



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
MAGÍSTER EN ARTES CON MENCIÓN EN
TEORÍA E HISTORIA DEL ARTE

**ESPECIFICIDAD DEL NET ART EN MEDIO DE LA ESTETIZACIÓN
CULTURAL**

Tesis para optar al Grado de Magíster en Artes con mención en
Teoría e Historia del Arte

ALUMNA: CAROLINA MONTT STEFFENS
PROFESOR GUÍA: SERGIO ROJAS CONTRERAS

SANTIAGO DE CHILE
2014

ÍNDICE

	Página
Introducción	4
CAPÍTULO 1 EL CIBERESPACIO COMO CONTEXTO Y TERRITORIO DE LA OBRA	
1.1 El ciberespacio como la esfera pública de nuevos comportamientos humanos.	16
1.2 El ciberespacio como espacio transitorio y efímero. Nuevo régimen de visibilidad	21
1.3 El ciberespacio como territorio de producción artística. Nueva experimentación estética	25
CAPÍTULO 2 ESTÉTICA Y ESCENARIOS CRÍTICOS CONTEMPORÁNEOS.	
2.1 La Estetización Cultural	31
2.2 Del gusto y estética precedentes y contemporáneas.	35
2.3 El nuevo ambiente. El exceso de mirada en la superabundancia de imágenes.	39
2.4 Lo sublime difuso de los productos artísticos.	42
2.5 Crítica a la tecnocultura y estética de los nuevos medios de producción artística.	45
2.6 Estética de lo Efímero	49
2.7 Ambigüedad entre Objeto Técnico Instrumental y Objeto Artístico Digital. Dificultades de su inscripción como dispositivo artístico.	52
CAPÍTULO 3 HERENCIA Y CONTEMPORANEIDAD DEL NET ART	
3.1 El presente histórico del net art	57
3.2 Contemporaneidad de la experiencia estética en el Net Art	63

3.2.1 De su intertextualidad e Inestabilidad como libertad creativa	64
3.2.2 La Obra como Acontecimiento: Implosión de la temporalidad. Obra flujo / obra proceso	71
3.2.3 Recepción/interacción, Inmersión y transformación de la experiencia creativa en la web.	75
3.3 Esfera creativa del net art	80
3.3.1 Propuestas del periodo heroico del Net-art (1994-2000)	82
3.3.1.1 Dispositivos de interrelación, debate y acción comunicativa	83
• Listas de correo como asociación de una comunidad.	83
• La web como asociación de comunidades de artistas.	86
3.3.1.2 Dispositivos de activismo medial / net.activismo	91
3.3.1.3 Dispositivos de acción pública	96
CAPÍTULO 4 EL NET ART EN CHILE	
4.1 Los inicios de la idea de red y desplazamiento de la obra.	101
4.2 Escenario de los Nuevos Medios y Net Art en Chile	105
4.3 Protagonistas del Net Art en Chile	
CAPÍTULO 5 ESPECIFICIDAD DEL NET ART COMO EXPERIENCIA ARTÍSTICA.	125
5.1 La obra como actor social en un interterritorio participativo.	128
5.2 Desplazamiento de la obra hacia la imagen texto como constructor de un relato temporal	135
Conclusiones	141
Bibliografía	148

INTRODUCCIÓN

El desarrollo masivo de las tecnologías de la telecomunicación ha producido un derribamiento de las distancias territoriales así como una aproximación en el ámbito de las relaciones interpersonales. Se han inaugurado posibilidades comunicativas, desarticulando las barreras espacio-temporal al integrar la posibilidad de temporalizar el propio espacio, estableciendo contacto con cualquier persona en tiempo real. Los medios de comunicación se han transformado en medios participativos, cobrando interés los procesos de socialización, que cada vez son más dinámicos, y la creación de comunidades colaborativas para hacer público sus intereses, expresar, dialogar y comunicarse.

La información circula hoy en día en todas direcciones, a disposición de todo el mundo al mismo tiempo. Dentro de los canales comunicativos electrónicos pierde sentido la idea de un centro único y director. Las jerarquías no tan sólo sociales y culturales, sino también estéticas se disuelven.

Efectivamente, su proceso de implementación ha afectado significativamente la experiencia estética, la ha incorporado en su propia velocidad, aceleración y disipación. Ha producido un cambio importante en la creación de imágenes visuales, pasando de una producción basada en elementos materiales a otras formas productivas a través de representaciones inmateriales.

En el contexto de la web, el ciberespacio se constituye como un nuevo espacio de comunicación social donde confluyen todos los medios convertidos en datos de información para servir a la “realidad sensible a domicilio” que señalaba Paul Valery. Se trata de un ambiente inmaterial, desterritorializado,

que opera con diversos flujos de información, dispuestos de modo no lineal, formando una red digital con interconexiones sucesivas. No solo leemos información, sino que navegamos, exploramos, interactuamos con ella utilizando sus dispositivos gráficos.

Los entornos digitales implementan de modo efectivo espacios navegables. Generan la simulación habitual de ámbitos en los que podemos movernos y adquirir nuevas formas y definiciones a partir de las iniciativas de cada usuario. De esta manera las producciones artísticas digitales no consisten en información o contenidos estáticos, sino que se fundamentan mayoritariamente en la realización de procedimientos múltiples, interrelacionados e interdependientes unos de otros dentro de una cadena sucesiva de etapas dinámicas.

Es posible crear imágenes sin ningún referente real en el mundo físico, sin cámara, sin lente, sin ojo, sin observador. La imagen ya no representa mundo sino que crea mundos paralelos, simulaciones y realidades virtuales. Se trata de concebir mundos nuevos, de experimentar las virtualidades de espacios imaginarios, como los videojuegos, simulaciones de vuelos espaciales, viajes, etc. Así, la experiencia estética contemporánea aparece íntimamente ligada a la existencia de las masas, por medio del discurso global de los sistemas multimediáticos. La televisión, el cine, el video y finalmente la aparición del ciberespacio han implicado un proceso de intensificación comunicativa, caracterizado por la espectacularización, la fugacidad y la fragmentación de los productos estéticos.

Desde la difusión y desarrollo continuo de las industrias audiovisuales y la acelerada iconización del mundo contemporáneo se ha originado lo que algunos teóricos llaman una estetización de las sociedades actuales y que se

entiende como “el tránsito de rasgos de la experiencia estética a la experiencia extra-estética, al mundo de la vida, a aquella definida *tout court* como la realidad, contrapuesta de esta manera al mundo de la belleza y el arte”¹

“Bien sabemos que uno de los rasgos predominantes de nuestras sociedades llamadas 'sociedades de la imagen', 'sociedades del espectáculo' o de las 'tecnologías de la comunicación', consiste en que ellas producen el retoque de una estetización de lo real que nace de la 'superabundancia de imágenes' y del 'renovado predominio de lo visual' (F. Jameson). La crisis epocal de temporalidad histórica y de profundidad narrativa que llevó al primer plano la simultaneidad y contigüidad como efectos propios de la estética del collage, ha generado un nuevo culto de la superficie que, entre otros efectos, celebra la “multiplicación de los estilos” y también la “mezcla indiscriminada entre los estilos artísticos y los estilos de vida”(G, Vattimo).”²

En este contexto, la diversidad de imágenes plantea al arte una primera dificultad (y también posibilidad), la de saber cómo diferenciar su trabajo como producto artístico en medio de la sobre-exposición informativa y comunicativa. Megaindustria surgida por la creciente industrias del ocio, el entretenimiento, el espectáculo y lo cultural, donde el arte es disuelto indiferenciadamente en la constelación difusa de las industrias de la subjetividad, en un entorno expandido y borroso, donde su especificidad como existir diferencial plantea una complejidad que desafía a las prácticas creativas.

Sumado a lo anterior, la inmaterialidad y continua redefinición de los productos digitales artísticos origina la imposibilidad de distinción entre lo mismo y lo otro, por lo tanto en el ciberespacio y realidad virtual se difuminan

¹ Brea, José Luis. “La estetización difusa de las sociedades actuales- y la muerte tecnológica del arte”. <http://aleph-arts.org/pens/estetiz.html>

² Nelly Richard. “El Régimen crítico-estético del arte en el contexto de la diversidad cultural y sus políticas de identidad”. En *Real /Virtual en la estética de la teoría de las artes*. Simón Marchan Fiz. Compilador. Editorial Paidós 2006. Barcelona. España.

las coordenadas en las que inscribir todo proceso identitario, subjetivo, colectivo y social, que permita adquirir una caracterización singular y posibilite su reconocimiento e identificación.

De esta forma, la estetización generalizada del sistema de objetos y las formas de experiencia tiene un efecto ineludible sobre el universo de lo artístico: la pérdida de su sentido específico. Si una cualidad de los objetos artísticos e interactivos digitales, net.art³, es su naturaleza estrictamente neomedial, donde el espectador es estimulado a participar, a ser inter-actor de una experiencia creativa-artística y si la totalidad de la experiencia se da bajo la prefiguración de una forma estetizada, cabe preguntarse cuál es su potencial específico capaz de conformar una producción artística única y singular separada del resto de las producciones de las industrias del espectáculo y entretenimiento y diferenciada de aquellas producidas en el mismo ambiente digital.

A partir de este cuestionamiento puede formularse a la manera de hipótesis que a) la idea del arte en la red no puede comprenderse como un elemento que trasciende en la vida de los sujetos, sino como un elemento que es capaz de sumirse en ella, que celebra la excepcionalidad, la singularidad de cada uno de los infinitos componentes que conforman la infinidad de individuos conectados, de expresión compartida no por la vía de lo igual, de lo homogéneo, sino por el goce de las diferencias, que avanza hacia una nueva forma de resistencia. Por lo tanto b) en este contexto más que experimentar y producir con los nuevos dispositivos mediales, las prácticas artísticas tienen el desafío y posibilidad de reconfigurar, transformar los dispositivos de distribución social y los modos de exposición, presentación y comunicación; desmarcándose frente a los productos estetizados de las imágenes,

³ El término net.art se utiliza desde diciembre de 1995, cuando Vuk Cosic, net artista esloveno, reconoce entre una serie de códigos durante una transmisión fallida de un email solo las palabras net.art. Desde entonces un discurso creado mediante imágenes y textos conectados por hiperenlaces distribuidos en la web, una articulación de elementos digitales, orientado al diálogo, la crítica e intercambio de ideas

proponiendo nuevas formas de experiencia. No se trata de una disolución con su propio medio sino en el modo de producir una experiencia diferenciada capaz de generar crítica y de adquirir singularidad en medio de la estetización.

c) Producción artística pensada como forma de interacción social diferenciada, cuya existencia en el ciberespacio es una forma de experimentar la(s) identidad(es) en su multiplicidad y heterogeneidad, contrariamente al argumento modernista de la condición única y coherente de la identidad, lo que conllevaría a la construcción de identidades socioculturales. Si bien el medio de distribución social, como modo de circulación de la obra, sigue siendo el mismo, existe una variación fundamental en su producción, discursividad y experiencia artística.

En este sentido no se entendería más al artista como un productor de mercancías destinadas a los círculos de elite, sino como un generador de contenidos específicos destinados a su difusión social, debiendo evolucionar hacia su nueva “orientación para las masas” según la expresión de Benjamin (1999).

El constante cuestionamiento del arte no es una tendencia exclusiva, sino que emerge a lo largo de todo el siglo XX. La necesidad de desarrollar un lenguaje creativo propio, adecuado a las técnicas y tecnologías es una constante en todos los procesos emergentes. Las iniciativas de los net artistas han conducido a la dificultad de su inscripción y fijación como propuesta de arte en los dispositivos sociales y públicos, en el mercado, la institución museística y crítica, poniendo en discusión su legítimo valor artístico. Gran parte de los artistas productores de objetos interactivos digitales es consciente de que el trabajo para la red no conlleva la adaptación y el ajuste de modelos de producción del pasado o de otros medios, sino que implica crear nuevos modelos específicos para el contexto de la web.

Críticos han formulado que el impacto de la tecnología en la práctica artística especialmente en la digital y en la tecnología de la comunicación, ha reducido en muchos casos al arte a un simple efecto especial que ha venido a reemplazar los valores de la creación de sentido, cuestionando su legitimidad como práctica artística, especialmente por el carácter lúdico de las producciones.

En muchas obras el estilo de navegación se puede asociar a este tipo de participación. El espacio virtual ofrece una experiencia del espacio que no se da en las formas habituales del arte. Podemos navegar a través de túneles, pasillos, galerías mediante trajes, gafas y cascos estereoscópicos y otros instrumentos que han llevado a pensar que este tipo de experiencias divergen de las que tenemos en el espacio artístico tradicional. Es por tanto inevitable asumir que estas grandes transformaciones han de afectar no sólo a las prácticas artísticas sino también a los modos en que la práctica de la crítica de arte pueda desarrollarse frente a ellas.

Frente a este planteamiento, el objetivo general que orienta esta investigación es, por un lado, instalar una reflexión en torno a los objetos de arte digitales interactivos a partir de los principales cuestionamientos de críticos contemporáneos y la de su dificultad de inscripción como un dispositivo artístico, y por otro delimitar su especificidad que permita fundarla y legitimarla en su condición de obra de arte como práctica creativa. Como objetivos específicos se propone identificar los componentes estéticos que acompañan a la estetización cultural desde una visión crítica, que permita reconocer las principales dificultades que tiene el net art para distanciarse de los productos estetizados. Se propone además realizar un análisis de los principales atributos del net art manifiestos en la experiencia del sujeto interactor, que permita dar

cuenta de su potencial diferenciador y especificidad. Para esto, resulta necesario reconocer y experimentar el net art en el contexto global y local, aunque este sea incipiente en la escena nacional, resulta ser un aporte a la investigación, dado el escaso estudio existente.

La primera parte de la investigación estará delimitada a la inscripción del objeto de estudio en su espacio de producción y campo estético donde se desarrolla, a saber el ciberespacio y cómo este ha generado nuevos comportamientos comunicativos humanos y nuevas formas de experiencia. El ciberespacio se encuentra en un estado evolutivo hacia comunidades virtuales colaborativas que genera en sus usuarios sentido de pertenencia y participación. Es un espacio cotidiano, público y colectivo donde el individuo organiza su quehacer en flujos de participación y actividad social, un espacio que nos acoge, un espacio distinto del habitar. En este panorama aparece un campo de participación abierto a procesos de socialización e infinita multiplicidad de singularidades con potenciales creativos. Se caracteriza al ciberespacio como territorio donde el net art construye sus objetos interactivos proponiendo una nueva experiencia estética. Se aborda como territorio de nuevas prácticas artísticas, de exploración e intercambio de experiencias con el espectador-interactor, permitiendo dar una dimensión colectiva a sus obras. El ciberespacio como canal para la creación de imaginarios simbólicos, la interpretación de nuevas sensibilidades artísticas, la reflexión, la crítica, en un espacio social y cotidiano, donde acontecen procesos dinámicos y sistemas sociales interactivos, como un interespacio entre lo real y virtual.

Posteriormente se plantean los principales marcos de referencia estética donde se inscribe el objeto de estudio, estableciendo el devenir de la estetización cultural, el nuevo ambiente de la superabundancia de imágenes, la espectacularización, formulando los principales atributos que conforman la

estética de la web y que han modificado y transformado la estructura discursiva y narrativa tradicional. Surge un relajamiento creativo que tiende a diluir la especificidad de lo estético, que ha llevado hacia un gusto y predominio de lo visual, donde lo sublime del arte se diluye según los planteamientos de Adorno, no obstante puede remirarse, replantearse a partir de lo sublime del mercado estetizado, entre lo posible e imposible, lo real y lo virtual. El gusto encuentra una forma de expresarse en la sensibilidad mediática, surgiendo el gusto de masa de múltiples sensibilidades, el diseño, la publicidad, la decoración, el disfrute por lo entretenido, lo espectacular de los medios de consumo.

En esta cultura estetizada se analiza la estética de la web en tanto es el territorio de creación y producción de obras digitales interactivas, modificando significativamente la experiencia estética donde predomina lo efímero, lo transitorio y donde se suspende la distancia entre objeto y sujeto quedando inmerso en un territorio de enlaces hipertextuales, como laberinto rizomático. En este escenario el arte tiene dificultades para diferenciarse, demarcarse estética y creativamente, desvalorizado por críticos contemporáneos (Jameson, Calabrese, Virilio, Baudrillard), que cuestionan su genuino valor artístico como producto de las industrias culturales, generando banalidad y trivialidad de los gustos frente al elaborado con la autenticidad de la individualidad creadora y cuyos planteamientos fundamentales se exponen, siendo revisados algunos de ellos bajo la mirada de las producciones del net art.

En el capítulo tres se plantea la revisión de algunas manifestaciones artísticas donde el net art encuentra su herencia. La primera de ellas establece la correlación entre la estructura de las obras del net art y la integración de lo mediático sin distinción entre autor y público, ya anunciado por Benjamin. Lo segundo es la fragmentación de la superficie significativa evidenciada en el collage, las instalaciones, fotomontajes, lo que en el net art se plantea como

una nueva narratividad y discursividad a través del hipertexto. Lo tercero es la producción artística participativa afines al los procesos de imágenes digitales. Los happenings, acciones de arte, ambientes y performances se anticiparon a la tecnoimagen en la conformación de la obra como producto inestable y la incorporación del espectador como interactivo y estimulador de nuevas acciones, mientras que la idea de interfaz y virtualidad puede encontrar sus orígenes en las obras de Marcel Duchamp, quien establece en sus objetivos artísticos efectos ópticos y espaciales cuya forma de producción remite a la reconfiguración de elementos mediales en contextos computacionales.

Una vez establecida la herencia artística del net art se analizan los principales rasgos del net art que pueden ayudar a definir su especificidad comprendiéndolo desde distintas miradas. A partir de su intertextualidad se abre una dimensión creativa estableciendo múltiples relaciones cuyo comienzo y final se relativizan, la experiencia puede llevar incluso al extravío en el territorio del ciberespacio.

La obra establece un proceso creativo abierto, en tanto que no es conclusa ni definida, ni debe ser entendida e interpretada en una única dirección estructural, sino en muchas organizaciones confiadas al espectador, ahora autor colectivo. La obra se hace mutable e inestable y el espectador productor en un aparecer y desaparecer. La obra adquiere lo propio de una comunidad abierta que dialoga e interactúa con ella, donde el valor del proceso es superior a su resultado. La obra además es abierta a infinitas interpretaciones activando la invención e imaginación de sus posibles intervenciones. Su inestabilidad como propuesta estética estimula lo imprevisible devenida por la imagen tiempo, imagen movimiento. Su tiempo de narración es del acontecimiento que inaugura una futura historia incierta, sin embargo no tiene memoria. La obra como imagen no es nunca la misma, se legitima lo etéreo, se modifica su

percepción, el ritual de creación de la obra se desvanece por una construcción de su receptividad.

Además se comprende el net art desde la experiencia de producción (transformación), recepción (inmersión) y distribución como proceso y aventura creativa, cuyos valores manifiestos son la acción, el ingenio, la respuesta, la imaginación. La recepción no sigue una interpretación lineal, lo que Calabrese (1999) llama recepción accidentada.

Los planteamientos señalados con anterioridad se ejemplifican y analizan a través de obras del periodo heroico del net art, es decir de los años noventa. Se exponen las propuestas que tuvieron mayor impacto en la época heroica del Net Art, en primer lugar los dispositivos de interrelación, debate y acción comunicativa; cuyas comunidades se asocian a través de la lista de correo o bien a través de un dominio o website común, como experiencias de creación colaborativa en una red de coautores, en segundo lugar los dispositivos de activismo medial (subersivos), cuyos colectivos ejercen prácticas artísticas de carácter político, de oposición y resistencia y finalmente los dispositivos de acción pública, un modelo de desarrollo fragmentado y heterogéneo que busca vincular diferentes públicos a través de una interfaz social.

En el capítulo cuatro se analiza el panorama del net art en la escena nacional. Se identifican las primeras manifestaciones de la idea de red y desplazamiento de la obra, en referencia a proyectos inaugurales como Satelitenis, obra de Downey, Flores y Dittborn que proponen una reflexión en torno a la transitividad, desplazamiento y mutabilidad de la imagen en movimiento. Otras iniciativas como el arte postal y la interferencia en la Bienal de Curitiba, del Taller de Artes Visuales, liderado por Ricardo Costa, cuyos planteamientos también impulsaron el deslizamiento de sus obras por distintos medios. Posteriormente se establece el escenario de los nuevos medios y net

art en Chile, destacando iniciativas de carácter colectivo e independiente que dan cuenta de un panorama activo en la creación y tecnología en nuestro país, pero que aún carece de una plataforma para el fortalecimiento de espacios de producción, creación sistémica y permanente en el tiempo, orientado a la investigación y reflexión que ayude a consolidar las prácticas mediales y net art. Se ejemplifican los trabajos realizados por artistas que han sido protagonista del net art en Chile, entre ellos el colectivo Troyanos, Yto Aranda, Gonzalo Mezza, Cristián Oyarzún y Claudia Missana.

Finalmente en el capítulo cinco se formulan las posibilidades que tiene el net art de desmarcarse de la estetización generalizada del sistema de objetos hacia la construcción de su sentido específico. En primer lugar se plantea su especificidad relacional y participativa como generadora de significado en los procesos de inclusión de los sujetos. El sujeto se da al otro en un acto de comunicación y diálogo, del pensar crítica y socialmente como actividad de producción de significantes de intercambios simbólicos. Crítica a su propio espacio de producción, a sus contradicciones, a sus exclusiones que sin embargo se reencuentran en el acontecer de sus funcionamientos y en medio de la diversidad de producciones que posibilitan una actitud fruitiva frente a cualquier producto de la web. Su potencial es también transformar la actitud fruitiva por una actividad crítica, en un interterritorio del ciberespacio, construyendo realidades dotadas de representación simbólica y de sentido, lo que puede transformarse en un nuevo modelo de conducta comunicativa. Buscando liberarse de la comunicación de masas y aproximándose a públicos lectores. Espacio crítico de las interrelaciones humanas, en la subjetividad de lo cotidiano y en tiempo real, entre diversos actores que establecen nuevas relaciones de existencias múltiples, nuevos espacios de convivencia singulares, como construcción colectiva e intercambio social. Con posterioridad se plantea su potencial específico como construcción de la forma mutable. Las imágenes se transforman en un proceso vivo a través de la interacción y su principio

interno de variación, evolución y mutación, en un nuevo acontecer, la obra no es nunca la misma. La obra fluye en su narratividad y relato donde colisionan la imagen y el texto, un lenguaje formal propio que tiene el potencial de insertarse en el sistema de distribución social de una forma particular entre espectador – autor, obra, sujeto, objeto. Es entonces donde el net art encuentra su potencial diferenciador, cuando desarrolla un lenguaje propio a partir de la exploración de su propia y específica virtualidad, transformando el estatuto técnico de la imagen.

CAPÍTULO 1.

EL CIBERESPACIO⁴ COMO CONTEXTO Y TERRITORIO DE LA OBRA

1.1.El ciberespacio como la esfera pública de nuevos comportamientos humanos.

El desarrollo masivo de las tecnologías de la comunicación en los últimos veinte años ha producido un derribo de las distancias territoriales así como un estrechamiento en el marco de las relaciones interpersonales. Se ha inaugurado la posibilidad de integrar circuitos comunicativos, fracturando cualquier barrera espacio-temporal al integrar la posibilidad de temporalizar el propio espacio, estableciendo contacto con cualquier persona en tiempo real, adquiriendo protagonismo en el proceso de globalización, donde lo comunicacional se revela como una tendencia hacia el establecimiento de una cultura global, superando el proceso de mundialización, lo que supone una diferencia revolucionaria desde todo punto de vista.

Celestino del Real, catedrático de la Universidad Complutense de Madrid, establece una clara diferencia de los conceptos de tiempo y espacio en los procesos de mundialización y globalización. Señala:

“En primer lugar hay que destacar que la principal diferencia entre la mundialización y globalización reside fundamentalmente en que mientras en la primera el espacio y el tiempo jugaban un papel decisivo en las interacciones, condicionándolas absolutamente, en la segunda el espacio y el tiempo han sido o están siendo, según los ámbitos, superados y, por lo tanto pierden la importancia decisiva que tuvieron en el pasado desde el punto de vista de la actividad humana. Con otras palabras, mientras la mundialización tiene como componente esencial el dominio y la unificación del espacio y el tiempo a nivel

⁴El término ciberespacio se debe al escritor William Gibson, autor de la novela de culto ciberpunk *Neuroamanecer*, en el año 1984. Este ciberespacio se configuró inicialmente como un espacio imaginario al que accedían los personajes de las novelas escritas por Gibson al conectarse a dispositivos electrónicos que les permitía liberar sus mentes del peso del cuerpo. Tal ciberespacio tendría la misma consistencia para experiencia que el mundo “real”, con la diferencia que éste podía plegarse y tomar forma siguiendo los dictados de la voluntad. Definición tomada del libro *Arte en la red*, autor Jesús Carrillo (2004). Madrid. Cátedra. P181.

planetario, la globalización supone la superación del espacio y el tiempo, como marco de actuación por parte de los actores”⁵

Esto admite que la mundialización se basó en el dominio y control de los espacios terrestres, donde los estados fueron los actores decisivos en el proceso de expansión, conquista y colonización terrestre, mientras que la globalización supone la superación del espacio como elemento condicionante de las interacciones, donde los actores internacionales se caracterizan por no estar anclados a ningún territorio. Por lo tanto el poder ya no se expresa en términos de dominio y control territorial, sino en el dominio y control de los sistemas informáticos, comunicacionales, de nudos y redes esenciales. Es decir en esta transformación la lógica espacial se caracteriza por la dominación de un espacio de flujos, estructurado en circuitos electrónicos que ligan en nodos estratégicos de producción que supera a un espacio de lugares localmente fragmentado y a la estructura territorial como forma de organización cotidiana.

