



Alfonso-Bouhaben, Miguel, "Estado-pantalla, Sociedad-pantalla y Cuerpo-pantalla. Representaciones videoartísticas de los usos de las tecnologías durante la pandemia". *Estudios de Teoría Literaria. Revista digital: artes, letras y humanidades*, julio de 2021, vol. 10, n° 22, pp. 41-55.

Estado-pantalla, Sociedad-pantalla y Cuerpo-pantalla Representaciones videoartísticas de los usos de las tecnologías durante la pandemia

State-Screen, Society-Screen and Body-screen
Videoartistic representations of the uses of technologies during the pandemic

Miguel Alfonso-Bouhaben¹

Recibido: 04/05/2021

Aprobado: 07/06/2021

Publicado: 08/07/2021

Resumen

El objetivo de la presente investigación es el análisis de un corpus de piezas videoartísticas realizadas durante la pandemia en el marco de la asignatura Investigación Audiovisual. Entre todas ellas, decidimos focalizar la atención en tres, ya que nos servían para pensar el uso de las tecnologías y, en concreto, la función de las pantallas en la pandemia: *De la seguridad a la privacidad*, *Zoomers* y *Panvid*. Cada una de estas piezas nos permitía pensar tres usos de las pantallas: a) el Estado-pantalla como pantalla exterior y vertical, esto es, como "sobre-pantalla" que tematiza el poder visual del Estado (y la posibilidad de una nueva política de tintes totalitarios); b) la Sociedad-pantalla como pantalla entremedias y horizontal, esto es, como "entre-pantalla" que revela, a la manera foucaultiana, que el poder en todas partes (y que este "poder pulverizado" implica

Abstract

The objective of this research is the analysis of a corpus of videoartistic pieces made during the pandemic within the framework of the subject Audiovisual Research. Among them, we decided to focus attention on three, as they served us to think about the use of technologies and, in particular, the function of screens in the pandemic: *De la seguridad a la privacidad*, *Zoomers* and *Panvid*. Each of these pieces allowed us to think of three uses of the screens: a) the State-screen as an exterior and vertical screen, that is, as "over-screen" that thematizes the visual power of the State (and the possibility of a new policy of totalitarian dyes); b) the Society-screen as a screen between the between and horizontal, that is, as "between-screen" that reveals, in the Foucaultian way, that power everywhere (and that this "pulverized power" implies the possibility of a new sociology, metaphysics,

¹ PhD en Comunicación Audiovisual (Universidad Complutense de Madrid). Licenciado en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada y en Filosofía (UCM). Docente en Investigación Audiovisual (Escuela Superior Politécnica del Litoral-ESPOL). Director de la Revista Científica *Ñawi. Arte, Diseño y Comunicación*. Investigador Principal (IP) del Grupo de Investigación Cultura Visual, Comunicación y Decolonialidad (ESPOL) Es evaluador en una docena revistas científicas de España, México, Chile, Ecuador, Colombia y Argentina. Ha publicado más de 50 artículos de investigación audiovisual en revistas científicas indexadas en WoS, SCOPUS y LATINDEX. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Vía Perimetral km 31,5. Guayaquil, Ecuador. Contacto: malfonso@espol.edu.ec; mabouhaben@gmail.com



la posibilidad de una nueva sociología, metafísica, epistemología y economía igualmente totalitarias); y c) el Cuerpo-pantalla como pantalla interior, como "inter-pantalla" (que revela una nueva ontología distópica).

Palabras clave

Investigación audiovisual; pandemia; tecnología; poder; pantalla.

epistemology and equally totalitarian economy); and c) the Body-screen as an interior screen, as "inter-screen" (which reveals a new dystopian ontology).

Keywords

Audiovisual research; pandemic; technology; power; screen.

Introducción

La pandemia de la COVID-19 ha supuesto una transformación en nuestras formas de convivencia, costumbres y hábitos a la vez que ha promovido mutaciones en la economía, la política, el ocio y el trabajo. En este contexto complejo de excepcionalidad ha habido, igualmente, una incuestionable metamorfosis en el ámbito de la expresión estética y de la creación artística. Sin duda los reajustes en las formas de interacción social han dado pie a derivas y transmutaciones en las formas expresivas. Por ello, el objetivo de la presente investigación apunta a la forja de una lectura de esta experiencia traumática y excepcional a través del análisis de un corpus de representaciones artísticas que no solo han sido realizadas durante la pandemia, sino que también tienen como finalidad pensarla, valorarla y, en algunos casos, exorcizarla.

Ahora bien, ¿cómo hemos determinado y definido este corpus? Cabe señalar que el corpus lo hemos configurado a partir de un conjunto de piezas de videoartísticas realizadas en el marco de la asignatura *Investigación Audiovisual*, en la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL, Ecuador). Esta asignatura tiene una doble finalidad teórica y creativa.

En la parte teórica, reflexionamos sobre el origen y la genealogía de la investigación y trazamos un recorrido por las formas de investigación mítica, filosófica y científica y artística. Después, encaramos las posibilidades investigativas en/desde el arte para, finalmente, poner el foco en la investigación artística audiovisual. En primer lugar, abordamos las posibilidades investigativas del cine de vanguardia (del futurismo, del dadaísmo y del surrealismo, centrando la atención en las posibilidades abiertas por Luis Buñuel para investigar lo inconsciente) y del cine experimental (de las formas y sendas de investigación abiertas por el cine materialista de Stan Brakhage, el cine estructuralista de Michael Snow y por la multitud de experimentos de cine expandido). En segundo lugar, valoramos el cine como posibilidad de pensamiento por medio del análisis del cine-ensayo (focalizando el análisis en la obra cine-ensayística de Jean-Luc Godard, Harun Farocki y Santiago Álvarez) y del cine antropológico (analizando la obra del cineasta y antropólogo Jean Rouch). En tercer lugar, pensamos las tácticas de investigación artística del videoarte y del net-art con el fin de plantear trayectorias para investigar y experimentar con/contra la televisión e internet.

