización; se está propiciando una nueva construcción ideológica de la vida y las herramientas creativas. Groys expone que al realizar proyectos –en este caso particular, artísticos– se experimenta una atemporalidad peculiar, ya que se está previsualizando una propuesta que aún no se encuentra del todo resuelta y que, a su vez, nos permite vivir en el futuro debido a que el mero planteamiento puede arrojar resultados y prever lo que sucederá; por lo que expresa que “el presente ha dejado de ser un punto de transición entre el pasado y el futuro, volviéndose, en cambio el sitio de la escritura permanente tanto del pasado como del

futuro, de una constante proliferación de narrativas históricas que escapan de cualquier apropiación o control individual⁴⁷.

La formulación de tal aseveración puede retomarse a partir de un breve análisis sobre los comportamientos en la red y los contenidos que la circundan, ello se convierte en una ventana a ese futuro que estamos proyectando y que aún no sentimos como una parte de *nuestra historia*, a pesar de que éste ha tomado control de gran parte de las actividades que desempeñamos y sus diversos ámbitos de acción. Con lo anterior, refiero a que el gran proyecto de internet, así como de sus plataformas, somos los usuarios y, según lo que se proponga desde esos medios, es que se reconstruye nuestra estancia *fuera de la virtualidad*. Seguimos siendo partícipes de una maraña de información inconsciente y violenta, que amedrenta con develar datos o situaciones comprometedoras, por demás íntimas, de aquello que hemos soltado al ciberespacio. Prevalece una desorientación ordenada que perpetra lo que hemos sido, de la misma manera que permite mediar una realidad desde la atemporalidad (a) histórica y subjetiva, ya que todo lo que se observa en internet es el resultado de búsquedas e intereses personales y se tiende a ignorar el resto, lo que verdaderamente ocurre fuera de esa burbuja personalizable que reconforta conciencias más allá de cuestionarlas. De esta manera, la globalización que prevalece en el ciberespacio –y reitera su poderío– se traduce en procesos de integración acelerada del mundo contemporáneo⁴⁸, al que se atan la industria cultural y las tecnologías informáticas.

Así pues, internet despliega métodos de visibilización de un posible *yo-otro*, uno que puede originarse desde una perspectiva *utópica* de sí mismo y únicamente a través de la

47 Groys, *Volverse Público*. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea, 89.

conciencia de lo que éste implica es que un individuo-usuario se transforma en un ser creativo que interactúa con su conciencia virtual autogenerada, solo así, entonces, es capaz de proyectar-crear.

Todo lo anterior es una característica primordial de la generación creativa contemporánea que explora insaciablemente los límites de las herramientas y el pensamiento, propiciando el posible alumbramiento de aquellas distopías que tienen una relación estrecha con el ser político dentro del ciberespacio, pues cada proyecto que –en este caso particular– se genera allí, implica el diálogo difuso entre un sistema totalitario, sostenido por la multitud y sus posibles repercusiones sociales. Al estar en contacto con plataformas cuya exploración se expande sin precedentes, nos hallamos frente a una reinención de las labores culturales, tales como el arte y el diseño, pues “crear es mezclar adecuadamente los productos de la razón con los productos de la imaginación; es transitar con destreza de un extremo al otro, pero sin quedarse en ninguno de ellos”⁴⁹, y –ya como se veía con Groyes– la red no permite únicamente autodiseñarnos sino que nos transforma en una –posible– pieza misma, ya que, explorarse desde el ciberespacio, es una manera de documentar nuestra estancia allí y esa misma documentación pasa a ser curada por alguien –o algo– más, nos exhibe y produce desde otra perspectiva; a pesar de no pensar inicialmente en la generación de una obra, todos pasan a ser una en los nuevos medios digitales ⁵⁰.

La función del diseño en la actualidad, según Groyes, tiene que ver con la capacidad de mostrar una verdad ⁵¹, no hacerla agradable sino quitarle aquello que es innecesario para poder apreciarla en su esplendor y es ahí, en ese momento, en que sus dimensiones apocalípticas reiteran el estar de la sociedad contemporánea; el *diseño moderno* partió desde una rebelión

49 Julio Chávez Guerrero, Noé Sánchez Ventura y Fernando Zamora Águila, Arte y Diseño. Experiencia, creación y método. (México: ENAP-UNAM, 2010), 47.

50 Groyes, *Volverse Público*. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea, 40.

51 *ibid.*



contra las artes aplicadas ⁵², esto quizá haya propiciado la visión del diseño como el arte de nuestro tiempo o, probablemente, se esté llegando al grado cero⁵³ que proponía Groyes desde el cual podría conformarse una unidad entre estas dos disciplinas que fueron orilladas a distanciarse, aun cuando compartan métodos y provengan de inquietudes similares que las hacen posibles.

Al estar en movimiento entre un espacio y otro, sin delimitantes, surge el desvanecimiento disciplinario de las profesiones; puede hablarse entonces de una inter-transdisciplina fortalecida por los nuevos medios y las herramientas que ofrecen.

Así, la Pangea Virtual de inflicio parte de un pensamiento crítico que permita mostrar esos tecnoteritorios en rebelión y duda, con una estancia ahistórica que se encuentra en constantetransformación, partiendosiempre desde el arte y diseño para visibilizarlas, o bien, crearlas. Del mismo modo, inflicio retoma la generación de comunidades y redes creativas, al igual que afectivas, como eje de acción primordial; mediante la revista –y retomando nuevamente a Groyes– es que se ha de estructurar una forma de curar contenidos artísticos y literarios de la cultura digital para vislumbrar aquellas proyecciones de las que se ha escrito con anterioridad y

52 Ibid., 26.

53 Ibid.

proponer contenidos desde los ya existentes, retorciéndolos para extraer una verdad multidiversa.

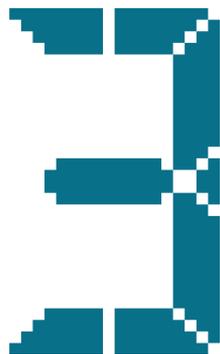
Internet, como plataforma política y social, permite que el material con el que hay inconformidad e incluso las develaciones personales que confluyen en las redes, sea abundante y puedan reformularse historias a partir de todo ello. Con *inflictio* se exploran las posibilidades que Goldsmith defiende sobre el replanteamiento no-creativo de todo el material plástico, audiovisual y textual que prevalece en el ciberespacio.

