

LA IMAGEN CONTEMPORÁNEA. ENTRE LO VIRAL Y LO ANTIVIRAL.

DR. DIEGO EZEQUIEL LITVINOFF

1. Introducción a lo viral

La pandemia puso en el centro de la escena la lógica del funcionamiento del virus. Se trata de un dispositivo cuasibiológico que se introduce en una célula viva, conminándola a repetir indefinidamente la fórmula que lo reproduce. Más allá de su existencia natural, ¿es posible plantear una dimensión viral que infecta las propias prácticas culturales? Según Baudrillard (2006), cuando el medio se convierte en el mensaje ello responde a una lógica que “se trata de la misma violencia que la de los virus. El virus también es información, pero una información bastante especial: es medio y mensaje al mismo tiempo. De ahí su proliferación incontrolable, su virulencia” (p.47). Por ello, el desarrollo de las nuevas tecnologías hace proliferar las condiciones a partir de las que se propagan los mecanismos virales a toda escala.

De la misma manera que el ser humano, concebido como máquina digital, se convierte en el terreno preferido de las enfermedades virales, también las redes de logicales se vuelven el terreno predilecto de los virus electrónicos. Allí tampoco existe prevención ni terapia eficaz, las metástasis invaden toda la red, los lenguajes maquínicos desimbolizados ofrecen tan poca resistencia a los virus como los cuerpos desimbolizados. La avería y el accidente mecánico tradicional dependían de la medicina reparadora de siempre, los repentinos desfallecimientos, las repentinas anomalías, las repentinas «traiciones» de los anticuerpos carecen de remedio. Sabíamos curar las enfermedades de la forma; carecemos de defensa ante las patologías de la fórmula. Por haber sacrificado en todas partes el equilibrio natural de las formas en favor de la convergencia artificial del código y la fórmula, hemos incurrido en el riesgo de un desorden mucho mayor, de una desestabilización sin precedentes. Por haber hecho del cuerpo y del lenguaje unos sistemas artificiales entregados a la inteligencia artificial, no sólo los hemos librado a la estupidez artificial sino también a todas las aberraciones virales nacidas de esta artificialidad sin recursos. (Baudrillard, 1991, pp. 71-72)

Indagar en las características de la imagen contemporánea permitirá aportar fundamentos para destacar la tensión entre la lógica de lo viral y la lógica de lo antiviral, cuestión central que supone uno de los más grandes desafíos culturales de la sociedad que viene. A continuación, se ofrece un análisis crítico de dos manifestaciones culturales que expresan polaridades posibles según el modo en el que hacen proliferar los signos, de lo viral a lo antiviral.

2. Arte viral o la proliferación de un espacio sin vida

El análisis de una de las manifestaciones artísticas de mayor prestigio en la contemporaneidad, que vincula de manera directa la experiencia de quienes participan de ella con lo que allí se lleva a cabo, permitirá dar cuenta del modo en el que la lógica de lo viral se extiende en el propio territorio de las prácticas artísticas. Se trata de lo que se conoce como *Burning man*, un evento anual que consiste en la convivencia de los participantes, a lo largo de una semana, en el desierto de Nevada, en Estados Unidos, llevando a la práctica lo que definen como una cultura que contribuya a generar una sociedad que “connects each individual to his or her creative powers, to participation in community, to the larger realm of civic life, and to the even greater world of nature that exists beyond society” (<http://burningman.org>). Pero, para materializar estos enunciados generales, hay una serie de dimensiones que resulta interesante considerar. En primer lugar, es importante señalar su modo de financiamiento, que atrae a los capitales especulativos, vinculados en muchos casos con el blanqueo. ¿Cómo logran captar esos flujos? ¿Cuáles son las imágenes que a los sectores de mayor poder les parece interesante hacer aparecer? Porque, si bien se presentan como radicalmente inclusivas, se trata de una experiencia a la que suele asistir por ejemplo Mark Zuckerberg, el fundador de Facebook, lo que no supone una excepción, sino que, como afirman Kuspit, Van Proyen, Ganis y Duque (2006), se inscribe en su propia lógica de funcionamiento.

