

## Introducción

Pensar en la potencia de los medios electrónicos supone un ejercicio complejo frente a las actuales transformaciones de las tecnologías de la comunicación. En la red de redes, mejor conocida como Internet, compartimos datos usados predominantemente por sistemas de poder que predicen nuestros comportamientos y mercantilizan nuestros afectos. Asimismo, las imágenes digitales se someten a lógicas de circulación bajo normas que rigen comportamientos que creemos voluntarios, pero que en realidad han sido meticulosamente calculados por dichos sistemas.

Las dinámicas de control y extracción de datos en Internet, así como el modo en que estas modifican tanto nuestra vida como nuestros cuerpos, pueden conducirnos a reflexiones apocalípticas. ¿Acertaron Adorno y Horkheimer (2006) al proponer que la racionalidad tecnológica es también aquella de la dominación? A primera vista, parece que las estrategias de estandarización y producción masiva reproducen la alienación a través de la clasificación de

los consumidores en una cultura convenientemente despolitizada. Ante esto, nos situamos en un terreno de indecisión entre la tecnofilia y la tecnofobia para abordar estas cuestiones y proponer una ruta interdisciplinaria que nos permita pensar en posibilidades críticas de politización o (re)politización de la cultura visual-digital contemporánea.

Esta ruta no será guiada por los principios de causalidad o linealidad, sino por aquellos del collage y el montaje: tomamos como inspiración los comandos “deshacer”, “mover”, “repetir”, “cortar”, “copiar” y “pegar” para tener estrategias de reflexión crítica que nos permitan encontrar desvíos o líneas de fuga en la modernidad globalizada. Lev Manovich (2001) propone al *loop* como nueva forma narrativa apropiada para los nuevos medios de comunicación. Según el autor, dicha herramienta le da vida tanto al cine como a la programación informática y es elemental en las estructuras de control. En esa medida, componer con él nuevas narrativas implica un posicionamiento enmarcado en una propuesta benjaminiana, que consiste en usar los principios formales de la tecnología para reflexionar de forma crítica sobre aquello que esa tecnología amenaza con arrebatarlos (Buck-Morss, 2001). En el siglo XXI esa amenaza parece ser inabarcable, pero podemos comenzar por señalar que en ella

corre peligro nuestra autonomía y nuestro derecho a la privacidad.

Walter Benjamin (2005) hace una reconstrucción de los elementos provenientes de la cultura capitalista burguesa del siglo XIX, después de estudiar cuidadosamente una serie de textos que le permiten crear una nueva composición: el *Libro de los pasajes*. En este proyecto se hace visible “una imagen de la verdad que la ficción de la escritura convencional de la historia había ocultado” (Buck-Morss, 2001: 246). El pensador alemán de origen judío utiliza al montaje como principio formal de la tecnología de la época (el cine) y como estrategia crítica, casi destructiva, en favor de la desmitificación del mundo del encantamiento que se instaló con la modernidad.

Actuar contra estas ilusiones o promesas utópicas del progreso que Benjamin denunció y hacer visibles sus artificios a través de una experimentación y uso crítico de registros tecnológicos, es un objetivo inscrito en el método del “materialismo digital” propuesto por Manovich. En su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (2001), el autor estructura su discurso a partir de *stills* o fragmentos capturados en imagen fija de la película *El hombre de la cámara* (1929) de Dziga Vertov para proponer que el lenguaje informático es eminentemente numérico

y que en él puede rastrearse un potencial estético. La elección del film se debe al uso del montaje y del código compositivo aplicados por el cineasta ruso en los años treinta, quien además usa la estrategia estética y discursiva de la repetición para hablar del nacimiento del cine. La primera secuencia de la película muestra a un hombre de pie en la parte trasera de un automóvil haciendo girar el mango de su cámara: “Un *loop*, una repetición, creada por el movimiento circular del mango, da apertura a una sucesión de eventos” (Manovich, 2001: 316).