Próximo al planteamiento anterior, Lyotard lo había enunciado el año 1984, en su texto *La Condición Posmoderna*⁶:

"En su forma de mercancía informacional, indispensable para la potencia productiva, el saber ya es, y lo será aún más, un envite mayor, quizá el más importante, en la competición mundial por el poder. Igual que los Estados-naciones se han peleado por dominar territorios, después para dominar la disposición y explotación de materias primas y de mano de obra barata, es pensable que se peleen en el porvenir para dominar las informaciones."

La globalización como proceso dinámico es producida por las sociedades de la civilización occidental que viven bajo el capitalismo democrático que han abierto sus fronteras a la revolución informática, integrando aspectos económicos, culturales, sociales, ideológicos, políticos locales a escala global.

⁵ Del Arenal, Celestino. *Mundialización Creciente Interdependencia y Globalización en las Relaciones Internacionales*. http://www.ehu.es/cursosderechointernacionalvitoria/ponencias/pdf/2008/2008_4.pdf [abril 2014]

⁶ Según Lyotard en la situación postmoderna, el conocimiento se configura fundamentalmente a partir de su aplicación tecnológica, vale decir, de su performatividad.

No obstante a este fenómeno liderado por internet escapa una significativa población mundial marginada del progreso de la tecnología de la información. Desde esta mirada, la globalización no parece ser integral, si consideramos además que recién al 2017 el cuarenta y ocho por ciento de la población mundial tendrá internet.

La innovación tecnológica marca profundamente la dinámica del capitalismo mundial y su forma de organización y acumulación excede las necesidades humanas, sin embargo representa un impulso que mantiene en funcionamiento el sistema generando nuevos bienes de consumo, nuevos mercados, nuevas formas de organización industrial propios del capitalismo. La capacidad que tiene la red de estimular los impulsos comunicacionales de ciertos grupos sociales, es absorbida de un modo acelerado por las grandes compañías comerciales para diseminar estilos de vida construidos alrededor del consumo de sus productos. Sus formas de resistencia exigen abrir líneas de subversión a los procesos de globalización macroeconómica y frente a la reapropiación de la experiencia y los modos de comunicación, pues no puede haber comunidad donde la comunicación está falseada y reducida a valor de cambio.

Los nuevos soportes tecnológicos se han establecidos como herramientas culturales que configuran cambios en los sistemas sociales como consecuencia de la interacción sostenida con los diversos entornos, regulando progresivamente nuestros comportamientos y nuestra percepción del mundo. A la vez las ciberculturas han asistido a lo real, pero no porque se conviertan en lo mismo, sino porque replantean la imagen de nuestro entorno y la manera de comportarnos en este, sin llegar a representarlo, sino convirtiéndose en una estructura autónoma que sin depender de los objetos reales, se sirve de ellos, deviniendo de esta forma una nueva concepción del hombre y de su entorno,

donde la creación artística se enriquece de sus lenguajes, de acuerdo al permanente renacer científico y tecnológico, frecuentando el ciberespacio como un nuevo espacio común.

Los sistemas comunicacionales han modificado la relación entre el sujeto y sociedad, dado que los individuos no serían los agentes de comunicación, sino que pasaría a ser dominio de los sistemas sociales, de esta forma nos cambia la noción de comunicación en la medida que deja de ser un dispositivo de información o transmisión, para devenir como un dispositivo regulador de los sistemas sociales. Por lo tanto supone una nueva visión de lo posible en lo cultural y social, desde donde se despliegan nuevas formas expresivas, así una obra artística en el medio ejerce una labor comunicativa, produciendo una nueva relación entre el artista, la obra y esfera pública, donde se derriban sus fronteras en tanto que cada sujeto es partícipe de la obra como acción comunicativa.

El ámbito de la comunicación es el ámbito de la virtualidad, su lenguaje es fundamentalmente desplazamiento y transformación, un proceso de devenir que quiebra la estructura de orden de las determinaciones. Proyecta un campo de acciones, un lugar hipotético donde el encuentro e intercambio con otros sea posible, que se ajusta continuamente a los posicionamientos y expectativas de los distintos individuos que participan en el acto comunicativo. Ese espacio de comunicación es un espacio performativo, procesual, es un espacio virtual. El sujeto del entorno virtual ha de pasar de un registro estable, continuo y de significación cerrada para configurar su identidad, a otro registro discontinuo y de significación abierta. La identidad del sujeto en el espacio virtual es fundamentalmente performativa y extrovertida, volcada hacia el proceso comunicacional del que deriva todo valor. El sujeto se concibe a sí mismo como portador y trasmisor de valor simbólico, su identidad pasa de una posesión patrimonial heredada a ser una subversión en que el sujeto tiene una

participación activa y constante, a la vez construyen y reinventan continuamente su subjetividad.

El activismo digital hace posible la simultaneidad de presencias humanas, la coincidencia crítica de personas y disensión colectiva (potenciales críticos inherentes al tiempo globalizado) donde se ha centrado el arte de internet más comprometido socialmente. Surgen procesos de cooperación e interacción social en línea, cuya orientación no es meramente la producción artística colaborativa como actuación colectiva. La práctica artística es entendida como una forma específica de software social, es decir el medio social es una plataforma de expresión colectiva para la auto representación digital y pública de colectivos o grupos sociales, otorgando la posibilidad de conformarlo como un canal de comunicación articulado como colectivo de producción de discurso y representación, como generación de actividades de expresión. Esto supone un modelo de experiencia interpretativa en el campo de las relaciones humanas en la red, confiado en superar nuestro habitual encierro en el banal proceso de comunicación propio de los medios de masa tradicionales, manipulados para producir una existencia enajenada (de acuerdo a Adorno). Es decir supone un intento de vencer nuestro continuo y ordinario proceso de comunicación propio de los medios de masas, de experiencia empobrecedora y restrictiva característica de la economía de la efectividad inherente en los usos más habituales en la red. En este sentido uno de los mayores desafíos del arte de la red es precisamente la construcción de flujos de expresión de valor y sentido independiente de las lógicas de los mercados y de los intereses corporativos.

Es indudable que debemos reconocer la evolución de los medios y las tecnologías informativas conjuntamente con una evolución del desarrollo neurocognitivo para discernir, interpretar y sintetizar la sobreabundancia de información a la que nos encontramos permanentemente expuestos y

reflexionar acerca de la implicancia que tienen los medios de comunicación en todas las esferas de la actividad humana.

Basado en la interconexión se desarrollan comunidades virtuales que se construyen sobre afinidades de intereses, conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de intercambio y cooperación, independiente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales, explorando formas nuevas de opinión pública, íntimamente ligado a la democracia moderna, ofreciendo un campo de prácticas más abierto, participativo y más distribuido.

Según Pierre Levy las comunidades virtuales cumplen de hecho una verdadera actualización (en el sentido de una puesta en contacto efectiva) de grupos humanos que solo eran potenciales antes del acontecimiento del ciberespacio. La expresión “comunidad actual” sería en el fondo más apropiada para describir los fenómenos de comunicación colectiva en el ciberespacio que “comunidad virtual”.

Con la cibercultura se expresa la aspiración de construir un lazo social, que no se basaría ni en las pertenencias territoriales ni en las relaciones institucionales, ni en las relaciones de poder, sino en la reunión alrededor de centros de interés comunes, en el juego, en el hecho de compartir el conocimiento, en el aprendizaje cooperativo, en los procesos abiertos de colaboración. El gusto por las comunidades virtuales son los motores, son los actores, la vida diversa y sorprendente del universal por contacto. (Levy, 2007. p103)

Concebidas en este sentido las *online communities* como las llamaba José Luis Brea, son de naturaleza distinta a aquellas reunidas en torno a un elemento en común como costumbres o valores que las identifique o aquellas objetualmente condicionadas y legitimadas a un hecho político, social o histórico, donde el espacio físico y temporal es común para todos. A diferencia de las online, no establecen formas flotantes de comunidad que expresarían únicamente “momentos de comunidad”, de intereses, deseos, preocupaciones momentáneas, efímeras e inestables, sino que lo propio es lo permanente con

arraigo en el elemento, valor o interés común, sin embargo ambas comparten procesos de comunicación y socialización.

Una comunidad online es, por necesidad una comunidad utópica, desespecializada. Y sus cualidades están necesariamente asociadas al objeto propio de su intercambio- que ya no es la representación estática, objetualmente condicionada, sino más bien la imagen movimiento, como testimonio específico del acontecer no es extraño que una de las mejores realizaciones de este darse de la imagen movimiento tenga que ver con el cine performance, con el cine de experiencia, de nuestro darnos en el tiempo, como economías de lo pasajero, de lo transitorio.⁷

Brea afirma además que una comunidad on line no es otra cosa que un territorio de presencia y participación, un dominio virtual en que se comparte la construcción del discurso a través del diálogo coparticipado, una tentativa de recuperación del sueño ilustrado de la esfera pública como dominio de la interacción dialógica colegiada. Comunidad de producción simbólica, de discurso donde no hay más dos lados, emisores y receptores, sino una desubicación recíproca, una dispersión excéntrica y desjerarquizada, en la que todos los receptores son a la vez emisores.

Es esto lo que diferencia al medio de comunicación de masas con los informadores falseando al mundo a un lado y los “consumidores” anulados al otro, de una comunidad on line que construye su relato específico como construcción de una esfera pública.

El estado evolutivo de la red y ciberespacio hacia comunidades virtuales colaborativas genera en sus usuarios el sentido de pertenencia, participación y colaboración. Hacer públicos sus intereses, expresarse, dialogar, comunicarse, es el acontecer del usuario inmerso en la creación de sociabilidad y fijación de relaciones humanas que se presenta como soporte de este nuevo sistema de producción económica y de subjetividad cuya inclusión en el individuo tiende a organizar la totalidad de la vida basada en lógicas participativas y flujos de

⁷ Brea, José Luis. El Tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural.

actividad social. Integran las propias estructuras del habitar y de la producción de sentido. En esta homogeneización, se busca diferenciar y singularizar todo procedimiento, proliferando diversidad de estrategias de libertades e iniciativas personales en nuevas formas de relación de poder, múltiples e inestables, fundamentadas en estrategias de circulación y transmisión de dichas libertades e iniciativas singulares.

Se ha desencadenado un intenso proceso de socialización de prácticas creativas a través de productos visuales y audiovisuales de todo tipo que caracterizó al siglo XX en todas sus facetas, donde la supresión de la individualidad carece de importancia.

Los nuevos movimientos sociales consideran las posibilidades comunicacionales de la web a través de instrumentos comunes que les unen a pesar de su dispersión geográfica y cultural, permitiendo dar una dimensión colectiva a sus iniciativas singulares. La naturaleza propia de la web posibilita la construcción de conocimientos básicos de su lenguaje que le es familiar al conjunto de individuos, pudiendo convertirse simultáneamente en productores y comunicadores, adquiriendo conciencia de la propia capacidad de agencia que no se disuelve, sino que se agrega a la agencia colectiva.

Frente a este panorama aparece un campo de participación abierto en las redes cargado de configuraciones para solidificar objetivos sociales y políticos de las multitudes conectadas, para el cumplimiento de sus posibilidades comunicativas, que comparte sus creaciones y que identifica a las comunidades en estos nuevos medios, vislumbrándose un nuevo modelo social que considera a la democracia de esta multitud, infinita multiplicidad de singularidades con potenciales emancipatorios y creativos.

Sin embargo la producción creativa, en tanto producción de muchos está cargada de imitación y repetición, en este sentido las muestras de singularidades son reducidas en relación a la cantidad de intervinientes. En medio de lo repetible, subyace la vitalidad en una explosión de creación libre y

el compartir público, abre un campo de posibilidades sociales que surgen de los potenciales creativos y comunicativos en la infinidad de redes y comunidades. La progresiva indistinción entre receptor y emisor supone que tanto la producción de representación como la organización de contenidos no es privilegio de comunidades específicas de conocimiento avanzado.

Los videos, imágenes que se nos aparecen no son posibilidades ni variaciones de mundos, ni extensiones, sino imágenes que habitamos en el aquí, en el presente que buscan intensificarse a través de continuas autorrepresentaciones y registros visuales de su acontecer. Surgen fotografías, videos de todo tipo y momentos que escapan a la privacidad de los individuos, van al encuentro de una comunidad, a una representación que es finalmente la de sí mismos.

Aparece un abandono de lo privado, surgen acontecimientos personales que se vuelven públicos que les produce disfrute, se abre una nueva fase de exteriorización donde se almacena la memoria colectiva.

Aunque pensemos en el caminante de otros tiempos, el *flâneur* como relataba Baudelaire, lo cierto es que la velocidad y “el confort” del ciberespacio entran a nuestro domicilio participando de un nuevo sistema de comunicación y lenguaje que modifica radicalmente los modos de producción y recepción. Los soportes tecnológicos no son únicamente instrumentales, sino que afectan significativamente el pensamiento y vida en comunidad. El ciberespacio es la casa en el sentido de habitar “algo” que nos acoge y nos alberga, no necesariamente comprendido de la manera tradicional como nos podría acoger una vivienda o edificio construido, finito y completo, aquí y ahora. Desde esta mirada el ciberespacio puede ser comprendido como el espacio, ese algo, que nos acoge, un espacio distinto del habitar.

La visión que tienen artistas referente al ciberespacio como “hábitat”, prima por un lado el análisis de cómo la red afecta nuestros modos de comportamientos sociales y cotidianos y por otro lado la propuesta de

estrategias que permitan la subversión de las dinámicas que se ejercen en él de un modo político. Los artistas lo utilizan como canal para el pensamiento, la reflexión sobre un mundo fragmentado y dividido fuera y dentro de la red.

La cibernética, la teoría de sistemas, la inteligencia artificial y la percepción se reorganizan componiendo una visión de intercambio entre la tecnología y el mundo. Roy Ascott (1998) plantea que “la cibercepción estaría creando una facultad post biológica basada en la intensificación de las interacciones perceptivas y cognitivas en las redes de los medios cibernéticos globales, lo cual permite concebir una arquitectura global coleccionista de nuevos mundos: la cibercepción no solo implica de un cuerpo y una conciencia nuevos, sino la redefinición de un modo en que podamos vivir juntos en el inter-espacio entre lo virtual y lo real”⁸, siendo el resultado la inter-realidad, un estado borroso entre lo virtual y lo real en el que tienen lugar nuestras interacciones cotidianas, sociales y culturales. Por lo tanto, la invención tecnológica y el discurso cultural provocan una intensificación del imaginario que a la vez produce una forma de conocimiento que apunta hacia una invención cultural particular de los aspectos tecnológicos.

En este sentido es preciso analizar los imaginarios simbólicos que representan las obras artísticas en el nuevo contexto de estetización e hibridación semántica como un nuevo modo de comprensión e interpretación de las nuevas sensibilidades artísticas. El arte de la red se muestra receptivo no solamente a los factores tecnológicos, sino sobre todo a los sociales y culturales, combinándose con estrategias artísticas híbridas.

⁸Ascott, Roy. La Arquitectura de la Cibercepción, en Claudia Giannetti (edt). Ars Telemática. Barcelona, L'Angelot, 1998. P5-101

1.2 El ciberespacio como espacio transitorio y efímero. Nuevo régimen de visibilidad

El ciberespacio está siendo capaz de producir las realidades más diversas, ha generado nuevas prácticas artísticas como un nuevo espacio de exploración e intercambio de experiencias con el espectador-interactor, lo que supone un cambio de paradigma de comunicación unidireccional como espectador pasivo a uno multidireccional como espectador participativo, implicando un cambio cualitativo en nuestro modo de ver, pensar y actuar. La práctica artística renuncia a la preocupación universal de la representación y la autoexpresión, al dogmatismo de la hermenéutica y géneros artísticos tradicionales, replanteando la era de la interpretación, dando lugar a la programación y acción creativa colectiva, transformando significativamente su proceso artístico. Del oficio autónomo artístico, del aura de lo personal y lo original se pasa a un arte global, a una obra inacabada, sin inicio y sin término inmersa en el ciberespacio interactivo.

En este régimen visual, de cibermirada, el arte presenta profundos cambios y nuevas categorías: discontinuidad, fragmentación, simulación, heterogeneidad, lo aleatorio, lo laberíntico, bricolaje, mezclas de textos, sonidos, imágenes.

La aparición de este nuevo régimen y el asentamiento de la imagen-tiempo inaugurado con los dispositivos técnicos de producción, modifica radicalmente la experiencia de la imagen en las sociedades actuales, derribando definitivamente el imperio de la imagen estática y el régimen de relación experiencial que conllevaba. Es evidente que el nuevo régimen de darse la imagen-tiempo implica un nuevo régimen de lectura que reclama un tiempo expandido en la contemplación. El tiempo de la percepción espectadora ya no es tiempo-singularidad, sino un tiempo extendido, temporalizado que se desarrolla y despliega en la sucesión. La lectura de la obra ya no obedece al

instante, sino que se expande en una duración, en un ocurrir que transcurre, desplegada en una sucesión de presentes, donde la obra deviene, se transforma, se expresa como pura narración y se temporaliza internamente.

Benjamin (1999) ya había anunciado la forma de darse la representación expandida en el tiempo, (imagen-tiempo, imagen-movimiento), propicia otro tipo de percepción más distraída, menos posible de retenerse, toda vez que el retorno de la mirada sobre el objeto, lo encontramos transformado siendo otro, en cuanto al tiempo. De esta forma hay una asociación insoslayable entre imagen movimiento y percepción distraída, orientación de la imagen al entretenimiento.

Esta irrupción de una imagen-tiempo supone una novedad histórica fundamental de cara al reordenamiento del propio espacio de la representación contemporánea.

El vector temporal en que se articula narrativamente la experiencia queda trastocado, nunca hasta ahora se había dado la activación de distintas temporalidades simultáneamente, ni la adaptación flexible de unas a otras, según el complejo ensamblaje de los tiempos de producción, con los particulares tiempos de transmisión y difusión mediática. Las manifestaciones de la temporalidad en el entorno virtual responden a una transformación radical en el valor del tiempo. Virilio aproxima a la descomposición del espacio una correspondiente espacialización del tiempo, aludiendo a la creciente conmoción de los procesos diacrónicos, de todas las duraciones y perspectivas en una sincronía absoluta, aquella que es exigida por el acto de comunicación.

Lo transmitido como acontecimiento en tiempo real, se está virtualizando en el momento mismo de hacerse coincidir su acontecer único con el proceso de difusión mediática. Este acontecimiento virtualizado no se desencadena en una

trama lineal, sino que queda suspendido en el instante mismo, pudiendo ser reduplicado una y mil veces en las distintas temporalidades, entrando a formar parte lo que Virilio llama “el paisaje de los acontecimientos”.

Cambios de los regímenes estéticos tanto clásicos como modernos, donde no es posible juzgar una obra desde sus criterios tradicionales, una obra no es nunca la misma, está abierta a todas las posibles modificaciones, contemplaciones y plantean por lo tanto una perspectiva de análisis e interpretación de acuerdo a los contextos interactivos que se inauguran con la digitalización visual y los continuos cambios tecnológicos.

Las transformaciones que experimentan los sujetos como creadores o como observadores ante una producción artística en las esferas computacionales, establecen relaciones de interdependencia entre sí, es decir, entre la obra, sujeto espectador-creador y soportes o programas que lo constituyen, desdibujando fronteras y relaciones tradicionalmente consideradas.

El ciberespacio⁹ se constituye en un lugar y espacio sin extensión, inmaterial, un espacio mental iconizado estereoscópicamente que permite el efecto de imaginación e ilusión en un territorio infográfico, para habitar dentro de una imagen sin percatarse que se está en ella, permitiendo viajar en la inmovilidad, un espacio simulado que afecta a todo el cuerpo. Es un espacio que se habita en un recorrer transitorio y efímero, que esconde un laberinto.

Los mundos virtuales son en efecto, laberintos formales y no materiales. El laberinto se opone al camino recto, expedito y obvio, pues es engaño y disimulo en sus itinerarios. El ciberespacio bajo su apariencia de imagen-escena envolvente, esconde un laberinto, que propone al

⁹Pierre Levy define el ciberespacio como el espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas. Esta definición incluye el conjunto de sistemas de comunicación electrónicos en la medida en que transportan informaciones provenientes de fuentes digitales destinadas a la digitalización.

cuerpo del operador, con cada movimiento nuevas experiencias espaciales. (Gubern, 1996, p174)

Gubern añade además que el espacio tridimensional del ciberespacio no constituye una forma material sino un paisaje óptico que transforma al sujeto en el centro perceptivo móvil de un entorno ilusorio de una iconósfera sin soporte empírico. Crea además un territorio propicio para la condensación freudiana, mediante la acumulación de pseudorrealidades para producir una nueva realidad subjetiva.

Es el espacio donde se construye conocimiento, donde se cambia la identidad y el acto comunicativo, transparente, libre de distorsión o confusión interpretativa y ausente de mediaciones sónicas; donde confluyen las grandes vías de la información, la multimedia, modificando nuestra dimensión perceptiva y simbólica espacio-temporal e invitándonos a ser partícipes de una imagen de interlocutores virtuales, de múltiples redes en línea. Es el espacio donde se disuelven las coordenadas en las que se inscribía todo proceso identitario, tanto individual, subjetivo como colectivo o social, abriéndose a un modelo de relaciones sociales intersubjetivas, en la estructura reticular e inmaterial de los sistemas teleinformáticos, que supone una “deslocalización global que afecta a la naturaleza misma de identidad” (Virilio, 1999, p20), quedando abolida la dimensión espacial trayectiva. Ya no se convive, se co-existe, anulando la sociabilidad basada en la proximidad y la presencia corpórea del sujeto y los demás, ocupando posiciones objetivas y concretas en el sistema social.

En el ciberespacio se crean nuevos espacios, nuevas velocidades, los lugares físicos dejan de existir y esto permite inferir que el sujeto se convierte en un nómada de la red. No existen fronteras ni físicas ni virtuales, consecuentemente trae una mayor interculturalidad.

1.3 El ciberespacio como territorio de producción artística. Nueva experimentación estética.

Se entiende el territorio de la obra no como un espacio de representación a la manera de un mapa, sino de presentación que se le ha incorporado la dimensión de lo temporal. No es un espacio que se muestra a través de la imagen estática y detenida frente al mundo, pues posibilita su recorrer en flujos en un continuo devenir. De la representación se ha mutado a la presentación, un nuevo territorio de lo presentado, no lo representado, no es mapa, no es cartografía, se ha avanzado hacia un territorio imaginario e inmersivo, inherente a la obra.

El territorio de la obra es entendido entonces como el medio virtualizado, su soporte, su tecnología, su inscripción cultural. El medio en cuanto territorio no es neutro, es parte protagonista de la obra, no solo se trabaja con el medio, sino ese medio, es parte integrante de la obra.

Las estructuras narrativas que articulaban tradicionalmente las relaciones entre espacios y lugares se desarticulan. En el entorno virtual no existen itinerarios fiables que orienten el viaje, ni distancias que recorrer, no existen fronteras ni destinos finales.

Se construye una red y se define un conjunto de territorios a explorar, un conjunto intrincado de territorios abiertos a navegaciones, interferencias y modificaciones, aborda la interconexión como uno de los pilares fundamentales que facilita los procesos comunicativos, la inteligencia colectiva que permite construir pensamientos, datos, producciones y por último las comunidades virtuales que generan escenarios de interacción donde convergen intereses de sujetos donde se construye y deconstruye de manera permanente y colectiva para lograr productos comunes que convocan afinidades, conocimiento, cooperación, lo cual genera la inteligencia colectiva.

La imagen digital, no permanece en un lugar, sino que espera en alguna parte ser vista, debe invocarse a ella cada vez que se quiere percibir. Se da simultáneamente en múltiples espacios. No hay un espacio físico concreto, la obra está en la red como territorio inconmensurable, sin coordenadas, sin posición, es decir está en una infinidad de espacios. Por lo tanto la imagen digital es una modalidad de ubicuidad, la capacidad de lo virtual de ser actualizado en cualquier espacio y tiempo. De esta forma la imagen digital asume de forma progresiva funciones narrativas. La multiplicidad en la imagen digital se expresa como abundancia excesiva de signos y sistemas semióticos simultáneos.

