

Demasiado mundo: ¿murió el internet?

HITO STEYERL



¿Murió el internet?¹ Ésta no es una pregunta metafórica. No sugiere que el internet sea disfuncional, inútil o pasado de moda. La pregunta indaga qué sucedió con el internet cuando dejó de ser una posibilidad. La cuestión es, literalmente, si está muerto, cómo murió y si alguien lo mató.

Pero ¿cómo podría alguien pensar que está acabado? El internet es ahora más poderoso que nunca. No sólo ha detonado, sino que ha capturado por completo la imaginación, la atención y la productividad de más personas que en cualquier otro momento anterior. Nunca antes ha sido mayor el número de personas que dependen de la red, que se han insertado en ella o que son vigiladas y explotadas por ella. Parece abrumador, impresionante y sin opción inmediata alguna. Probablemente, el internet no ha muerto. Más bien se ha ido con todo. O, con mayor precisión, ¡se acabó!

Esto supone una dimensión espacial, pero no como uno podría pensarla. El internet no está en todas partes. Incluso hoy día, en que las redes parecen multiplicarse de manera exponencial, mucha gente no tiene acceso a internet o no lo usa para nada. Y, sin embargo, se está expandiendo en otra dirección. Ha comenzado a moverse *offline*, sin conexión. Pero ¿cómo funciona esto?

¿Recuerdan el levantamiento rumano en 1989, cuando los manifestantes invadieron los estudios televisivos para hacer historia? En ese momento, las imágenes cambiaron su función.² Las transmisiones desde los estudios ocupados se convirtieron en catalizadores activos de los acontecimientos, no en registros o documentos.³ Desde entonces, ha resultado claro que las imágenes no son representaciones objetivas o subjetivas de una condición preexistente o meras apariencias traicioneras. Son más bien nodos de

1— Esto es lo que parece sugerir el término "post-internet" que acuñó hace unos pocos años Marisa Olson. Más tarde, Gene McHugh sugirió que el concepto tenía un valor de uso innegable, en contraposición al cada vez más privatizado valor de cambio que tiene en este momento.

2— Cf. Peter Weibel, "Medien als Maske: Videokratie", en Keiko Sei (ed.), *Von der Bürokratie zur Telekratie. Rumänien im Fernsehen*, Berlín, Merve, 1990, pp. 124-149.

3— Cătălin Gheorghe, "The Juridical Rewriting of History", en Cătălin Gheorghe (ed.), *Trial/Proces*, Iași, Universitatea de Arte "George Enescu", 2012, pp. 2-4. Véase http://www.arteiasi.ro/ita/publ/Vector_CercetareCriticalInContext-TRIAL.pdf.

energía y materia que migran entre diferentes soportes,⁴ modelando e influyendo en la gente, los paisajes, la política y los sistemas sociales. Adquirieron una extraña habilidad para proliferar, transformar y activar. Hacia 1989, las imágenes de televisión comenzaron a caminar a través de las pantallas, directo hacia la realidad.⁵

Este desarrollo se aceleró cuando la infraestructura de la red comenzó a complementar las redes de televisión como circuitos para la circulación de imágenes.⁶ De repente, los puntos de transferencia se multiplicaron. Las pantallas estaban en todas partes, para no hablar de las propias imágenes, que podían ser copiadas y difundidas con el simple movimiento de un dedo.

4— Ceci Moss y Tim Steer, en una deslumbrante presentación de una exposición, afirman: “El objeto que existe en movimiento abarca diferentes puntos, relaciones y existencias, pero sigue siendo siempre la misma cosa. Al igual que el archivo digital, la copia pirata, el icono o el capital, se reproduce, viaja y acelera, en constante negociación de los diferentes soportes que permiten su movimiento. A medida que ocupa estos diferentes espacios y formas se reconstituye constantemente. No tiene una existencia singular autónoma; siempre está activado dentro de la red de nodos y canales de transporte. Es tanto un proceso distribuido como un suceso independiente, es como un objeto ampliado en circulación, montaje y dispersión constantes. Detenerlo significaría romper todo el proceso, la infraestructura o la cadena que lo propaga y reproduce.” Véase <http://www.seventeengallery.com/exhibitions/motion-cecimoss-timsteer>.

