
SOBRE *INTERNET, EL ÚLTIMO CONTINENTE.* *MAPAS, E-TOPÍAS, CUERPO,* DE JUAN JOSÉ MENDOZA

Andrés Olaizola
Instituto de Enseñanza Superior N° 1
“Dra. Alicia Moreau de Justo”
aolaizola@gmail.com



∞

Internet, el último continente. Mapas, e-Topías, cuerpos, de Juan José Mendoza; Buenos Aires: Crujía, 2017; 95 pp., ISBN: 978-987-4168-05-4.

El libro de Juan José Mendoza se divide en tres grandes secciones (Mapas, e-Topías, Cuerpos), a lo que se le podrían agregar dos artículos que funcionan como prólogo o introducción y postscriptum, respectivamente. Más allá de esta división meramente editorial, el texto funciona alrededor de unos núcleos teóricos interconectados, un grupo de hipótesis que cruzan el libro, se cruzan entre sí y en donde se cruzan (tal como Mendoza postula que sucede en las esferas de la literatura y, por extensión, en la de la cultura contemporánea) tradiciones, prácticas y saberes.



En los artículos, Mendoza parte de su experiencia como usuario de mapas digitales (Thingful, Marine Traffic, Oearch) o mundos virtuales (Second Life), de comentar noticias sobre acoso cibernético y de reseñar diversos textos para desarrollar sus hipótesis, planteamientos que, además, pueden identificarse en las entrevistas a Marc Augé y a Christian Ferrer, que también forman parte del libro.

En primer lugar, así como París fue la capital del siglo XIX; Nueva York, la del siglo XX; Internet es la capital del siglo XXI, la “globalización misma como capital simbólica y desterritorializada de las fantasmagorías de nuestro tiempo” (4). A partir de este postulado, que abre el libro y establece a la escritura benjaminiana como base metodológica en lo temático y en lo formal, es posible detallar el trabajo crítico de Mendoza, que se basa en exponer las contradicciones en lo que se postula como algo unívoco, en explicitar que en la conformación de los objetos artísticos y culturales contemporáneos operan de forma simultánea múltiples estratos de temporalidades y estéticas diversas, en evidenciar que “las tecnologías son estetizantes, ya que pergeñan las escuelas estéticas del mundo contemporáneo” (7).

Claudia Kozak (2015), en *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*, explica que “cuando las prácticas artísticas y sus programas asumen explícitamente el entorno tecnológico”, se configura una “poética tecnológica o tecnopoética”. Las tecnopoéticas no son unívocas con respecto a la relación entre arte y tecnología, sino que en su interior es posible encontrar desde posicionamientos totalmente acrílicos y laudatorios, hasta la intervención y el desvío, pasando por posturas intermedias (197). Mendoza parte de reseñar el texto de Kozak y analiza, en definitiva, varias tecnopoéticas a lo largo de su libro. El trabajo teórico y artístico de Hito Steyerl, por ejemplo, le permite a Mendoza destacar que vivimos en un mundo sobrerrepresentado. Constante y continuamente, los sujetos y las máquinas sacan fotos y videos de otros y de sí mismos, hacen animaciones 3D, producen montajes audiovisuales, diseñan mapas digitales, sobre los que operan y a través de los cuales ejecutan procesos. Mendoza sostiene que “ninguna época parece haber sido tan cartográfica como el presente” (6). Este modelo de producción y circulación de imágenes configura una sociedad de clases, pero de “clases de apariencias”, en donde los proletarios son los usuarios/consumidores filmados y autofilmados (sujetos que se vuelven objetos de su propia mirada) y las imágenes de baja resolución, imágenes “pobres”, “un spam hecho por todos y no consumido por nadie” (14).

A partir de la reseña de *Cosas que un mutante debe saber: más cuentos breves y extraordinarios* (2013), curado por Reinaldo Laddaga, Mendoza introduce la perspectiva de las “artes posdisciplinarias”: unas artes, unas literaturas, que ya no están circunscritas a los marcos de sus propias tradiciones (tradiciones que son orgánicas a sus soportes), sino que están inscriptas en un marco mixto y multidisciplinar, el cual está atravesado por múltiples cruces culturales y estéticos, que se constituyen a su vez como prácticas inesperadas. El libro-objeto curado por Laddaga, compuesto por 55 relatos acompañados de ilustraciones y de 55 piezas sonoras y que oficia como suerte de continuación “no oficial” de *Cuentos breves y extraordinarios* (1955), de Jorge Luis Borges y Adolfo Bioy Casares, claramente forma parte de estas artes posdisciplinarias y, específicamente, son un ejemplo de “literatura expandida”. Mendoza cita a Laddaga, quien explica que “una literatura expandida es una práctica que explora las múltiples maneras de producir incidentes de lenguaje en un espacio ya sea físico o digital”. La literatura expandida “es un universo que reúne arquitectura sonora y visuales” (43). De esta manera, la literatura emplea formas y procedimientos

de las esferas del cine, la ciencia, los videojuegos, la arquitectura, las historietas, entre otras, con las que crea o recrea su área de funcionamiento expresivo.

Los autores/artistas que trabajan/experimentan con la literatura expandida “intentan extender las redes de sus textos más allá del borde de lenguaje y constituir configuraciones muchas veces nebulosas, para que suceda lo que tantas veces sucede en las conversaciones: que una expresión quede congelada por nuestra atención en su despliegue y desencadene una fuga de sentidos” (43). El proyecto de Laddaga, en donde de forma explícita se cruza la tradición literaria con una literatura que se extiende más allá de los límites establecidos por la cultura letrada que enmarcaba dicha tradición revisitada y continuada, es la base para que Mendoza postule que “el futuro de la literatura todavía sigue estando en el pasado” (43).