En la parte creativa, y una vez que los estudiantes disponen de herramientas teóricas de investigación audiovisual, les proponemos un ejercicio de creación colectiva que sirva de territorio donde poner en práctica los conceptos trabajados en torno al cine de vanguardia, cine experimental, cine-ensayo, cine antropológico, videoarte o net-art. En estos dos últimos semestres de la pandemia (mayo-septiembre de 2020 y de octubre-febrero de 2020/2021), donde las clases han estado sujetas a la virtualidad, tomamos la decisión de que la temática girara en torno a pensar las mutaciones acaecidas durante la pandemia.

El resultado obtenido, en ambos semestres, fue la realización de un total de catorce piezas videoartísticas. Entre las temáticas trabajadas cabe destacar las siguientes:

- a) La proliferación de teorías conspirativas: *Caverna 2020* (Alexandra Casulo, Emiliano Cevallos Pico, Marcel Morillo, José Mendoza, María Auxiliadora Perugachi, 2020) y *Rumores de confinamiento* (Cristhian Geovanny Morán, Héctor Xavier Barreto, Galo Basurto, Pablo Macías, Emily Chiriguaya y Jamile Bustamante, 2020)
- b) El desarrollo de patologías físicas: *Sociedad 19* (Daniela Arreaga, Jeanine Toapanta, Michael Castro, Jonathan Castillo, Daniel Chica, 2020)
- c) El desarrollo de patologías psicológicas: *Toc 19* (Sheyla Burgos Arrieta, Alfonso Chaw Quinteros, Renato Porras Blas, Alexis López Chevez, 2020), *TP 20* (Melany Guamantica, Carlos Merchan, Dennisse Pincay y Jhordana Soto, 2020) y *Vacuna* (Melissa Murillo, Teresa González, Marcelo Bravo, Ayrton Garzón y Javier Moreno, 2020)
- d) La gestión de la muerte por parte de las instituciones públicas: *Consternación: una mirada al dolor* (Ana Belén León, Elba Requena, Gilson Ilbis y Kleber Rugel, 2020), *Pandemus Vivant GYE* (Alejandro Oviedo, Angie Vilema, Valentina Suárez, Sergio Campozano y Carlos Bustamante, 2020), *gestiOFF* (Mauricio Mena Calderón, Sergio Ortiz Fonseca, Cristel Rivadeneira Alvarado, Ariana Solórzano Morán, 2020) y *Burnt Meat* (Bryan Almeida, Kevin Barberán, Valentina Jaramillo, Jonathan Silva y Génesis Zambrano, 2020)
- e) Los problemas económicos derivados: *Dualidad* (María Isabel Bolaños, Jesús Cantos, Walter Mariscal, Daniel Alarcón y Christian Chamba, 2020)

Entre todas las temáticas desarrolladas decidimos focalizar la atención en tres de ellas, ya que estas nos servirán para poner en marcha una reflexión sobre el uso de las tecnologías, en concreto, sobre la función de las pantallas durante la pandemia. Cada una de estas piezas nos permitía pensar los usos tecnológicos en tres niveles:

- a) Los usos estatales de las pantallas o Estado-pantalla. Durante la pandemia, algunos Estados han usado las tecnologías para vigilar y controlar que no se transgreda el confinamiento. Sobre este asunto los estudiantes realizaron *De la seguridad a la privacidad*² (Carlos Urquizo, Sandy Salazar, Gabriel Briones, Elvis Reyes, Daniela Espinoza y Johanna Ortiz, 2020), una obra videoartística que gira en torno a las prácticas de tecno-vigilancia implementadas durante la pandemia.
- b) Los usos sociales de las pantallas o Sociedad-pantalla. Durante la pandemia, las relaciones sociales han estado mediatizadas por las nuevas tecnologías como se muestra en la pieza *Zoomers*³ (María José Barreto, Keren Cárdenas, Carlos Bajaaná, Fabricio Zúñiga y Jefferson Cevallos, 2020) donde se trabajan las problemáticas subyacentes a la universalización tecnológica de las interacciones sociales a través de las pantallas.
- c) Los usos corporales de las pantallas o Cuerpo-pantalla. La pandemia ha acentuado la progresiva tecnologización ontológica de los cuerpos. *Panvid*⁴ (Emy Triviño, Aldair Reyes, Pamela Ortiz, Marcia Moyano, Tania León y Lourdes Quito, 2020) aborda esta cuestión a través de la reflexión sobre la tensión entre el cuerpo físico y el cuerpo digital, entre el espacio doméstico y el espacio virtual en el contexto del encierro.

² <https://www.youtube.com/watch?v=qyDOrC9i3Tw&feature=youtu.be>

³ <https://www.youtube.com/watch?v=ZVqGuKbPYx4&feature=youtu.be>

⁴ <https://youtu.be/tOJDBP385ek>

De este modo, podemos observar cómo todas estas piezas ponen de manifiesto una serie de mutaciones y cambios a partir de los usos y abusos de las pantallas: políticos (Estado-pantalla); sociales, metafísicos, epistémicos y económicos (Sociedad-pantalla); y ontológicos (Cuerpo-pantalla). Como afirma Mario Goldenberg en “La pantalla global y el psicoanálisis”: “Así como el siglo XIX fue «un siglo de manos» como decía Rimbaud, el siglo XX ha sido un siglo de máquinas, el siglo XXI se perfila como un siglo de pantallas” (s/p). Un siglo de pantallas que puede tener consecuencias nefastas, pues la pantalla, a pesar de sus posibilidades y de los avances que pueda traer de la mano; también puede aplanar, uniformizar y anular toda diversidad: “el capitalismo de las plataformas está homogeneizando las diversidades culturales a través de la sincronización cognitiva, perceptiva y afectiva, llevando a un estado de «proletarización generalizada»” (Stiegler 31).