5— Ejemplo de un fenómeno político más amplio denominado transición, acuñado para las situaciones políticas en América Latina y más tarde aplicado a contextos de Europa del Este después de 1989. Esta idea describe un proceso teleológico que consiste en un imposible ponerse al día de los países “subdesarrollados” que tratan de alcanzar la democracia y la economía de libre mercado. La transición representa un proceso de metamorfosis continua, que en teoría, y en última instancia, haría que cualquier lugar pareciera el ideal de cualquier nación occidental por defecto. Como resultado, regiones enteras fueron sometidas a cambios radicales de imagen. En la práctica, la transición por lo general significaba la expropiación desenfadada junto con una disminución radical de la esperanza de vida. En la transición, un futuro brillante neoliberal marchó fuera de la pantalla para convertirse en la falta de atención de salud junto con la quiebra personal, mientras que los bancos occidentales y las compañías de seguros no sólo privatizaron las pensiones, sino que también las reinvertieron en colecciones de arte contemporáneo. Véase <http://transform.eipcp.net/correspondence/1145970626>.

6— Las imágenes que migran entre diferentes soportes no son, por supuesto, nada nuevo. Este proceso ha sido evidente en la creación artística desde la edad de piedra. Pero la facilidad con la que muchas imágenes se transforman en la tercera dimensión está muy lejos de las épocas cuando un boceto tenía que ser tallado a mano en mármol. En la era de la post-producción, casi todo lo hecho ha sido creado por medio de una o más imágenes, y cualquier mesa de Ikea, es copiado y pegado en lugar de armado o construido.

Datos, sonidos e imágenes están haciendo la transición de forma rutinaria a un estado diferente de la materia más allá de las pantallas. Trascienden los límites de los canales de datos y se manifiestan materialmente.⁷ Encarnan como disturbios o productos, como destellos de la lente, rascacielos o tanques pixelados. Las imágenes se desenchufan y descuelgan y comienzan a hacinar el espacio fuera de la pantalla. Invaden ciudades, transformando los espacios en sitios y la realidad en propiedades. Se materializan como espacios de desecho, invasiones militares y cirugías plásticas fallidas. Se propagan por las redes y más allá, se contraen y se expanden, se estancan y tropiezan, compiten y envilecen, sorprenden y enamoran.

Basta que mires a tu alrededor: las islas artificiales que imitan plantas manipuladas genéticamente. Consultorios dentales que desfilan como sets para comerciales de automóviles. Pómulos que son retocados con aerógrafo mientras que ciudades enteras se hacen pasar por tutoriales de diseño asistido por computadora en YouTube. Obras de arte que son enviadas por correo electrónico para aparecer en los vestíbulos de bancos diseñados con software para aviones de combate. Enormes unidades de almacenamiento en la nube llueven como contornos urbanos en lugares desérticos. Pero al volverse reales, la mayoría de las imágenes son modificadas sustancialmente. Son traducidas, retorcidas, magulladas y reconfiguradas. Cambian sus perspectivas, su entorno y dan vueltas. Un videoclip de pintura de uñas se convierte en una revuelta en Instagram. Algo subido a la red desciende como *shitstorm*. Un GIF animado se materializa como una puerta de tránsito aeroportuario *pop-up*. En algunos lugares, parece como si todas las arquitecturas de sistemas de la NSA fueron construidas, pero sólo después de que Google las traduzca, creando desvanes para automóviles, donde las ventanas de espejos de una sola vista miran hacia adentro. Al caminar fuera de la pantalla, las imágenes se tuercen, se dilapidan, se incorporan y

7— Como ha demostrado de manera brillante, para las cosas y los paisajes, el tumblr New Aesthetic (véase <http://new-aesthetic.tumblr.com/>) y como el tumblr Women as Objects ha hecho para ilustrar la encarnación de la imagen como cuerpo femenino (véase <http://womenasobjects.tumblr.com/>). Igualmente relevante en este punto resulta la obra de Jesse Darling y Jennifer Chan.

reestructuran. No dan en sus blancos, no entienden su propósito, adquieren las formas y colores equivocados. Caminan a través de las pantallas, caen y de nuevo desaparecen.