A pesar de que, primordialmente, *inflictio* se vincula a una línea editorial predeterminada, también se hará uso de los múltiples medios para proponer y analizar vertientes que no finalizan únicamente con un proyecto artístico, visual o literario sino que conlleva un trasfondo sociopolítico amplio e inquietante y que, dada la *plasticidad* del ciberespacio, bien puede permear entre diversos formatos. ■



CA PÍ TU LO

Pangea
Virtual



EL TERRITORIO DIGITAL

Y SU COMUNIDAD.

3.1

“Como casi toda utopía, nunca realmente despegó y, sin embargo, regado entre las cenizas de sus manifestos, podemos encontrar varias semillas que anticipan nuestra forma futura de concebir el lenguaje.”

Kenneth Goldsmith

Hay una visión del espacio y los territorios desde una relación directa con el medio físico, es decir, como algo palpable que se encuentra formando parte de una materialidad; esta propuesta se aborda teóricamente desde las ciencias sociales, sin embargo, a través de la investigación y auge de la cibercultura se ha posicionado un espacio distinto en el que la desterritorialización es un concepto clave, pues al ser el ciberespacio un lugar desprovisto de materialidad, cuya característica primordial se encuentra en la formulación de algoritmos y programación, toda idea de territorio con límites materiales se desvanece⁵⁴.

De la misma manera, internet y las tecnologías informáticas replantean al tiempo y espacio de forma constante. Como se veía anteriormente, la convergencia de ambivalencias y la desaparición de sus diferencias en el ciberespacio permiten la exploración de la industria cultural desde un punto de vista en el que diversas propuestas emergen sin hallar imposibilidad alguna para su ejecución; las prácticas culturales desterritorializadas generan una sociedad global que es también producto de un proceso de globalización específico mediante el cual se propicia una integración del

⁵⁴ Lilian Paola Ovalle y Fernando Vizcarra, <<Ciberculturas: el estado actual de la investigación y el análisis>>, 34-35.



mundo actual. Al no haber distancias formales, la utopía se acrecienta y con ella, la duda.

Los espacios digitales son, probablemente, no-lugares⁵⁵ fantasmagóricos de confluencia en los que cualquier situación es posible y potencialmente explotable; los usuarios de las redes interactúan y permiten la renovación del mundo como se conocía. Los lazos sociales vuelven a establecerse mediante procesos en los que la gran red les entreteje y acoge:

El chat, las redes sociales, los blogs, los sitios de ciberligue, los videojuegos, las comunidades virtuales, entre otros, determinan interacciones sociales y delinean los usos del tiempo libre y los momentos de ocio y de placer. Más aún, en el debate teórico, se señala que los acelerados cambios sociales impulsados en gran parte por la tecnología han transformado el sentido de los vínculos con los demás. Las formas de intimar con los otros se han modificado.⁵⁶

El ciberespacio como *no-lugar* logra concebir vínculos plataforma-individuo-sociedad a través de una tiranía disfrazada de liberación. En ocasiones, el señalamiento de una plataforma e incluso la censura denotan la cantidad de obstáculos ante los que se encuentran los productores culturales, siendo carcomidos por las grandes industrias y su capacidad de monetizar el mercado para avasallar con él y así reducir opciones de expresión certeras.

Sin embargo, al ser un área inestable mediada por nuevos métodos de socialización, el ciberespacio amplía sus formas de hacer para y con el otro, quien se encuentra tras la pantalla y configura desde sí para proveer distintas visiones al espacio. El aporte individual de los sujetos es un acto de catarsis que les permite deslindarse de una situación y

55 Augé, <<Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo del mañana>>.

56 Lillian Paola Ovalle y Fernando Vizcarra, <<Ciberculturas: el estado actual de la investigación y el análisis>>, 34-35.

promoverla entre una comunidad dispuesta a debatirla, o bien, reconfigurarla de maneras cuyo fin no es visible y sí, complejamente, calculable; por supuesto el aporte es solo una posible visibilización idealizante de lo que podría suceder si uno es consciente de lo que implica la interacción directa con las plataformas digitales, medios e internet.

Con ello, se retoman entonces los nuevos procesos a los que se someten las interacciones, los contenidos y el texto; este último se adapta a la hiperactividad y muta al hipertexto, cuestión que le permite interactuar directamente con el lector y el autor, generando la posibilidad de enriquecer un solo escrito a través únicamente de su mera difusión. En este punto surge otra manera de definir a la gran red de creativos contribuyentes e impulsores de transformaciones constantes, todo se entreteje; los nodos que existían se deforman y se reestructuran con base en las necesidades de un individuo que busca crecer en colectividad, las reglas del juego se mueven incesantemente:

Con su manera de crecer en todas direcciones, el hipertexto pone en práctica una de las nociones favoritas de la posmodernidad, la estructura conceptual que Deleuze y Guattari llaman «rizoma». En una organización rizomática, a diferencia de lo que ocurre en las estructuras jerárquicas en forma de árbol de la argumentación retórica, la imaginación no está constreñida por la necesidad de probar una cuestión o de progresar hacia un objetivo, y el escritor no tiene que sacrificar en ningún momento los arranques de inspiración que no pueden integrarse en un argumento lineal.⁵⁷

Debe siempre tenerse presente que la red se ha distorsionado en un arma de doble filo que bien puede impulsar en tanto que destruir y violentar las libertades, sobre todo, la privacidad. En la comunidad inmediata que acaparan las redes sociales, la privacidad es inexistente y el desarrollo de proyectos se ve limitado por la interfaz bajo la que están constituidas,

57 Marie-Laure Ryan, *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. (España: Paidós, 2004), 25.

aunque, por otra parte, puede servir a modo de impulso para éstos y sus públicos.

¿Resulta entonces necesario impulsar al escritor o la escritura misma como medio fundamental para transmitir ideas, de la mano con las expresiones artísticas y prácticas creativas contemporáneas en los medios digitales?