Estado-pantalla o sobre-pantalla

Los gobiernos asiáticos han sido pioneros en el uso de tácticas de tecno-vigilancia con fines de control social durante la pandemia. Por medio de la geolocalización móvil y de técnicas biométricas de reconocimiento facial, los estados asiáticos controlan, fiscalizan y sopesan todo lo que acontece en sus ciudades, para así tener el control sobre los avances del virus. La biometría, en tanto ciencia dedicada al estudio estadístico de las características cuantitativas de los seres vivos, analiza determinadas características humanas con el fin de identificar y autenticar a las personas (Tapiador 25). Sin duda, estos sistemas de vigilancia biométrica resultan eficientes para los Estados, pues la observación de los ciudadanos por medio de cámaras dotadas de inteligencia artificial permite un control eficiente de la epidemia. Ahora bien, esta forma de control tecnológico de las pantallas, a modo de nuevo panóptico foucaultiano, adopta una posición ubicua que va ligada a una ineludible transgresión de los límites éticos definidos por el orden democrático, lo que nos lleva a poner en cuestión este devenir-digital o devenir-pantalla de algunos estados asiáticos. En este punto, sería pertinente preguntarse: ¿por qué en los estados asiáticos se han implementado, sin ninguna resistencia por parte de la ciudadanía, estas prácticas cuasi totalitarias de un Estado que gestiona, domina y sistematiza la realidad desde las pantallas digitales? El filósofo surcoreano Byung-Chul Han apunta una respuesta razonable: “en los Estados asiáticos se articula una mentalidad totalitaria con una actitud de obediencia ciudadana que ha permitido un sistema de vigilancia digital que invalida toda protección de datos” (103).

Las implicaciones ético-políticas de las técnicas de videovigilancia biométricas constituyen una paradoja que no se puede esquivar: para controlar el virus y, en consecuencia, establecer el orden social democrático, se deben poner en práctica estrategias de videovigilancia que van en detrimento de la propia libertad democrática. Y esta paradoja de los usos de la tecno-vigilancia se puede extrapolar a todo el universo tecnológico. Internet, por ejemplo, es considerada una herramienta de democratización, un medio abierto que permite que la ciudadanía pueda expresar su opinión pero, a su vez, se sabe que es

un medio de control masivo: supuestamente, forma parte de Echelon, red de vigilancia masiva que surge de la Guerra Fría y que registra todos los correos electrónicos y las conversaciones por teléfono celular. Su objetivo no es sólo la vigilancia estatal, sino también la comercial: Google, por ejemplo, guarda todas y cada una de las búsquedas y las vincula a una dirección de IP (la Stasi del siglo XXI) (Chun 62).

Y es, justamente, esta paradoja entre las formas de control –que aportan seguridad al conjunto de la sociedad– y las libertades inherentes a la democracia –en concreto, el derecho a la privacidad– la base sobre la que se sostiene la pieza de vídeo experimental *De la seguridad a la privacidad*. Este proyecto puede ser leído como una crítica al carácter anti-democrático de las medidas de video-vigilancia que se han adoptado en la pandemia y, a su vez, una crítica a las relaciones entre la biometría y la biopolítica. Si bien es verdad que los sistemas de video-vigilancia permiten, por ejemplo, el control de las medidas de confinamiento, generando alertas cuando esta medida no se cumple, lo cierto es que sirven, igualmente, para la imposición de formas de disciplinamiento que adoptan tintes totalitarios. En la obra se presenta el rechazo a la vigilancia masiva y al estricto control que sobrepasa los límites de la privacidad ya que los datos biométricos registrados jamás son recuperados por parte de los ciudadanos. Se da, por tanto, un enfrentamiento entre los Estados –que tienen la obligación de garantizar seguridad– y los ciudadanos –que reivindican el respeto a su privacidad.

La metodología aplicada por los estudiantes para hacer esta pieza fue el uso de *zooms* y de elementos gráficos –que simulaban los modos de procesamiento de información de reconocimiento facial– sobre imágenes recogidas de cámaras de vigilancia instaladas estatales durante la pandemia (Fig. 1). Los estudiantes investigaron sobre los recursos biométricos de reconocimiento facial utilizados por los Estados, y se apropiaron de sus elementos estéticos y gráficos para reutilizarlos e implementarlos sobre estas imágenes y, de este modo, poder visibilizar la práctica del control visual del Estado-pantalla: de una pantalla que se dispone “sobre los ciudadanos” y que nosotros denominamos “sobre-pantalla”.



Fig. 1. Sobre-pantalla. Imagen del procesamiento de reconocimiento facial del Estado-pantalla.

En este sentido, el trabajo de los estudiantes nos ha servido como detonante para pensar lo que hemos denominado Estado-pantalla (una nueva política):

- a) El Estado-pantalla como máquina de control biométrico. Es preciso apuntar que el reconocimiento facial es un método con el cual es posible identificar a una persona por medio de una imagen y que, actualmente, cuenta con algoritmos más complejos, eficientes y eficaces (Bravo, Ramírez y Arenas 117). Un sistema de reconocimiento biométrico está formado por tres componentes básicos: a) un módulo de inscripción, que proporciona la señal biométrica desde un sensor o lector biométrico, que obtiene

una muestra unívoca y compacta la identidad del individuo y que constituye el llamado patrón biométrico; b) una base de datos donde el patrón biométrico extraído por el módulo de inscripción es almacenado en la base de datos junto todos los patrones biométricos de los usuarios del sistema; c) un módulo de identificación o reconocimiento que establece la identidad de los individuos que acceden al sistema a través de la comparación de características del patrón registrado con los patrones almacenados en la base de datos (Devincenzi y Finamore 43-44). Este sistema de reconocimiento facial es el que rediseñan y reinterpretan los estudiantes en *De la seguridad a la privacidad* con el fin de subrayar las posibilidades totalitarias y el ejercicio de sobre-pantallización que se despliega con el uso de estas tecnologías.