El videoclip en blanco y negro de Grace Jones de 2008 *Corporate Cannibal*, descrito por Steven Shaviro como un ejemplo fundamental de la influencia post-cinematográfica, es un ejemplo de ello.⁸ Por ahora, la fluidez despreocupada y la modulación de la figura post-humana de Jones se ha aplicado como proyecto para la infraestructura de la austeridad. Podría jurar que los horarios de autobuses de Berlín se ejecutan constantemente en este modelo: estirando y tensando incesantemente el espacio, el tiempo y la paciencia humana. Los residuos del cine se rematerializan como ruinas de la inversión o “Centros de Control de la Información”⁹ secretos. Pero si el cine explotó en el mundo para volverse parcialmente real, también hay que aceptar que realmente explotó. Y probablemente no la libró tampoco a través de esta explosión.

Post-cine

Durante largo tiempo, muchas personas han sentido que el cine más bien carece de vida. El cine actual es sobre todo un paquete de estímulos para comprar nuevos televisores, sistemas de proyección en el hogar y iPads con pantalla de retina. Hace ya mucho tiempo que se convirtió en una plataforma para vender productos de franquicias —al proyectar versiones en largometraje de los futuros juegos de PlayStation en multicinemas desinfectados. Se convirtió en una herramienta de entrenamiento para lo que Thomas Elsaesser llama el complejo militar-industrial y del entretenimiento.

Todos tienen su propia versión de cuándo y cómo murió el cine. Personalmente creo que fue alcanzado por la metralla cuando, en el curso de la guerra en Bosnia, una

8— Véase el estupendo análisis de Steven Shaviro en “Post-Cinematic Affect: On Grace Jones, Boarding Gate and Southland Tales”, *Film-Philosophy*, vol. 14, núm. 1 (2010), pp. 1-102. Véase también su libro *Post-Cinematic Affect*, Londres, Zero Books, 2010.

9— Greg Allen, “The Enterprise School”, *Greg.org*, 13 de septiembre de 2013. Véase http://greg.org/archive/2013/09/13/the_enterprise_school.html.

pequeña sala de cine en Jajce fue destruida hacia 1993. Ahí fue donde se fundó la República Federal de Yugoslavia durante la Segunda Guerra Mundial por el Consejo Antifascista de Liberación Nacional de Yugoslavia (AVNOJ). Estoy segura de que el cine también sufrió golpes en muchos otros lugares y momentos. Se le disparó, ejecutó, se le dejó morir de hambre y fue secuestrado en Líbano y Argelia, en Chechenia y en la República Democrática del Congo, así como en muchos otros conflictos posteriores a la guerra fría. No sólo se retiró y quedó fuera de circulación, como Jalal Toufic escribió sobre las obras de arte después de lo que llama un desastre sin par.¹⁰ Fue asesinado o al menos cayó en un coma permanente.

Pero regresemos a la pregunta inicial. En los últimos años, mucha gente —casi toda— ha notado que el internet se siente extraño también. Está completamente vigilado —es obvio—, monopolizado y desinfectado por el sentido común, los derechos de autor, el control y el conformismo. Se siente tan vibrante como un complejo de cines de los años noventa que proyecta innumerables reestrenos de *La guerra de las galaxias. Episodio 1*. ¿Recibió el internet el disparo de un francotirador en Siria, de un dron en Paquistán o una granada de gas lacrimógeno en Turquía? ¿Está en un hospital en Port Said con una bala en la cabeza? ¿Se suicidó saltando por la ventana de algún Centro de Control de la Información? Pero si no hay ventanas en este tipo de estructuras. Y tampoco paredes. El internet no está muerto. Está no-muerto y en todas partes.

Soy una computadora *redstone* de Minecraft

Entonces, ¿qué significa que el internet se mudó *offline*? Atravesó la pantalla, multiplicó sus monitores y trascendió las redes y cables para ser al mismo tiempo inerte e inevitable. Uno se podría imaginar apagando todo acceso o actividad de usuarios *online*. Podemos estar desconectados, pero eso no significa que nos hallamos liberado. El internet

10— Jalal Toufic, *The Withdrawal of Tradition Past a Surpassing Catastrophe* (2009). Véase http://www.jalaltoufic.com/downloads/Jalal_Toufic_The-Withdrawal_of-Tradition-Past_a-Surpassing-Disaster.pdf.