La mutación del texto y la cultura desde la digitalidad otorgan cualidades únicas a esos medios de expresión que no solo son facilitadores de proyectos e interacción, sino que, igualmente, dan origen a la otredad que ha conseguido subsistir y reberlarse aún dentro de ese espacio utópico de ideación y puesta en escena: **el ciberespacio es el escenario en el que hemos de develar al alter-ego, somos actores que representan la farsa de una cultura mejor; los directores de la obra; nosotros mismos hemos redactado el guión y otros le han ampliado o mutilado pero nada de ello impide llevar a cabo la representación de nuestras visiones en aquel espacio desprovisto –en apariencia– de impedimentos. Allí, los espectadores son quienes, detrás de la pantalla, se dedican a observarnos y evaluarnos según la escala métrica de la emoción-emotición; si nuestra representación fue buena, la compartirán. La farsa renace y nosotros nos caracterizamos de nuestra propia idealización del yo. Soñemos entonces, camaradas; vivamos**

.....

esta obra inacabada que, apenas nace, muere ignorada en el mar de la información. Vivamos este espectáculo de la privacidad, violentemos entonces a nuestro propio ser, creamos que las prácticas que llevemos a cabo en ese espacio serán relevantes para el exterior...o encerrémonos permanentemente en nuestro mundillo virtual. Revirtámoslo y démosle cuerpo.

Así, para *inflictio* resulta importante potenciar un pensamiento crítico cuyas inquietudes coincidan con los acontecimientos que ocurren en la actualidad, ya sea desde el arte-diseño o la literatura. Sin embargo, es necesario cuestionar desde qué punto es entendido el pensamiento crítico a partir del cual *inflictio* se propone.

Jaques Rancière ⁵⁸, plantea que, según el propio sistema autoritario de control, se ha juzgado de manera constante a los movimientos sociales y la teoría crítica como movimientos que son iniciados por un sector de la población que le teme al *progreso* y por ello busca reinstaurar el pasado, olvidándose de la conciencia histórica, vital para poder ejercer un pensamiento crítico. A través del texto, Rancière continúa ejemplificando cómo es que las formas de dominación actuales revierten el concepto de crítica y lo tornan contra quien busca corromperle, convirtiendo así a los *detractores* en cómplices de ese sistema globalizado que promueve al individuo narcisista como eje principal sobre el que se torna el consumo, es decir, se provoca una inversión ideológica que perpetra la subsistencia de esa estructura compleja de dominación y la idea de crítica se torna ambigua.

Por lo tanto, aplicando lo que Rancière propone sobre los nuevos medios y las tecnologías informáticas, se vuelve potencial la proposición del individuo sujeto a sus propios gustos y elecciones como el triunfo de la falsa democracia individualista que profetiza una estructura de control establecida también para las redes e internet. Pues, explica Rancière, que en el sistema en el que nos encontramos inmersos, la *democracia* se establece como un concepto que devela al individuo como un cretino que se deja seducir por falsas promesas, imágenes y productos⁵⁹, provocando una idea individualista de democracia, en la que ésta significa que cada quien es libre de elegir lo que quiere hacer o consumir sin notar necesariamente esa burbuja que le rodea o al otro.

No obstante, todo lo anterior deviene de una idea burguesa del siglo XIX sobre la crítica, en la que la sociedad se ha visto inmersa, provocando la complicidad del crítico con el sistema sin lograr realmente una objetividad al respecto.

Lo anterior es la idea que, según Rancière, se ha instaurado comúnmente sobre la teoría crítica, en contrapropuesta, el autor expone lo siguiente:

Necesitamos romper con la idea de que el pensamiento crítico es un proceso de revelación de los mecanismos sociales que ofrecen a los movimientos sociales la explicación de la estructura social y del movimiento histórico. El pensamiento crítico debería de tener como punto de comienzo una forma específica de "realidad": la realidad de las formas de lucha que se oponen a la ley de la dominación. Primeramente y de un modo principal,

58 íbid.

debería de consistir en la investigación acerca del poder de configurar mundos alternativos inherentes a esas formas. La crítica en general no es la actividad que juzga si las ideas, obras de arte o movimientos sociales son buenos o no. Por el contrario, es la actividad la que perfila el tipo de mundo que esas ideas, obras o movimientos proponen, o el tipo de trabajo dentro del cual toman consistencia.⁵⁹

En el caso de *infliccio*, al generar el planteamiento de una *Pangea Virtual* y posicionar como eje principal el origen de otro o varios mundos posibles dentro del mismo ciberespacio a partir del cual surge, es que se retoma el pensamiento crítico que Rancière explica. Por ello resulta importante aclarar cómo es que *infliccio* promueve la creación arte-diseño-literatura desde un aparato crítico para el cual es esencial la expresión de ideas y propuestas que conformen y hagan parte de ese *mundo virtual desterritorializado*. Para *infliccio* es trascendental la participación colectiva a partir de la propuesta de una *Pangea Virtual*, pues se conforma desde la idea de ser un territorio sin fronteras, abierto al diálogo y al amor como factores esenciales para propiciar la convivencia armónica de quienes hagan parte del proyecto, sin marcar con ello delimitantes o especificaciones para las propuestas que se exhiban o configuren.

La *pangea* fue un *supercontinente* primigenio en el que se desarrolló el mundo, surgió debido al movimiento de las placas tectónicas, lo cual provocó que los continentes se unieran por un amplio periodo de tiempo; en aquella *pangea* prehistórica no había demarcaciones que señalaran el fin de un sitio y el comienzo de otro, era un espacio extenso sin limitaciones, inexplorado, por lo que permitía que

ocurriera lo inimaginable, lo que estaba por descubrirse y permanecía oculto, ya que se ignoraba lo que pudiera conllevar desarrollar una *vida* en aquel inicio caótico en que surgió la existencia. La idea de retomar tal concepto se vuelve poderosa frente a los acontecimientos sociopolíticos que se han suscitado hoy día y los medios que los potencian; significa replantear la idea del sujeto como individuo, volverlo humano, para así entrar en contacto con su sentir profundo, íntimo en un espacio que le permite el autoconocimiento. Lejos de si las redes denotan la pretensión del ser que no necesariamente se es, también devela una condición humana que reitera que la creatividad y la convivencia con el otro sigue siendo el punto de partida para reconstruir mundos, o bien, idearlos en un medio cuyo origen es parecido al de esa *pangea* inicial, pues no hay delimitaciones, todos formamos parte de una gran tierra digital cuyas cualidades virtuales dejan poco claras nuestras periferias, las del otro y ese universo algorítmico. **El ciberespacio es una gran masa sin fronteras, como la *pangea*, todos podemos transgredirle.**