- b) El Estado-pantalla como máquina de control biopolítico. La biometría es una disciplina científica y, en esencia, la biometría es netamente a-ideológica. Es su aplicación biopolítica, sobre todo por parte de los Estados, lo que se cuestiona en esta obra videoartística. El devenir-pantalla, propio de nuestra contemporaneidad posmoderna, es reterritorializado por parte de los Estados a través de la tecno-vigilancia. Estos constituyen instancias de poder que convierten a los ciudadanos en objetos de vigilancia, disciplinamiento y control biopolítico. *De la seguridad a la privacidad* muestra cómo las conductas de los ciudadanos son disciplinadas gracias a la instalación de toda una trama de tecnologías digitales verticales, de sobre-pantallas que revelan un modelo de control biopolítico que ha alcanzado su cenit en la actual crisis mundial de la COVID-19. El estado de excepcionalidad mundial provocado por la pandemia, como revela esta obra videoartística, ha incrementado la proliferación de formas de control tecnológico (Han 103); ha replicado e intensificado las formas dominantes de gestión biopolítica (Preciado 168); y, finalmente, ha desarrollado formas de disciplinamiento social que pueden resultar peligrosas en la conformación de nuevos estados de corte policial (Sztajnszrajber s/p).

La crítica a las prácticas de control biométrico y de disciplinamiento biopolítico del Estado-pantalla se plasma de forma metafórica en la última de las imágenes de la obra, donde se utilizó la técnica del *glitch* –esto es, la producción errores digitales con un objetivo artístico– como recurso deconstructivo frente a los usos totalitarios de la video-vigilancia por parte de los Estados. En dicha imagen, observamos como el efecto *glitch* se aplica, justamente, cuando un ciudadano rompe la fotografía de una cámara de vigilancia (Figs. 2 y 3).



Figs. 2-3. Imágenes-glitch de la rebeldía frente a las cámaras de vigilancia del Estado-pantalla.

Esta imagen pone de manifiesto la crítica al Estado-pantalla y subraya el potencial contestatario y contrahegemónico de las nuevas tecnologías: resulta posible utilizar las mismas tecnologías que usa el Estado como una forma de resistencia y de subversión visual frente al totalitarismo ejercido por las cámaras de vigilancia y por su praxis biométrica. Es decir, la ciudadanía también puede visibilizar la vigilancia del Estado-pantalla. De algún modo, el gesto de rasgar la cámara supone un ejercicio de contravigilancia crítica, una inversión del modelo en el que unos pocos vigilan a muchos y donde cualquier ciudadano/a puede controlar al poder, registrando a las propias cámaras.

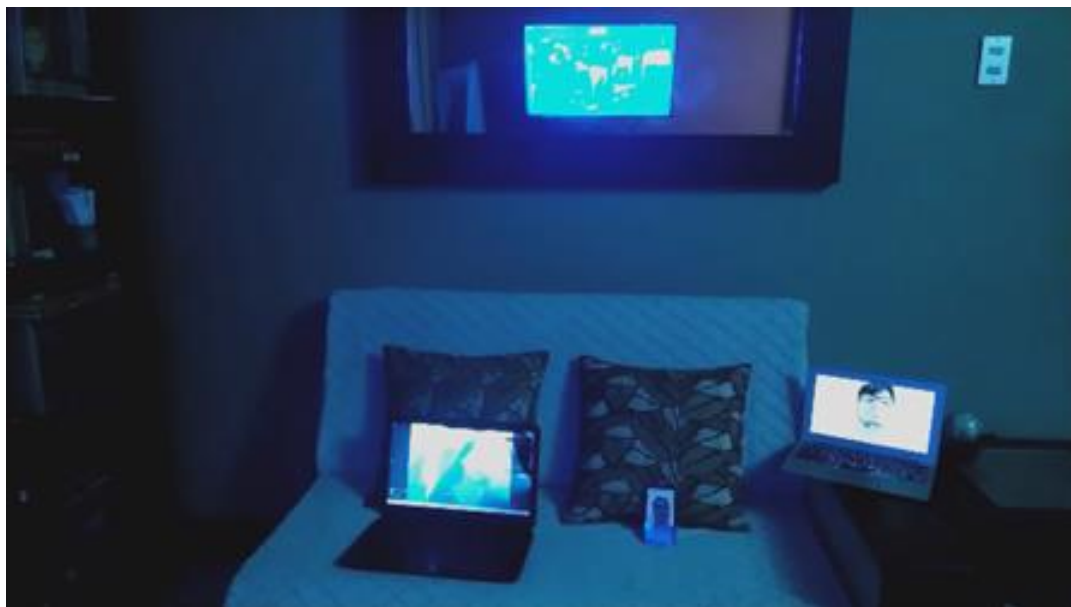
Sociedad-pantalla o entre-pantalla

La universalización de las pantallas no se circunscribe, exclusivamente, a su uso estatal: las pantallas están mediatizando en todas nuestras interacciones sociales, se instalan y colonizan el *intermezzo* de nuestros nexos comunicativos. Podemos calificarlas como “entre-pantallas” que articulan y median en todos los aspectos de nuestra vida: utilizamos las pantallas para pedir un taxi (Uber), para pedir comida (Globo), para comprar (Amazon), para aprender (plataformas de e-learning), para trabajar online (ZOOM), para relacionarnos socialmente (Facebook, Twitter), para exhibirnos (Instagram), para buscar compañeros sexuales (Tinder), para informarnos (plataformas de información), para entretenernos (Netflix). Nicholas Mirzoeff en *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual* sostiene que “la vida moderna se desarrolla en la pantalla” (11). Aunque más que una forma de “desarrollo”, en nuestra posmodernidad pandémica lo que parece acaecer es una entre-pantallización de la sociedad, esto es, la apoteosis de la Sociedad-pantalla anticipada en *La sociedad del espectáculo* por Guy Debord y en *Cultura y simulacro* por Jean Baudrillard.