persiste aún estando desconectado como modo de vida, vigilancia, producción y organización —una forma de intenso voyeurismo unida a una total ausencia de transparencia. Podemos imaginar un internet de cosas dándose *like* las unas a las otras al absurdo, reafirmando el régimen de unos cuantos cuasi-monopolios. Un mundo de conocimiento privatizado, vigilado y defendido por agencias medidoras de índices de audiencia; de absoluto control aunado a un fuerte conformismo en el que automóviles inteligentes hacen las compras hasta que un misil Hellfire cae destruyéndolo todo. La policía toca a tu puerta por una descarga de contenido, para arrestarte después de “identificarte” en YouTube o en cámaras de circuito cerrado. ¿Te amenazan con encarcelarte por difundir información financiada con recursos públicos? ¿O quizás te suplican tumbar Twitter para frenar una insurrección? Dale la mano e invítalos a pasar. Son el internet en 4D de hoy.

La condición suprema de internet no es una interfaz, sino un ambiente. Los medios antiguos, tanto como las personas, las estructuras o los objetos imaginados, están insertados en la materia conectada. El espacio conectado en red es en sí mismo un medio, o como se quiera llamar al estado promiscuo y póstumo del medio actual. Es una forma de vida (y de muerte) que contiene, asimila y archiva todas las formas previas de los medios. En este fluido espacio mediático, las imágenes y los sonidos se transforman entre diferentes cuerpos y portadores, adquiriendo más y más fallas técnicas y moretones en el camino. Además, no es sólo la forma la que migra de pantalla en pantalla, sino también la función.¹¹ La computación y la conectividad se infiltran en la materia y la hacen ver como materia prima para predicciones algorítmicas o, en potencia, como bloques constructivos para redes alternas. Así como las computadoras *redstone* de Minecraft¹² son capaces de usar minerales virtuales para calcular operaciones, también el material vivo y muerto está cada vez más integrado al desempeño de la

11— “The Cloud, the State, and the Stack: Metahaven in Conversation with Benjamin Bratton”. Véase <http://mthvn.tumblr.com/post/38098461078/the-cloudthestateandthestack>.

12— Agradezco a Josh Crowe por haber llamado mi atención hacia este punto.

nube, convirtiendo lentamente el mundo en una placa base de muchas capas.¹³

Pero este espacio es también una esfera líquida, de tormentas amenazantes y climas inestables. Es el reino de la complejidad vuelta loca, girando en extraños bucles de realimentación. Una condición, en parte creada por los humanos pero sólo parcialmente controlada por ellos, indiferente a todo menos al movimiento, la energía, el ritmo y la complicación. Es el espacio de los antiguos *rōnin*, de los samurái autónomos, sin amo, adecuadamente llamados hombres y mujeres olas: trabajadores temporales en un mundo flotante de imágenes, pasantes en tierras jabonosas de redes oscuras. Creímos que era un sistema de tuberías, entonces, ¿cómo fue que este tsunami tomó desprevenido a mi lavabo?, ¿cómo es que este algoritmo está secando este arrozal?, ¿y cuántos trabajadores están trepando desesperados la amenazante nube que se cierne en la distancia ahora, tratando de exprimir una forma de vida, yendo a tientas en una niebla que en cualquier segundo puede transformarse una instalación artística inmersiva o en una protesta apagada con el gas lacrimógeno de última generación?

Postproducción

Pero si las imágenes comienzan a filtrarse por las pantallas e invaden la materia objetiva y subjetiva, la mayor y más ignorada consecuencia es que la realidad consiste ahora sobre todo de imágenes; o más bien, de cosas, constelaciones y procesos antes evidentes como imágenes. Esto significa que uno no puede comprender la realidad sin entender el cine, la fotografía, el modelado 3D, la animación u otras formas de imágenes estáticas o en movimiento. El mundo está impregnado en la metralla tanto de imágenes antiguas como de aquellas editadas con Photoshop, ensambladas con el *spam* y las sobras. La realidad misma está postproducida y sigue un guión, el afecto es mostrado como efecto secundario. Lejos de hallarse opuestos en ambas orillas de un abismo infranqueable, la imagen y el mundo son en muchos

—

13— “The Cloud, the State, and the Stack”, *loc. cit.*

casos sólo versiones recíprocas.¹⁴ Sin embargo, no son equivalentes, sino deficitarios, excesivos e inequitativos en su relación entre sí. Y la brecha entre ambos da lugar a la especulación y a una intensa ansiedad.