Burning man, en toda su gloria «omniparticipativa», representa los valores culturales de la clase de gente que contribuye a hacerlo, es decir, de los verdaderos *digerati*: personas con considerables habilidades técnicas que trabajan en ese mundo y controlan su funcionamiento. En otras palabras, la construcción de Black Rock City durante ocho días como una especie de *catedral vivante* representa la compleja autocomprensión que la cultura digital tiene de sí misma y permite que la gente real sea la encarnación de las identidades virtuales y no, como ocurría antes, la encarnación virtual de sus identidades reales. (pp.90-91)

Si la exaltación del estado de fiesta y el consumo de sustancias adictivas y alucinógenas, como la droga y el alcohol, expresan su carácter viral, resulta paradójico el hecho de que se presente como una crítica de los valores contemporáneos, cuando es una de las formas de manifestación más amplia de esos signos. Por un lado, postula la defensa de lo común y la importancia del compartir, ejemplificadas en el caso de unos millonarios rusos que pretendían participar gozando de mejores condiciones que el resto y terminaron siendo rechazados. Pero, por otro lado, su carácter efímero, que se consagra en la destrucción final del campamento y el incendio de las esculturas que lo simbolizan, coloca a esas experiencias como una excepción, en el marco de una sociedad regida por la desigualdad y la competencia. De manera que el énfasis en la sustentabilidad, que lleva por ejemplo al castigo a quienes usasen piel animal, estimulando el transporte en bicicleta o prohibiendo el intercambio mercantil (excepto, claro está, en el bar central), hace que esta ciudad sólo sea sustentable a lo largo de... una semana. La experiencia es la de la conectividad concretada en un territorio, asumiendo una dimensión temporal: una semana a lo largo de la que se exhiben todas sus posibilidades y contradicciones manteniendo oculto el mecanismo que la sustenta. Pero no se trata solamente de su carácter excepcional, porque también puede decirse que tiene un carácter cíclico, repitiéndose año a año. Y, aun como excepción, podría operar contribuyendo a generar las condiciones para la percepción y la acción orientadas a horadar aquellos principios que rigen el orden viral.

Por ello, hay que observar aun su propia superficie, supuestamente más humana que humana, la naturaleza viral de sus signos y el modo en el que se articulan con el funcionamiento del capitalismo neoliberal. Como ha estudiado Foucault, la concepción del ser humano sufre importantes transformaciones desde las teorías liberales a las neoliberales. Para el liberalismo, había una intangibilidad del sujeto con respecto al propio ejercicio del poder, ya que era el propio interés espontáneo, su egoísmo, el que contribuía a ordenar el caos social; mientras que, para el neoliberalismo, el sujeto se convierte en gobernable, a partir de una influencia indirecta que se produce sobre el medio.

El *homo œconómicus*, es decir, quien acepta la realidad o responde de manera sistemática a las modificaciones en las variables del medio, aparece justamente como un elemento manejable, que va a responder en forma sistemática a las modificaciones sistemáticas que se introduzcan artificialmente en el medio. El *homo œconómicus* es un hombre eminentemente gobernable. Del interlocutor intangible del *laissez-faire*, el *homo œconómicus* pasa a mostrarse ahora como el correlato de una gubernamentalidad que va a actuar sobre el medio y modificar sistemáticamente sus variables. (Foucault, 2007, p.310)

En la teoría y la práctica neoliberales, pasa a ser de crucial interés el hecho de que el sujeto acepte el medio en el que se encuentra, para poder influir de manera indirecta sobre él. Si el sujeto cree en la realidad, será posible desarrollar los mecanismos a partir de los que, produciendo las modificaciones en ella, se podrá influir sobre su conducta. La sociedad viral es el desarrollo al extremo de la lógica neoliberal, produciendo lo real como imagen –virtual– para controlar, a partir de sus alteraciones, a los sujetos, que se convierten así en meros replicadores de los códigos virales que orientan sus decisiones.



Fotos de *Burning man*, disponibles en el sitio web: <https://burningman.org/>

Con *Burning man*, la dimensión viral que se origina en las redes sale triunfante y no sólo porque allí se incluye entre sus contenidos aquello que supuestamente las pondría en jaque, sino también por convertir en experiencia directa lo que hasta entonces requería de la mediación de las nuevas tecnologías. Si, como señala Van Dijck (2016), debajo de la aparente conexión, las redes sociales tejen mecanismos de conectividad a partir de los que influyen sobre los vínculos entre los sujetos, lejos de cuestionar sus supuestos, aquí se realiza la utopía que confirma su funcionamiento, convirtiéndose en una evidencia que afirma su realidad y contribuyendo a una creencia todavía mayor en la sociedad viral.