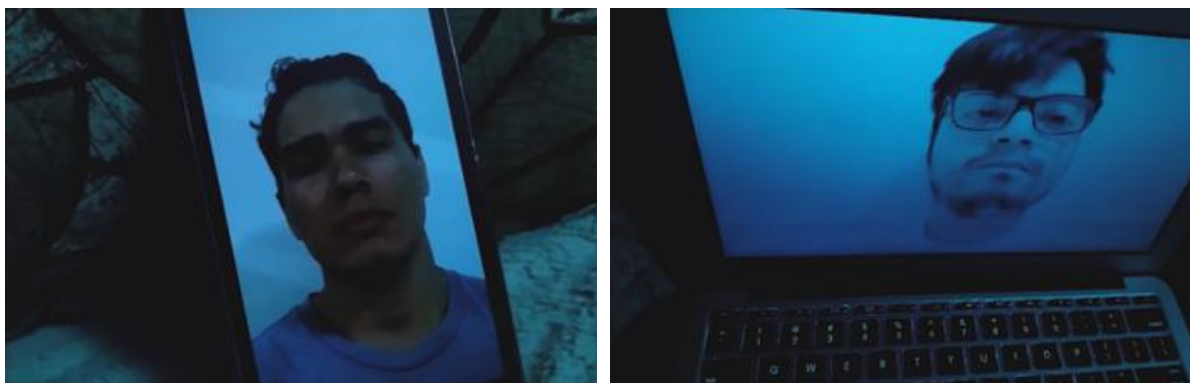
Ahora bien, la universalización de las pantallas que articula –por medio del espectáculo y del simulacro– nuestras relaciones sociales, no solo implica un alejamiento ontológico y epistémico de la realidad: dicha pantallización de la vida conlleva, además, poderosas implicaciones políticas en la medida en que sirve para imponer –como si fuera una novedad progresista y liberadora– la universalización de la vigilancia. En la actualidad, el poder del control de la realidad social por medio de las pantallas no solo se ejecuta desde la vertical del Estado-pantalla, como hemos visto anteriormente, sino que también se distribuye en la horizontal del cuerpo social: como entre-pantalla o Sociedad-pantalla. Como arguye Foucault: “el poder está en todos los lados” (30). Y, en nuestra posmodernidad pantallizada y pandémica, este poder omnipresente se pulveriza en todo el cuerpo de la Sociedad-pantalla: cada acción cotidiana es registrada por pantallas, almacenada en bases de datos y computada. Con la pandemia, la Sociedad-pantalla se ha radicalizado. Las nuevas tecnologías cristalizadas en la pantalla han mediado en nuestras relaciones sociales, se instalan en los intersticios de nuestros vínculos: conforma una entre-pantalla distribuida en cada mecanismo de control tecno-político de los cuerpos. Es parte de *La hipótesis cibernética* que formulan Tiqqun: el control y el pilotaje autorregulado, codificado y programado de toda la sociedad ya no es ciencia ficción, es la realidad de nuestro presente.

A la luz de este contexto de la sociedad-pantalla, un grupo de estudiantes ha trabajado el impacto de las tecnologías en las relaciones sociales. En la pieza videoartística *Zoomers*, se abordaron tres referencias fundamentales: el capítulo *Blanca Navidad* de la serie *Black Mirror*, que expone la complejidades de una sociedad donde las personas tienen la posibilidad de censurar visual y auditivamente a los demás; *Las meninas* de Velázquez, que muestra un sistema de enmarcación, de cuadros dentro de cuadros a la vez que visibiliza un dispositivo de auto-representación; y finalmente *Reverse television* (Bill Viola, 1983), que busca mostrar la perspectiva del objeto, en este caso de la televisión, mirando al sujeto que mira. Estas dos

últimas referencias aparecen plasmadas en la Fig. 4, donde observamos una imagen-mosaico, esto es, una imagen compuesta por otras imágenes, similar al sistema de cuadros dentro de cuadros de Velázquez; y en las Figs. 5 y 6 donde dos personajes, al modo de *Reverse television*, miran a quien está mirando.



Figuras 4. Entre-pantalla. Sistema de imágenes que interactúan en la sociedad-pantalla.



Figuras 5 y 6. Entre-pantalla. Imágenes de sujetos que interactúan en la sociedad-pantalla.

Zoomers se centra en exponer la nueva “normalidad” digital de la pandemia que se impone como única opción comunicativa. Esta palabra, “*zoomers*”, hace alusión a la nueva forma de vida donde toda relación se desarrolla en/desde las pantallas: “Se ha adoptado el nombre *zoomers* (...) para describir a esta población que mantiene sus interacciones sociales a través de aplicaciones de videollamadas (más aún en su relación con la aplicación *Zoom*, la más difundida en la época)”. (Gutiérrez-Peláez 92). Estos nuevos modos de interacción a través de las pantallas –cristalizados en *Zoomers*– nos van a permitir reconocer una serie de problemáticas propias de la sociedad-pantalla:

- a) La sociedad-pantalla como una nueva forma de relación social (una nueva sociedad). Villena Fiengo en “Covidio ergo zoom: La cultura en tiempos de Pandemia” (2020) explica que durante la pandemia se han impuesto dos imperativos sociales. Por un lado, el imperativo de la distancia social, que consiste en separar, aislar e incluso inmovilizar

los cuerpos para paliar la transmisión del virus y prevenir así los contagios. Y, por otro lado, el imperativo de la proximidad virtual, articulado con el anterior, donde se impone como único medio de conexión comunicativa la hiperconexión en la red global a la que debemos estar continuamente conectados. *Zoomers* da cuenta de ambos imperativos: los protagonistas no pueden interactuar de manera física debido al confinamiento y, por ello, todas sus relaciones se circunscriben a la conexión virtual entre-pantallas. De este modo, la pieza permite pensar la problemática de la virtualización y pantallización de la sociedad. Asimismo, esta nueva forma de relación social que acaece con los entornos virtuales va a desarrollar e imponer nuevas formas de fragmentación social, continuando así el proceso de división y atomización social iniciado por la televisión (Mirzoeff 149).