Es importante agregar que si bien el *loop* pertenece al lenguaje de las máquinas (cinematográficas e informáticas), convencionalmente este intenta ocultarse, pues es señal de atraso; por ejemplo, los juguetes ópticos del siglo XIX, que habilitaron el movimiento por repeticiones cortas, fueron superados por las narrativas fílmicas de larga duración. Asimismo, en la programación este recurso es invisibilizado para favorecer la fluidez, la transparencia y la inmersión de las experiencias en Internet. En este sentido, sacar a la luz al *loop* como forma narrativa básica de los discursos mencionados supone una estrategia estético-discursiva con potencial crítico, entendiendo “lo crítico” como una interrupción en un determinado orden de visibilidad y sensibilidad (Rancière, 2002). Sin embargo, es importante

tener claro que el ocultamiento de las claves del discurso para naturalizar plataformas de acción y pensamiento es en principio una estrategia del poder y por supuesto no es algo nuevo.

La existencia de aparatos ideológicos nos ha permitido entender al poder como algo que no es monolítico, pues este tiene una dimensión simbólica implicada en la discursividad, las narrativas y sus distintas formas de estructuración que crean una especie de telón de fondo epistemológico para que se configuren las instituciones, los cuerpos y el territorio. De manera similar, nosotros, como sujetos, nos constituimos por esos aparatos y nos comportamos según ciertas constantes epistémicas mediadas por una distribución política y afectiva (Foucault, 2006). Esta reflexión foucaultiana se actualiza en el contexto de la modernidad globalizada, donde el control y la vigilancia han tomado nuevas formas, aún más etéreas e invisibles que aquellas del siglo XIX.

Entonces, ocultar aquello que hace funcionar al lenguaje y naturaliza pautas de pensamiento es una estrategia del poder y, en esa misma medida, sacarlo a la luz es una estrategia de resistencia. Es hacia lo segundo que se orienta la propuesta de sacar al *loop* de su lugar oculto en el lenguaje de la informática para conformar nuevas

narrativas. Esa secuencia inicial en *El hombre de la cámara* refleja el modo en que la repetición le abre paso al registro cinematográfico y le hace parte de un índice visual que intenta darle entrada al registro informático de las computadoras. Tanto Walter Benjamin como Dziga Vertov y Lev Manovich, cada uno en su contexto y en su época, buscan potencialidades críticas y transformadoras en los ensamblajes de cada registro tecnológico correspondiente. Esa es la operación reflexiva que nos interesa retomar a continuación, corriendo un riesgo que no pretendemos evadir: el tiempo ha pasado y las transformaciones tecnológicas han permitido un perfeccionamiento de las maniobras de la modernidad, que quizás ni Adorno ni Horkheimer habrían podido imaginar. Incluso, parece lejano el momento en que Manovich (2001) propone al *loop* como estrategia de resistencia y problematización en la cultura informatizada.

Las máquinas informáticas han cambiado nuestra forma de ver y entender el mundo, pues la reproducción técnica no solo transforma a la economía y a la sociedad, sino que transforma nuestra mirada, ese espacio donde se produce la visión y el reconocimiento. La mirada es el medio más antiguo de todos (Mitchell, 2005), por lo que no podemos ignorar las “formas de visión maquínica”

signadas por una “gramática de la invisibilidad” que se desata con “infraestructuras informáticas que convierten la ideología (y el conocimiento) en una nube de servicios conectados, difusos, que constantemente extrae y procesa datos” (Azar, Cox e Impett, 2021: 6). Por supuesto, la tecnicidad siempre implica y soporta las formas de ver, pero entender el funcionamiento de esa tecnicidad en nuestra época impone un reto sin precedentes.

A la luz de lo anterior, proponemos que la estrategia benjaminiana explicada y retomada por Manovich (2001) es productiva para pensar en formas de resistencia frente a la lógica de vigilancia que hoy hace funcionar nuestras tecnologías contemporáneas. Sabemos que el montaje y la repetición habilitan discursos predominantemente guiados por esa lógica, pero hemos retomado desde el inicio formas expresivas como el collage, el recorte o el *loop* para pensar en un código de composición que respete los límites y la heterogeneidad de cada elemento o fragmento que integra la reflexión. No es lo mismo una animación nítida, uniforme, fluida, limpia y guiada por los principios estéticos de la transparencia, la inmersión o la hiperrealidad, que una animación donde el accidente es posible y donde se hacen visibles los elementos que la componen y el lenguaje que subyace a su apariencia

visual. Con esto, valoramos el montaje dialéctico en tanto que este pone en diálogo una multiplicidad de imágenes, textos y perspectivas para encontrar en los residuos de la cultura una dimensión destructiva cuyo potencial sea transformador. En este sentido:

Benjamin al menos estaba convencido de una cosa: se necesitaba una lógica visual, no lineal; los conceptos debían ser construidos en imágenes, según los principios cognoscitivos de montaje. Los objetos del siglo XIX debían volverse visibles en tanto orígenes del presente, simultáneamente, todo supuesto acerca del progreso debía ser escrupulosamente rechazado (Buck-Morss, 2001: 244).