Aquella necesidad de expresar constantemente lo que se piensa o hace, así como la develación del ser egoísta frente al mundo deshumanizante, se torna evidente mayormente con el manejo de las plataformas digitales; revertir los contenidos y resignificarlos desde el imaginario de cada persona es una manera de desordenar ese mundo digital que se asemeja cada día más a la realidad estructurada, es también una forma de rebelión tecnológica, una tecnoarquía en la que cada ser se autorige por sus ambiciones. Internet es la distopía ambivalente que permite que todo sea probable y factible; sí, es cierto que la individualización es, quizá, el paso hacia una arriesgada egolatría pero también es la posibilidad de autoconstruirse, de autodiseñarse/nos, como ya decía Groyes; es la forma

de salir de la prisión en la que se nace⁶⁰ y darnos voz propia –así sea *virtual*–, de mostrar la diferencia en la muchedumbre para luego converger con ésta y conformar una digitalidad diversa abierta a cualquier situación, al debate y la retroalimentación, a pesar, por supuesto, de la expresión frenética de opiniones basadas en la canalización de frustraciones y el desconocimiento⁶¹. Por algo de todo lo anterior es que se han potenciado movimientos sociales desde las plataformas y redes interactivas, probablemente solo se necesite encauzar ese potencial cultural y olvidarse de las tantas distracciones con las que se inunda el ciberespacio; sí hay un lugar para otro mundo, solo falta despertar o atreverse a develar los laberintos que esconde la red, como ya otros lo han hecho: software libre, buscadores alternos, bitcoin, wikileaks, bibliotecas digitales, por mencionar unos pocos ejemplos.

Ahora bien, partiendo de la formulación de un proyecto editorial que reúna lo que se ha explorado a lo largo de los tres capítulos que se proponen en esta tesis es que, igualmente, se inicia la posibilidad de elaborar una plataforma digital en la que el diálogo –o el mero intercambio de información– sea un factor que retroalimente las propuestas que se planteen desde la revista, así como la participación de jóvenes emprendedores y productores visuales respecto del arte-diseño digital y la producción literaria en el ciberespacio. A partir de lo anterior, *infectio* ha de generar espacios reflexivos para el arte-diseño y literatura a través de la publicación trimestral de la revista

60 Michel Foucault, *El cuerpo utópico. Las heterotopías* (Buenos Aires: Nueva Visión, 2010).

y contenidos frecuentes en sus medios de difusión, en este caso, las redes sociales, que se han convertido en una herramienta impulsora de proyectos en las que la interacción con los públicos y productores es –aparentemente– directa, libre de intermediarios y, en ocasiones, fructífera, por lo que el análisis que se despliegue de estas plataformas hará más sencillo el seguimiento de las propuestas y su impacto en la comunidad que se (de)construya como parte de la ***Pangea Virtual***.

INTERCAMBIO CULTURAL

EN EL CIBERESPACIO.

3.2



Como parte de la investigación, *infectio* se presentó a través del lanzamiento de un primer número de la revista en la plataforma *issuu* y fue difundido en redes sociales para prever su alcance, así como la generación de públicos específicos con intereses en los medios digitales.

Algunos fragmentos del resultado de esta primera presentación reunió el texto –inédito–, escrito por un diseñador colombiano, titulado <<Tecnoanarquía y emancipación>>⁶², que resultó primordial para entender el concepto de la pangea y cómo, a pesar de la distancia, sí hay una generación que piensa, cree y conforma –o comienza la formulación de– mundos distintos desde las plataformas digitales y tecnologías informáticas; de la misma manera, se observa que tampoco hay gran diferencia en nuestros modos de pensar y plantear el mundo, tomando como punto principal de acción la industria cultural y producción artística, así como literaria. Asimismo, el texto y la participación del compañero con una propuesta teórica desde su profesión de diseñador tiene otra significación importante que habla de las distancias, pues, nuevamente, no existen, los territorios físicos, al igual que las fronteras, ya que se disipan.

62 Richard Coca, <<Tecnoanarquía y Emancipación>>, *Infectio*, #1 (2017).



En el #1 de *inflictio* se hizo posible previsualizar el primer intento de hacer *pangea* –por lo menos metafóricamente–, al incluir también el material que provino de otra frontera física, otro país, seguido del posible origen –que refuerza el concepto principal de *inflictio*– de otra sociedad cuyas barreras ideológicas habrían de eliminarse para proponerse desde otro espacio. La primera edición también reunió exploraciones estéticas y visuales de la generación contemporánea mediante la exposición de dos series fotográficas que reúnen conceptos teórico-prácticos sobre el ciberespacio, sus consecuencias y herramientas para replantear con ello el trabajo artístico, al igual que audiovisual.

Con lo anterior, la revista reitera una perspectiva ideológica y práctica que trabaja de la mano con la conceptualización anárquica de los *nuevos mundos* y sus vertientes al impulsar la creación individual, que a su vez aporta para trasladarse a la colaboración comunitaria armónica, así como original –esto último abordado a modo de la proposición y responsabilidad sobre una idea o contenido específico– que posee cada persona; de la misma manera el proyecto surge de una identificación con distintas corrientes del pensamiento libertario insertado en una plataforma que busca el pluralismo y expansión de ideas.

El anarquismo estudia las relaciones entre el arte y la rebelión –y entre el arte y el Poder– con la perspectiva de una filosofía antiideológica, antipolítica. Sin embargo, se aproxima a las “estéticas políticas” en la medida en que descubre, también ella, la finalidad del arte en sus realizaciones sociales.⁶³

En el texto de Reszler, del que surge la cita, se plantea una línea teórica de lo que pudo haber marcado la anarquía al arte y la cultura desde teóricos y precursores del movimiento, tales

63 André Reszler, *La estética anarquista* (México: Fondo de Cultura Económica, 1974), 21.

.....

como Bakunin, Kropotkin, Wagner, Tolstói, etc. A partir de este punto de vista, el autor deja clara la convergencia de las prácticas artísticas que sirven como ejemplo a la encarnación de las ideas que ya expresaban sobre las mismas los teóricos que dieron origen al anarquismo y su conceptualización. Posteriormente, al hacer un breve análisis sobre la línea teórica de Reszler, es posible notar que ciertas referencias dadas a lo largo del texto rememoran parte de las prácticas artísticas y culturales actuales, insinuadas en ese libro cuya vigencia es obvia: “el arte nuevo no será ya la expresión del alma individual, sino la obra de una comunidad de hombres que disfrutaran libremente de sus facultades creadoras”.⁶⁴

En razón de lo expuesto, se retoma, claramente, lo que ya se ha estado expresando a lo largo de este proyecto de investigación. Resulta increíble cómo es que la ideología anarquista circunda a las prácticas contemporáneas de forma instintiva; delata una autosuficiencia a la que la red ha propagado y, casi inconscientemente, la ejercemos –en medida en que las plataformas lo permiten– sin darnos cuenta de ello. No obstante, es necesario reiterar que dicha forma de pensamiento va de la mano de la amistad y la camaradería, pues, en su filosofía, el anarquismo expresa fervientemente que no hay maestros o superiores sino camaradas de acción y lucha, tal como propaga e impulsa *inflictio*; el aporte, así como el crecimiento desde distintas áreas para el proyecto, es vital.