- b) La sociedad-pantalla como una nueva forma de realidad (una nueva metafísica). Ahora bien, la sociedad-pantalla implica asimismo la emergencia de una novedosa estructura de la realidad. Como apunta Josep Maria Català en “Estética y patología de la nueva normalidad Apuntes para una psicopedagogía tecnológica”: “la eventualidad del virus es el catalizador de un salto cualitativo muy drástico que nos empuja hacia una nueva ordenación social, pero también hacia una nueva forma de realidad” (21). Una nueva realidad derivada de los nuevos nexos sociales fundados por las tecnologías virtuales, que deviene una suerte de extensión de la realidad. O, más que extensión, un *bricolage* que intersecta la realidad natural, la social y la virtual. Más adelante, cuando describamos las características del Cuerpo-pantalla, haremos alusión al cyborg y al avatar en tanto encarnaciones virtuales que configuran nuevos cuerpos y, de forma correlativa, determinan nuevas realidades.
- c) La sociedad-pantalla como una nueva forma de percibir (una nueva epistemología). Toda nueva metafísica abre el camino para la configuración de una nueva epistemología. Las nuevas tecnologías virtuales y ciberespaciales han construido un mundo que se sostiene sobre “una alucinación consensual” (Gibson 67). Las predicciones de Guy Debord sobre el devenir-espectáculo de la vida son pertinentes, en este punto, para pensar la nueva vida social en tanto cúmulo de reflejos, simulacros, apariencias, espectáculos. Para el pensador situacionista “toda la vida de las sociedades en que reinan las condiciones modernas de producción se anuncia como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que antes era vivido directamente se ha alejado en una representación” (12). *Zoomers* muestra cómo la vida virtual de la pandemia es un espectáculo que se vive “entre-pantallas” y que, como apunta nuevamente Debord, supone una “inversión concreta de la vida” y un “movimiento autónomo de lo no-viviente” (13). Igualmente, podemos inferir que en la Sociedad-pantalla estamos localizados entre el tercer y el cuarto nivel del simulacro definidos por Baudrillard: entre el simulacro que enmascara la ausencia de realidad profunda; y el simulacro que no tiene que ver ya con ningún tipo de realidad y es ya su propio y puro simulacro. La vida que refleja *Zoomers*, por tanto, es la vida de los simulacros: o bien es una vida sin “realidad profunda” o bien es una vida que ya no tiene que ver con “ningún tipo de realidad”
- d) La sociedad-pantalla como apoteosis de la economía neoliberal (una nueva economía). Las novedades en la estructura de la realidad social y en las formas de conocimiento, a partir de la universalización de la tecnología en estos tiempos de pandemia, articulan igualmente con la novedades en el ámbito de la economía, es decir, con las formas de

producción y distribución de las mercancías y los bienes: “la telemedicina, la ciberdocencia y el comercio digital suponen una oportunidad de negocio para estados y empresas ya que para producir los servicios y mercancías que ofertan se necesita una menor inversión” (Alarcón y Alfonso-Bouhaben 298). El imperativo de la relación social virtual abre una posibilidad inédita para las empresas: el ciber-trabajo no solo posibilita una menor inversión, sino que también permite la universalización de la vida *online* entre-pantallizada y, con ella, la implementación de formas de vigilancia que, en ocasiones, pueden deteriorar los derechos laborales. En este sentido, la sociedad-pantalla emergente en nuestra normalidad posmoderna y pandémica es la aliada perfecta para la aplicación, por parte de las empresas, de formas de vigilancia que pueden extralimitarse y derivar hacia prácticas de control poco democráticas. *Zoomers* muestra las contradicciones de este mundo y, si bien no trata de satanizar las tecnologías, sí se esfuerza en visibilizar una certeza: en la actual pandemia muchas empresas han aprovechado para poner en marcha instrumentos de control poco transparentes.

Cuerpo-pantalla o inter-pantalla

En esta categorización de los usos tecnológicos en el contexto de la pandemia pretendemos trazar una línea de lo macro a lo micro y del exterior al interior: de la pantalla exterior del Estado-pantalla a la pantalla intersticial de la Sociedad-pantalla y, en lo que sigue, a las formas de interiorización de la pantalla en el ámbito corporal: el Cuerpo-pantalla.

Para ello, tomaremos nuevamente como detonante y motor especulativo una de las piezas videoartísticas realizadas por los estudiantes de la asignatura de *Investigación Audiovisual: Panvid*. En esta obra se pone de manifiesto cómo el uso masivo de los aparatos tecnológicos en tanto alternativa para intentar salvar las relaciones sociales, el quehacer laboral y el ocio durante la pandemia, ha traído consigo efectos perniciosos sobre la salud mental. Para mostrar esta problemática, los estudiantes tomaron como referencia estética el largometraje *Rabbits* (David Lynch, 2002) con el fin de visibilizar el misterio, la oscuridad y la incoherencia que se vive en el confinamiento por la COVID-19. Para ello, construyeron una serie de secuencias que se estructuran desde el exterior al interior: de la proyección de imágenes del virus en el espacio doméstico (Fig. 7) a la superposición de pantallas sobre la superficie exterior del rostro (Fig. 8) y, de ahí, a la interioridad del cuerpo definida por la distorsión de la imagen sobre los ojos de los confinados (Fig. 9). Como podemos observar, las imágenes del virus, en primer lugar, se proyectan en el interior del espacio doméstico; después, circulan en la superficie de los cuerpos y, por último, se instalan en el interior de estos. El virus funciona como una metáfora de las imágenes de las pantallas que terminan por colonizar el cuerpo y la propia mirada. Así, la serie de pantallas sería la siguiente: pantallas en el exterior del espacio doméstico-pantalla en el exterior del cuerpo- pantallas en el interior del cuerpo.



Figuras 7-9. De las imágenes del virus en el interior del espacio domésticos (pantalla en el exterior del espacio doméstico) a las superposiciones de pantallas sobre los rostros de los confinados (pantalla en el exterior del cuerpo), a los ojos distorsionados de los confinados (pantalla en el interior del cuerpo o inter-pantalla).

Lo que se busca en este trabajo de investigación es la expresión audiovisual de los efectos postraumáticos causados por la cuarentena, el autoaislamiento y el distanciamiento físico durante Covid-19 tales como el estrés, depresión, ansiedad, entre otros. Todos estos efectos postraumáticos se acentúan con el nuevo modo de vida pantallizada, con el nuevo sistema virtual implementado a partir del confinamiento y cómo el uso excesivo de las tecnologías que nos encasilla y nos tiene viviendo en el encuadre de las pantallas. Y que, inclusive, hace que nosotros mismos, como nuestra la Fig. 9, nos convirtamos en pantallas.