Es esa nube de servicios conectados que extraen y procesan datos continuamente, donde subyacen ideologías y plataformas de pensamiento, la que nos hace dudar de las imágenes hoy más que nunca, pues ahora nos sometemos a riesgos que en el siglo XIX eran desconocidos. Sin embargo, “construir en imágenes” siempre implica un juego entre lo visible y lo no-visible, y las estrategias de la modernidad no solo siguen vigentes, sino que se perfeccionan quizás más allá de lo planificado; por eso hemos elegido referirnos a nuestra época como “modernidad globalizada” y buscamos herramientas críticas frente a sus maniobras de clasificación y despolitización. De ahí que revisemos la



noción de “aparato estético” en Jean-Louis Déotte (2012), pues esta condensa de forma productiva la perspectiva crítica hacia el progreso y la necesidad de interrogar a los aparatos, los soportes y las superficies de inscripción que habilitan discursos y apuestas estéticas.

Jean-Louis Déotte (2012) se pregunta *¿Qué es un aparato estético?* para proponer que la técnica, las instituciones y el espacio a través del cual circulan las imágenes definen en gran medida nuestra percepción y la sensibilidad de una determinada época. La reflexión se sostiene desde un entramado teórico sumamente complejo, pues conjuga la noción de distribución de la sensibilidad de Rancière (2002) con aquella de Benjamin (2005) con relación al impacto transformador de la técnica en la producción creativa. Lo interesante es que, si bien Déotte (2012) concuerda con la idea de que existe una repartición de lo sensible donde el impulso creativo tiene un potencial de desacomodar, rearticular y alterar el panorama de lo visible y lo no visible, también propone poner el foco en los aparatos y en el modo en que estos pueden, desde su tecnicidad, hacer inteligibles cuestiones sensibles.

Con esto se busca señalar que la especificidad de lo político aparece cuando hay un desafío comunicacional, pero no podríamos pensar lo político en términos críti-

cos o destructivos sin revisar la “tecnicidad de un objeto técnico” (Déotte, 2012: 82), cuya caracterización no se agota en la descripción o problematización de sus usos culturales. Los aparatos hacen época y dan lugar a sensibilidades comunes, por eso para Déotte el gran acierto de Benjamin es su propuesta de rastrear la historia de las técnicas de reproducción, entendiendo esa historia como una construcción que deja por fuera fragmentos cuya recuperación es productiva para continuar explorando la tecnicidad que no llega a su término en aquello que es conocible o compartido en una determinada cultura. En ese sentido, si queremos encontrar posibilidades de transformación y crítica en la modernidad globalizada, conviene empezar interrogando a los objetos técnicos trazando una suerte de “línea filogenética” para explicar su devenir (Déotte, 2012: 82). Por ejemplo, la música como forma artística no podría entenderse sin estudiar aquellos dispositivos que la han transformado, tales como los equipos de grabación y reproducción. En particular, el remix musical como forma expresiva se ha relacionado con las posibilidades de apropiación crítica de lo tecnológico, y sobre ello Kyrou (2006) explica claramente cómo la desobediencia, la insubordinación y la transformación no son posibles si no hay un entendimiento de las formas

políticas que hay tras los objetos técnicos que habilitan tales manifestaciones.

Es en este sentido que los soportes o superficies de inscripción de las imágenes tienen una relevancia que puede ser estudiada para entender su potencia política. No hay conocimiento sin soporte porque este último configura y formatea el acontecimiento, además de que posee siempre una parte maldita, oscura, “un doble que lo acosa” (Déotte, 2012: 49). El autor también se apropia de la crítica a la modernidad que hace Benjamin (2005): mantenemos la ilusión de un mundo constantemente a la mano, pues la novedad se ha impuesto como temporalidad, y esta dinámica tiene un poder de seducción fantasmagórica que nos impide detenernos a interrogar el espesor de los objetos y acontecimientos de nuestro entorno.