Por consiguiente, en tanto que se respeta al individuo como precursor de movimientos y un ser fascinado por lo desconocido –situación que le impulsa a la exploración y el autoconocimiento para construir el mundo desde sí y para todos– como pieza prioritaria del pensamiento anarquista, este no se concibe como un ente aislado:

⁶⁴ *Ibid*, 45.

La anarquía es la “sociedad individualizada”, la sustitución de la propiedad por la posesión, la ausencia de leyes, de convenciones, la vida en pequeñas comunidades. Pero si bien es individualista, considera la liberación del individuo en un contexto social global: la realización de sí mismo no es suficiente; en cada uno de sus actos, el hombre debe tener la preocupación de lo social en mente. ⁶⁵

Consecuentemente, se reitera la coexistencia de antinomias que cobran fuerza en el ciberespacio y la distopía se asoma con mayor claridad, ya que es aún posible concebirse como ente individual al tiempo en que se forma parte de una muchedumbre cuya voz se distorsiona en la amplitud de su hábitat, misma que no puede inferirse sin la interacción con el individuo y sus acciones en los medios digitales con el o los otros. Entonces se deja de lado la figura del genio *ególatra* y se rectifica al **genio-no original** que se halla dispuesto a la colaboración-creación colectiva, permaneciendo siempre con las particularidades que le hacen *ser uno*. Proponerse desde la individualización es una forma de rebelarse ante dicha conceptualización a la que las redes sociales han orillado, es la posibilidad de vislumbrarse como alguien particular y no como un fragmento más del todo, esto es, como eje vital cuyas propuestas son necesarias en la formación de aquellos mundos alternos.

De este modo, lo que sigue en la experimentación del proyecto radica íntegramente en la capacidad de manipular el abundante material que ofrece la red, haciendo caso a las sugerencias y teoría de Goldsmith sobre el lenguaje digital y la escritura

65 *Ibid*, 107.

como un hacer comunitario que se nutre de la diversidad en tanto que propone para sí, lo cual hace parte de las prácticas contemporáneas. Al lograr re significar lo que ofrecen los medios digitales y exhibirlo ante los públicos que, por ahora, siguen a *inflictio* es que podrá analizarse lo que hasta el momento se ha indagado en el presente texto.

Es también importante mencionar que *inflictio* ha hecho alianza con otros proyectos para reafirmar y experimentar el quehacer comunal desde las plataformas digitales, de la misma manera explora los espacios físicos, tal es el caso de *afectores*, un colectivo de compañeros con los que he compartido generación en la licenciatura *Arte y Diseño*. La premisa inicial del grupo es incidir desde los afectos, basándose en la ideología de género y diversidad sexual; esta alianza ha hecho posible entender que, a pesar de que *inflictio* parte siempre del ciberespacio, no puede únicamente conformarse de éste, sino que igualmente debe trascender esas barreras para allegarse a su público desde otro plano.

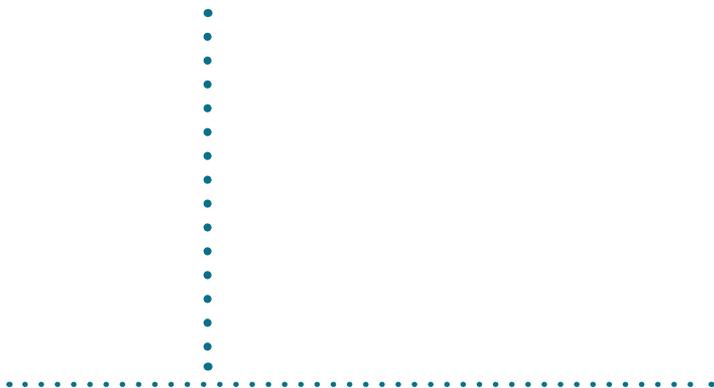
Por consiguiente, *inflictio* y su *pangea* se convierten entonces en un proyecto analógico-digital que propone desde una trinchera para incidir en otra, afectándose mutuamente entre sí.

Al tiempo que *inflictio* se plantea como un proyecto editorial que ofrece un sentido comunitario y de pertenencia, es necesario monitorear y analizar constantemente toda interacción que se deslinda de éste, ya que los medios en que subsiste son una contrariedad en sí mismos; las redes e internet pueden potenciar y difundir la idea de la *pangea* tanto como influirla de formas imprevistas, pues estos ambientes digitales se han convertido en plataformas hostiles en las que ya la saturación carcome por completo las interacciones. Sin duda, podría resultar por completo



interesante lo que suceda a partir de los contenidos de *infectio*, solo resta aguardar y observar.

Como puesta en acción, el proyecto contará con una convocatoria permanente para aquellos que se interesen por participar desde sus trincheras, o bien, aportar conocimientos según sus intereses.



PANGEA



VIR(TEX)TUAL.

3.3

Inflictio: Pangea Vir(tex)tual en movimiento; dimensión cambiante.

Ser volátil es una cualidad interesante ante la que todos, sin excepción, hemos tenido que adaptarnos por orden de este tiempo y el espacio en que nos desempeñamos; *inflictio* es una dimensión cambiante ya que lo dado se transforma rápidamente, en un pestañeo; tiene que adaptarse a lo que ocurre, incluso al olvido o la falsa ilusión. La expectativa de que trascienda no radica ya en su argumento sino en su estrategia para subsistir en el medio que eligió: internet.

El proyecto es un movimiento, no poético ni utópico, más bien literal, no va a descansar a consecuencia de la inestabilidad del ciberespacio, navegará entre aguas turbulentas y luchará contra la aceleración (im)productiva de un devenir; ha de estar siempre a la vanguardia de un suceso que ya habrá pasado para cuando intente ponerse al corriente. Es eso o construirse a partir de sí, de prestar atención a todo lo que se investigó para llegar al punto de retomar el hacer crítico y originar esta **pangea distópica**.

Resulta difícil establecer un solo punto de partida cuando el mismo proyecto es negación tanto como una reafirmación, es una ambigüedad tratando de orillarse hacia una ladera desde la cual pueda sostenerse y seguir desde allí su paso veloz.