Los medios sociales son *sistemas automatizados* que inevitablemente diseñan y manipulan las conexiones. Para poder reconocer aquello que las personas quieren y anhelan, Facebook y las demás plataformas siguen el rastro de sus deseos y reducen a algoritmos las relaciones entre personas, cosas e ideas. De esta forma, «lo social» parece abarcar tanto la conexión (humana) como la conectividad (automática), confusión alimentada por muchos CEO en una deliberada ambigüedad. (pp.29-30)

Burning man no invierte el funcionamiento viral de la sociedad al evidenciar las fracturas que la caracterizan, sino que hace de sus posibles cuestionamientos un material a partir del que

replicar su propio modo de construir la realidad viral. No destruye la conectividad con la conexión, sino que hace que la conectividad alcance su máxima expresión: física, corporal, espacial. Que sea una experiencia de especial interés para quienes viven ligados al mundo virtual, convirtiéndose en una posibilidad de encontrar vínculos conectivos para desarrollar su actividad, es una consecuencia lógica de sus propios postulados.

Así como la realidad viral se presenta como inmediatamente significativa, los signos, la significación, también son inmediatamente reales. Pero, por ello mismo, si operando sobre la realidad virtual se puede influir sobre la conducta de los sujetos, operando sobre los signos se puede influir sobre la realidad. Y esto es lo que hace del arte una práctica que asume cada vez una centralidad mayor, tanto para la confirmación de la sociedad viral, como para su crítica. Cuanto más se influye sobre la realidad, produciendo el ambiente, más capacidad tienen las prácticas artísticas de revertir esa situación. De allí la relevancia de considerar la orientación que toman esos signos que se producen. ¿Van en la dirección de pertrechar todavía más esa realidad virtual, incluyendo elementos en ese ambiente controlado por los códigos algorítmicos, o asumen la dirección contraria?

3. Imagen antiviral o la vida más allá de la imagen

La imagen antiviral no se relaciona con aquello a lo que remite como si fuera un reflejo inmediato, pero tampoco se presenta reemplazando a la propia realidad, colmándola de un sentido que consagra la dinámica neoliberal. Por el contrario, una imagen antiviral debe comprenderse siempre como el modo de plantear un problema, es decir, una pregunta que no tiene una respuesta inmediata. Éste es el caso, por ejemplo, de la película *La pizarra* (2000), de Samira Makmalbaf, en la que la joven cineasta iraní pone en evidencia los límites del cine tradicional para expresar la problemática de la guerra. Frente a ello, desarrolla una serie de estrategias audiovisuales que le permiten hacer de su película una imagen antiviral. Indicar de qué trata la película exige menos comentar su argumento –la historia de dos docentes que dictan clases en las montañas que limitan Irán e Irak, a cambio de dinero, cargando en sus espaldas sus pizarras– que señalar el modo en el que en éste influye el problema que aborda, es decir, el de una situación de crisis en un territorio en el que la vida no está garantizada, pudiendo la muerte aparecer en cualquier recoveco.

En *La pizarra*, la guerra en cuanto tal no se expresa de un modo literal, con imágenes que pretendan colmar la significación, postulando algo así como “esto es la guerra”. Sontag (2004) señaló los límites de la fotografía documental en su intento de ocupar el lugar del pacifismo, al indicar, aparentemente sin mediaciones, las mayores atrocidades que produce la guerra. Como ella sostiene, son los recursos artísticos los que permiten construir significados a partir de los que se generan posiciones frente a los problemas planteados y no el descaro literal. En la película, la guerra está en los márgenes y sólo irrumpe en

momentos específicos, manifestando su peor rostro: el de la amenaza y la muerte. Pero esos momentos no hacen sino nutrir su inminencia constante, cuyos movimientos se expresan en la configuración de la subjetividad y los vínculos entre los personajes. En una situación así, ¿en qué se convierte la naturaleza humana?