Entonces, por supuesto que hay actores políticos que contribuyen a deslocalizar, desclasificar e incluso desidentificar los lugares comunes del discurso oficialmente consensuado por el poder que impera sobre las máquinas contemporáneas, pero no podemos reducir el potencial creativo a una dimensión política retórica o representacional: hay que estudiar la lógica propia del aparato cultural en tanto que objeto técnico y estético. Lo anterior sirve para entender las posibilidades de dichos objetos y, pos-

teriormente, ampliar el análisis hacia formas de uso que permitan ver más profundamente cómo estos funcionan.

La propuesta intenta medirse ante el reto que hoy supone pensar en la complejidad de las imágenes digitales, cuyos formatos se desarrollan siguiendo las pautas de la novedad impuesta como temporalidad: su seducción fantasmagórica es casi inevitable en una vorágine de mensajes, memes, *emojis*, *stickers*, *deep fakes* y una infinidad de nuevas especies mediáticas entre las que ha sido clasificado nuestro objeto de estudio. Lo curioso y aquello que en principio nos motiva a estudiarlo es justo la dificultad de su clasificación, pues ha sido equiparado con las formas antes mencionadas, pero nace como un formato de imagen específico llamado Formato de Intercambio de Gráficos (*Graphics Interchange Format*), mejor conocido como GIF.

Las animaciones graciosas, breves y continuas, que comúnmente conseguimos en plataformas como Giphy o Tenor y que compartimos a través de WhatsApp, Facebook, Twitter y otras redes sociales, son posibles gracias a la tecnicidad de un soporte de imágenes cuya popularidad lo lleva a diferenciarse del resto de los formatos. Sin duda no nos referimos cotidianamente al “JPEG” o el “PNG” de la misma manera en que hablamos o conocemos al GIF en

tanto herramienta comunicacional. En ese sentido, reflexionaremos sobre las posibilidades políticas y críticas de ese soporte perteneciente a la cultura digital en la modernidad globalizada que reúne cualidades cónsonas con aquello que los autores citados han intentado problematizar (el collage, el recorte, el montaje dialéctico), tomando como eje la noción de “aparato estético” de Déotte (2012).

El GIF se inventó en 1987 para integrar la imagen a la red informática, pero hoy es comúnmente usado para representar afectos y recontextualizar todo tipo de contenidos mediáticos (Eppink, 2014; Miltner y Highfield, 2017). A pesar de que muchos expertos en programación lo han condenado a desaparecer, resiste al renovarse en prácticas comunicativas cotidianas y manifestaciones artísticas independientes gracias a dinámicas sociales que lo han mantenido con vida en Internet. Incluso, ciertas manifestaciones artísticas han intentado sacarlo de dicha red para activar zonas de reflexión crítica que pongan en entredicho la lógica del capitalismo de la vigilancia (Zuboff, 2020), tomando sus mecanismos y estrategias estético-discursivas como ejes en la construcción de redes para el pensamiento colectivo y desobediente frente a dicha lógica.

El GIF es antes que nada un formato de imagen, es decir, un soporte indisociable de la historia de Internet

cuya tecnicidad habilita la aparición de figuras y formas con una estética particular que, a grandes rasgos, cuenta con las siguientes cualidades (o limitaciones): animaciones cortas siempre silenciosas que se reproducen en continuo *loop* sin controles de video ni complementos adicionales y cuya paleta cromática es muy simple en comparación a otros formatos (256 colores y máximo 8 bits de profundidad por pixel). A continuación veremos en detalle cuál es la especificidad del GIF en tanto objeto técnico y estético, pero tomando esa tecnicidad como punto de partida para explorar su funcionamiento en ciertas expresiones de la cultura digital que se relacionan con los afectos, los memes, la pornografía y el arte.

También, analizaremos un GIF —la reinterpretación de la obra *Caracas sangrante* por el colectivo de artistas La Hydra— que condensa productivamente elementos de los escenarios mencionados y con ello nos muestra cómo se redimensiona la propia noción de arte a la luz de las nuevas dinámicas de intercambio y comunicación en los espacios digitales. Con esto no esperamos abarcar todo aquello que existe en relación con el GIF, sino puntualizar algunas manifestaciones de la cultura que dan luces sobre su potencial para desajustar consensos y movilizar ideas desde lo contingente y lo no conforme.