En estas condiciones, la producción se metamorfosea en postproducción, lo que significa que el mundo puede ser entendido pero también alterado por sus herramientas. Las herramientas de postproducción: la edición, la corrección de color, el filtrado, el recorte y demás, no tienen como propósito lograr la representación. Se han convertido en medios de creación, no sólo de imágenes sino también del mundo a su paso. Una posible razón es que con la proliferación digital de todo tipo de imágenes, de pronto demasiado mundo estuvo al alcance. El mapa, para usar la bien conocida fábula de Borges, no sólo se ha equiparado con el mundo, sino que lo excede por mucho.¹⁵ Una gran cantidad de imágenes cubre la superficie del mundo —exacta, en el caso de las imágenes aéreas— en una pila confusa de capas. El mapa explota en el territorio material, cada vez más fragmentado, y también se enreda con él: en un caso, la cartografía de Google Maps casi llevó a un conflicto militar.¹⁶

Mientras Borges apostaba que el mapa podría marchitarse, Baudrillard especulaba que, por lo contrario, la realidad se estaba desintegrando.¹⁷ De hecho, *ambos* proliferan

14— Oliver Laric, “Versions”, 2012. Véase <http://oliverlaric.com/vvversions.htm>.

15— Jorge Luis Borges, “On Exactitude in Science” en *Collected Fictions*, trad. Andrew Hurley, Nueva York, Penguin, 1999, pp. 75-82. “En aquel Imperio, el arte de la Cartografía logró tal perfección que el mapa de una sola provincia ocupaba toda una ciudad, y el mapa del Imperio, toda una provincia. Con el tiempo, esos mapas desmesurados no satisficieron y los colegios de cartógrafos levantaron un mapa del Imperio que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él. Menos adictas al estudio de la cartografía, las generaciones siguientes entendieron que ese dilatado mapa era inútil y no sin impiedad lo entregaron a las inclemencias del sol y los inviernos. En los Desiertos del Oeste perduran despedazadas ruinas del mapa, habitadas por animales y mendigos.” Suárez Miranda, *Viajes de varones prudentes*, Libro Cuarto, cap. XIV, Lérida, 1658.” [Jorge Luis Borges, “Del rigor en la ciencia”, de *El hacedor* (1969), tomado de *Obras completas*, Buenos Aires, Emecé, 1974.]

16— L. Arias, “Verbal spat between Costa Rica, Nicaragua continues,” *Tico Times*, 19 de septiembre de 2013. Véase <http://www.ticotimes.net/2013/09/20/verbal-spat-between-costa-rica-nicaragua-continues>. Gracias a Kevan Jenson por mencionarme esto.

17— Jean Baudrillard, “Simulacra and Simulations”, en *Jean Baudrillard: Selected Writings*, ed. de Mark Poster, Stanford, Stanford University Press, 1988, pp. 166-184.

y se confunden entre sí: en dispositivos móviles, en puntos de control y entre ediciones. Mapa y territorio se alcanzan el uno al otro para trazar en pantallas táctiles como parques temáticos o arquitectura del apartheid. Las capas de imágenes se estancan como estratos geológicos, mientras que equipos de SWAT patrullan los carritos de compra en Amazon. El punto es que nadie puede lidiar con esto. Este extenso y extenuante enredo necesita ser editado en tiempo real: filtrado, escaneado, clasificado y seleccionado en tantas versiones de Wikipedia como sea posible; en geografías de múltiples capas, libidinosas, logísticas y asimétricas.

Esto asigna un nuevo papel a la producción de imágenes y, en consecuencia, a quienes participan en ella. Los trabajadores de la imagen hoy se enfrentan directamente con un mundo hecho de imágenes y lo pueden hacer más rápidamente que antes. Pero la producción también se ha mezclado con la circulación al punto de hacerlas indistinguibles. La fábrica/estudio/tumblr se confunde con las compras *online*, las colecciones oligárquicas, el posicionamiento inmobiliario y la arquitectura de vigilancia. El lugar de trabajo actual puede resultar ser un algoritmo deshonesto que controla tus discos duros, tus miradas y tus sueños. Y mañana quizá tengas que bailar disco hasta la locura.