Un aspecto significativo de la aportación del soporte informático es que consume la versatilidad y extraterritorialidad de los signos. La imagen se convierte en un objeto de función lingüística, pero el lenguaje del computador no tiene ninguna relación de sentido con la imagen.

En las escenas tradicionales fundadas en concepciones ópticas renacentistas, el ojo al que se le ofrece la perspectiva está anclado en un lugar reconocible. También en las artes de la imagen técnica, donde el movimiento del sujeto está puesto en juego, se trata siempre de un movimiento situado en el interior con coordenadas precisas. El juego sujeto-objeto está claro en la tradición de la imagen occidental.

La imagen sintética transforma el espacio visible y descompone el principio cultural del concepto de perspectiva del Renacimiento. Determina una modificación del tiempo como categoría de la imagen en movimiento. Según las reglas de la perspectiva solo podemos percibir cada vez una parte del objeto. La percepción de la totalidad se halla obligatoriamente fragmentada en el tiempo. La focalización es la esencia misma del fenómeno narrativo porque

supone a la vez un punto de vista y espacio temporalizado. El lenguaje del computador ha consagrado definitivamente y ha ampliado indefinidamente el criterio adoptado por el cubismo que introdujo junto a la instantaneidad de la visión, la propuesta de innumerables puntos de vista sobre el objeto.

Si bien como lo señala McLuhan (1996) las imágenes digitales incrementan nuestras capacidades de percepción sensible, amplían la extensión de nuestros sentidos y el conocimiento sensible. También es importante reconocer que potencialmente suponen una desvalorización del conocimiento sensible del mundo a través de nuestras capacidades perceptivas subjetivas, nuestro cuerpo y gestos, donde se diluye la percepción del mundo natural, se desmaterializa el espacio en la pantalla, afectando a nuestra mirada, tacto y cuerpo, es decir nuestros sentidos y conocimiento corporal, van disminuyendo su ser protagónico, lo que claramente modifica y modificará nuestra percepción del mundo (en la manera de relacionarnos con el mundo natural)

La obra está, pero sin embargo en ningún lugar, existe y es posible acceder a ella desde cualquier parte, no posee un espacio territorial delimitado. Desde esta mirada no tiene sentido preguntarse por el aura de la obra planteado por Benjamin, acerca de su extravío en la era de la reproductibilidad técnica. No existe un único original, sino tantos como sujetos espectadores existan. Es un absurdo preguntarse si lo que vemos frente a la pantalla es un original o una copia, la obra está en el lugar de su distribución, está en todas partes, queda depuesta de esta forma la distancia entre original y copia planteada por Benjamin.

La existencia de la obra en el espacio virtual sumado al uso del medio internet como medio de difusión, permite el encuentro entre producción, distribución y consumo, vinculados con el aspecto cultural y social que los

genera. Es decir los productos culturales artísticos, responden a los planteamientos e intereses ideológicos de los cuales se alimentan.

Pisticelli (2002) plantea que la perspectiva renacentista nos brindó una analítica del espacio, la fotografía nos mostró lo hiperreal y el cine una analítica del movimiento, en tanto que lo digital y computacional nos brindan una analítica de las relaciones abstractas virtuales, lo que plantea por lo tanto, un escenario para emplear nuevas técnicas artísticas muy diferentes, cuyos productos se distancian enormemente de los géneros tradicionales. Mezclas de sonidos, textos, imágenes elaborando una cibermirada que cambian el proceso artístico y de alfabetización. Se despliegan múltiples herramientas disponibles para los ciberartistas,¹⁰ accediendo a la escritura computacional donde se anulan la autoría, la subjetividad creadora, creación individual, transformando la relación espectador-arte.

El espacio virtual por su carácter pluridireccional ha establecido vínculos entre comunidades interdisciplinarias, en él convergen técnicos, científicos, ingenieros así como artistas visuales. Se ha convertido en una herramienta y soporte revolucionario para el arte al inaugurar nuevas dimensiones en la expresión artística. No sólo por el centro de interacción de la obra con el espectador, de uno pasivo a otro participativo, no solo por las implicaciones socioculturales, sino por sus aportes conceptuales al lenguaje artístico, además de la completa renovación de los recursos utilizados para el proceso creativo.

El interés de los artistas por incorporar la inmersión y participación interactiva del espectador (ahora coautor / colaborador) en la obra ha llevado a la experiencia artística con las nuevas tecnologías a una convergencia entre

¹⁰El actual escenario de herramientas disponibles son por ejemplo los scanners, impresoras, lápices gráficos, libros electrónicos, programas.

arte y ciencia, lo que hoy comúnmente conocemos como arte para internet, net art, arte electrónico, arte cibernético, arte digital interactivo.

Los medios digitales van renovándose continuamente y se constituyen progresivamente en instrumentos para las producciones artísticas, ejerciendo una profunda influencia en la estética presente en las redes de información, la cibercultura, la realidad virtual, influyendo y modificando nuestro entorno.

Las imágenes y experiencias audiovisuales manifiestas en los distintos medios de comunicación que experimentamos cotidianamente nos presentan otros tipos de relaciones con nuevos tipos de entornos que se modifican y nos transforman interactivamente donde la estética se constituye parte importante de este proceso.

La estética vinculada a los sistemas y medios de comunicación parece tener un campo extenso de investigación donde se despliegan nuevas formas expresivas en el contexto mismo de la comunicación, por lo tanto una estética como categoría procesal inmersa en los sistemas sociales.

Las obras que habitan el territorio del ciberespacio, son creaciones colectivas de sus exploradores, son obras flujos, obras proceso sin límites, obras abiertas no solo porque posibilitan múltiples interpretaciones, sino porque admiten la inmersión interactiva de un nuevo coautor, explorador, cohabitando con otras obras de la red. Su grado de abertura depende de su propia naturaleza, si posibilita mayor acción, intervención e interacción como dispositivo de creación colectiva, se aproxima mayormente a su condición de obra del ciberespacio, alcanzando una forma de universalidad por presencia ubicuitaria en la red, por conexión y copresencia con otras obras de la red. Si el autor es la condición de la obra estable, en el ciberespacio se cuestiona toda autoría, en tanto que la obra es mutable en la diversidad de participantes como coautores de la obra. Está en un permanente devenir, es por esencia inacabada

y quienes participan de ella tienen que construir no solo su sentido variable, múltiple e inesperado, sino también el orden de lectura y las formas sensibles.

La obra, por su naturaleza inmaterial, en permanente evolución y temporalmente efímera, no es susceptible de ser conservada. Obra proceso, obra interactiva, conectada, infinitamente construida, cuyo acto creativo consiste en hacer de la obra un acontecimiento, aquí y ahora para una comunidad en extensión. Su memoria no es memoria de documento con voluntad de permanecer, como memoria de archivo, sino memoria de experiencia y comunicación en continuo devenir.

CAPÍTULO 2.

ESTÉTICA Y ESCENARIOS CRÍTICOS CONTEMPORÁNEOS.

2.1 La Estetización Cultural

El proceso generalizado de estetización viene provocado por el proceso de expansión de las tecnologías de comunicación en las sociedades actuales, sumado a la difusión de los medios audiovisuales que condicionan los modos de experiencia. En efecto se produce una pérdida de sentido y especificidad diferencial de la experiencia de lo artístico en una imposibilidad de encontrar una unidad estética que posibilite establecer una dirección y narrativa, abriendo una esfera donde abundan multiplicidades de narrativas desjerarquizadas y sin categorías.

El flujo de imágenes y sonidos, en tanto objetos temporales, buscan umbrales de excitación que anula la fijación de la memoria, elimina la postimagen con lo siempre nuevo, que excluye la distancia crítica y la memoria.

José Luis Brea señala

“El sistema de objetos se ha poblado hasta la saturación de elementos estetizados, formas moduladas hasta la saciedad por el interés estético. Otro tanto podríamos decir de las formas de comunicación: sea cual sea su objetivo último preside en ello una formalización estetizada”...”Esa definición generalizada de la experiencia y los mundos de vida en términos estetizados, deja en realidad sin función a la propia experiencia del arte y aún a la propia obra producida como tal”¹¹

¹¹ Brea, José Luis. La Estetización difusa y la muerte tecnológica del arte”. www.aleph-arts.org

La estetización asume desde lo masivo, la banalización, la “pérdida de ilusión” en palabras de Baudrillard. Hace referencia al consumo de imágenes y signos de factura estética, se adueña de todos los espacios públicos y privados. Expansión de la cultura de la imagen, del simulacro de la espectacularidad, en la vida cotidiana.

Vattimo (1998) hace referencia al fin del arte como el resultado de una “estetización general de la existencia”, en que lo bello termina revistiendo a lo banal y cotidiano. De acuerdo a sus planteamientos la estetización remite a la extensión de los medios masivos de comunicación que distribuyen la belleza al dominio de la técnica y los sutiles mecanismos de la mercancía. La belleza es distribuida en forma de comunicación, cultura y entretenimiento.

Para Baudrillard (2006) la tecnificación impulsó en las obras artísticas la carencia de aura y pérdida de ilusión estética, desvanecida por la superabundancia de imágenes virtuales tecnificadas, donde lo súper visible va dejando al arte sin magia, sin sueño, sin alusión y evocación.

Hipervisualidad en la banalidad de imágenes y banalización del gusto va dejando al arte sin aura original, sin dimensión sobrecogedora, absorbiendo las metafísicas trascendentales para dar lugar al simulacro, a lo inauténtico, a la perfección inútil de la imagen, pérdida de ilusión estética.

El objeto imagen queda despojado del lenguaje simbólico, despersonalizado y con una suerte de fascinación, del vértigo enajenante.

Aparece el relajamiento creativo, fin de la idea del trabajo estético moderno. El goce no está solamente en permanecer frente a la obra sino en la glorificación como artefacto artístico de consumo. Se desvanece el sentido de lo sublime, la necesidad de trascendencia a través de la obra de arte. De esta manera su tiempo creativo, no se mide por la fuerza del horror, del miedo, la muerte, sino

por la fugacidad y capacidad consumidora. Ahora lo sublime del mercado es lo que ha constituido una cultura estetizada.

Arte y estetización sin las preocupaciones metafísicas por su permanencia “objetos puramente decorativos de uso temporal” los llamaba Baudrillard. “El arte ya no es el lugar de intercambio simbólico. Hay comunicación pero no intercambio”.

Alejado del pesimismo de Baudrillard, el teórico Antonio Negri (2001) destaca el potencial liberador y revolucionario de la producción “inmaterial” y afectiva en las manos y mentes de los sujetos intercomunicados. Hace énfasis en la importancia que tiene lo estético dentro de los nuevos modos de hacer y de comunicar en este nuevo régimen económico y social, donde lo estético se integra dentro de los mecanismos generales de producción, circulación y consumo. En el sistema de trabajo inmaterial que domina la red, se puede afirmar la presencia de una masa creativa cuyo producto fundamental son las imágenes, los mensajes y sonidos que excitan el deseo de los consumidores.

La estetización está en todas partes, Lipovetsky (1998) la señala como el fin del divorcio entre los valores de la esfera artística y los de lo cotidiano.

Jameson (1995) plantea que hoy la visualidad significa una completa estetización de la realidad que es también una visualización o puesta en imagen más completa de esa misma realidad. Lo estético lo impregna todo, donde la cultura se expande hasta el punto en que todo de una manera u otra es aculturado, lo que solía llamarse la distintividad o especificidad de lo estético tiende ahora a diluirse. Incluso es difícil apelar a la especificidad de las dinámicas sociales sin asociarlo a la condición de la mirada.

Al producir variedad de productos estetizados, se ha producido un gusto por lo desechable, que nos vuelve visitantes turísticos, de inmediatez pasajera, un gusto zapping.

La estetización idealiza el arte del confort, el decorado, glorifica los adornos, el cuerpo, los accesorios decorativos que deviene de un proceso estandarizado del gusto. Desde la perspectiva de Kant y Burke, la estetización sería un fracaso del “espíritu del arte” y una herida a las grandes aventuras estéticas del siglo XX.

Según esta visión el arte pierde su autonomía crítica y creadora, sin aura sin lo sublime en medio de las industrias culturales que generan banalidad y trivialidad de los gustos pero que sin embargo pueden abrir fronteras hacia un arte más asequible, más democráticos para todos.

La reproductibilidad técnica que partió con la fotografía, el cine y el video, con la imagen digital alcanza una independencia que le permite centrarse en su pura superficie, escapando del referente y por lo tanto del mundo real. Lo visual modifica el sentido de la mirada, despliega la superficie como posibilidad de superficie autónoma, como un plano que otorga un espacio significativo a pesar de su autoreferencialidad en su exceso hiperreproductivo. Se fractura el aura referencial de la imagen, impelida hacia un espacio disgregado ontológicamente. Se deposita sobre el objeto digital la mirada distraída, desinteresada, donde emerge su aparecer como pura superficie desarticulada con el mundo real, desplegada en el exceso visual. Se desmaterializa el signo, se pierde toda referencia para dirigirse así mismo, de manera que la visualidad se vuelve autosuficiente. En esta mirada de pura superficie, se extravía la historia, se ha perdido en un vagabundear saturado de superficies lustrosas, donde emerge lo virtual que es capaz de simular, en cuyo territorio únicamente presente, se expande sobre sí mismo.

La superficialidad consume al arte y es expuesto en la dinámica de la cultura visual donde la imagen adquiere un poder hegemónico, que arroja la mirada a la virtualidad. La mirada ve demasiado por lo que no es capaz de establecer diferencia, de ahí la dificultad de diferenciarse el arte en la narrativa posmoderna.

Cualquier obra puede ser tan buena como otra para admirarla, contemplarla expuesta en una multiplicidad de posibilidades extra museísticas. No existe en estos productos visuales un relato legitimador, que los pre-juicie sin carga filosófica metafísica, generando otras sensibilidades y emociones estéticas, otras experiencias que han tocado los límites de la representación tradicional.

2.2 Del gusto y estética precedentes y contemporáneas.

El gusto como concepto estético no formula verdades por medio de un sistema racional sino está vinculado a la emoción estética, al juicio subjetivo y reflexivo acerca de la obra de arte. Es decir el sujeto es autónomo y posee autosuficiencia simbólica. Los juicios del gusto formulan una imagen del mundo, una representación que está contextualizada por el mismo proceso cultural histórico que le pertenece, vinculado a sus valores e ideología.

Desde esta visión su propia historicidad-temporalidad propone cambios a los juicios artísticos, no se expresa solo el gusto del sujeto sino también las sensibilidades que una época ha construido, un juicio individual es un juicio colectivo.

Con el inicio de las industrias culturales el “mal gusto” se va convirtiendo en “buen gusto” a través de los medios de comunicación. Warhol, el Pop Art,

Duchamp, el Kitsch, Fluxus, el pastiche, los performances, son algunos ejemplos de cómo a partir del “mal gusto” pueden construir una propuesta artística.

A fines del siglo XX el gusto encontró una forma de expresarse en la sensibilidad mediática mundializada que excluye el juicio crítico binario del buen o mal gusto. Surge el gusto de masa de múltiples sensibilidades, el diseño, publicidad, decoración, el disfrute por lo entretenido, lo fugaz, lo espectacular que promueven los medios de consumo y comunicación de masas, productos estetizados y efímeros.

En la emoción, en el placer ya no opera su permanencia ni trascendencia sino la aceleración, la velocidad, el flujo efímero presente con mayor agudeza en las redes telemáticas. Un gusto ágil, volátil como lo instantáneo de la red. Las obras de arte son objetos de desecho, ornamento, decoración.

El arte más se consume que se contempla. Baudrillard (2006) señalaba que ya no hay mirada sino pantallas en tiempos hipertextuales que ha llevado al gusto por lo hipermedial, algo ecléctico y que propone divergencias en la percepción de la obra. Sin embargo, carece de una mirada activa deseante promovido por la sobreabundancia de imágenes, por la falta de sensibilidad de habitar, vivenciar, dialogar con el universo de lo artístico, lo que verdaderamente puede ser un planteamiento crítico, reflexivo de las comunidades artísticas virtuales, donde el ver se transforma en mirada, interpreta y construye ilusiones estéticas de lo invisible, de expresar lo inexpresable, ir más allá del objeto que lo subvierta. No de la ilusión “recreadora”, realista, mimética que según Baudrillard (2006) pone fin al juego de la ilusión, mediante la perfección y reedición virtual de lo real. Ilusión desencantada de pantallas, de imágenes en exceso que proliferan. Exceso, acumulación, falta de ausencia, de sustracción que vuelve mágica la presencia de las imágenes que se reencuentran con el sueño de la ilusión, con el dominio

de lo simbólico. Añade además que en la cultura digital el “haber estado allí” implícito en los medios analógicos es sustituido por la escenificación de un “estar aquí” perpetuo en que el espectador es concebido como un elemento más dentro del alambicado sistema cibernético, un elemento que cierra con su presencia, una presencia vacía de contenido específico, la simulación del acto comunicativo.

El espectador hipertextual e hipermedial lleva su gusto hasta el extremo no en el asombro hermenéutico, no en el misterio, sino en el placer que les producen las imágenes audiovisuales, estremecido por la sensibilidad del golpe, del efecto, de lo espectacular. Se ha pasado de la imagen que inaugura la ilusión como abstracción del mundo a la desrealización a través de procesos multimediáticos, a lo hiperreal virtualizado, que no da tiempo a la mirada, la imagen se ve absorbida en un proceso de aceleración, inmediatez y velocidad.

Diversas sensibilidades estéticas mediadas por lo técnico multimediático, de la cibercultura, de la estandarización, del simulacro, de los objetos transestéticos que han ido formando gustos dispersos pero a la vez colectivos y homogenizados en el mercado. Los objetos se vuelven mercancía dominados por el placer de lo inmediato, de lo último. No de la contemplación desinteresada. Gusto por los artefactos artísticos y objetos tecnificados, ornamentales, decorativos, de la contemplación interesada.

La estandarización también reúne morfologías que construyen inestabilidades y metamorfosis en los productos artísticos de mayor consumo, cuestión relevante en la concepción del arte actual: la monstruosidad. Según Omar Calabrese (1999), la monstruosidad es el gusto estético que posee entre sus características la espectacularidad, lo misterioso, lo enigmático y se basa en lo irregular, en la desmesura que sobrepasa los límites.

Se han gestado para el arte contemporáneo categorías provenientes de lo caótico y lo monstruoso tales como la inestabilidad, lo dinámico, lo imprevisible, la discontinuidad, la turbulencia, lo fractal, lo aleatorio, la multiplicidad, la fragmentación, lo laberíntico. Lo laberíntico es movimiento, inestabilidad, enredo donde el sujeto es impulsado a capturar la totalidad de la obra (que nunca alcanza), a conformar un territorio imaginario, accediendo a sus múltiples sentidos en las discontinuidades y heterogeneidades simbólicas. Son obras sin posibilidades de categorizarlas de acuerdo a los géneros tradicionales, son discontinuas, variables, híbridas, fragmentan la noción clásica de totalidad orgánica del arte.

No existe en el net art una genealogía unitaria ni una tendencia que pueda considerarse de una forma autónoma o propia. Si bien resulta complejo establecer un “estilo artístico” propio de la red, es posible considerar características estéticas de naturaleza neomedial que se encuentran únicamente en la red, a saber su interactividad.

El sistema del arte ha sido partícipe activo de la transformación de los sistemas telemáticos, encontrando en los sistemas multimedia un contexto de inagotable búsqueda de “tiempo expandido”, donde el transcurrir, el acontecer deja de lado lo epistemológico para sostener un presente continuo y producir una ruptura con lo real a través de la representación, de la suspensión del sentido y de la primacía del objeto sobre la forma, quedando con frecuencia relegado a su propia autorreferencialidad.

En la época digital los fenómenos pierden definitivamente el espacio, incluso podría decirse que el tiempo viene de tal forma dislocado que pierde sus características “históricas”, las que han regulado la temporalidad en occidente

desde hace siglos. Todo ello modifica sustancialmente la materialidad y con ello la propia realidad. La imagen de la pantalla, tiene un presente eterno, nos atrae la inclusión de nuestro ser-tiempo, siempre presente.

El sucesivo colapso del tiempo y el espacio puede conducir según Paul Virilio a una “pérdida esencial de la orientación en un mundo estereoreal” (es decir real y virtual al mismo tiempo) en el cual “el trastorno de las relaciones con el otro y con la realidad pueden conducir a una profunda crisis que afecte la sociedad y la democracia”. De esta forma la creación digital de obras de arte origina una dicotomía similar a la que Benjamin relacionó con la obra de arte en la era de la reproducción técnica. Por un lado, la pérdida de autenticidad de la imagen que la despoja de su unidad espacial en el tiempo y pone en peligro la veracidad de su testimonio histórico y por otro lado, al poner la tecnología al alcance de las masas, la obra se emancipa de su “parasitaria dependencia” de culto con instituciones artísticas.

2.3 El nuevo ambiente: El exceso de mirada en la superabundancia de imágenes.

La imagen se ha convertido en el elemento hegemónico de nuestro tiempo al reconfigurar los procesos políticos y sociales, a partir de la conformación de la mirada inserta en la evolución del modo de producción y de las dinámicas sociales. Estamos expuestos a miles de imágenes al día, vivimos y consumimos cultura en nuevas y diferentes maneras en sus multitudes. Las imágenes son efímeras, ubicuas, carentes de corporeidad. Nos rodean de la misma forma que el lenguaje, están en nuestras vidas, en la cotidianidad.

La superabundancia de imágenes, el predominio de lo visual y del gusto visual producen una estetización de lo real. Se ha generado un culto a la superficie, los estilos se multiplican y se mezclan los “estilos artísticos” y “estilos de vida” (Vattimo, 1998, p101)

El arte que participa de este escenario tiene dificultades para diferenciarse de la multiplicación estetizada de formas y culturas. Ante esto, el arte presenta un obstáculo (o más bien un desafío) de diferenciarse en medio de la saturación de imágenes de sobreexposición comunicativa e informativa. El arte es capaz de desafiarlo a través de la crítica aflorando lo más provocador de la reminiscencia arrojada en la representación, en un interterritorio, un intersticio social y participativo.

La dificultad del arte es entonces el demarcarse, distanciarse, diferenciarse críticamente del régimen visual, de la banalidad mediática, a través de su especificidad estética, y que permite transformar la esfera pública mediante reivindicaciones de identidad (especificidad), dotado de reconocimiento y visualidad.

La mirada crítica se ha desplazado desde las formas intrínsecas del arte, que valoraba la tradición estética, a los problemas discursivos en torno al arte que la posmodernidad y el multiculturalismo, relacionan hoy con el “efecto social” de la obra.(Foster, 2000, p11)

Lo estético se integra en los mecanismos de producción, circulación y consumo cuyo planteamiento de Benjamin (1975) en “el autor como productor”, requiere ser replanteado, repensado. El sistema de trabajo inmaterial, que promueve el uso de la red, es fundamentalmente a través de imágenes, sonido y texto que estimulan el deseo de los individuos en cuanto consumidores, cuyo trabajo en tanto dimensión revolucionaria, aún está por evaluarse. Así la idea benjaminiana del autor como productor debe replantearse porque el medio informacional está replanteando un nuevo tipo de trabajo que produce objetos estéticos inmateriales.

Virilio (1989) valoriza negativamente las tecnologías de la percepción y representación, considera que el proceso de mecanización de la percepción afecta su procesamiento es decir como el sujeto forma las imágenes mentales y las consolida con su memoria natural y su interpretación, es decir el sentido

mismo de la realidad. Su mayor inquietud radica en el horizonte totalitario de la manipulación a través de la imagen.

Formula además que la sobreabundancia de lo visual ha producido la codificación de imágenes mentales con escasos tiempos de retención, lo que consecuentemente estaría produciendo la desaparición de la capacidad mnésica y a la vez una visión disléxica en la que solo hay impresiones visuales, carentes de significado.

La ampliación de las posibilidades perceptivas a través de las diversas técnicas de representación, ya no exigen el cuidado y procesamiento inherente a la visión directa formada por la retina naturalmente gracias a la luz.

Los intermediarios de la percepción (lente, objetivos, etc) han atrofiado nuestra manera de estar y ser en el mundo, han atrofiado nuestra conciencia. La logística y objetividad de percepción que ofrece la técnica pone en riesgo el valor de la subjetividad, haciendo pensar a Virilio incluso en la delegación de la interpretación humana de la realidad a una máquina.

Si la percepción de la realidad depende de el o los instrumentos que utilicemos es posible afirmar que “todo es una ilusión”. Estos pueden ofrecer al hombre posibilidades de liberación de la subjetividad, amarrada a su vez a un aparataje inadecuado de percepción, develando un modo de manipulación en la forma de pensar. Señala

Con la ubicuidad instantánea de la teletopología (las imágenes al alcance de todos), el cara a cara inmediato de todas las superficies refringentes, la puesta en contacto visual de todas las localidades, la larga errancia de la mirada se termina; para la nueva esfera pública, el portador poético ya no tiene ninguna razón de ser, la “alas del deseo” de occidente, se repliegan inútiles.(Virilio, 1989, p45)

Por otra parte la objetividad de la cámara, según Virilio, habría preparado la desaparición del autor, lo que él mismo llamaría “estética de la desaparición”, es decir el desmoronamiento de las fronteras propios del arte tradicional.