Para construir sus personajes, en lugar de buscar la identificación con el espectador preguntándose por lo que se le debe agregar a cada uno, aquí se realiza la operación contraria: la cuestión es qué más se les puede quitar, llegando hasta lo mínimo: el pizarrón, su tiza, su cuerpo y un saber. La subjetividad se reduce, estableciendo una dirección hacia una integración no humana con la naturaleza, es decir, hacia la muerte. Si, como define Arendt (1993), “los hombres son seres condicionados, ya que todas las cosas con las que entran en contacto se convierten de inmediato en una condición de su existencia” (p.23), los personajes de *La pizarra* están en una situación tal que lo que se encuentra en peligro es su propia condición humana. Ello puede observarse en la construcción que se hace de los planos, que tienden a integrar los personajes con el medio en el que se encuentran. Se produce así un juego visual en el que el ser humano tiende hacia la nada. En una escena, por ejemplo, se oye el estruendoso ruido de unos helicópteros que atraviesan el espacio, pero sin ser nunca vistos, mostrando, a partir del montaje, el modo semejante en el que reaccionan las aves y los profesores. El punto de vista no es un plano subjetivo, no se muestra lo que el protagonista ve, sino que se hace ver al espectador esa tendencia a una integración no feliz con la naturaleza. En otra escena, unos nómades logran atravesar la frontera, alcanzando su destino: Irak. Pero, ¿qué es la tierra prometida en torno a la que se elaboran los relatos fundantes? En este caso, se trata de la misma tierra infértil, que emerge detrás de un alambre de púas. Construir esas imágenes, en ese contexto, en ese territorio, hace ver algo de la guerra que de otro modo resultaría imperceptible. Pero no se trata de imágenes panorámicas, que construyen bellos paisajes. Los constantes movimientos de la cámara expresan un nerviosismo que impide la contemplación, y vinculados a un montaje abrupto, con cortes irracionales, van construyendo el sentido de un modo singular, inhibiendo la mirada pasiva.

En *La pizarra*, se producen diálogos imposibles entre los personajes: permanentemente se formulan preguntas que no obtienen respuesta, llamados a los que nadie responde. Uno de los docentes llega a un pueblo y, como un vendedor ambulante, ofrece a los gritos sus servicios. Aparece un niño, potencial alumno, que lo mira. Pero se encuentra detrás de una ventana enrejada y rápidamente es apartado por su madre. Otro de los docentes sigue a unos niños contrabandistas, apareciendo expresado en sus cuerpos ese modo de vida en tránsito. Cuando intenta convencerlos de aprender a leer y escribir, le responden que para leer un libro hay que estar quieto y ellos están en constante movimiento. Uno de esos niños mula, Reboir, finalmente acepta que el profesor le enseñe a escribir su nombre, pero cuando

lo logra muere asesinado por las balas de un soldado. En otra escena, un anciano, al que se ve previamente labrando la tierra hasta casi cubrirlo completamente, se encuentra con uno de los docentes, al que le pide que le lea la carta de su hijo, porque él no sabe leer. Pero en el momento en el que finalmente parece que la tarea del docente adquiere sentido, éste no puede cumplir su cometido: la carta está en árabe y él sólo lee persa. La película construye, así, la incomunicación, oponiéndose al modo en que las producciones virales, insistiendo en la comunicación, esconden, muchas veces, esa incomunicación que también constituye los vínculos.

En relación a los objetos que aparecen en la película, también hay un trabajo especial, destacándose lo que sucede con las pizarras. Se trata de un elemento que va asumiendo distintas funciones, no todas destinadas a la educación, sirviendo, a veces, por ejemplo, de protección ante los bombardeos o de camuflaje. Es decir, un elemento que termina pasando de su valor de uso vinculado a la significación, a su mera materialidad. Cuando uno de los ancianos nómades cae enfermo y no puede caminar, la pizarra es también utilizada como camilla, y se convierte en férula, cuando uno de los niños mula se lastima. Sirve además de iglesia, separando a los prometidos antes de consagrar su matrimonio, o de puerta, cuando descansan en las ruinas de una zona bombardeada. Al dar clase, la materialidad de la pizarra es lo mínimo que ésta tiene, es el soporte sobre el cual se generan los sentidos. Aquí, la pizarra es puramente material. Pero es también esa mínima materialidad la que termina perdiendo el docente, al final de la película, cuando, al divorciarse de su reciente matrimonio, debe entregar aquello que había dado como dote, lo único que tenía: su pizarra.