Pangea Vir(tex)tual como juego de palabras en el que destaca la vitalidad e importancia de un texto para transmitir ideas, a la par de las expresiones y prácticas culturales en el ciberespacio al igual que la transformación del lenguaje intangible que moldea ese mundo virtual y nos reconfigura; es la idea primaria de una transdisciplina que se conjunta en un formato editorial y busca una metamorfosis constante, alter-egos a través de los cuales pueda subsistir tanto como explorar sus vertientes, evolucionar conjuntamente con las nuevas tecnologías y los medios digitales.

Inflictio, la palabra, es una invención propia que se deriva del término inflexión, que, según la RAE⁶⁶, significa:

Del lat. inflexio, -ōnis.

1. f. Torcimiento o comba de algo que estaba recto o plano.
2. f. Elevación o atenuación que se hace con la voz, quebrándola o pasando de un tono a otro.
3. f. Geom. Punto de una curva en que cambia de sentido su curvatura.
4. f. Gram. flexión (|| alteración de las voces variables).

Así, **inflictio** tiene su raíz etimológica en la evidencia de una mutación de la realidad dadas las prácticas culturales contemporáneas y el uso de los nuevos medios y tecnologías de la información, a su vez, es una formulación que abre paso al nombramiento de esa **Pangea Virtual** en la que se originó y, por lo tanto, a explorar sus vertientes para proponer desde su trinchera. Al ser algo que no existía, le permite replantearse con frecuencia para hallarse o distorsionarse según vaya rectificándose y, del mismo modo, autodefinirse o deconstruirse desde sí.

66 Real Academia Española, Diccionario de la lengua española, acceso el 25 de Marzo de 2018, <http://dle.rae.es/?id=LXWCYPYv>.



Por ello, *inflictio* hace evidente que somos lo que realizamos de nosotros, las más de las veces uno cree conocerse a sí mismo, sin embargo, se suele ser un intérprete de lo que se presenta y se le llama realidad. Dicha realidad se adapta a nuestros parámetros constantes de regulación, mas depende de entes externos para poder existir y sostenerse. Bajo este argumento es que se mantiene la base de nuestro constante estar, no se cuestiona, se vive y se admite como verdadero, aun cuando se desconozca el porqué de ello y no se comprenda del todo. Entonces, se puede llegar a vivir dentro de metáforas que nosotros mismos hemos elaborado, damos la significación a aquello que subsiste junto con nosotros para poder convivir en armonía perseverante, que –no obstante- se ve obstruida con frecuencia, pues está rodeada de caos y enigmas.

Si bien el proyecto ha hecho hincapié en el arte y la cultura, no determina que únicamente sean estas disciplinas las que aborda e interesan para *inflictio* y su *pangea*; como bien se citó con anterioridad, se impulsa la transdisciplina desde un punto de partida: la digitalidad. Hoy día ya no es una inquietud primordial exacerbar o respetar las fronteras disciplinarias, sino proveerles para enriquecerlas desde distintas ideas y proyectos. Transgredir, en tanto que se recuerda, es la base fundamental del pensamiento libertario; para crecer es necesario cuestionar y replantear.

Desarrollar alternativas visuales y literarias desde la interacción entre varias disciplinas genera que se establezcan propuestas integrales a una serie de problemas o inquietudes contemporáneas que se

vinculan en el ciberespacio, al igual que favorece de múltiples maneras a una experiencia de comunicación que sucede únicamente en los medios digitales y cuya producción puede expandirse inusitadamente. De la misma manera *inflictio* promueve su propia metodología en la que la investigación-producción se vincula directamente con problemáticas sociales y las aborda desde otros puntos de inserción y circulación. Se parte desde la premisa del texto expuesto a la mediatización para observar qué pasa con éste al encontrarse con los medios digitales; la confrontación de ideas entre el texto y la contemporaneidad suscita la exploración teórica de internet y su repercusión en el ámbito cultural.

La *Pangea Virtual* se autodenomina como un **supercontinente digital que devela distopías literarias y visuales, entre otras realidades.**

Esto significa que convergen en ese espacio inquietudes sobre la cultura digital; el espacio de socialización en que interactúan tiene como eje la subsistencia virtual, sin embargo, mediante el proyecto se busca confrontar críticamente al público que interacciona con el ciberespacio y sus posibilidades.

El funcionamiento de esa *pangea* es intrínseco al diálogo y visibilización de diversas propuestas arte-diseño, literarias cuyo punto de partida es la cultura digital y el desarrollo de proyectos desde y para el ciberespacio.

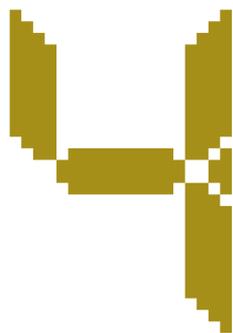
Los principales públicos a los que se dirige *inflictio* son jóvenes adultos y profesionales interesados en la cultura digital, sin descartar la participación de un público más amplio que proponga alternativas para el proyecto.

Así, *inflictio* es una pangea porque, desde la perspectiva de este proyecto, las fronteras –tanto creativas como conceptuales– no existen y con ello se provoca la generación de propuestas que integran disciplinas, inquietudes y públicos amplios. ■



CA PÍ TU LO

La
Materialización



IDENTIDAD VISUAL



4.1



La identidad gráfica del proyecto emplea como familia tipográfica a **quicksand bold**, con alteraciones para darle formato a la identidad; éstas son:

inFELICTIO

- Inclinación de 60 grados en dos de sus letras (NF).
-
-
-

Distancias de alrededor de 0.5 centímetros entre cada uno de sus tipos.

-
- Unicidad de dos tipos (CT).
-

Colocación de punto en palos de letras i.



SIMBOLOGÍA



La unión de las tres letras principales (INF) figuran, a su vez, una letra W, alusiva a las siglas de la **World Wide Web** (www) y el ciberespacio.



La convergencia de ciertas partes del logotipo reitera la conceptualización de ser una *Pangea* que no genera distancias o fronteras precisas.



Al individuo como ente único, ser pensante capaz de generar ideas en convivencia con su entorno y con otros dentro de un mismo espacio.



APLICACIÓN de COLOR

WELICTIO

RGB 165 198 20

CMYK 44 0 100 0

WEB #a5c614

DISEÑO DE CONTENIDO.