La interpretación puede ser manipulada, el sujeto puede ser guiado hacia los objetivos de una causa que es donde radica el peligro de la logística de la percepción, no en la libertad del observador, sino en la manipulación que anula el ejercicio de la libertad. No solo se automatiza la percepción sino la elaboración posterior, el pensar la interpretación.

El proceso va desde la lógica formal de la imagen artística tradicional, a una lógica dialéctica propia de la fotografía y cine, a una lógica paradójica, la del video y la infográfica. Su complejidad está en que aún no hemos asumido la virtualidad de las imágenes, no podemos procesarlas y nos deja preparados para una manipulación de nuestra subjetividad e interpretación.

Esta logística de la percepción, la ofensiva de imágenes y sonidos suple la de los objetos y las cosas, donde para ganar basta con no perderse de vista. Búsqueda de saberlo y conocerlo todo, en cada lugar e instante se prohibiría la sorpresa, el accidente, la irrupción de lo imprevisto. Se agota el principio de realidad natural de la experiencia clásica; sustituida por una realidad artificial.

2.4 Lo sublime difuso de los productos artísticos.

Para Adorno (1992), lo sublime del arte y el mercado en cuanto industria artística, existe una profunda ruptura. Lo sublime puede constituir al arte en una experiencia para el sujeto entre lo siniestro, el caos, entre el placer y el dolor, lo bello y lo terrible. Estas cualidades según Adorno se han borrado en las actuales industrias culturales, en medio de la estetización de la tecnocultura.

Los productos artísticos dialogan con las dimensiones instrumentales y útiles, dando origen a objetos artísticos funcionales expresados a través de la publicidad, decoración con múltiples “estilos” indiferenciados. Entre lo sublime y el mercado hay una ruptura profunda y compleja, que las industrias culturales tratan de borrar la memoria colectiva, su planteamiento estético procura sostener una querrela entre la salvación de lo sensible autónomo del arte y el hundimiento del proyecto artístico moderno en medio de la estetización tecnocultural.

La idea de expresar lo sublime a través del arte no tiene significado para Adorno. Lo sublime traza la línea de demarcación respecto de aquello que más tarde se llamó industria artística. Por lo tanto entre lo sublime y el mercado hay un quiebre profundo. Lo sublime del arte posee la capacidad de hacer entrar al sujeto en un vértigo, en un estremecimiento de su sensibilidad, el caos, el abismo, lo terrible se encuentran dominados por un sentimiento de pena y de placer en la obra y que es justamente lo que la industria cultural ignora de la memoria colectiva homogenizada. Desde esta mirada el proceso de interacción con los objetos artísticos digitales, con la obra flujo, puede entenderse como vértigo, enajenación. El sujeto interactivo no puede anticiparse a la obra porque no es nunca la misma, es inestable.

No obstante, puede conseguirse un placer estético sublime que también puede tener el valor, la fuerza para generar un estremecimiento de la sensibilidad, es decir la obra puede entrar en la esfera de lo simbólico, en el lenguaje metafórico, arrojando la utilidad técnica hacia una esfera que adquiere sentido cuando forma parte de la propia obra.

La estetización denotada en las industrias culturales y en la sobrepoblación de imágenes va alimentando en el imaginario el sentimiento del deseo en el

sujeto, entre lo posible e imposible por alcanzar riqueza, éxito, felicidad y que es un no placer, un fracaso de su imaginario en cuanto realidad concreta.

Lo posible es el deseo virtual, lo imposible la realidad concreta, el mundo real. Esto es lo sublime del mercado estetizado, un imaginario jamás alcanzado. Todos pueden emprender una aventura virtual en la exacerbación del deseo, en el régimen del mercado por los productos ofrecidos, de las nuevas tecnologías y medios. Todos poseen un deseo por adquirir productos culturales, un imaginario colectivo del deseo, el gusto se homogeniza, se estandariza.

Los límites entre la tecnología, los productos industriales del mercado y las producciones artísticas se difuminan, construyendo diversos objetos indiferenciados. Esto plantea reflexiones de cómo se han diluido las distancias prácticas entre el espacio artístico y espacio instrumental (técnico), consiguiendo también un placer estético que puede generar estremecimiento de la sensibilidad del sujeto. Es lo sublime del mercado estetizado, donde podemos gozar lo inalcanzable por un momento, emprendiendo un recorrer virtual hacia lo alcanzado por pocos.

Puede entenderse de esta forma que lo sublime no se ha perdido, sino se ha trastornado. Se ha producido un cambio en el objeto, por el cual nos sentimos grandes y pequeños, ya no es el objeto de la naturaleza e historia, sino el del mercado, de las nuevas tecnologías y de los medios.

En el ciberespacio nuestra mirada es invitada a seguir un recorrido espacial hacia un mundo inquebrantable, por lo ilimitado, excitante y fascinante.

Félix de Azúa (1995), señala acerca de lo sublime: “Cuando lo sublime se precipita sobre nosotros, accedemos por un camino secreto a la totalidad del cosmos, a su unidad y vemos nuestra efímera habitación a la luz del sol como un elemento más de la existencia colosal del universo”(p272)

2.5. Crítica a la tecnocultura y estética de los nuevos medios de producción artística.

Frente a la tecnocultura existe una discusión respecto a la relación entre arte y tecnología y si es arte un producto realizado por computador. No obstante esta discusión viene desde hace tiempo, cuando se incorporan nuevos medios en el campo artístico, como cámaras de videos, fotografías, filmadoras entre otros tantos. Si bien pueden aportar en la calidad de los resultados, en sí mismo no aportan ni restan creatividad, son únicamente instrumentos.

Considerada la potencialidad de las tecnologías digitales en el campo artístico, se generan dinámicas discursivas entre quienes rechazan las irrupciones de lo tecnológico y quienes ven en ellas aperturas a sus posibilidades estéticas y conceptuales. Este universo crítico visto desde una esfera externa es abierto a uno de mayor cobertura, a saber la institución museística en cuyo interior hay quienes defienden una concepción clásica, modernista y quienes se empeñan por deconstruir tal ideología, ofreciendo una perspectiva distinta y abierta al quehacer artístico, menos absolutista y más democrática. Un debate que circula con el nombre modernidad – posmodernidad y que de acuerdo a Calabrese (1999) vendría a llamarse modernidad/neobarroco, donde habría un retorno a lo barroco, presencia viva e incrustada en distintas expresiones artísticas y culturales contemporáneas. A la par se abre una nueva dicotomía que tiene relación al modo de ver y conocer el mundo, aquel originado desde la cultura de los libros, cuyo valor está en su propia lectura y aquel derivado de la imagen, de su presencia casi inevitable en nuestra cultura contemporánea.

En los planteamiento de los teóricos posmodernos acerca de la tecnología informática y digital, como Barthes, Baudrillard, Lyotard, Deleuze, Guattari o Virilio entre otros, la tecnología no aparece como un instrumento de

comunicación del mundo por parte del hombre, sino como un proceso que manipula a los sujetos y los mecanismos de la cultura, transformando los modos de producción y circulación del conocimiento.

Lo “real” es desplazado por un paisaje mediático producido, donde no hay nada que descubrir dando lugar a lo que Barthes(2007) llamaba “imperio de los signos”, Baudrillard (2006) el “hiperreal”, Antonio Negri (2001), “el triunfo de lo facticio”, donde el sujeto queda absorbido por el exceso tecnológico. Virilio y Baudrillard veían ya en los años noventa al ciberespacio como el fin apocalíptico de lo real. El simulacro amenaza con desplazar lo real, dominando las representaciones de lo humano.

La expansión infinita del hipertexto y la absorción absoluta del individuo en su trama y estructura discursiva, abierta e interactiva ha ido convirtiendo en la forma dominante a la sociedad red.

Al incorporar nuevos medios a las producciones artísticas, los criterios estéticos tradicionales y de carácter histórico originales en la modernidad no son suficientes para emitir cualquier juicio, pues no solo se trata de formas, sino además se incorporan sonidos, sensaciones táctiles, texto, sumado a que la obra no es nunca la misma, es abierta procesual, multisensorial. En este sentido las producciones digitales interactivas plantean la necesidad de generar perspectivas de análisis distintas, en sintonía con los nuevos contextos que se abren hacia una digitalización visual e interactiva, en evolución y de acuerdo a los cambios tecnológicos.

De esta forma la estética se extiende más allá de la obra de arte, abarcando las producciones audiovisuales que van incorporando nuevos medios y nuevas experiencias estéticas. Las producciones estéticas se integran en lo cotidiano, hacia una estetización, que de acuerdo a algunos teóricos como Baudrillard, se produce una desilusión del arte, en lo cotidiano, señala: “el arte hoy en día ha

penetrado totalmente en la realidad, la estetización del mundo es completa” (p34)

Internet acoge un amplio espectro de experiencias que se hace cada vez más complejo en la medida que se van sumando a la red vínculos del ámbito de la industria cultural y del entretenimiento, de la publicidad, televisión, radio, cine, música y toda la actividad cotidiana.

Con la tecnocultura los programas tradicionales del arte han entrado en mutación. Las categorías estéticas como lo original, lo auténtico, lo bello, lo sublime, lo subjetivo y los paradigmas de lo visual y del espectador contemplador propios del museo moderno, se han debilitado frente a las nuevas producciones artísticas digitales. Esta variedad de mutaciones de los fundamentos mismos de la representación ha llevado a teóricos a afirmar que nos encontramos frente a un proceso de disolución del arte y de sus relatos legitimadores, de los límites artísticos.

Se ha puesto en crisis la idea de autoría personal, de lo auténtico, de la identidad y permanencia de la obra, y cuestionado la propuesta de obra como proceso en permanente mutación y elaboración, deconstruyendo la solidez de la obra, entrando en la vaguedad de lo fugaz. Se quiebra la estabilidad del objeto artístico frente al carácter procesual, puesta en escena para ser transformada, fragmentada.

El arte se desvanece arrastrado por la cultura del mercado, la cultura de masas; el mal gusto se sobrepone a la cultura erudita y del arte elaborado.

Las tecnologías habitan construyendo una nueva estética cibercultural, aparece una crisis del concepto tradicional y clásico y su cambio por el de hibridación multimediática del arte, la fragmentación de la realidad y simulacro estético. En este sentido el arte actual no tiene lo llamado por los vanguardistas

“voluntad de estilo” o la manifestación deseante de una producción innovadora. La esfera artística se centra más bien siguiendo a Jameson (1995), en una reproducción sistemática de elementos artísticos del pasado que lleva a un “no estilo” desinteresado en el futuro. El “no estilo” posmoderno, es sin embargo, un nuevo estilo no homogéneo, múltiple y diverso que se basa en el eclecticismo de formas donde todo se acepta y vale, generando así un síntoma de “manierismo posmoderno” que para Baudrillard y Jameson entre otros, encierra un símbolo de decadencia y de virtuosismo híbrido multimediático.

La utilización sistemática de algunas tecnologías ha conllevado a la proliferación de productos plásticos sin un trasfondo conceptual claro, centrado en la apariencia formal. Estos nuevos productos recuperan la tradición, del que en su momento Duchamp bautizara e impugnara como “arte retiniano”. Por otra parte, la estética digital conlleva a una experiencia ligada a objetos cuyos componentes (colores, formas, sonidos) se van modificando a lo largo del tiempo confiriendo valor y significado estético, estimulando la capacidad emotiva de nuestros sentidos y permitiendo a la vez una interacción transformadora de ellos en tiempo real. De esta manera los objetos digitales, las imágenes conforman una unidad estética percibida a través de los sentidos, la mente y cultura del usuario o sujeto espectador y participante.

La estrategia para el diseño de aplicaciones de realidad virtual, interpela la construcción de la metáfora, elementos de interacción y diseño de interfaz. Cuando se considera la realidad virtual como medio audiovisual o bien como herramienta de simulación predomina por sobretodo una estética ligera, fácil de elementos plásticos de fascinación, carentes de reflexión, entrando al mundo de las modas que obtendrían resultados persuasivos. Una estética fundada en gustos de carácter generalizado y de escasa consistencia correspondiente a los efectos deseados.

Si el siglo XIX vio la llegada del automóvil, el siglo XX vio la llegada del computador, de ese vehículo audiovisual estático, sustituto de nuestros desplazamientos físicos y prolongación de la inercia domiciliaria que vara al fin el triunfo definitivo del sedentarismo, esta vez un sedentarismo definitivo. (Virilio 1996, p39)

La estética digital como expresión artística se reafirma según Baudrillard (2006) en el reino de la apariencia, que no se relaciona con esencia y verdad alguna, donde la estructura del ser es desplazada por el aparecer. Descubriendo el potencial de la imagen, la virtualidad, la simulación en el que se proyectan las nuevas tecnologías, desaparece lo que entendemos comúnmente por realidad. Las apariencias proyectan múltiples reflejos, efectos del mero aparecer, algunos de ellos son los que reconocemos como efectos especiales.

2.6 Estética de lo Efímero

Lo efímero se hace explícito en la transformación de la cultura del objeto y de las permanencias hacia una cultura de flujos y de las inestabilidades globalizadas, cuando se desarrollan nuevas imágenes-flujos e inestables. Deviene del declive del aura, propio del paso del valor cultural al valor de exposición.

Rodeados por lo efímero propio de la cultura de masa, todo se renueva y se arroja a una estetización de lo cotidiano, donde el ser no es más que su aparecer inestable. Lo efímero capta tiempo en los flujos imperceptibles asimismo en los intervalos de las cosas, en lo imperceptible.

Christine Buci-Guiksmann (2006, p24) señala que “lo que está en juego es una estética de lo efímero es una 'kairológica' de la transparencia marcada por una luz no ontológica que abandona todo modelo de permanencia y perturba la noción de forma desde ahora abierta y pensada como flujo de energía y de fuerzas múltiples”. Lo efímero es lo fugaz que se actualiza en un juego de

intervalos e intersticios que engendran acontecimientos. Parece surgir en los brillos, los reflejos y centellos de lo visible y que da lugar a la imagen-flujo de lo virtual.

El desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación, lo virtual y los nuevos medios han promovido una cultura de flujos que se estructura de un modo cartográfico, cuyas fluideces circulan en un tiempo ultra rápido, flexible y a la vez efímero. El nuevo orden visual designa entidades desvinculadas de una actualización estable y admite manifestaciones en múltiples formas y situaciones gracias a su capacidad de convertirse en cualquier nodo del espacio informático.

Antes de que apareciera tal desarrollo tecnológico, el arte ya había explorado con materias efímeras y frágiles como la transparencia, la luz, lo aéreo, entre lo que aparece y desaparece.

El Renacimiento compuso la pintura como una ventana abierta de soporte transparente donde lo efímero ha captado el plano invisible, infradelgado e inmaterial y que Duchamp teorizó en el Gran Vidrio.

El arte cinético abandona con mayor fuerza los elementos tradicionales del repertorio material, como la tela, los pigmentos, la superficie plana, etc. A nivel de tesis de materialidad, sobre todo las lumínicas introducen materiales “inmateriales”, tocando tres dominios fundamentales: el espacio, la luz y el tiempo, lo intangible, lo efímero. El espacio materia “inmaterial”, posibilita el movimiento del objeto o su desaparición en el luminismo. Estas obras ya no son un objeto en el sentido tradicional sino un sistema, un proceso donde la configuración del movimiento real es más relevante que la forma del objeto. Este tiene importancia, pero lo determinante de la obra es su lado inmaterial. La luz es soporte o “materia”. El tiempo opera como sustancia inmaterial indispensable en la que se despliega toda existencia. Estas obras son indisociables del acontecimiento temporal.

Los diferentes elementos del repertorio material de estas obras, en especial de las lumínicas, se desentiende de la obra como objeto tangible, físico, cerrado en sí mismo. La instauración y el recurso a este repertorio material “inmaterial” plantea un quiebre con los canales físicos tradicionales.

Los elementos ordenados en estas obras – espacio- temporales, lumínicos y ópticos mantienen entre ellos relaciones predeterminadas, pero son modificables tanto en el espacio como en el tiempo. Esta obra como todo proceso que tiende a la multiplicación de posibilidades virtuales en función del tiempo, exigen una estructura rigurosa, obedecen a una programación de carácter temporal establecida con rigor. Por lo tanto, en las obras cinéticas sería posible referirse a una estructura multimedial, en cuanto que estas obras implican y exigen la dimensión óptica, la del movimiento y la del tiempo para su estructuración.

La obra cinética pierde el carácter de obra única- incluso podría ser retransmitida a grandes distancias- y se asemeja a un signo señal. Hay una desvalorización del objeto en su sentido material tradicional. Son susceptibles de repetición a través de su acontecer temporal. La obra cinética lumínica se halla en perpetua transformación, o bien por sus mecanismos o por las manipulaciones virtuales del espectador. En todo caso comporta dos elementos: algo que se conserva y algo que cambia, que estructura la dinámica de la forma inestable.

Una de las principales aportaciones que tuvieron las vanguardias tecnológicas a la teoría estética y que hoy tiene una importancia fundamental, es que a partir de entonces se concibe la obra de arte como objeto inmaterial, una obra de arte visual podía estar constituida únicamente por luz y

movimiento, e incluso información almacenada en un computador, y que serán extremados en las imágenes de la posmodernidad.

Sumado a lo anterior lo efímero tecnológico ya venía anunciado con la imagen tiempo e imagen movimiento donde la representación del mundo ocurre en un pasar, en un transmitir, en un acontecer. Es decir el signo está en un permanente devenir, se experimenta como efímero, como acontecimiento, ya no como pura representación. La tecnología ha modificado las condiciones de representación en la esfera artística, posibilitando un surgir del pensamiento imagen no estático, regulado por la imagen movimiento, con la experiencia de lo temporal. Se despliega una nueva forma narrativa cuya experiencia es en lo fugaz y efímero.

2.7 Ambigüedad entre Objeto Técnico Instrumental y Objeto Artístico Digital. Dificultades de su inscripción como dispositivo artístico.

La adaptación de lo técnico funcional con que se realizan algunas instalaciones o los performances y net art han contribuido a lo que algunos teóricos han señalado como la desaparición del límite entre tecnología y arte construyendo objetos de múltiples estilos indiferenciados.

El debate sobre los límites del arte viene desde hace tiempo. La controversia entre arte y computador, es equivalente a lo surgido con los inicios de la fotografía, en relación a la urgencia de defender su potencial para producir objetos de valor artístico.

Si bien la tecnología puede contribuir a un enriquecimiento en el campo artístico también puede implicar un detrimento del conocimiento sensible a

través de nuestras capacidades sensitivas y subjetivas, las sensibilidades de nuestro cuerpo, nuestros gestos, órganos y expresión.

Se entiende como objeto técnico instrumental a las mercancías que dialogan con las dimensiones instrumentales y útiles, dando origen a un funcionalismo “artístico” reflejado en múltiples productos del mercado, especialmente en la publicidad, sin alcanzar un estremecimiento de la sensibilidad, cuya fuerza absorbe las prácticas de producción de sentido.

Hoy muchos consideran que la máquina fotográfica digital es “menos artística” que la máquina análoga, dada las intervenciones que pueden realizarse en la fase de postproducción. Sin embargo no puede garantizarse que tomando una fotografía digital o no, su resultado sea artístico. Si consideramos las infinitas posibilidades que nos dan los programas de computación para intervenirlas, su proceso resulta entonces más difícil, mientras más posibilidades, su proceso es más complejo. Por lo tanto la problemática no está en la máquina o computador, sino en el manejo de las posibilidades, en la imaginación, en el sentido estético que con frecuencia es reemplazado por los juegos que ofrece hoy la informática y que se agotan en su propio artificio.

Según Marcelo Walter Bruno (1996, p157), el arte está muerto, pero no de una vez por todas, sino día a día que llama la fase “zombie” del arte. La libertad absoluta, la imaginación, el análisis sobre la imagen (sobre lo imaginario) que habría dibujado mundos posibles, toda la utopía analítica de las vanguardias, se ha revelado fría. Se ha desvanecido la invención absoluta, la pintura se ha vuelto análisis lógico, reflexión de procedimiento sobre su propia identidad, como si estuviera condenada a la continua exhibición de su propia existencia. Esto es lo que entiende con la expresión “muerte del arte”, inaugurado por el

procedimiento de Duchamp; el arte sale del ciclo análisis / síntesis, distanciándose de la teoría clásica de los soportes, aproximándose hacia el cuerpo mismo de los objetos en el cuerpo de las mercancías, en todo lo que es soporte efímero. Toda nueva construcción es posible, toda nueva configuración está legitimada por la ausencia de reglas. Fin del análisis, la regla no es la que conduce el juego de la obra. La obra hoy no puede esperar ser acabada, es siempre infinita, un análisis aniquilado en oposición a uno terminado. Una obra cerrada una vez insertada en el sistema se hace abierta.

El universo del diseño en pantalla apoyado en el potencial de programación con distintos software facilita la integración de las producciones net art en el contexto de las industrias del imaginario colectivo. Por esta razón hay quienes ven el net art como propuesta autónoma y desjerarquizada y quienes lo aceptan como objeto para la diversión y entretenimiento.

Ciertamente se han edificado importantes innovaciones que han conducido a la construcción de visiones en las pragmáticas técnicas del arte como en los sentidos de una estética que se ha fusionado elaborando productos artísticos cuyas cualidades dialogan con sus dimensiones útiles e instrumentales dando lugar a un funcionalismo artístico expuesto en materias distintas como la decoración, publicidad y diseño. Por otra parte el recurso técnico funcional también es absorbido en las instalaciones, performances y net art, cuyos productos abren a cuestionamientos sobre los límites del arte y tecnología que tienden a difuminarse, constituyendo objetos difíciles de caracterizar su “estilo”.

El mismo Roy Ascott, artista cibernético también ha señalado que el impacto de la tecnología en la práctica artística especialmente en la digital y tecnología de la comunicación, ha reducido en muchos casos al arte a un mero efecto

especial, una suerte de artesanía de la programación o la fascinación por el efecto fácil ha venido a reemplazar los valores de la creación de sentido.¹²

“La tecnoestética se revela un campo abonado para las fantasmagorías o apariencias de la realidad que engañan a los sentidos a través de las manipulaciones ópticas. Salta a la vista que a medida que se han desarrollado los llamados efectos especiales, se han multiplicado las fantasmagorías. En ellas las percepciones son suficientemente ‘reales’, su impacto es natural desde el punto de vista neurofísico, pero sus objetivos apuntan a la manipulación del sistema sinestésico mediante el control de los estímulos ambientales. La anestesia del organismo no sobreviene tanto a causa de la insensibilización de los sentidos cuanto por una inundación de los mismos que provoca una sobreabundancia de efectos que alteran la capacidad receptiva. En esta situación el papel del arte vinculado a la apariencia digital se torna ambivalente, pues corre el riesgo de crear condiciones ópticas para diluirse sin más en el *entertainment*.”

“Ciertamente, el sistema sinestésico amplía e incrementa la agudeza de la percepción no solo audiovisual sino polisensorial....las del tecnoarte no penetran quirúrgicamente en el cuerpo, sino eléctrica o electrónicamente, es decir como extensiones de los sentidos. Tal vez por ello, tanto pueden propiciar la instauración de nuevos espacios expandidos para el arte como escorar a un ambiente total en el que proliferan las fantasmagorías tecnoestéticas, imágenes oníricas deificadas, en cuyo caso lo que solía entenderse como arte se resuelve en *entertainment* o lo que es lo mismo y para nada novedoso en su concepto, en las *artes agradables* en su acepción kantiana”.(Marchan Fiz, 2006, p48)

Se puede considerar el arte de la red como una manifestación propia de la cultura cibernética, de los dispositivos sociales públicos y como tal puede ser considerado como uno más dentro del ambiente cibernético, siendo legítimo preguntarse cuáles son sus fundamentos, sus componentes, dispositivos, mecanismos que lo identifican como una propuesta de arte.

Esta forma de expresión artística al estar incorporada en los dispositivos sociales públicos sumado a la conocida desacralización del arte, ha impedido que algunos sectores del circuito del arte la acepten como producto artístico. Sin embargo es posible considerar que en este mismo ámbito radique su

¹²Ascott, Roy. El web chamánico. Arte y conciencia emergente. <http://aleph-arts.org/pens/ascott.html> [consulta agosto 2013]

verdadera fuerza expresiva, ya que tiene la posibilidad de acercarse a la sensibilidad del hombre en su ambiente cotidiano y fuera de los espacios convencionales destinados al arte. Consecuentemente, dentro de la red es posible aceptar que existen interacciones y prácticas con valores de uso estético y artístico los que pueden ser comprendidos en su justa dimensión. Por lo tanto es posible encontrar en internet iniciativas considerables que buscan articular un discurso sobre las categorías del arte cibernético.