Fotogramas de *La pizarra*, de Samira Makhmalbaf

La película construye sus personajes con lo mínimo, cuya vida transcurre en una tierra en la que resulta imposible asentarse y sus diálogos expresan la incomunicación. Las imágenes, en lugar de ser panorámicas, por el montaje y los movimientos, impiden la contemplación. Los objetos que aparecen se encuentran dotados de una materialidad que tiende a la asignificancia. Todo ello, expresa una vida en constante peligro, siendo la integración con la naturaleza la amenaza de muerte. La película aparece, entonces, como un bloque audiovisual que elabora un vínculo con la realidad que no es una repetición de lo dado

natural, sino que puede catalogarse como una antificción, por oponerse punto por punto a los elementos con los que se construiría una ficción de género. Detrás del problema planteado, en este caso la guerra, hay un conflicto irresuelto, dimensiones que están abiertas a las disputas. La imagen de *La pizarra* se propone evidenciarlas de un modo antificcional.

4. Comentarios finales

Entre *Burning man* y *La pizarra*, el presente trabajo discurrió entre modos completamente distintos de hacer proliferar los signos. El medio convertido en mensaje, que, en palabras de Baudrillard, configura el principio a través del que se despliega lo viral como la repetición de lo mismo por lo mismo, encontró en *Burning man* una escala que ocupa la totalidad de la práctica humana, condensada en lo que sucede a lo largo de una semana en el desierto de Nevada. La atracción que genera a quienes viven insertos en las nuevas tecnologías, que lleva tanto al interés por financiarlo como en participar directamente, es un índice del modo en el que, debajo de la superficie de inversión de los valores hegemónicos contemporáneos, se afianzan los engranajes que ajustan sus contradicciones. Suspendiendo los principios que articulan la realidad cotidiana, no sólo la afirman por ser su excepción, sino que, en su aparente contradicción, confirman el carácter de creación *ad hoc* que reemplaza los modos de inscripción mediados de la realidad, convirtiendo el medio en un dispositivo de influencia indirecta sobre el comportamiento de los sujetos, que nutre la reproducción del modelo neoliberal.

En *La pizarra*, por el contrario, el propio medio pone en cuestión su pretensión de reemplazar la realidad del problema abordado, cuestionando cada una de las estrategias a partir de las que se construye la ficción cinematográfica, desde la conformación de los personajes, la comunicación entre ellos, su inscripción en el territorio, el desarrollo de la trama y sobre todo las características visuales de la película. De este modo, se erige como una verdadera antificción que, en lugar de reemplazar con imágenes el problema en el que indaga, expone sus propios límites para hacerlo, permitiendo que desborde, incluso, por sobre sus posibilidades expresivas.

El desarrollo de estos dos casos analizados no debe comprenderse como un recetario cerrado acerca de las distinciones entre lo viral y lo antiviral. Entendiendo esas polaridades como tensiones constantes y móviles a lo largo de la historia humana, resulta importante destacar, no obstante, cómo, de diversas formas y siguiendo estrategias muy distintas, la lógica viral se ha ido convirtiendo en hegemónica. Y por ello mismo, para resistir al poder que a partir de esos mecanismos se despliega, resulta cada vez más urgente asumir la responsabilidad de desarrollar, de los más diversos modos posibles, imágenes antivirales.

5. Bibliografía

Arendt, H. (1993). *La condición humana*. Barcelona: Paidós.

Baudrillard, J. (1991). *La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos*. Barcelona: Anagrama.

Baudrillard, J. (2006). *La agonía del poder*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.

Foucault, M. (2007). *El nacimiento de la biopolítica*, Buenos Aires: F.C.E.

Kuspit, D., Van Proyen, M., Ganis, W. y Duque, F. (2006). *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.

Sontag, S. (2004). *Ante el dolor de los demás*. Madrid: Ediciones Santillana.

Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo XXI.

6. Recursos

Película:

La pizarra (2000), Directora: Samira Makhmalbaf, Guión: Samira Makhmalbaf y Mohsen Makhmalbaf, Irán, 85 Minutos.

Sitio Web:

<https://burningman.org/>