4.3

INFLECTIO



PANGEA **MIRITUAL**
□ □

Las secciones que maneja la revista son temáticas, por los que sus títulos varían y se adecúan según el número; no obstante, se estructuran de la siguiente manera: presentación temática por número, nota editorial, texto central, contenido gráfico o visual, texto o ensayo breve, tweets sobre el tema tratado a lo largo del número.

Inflectio, primer número digital

INFLECTIO®

Por un hacer responsable, crítico y social, *Inflectio e-revista*, considera el quehacer cultural del ser humano, por lo que establece que cualquier intento de participación y compartición virtual debe ser expresado con el reconocimiento de la idea y respeto por la labor editorial, literaria y artística.

Los derechos de reproducción, parcial o total, directa o indirectamente, por cualquier medio o procedimiento ilícito del contenido de la presente obra que no cuente con la autorización previa, expresa y por escrito del editor, en términos de la legislación aplicable, será sancionada por los tratados nacionales e internacionales existentes.

Los contenidos expresados son responsabilidad de sus autores.

HECHO EN MÉXICO

DIRECTORIO

Director General | Redacción
Sun-ia Pacheco

Consejo Editorial | Marketing
Unii (E.I.O.)

Difusión | Promoción
Evol Chavarria

Dirección de Arte | Diseño
s-pch

CONTENIDO

MANIFIESTO	03
LA PANGEA	05
TECNOANARQUÍA	07
EGO 2.0	09
DESPUÉS DE...	13
SALA DE ESPERA	19



inflicto retoma una energía y derroche de emociones constante frente a la incomformidad de los tiempos que vivimos; es la rebelión hecha palabras: tímidas, enojadas, llenas de odio y esperanzadoras.

inflicto cojea de un pie, enfrentándose con anhelos a la vida, conteniendo las lágrimas ante la revelación de un mundo agobiante, temible, desigual, amordazado, inútil; secuestrado por sí mismo, en agonía a causa de un malestar que le es ajeno.

inflicto es un mundo alterno, otra dimensión en la que los sueños persisten y luchan constantemente por no apagarse ante la ráfaga hiriente que le llega cada día.

Es la nave personal en la que uno se reencuentra; la revista soy yo, eres tú evidenciando tus ilusiones.

inflicto es una rebelión acallada, en busca de despertar. Se contonea incesantemente entre la vida y la muerte, ha caído en el limbo de la procrastinación, de la duda y la irracionalidad. La rebelión ha perdido seguidores y aumentado el desasosiego.

Pangea vir{tex}tual en movimiento; dimensión cambiante.

inflicto es un grito enmudecido, perplejo ante tal hallazgo. La rebelión se suicidó, es ahora una alteración de sus principios. Coexiste en realidades distintas, en universos ocultos que se muestran cuando se mira internamente.

inflicto es una revelación que se entretreje con la miseria y el engaño, ha aprendido a convivir con sus alter-egos desesperanzados; agotada ya del silencio.

¿Qué es de ti ahora, si eras esto?

Es el renacimiento: el alumbramiento del presente reestructurado, inagotable. Es una espiral que sigue su curso, la luz que vuelve a encenderse, un estado catártico rodeado de paranoia existencialista. Aquí estás.

inflicto se transformó en un ser, las palabras buscan trascendencia; no será un texto, será tu voz -exhausta- clamando un nuevo sol. No existen límites en su estructura ni el espacio en que se desenvuelve, sin embargo, se adapta.

inflicto es un sueño impalpable pero realizado, la rebelión se reveló; ya tiene un cuerpo, puede ser vislumbrada por aquellos que, desconcertados, dudaban que fuese posible.

inflicto es una pequeña nación que busca la subsistencia virtual y quiere extender su territorio, sin marcar fronteras ni generar distancias. Es una pangea, la espiral que retorna, renovada.

Quiere devolver a la ensoñación de un mundo sólido. Duermes en este espacio pero vive despierto en otro. ʘ

04

TECNOANARQUÍA Y EMANCIPACIÓN

Texto: Richard Coca
Colombia

La anarquía es la ausencia total de la estructura gubernamental dentro de un Estado, no de normas; la anarquía se basa en el consenso. Seguramente

Proudhon y Bakunin hubiesen soñado, en el siglo XIX, con un elemento con el que contamos actualmente: la tecnología, pues está aquí, en cada rincón del planeta, dándonos voz y voto para un consenso que nos descubre a nosotros mismos como el verdadero Estado; **sin banderas, ni nacionalidades**, pero con necesidades generalizadas y malos gobiernos por igual.

Es la unión de dichos conceptos los que alumbran la **tecn oanarquía**: el poder compartir nuestros procesos y avances en diferentes campos, dando así la **descentralización del conocimiento**, tal y como lo deseó Aaron Swartz. Además de poder negociar, persona a persona, desde cualquier lugar del planeta, es la tecnología de la cadena de bloques la que nos permite aspirar a un verdadero estado progresista y humanista, dejando atrás los establecimientos elitistas que durante décadas se han repartido los bienes del resto de los ciudadanos.

La tecn oanarquía se puede convertir en una herramienta de emancipación de los pueblos y ocasionar la re significación del concepto estado. Nos encontramos ante las puertas de una transformación sin precedentes al alcance de toda la humanidad; sin intermediarios, con una distribución del conocimiento y el poder de financiar avances que nos generen mutuo bienestar y

no beneficios para unos cuantos empresarios. **Seremos partícipes del apocalipsis de un mundo cimentado en el egoísmo para dar paso a uno basado en el altruismo.** ʘ



Inflicto, primer número digital.

Después de la pantalla: un contacto con la REALIDAD.

Texto: Editorial

En una ciudad –cualquiera– se interactúa con formas irreconocibles que moldean nuestro estar, dando paso a una humanidad hastada de la idealización citadina de calma y bienestar. Así, cuando nos encontramos ante las formas de

13



la naturaleza, se tiene la noción de conocer poco –o nada– de ella; sus recovecos se convierten en algo difícil de retener y por ello nos impacta el encuentro, **como si lo ajeno que nos resulta develara algo íntimo de lo que somos**, casi olvidado por quienes dormimos bajo el manto de la urbe.

Esta serie fotográfica es el resultado de una exploración constante del entorno y el descubrimiento de lo que un silencio es capaz de emitir al hallarlo a través de una imagen.



14

SALA DE [DES]ESPERA[CIÓN]



"Somos la generación que preferiría habitar otro mundo pero incluso allá buscaríamos de qué quejarnos."