Según Marchan Fiz (2006) la percepción estética específica está afectando de lleno al actual debate en la interpretación de los fenómenos estéticos y artísticos, especialmente en la confrontación entre la expansión de las artes y la estetización señalando que esta “amaga con diluir el arte en la brutalidad sin más”. Este autor alude a una falta de especificidad del arte capaz de marcar distancia frente a las producciones mediáticas de la industria de la comunicación y entretenimiento. De la misma forma sucede con otros fenómenos de la cultura visual, las técnicas que ofrece el ciberespacio en cuanto tales no son propiamente artísticas, ni producen obras de arte, sino que para alcanzar un estatuto semejante requieren diferenciarse.

CAPÍTULO 3.

HERENCIA Y CONTEMPORANEIDAD DEL NET-ART.

3.1 El presente histórico del net art .

Las producciones artísticas vinculadas a las redes telemáticas encuentran su herencia centrada en torno a dos ejes fundamentales que han articulado el desarrollo artístico gran parte del siglo XX. El primero de ellos se centra en la desmaterialización del objeto artístico, en su progresiva desarticulación física y descentramiento de su localización, y por otro lado los cuestionamientos surgidos de los marcos de representación y sus complejidades contextuales, originando transformaciones en el concepto arte, especialmente con la incorporación de la imagen técnica y la implantación del dispositivo fotográfico que produce un cambio significativo al concepto de realidad.

Ejemplo de ello fueron las propuestas de Duchamp de ready made y el collage trabajado por los dadaístas. La obra duchampiana incorpora el objeto real como propuesta artística, valiéndose de un fragmento de realidad expuesto en el centro de la representación y que comunica a la vez el contexto de su ser real, su lugar de origen, su producción y función en el medio social y político. Espacio donde el espectador debe reconstruir su texto (con-texto), por lo tanto la obra no queda plenamente conclusa, lo que posteriormente va a ir conduciendo al concepto de representación-comunicación, es decir que la obra interpela al espectador para ser conclusa. La obra supone su lectura como texto, cuestión que atraviesa a la obra de arte contemporánea y más profundamente al net art.

El nacimiento del primer dispositivo técnico afecta significativamente la esfera artística en el ámbito de la representación y recepción, las transformaciones originadas en el espectador y su sentido de lo real representado de la obra de arte. La naturaleza ontológica de la imagen técnica desvinculada de un existir único e irrepetible en una multiplicidad desestabilizadora, será utilizado como potencial anti artístico por los movimientos que cuestionan la tradición y el propio concepto de arte, a partir de la obra de Duchamp y proyectada hasta las mismas producciones del net art, el propio Ascott (1996) ya no habla de arte, sino de “conectividad”.

Ya a fines de los cincuenta los artistas buscaban transgredir las fronteras de los géneros artísticos componiendo sus obras con distintos medios: música, teatro (acción, happening, performance), danza, cine, (audiovisuales) e incorporando nuevos materiales de origen natural, industrial o tecnológico como el agua, fuego, radar, láser, videocámaras. La importancia de estos medios para el arte digital se funda en los procesos de la producción artística, su conceptualización, la participación de los espectadores u observadores en oposición a la unidad, estabilidad y composición material del objeto artístico.

La creciente suplantación del objeto por el concepto encuentra sus primeras expresiones en el minimal, lo que afecta no únicamente a la relación del artista y su propia obra, sino obra/espectador/espacio circundante. Es decir la relación de la obra con su entorno y las interferencias que en él se generan, sitúan a la obra co-habitando con las condiciones espacio-temporales de comprensión y distinción por parte del espectador. El privilegio del desarrollo de la idea por sobre el proceso de construcción y materialización de la obra de arte es rescatado por nuevos movimientos como el body art, el arte del concepto o los inicios del video arte, que cuestionan no solo la validez formalista sino también

ponen en crisis la naturaleza objetual de la obra de arte y los lugares de su producción. Prácticas conceptuales que en su pérdida de objetualidad física buscan la visualidad aportada por los medios, abriendo el campo del arte hacia nuevos conceptos implícitos en sus obras como la temporalidad, que van transformando a la obra en documento, conjuntamente con la aparición de la imagen técnica, sustituyendo el componente físico del proceso artístico por la visualidad del documento, del objeto forma a la forma desmaterializada.

Surgen expresiones artísticas donde arte y contexto son indisolubles como el earth art y land art que paulatinamente irían incorporándose los conceptos de tiempo y lugar dentro del discurso de la obra de arte, donde la experiencia estética cobra mayor valor que el objeto artístico mismo.

El land art de alguna manera inauguraba una progresiva y rápida deslocalización del arte. Virilio (1996) lo señalaba como el último avatar de un arte de inscripción antes de la total deslocalización del arte en la realidad virtual, un último signo del arte en un terreno, antes de su final desaparición por un intercambio espontáneo de sensaciones en la realidad virtual, no tiene lugar, es ya pura energía. El arte en su origen tuvo una localización fija, era inseparable del cuerpo marcado del hombre, de la cueva, progresivamente se inició una deslocalización cuando los objetos se trasladaban de lugar, objetos nómades le llamaba Virilio. Sin embargo la deslocalización hoy es absoluta, sin lugar. Un no lugar que evoluciona hacia lo inmaterial. El arte no puede estar en ningún sitio, no existe más que como emisión y recepción, ha alcanzado el nivel de intercambio instantáneo entre el actor y espectador, la deslocalización final. Deambula entre los mundos de la publicidad y los media.

La aparición de las vanguardias da lugar a la fragmentación de la superficie significativa que se evidencia en las composiciones de procesos de corte y

recomposición. Basta recordar los fotomontajes, los collages, las instalaciones. Se abandona la organicidad como una totalidad homogénea del orden clásico.

La descomposición del puntillismo, el cubismo y la abstracción manifiesta otro tipo de deslocalización, los signos ya no existen para ser leídos como figuras o animales, su descomposición culmina en la imagen fractal y en el gráfico del computador, en la imagen digital y finalmente en la absoluta virtualización de emisión y recepción de imágenes que se exagera con los medios de comunicación.

Benjamin (1999) advertía la tendencia de integrar lo mediático sin distinción entre autor y público en la industria cultural pre televisiva:

Con la creciente expansión de la prensa que proporciona al público lector nuevos órganos políticos, religiosos, científicos, profesionales y locales, una parte cada vez mayor de esos lectores pasó por de pronto ocasionalmente, del lado de los que escriben. La cosa empezó a abrirles el buzón, la prensa diaria; hoy ocurre que apenas hay un europeo en curso de trabajo que no haya encontrado alguna vez ocasión de publicar una experiencia laboral, una queja o un reportaje o algo parecido. La distinción entre autores y público está por tanto a punto de perder su carácter sistemático. Se convierte en funcional y discurre a pasar a ser un escritor (p 40).

Es decir esta distinción a la que alude Benjamin aparece incorporada en la noción de usuario de la web. La red va absorbiendo los distintos medios que almacena y transmite, videos, sonidos, imágenes fijas, radio, prensa televisión, todos ellos en un lenguaje digital equivalente.

En los años sesenta se funda una estética que busca integrar para sus producciones diferentes especialidades artísticas en un trabajo común otorgando especial importancia a la relación que puede establecerse entre la obra y el espectador a través de herramientas tecnológicas. Con estos

propósitos surge el grupo USCO de origen norteamericano que reúne a artistas, ingenieros, cineastas, el grupo alemán ZERO de gran importancia para el arte contemporáneo, el grupo GRAV, nacido en París. Estos grupos profundizan a través de sus trabajos la idea de proceso y uso de tecnologías modernas.

Con ellos se multiplicaron las producciones artísticas participativas, afines a los procesos de imágenes digitales estableciendo las bases para nuevas expresiones artísticas. Así por ejemplo los happenings, acciones de arte, ambientes y performances que se anticiparon a la tecno-imagen en lo siguiente: la obra como producto inestable, el espectador participante, inter-actor, el productor como estimulador de nuevas acciones por parte del espectador- inter-actor.

En estos mismos años y restringido al ámbito de los computadores, procede una estética generativa basada en los efectos que producen los gráficos computacionales cuyas formas tienen arabescos, dibujos geométricos que podrían relacionarse con las concepciones estéticas del constructivismo ruso y algunas composiciones del arte abstracto. Con el video y los satélites comunicacionales comienzan a experimentarse los primeros performances a través de la red. Surge entonces una estética informacional basada en el video y teleconferencias; son las primeras exploraciones a tiempo real de los espacios virtuales.

Se da inicio a la experimentación con nuevas técnicas de imagen computacionales. Se expanden los fundamentos del arte conceptual a través de tecnologías digitales y los media interactivos modificando los conceptos tradicionales relativos a los objetos virtuales, espectadores y artistas. Las producciones artísticas en las redes adquieren el carácter procesual, abiertas a ser intervenidas por el espectador, siendo co-creador en el trabajo,

modificándolo permanentemente; el artista abandona su condición de autor, para ser mediador de interacción que se realiza en las propuestas creativas de la red.

Surgen con mayor fuerza las obras de carácter multidisciplinar, producidas por artistas, ingenieros, diseñadores, técnicos que posibilitan el encuentro entre arte, ciencia y tecnología, que dificultan su categorización si atendemos a las categorías clásicas y tradicionales del arte.

Por su parte el arte para internet recoge de la tradición contemporánea la libertad mimética, la pérdida de referente aún en las propuestas figurativas, collage entre lo producido y lo simulado, entre lo real y lo representado; desmaterialización manifiesta en su puro conceptualismo, indistinción entre autor/creador/receptor, metáfora de lo múltiple (citas, imágenes, texto, sonido); y la presencia entre participación y juego.

En las obras de Marcel Duchamp ya se encuentran los orígenes de las ideas de interfaz y virtualidad en el arte, quien establece en sus objetivos artísticos efectos ópticos y espaciales. Un ejemplo es Rotary Glass Plates (Precision optics) 1920. Los trabajos de OULIPO (Ouvrir de Littérature Potentielle), asociación literaria francesa tiene una tendencia dadaísta, quienes hacen depender su inspiración creativa en los cálculos y que entra en un juego intelectual que depende de experimentos conceptuales. Esta forma de producción tiene un paralelismo con la reconfiguración de elementos mediales de la estética generativa en las instalaciones y contextos computacionales.

Los programas computacionales de animación y de carácter artístico tienen como fin principal crear “efectos” artísticos cuya importancia se funda en su accesibilidad y flexibilidad, diferentes a los programas de simulación que

buscan recrear un efecto real mediante ambientes basados en imágenes digitales o gobernados por programas o dispositivos interactivos computacionales para la realización de acciones que requieren gran precisión, facilitar procedimientos complejos y finalmente para interactuar con el espectador.

3.2. Contemporaneidad de la experiencia estética en el Net Art

Internet y los nuevos sistemas de comunicación han ido modificando nuestras percepciones espacio temporales, nuestra sensibilidad y visión de lo real, en cuyo contexto los artistas trabajan con un procesamiento muy diferente a periodos anteriores, afectando profundamente el trabajo estético. Transforma las categorías artísticas tradicionales, nuevas categorías que incorporan la heterogeneidad, discontinuidad, fragmentación, simulación, collage entre otras y que proponen una visualidad radicalmente distinta a la tradicional.

La multimedia abre nuevos procesos al arte que nos lleva a la fragmentación de los regímenes estéticos tradicionales, clásicos y modernos, donde el proceso predomina sobre el sujeto. Fragmentaciones que difuminan de una vez al sujeto creador individual, generando la idea de un autor colectivo. El artista puede hacer uso de un menú de medios para desarrollar su obra, que no es nunca una obra acabada, sino una obra que navega pudiendo ser intervenida por cualquiera y cuantas veces se desee. Es un arte global tejido en la red, que no surge por lo tanto de un referente real, de un prototipo externo; desde esta mirada se podría afirmar que es una imagen sin identidad.

3.2.1 De su intertextualidad e Inestabilidad como libertad creativa

Desde la aparición del hipertexto la lectura tiene la oportunidad de prescindir del libro a través de una variedad textual que incorpora en forma simultánea información visual, verbal, sonora, numérica, teniendo una apariencia híbrida que expande y potencia los modos de lectura. No se está limitado por la extensión espacio temporal ni por el distingo entre palabra e imagen, inmersos en un libro infinitamente poliédrico. Se invierten las jerarquías de la expresión, se vence la tradicional separación entre escritor y lector, reemplazando su distancia por un contacto espontáneo y libre, un nuevo modo de relación que supera la expresión tradicional basada en la forma del libro, modificando su dimensión monológica, abriéndose un diálogo hacia la construcción de sentido. Posibilita una navegación en un acto de lectura no lineal, que no contempla la secuencia clásica de principio, desarrollo y fin, sino que permite su recorrer diverso multidimensional que conlleva la indefinición de sus fronteras.

En el campo artístico se abre una dimensión creativa que explora el medio, a través de la obra se van estableciendo relaciones cuyo comienzo y final se relativizan, pueden haber múltiples de ellos, sin embargo nunca se alcanzan, la experiencia puede conducir al extravío.

Son obras flotantes que navegan por laberintos rizomáticos, se entrelazan, cruzan sin jerarquía, obras desmaterializadas que bordean casi su disolución. Se trata de una estética generativa que está siempre rehaciéndose y que subyace a su producción, cuya experiencia es al modo de una “obra abierta”, que plantea Umberto Eco (1992), expresada desde su interactividad y que afecta significativamente al espectador/ interactivo.

El hipertexto posibilita que la obra sea mutable, organizada por partes, fragmentos que pueden permutarse, aparecer, desaparecer en su propia inestabilidad.

Las tecnologías digitales desocultan lo oculto, favoreciendo la exploración de lo real. De esta manera los ambientes virtuales se transforman a partir de la inmersión, interacción entre sujeto y máquina.

La obra hipertextual obedece a una estética que exige la participación y cooperación activa del receptor en la construcción de sentido. Las funciones creadoras y receptoras se transforman y unifican. El autor como diseñador consciente de las estructuras hipertextuales proponen una serie de estrategias que invitan al sujeto actor a participar activamente en la actualización de la obra.

La obra no es conclusa y definida, ni debe ser comprendida e interpretada en una única dirección estructural, no es organizada unívocamente, sino en una posibilidad de muchas organizaciones confiadas al espectador. Obras abiertas que son compuestas por el interactor en el mismo momento que las goza estéticamente, promoviendo libertad creativa en una red de relaciones inagotables que no han sido prescritas y que exigen una respuesta libre e inventiva.

Resulta característico de la imagen digital el hecho de que el relato no es entregado al espectador como objeto acabado, sino como un objeto propuesta que admite completar su construcción mediante la complicidad de diferentes lecturas.

De acuerdo a los planteamientos de Calabrese (1999) los fenómenos de la actual cultura están marcados y se muestran como tales por la “inestabilidad de las formas” y sus sucesivas transformaciones. Se presenta una oposición entre lo clásico y lo barroco, entre el orden y su desestabilización. Nuestra época lleva el sello del abandono de todos los caracteres del orden y simetría, entrevé la llegada de lo desarmónico y lo asimétrico.

A diferencia de la obra del medioevo que supone un cosmos ordenado, con jerarquías claras y comprendidas en un único modo posible, el barroco en cambio es dinámico, tiene una indeterminación y dilatación progresiva del espacio en la búsqueda de lo móvil, lo ilusorio, sin una visión privilegiada para favorecer el observarla siempre de una manera nueva y diferente. Por primera vez el hombre se emancipa del canon del orden cósmico y estabilidad de las esencias y se encuentra frente a un mundo en movimiento que requiere actos de invención, fundados en relaciones difusas sin evidencias para gozarlo como un misterio a investigar a descubrir e inventar. Incorpora la supremacía de lo táctil por sobre lo visual, es decir la primacía del aspecto subjetivo. Cada una de las partes, sus fragmentos parecen dotados de igual valor y autoridad, el todo se aproxima a lo infinito, sin encontrar límite ni detención alguna para ser partícipes de la invención y descubrimiento hacia horizontes inesperados.

Al respecto puede recordarse como algunos proyectos de Mallarmé acerca de la descomposición polidimensional del libro, de bloque unitario a planos que se superponen y generan nuevas profundidades a través de su descomposición en bloques menores, móviles y susceptibles de descomponerse nuevamente, mostrándonos el universo a través de una geometría no euclideana.

Las inestabilidades morfológicas contemporáneas favorece la venida de nuevas categorías estéticas, morfológicas subyacentes al gusto neobarroco. A la

vez la estandarización de los objetos va imponiendo en la sensibilidad y el gusto colectivo una estética de la repetición.

Esta condición constituye a la obra en un objeto inestable, la obra nunca acaba en su mutabilidad, es infinita a múltiples posibilidades (en un estado de lo posible), es entonces una obra abierta, en lo que puede llegar a ser, incorporando la variable tiempo. Por lo tanto no existe la estabilidad de la obra, perdiendo su sentido de autoría y conservación de las obras tradicionales, a la manera de un monumento, en el sentido que lo plantea Panofsky (1998), en su escrito “El significado de las artes visuales”.

No son un intocable, ni finita en su estado definido, sino que se usan, reproducen y transforman con libertad creativa, imaginativa. En este sentido, el significado de la obra es siempre un posible, es decir, es abierta a las interpretaciones propias de sus modificaciones nacidas de las intervenciones de los co-autores. Por lo tanto la obra no tiene un autor individual, sino que al ser colectiva, adquiere lo propio de una comunidad abierta que dialoga e interactúa con ella en un campo de posibilidades, donde el valor del proceso es superior al resultado artístico, el gesto personal, los rasgos subjetivos de la individualidad del autor-creador desaparecen.

La obra en tanto que su estructura permite movimientos sucesivos e imprevisibles abre paso a lo indeterminado, donde la libertad del interactor juega como elemento de esa discontinuidad. La obra puede ser intervenida, modificada donde lo ya realizado se suma al potencial de lo que puede llegar a ser, abierta a infinitas posibilidades. La obra es abierta además a infinitas interpretaciones de los usuarios, activando la invención e imaginación de sus posibles intervenciones, cuya configuración es cambiante. Admite significados posibles como irrupción de su proceso de modificación de nuevos significantes. La obra deja de ser monumento y se abre a un campo de posibilidades.

La obra se recorre y a la vez se modifica donde el interactor desconoce su estructura topográfica y su globalidad, la reconstruye como un territorio imaginario y se torna como laberinto. Nos encontramos nuevamente frente a una situación de inestabilidad, donde el inter nauta se encuentra frente a la idea de un infinito potencial de narración, cada recorrido es libre y posible.

Deleuze y Guattari (2002) llaman a este tipo de sistema rizoma, que no sigue una lógica de conexión, sino que cada segmento es enlazable con otro. Sus seis principios rizomáticos son indicativos: la posibilidad de conexión múltiple de cada punto, la heterogeneidad de los componentes del sistema, la multiplicidad sin unidad generadora, la ruptura asignificante, la cartograficidad y la decalcomanía. Calabrese (1999) lo llama un modelo “nómada” o “vagabundo” cuyo motor es el deseo o la asistematicidad construida, creación vagabunda del cual se hace una hipótesis de solución, pero del que la solución misma nunca llega.

La navegación es sin orientación precisa, pues no se espera llegar ni a su inicio ni a su término. Su objetivo es establecer relaciones donde el comienzo y llegada se relativizan pues hay muchos de ellos, pero que sin embargo no se advierte cuando se alcanzan porque jamás se llega a ellos. Tal experiencia puede conducir al extravío. El hipertexto posibilita el movimiento vagabundo que se realiza por el propio placer estético y a la vez la recreación de la búsqueda de un sentido que reconfigure un orden entre muchos. Crear múltiples relaciones y asociaciones es una de las prácticas más creativas en la medida que promueve una redefinición dinámica del sentido.

La inestabilidad de la obra como propuesta estética estimula lo imprevisible, es una obra acontecimiento. Es inmaterial donde la idea está por sobre los

valores expresivos de la materia como lo fue el arte conceptual. Las tecnologías de la comunicación no han introducido lo completamente nuevo respecto a los periodos anteriores.

La obra es sustancialmente abierta a infinitas lecturas posibles la que lleva a experimentar una ejecución, interacción del sujeto-espectador, obra en movimiento, inestable, produce placer estético en distintos niveles de intensidad como construcción de una experiencia. El sujeto interviene arrastrando en su actual percepción el recuerdo de sus pasadas percepciones dando forma a la experiencia que remite a un pasado inmediato que se proyecta a nuevas percepciones en el campo de infinitas posibilidades. La obra propone estructuras artísticas que exigen un compromiso autónomo del sujeto en su proceso de renovación reconstrucción siempre variables.

Umberto Eco (1992) en *Obra Abierta* señala que uno de los elementos de la singularidad del discurso estético viene dado por la ruptura del orden de probabilidades de la lengua para transmitir significados normales, justamente para aumentar el número de significados posibles, es decir la obra es abierta a un campo infinitamente variable de posibilidades, a una nueva aventura narrativa que la caracteriza por introducir en ella el desorden, sin embargo organizado, en tanto la obra posee estructura.

Produce una experiencia dentro de un proceso en el cual no se agotan las posibilidades del objeto, donde se ponen en relieve aquellos aspectos que se prestan a interactuar con las disposiciones del perceptor, con su plasticidad y libertad inventiva, un hacer con propósitos formativos, es donde surge el placer estético, no tanto en el reconocimiento de la forma sino en el proceso abierto, continuo que permite siempre configurar nuevas formas.

Eco señala que la recepción de un mensaje estructurado de manera abierta hace que la expectativa no implique tanto una previsión de lo esperado como una espera de lo imprevisto. Y así el valor de una experiencia estética tiende a aparecer no cuando se cierra una crisis después de haberse abierto, sino sumiéndose en una serie de crisis continuas, en un proceso donde domina la improbabilidad, ejercemos una libertad de acción.

Frente a un universo de formas perceptibles y de operaciones interpretativas, la discontinuidad de la experiencia es asumida como valor, en tanto pone en crisis la posibilidad de una imagen definitiva y unitaria, sugiere una imagen de la discontinuidad, renuncia a la forma controlada, provocando un juego de reacciones libres e intencionadas.

La obra es sobre todo imagen virtual, por lo tanto su lectura establece una dinámica icónica poniendo en juego a la propia imagen como estrategia comunicativa. La imagen se explora como territorio y se concibe y forma como una nueva imagen.

La dinámica de codificar y decodificar el texto como imagen es significativa para que el receptor-interactor la enfrente y le de forma al texto desde una perspectiva icónica. El lector navega por los fragmentos de textos recomponiéndolo a su gusto por su propio interés.

La imagen digital se libera de la realidad preexistente, que se vierte en un exponencial crecimiento de la interactividad entre sujeto y máquina, en tiempo real y que a la vez se vuelve autónoma en relación con la fenomenología del mundo externo, se engendra un presente que nunca ha sido y que nunca se repetirá, lo que produce un cambio en la manera de concebir y representar el mundo.

3.2.2 La Obra como Acontecimiento: Implosión de la temporalidad. Obra flujo / obra proceso

La imagen tiempo ha afectado profundamente las prácticas de producción visual, en especial a partir de las nuevas condiciones de expectación, contemplación, convirtiendo a la imagen-tiempo en una experiencia de la imagen en un acontecer, un discurrir que no es nunca lo mismo, es mutable, transformable. Esto ha producido grandes transformaciones en los dispositivos sociales de producción, transmisión y experiencia de la imagen y lo visual, transformaciones que han afectado a las prácticas artísticas y la crítica de arte. La identificación de la obra con el proceso de comunicación de carácter interactivo, colectivo y bidireccional de las prácticas en internet son principios que los artistas podían considerar de sus precedentes inmediatos

En la estética digital se desvanece la ontología de la imagen en cuanto al concepto estético del ser, pues no es un objeto físico, sino que la imagen es en un estado dinámico que puede ser modificada en virtud de su proceso de organización (binario, pixel). Por lo tanto la imagen está en un continuo aparecer, inmersa en la estética de la circulación¹³, acelerada por la velocidad de la electrónica. En la dinámica del aparecer puede ser aprehendida como un acontecimiento fugaz, una mirada que se diluye en la representación. Se legitima lo etéreo, la fragilidad de la obra, se modifica la percepción, el ritual de contemplación de la obra se desvanece por una nueva construcción de su receptividad. La obra puede ser vista por uno o por todos, hay entonces una globalidad de la mirada, cambio de sensibilidad estética que sobrepasa los límites de la representación tradicional.

¹³ Término acuñado por Simón Marchan Fiz en "Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual. Consideraciones desde la estética y prácticas del arte". Real/Virtual en la Estética y Teoría de las artes. Simón Marchan Fiz. Compilador. Paidós, Barcelona 2005.

La obra no busca representar lo duradero, sino que ella misma se expande en un espacio narrativo en un tiempo de relato, efímera, en permanente actualización y en absoluta deslocalización espacial, es decir son obras flotantes que navegan sin lugar propio pero que a la vez se dan en múltiples espacios, sin aquí, sin ahora, sin diferencia entre el original y su reproducción.