Así como internet se mueve rápidamente en una dimensión diferente, la producción de imágenes se traslada más allá de los límites de los ámbitos especializados. Se convierte en postproducción masiva en una era de creatividad de la multitud. Hoy, casi cualquiera es artista. Nos encontramos cabeceando, defraudando, enviando *spam*, dando *like* en cadena o predicando con condescendencia machista. Estamos moviéndonos, *tuiteando* y brindando en una suerte de arte relacional solitario, eufóricos por el procesamiento dual y la tarifa plana del *smartphone*. La circulación de imágenes trabaja recargando píxeles en órbita mediante el compartir estratégicamente contenidos alocados, neotribales y primordialmente estadounidenses. Objetos improbables, GIFs de gatos que son celebridades y un revoltijo de imágenes anónimas no vistas proliferan y planean a través de cuerpos mediante el uso del Wi-Fi. Uno podría pensar que el resultado sería una nueva y vital forma de arte folclórico, si es que uno está preparado para revisar su propia definición de folclórico y de arte. Una nueva forma de relato

usando *emojis* y amenazas de violación *tuiteadas* está creando y destruyendo comunidades vagamente unidas por el déficit de atención común.

Circulacionismo

Pero estas cosas no son tan nuevas como parecen. Lo que la vanguardia soviética del siglo XX llamó productivismo —la afirmación de que el arte debe ingresar a la producción y a la fábrica— podría ahora ser reemplazado por el circulacionismo. El circulacionismo no es el arte de crear una imagen, sino de postproducirla, lanzarla y acelerarla. Se trata de las relaciones públicas de las imágenes a través de las redes sociales; de la publicidad y la alienación, y de ser tan hábilmente vacuos como sea posible.

Pero ¿recuerdan cómo los productivistas Mayakovski y Rodchenko crearon vayas publicitarias para los caramelos de la NEP o a los comunistas interesados de manera ansiosa en el fetichismo de la mercancía?¹⁸ De manera crucial, el circulacionismo, de ser reinventado, podría también tratarse de provocar cortos circuitos en las redes existentes, eludiendo y evitando los compadrazgos corporativos y los monopolios del hardware. Se podría convertir en el arte de recodificar o reprogramar el sistema al exponer la

18— Christina Kiaer, “‘Into Production!’: The Socialist Objects of Russian Constructivism”, *Transversal*, septiembre de 2010. Véase <http://eipcp.net/transversal/0910/kiaer/en>. “Los jingles publicitarios de Mayakovski se dirigen a los consumidores de la clase trabajadora soviética directamente y sin ironía; por ejemplo, un anuncio de uno de los productos de Mossel’prom, el fideicomiso agrícola del Estado, dice: ‘El aceite de cocina. Atención, masas trabajadoras. ¡Es tres veces más barato que la mantequilla! ¡Más nutritivo que otros aceites! En ningún otro lugar, sólo en Mossel’prom.’ No es de extrañar que los anuncios constructivistas hablaran el lenguaje pro-bolchevique, anti-negocios de la NEP. Sin embargo, la imagen de la empresa de publicidad Reklam-Konstruktor advertising es más complicada. Muchos de los gráficos comerciales se mueven más allá de este lenguaje directo de la diferencia de clases y la necesidad utilitaria de ofrecer una *teoría* del objeto socialista. En contraste con la afirmación de Brik de que en este tipo de obra sólo están ‘esperando el momento oportuno’, considero que sus anuncios tratan de resolver la relación entre las culturas materiales del pasado prerrevolucionario, el presente de la NEP y el *novyi byt* socialista del futuro con rigor teórico. Se enfrentan a la pregunta que plantea la teoría de Boris Arvatov: ¿Qué sucede con las fantasías y deseos individuales, organizados bajo el capitalismo por el fetichismo de la mercancía y el mercado, después de la revolución?”

escopofilia del Estado, la docilidad ante el capital y la vigilancia indiscriminada. Desde luego, también puede fallar como su predecesor, al alinearse con un culto estalinista a la productividad, la aceleración y la fatiga heroica. El productivismo histórico —seamos honestos— fue completamente ineficaz y derrotado muy pronto por un abrumador aparato burocrático de vigilancia y contraprestaciones. Y es muy probable que el circulacionismo, en vez de reestructurar la circulación, termine funcionando como ornamento de un internet que parece cada vez más un centro comercial lleno sólo con franquicias de Starbucks regentadas en persona por Joseph Stalin.