Translate from Spanish
1 3 2

"El otro día entré a una página de memes normies y que ganas de ver este mundo arder tienen algunos giles."

Translate from Spanish
1 3 3

"perdon por no ser como tu quieres mama"

Translate from Spanish
3 442 870



19

*tweets cortesia de la humanidad

DICIEMBRE
20 17

¿Inquietudes, comentarios, colaboraciones, alguna expresión no censurá?
Aquí te leeremos, envía un **infliccio** a:
infliccio@gmail.com

20

Infliccio, primer número digital.

4.3



Para la difusión y mantenimiento del proyecto la creación de contenidos digitales específicos para ciertas plataformas sociales e interactivas es vital; *infectio* cuenta con las siguientes redes de vinculación, además de un blog que más tarde habrá de convertirse en una página web:



Infectio



@infectio



infectio



issuu

infectio_mx

CONTENIDOS



amb. Supercontinente digital que devela distopías literarias y visuales, entre otras realidades.

Redes sociales, material gráfico.



P A N G E A V I R T U A L
NÚMERO 1
2017



“ Los detalles que se encuentran inmersos cambian las definiciones y el sentido de las cosas, volviendo único cada momento... ”

© Daniel Hdz.

W-LICTIO



DUDAS

Existenciales

del s. XXI

1. *"¿Qué malas noticias se pueden dar por mensaje de texto?"*

W-LICTIO





CON CLU SIO NES

Cuando comencé el desarrollo del proyecto tenía una visión de lo que quería que fuera, sabía a partir de dónde quería plantearlo pero no había explorado aún la cantidad infinita de posibilidades que podría tener. Al abordarlo desde un medio cuyas ofertas y herramientas son abundantes, en tanto que se hallan en actualización de manera frecuente, es complejo poder encausarlo o



limitarlo a una sola forma o eje de acción; por lo que, a través de la proposición de un proyecto editorial, en el que la base más importante es su interacción con los públicos según sus plataformas de inserción, se abre paso al origen de vínculos con una comunidad interesada en la cultura digital, crítica y literatura.

Para mí, *inflictio* nació desde la visibilización instrospectiva de una realidad que genera interacciones, propicia el diálogo y socializa contenidos que permean en distintas áreas del pensamiento, al igual que en la producción cultural contemporánea. Al abrirse distintas vías de expresión y comunicación, se enriquecen las posibilidades de creación e investigación, lo cual repercute no solo en cuestiones relacionadas a la cultura, sino también en el área política y social, que son intrínsecos al ciberespacio. Así, se transforma igualmente el ser humano y su relación con el entorno.

Las plataformas digitales, al igual que las redes sociales, conforman un papel importante para los proyectos culturales en la actualidad; a lo largo de la investigación y el análisis desarrollado se puede notar que la participación de los individuos así como la deformación y reconstrucción de su ideología al estar delante de los nuevos medios, reconfigura no solo el mundo sino también el conocimiento. Hoy, todos los usuarios de las redes son productores potenciales, activos; interesarse en ellos es fundamental para la proliferación de un proyecto, no solo cultural sino de cualquier disciplina.

Con esta investigación se arraiga el concepto del proyecto y permea en lo que ha de ser a partir de ese momento, ya que ser consciente de lo que circunda y afecta a la creación cultural provoca la generación de productores con intereses sociopolíticos capaces de aportar herramientas de discusión y reconfiguración de su entorno. ■

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS

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

-Diodato, Roberto. 2011. ***Estética de lo virtual.*** México: Universidad Iberoamericana.

- Flusser, Vilém. 2011. ***Hacia el universo de las imágenes técnicas.*** México: Universidad Nacional Autónoma de México

- Smith, Terry. 2012. ***¿Qué es el arte contemporáneo?*** Argentina: Siglo Veintiuno Editores.

- Parreño, José María. 2006. ***Un Arte Descontento. Arte, compromiso y crítica cultural en el cambio de siglo.*** Murcia: Centro de documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo.

- Lévy, Pierre. 2007. ***Cibercultura. Informe al consejo de Europa.*** Barcelona: Anthropos.

- Ejea Mendoza, Tomás. 2011. ***Poder y creación artística en México. Un análisis del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA).*** México: Universidad Autónoma Metropolitana.

- Foucault, Michel. 2013. ***El poder, una bestia magnífica. Sobre el poder, la prisión y la vida.*** Argentina: Siglo Veintiuno Editores.



- Foucault, Michel. 2010. ***El cuerpo utópico. Las heterotopías.*** Buenos Aires: Nueva Visión.

- Vargas, Carlos; Romero, Linda, et al. 2013. ***Violencia en Redes Sociales.*** México: Universidad Nacional Autónoma de México.

- Steyerl, Hito. 2014. ***Los condenados de la pantalla.*** Buenos Aires: Caja Negra.

- Steyerl, Hito. 2014. ***Circulacionismo.*** México: MUAC, UNAM.

- Séneca, Lucio Anneo; Cioran, E.M. et al. 2012. ***Contra el trabajo.*** México: Tumbona Ediciones.

- Sontag, Susan. 1984. ***Contra la interpretación.*** Barcelona: Seix Barral.

- Brea, José Luis. 2002. ***La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (pos) artísticas y dispositivos neomediales.*** Salamanca: Editorial CASA.

- Alcalá, José Ramón. 2010. ***Ser digital. Manual de supervivencia para conversos a la cultura electrónica.*** Chile: Universidad de Chile, Facultad de Artes.

- Danto, Arthur C. 2003. ***La Madonna del Futuro. Ensayos en un mundo del arte plural.*** Barcelona: Paidós.

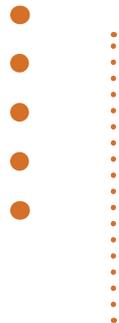
- Sánchez Ventura, Noé; Zamora Águila, Fernando, et al. 2010. ***Arte y Diseño. Experiencia, creación y método.*** México: UNAM

- Reszler, André. 1974. ***La estética anarquista.*** México: Fondo de Cultura Económica

- Borja de Mozota, Brigitte. 2010. ***Gestión del Diseño.*** México: Divine Egg.

- Groys, Boris. 2014. ***Volverse Público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea.*** Buenos Aires: Caja Negra.

- Goldsmith, Kenneth. 2015. ***Escritura no-creativa: La gestión del lenguaje en la era digital.*** México: Tumbona y Sur+ Ediciones.



WELICTIO