Se produce un trastorno de las formas de la experiencia, toda vez que en el ámbito artístico ha existido una diferencia ontológica entre el original y su copia. Hay por lo tanto un desplazamiento del estatuto ontológico de la obra-imagen, de la reproducción-representación hacia lo virtual-acontecer y que puede aflorar desde la singularidad de su territorio, un interterritorio donde se ejerce la intercomunicación subjetiva, que singulariza sus modos de experiencia en una crítica participativa.

Los artistas digitales podrán proyectar ya no una memoria histórica como lo fue la modernidad, ahora surge un nacer de una memoria atemporal e instantánea (siempre presente) en un microespacio del ciberespacio.

Admitimos que aquello que se nos comunica a través del texto, imagen y sonido es analizado y comprendido en la interpretación del acontecimiento que se nos presenta. Es decir aquel acontecimiento es un relato que nos interpela a participar desde la interpretación, inter- acción de aquello que se nos presenta inicialmente como una experiencia visual, es entonces cuando la obra alcanza su significado.

La obra como relato, construye una historia en retazos, fragmentos dispersos potencialmente infinitos, sin embargo no tiene memoria, huella, rastro o archivo que revele su acontecer. No hay detención ni suspensión del flujo para retener y conservar la memoria (memoria archivo, memoria documento).La

historia no yace en ninguna parte. Ningún fragmento remite a su origen, es la imposibilidad de la obra de tener memoria, posee una historia cuyo tiempo de narración es la del acontecimiento y que inaugura una nueva y futura historia incierta, es la apertura de la obra, de ahí puede entenderse la obra en su sentido de obra abierta, que inaugura un hacer, un hecho desconocido y que implica por lo tanto proyectarse.

La obra revela su dimensión oculta, desprovista de un sentido común, es imprevisible pero infinitamente frecuente.

El acontecimiento en si supone el estudio de la forma y concatenación de micro acontecimientos. El sociólogo Alan Badiou (1999) distingue la noción entre hecho y acontecimiento, remite a la distinción entre situaciones naturales y situaciones históricas. En este sentido la obra es definida en relación con la historicidad de una situación.

Por su parte Edgar Morin (2011) encuentra una ambivalencia entre los conceptos de acontecimiento y elemento. El acontecimiento lo entiende como un pre-elemento marcado por una ontología temporal que le deviene la posibilidad de transformación en elemento, el que puede ser integrado a un sistema y marcado por una ontología espacial. Puede transformarse a su vez un elemento en acontecimiento, puesto que todo elemento puede ser actualizado.

El acontecimiento es un desbordamiento de nuevos significantes dentro de un proceso. La obra tiene una potencialidad estética de tener experiencias de la forma más satisfactoria dando "forma" a un grupo de acontecimientos.

Barthes formulaba que la fotografía a diferencia del dibujo, era un mensaje sin código, que en forma directa apuntaba a la realidad, solo era posible

manipularla posteriormente, después del momento de la creación indexical haya pasado. Para la imagen sintética no existe esta diferencia entre el instante original y el proceso posterior, la realidad surge como un último paso en la manipulación. En este sentido las imágenes son tratadas como texto y los textos como imágenes, no se da una finalización de los “procesos significantes”, sino que quedan abiertos, se completan con un sin parar de interpretaciones de un proceso de inacabable lectura. Es importante considerar la temporalidad interna de su lectura. Al ser el proceso de significancia un proceso no inmediato y no completo, sino abierto a un proceso de inacabable interpretación, el signo se expande a una temporalidad interna. Presenta la condición de convertirse en “otro”, otro texto, otro discurso, otra identidad, otro sujeto en otra representación dada su heterogeneidad, interactividad, ubicuidad de contexto espacio-temporal, dado sus cualidades de signo dinámico y cambiante.

En el orden clásico el signo debe ser estático e inmóvil para así ser duradero y expresar siempre lo que simboliza garantizando una supuesta eternidad. En la imagen digital el signo es efímero y móvil en constante devenir y por tanto es entendido como acontecimiento en sí mismo y no como pura representación. Por lo tanto no se puede hablar de obras acabadas sino de obras fragmentadas tanto a nivel de significado como de significante. El signo ha pasado a ser el elemento mínimo de una estructura que implica que se transforma. El sujeto situado frente a la pantalla no sólo interpreta la imagen sino que llega en muchos casos a transformarla.

La imagen obra como acontecimiento aleatorio de un proceso que remite a un juego, a un extravío en la morfogénesis que la hace posible.

3.2.3 Recepción/interacción, Inmersión y transformación de la experiencia creativa en la web.

Está claro que las prácticas artísticas han tenido transformaciones significativas en cuanto al sujeto creador (productor), objeto producido y recepción de ese producto. El espectador en cuanto receptor tiene un rol activo en la relación tripartita de la práctica artística donde no solo se reivindica su intervención sino que es parte componente y esencial de la obra, sin su actividad se comprende que no hay obra.

La experiencia estética que ofrecen los productos artísticos digitales e interactivos, tienen tres componentes fundamentales: productor, objeto, receptor donde lo importante son sus valores de la acción, la respuesta, la imaginación. Se diluye la idea y lo subjetivo de la individualidad de un creador singular donde el valor del proceso es superior a su resultado.

Se modifica la recepción por interacción, lo que favorece una articulación entre producción e interacción, una simetría entre productor y receptor-actor. No puede considerarse participativa la relación sujeto máquina, es decir sujeto obra mediada por una interface, sino cuando la obra permite una interacción que nos abre a un campo de conexión con otro sujeto de conocimiento.

La facilidad con que se puede operar con las tecnologías de la información en términos de accesibilidad y simplicidad abren la posibilidad a una exploración creativa e imaginativa que estimulan la creatividad entre sujetos y entre sujeto y máquina, posibilitan un diálogo efectivo que reclama y supone a la vez creatividad.

La producción de objetos virtuales a través del computador se transforma a la vez en interacción, en un constante hacer que se produce en un diálogo permanente, en movimientos, en comunicación que no dejan de fluir. Entonces ya no se trata de recepción del objeto creativo, sino de una interacción con él y con el sujeto coproductor en un aparecer y desaparecer. Su nivel de interactividad está dado por su interface y versatilidad determinando el tipo de participación y conducta que propone al usuario interactivo. Algunas obras posibilitan una interacción sostenida en la pura navegación, es decir las conductas del espectador-interactivo están predeterminadas, mientras que otras posibilitan conductas emergentes donde todos sus componentes se van articulando hacia la conformación de imágenes evolutivas que escapan a lo predecible, a lo prefijado, a lo estático.

La obra es de carácter procesual, son flujos en permanente estado de gestación, abierta al intercambio de subjetividades. La obra puede entenderse como un mensaje de función emotiva que promueve comportamientos que van más allá de lo puramente perceptible, estimula asociaciones interpretativas en un interterritorio participativo, subvirtiendo las estéticas de la estandarización y repetición.

La estructura de la obra hace posible la intervención del receptor, va determinando lo indeterminado, la obra se hace infinitamente indefinida. Por lo tanto la obra no es producto de un autor, sino una vez transformado por el receptor puede constituirse en obra.

La lectura estética narrativa considera la inmersión, producción y transformación. La inmersión debe guiarnos hacia una experiencia de estar en un lugar ficticio, de sumergirnos en una realidad virtual, como ocurre tanto con la literatura como con el cine, donde el sujeto se siente partícipe de la narración

ocupando un lugar y actuando sobre ella, un lugar donde sus actos afectan el entorno, donde se puedan realizar acciones significativas en su interior, atendiendo a los acontecimientos de las decisiones que se tomen. La inmersión en la obra ofrece la posibilidad de un movimiento vagabundo que se realiza a sí mismo por la recreación de un sentido dado desde la configuración autónoma de un orden entre muchos de ellos.

La producción debe expresarse como un goce de dar forma a los objetos (texto, imagen, sonido) que se presentan en una experiencia creativa. La transformación ocurre como posibilidad de modificar la apariencia icónica lo que es especialmente seductor para la narrativa participativa. El sujeto encarna un rol en una historia, a través de sus acciones, experimentando desde distintos personajes que participan en ella sin estar sujeto necesariamente a acciones secuenciales sino también simultáneas, que de acuerdo a Edgar Morin aquello que se nos presenta temporalmente como acontecimiento le deviene una transformación en elemento el que puede a su vez ser un nuevo acontecimiento en su propia actualización.

Este proceso lúdico y participativo implica recorrerla a través de sus fragmentos y construirle un sentido e interpretarlo. La inmersión en el hipermedia es en una dinámica icónica que pone en juego una lógica de la imagen como estrategia comunicativa y creación de sentido. Se puede recorrer a través de fragmentos que pueden recomponerse, separarse, unificarse, creando múltiples secuencias y asociaciones en la redefinición dinámica de sentido.

La obra ya no acontece en un lugar preservado de la mirada general, sino precisamente en el lugar de su recepción, en las extensiones del flujo comunicativo que distribuyen su absoluta circulación social. Bajo la eficacia del

medio técnico de producción de imagen, el “original” mismo está ubicuamente presente en cada uno de los lugares en que comparece su re-producción. La obra misma alcanza a identificarse con su efecto de recepción, con su propio eco en el tejido social; de hecho desde hace tiempo algunos artistas centran su trabajo en el cuestionamiento de la institución Arte sobre esta problematización de los canales de distribución pública. La obra es su propio impacto, en el lugar mismo de su recepción pública.

Calabrese (1999) en la Era Neobarroca se refiere a la recepción accidentada cuando el espectador no sigue de manera unitaria una transmisión, saltando de un canal a otro, reconstruyendo su propio palimpsesto individual. La recepción ya no sigue una interpretación lineal de los textos, porque el texto obtenido es completamente diferente y funciona por ocasionales rapidísimas y quizás casuales aproximaciones a imágenes más que ha contenidos conclusos. Llega a ser un collage de fragmentos, que puede transformarse en un comportamiento estético que dota al micro palimpsesto tanto de nuevos significados como de nuevos valores.

Por lo tanto, la recepción de la obra no sigue una secuencia lineal, sino que salta de un lugar a otro reconstruyéndose a través de retazos ocasionales, cuyos contenidos nunca concluyen, una recepción “accidentada”, un collage de fragmentos que no reconoce ni su origen ni su término. Es decir una estética accidentada, fragmentada y laberíntica que se teje en la red a través de retazos desconectados, desarticulados entre sí, que imposibilita la lectura personal, de lo individual, se trata de un collage colectivo, inestable y permeable a cualquier modificación. La obra proceso de esta forma queda constituida por fragmentos y retazos que hacen desaparecer la idea de creador individual, conformándose la idea de una autoría colectiva. La obra adquiere valor en tanto es procesada y

transformada, en donde desaparece el aura de lo personal y lo original del arte, dando lugar al arte colectivo, al arte global.

Claudia Gianetti (1998) en *Ars Telemática* establece los modos de interacción en la red con la noción de Mijail Bajtin del carnaval. Plantea un vínculo en relación al carácter colectivo y comunicativo del espacio, la ambivalencia de los roles entre emisor y receptor, la sustitución de la identidad fija por lo mudable de las máscaras y la ausencia de una delimitación clara entre lo artístico y lo cotidiano. Por su parte internet tiene el atributo de ser un espacio desterritorializado y sin fronteras donde se puede desarrollar una sociabilidad libre de poder. Se expande por todos los estratos de lo social difuminando las estructuras sociales jerárquicas.

El arte sin autoría, transitorio y frágil, no obstante repleto de sucesos interactivos, de intercambios hipermediáticos, desmonta la noción de linealidad unitaria de la modernidad. La obra está en continua elaboración, en un continuo hacer de carácter procesal, obra fugaz que rompe con la estabilidad del objeto, la obra es plural y fragmentada. No obstante la ingravidez de la obra puede sobreponerse (superarse) hasta lograr una participación colectiva de confrontación social y política. Manifestación pública, colectiva que conforma un interterritorio participativo.

3.3 Esfera creativa del net art

Las plataformas de comunicación dan paso a nuevas reconfiguraciones de intercambio social y espacios relacionales que vamos construyendo, condiciones que han posibilitado la inscripción del net art en el campo social y cultural, situándose en los márgenes del discurso del arte. Con una visión crítica propone un debate acerca de la relación entre cultura institucionalizada y democracia participativa, cuestión que ya venía desarrollándose en el pensamiento artístico en la última mitad del siglo XX.

Se desintegra la figura del artista como creador único, frente a un espectador pasivo como puro observador de objetos de arte para dar lugar a la obra abierta, relacional y participativa, distante del objeto de espectáculo de donde deviene el diseño, la publicidad en una suerte de acumulación que inunda el imaginario social, lo espectacular integrado, diría Debord.

Las expresiones artísticas de los años sesenta y setenta abren camino a la re-territorialización de lo político y producción de una esfera pública participativa y alejada de los espacios institucionales del arte, donde los medios de masas son un inevitable para informar e inducir transformaciones de lo social. Supone prácticas relacionales que crea vínculos con distintas comunidades artísticas, diálogos abiertos con la esfera pública que construyen narrativas colectivas. Produce un campo problematizado en el terreno de la comunicación y producción de signos como nueva esfera de arte crítico.

El debate y cuestionamiento del net art acerca de su inclusión como propuesta artística y la de su especificidad ha ido articulando un marco crítico bajo argumentos de distintas perspectivas con el propósito de consolidar focos de producción y teorización crítica. Surge el cuestionamiento acerca de la

categorización de las prácticas estéticas en un espacio de creación-comunicación que se expandía por la red.

El corpus crítico del net art tiene posturas disímiles en torno a su propia definición. Una tendencia formula al net art dentro de lo que se denomina arte medial o media art, mientras declara que el net art ha de ser comprendido como una propuesta artística distanciada de lo que hasta hoy se ha entendido como arte y por lo tanto no puede ser analizada bajo ninguna de las metodologías de análisis de procesos artísticos anteriores, requiriendo nuevas estrategias de análisis de una especificidad inapelable.

El media art comprende una herencia venida desde el arte del correo, prácticas videográficas o cine experimental, no obstante el surgimiento de los medios digitales incorpora la inmaterialidad e inestabilidad. Por lo tanto el media art no describe una práctica única y fundamentalmente separada de otras formas de arte, lo que podría afirmarse que no requeriría de una estética específica, sin embargo sus condiciones de producción son particulares y por lo tanto con efectos estéticos singulares. En relación a los medios Jameson (1996) formula:

Nosotros los post contemporáneos contamos con una palabra para este descubrimiento, una palabra que ha tendido a desplazar el antiguo lenguaje de los géneros y las formas: se trata por su puesto de la palabra médium y sobre todo de su plural media, y ahora combina tres rasgos relativamente diferenciados: el de un modo artístico o forma específica que se suele organizar en torno a un aparato o máquina central y por último el de una institución social. Estos tres significados no definen a un medio ni a los media, sino que designan las distintas dimensiones que deben abordarse para completar o construir esta definición. (p67)

Las formas artísticas se dan bajo estas condiciones y transversalmente con las condiciones de lo social, su instrumentalización tecnológica así como el campo simbólico.

Andrea Broekmann, formula la inclusión del net art dentro de las propuestas del media art o arte de los medios, cuyo planteamiento encuentra diferencia con quienes apuestan por la especificidad del nuevo medio como generador de una nueva forma de arte. Artistas y colectivos se inclinan hacia el lado “puro” del net art y sin extensiones fuera de ella. Comprenden de esta forma que el net art quedaría alejado del aparato mercantil y la institución arte, constituyendo una real alternativa a la producción de arte, por lo tanto analizarlo desde una perspectiva externa y desde el media art es inadecuado, reclamando su estudio a partir de una perspectiva interna, es decir desde su propio campo de producción. Aquí caben planteamientos como los de Roy Ascott (1996), quien reflexiona que el arte de la propia cultura telemática es radicalmente distinto al arte del pasado. Considera oportuno encontrar un término más apropiado que lo defina; el término arte está lleno de significados que devienen del romanticismo, clasicismo, modernismo anclado en la noción de creador individual y espectador reactivo en lugar de interactivo que es precisamente el que propone el net art. Sugiere utilizar de manera más apropiada el término “conectivismo” cuando se hable de la práctica artística telemática.

3.3.1 Propuestas del periodo heroico del Net-art (1994-2000)

El net art surge como modelo de producción de comunidad on line, establece inicialmente pequeñas conexiones de las que han ido originándose comunidades de mayor o menor tamaño, con diversas estrategias colaborativas que articulan ideas a través de foros, de debates, listas de correo, sistemas de enlaces de interés, creación de entidades asociativas bajo un dominio común y autoría compartida. Su estructura es la comunidad dada a producir sentido desde la experiencia subjetiva e individual en lo temporal, donde la

interconexión de espacios e individuos proponen reflexión, diálogo y modos de hacer en torno a la práctica artística y su relación con los nuevos medios.

A continuación se exponen las propuestas que tuvieron mayor impacto en la época heroica del Net Art, en primer lugar los dispositivos de interrelación, debate y acción comunicativa; cuyas comunidades se asocian a través de la lista de correo o bien a través de un dominio o website común, como experiencias de creación colaborativa en una red de coautores, en segundo lugar los dispositivos de activismo medial (subersivos), cuyos colectivos ejercen prácticas artísticas de carácter político, de oposición y resistencia y finalmente los dispositivos de acción pública, un modelo de desarrollo fragmentado y heterogéneo que busca vincular diferentes públicos a través de una interfaz social.

3.3.1.1 Dispositivos de Interrelación, Debate y Acción Comunicativa

La singularidad del medio, el reducido número de participantes en sus comienzos y la necesidad estratégica de asociar esfuerzos y conocimientos dieron lugar a la celebración de festivales especializados y a la aparición de website como Rizhome y Nettime, con el propósito de albergar las iniciativas vinculadas a la acción creativa en la red.

- **Listas de correo como asociación de una comunidad.**

Las listas de correos, de libre acceso, fueron las primeras iniciativas de interrelación y conexión que conformaron la producción de comunidades artísticas, donde el modo de participación unidireccional emisor-receptor, busca

abrirse hacia una estructura de carácter rizomático, donde todo receptor puede constituirse como emisor en el acto comunicativo, en un intento de desarrollar intercambios públicos de debate y crítica en torno al nuevo escenario de los medios.

Una de las comunidades que opera como lista de distribución más importante en el ámbito de la creación de pensamiento y reflexión en torno a la cultura de la red es Nettime, que emerge en 1995 en torno a un encuentro organizado, a propósito de la Bienal de Venecia. Su labor se ha dedicado a la producción de libros, artículos y websites en una inmanente net.crítica que circula tanto online como offline, es un espacio de debate multidireccional y de desarrollo de proyectos. Constituyen un discurso crítico para el debate sobre la cultura de la red, desde la propia red, conformado por un grupo ecléctico de activistas, artistas, teóricos, organizadores y escritores. Los temas son la metáfora de la ciudad frente a la metáfora de la vida, los laberintos del mundo real y virtual, el vagabundeo de websites y actualidad del arte en la red. Es decir asume la articulación de un discurso crítico sobre el medio, los acontecimientos y transformaciones que habrían de surgir en este nuevo contexto.

En el año 2000 se crea Nettime-lat, en español y portugués, dedicado exclusivamente a los países latinos;

Las dos mailing lists tienen en común el objetivo de crear un espacio de discusión y, subsecuentemente, un discurso crítico de evaluación de los nuevos medios y la sociedad, que no se dedique a la crítica fácil ni a su promoción excesiva. Este proyecto pone en un contexto latino la premisa básica de teoría y acción del nettime original. La función principal es la generación y distribución de documentos propios escritos por los miembros de la lista, aunque tampoco se descarta necesariamente la traducción de documentos de Nettime-lat y otros grupos de discusión que los editores o los miembros de Nettime-lat puedan encontrar interesantes, además de la generación de eventos e intercambios que nos hacen recordar que la acción está en otro lugar.¹⁴

¹⁴ <http://amsterdam.nettime.org/cgi-bin/mailman/listinfo/nettime-lat> [consulta mayo 2013]

Asimismo surge la comunidad Rizhome, creada en 1996 como lista de correo y posteriormente en 1998 como organización dedicada exclusivamente al territorio del arte y los nuevos media. Constituye un soporte para la creación, presentación, discusión y preservación de arte contemporáneo, que utiliza significativamente las nuevas plataformas tecnológicas y digitales. Incluye foros de debate on-line, publicaciones, website, organización de eventos y producciones de artistas digitales donde participan curadores, escritores, teóricos, artistas, diseñadores, todos vinculados a la creación en el ámbito de los nuevos media.

Su nombre se debe al famoso ensayo de Deleuze y Guattari, que describe redes no jerárquicas de todo tipo. Formula la idea de la red como un nuevo espacio de interacción social y cultural, que permite el intercambio horizontal, en una relación de igualdad entre los distintos actores. Está conformada por una web (rizhome.org) y dos listas de correo de libre suscripción, una de ellas con los contenidos tal como se han publicado, sin ser filtrados, mientras que la otra lista de correo es moderada y filtrada. En su web se encuentran aportes de los miembros de la comunidad tanto a nivel artístico como textos e imágenes. Se puede acceder a obras de net art que centran su trabajo en la interface como forma de arte, que se acoplan a las bases de dato de texto y arte online de rizhome.org, suministrando maneras visuales de navegar y acceder a sus contenidos y ejemplificando el trabajo que está creado con los medios digitales.

Rizhome también se ha encargado de crear una labor curatorial, realizando exposiciones en línea, así como programas de apoyo para la creación de proyectos de artistas que trabajan en relación al arte y los nuevos medios.

La lista de correo 7-11 surge en 1997 en el marco del festival Ars Electrónica para dar lugar al trabajo que estaban realizando otros net.artistas alejados de

los círculos de Nettime y Rizhome que ya habían producido la existencia de exclusividad y elite. Buscaban generar un nuevo contexto que fuese un marco de actuación para la comunidad artística, una entidad colaborativa de net artistas, marcada por un fuerte estilo anti-imagen, como las propuestas de Jodi, y cuya participación no exigía la suscripción previa, como en las otras comunidades de net art. Su principal interés está centrado en el terreno de lo específico del net art en una dinámica comunitaria cuyos artistas concebían el medio como un proceso creativo, donde el arte está más cerca de la reunión, proceso de intercambio y matización de ideas, en evolución permanente. El valor del intercambio no se establece necesariamente en torno al debate y discurso de comunidad, sino a una experiencia puramente relacional.

- **La web como asociación de comunidades de artistas.**

Corresponden a comunidades de artistas reunidos en torno a un dominio o web común como elemento de conexión, sin incorporar necesariamente una práctica colaborativa, sino buscan estar visibles, estar distribuido; se encuentran por lo tanto ante una estrategia de visibilidad. Demandan mantener una personalidad propia y una postura independiente, sustentados por grupos de creadores asociados. Se trata de conseguir un grado de identidad y reconocimiento, sin un contexto intermediario como institución artística y permanecer independiente, sin quedar ocultos en el exceso de información de la red.

Lo que subyace en estas asociaciones es una estrategia para aunar esfuerzos y conformar una plataforma de visibilidad, sin olvidar que el nombre del dominio tiene una relación estrecha con el éxito o fracaso alcanzado por un proyecto. En esta dirección se han desarrollado proyectos importantes que

buscan canales propios desde su particular manera de entender el net art y la cultura de la red, como Art.Teleportancia e Irational.org.

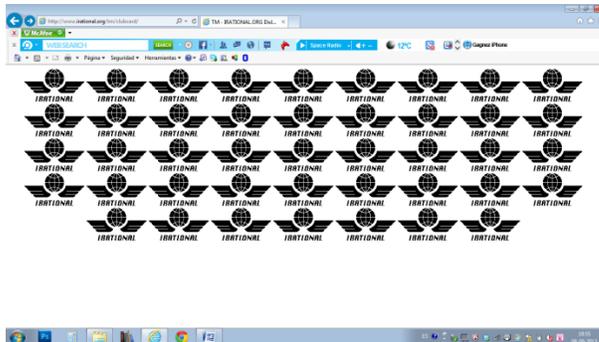
Art.Teleportancia, plantea críticamente las diferentes problemáticas surgidas en la práctica del net.art y su inserción en el mercado del arte. Olia Lialina en julio de 1998 pone en marcha este sitio web como “La Primera Verdadera Galería de Net art”, desarrollando un modelo de comercialización propio para estimular el flujo de mercado y negocio en el ámbito del net art. Lo inaugura con una exposición de “Miniaturas del periodo heroico”, que consistió en una página con diferentes enlaces a las primeras piezas de net art elaboradas por Alexei Shulgin, Vuk Cosic, Heath Bunting y ella misma, cuyos precios oscilaban entre mil y dos mil dólares.

Puede observarse Art. Teleportancia como una obra de arte asentada en la conformación de un discurso crítico que evidencia las contradicciones entre la naturaleza de la red y un sistema del arte basado en la obra como mercancía, redefiniendo su proceso de compra y desafiando el sistema de venta establecido institucionalmente por curadores y directores del arte tradicional.