¿Podrá el circulacionismo alterar el hardware y el software de la realidad, sus afectos, pulsiones y procesos? Mientras el productivismo dejó pocos rastros en una dictadura sostenida por el culto al trabajo, ¿podría el circulacionismo cambiar a una condición en la que los ojos, la falta de sueño y la exposición sean una fábrica algorítmica? ¿Están los estajanovitas del circulacionismo trabajando en granjas de *likes* en Bangladesh¹⁹ o extrayendo oro virtual en campos chinos de prisioneros,²⁰ o produciendo autorizaciones corporativas en bandas transportadoras digitales?

Acceso abierto

Pero aquí está la consecuencia final del internet moviéndose *offline*.²¹ Si las imágenes pueden ser compartidas y circuladas, ¿por qué no todo lo demás? Si los datos se mueven por las pantallas, también pueden hacerlo sus encarnaciones materiales por los escaparates y otros recintos. Si los derechos de autor pueden ser evadidos y cuestionados, ¿por qué no la propiedad privada? Si uno puede compartir

19— Charles Arthur, “How low-paid workers at ‘click farms’ create appearance of online popularity”, *The Guardian*, 2 de agosto de 2013. Véase <http://www.theguardian.com/technology/2013/aug/02/click-farms-appearance-online-popularity>.

20— Harry Sanderson, “Human Resolution”, *Mute*, 4 de abril de 2013. Véase <http://www.metamute.org/editorial/articles/human-resolution>.

21— Y definitivamente no se está quedando atascado con esculturas derivadas de datos que se exponen en galerías de cubo blanco.

el platillo de un restaurante mediante una imagen JPEG en Facebook, ¿por qué no la verdadera comida? ¿Por qué no aplicar el uso justo al espacio, los parques y las albercas públicas?²² ¿Por qué sólo exigir acceso público a la biblioteca digital Jstor y no al MIT o, para el caso, a cualquier otra escuela, hospital o universidad? ¿Por qué no deberían las nubes de datos descargarse como supermercados en tormenta?²³ ¿Por qué no agua, energía y champaña Dom Pérignon de acceso abierto?

Si el circulacionismo está destinado a significar algo, tiene que mudarse al mundo de la distribución *offline*, de la diseminación 3D de recursos, de la música, la tierra y la inspiración. ¿Por qué no retirarse lentamente de un internet no-muerto para construir algunos otros a su lado?

Publicado originalmente en *e-flux* (2013) como “Too Much World: Is the Internet Dead?” Véase <http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead/>

22— “Spanish workers occupy a Duke’s estate and turn it into a farm”, *Libcom.org*, 24 de agosto de 2012. Véase <http://libcom.org/blog/spanish-workers-occupy-duke-s-estate-turn-it-farm-24082012>. “A principios de esta semana en Andalucía, cientos de trabajadores agrícolas desempleados rompieron la valla que rodeaba a una finca propiedad del duque de Segorbe, y la reivindicaron como propia. Ésta es la última de una serie de ocupaciones de fincas en toda la región en el último mes. Su objetivo es crear un proyecto agrícola comunitario, similar a otras fincas ocupadas, para poder insuflar nueva vida a una región que tiene una tasa de desempleo superior a 40 por ciento. Dirigiéndose a los ocupantes, Diego Cañamero, miembro de la Unión de Trabajadores de Andalucía, dijo que: ‘Estamos aquí para denunciar a una clase social que deja un lugar así al desperdicio.’ Los bien cuidados y fastuosos jardines, la casa y la piscina están vacías, pues el duque vive en Sevilla, a casi 100 kilómetros de distancia”.

23— Thomas J. Michalak, “Mayor in Spain leads food raids for the people”, *Workers.org*, 25 de agosto de 2012. Véase <http://www.workers.org/2012/08/24/mayor-in-spain-leads-food-raids-for-the-people/>. “En el pequeño pueblo español de Marinaleda, ubicado en la zona sur de Andalucía, el alcalde Juan Manuel Sánchez Gordillo tiene una respuesta para la crisis económica del país y el hambre que viene con ella: organizó y llevó a los residentes de la ciudad a asaltar supermercados para conseguir la comida necesaria para sobrevivir”. Véase también <http://theextinctionprotocol.wordpress.com/2012/08/25/economic-crisis-riots-food-raids-and-the-collapse-of-spain/>.