Otra de las hipótesis ensayadas tiene como punto de partida complejizar la idea de sentido común que suele presentar a Internet como una entidad sin materia, un espacio que trasciende todos los espacios: simultaneidad y ubicuidad producto de una “nube”. Y sin embargo, explica Mendoza, todo ese flujo, esas capas de datos (en su mayoría autorreferenciales) se sostiene por un aspecto fuertemente material: la red de *data-centers* y cables submarinos que conectan toda la Tierra y la transforman en “un planeta *cyborg*, recubierto de una carcasa metálica o digital –pero orgánica–, formada por una red espínosa interminable (donde cada punta es un ordenador), que llega a varios miles de millones de hogares” (Mora 2012: 26).

Al evidenciar estos “entornos hiperdatificados y datificantes que no sólo están todo el tiempo recopilando datos sino que, además, todo el tiempo están produciendo datos nuevos” (4), Mendoza, quien en sus anteriores libros (*Escrituras past. Tradiciones y futurismos del siglo 21*, 2011, y *El canon digital*, 2011) había postulado, sobre la base de las ideas de Raymond Williams, la presencia de tres culturas (cultura letrada, cultura industrial, cibercultura), sigue avanzando en esta dirección e hipotetiza el inicio de una nueva cultura: la cultura *data-driven*, la cultura de los datos conducidos (9).

Si a este escenario se le suma la ya mencionada obsesión por representar, por cartografiar el mundo y de “verlo” a través de distintos “filtros” (Google Maps, Submarine Cable Map, que detalla las rutas de los cables submarinos de Internet; Thingful.net, que identifica las cosas del mundo real -desde electrodomésticos hasta tiburones- conectados a la Web, etc.), se explica que Mendoza ensaye la idea de que los datos y los mapas automáticos son los nuevos géneros de la era digital.

De hecho, textos como *Crónica de viaje* (2009), de Jorge Carrión, y *El hacedor (de Borges), remake* (2011), de Agustín Fernández Mallo, establecen a Google Earth/Google Maps, “consumación de un Ojo de Dios que hace patrullaje del aire” (23), como un mecanismo literario más, como parte constitutiva de la arquitectura textual. A su vez, de acuerdo con Hiroki Azuma (2009), el modelo de la gran narrativa de la modernidad ha sido reemplazado por un modelo de base de datos constituido por una estructura de dos capas: una de pequeñas narrativas (“simulacros”) y otra de una gran “no-narrativa” (base de datos). Los múltiples fragmentos y la miríada de citas de diversas procedencias del *Proyecto Nocilla* (2013), de Fernández Mallo, o de *Circular 07: las afueras* (2007), de Vicente Luis Mora, pueden parecer elementos sin cohesión que solo “proyectan” una narrativa simulada superficial, sin embargo, es la estructura de base de datos subyacente la que unifica todas las representaciones artísticas y las cohesionan en un sentido de poética (Saum Pascual 2014).

En esta línea, merece destacarse la presentación por parte de Mendoza del Proyecto Lit e-Maps, que “propone mapear colectivamente, mediante herramientas de mapeo y geolocalización, la traza geográfica y virtual que realizan textos de la literatura en español” (86). Este proyecto de humanidades digitales, concebido como un colectivo de trabajo entre equipos de investigación de México, Chile, Estados Unidos y Argentina, entiende que en el mapa confluyen tres momentos superpuestos: uno de análisis descriptivo de diferentes proyectos de mapeo y geolocalización; otro momento teórico-conceptual concerniente al problema de la relación entre espacio-tiempo, geografía e historia literaria; y un tercer momento de manejo colaborativo de herramientas y técnicas de mapeos (86).

Por último, es posible destacar que el análisis del mundo virtual o metaverso “Second Life” le permite a Mendoza postular que dicho mundo compensatorio, en particular, e Internet, en general, funcionan como fantasmagorías, término que designa una exhibición de ilusiones ópticas producida por linternas mágicas surgida a finales del siglo XVIII. Una vez más, Mendoza emplea un concepto de Benjamin, quien lo utiliza para referir a una “emergencia engañosa de la mercancía en el mercado, como el efecto cautivante que provocan los escaparates parisinos decimonónicos” (62). Para Mendoza, las tecnologías, en las sociedades posdisciplinarias, funcionan como regímenes de control, como formas anestésicas de la conciencia.

Un universo virtual como lo fue Second Life, las tecnologías del cuerpo (cirugías, implantes, prótesis, fármacos, programas culturales), las redes sociales, entre otros ejemplos, son fantasmagorías que cumplen la función social de anestesiarse por medio de la saturación de los sentidos.

Bibliografía

- AZUMA, Hiroki. 2009. *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- KOZAK, Claudia (ed.). 2015. *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- MORA, Vicente Luis. 2012. *El lectoespectador. Deslizamientos entre literatura e imagen*. Barcelona: Seix Barral.
- SAUM PASCUAL, Alex. 2014. “La poética de la Nocilla: Transmedia Poetics in Agustín Fernández Mallo's Complete Works”. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital. Monográfico: Universos transmedia y convergencias narrativas*, Vol. 3, N° 1, 81-98.