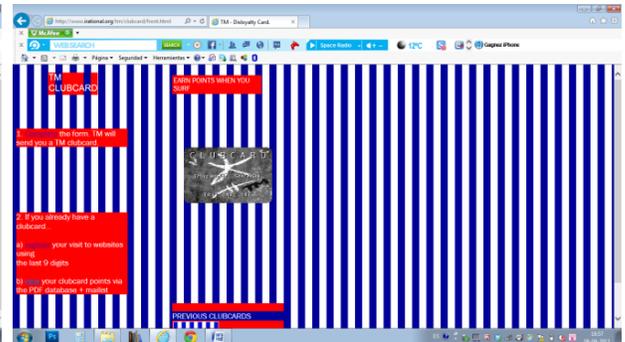
Lialina incorpora aspectos significativos en torno a la obra de net.art en su afán de ser absorbido por la institución. Considera que la obra de net art se encuentra en situación de ofrecer todos los valores asociados en la obra de arte tradicional. Plantea que la localización original de la web, su URL no puede ser copiado ni duplicado, por lo tanto se estaría ante un concepto de autenticidad como el de una pintura o práctica artística convencional, es decir URL es el sello de originalidad, abriendo un debate en cuanto al cuestionamiento de la tradición crítica de la obra de arte como mercancía. Art. Teleportancia formula que la propiedad es una ficción en los tiempos de internet, y lo que vende en asociación con artistas creadores es el acceso a la obra de arte, del mismo

modo que el mundo fuera de línea, siendo clave los debates en torno al momento en que la práctica del net art comienza a ser interesante para el sistema del arte y la institución artística.

Irrational.org es una agrupación de artistas y organizaciones que necesitan mantener una misión crítica en los sistemas de información, cuestionando el sistema de autoritarismo comercial que ha tomado la red. Crean trabajos entre los límites de los campos del arte, las corporaciones de negocios y la ingeniería. Realizan proyectos usando internet en su doble sentido de concepción y ejecución; desarrollando un cuestionamiento acerca de la naturaleza de la información y de los derechos individuales en relación a ella. Buscan transgredir la propiedad, la marca registrada, realizando acciones de suplantación de identidad, cuestionamiento de la autoría y a las leyes de copyright.



<http://www.irational.org/tm/clubcard/>



<http://www.irational.org/tm/clubcard/front.html>

Entre sus proyectos más destacados se encuentra “*TM-Clubcard Earn Points when you surf*”, que consistió en exponer un formulario de solicitud de tarjeta de la compañía Sainsbury. Varios accedieron al sitio sin darse cuenta que estaban en la suplantación del sitio, utilizando sus tarjetas, lo que trajo acciones legales de parte de la compañía, resultándoles difíciles ya que los autores del proyecto guardaron una ubicación e identidad cambiante.

Plantean que el papel del artista debe transformarse sustancialmente a partir del cambio y desarrollo del espacio comunicativo. No es quien crea imágenes en el campo tecnológico, sino quien es consciente de su activa participación en un espacio de disputa política. Consideran que la sobrecarga de imágenes y de información ha llegado a ser la enfermedad de la época, todos archivos almacenados son de fácil accesibilidad, afirmando que la cultura existente se puede representar a través de flujos de información, y que por lo tanto la figura del artista entendida por Irational, es cercana a la del actor que filtra la información y por otro la ejecuta como un retransmisor.

Aleph-arts.org, es el espacio más importante en español, fue creada en 1997 como un laboratorio orientado a promover y transformar las prácticas artísticas y como un espacio de reflexión teórica, de agenciamiento subversivo y dispositivo crítico. Contiene un espacio de producción y exposición de objetos virtuales interactivos creados para la red de diferentes miembros de la comunidad. Los proyectos, entre ellos la Era Post Media, buscan definir las posibilidades transformadoras de las prácticas artísticas en el espacio público, el potencial crítico y creativo de los dispositivos de comunicación. Alberga además un espacio de “pensamiento” que contiene una serie de textos en torno al net.art y otros de contenidos críticos y políticos que atraviesan las prácticas artísticas y las nuevas formas de activismo y comunicación.

Se exponen algunas exposiciones fundamentales para comprender el desarrollo del net.art, organizadas por esta y otras organizaciones y comunidades artísticas.

Participa en Aleph el colectivo La Societé Anonyme, quien constituyó un ejercicio de autorreflexión, llamado “no+TV”, sobre el rol de las acciones de los artistas en el ámbito de internet, que rompe la lógica de la televisión, abriendo un espacio social, de diálogo y de intercambio público. Propone conformar una

selección de obras distantes al neoesteticismo, y alejadas del formalismo, espectacularidad o efecticismo. Presentan un manifiesto acerca del artista, autoría, las sociedades actuales, la propiedad intelectual referido al trabajo inmaterial de la red y la labor de las prácticas artística. En su postulado inicial señala:

No somos artistas, tampoco por supuesto «críticos». Somos productores, gente que produce. Tampoco somos autores, pensamos que cualquier idea de autoría ha quedado desbordada por la lógica de circulación de las ideas en las sociedades contemporáneas. Incluso cuando nos auto-describimos como productores sentimos la necesidad de hacer una puntualización: somos productores, sí, pero también productos. Nuestro propio trabajo, la actividad que lo concreta, es en realidad el que nos produce. Quizás incluso podríamos decir que nuestro trabajo tiene que ver básicamente con la producción de gente, gente como nosotros. No preexistimos (nadie preexiste) en punto alguno a esa producción. La cuestión de la identidad del autor o su condición es una cuestión definitivamente trasnochada. Nadie es autor: todo productor es una sociedad anónima -incluso diríamos: el producto de una sociedad anónima.¹⁵

Señala además la importancia de la imagen y la cultura visual, desde donde las prácticas artísticas deben asumir su responsabilidad, en primer lugar por la vía de la narración a través de la imagen-técnica e imagen-movimiento, en segundo lugar por la vía de generación de acontecimientos y en tercer lugar por medio de la producción de espacios conversacionales y de socialización de la experiencia.

El *artista como productor* es a) un generador de narrativas de reconocimiento mutuo; b) un inductor de situaciones intensificadas de encuentro y socialización de experiencia; y c) un productor de mediaciones para su intercambio en la esfera pública.

3.3.1.2 Dispositivos de Activismo Medial / Net.activismo

Corresponden a la intervención artística en el medio de grupos colectivos, sentando las bases de lo que se ha llamado “guerrilla de la comunicación”, un

¹⁵ <http://aleph-arts.org/pens/index.htm> [consulta marzo 2012]

modo de actuar destinado a atacar y subvertir los monopolios de la información, fundamentalmente en la red. En esta dirección, el colectivo Critical Art Ensemble introdujo por primera vez el modelo de desobediencia civil electrónica (DCE) como opción de resistencia digital, intentando llevar a la red los modelos de lucha civil e insumisión practicados fuera de la misma durante los años 70 y 80 por los colectivos de resistencia. Sus propuestas iniciales abordan un estudio teórico-conceptual acerca de cómo trasladar las protestas callejeras a la red. Para ello realizan registros y observaciones de las tácticas que se utilizan en las resistencias callejeras en el espacio público y de las intervenciones al equipamiento urbano, estableciendo hipótesis que permitieran incorporar de manera experimental lo observado en la infraestructura de la red. La desobediencia civil electrónica de acción masiva, directa y descentralizada utiliza como estrategia y táctica el bloqueo de información e infiltración como acción desestabilizadora.

Del mismo modo en que, en otro tiempo, se hizo frente a las autoridades de la calle con manifestaciones y barricadas, la autoridad que se encuentra en el campo electrónico debe toparse con resistencia electrónica.

Las campañas que utilizaban posters y panfletos, el teatro callejero, el arte público, todos estos métodos han sido útiles en el pasado. Pero, como ya mencionábamos: ¿dónde está el público?; ¿quién ocupa las calles? A juzgar por la cantidad de horas de televisión que el ciudadano medio ve al día parece que el público está ocupado con la electrónica.¹⁶

Una de las acciones de resistencia electrónica simulatoria llevada a cabo por un colectivo en el contexto de la práctica artística es el proyecto SWARM de Electronic Disturbance Theatre (Teatro de la Resistencia Electrónica), presentado en el Festival Ars Electronica (1998), que consistía en un dispositivo de acción directa simbólica que favorecía la práctica colectiva de acciones de protesta a través de la convocatoria al bloqueo de webs específicas (Pentágono, Bolsa de Frankfurt, Presidencia del gobierno de México) a partir del

¹⁶ Critical Art Ensemble. La resistencia electrónica. Poder nómada y resistencia cultural. En Aleph pensamiento. <http://aleph-arts.org/pens/index.htm> [consulta abril 2012]

número de usuarios que responde a su llamada (sentadas virtuales). Si bien a nivel simbólico funcionó, técnicamente, fue un fracaso. La acción no tenía en absoluto el carácter clandestino y radical que se le debe suponer a una acción de resistencia electrónica. La consecuencia mediática producida va en su detrimento, dado que justifica la toma de medidas contra estas conductas, así mismo todo acto queda sumido como espectáculo, quedando despojado de contenido al entrar en la dinámica de los mass media.

Por este motivo Critical Art Ensemble se desmarca de este tipo de activismo, proponiendo un nuevo tipo de resistencia de acción radical y clandestina a través de operaciones tácticas, cuya eficacia dependerá de la capacidad de sabotaje del funcionamiento de las corporaciones-estado. Para este propósito realizan investigaciones, obtención de información e informadores, como estrategia encubierta, de otro modo no será posible realizar una acción subjetiva subversiva eficaz.

La propuesta Luther Blisset (LB), nombre múltiple¹⁷ que alude a un jugador de fútbol, expone un activismo desestabilizador de la ideas de originalidad y autoría, rechazan de forma expresa el monopolio de los nombre y copyright.

LB sólo es un nombre, una marca adoptada por miles de personas que, a menudo, ni se conocen ni se comunican entre ellas. LB no es un grupo ni un movimiento sino un Pop Star colectivo. Todos los activistas tienen el mismo nombre, todos los activistas *son* la misma y múltiple "Pop Star".¹⁸

¹⁷ Mediante la utilización de nombres múltiples se recobran de manera casi natural unas formas arcaicas que cuestionan la separación entre individuo y colectivo. Los nombres múltiples no son, en primera instancia, formas de anonimato (como tales no son mejores que no tener ningún nombre), sino que representan el ataque más fuerte a los conceptos modernos de subjetividad e identidad burguesas. Demuestran de manera clara que dichos conceptos son unas ilusiones ajenas a la naturaleza del ser humano. De esta manera manifiestan la verdad intemporal de la idea según la cual la identidad humana no es otra cosa que la articulación y el punto de confluencia de prácticas colectivas, que la identidad humana no existe más allá de esto Sin embargo, esta verdadera fuerza subversiva del nombre múltiple sólo se demuestra en la práctica concreta: ¡Sé tú también Luther Blissett!. http://www.lutherblissett.net/index_sp.html

¹⁸ Luther Blissett. El Xyz del activismo en la red. <http://aleph-arts.org/pens/index.htm> [consulta enero 2013]

No es por el deseo del anonimato, sino que buscan transformarlo en un significativo a través de una práctica, es decir, en la medida que la práctica se va haciendo reconocible, la persona imaginaria detrás del nombre va adquiriendo fuerza. De la misma manera la práctica llevada a cabo por individuos singulares bajo el nombre múltiple, va cobrando fuerza a través del mito¹⁹ colectivo.

Luther Blissett es un mito Pop, un Pop star abiertamente colectivo, cuyo nombre es el mismo que el de un jugador de futbol de Watford, solo que el LB virtual posee un rostro infográfico. LB es un nombre múltiple: cualquiera puede convertirse en LB y utilizar su nombre para cualquier propósito.

LB, constituye uno de los colectivos con mayor impacto dentro y fuera de la red por haber utilizado tácticas de simulación para introducir noticias falsas en el flujo medial. Contrariamente a la propuesta de Electronic Disturbance Theatre, que utiliza un simulacro destructivo y negativo, las “Communication Guerrillas” de LB no intentan ocupar, interrumpir o destruir los canales dominantes de la comunicación sino derivar y subvertir los mensajes que estos transportan. Confía en la poderosa posibilidad de expresar una crítica fundamental a través de lo no verbal, paradójico y mítico. (LB1998). Luther Blissett busca construir simulacros “inteligentes”, producir y difundir noticias falsas utilizando ironía, para posteriormente retirarse en el momento preciso, quiere acercar la lucha al campo de la cultura Pop. Es decir, no opera a través de estrategias de enfrentamiento directo, sino que sus acciones se realizan dentro de los mass media como plataforma para difundir leyendas urbanas y simulacros distorsionando y desfigurando sus significados, para subvertir los mensajes reportados por los canales de comunicación. No se trata de atentar contra los códigos y signos de poder, sino de distorsionar sus significados como forma de reducir su absoluto poder.

¹⁹ Roland Barthes, “Mitologías”, 1957: “ha de ser rotundamente establecido desde el principio, que el mito es un sistema de comunicación, es mensaje.” El mito es lo que se encuentra más allá del espectáculo, el reverso del paisaje medial. El mito unifica lo que se opone en el espectáculo y sobrepasa a cualquier hazaña o significado subversivo.

LB plantea a la red como un mito urbano, el más fuerte de todos, es un espacio de proyección para los placeres, el sexo, los crímenes, nuestros miedos, por lo que la macro industria mass mediática está englobando a la red paso a paso. El activismo busca atacar y parasitar el imaginario colectivo y el espectáculo que se va hibridando con la red y penetra en el ciberespacio. El giro pop que plantea Luther Blissett habla del lenguaje de las masas, se trata de un compromiso en la construcción de un ídolo político al modo de pop star virtual para las masas, un modelo abierto que LB sintetiza a través de la metáfora “avatar de masas”, que circule fácilmente de la red a los espacios tradicionales y que opere en el escenario medial no como una identidad simulada en una comunicación uno a uno en la red sino como un avatar para el total de los usuarios de la masa que quieran ser Luther Blissett. Así se han infiltrado en los más diversos entornos, tanto en las calles como en la red, asociando su nombre a novelas, publicaciones, performances, shows y campañas.

0100101110101101.org obtiene su mayor reconocimiento en la comunidad de net.artistas a través de su “robo” a la galería de net.art Hell.com que descargaron para subirla a su web, en respuesta a su carácter cerrado y elitista, pues solo pretendía dar acceso a través de una clave a una comunidad reducida de net.artistas. Su intención era la construcción de una red paralela que pretendía constituir en galería o museo virtual de la elite del net.art. 0100101110101101.org envía posteriormente un correo a todos sus contactos para informarle donde podían encontrar las piezas, disponibles para todos, desafiando las leyes del copyright que entran en crisis por su difícil posición frente a la tecnología digital, que ha iniciado un proceso donde la información se ha separado del plano físico para incorporarse en un terreno donde las leyes no son susceptibles de ser aplicadas. La problemática surge en la imposibilidad de

diferenciación entre original y copia en el dispositivo digital, donde la propiedad en el territorio de internet es una ficción.

La misma acción realizó el proyecto “Miniaturas del periodo heroico” de Art Teleportancia, que consistía en la exposición de cinco de los net artistas más conocidos internacionalmente: Jodi, Vuk, Irational, Easylife y Lialina.

01.org derriba todos los supuestos de las galerías, clonando y manipulando todos sus contenidos; sube a su website una versión sin copyright, llamado “Híbridos del periodo heroico” resultando una mezcla de páginas de net.artistas.

No hay ningún genio aislado del mundo e inspirado por las Musas - la cultura la construye la gente en su intercambio de información, en la reutilización de cosas que ya se han hecho en el pasado, y siempre ha sido así. La cultura no es sino un enorme plagio sin fin en el que nadie inventa nada, la gente sólo reutiliza lo existente y esta remezcla siempre se produce de un modo colectivo; nadie crea de la nada. Esto también ocurre en el "mundo real", lo que sucede es que la red lo pone en total evidencia. Ya no es necesario mutilar cuadros (Alexander Brener) o ponerles un bigote a las postales de Mona Lisa (Duchamp), ahora el arte puede ser descargado en el ordenador, modificado y subido de nuevo a la red con facilidad.²⁰

01.org altera y recombina las piezas plagiadas en un intento de darle sentido y finalidad no prevista por el autor, no como destrucción, sino como reutilización, cercana a los usos tácticos de restaurar la deriva dinámica e inestable del significado, recombinando fragmentos que no habían sido asociados, produciendo nuevos significados. No cree que hacer un simple “click” en un website sea una interacción. Eso es hacer lo que se supone que has de hacer, no es que sea interactivo. Hay verdaderamente interacción cuando se utiliza y resulta algo no contemplado ni previsto por el autor.

²⁰ Luther Blissett. En Aleph pensamiento. 0100101110101101.ORG--art.hacktivism. <http://aleph-arts.org/pens/index.htm> [consulta abril 2013]

Comparte la idea duchampiana de un arte no retiniano, planteando realizar una propuesta no estética, sino ética, basada en contenidos. Lo que le interesa no es la creación de arte, sino la discusión y subversión del arte.

3.3.1.3 Dispositivos de acción pública

Proponen una rearticulación de nuevas formas de interacción social, desarrollando estrategias que permitan relacionar espacios urbanos físicos y la esfera pública potencial de la web. Esfera pública que alcanza sentido solo si se dan formas múltiples de interacción, participación y aprendizaje, dando paso a formas creativas de hacerse visible y presente, de hacerse activo, en definitiva de hacerse público con las posibilidades técnicas de las redes.

RTMark es un colectivo que define su campo de acción en el activismo anticorporativo, cuya práctica contestataria va dirigida a empresas multinacionales y corporaciones de negocio de creciente poder, sin la existencia de una oposición sólida. Su proyecto puede entenderse como un objetivo de hacer un frente desestabilizador, desplegando fundamentalmente tácticas de sabotaje de productos como forma de oposición, cuyo dinero para realizarlo proviene de distintas aportaciones de una red de donantes que comparten los objetivos de RTMark. Además, a través de la participación no solo de usuarios, sino también de creadores de proyectos se llevan a cabo engaños, simulacros que buscan transformaciones en el mercado a través de la acción de sabotaje. En su website señala “la única solución que tiene el mercado es aceptar dicho sabotaje. Y el mercado como un virus o un cuerpo respondiendo a un virus, tendrá que mutar para adecuarse a lo irreversible”, además indica “El mercado

tendrá que responder estética y filosóficamente a los impulsos artísticos de la gente”²¹

Uno de sus proyectos más destacados fue la creación del Frente para la Liberación de las Barbies, que consistió en la alteración de la voz de una partida de Barbies, reemplazándola por la de su novio G.I.Joe, de modo que el comprador se encontraba con cambios de roles.



www.rtmak.com

www.gwbush.com, fue un sitio que creó RTMark, que consistía en hacer una parodia de la página web del entonces candidato a presidente de USA, George Bush, donde se invitaba a los usuarios a proponer ideas y proyectos al candidato.

Knowbotic Research colectivo de artistas cuyo discurso no está centrado en el activismo, sino en torno a la noción de territorio urbano como campo de fuerzas de la esfera pública y social, un concepto de ciudad como interfaz de acción. Sus proyectos artísticos devienen de esta idea, decidiendo reforzarla a través de experimentos artísticos que buscan reconstruir la dimensión de lo público a través de la construcción de campos de colaboración interdiscursivos

²¹ <http://www.rtmak.com/pub.html> [consulta agosto 2013]

como conjunto de dispositivos artísticos que se ensamblan en cada proyecto. Experimentan con el urbanismo, la construcción de conocimiento y las representaciones políticas en esferas públicas mediatizadas.

Se preguntan por el tipo de acción que es posible en el espacio público, entendida en un sentido de construcción, construcción en el sentido de apertura y resistencia, resistencia en el sentido físico, entre la virtualidad de lo tecnológico y la virtualidad de la sociedad.

Su proyecto IO_lavoro immateriale forma parte de un conjunto de trabajos en la red llamado IO_dencies (abreviatura de “tendencias”) asociados con el agenciamiento, la construcción de campos de colaboración, bases de datos, dinámicas abiertas e interfaces. Son presentados como espacios urbanos de acción y reflexión, públicamente accesibles y modificables. Se desplaza de un contexto urbano específico hacia algunos de los focos de discusión más relevantes en torno a la esfera pública: trabajo, subjetividad y producción social. Ofrece a los participantes una plataforma operativa disponible para sus procesos interdiscursivos, cuya organización permiten, desarrollos e investigaciones que se hacen visibles, abordándolas con mayor facilidad y efectividad potencial relevante en el campo de la acción social, incluyendo nociones como improvisación con patrones de atención, contradicción de lo predecible, incompatibilidad operativa, modificaciones aceleradas, conectividad táctica entre estructuras, ruptura de las transformaciones, debilidades del sistema referencial. Estas tácticas efectúan inflexiones dentro de sus propios espacios de acción y permiten la libre configuración del interfaz.

IO_lavoro immateriale asocia interfaces conectivas que reúnen los potenciales del agenciamiento en los diversos movimientos de la información. El propio interfaz se transforma en el resultado abierto del trabajo inmaterial²².

Los procesos realizados a partir de las continuas rearticulaciones y transformaciones de los participantes quedan registrados componiendo una presencia electrónica urbana; el propósito se orientaba a que los participantes pudiesen descubrir nuevos campos potenciales de intervención en sus propios entornos sociales. El uso de las redes está determinado por el contexto local donde viven los participantes, desde esta perspectiva las redes no deben entenderse como una estructura globalizante, sino más bien como translocal que articula entre sí muchas situaciones locales, permitiendo sostener su multiplicidad diferenciadora frente a la globalización.

Respecto al proyecto IO_il lavoro immateriale, Brea (1999) formula que interviene analíticamente proveyendo los instrumentos conceptuales y teóricos necesarios para abordar la autocrítica inmanente de este conjunto de prácticas contemporáneas de producción de sentido. La premisa de un propósito prioritario para la acción crítica, la producción de esfera pública en el contexto de las sociedades postmediales, en que la circulación de la información no está absolutamente articulada conforme a procesos de concentración de los aparatos distribuidores del conocimiento y la opinión, y por tanto no orientada a la producción de consenso. Las prácticas de producción simbólica entendidas como prácticas reales de comunicación pública en un contexto social e histórico concreto, sientan los soportes necesarios para que ese proceso de autocrítica inmanente se inicie.

²² 'Immaterial labour' (trabajo inmaterial) se refiere a aquellas acciones que preceden a la construcción de mercancías y que permiten una evolución de las relaciones sociales, de las formas de vida y de los modelos de subjetivización. No es una categoría determinada por el 'trabajo' en sí, sino un campo de agenciamiento autónomo e independiente que anticipa el trabajo contractual y remunerado y que anula su propia concepción. (Maurizio Lazzarato). http://aleph-arts.org/io_lavoro/abstract/intro.html#top [consulta julio 2013]

Años antes de las iniciativas de los net artistas, dos pioneros del arte por satélite, Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz, en el año 1984, pusieron en marcha la primera comunidad de debate cultural y artístico, el Electronic Café International, sustentado en la remota red de internet, instalado y operativo durante siete semanas para conectar culturalmente diversas comunidades a través de Los Ángeles, y comisionado por el Museo de Los Ángeles de Arte Contemporáneo, capaz de generar un nuevo espacio transnacional y transcultural de intercambio de vivencias e ideas a partir de las nuevas posibilidades tecnológicas. En su manifiesto fundacional expresan una concepción política del mundo como posibilidad de cambio social a través de la intensificación de la comunicación intercultural:

El lado oscuro del "nuevo orden mundial de la información", sugiere la creación de una estética de escala igualmente nueva. Tomará varios años antes de que puedan madurar redes de soluciones creativas en un número, escala, velocidad y habilidad apropiadas. Considera lo siguiente: programas de co-creación no imperialista, multi-culturales o locales, para producir una estética comunitaria y global, la continua reinención de las redes de telecomunicaciones no jerárquicas que permitan a la gente pasar por alto las barreras culturales y agentes del poder. Tenemos que aceptar este tipo de desafíos y reconocer lo que puede ser adquirido por resolverlos.

Todo esto implica que hay una nueva manera de estar en el mundo. Que la fuerza contraria que puede frenar la escalada de la destrucción es la escala de la comunicación, y que nuestro legado o epitafio será determinado en gran medida por nuestra capacidad de utilizar creativamente tecnologías, multimedias, multiculturales, de conversación, de comunicación y de información.²³

²³ Fragmento del manifiesto obtenido del sitio de Electronic Café International, <http://www.ecafe.com/84manifiesto.html> [consulta octubre 2012]

CAPÍTULO 4

EL NET ART EN CHILE

4.1 Los inicios de la idea de red y desplazamiento de la obra.

Desde fines de los años ochenta Latinoamérica se suma a las tendencias globales adhiriéndose a las experimentaciones con nuevos soportes y formatos tecnológicos. Los video artistas dan inicio a la exploración de las fronteras del emergente net art especialmente en Argentina, México y Brasil. A la par los teóricos Jorge La Ferla, Néstor Olhagaray, Arlindo Machado van potenciando la escena creando instancias de diálogo y reflexión a través de la organización de seminarios, festivales, encuentros y centros de investigación.