Como en los ejemplos anteriores, vamos a utilizar la crítica a las tecnologías que late en *Panvid* para delinear algunos aspectos significativos del cuerpo-pantalla (una nueva ontología):

- a) El cuerpo-pantalla como cyborg. Clynnes y Nathan (1960) fueron los primeros en referirse al cyborg como “un ser humano mejorado”, como un proceso de autoconstrucción y mejora humana. Por su parte, la pensadora norteamericana Donna

Haraway define el cyborg como “un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” (Haraway 2). Esa hibridación permite abordar las síntesis heterogéneas entre nuestra realidad natural y las máquinas y artificios que se componen con nuestros cuerpos, entre las partes orgánicas y las partes inorgánicas producto de nanotecnologías y robótica avanzadas (Moya 229). *Panvid* hace alusión a la idea de cyborg a través del relato del proceso de contagio de un cuerpo por medio de un virus que es una imagen, una pantalla. En la Fig. 8, donde el personaje protagonista se coloca una pantalla sobre el rostro, a modo de prótesis, resuena de manera cristalina el concepto de cyborg de Donna Haraway, en la medida que se establece un acoplamiento entre una imagen tecnológica, maquínica e inorgánica (la pantalla de la tablet) con el rostro natural y orgánico. Dichos acoplamientos configuran una interfaz cuerpo-máquina que posibilita la expansión del ser humano. *Panvid* muestra cómo este mimetismo cuerpo-tecnología, cómo este devenir maquínico del cuerpo guarda relación con las prácticas operacionales de artistas como Orlan. Sabemos que la artista se dedicó a trabajar sobre su propio cuerpo con intervenciones quirúrgicas donde la artista introducía prótesis robóticas para potenciar las funciones de su cuerpo. Algo parecido observamos en la Fig. 8: el rostro humano es intervenido y, en cierto modo, extralimitado gracias a la pantalla-prótesis. Ahora bien, el cyborg es todavía un cuerpo-pantalla exterior.

- b) El cuerpo-pantalla como avatar. “La tercera revolución cibernética: después de su primera aparición (Wiener), el cyborg en segundo lugar (Gibson-Haraway), la tercera es el avatar. La encarnación de lo virtual, su somatización” (Canevacci 148). El avatar, por tanto, va más allá del crecimiento tecnológico por medio de prótesis del cyborg, y ejecuta una incorporación virtual completa. Por ello, implica un devenir-virtualidad del cuerpo, un auténtico devenir-pantalla o cuerpo-pantalla por medio de la “proyección personalizada del yo en un entorno virtual” (Ducheneaut, Wen, Yee y Wadley 1155). Esta proyección supone la incorporación de una otredad, esto es, la producción de “un ser a partir de imágenes (...) de un uso multiplicativo del cuerpo extendido por medio de sus prótesis comunicativas” (Canevacci 148). Por tanto, en los dominios virtuales “el cuerpo no queda limitado por la piel, sino que puede ser una estructura más abierta y compleja” (Mirzoeff 162). La Fig. 9 de *Panvid* guarda relación con la idea de avatar, esto es, con la idea de que en el metaverso de internet podemos proyectar otro ser a través de la pantalla: los ojos tecnológicos y distorsionados son la metáfora de la encarnación y la incorporación de lo virtual: son la prótesis comunicativa instalada en el cuerpo. El Cuerpo-pantalla del avatar es, literalmente, una inter-pantalla.

Conclusiones

Brevemente, queremos señalar tres aportes que consideramos relevantes en la presente investigación.

En primer lugar, pensamos que el trabajo realizado en la asignatura *Investigación audiovisual* durante el primer año de la pandemia ha sido sumamente significativo. A pesar de ser un momento de excepcionalidad y de crisis mundial, y a pesar de la tristeza y desmotivación que muchas veces se ha visibilizado este último año en las aulas virtuales, los estudiantes se han comprometido con el proyecto planteado en la asignatura y han realizado trabajos

excelentes. El planteamiento de una temática actual y que atraviesa la vida de todos ha sido una motivación extra para ellos, de ahí los buenos resultados obtenidos.

En segundo lugar, creemos que la categorización desarrollada puede ser de utilidad para futuras investigaciones. Slavoj Žižek sostiene que el amor a un filósofo se hace patente cuando se observan por doquier sus conceptos: “la medida del amor verdadero a un filósofo es que uno reconoce las huellas de sus conceptos en cualquier parte de la propia experiencia cotidiana” (19). Ahora bien, en estos casos los conceptos, casi siempre, se contemplan cristalizados en obras artísticas que tienen un prestigio similar al del pensador amado que ha forjado dichos conceptos. Por nuestra parte, nos hemos esforzado por trabajar estas piezas audiovisuales menores, sencillas y humildes, pequeñas obras realizadas por estudiantes que nadie tendría en cuenta para hacer una investigación y que, para nosotros, han sido el motor dialéctico que nos ha catapultado a construir los conceptos de Estado-pantalla, Sociedad-pantalla y Cuerpo-pantalla; y de sobre-pantalla, entre-pantalla e inter-pantalla. Es decir, los conceptos no estaban contruidos con anterioridad: han nacido de la praxis especulativa alrededor de estas obras audiovisuales. Si bien es cierto que no ha sido posible profundizar en cada uno de estos conceptos, sí que se ha dado la medida para definir su operatividad: a) el Estado-pantalla como pantalla exterior y vertical, esto es, como sobre-pantalla que tematiza el poder visual del Estado (y la posibilidad de una nueva política de tintes totalitarios); b) la Sociedad-pantalla como pantalla entremedias y horizontal, esto es, como entre-pantalla que revela a la manera foucaultiana que el poder está en todas partes (y que este poder pulverizado implica la posibilidad de una nueva sociología, metafísica, epistemología y economía igualmente totalitarias); y c) el Cuerpo-pantalla como pantalla interior, como inter-pantalla (que revela una nueva ontología distópica)

En tercer lugar, consideramos que esta investigación puede servir, igualmente, para pensar la tensión teórica entre aquellos investigadores que consideran que la tecnología tiene un carácter emancipatorio y tiene potencias liberadoras y democráticas (Sierra; Lievrouw; Atton) y aquellos que entienden que la tecnología tiene una funcionalidad de control y sometimiento totalitarios (Tiqun; Marwick; Virilio). Pero también para pensar que la tecnología es *pharmakon*, esto es, a la vez remedio y veneno (Stiegler).

Obras citadas

- Alarcón-Zayas, V. y Miguel Alfonso-Bouhaben. “Pandemia/Pantalla. El motivo visual de la violencia policial en espacios públicos durante la pandemia de la COVID-19”. *Communication & Society*, vol. 34, n° 2, julio de 2021, pp. 297-313.
- Atton, Chris. “Far-right media on the Internet: Culture, discourse and power”. *New Media & Society*, vol. 8, n° 4, agosto de 2006, pp. 573-587. <https://doi.org/10.1177/1461444806065653>
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Traducido por Pedro Rovira, Kairós, 1978.
- Bravo, Cristián J., Patricio E. Ramírez y Jorge Arenas (2018). “Aceptación del reconocimiento facial como medida de vigilancia y seguridad: Un estudio empírico en Chile”. *Información tecnológica*, vol. 29, n° 2, marzo de 2018, pp. 115-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7211475>
- Català Domènech, Josep Maria. “Estética y patología de la nueva normalidad Apuntes para una psicopedagogía tecnológica”. *Ñawi: arte diseño comunicación*, vol. 5, n° 1, enero de 2021, pp. 17-37. <http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/821>
- Canevacci, Massimo. “Etnografía web e identidades avatar”. *Nómadas (Col)*, n° 21, 2004, pp. 138-151.

- https://www.researchgate.net/publication/237022358_Etnografia_web_e_identidades_avatar
- Chun, Wendy. "Control y libertad". *Arte, ciencia y tecnología: un panorama crítico*, comp. por Jorge La Ferla, Espacio Fundación Telefónica, 2010, pp. 61-70.
- Clynes, Manfred E. y Kline, Nathan S. "Cyborg and space". *Astronautics*, septiembre de 1960, pp. 26-27. <http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Traducido por José Luis Pardo, Pre-textos, 2003.
- Devincenzi, Juan Alberto y María Laura Finamore. *Sistema de reconocimiento biométrico en ambientes de alta seguridad*. Universidad Nacional de La Plata, Argentina, 2011.
- Ducheneaut, Nicolas, et. al. "Body and mind: a study of avatar personalization in three virtual worlds". *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, abril de 2009, pp. 1151-1160. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1518701.1518877>
- Foucault, Michel. "Las redes del poder". *El lenguaje libertario*, comp. Por Christian Ferrer, Terramar, 1999, pp. 15-32
- Gibson, William. *Neuromante*. Traducido por Javier Ferreira y José Arconada, Ediciones Minotauro, 1997.
- Goldenberg, Mario. "La pantalla global y el psicoanálisis". *Consecuencias*, n° 5, diciembre de 2010, <http://www.revconsecuencias.com.ar/ediciones/005/template.php?file=arts/alcances/La-pantalla-global-y-el-psicoanalisis.html>
- Gutiérrez-Peláez, Miguel. "Erótica y letalidad de las pantallas en la época del COVID-19". *Ensayos sobre la pandemia*, Universidad ICESI, 2020, pp. 87-97. https://www.researchgate.net/publication/344847439_Erotica_y_letalidad_de_las_pantallas_en_la_epoca_del_COVID-19
- Han, Byung-Chul. "La emergencia viral y el mundo de mañana". *Sopa de Wuham*, ASPO, 2020, pp.166-185.
- Haraway, Donna. *Manifiesto Ciborg: El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. Traducido por Manuel Talens. Edición en línea, 1984. https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf
- Lievrouw, Leah A. *Alternative and Activist New Media*. Polity Press, 2011.
- Marwick, Alice E. "The public domain: Surveillance in everyday life". *Surveillance & Society*, vol. 9, n° 4, 2012, pp. 378-393. <http://www.surveillance-and-society.org>
- Mirzoeff, Nicholas. *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*. Traducido por Pablo Hermida Lazcano, Paidós, 2016.
- Moya, Andrés. "Hombres y cyborgs". *Ludus vitalis*, vol. 15, n° 28, 2016, pp. 227-230. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2535075>
- Preciado, Paul B. "Aprendiendo del virus". *Sopa de Wuham*, ASPO, 2020, pp. 166-185.
- Sierra, Francisco. "Ciberactivismo y movimientos sociales. El espacio público oposicional en la tecnopolítica contemporánea". *Revista Latina de Comunicación Social*, n° 73, 2018, pp. 980-990. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2018-1292>
- Stiegler, Bernard. *The Neganthropocene*. Open Humanities Press, 2018.
- Sztajnszrajber, Dario. "La gran afrenta de la filosofía es contra el sentido común". *Tiempo argentino*, 27 de septiembre de 2020, <https://www.tiempoar.com.ar/nota/dario-sztajnszrajber-la-gran-afrenta-de-la-filosofia-es-contra-el-sentido-comun>
- Tapiador, Marino. *Tecnologías Biométricas Aplicadas a la Seguridad*. Editorial Rama, 2005.
- Tiqun. *La hipótesis cibernética*. Traducido por Raúl Suárez Tortosa y Santiago Rodríguez Rivarola, Acurela, 2015.

- Villena Fiengo, Sergio. “Covidio ergo zoom: La cultura en tiempos de Pandemia”. *Revista MGC*, n° 15, 2020, pp. 67-75. <https://mgcuchile.cl/wp-content/uploads/2020/09/Revista-MGC-15.pdf>
- Virilio, Paul. *El ciber mundo, la política de lo peor*. Traducido por Mónica Poole, Cátedra, 1997.
- Zizek, Slavoj. *Órganos sin cuerpo: sobre Deleuze y consecuencias*. Traducido por Antonio Gimeno Cuspinera, Pre-Textos, 2006.