La articulación entre arte y tecnología en el ámbito local, desde los años ochenta busca consolidarse a través de la producción del video en sus más amplias expresiones, desarrollando encuentros como el Festival Franco Chileno de Video Arte.

Los artistas Juan Downey, Eugenio Dittborn y Carlos Flores del Pino, durante los años 1982 y 1984, se envían y reenvían una cinta de video, *Satelitenis*, que era intervenida por un lapsus de 11 minutos. Esta propuesta artística expone de manera clara la transferencia de conectividad con nuevos soportes, abriendo una reflexión sobre la transitividad, desplazamiento y mutabilidad de la imagen en movimiento y la posibilidad de transferir y expandir el sentido de la técnica, lo que posteriormente la experiencia se masifica a través de la conectividad virtual.

Juan Downey a fines de los años sesenta, en su búsqueda de expresar el tiempo y el espacio en sus propuestas se encontró con el video como solución plástica a sus inquietudes artísticas que incorporaban las nociones de multiplicidad y conectividad, lo que canalizó posteriormente en lo que llamó “arquitectura invisible”. Su idea central se encontraba en la desmaterialización, visualización y comunicación energética de los habitantes y del entorno de la

ciudad, a través de una interacción electromagnética como una nueva forma en la construcción del pensamiento y la cultura. En 1973, Downey señala:

La arquitectura invisible es primero un intento de alterar el balance entre la masa y el espacio, y segundo el camino hacia una interacción electromagnética entre el hombre y el ambiente. La arquitectura invisible desmaterializará los sistemas de albergue, comunicación y transporte al generar un intercambio electromagnético gravitacional²⁴

La desmaterialización de la ciudad se establece en dos etapas. La primera de ellas referida a la macroplanificación a través de la electrónica y una segunda basada en las redes de comunicación:

La ciudad desmaterializada es la red de comunicaciones electrónica, el circuito neural que une a seres individuales a pesar de la distancia, generando así una comprensión del espacio-tiempo relativista.....Defino ciudad desmaterializada como "aquel grupo de mentes neuronalmente conectadas a mí". La estructura de nuestra ciudad es el medio de comunicación que mantiene nuestra unidad. Mi familia en Chile es parte de esta ciudad invisible cuando hablamos por teléfono vía Telestar. Así el satélite y su órbita alrededor de la tierra existe como neurona viviente.

Esta visión de la tecnología como sistema de interconexión es significativo para comprender su videografía y su obra colectiva *Satelitenis*.

Por su parte Flores en la búsqueda por subvertir los códigos tradicionales de la televisión, da un paso decisivo llevando el video desde un circuito cerrado de experimentación artística a un canal universitario de televisión abierta, abordando un espectro mucho mayor.

Paralelamente Dittborn en 1981, comienza a abordar el video de manera autoral a pesar de las precarias condiciones de trabajo en el circuito nacional y escasez de difusión del videoarte en Chile. Este mismo año también inicia sus primeros trabajos de arte postal que articuló con su trabajo regular, apareciendo

²⁴ Downey, Juan. *Technology an Beyond*. En revista *Radical Software*, Vol II, N°5, Nueva York, 1973. Pp 2,3. Extraído de http://www.radicalsoftware.org/volume2nr5/pdf/VOLUME2NR5_art01.pdf

en 1982 sus Pinturas Aeropostales, que imponía una marcada diferencia a través de la escala, mucho mayor que el tamaño de las tarjetas postales.

El arte postal se inició como una red descentrada y colaborativa que modificaba el orden clásico de distribución, utilizando el correo postal nacional, a partir de la presencia diferida del remitente que posteriormente se fue complementando con otras formas de intercambio como el viaje directo del remitente al destinatario. Si bien muchos participantes de la red de arte postal no se conocían personalmente, establecieron relaciones afectivas, surgiendo una forma diferente de comprender las relaciones entre subjetividad y su representación corporal. Se generan sistemas comunes de valoraciones, el desplazamiento de las obras así como la reproductibilidad y pérdida del origen están estratégicamente visibilizadas en este contexto postal.

Clemente Padín, en una entrevista de Escaner Cultural, señala que la interactividad y la comunicación son los fundamentos que sostienen las redes del Arte Correo en todo el mundo y que esas características básicas se han transmitido al networking y al arte en la web o net art.

Por otra parte, Gonzalo Mezza, también en 1981 expone su trabajo N.S.E.O= Información Liberada en el Museo Nacional de Bellas Artes y en 1983 expone en la Galería Sur, Santiago.0 Hiroshima.0, que muestra la imagen del plano de Santiago realizada a través de un computador Atari, cuya imagen era la simulación de un avión que caía sobre Latinoamérica y luego sobre Santiago, lanzando una bomba que explota posteriormente. A la vez el texto presentaba un artículo aparecido en la revista Scientific American del año 1979 sobre el relato de sobrevivientes de Hiroshima. Esta exposición, según el propio Mezza habla de un tránsito de un arte analógico (video arte) a una operación que estaba dirigida a liberar la información.

En 1984 ante la no participación de artistas chilenos en la Bienal de Curitiba, un grupo de artistas del Taller de Artes Visuales, liderado por Ricardo Costa, como forma de protesta envían una serie de grabados al fax de la organización con el fin de saturarlo. Este acto expone la posibilidad tecno mediada de desplazar la obra por un equipo electrónico, además de realizar un gesto por medio del colapso tecnológico, similar al acto de un hacker en la red.

Iniciados los años noventa y con el término de la dictadura militar se constituye un espacio propicio para el desarrollo exponencial de festivales, eventos y ferias de arte digital especializado. Se consolida la Bienal de Video Arte (1993-1995), llamada posteriormente Bienal de Video y Artes Electrónicas (1997), Bienal de Video y Nuevos Medios (1999 – 2011) y Bienal de Artes Mediales (2013), eventos que no pretenden ilustrar avances tecnológicos, sino una labor de decantación, un trabajo crítico con el lenguaje del arte, con el espacio en que se inscribe y los contextos. La tecnología asume una noción de lo poético, donde el autor es un agente socializador de problemas de la cultura contemporánea. Incorporan indagaciones vinculadas a las nuevas tecnologías y la interacción entre arte, ciencia y tecnología, donde artistas chilenos provenientes de distintas áreas disciplinares exploran su vinculación con centros de investigación, la integración de distintas fuentes de energía y la masificación de interfaces que incorporan espacios virtuales y físicos. Se concentra en fomentar la difusión de investigaciones teóricas y obras que trabajan en torno a lenguajes y narrativas que diversifican las posibilidades de interacción, potenciando estrategias de vinculación entre el público y la obra.

Desde sus comienzos la Bienal ha generado un espacio abierto para dar cuenta del estado de la cultura de la imagen electrónica en sus más diversos aspectos, presentando desde una situación de fragilidad hasta formas que expresan sugestivas propuestas conceptuales.

4.2 Escenario de los Nuevos Medios y Net Art en Chile

En Chile hasta hoy no existe una plataforma y contexto orientado a la investigación y elaboración de arte y tecnología que apunte hacia un fortalecimiento de espacios de producción y reflexión que ayuden a consolidar y transformar las prácticas artísticas del net art, como un laboratorio y espacio de reflexión teórica, de agenciamiento subversivo y dispositivo crítico. Artistas mediales han producido obras en la escena nacional, no obstante no han alcanzado a conformar tendencias que puedan dialogar desde una identidad y discurso local en un entorno mayor global. Las contribuciones más bien han sido de carácter individual como la de Yto Aranda, cuyas producciones artísticas mediales abordan el net art. En la Bienal de Artes Mediales 2013 incorpora su programa “Experiencias Creativas”; un espacio articulador entre el público y proyectos terminados o en desarrollo de colectivos emergentes chilenos que trabajan en innovación en distintos soporte mediales, de laboratorios, pymes, netlabels, entre otros. La propuesta es acercar a la comunidad a las nuevas formas de crear en economías y mercados responsables y comprometidos con el crecimiento sostenible, basadas en la interacción con los bienes y el uso inteligente y democrático de las nuevas tecnologías. Es un espacio para el diálogo, el intercambio, conversación y para la exhibición de proyectos, prototipos y emprendimientos en un contexto integral que potencian propuestas que articulan arte, ciencia y tecnología, cultura digital, web entre otros.

Si bien una de las cualidades del net art es la facilitación del usuario a su acceso sin la necesidad de un intermediario institucional, alejado de espacios físicos como museos, galerías, centros culturales, es un hecho que a nivel global instituciones importantes se han abierto a este tipo de obras como el

MOMA, Guggenheim y eventos como la Bienal de Venecia y Documenta de Kassel, cuya tendencia incipientemente se instala en el contexto nacional a través de este tipo de programa como la Bienal de Artes Mediales, que por primera vez en el 2013 se instala en el Museo de Bella Artes.

Las últimas versiones se han dispuesto a desarticular la creencia del arraigo a lo tecnológico que han acompañado a la producción de obras para fortalecer la problematización en torno al estatuto del arte en los sistemas tecnomediales.

El masivo consumo de dispositivos tecnológicos de alto significado cultural en el contexto nacional no presenta rasgos más allá de una actitud hedonista dada la ausencia de reflexión crítica frente a los soportes disponibles. Ante este escenario las bienales se han orientado a garantizar la presentación de obras de carácter interactivo, a través de la participación del público que se involucra en la obra y que requiere de él para su manifestación, consiguiendo espolear la pregunta en torno a los procesos tanto técnicos como conceptuales que generan el fenómeno final.

Aún con las producciones de las bienales que cada vez han ido cobrando mayor impacto en el contexto nacional, las instituciones han sido lentas en la absorción de producciones mediales, surgiendo iniciativas individuales y colectivas que abordan la discusión de temas relacionados con el arte y tecnología y que han venido articulando nexos y colaborando activamente, para hacerse cargo de nuevos paradigmas de pensamiento que modifican nuestras maneras de relacionarnos.

Surgen colectivos de marcada comunicación social como Conexión Social y Señal3, metacolectivos de discusión como Noosferas, grupos de artistas e investigadores, como LastPost, Or-Am, organizaciones preocupadas por los

aspectos legales, otros grupos interesados del software libre y la apropiación de la tecnología, productores, músicos y artistas independientes, que dan cuenta de un panorama activo en la escena de la creación y tecnología en Chile, que se encuentra en proceso de consolidación.

Noosferas es un espacio de interacción y transferencia de información creado por un colectivo de artistas, ingenieros y científicos orientados a la investigación y aplicación de conceptos y herramientas utilizadas en los cruces entre arte, ciencia, tecnología y sociedad. Conforman un laboratorio transdisciplinario y multimedial que se fundamenta en la necesidad de crear una plataforma autónoma para diferentes iniciativas, tanto independientes como ligadas a la empresa y academia y difundir obras y productos basados y creados a partir del uso de herramientas tecnológicas y conceptos contemporáneos tanto artísticos como científicos.

El colectivo de artes mediales Troyanos ha protagonizado instancias de reflexión en torno a la definición de las artes creadas a través de dispositivos tecnológicos. Para ello ha realizado operaciones de aproximación a algunos de los fenómenos de producción artística más importantes: arte generativo, net art, software art, arte sonoro, entre otros, planteándose una estructura temática que considera trabajos de diferentes artistas nacionales e internacionales. El colectivo busca diferenciar las artes mediales de las producidas digitalmente, exponiendo nuevos modelos de pensamiento que requieren ser asumidos en un contexto propio para su inclusión, apropiación y posterior manipulación y uso social. Consideran que la obra de arte abierta contiene en sí misma un componente político, cuestión que para la academia y las instituciones ha sido lento y complejo de absorber, mientras que para el mercado es una amenaza. Pretenden capturar las fisuras simbólicas que están presentes en las plataformas digitales.

Una acción realizada el 2005 por este colectivo, es la operación curatorial T-R-O-Y-A-N-O-S <Elena>, que pretendía contextualizar una serie de trabajos desarrollados en los últimos veinte y cinco años en Chile y que no han tenido la suficiente atención, por un lado por la burocracia de la institución arte que ha limitado el campo de acción productivo, eliminado cualquier forma distinta a las hegemonías de poder y por otro lado el significado que se desprende del concepto de artes visuales por sobre el proceso técnico de la producción, que hoy es mayormente a través del computador. Componen una selección de trabajos que documentan de forma histórica este vacío epistemológico, razón por la que Troyanos escoge el nombre Elena, denominación obtenida de un virus que borra y reescribe sobre la memoria del computador.

En Chile el único esfuerzo sistemático que ha perdurado en el tiempo ha sido la hoy llamada Bienal de Artes Mediales. Se ha visto postergada la implementación de una plataforma para la creación sistémica y permanente en el tiempo de obras que realicen híbridos, que exploren diferentes formatos y experimenten nuevos procesos, que articulen el trinomio arte, ciencia y tecnología, y finalmente que dicha plataforma comprometa la incorporación de nodos, laboratorios, estudios y artistas independientes que existen en Chile desde hace varios años.

Las iniciativas independientes conforman un terreno fértil para la reflexión, el cuestionamiento de normas y procedimientos en el marco de un pensamiento metaliguístico, orientado hacia los propios elementos significantes, antes que hacia los temas que estos vehiculizan. Su esencia híbrida y espacio multimedial del que nacen se translucen en múltiples referencias a los mass media, la industria del entretenimiento, la publicidad o los estereotipos mediales, donde las páginas web de los artistas desafían las formas narrativas tradicionales a las

que la industria los empuja. Así como el video fue adquiriendo en la escena nacional un espacio propio por contraposición al discurso televisivo, las producciones artísticas interactivas, cuestionan su utilización mercantil, por ejemplo en video juegos y publicidad multimedia, aún cuando los mismos artistas se valgan de sus procedimientos formales para su realización. Se ha ido conformando la reivindicación en identificar con mayor claridad las fronteras entre los productos artísticos y prácticas puramente tecnológicas, donde el net art puede diferenciarse como forma de colectividad y acción social de resistencia, en la esfera artística y pública experiencialmente significativa. Las descalificaciones más comunes a las prácticas mediales, llegan por este motivo, de que muchas obras no son más que exhibiciones de los soportes tecnológicos sin producir un espacio de interpretación significativo que se instale en el campo de lo simbólico, privilegiando la experiencia de lo sensible.

4.3 Protagonistas del Net Art en Chile

Gonzalo Mezza ha ocupado, sin duda, un lugar protagónico en el ámbito de procesos creativos, científicos y tecnológicos (film, videos, neón, proyecciones láser, computador, redes computacionales, etc), en el trinomio arte, ciencia y tecnología, no solo a nivel nacional, sino también latinoamericano.

Si bien las obras desmaterializadas que circulan bajo la forma de energía y disponibles simultáneamente en cualquier parte del mundo, incluso pudiendo ser modificadas por canales de difusión no logran contener una identidad local, sin embargo, según Arlindo Machado la obra de Mezza resiste a toda posibilidad de uniformización.

Siempre permanece en ella el trazo de una visualidad particular, que históricamente aprendemos a identificar como siendo 'del sur', como los iconos y formas estilizadas de civilizaciones andinas, o de Oceanía, África y Rapa Nui. Esos iconos comparecen en las instalaciones de Mezza de una forma que la teoría de la Gestalt no dudaría de llamar de *pregnant*: ellos definen una intención visual o un campo de fuerzas, cuyas líneas generales se mantienen intactas aún cuando la obra es sometida a las desarticuladoras intervenciones.²⁵

Aunque la generalización de la web se ha convertido en un lugar común, donde toda obra es el resultado de una interacción y creación colectiva, la obra de Mezza resiste la subjetividad individual, permitiendo abordarla desde una perspectiva diferente, siendo la identidad menos fija y precisa pero que en medio de la diversidad da cuenta de su singularidad.

Su obra M@RCO.SUR, realizada en el año 1996 para la Bienal de Sao Paulo, se trata de un proyecto en desarrollo donde las imágenes se retroalimentan tanto con la incorporación de nuevas imágenes que integra el artista como por el incremento gradual de intervenciones de otros artistas o público interesado en interactuar en ellas. Imágenes que integran fragmentos de mares océanos y territorios latinoamericanos; la cordillera, pampas, selvas amazónicas, donde cada pixel equivale a un metro cuadrado de territorio que actúa como mapa-fragmento de otros territorios; los artísticos, exponentes emblemáticos del arte americano como Roberto Matta, Frida Kahlo y Luis Felipe Noé. Constituía un hipertexto por el modo como se relacionaban las imágenes satelitales con obras e imágenes de diferentes culturas puestas en consonancia. Estos fragmentos tienen la voluntad de recuperar el sentido de los ejes originarios y el equilibrio de los polos culturales, la reviviscencia de raíces originales de la cultura del continente y el ofrecimiento de sus imágenes para la interacción creativa; la coexistencia de los medios computacionales con la presencia material de las imágenes. Estas podían ser intervenidas por el público in situ, como también de cualquier parte del mundo donde hubiera una

²⁵ Texto catálogo para la exposición de Gonzalo Mezza en el Museo Margs de Porto Alegre. 1998.

instalación tecnológica adecuada, proponiendo una acción creativa sin fronteras.

A través de sus obras Mezza busca articular simultáneamente espacios físicos y electrónicos sin distinción entre un espacio reservado para el arte y otro supuestamente no artístico como internet, entre un espacio material y un espacio inmaterial, no localizable sometido a procesos abiertos de transformación. Es decir, el espectador presente tanto en el espacio físico de la instalación así como en el espacio virtual de la web puede intervenir en el proceso creativo de la obra, abriendo un proceso de diálogo donde las acciones suceden en una dirección no predecible, es decir abre un proceso real de interacción.

Su trabajo en el ciberespacio, espacio público y espacio museológico, representa el tránsito de lo material a lo virtual que trastorna la percepción del tiempo y del espacio, de los aparatos reproductivos de las clásicas bellas artes, desocultando las ideas elitistas de la estética occidental, tradicionalmente instalada en el escenario nacional.

Desde esta misma perspectiva, Margarita Schultz señala que una de las plataformas significativas de Mezza es su opción por la articulación que logra con fluidez entre lo digital y matérico. Esa ha sido su marca registrada: insistir en la presencia de la materia sensible junto con su adhesión creciente a la combinación de 1 y 0, dos elementos con los que se construye todo el universo de la información, base imprescindible de transmisión compartida, de investigación científica de frontera, entre científicos de diferentes puntos del planeta así como de creación artística compartida e intercambiada a distancia. Mezza mantiene los lazos con lo real, al materializar cada vez sus imágenes en telas sintéticas, razón por la que sus salidas desde las computadoras se

concretan en telas robotizadas mediante telares electrónicos, plasmas de cristales líquidos o pantallas cuya base es un gas. Para él las telas son leds de alta definición. Por lo tanto no participa de la desmaterialización como excluyente proceso y gradual progreso de las tecnologías digitales, insiste en el retorno de los sentidos, en una recuperación de los valores de la materia y corporalidad. En su obra hay una permanente búsqueda de la materia concreta para ser presentada junto con las exploraciones digitales.

La retrospectiva de su obra, E-Evolution 0+1, realizada en el MAVI, el 2003, corresponde a la primera muestra transmitida en tiempo real desde las cámaras de vigilancia del museo al sitio habilitado en su página web. Diseña una instalación para lograr una interactividad con el público orientada al conocimiento del uso de tecnologías disponibles en la creación y manipulación de imágenes electrónicas. La obra de Mezza abre a una reflexión no solo de la ocupación de otro espacio posible, el virtual, sino que también cuestiona el papel, en este nuevo orden, de los Estados, las identidades locales y globales y el surgimiento de nuevos paradigmas producto de la revolución de la cybercultura.

Posteriormente, a fines de los noventa e iniciado el siglo XXI, surgen nuevas propuestas, aunque incipientes y de carácter experimental, en el ámbito del net art en Chile. Yto Aranda, artista visual de la Universidad de Chile, es una clara exponente en el contexto nacional. Su trabajo lo inicia con la pintura abstracta, posteriormente incursiona el paisaje expresionista para llegar más tarde a la completa figuración. Paralelo al desarrollo de este trabajo va formando un interés hacia el arte digital descubierto a través del diseño de su propio catálogo de exposición como la primera asociación inconsciente de pintura y medios electrónicos. Comienza a investigar las posibilidades de la red, y trabaja en Arte Correo, desde 1998, formando parte de una red mundial de artistas que

intervienen obras y que posteriormente se las envían por carta bajo la noción de arte como comunicación, una primera aproximación a lo que sería posteriormente su trabajo en net art. Aprende a hacer páginas web y descubre su potencial de comunicación y difusión, insertando en este medio, en 1.999 su primer proyecto editorial y de carácter digital, la revista Escáner Cultural.

Desde internet como territorio de investigación y acción creativa, formula en el conjunto de su obra una diversidad de propuestas visuales donde la comunicación y participación, son componentes fundamentales para su desarrollo. Su ejercicio creativo en redes aborda la telepresencia, net art, mail art, hasta la participación de columnistas y lectores de Escaner Cultural como forma de colaboración y despliegue de comunidades.

En los últimos años ha focalizado su trabajo en la pintura electrónica interactiva, planteándose como problema principal el diálogo entre pintura y virtualidad. Desde esta problemática aborda una primera experiencia creativa que llama Ascii Gioconda, obra en la que digitalizó la imagen de la Monalisa, entrando al campo de los pixeles y códigos binarios de unos y cero, proyectándolo nuevamente al campo analógico a través de texto llamado ASCII (American Standard Code for Information Interchange) ²⁶; es decir corporiza la inmersión de la pintura en el mundo binario, colmando la silueta de la imagen con estos códigos, un elemento conceptual y formal que será posteriormente un esquema en su obra, sostenida infaliblemente por el vértigo de la indagación y experimentación. De esta forma consigue trasladar la visualidad de lo digital a la pintura a través del texto, logrando ejecutar un acto de gran espesor simbólico para su devenir artístico. Los íconos del arte han sido mediatizados de forma digital y análoga para ser reproducidos en soportes donde la información circula.

²⁶ Consiste en un código de caracteres basado en el alfabeto latino que permite la comunicación entre dispositivos digitales, así como su procesado y almacenamiento



<http://www.yto.cl>

Decidió comenzar una nueva investigación en el campo de la pintura electrónica utilizando el Circuit Bending, intervenciones de circuitos y hackeo, dando origen a una serie de propuestas a través de imagen y sonido, que llama E-pintura demencial. Es una “obra proceso” de carácter itinerante y mutante, en distintos formatos, como parte de exposiciones colectivas e individuales, como performance y video, como sitio web a través de la documentación del proceso. Consiste en re-crear distintos circuitos que se integran en las pinturas, donde el público puede interactuar con ellas a través de botones, switch y sensores.

En Rx1000 logra capitalizar su experiencia creadora y práctica artística de 20 años de trabajo, sintetizada a través del arte correo y su revista Escáner Cultural, experiencia de arte recorriendo la red social como software libre y espacio democrático, la pintura como expresión analógica física, el net art, y el arte digital electrónico centrado en su experiencia en el arte ASCII. El desplazamiento entre lo analógico, lo electrónico y la red social convergen en Rx1000, en una unidad como soporte. Consiste una trama pictórica y electrónica física de la red social, constituida en torno a la palabra Resistencia.

Es una pintura compuesta por mil ciento veinte y dos pequeñas pinturas, unidas con hilo que representan una red social y que corresponden a las respuestas obtenidas a través de la web a la pregunta ¿cómo interpreta usted la palabra resistencia?, acción que se realizó en el marco de la 9ª Bienal de Video y Artes Mediales. En el MAC se instalaron dispositivos conectados a circuitos que permitieron su movimiento vibratorio desde internet. En una segunda etapa el concepto red se realiza a través de sensores que requieren a lo menos de ocho personas para que la obra vibre en su totalidad, evidenciando el efecto de la participación del individuo en una comunidad. La invitación a definir qué es resistencia actúa como elemento de inclusión Es decir la interacción remota de los miembros de la red social activa sus componentes vibratorios en tiempo real sobre la obra, logrando consolidar el proceso de desplazamiento desde y hacia los medios digitales y los medios analógicos, cuestión que ya había iniciado con Ascii Gioconda.

En su página web, www.yto.cl destaca cuatro obras net art, Simply Works (2001-2007), The hunger pulses (2005-2006), Mini art dance (2004) y Ciber birds dance (2008). Esta última propuesta se articula a través de un trazado reticular compuesto por cuadrados y rectángulos, cuya suma de partes conforma un ave (colibrí) que invita a una reflexión visual a través de la interacción con cada una de sus partes, cuyo recorrido es en absoluta libertad. Al hacer “click” en un rectángulo o cuadrado se despliega la danza o vuelo de diversas especies de aves, donde cada uno de ellos propone un acontecimiento diferente a través de simulacros, fragmentos de danzas, pilotajes virtuales que se alteran y manipulan en el proceso de diseño de la propia artista. Como obra hipertextual requiere de la participación activa del sujeto actor en la construcción de su significado, en tanto que su relato no es entregado al espectador como un objeto acabado. La danza constituye un componente estético velado al espectador que reivindica interacción, es decir el intercambio de acciones de información significativa, a través de una estructura de

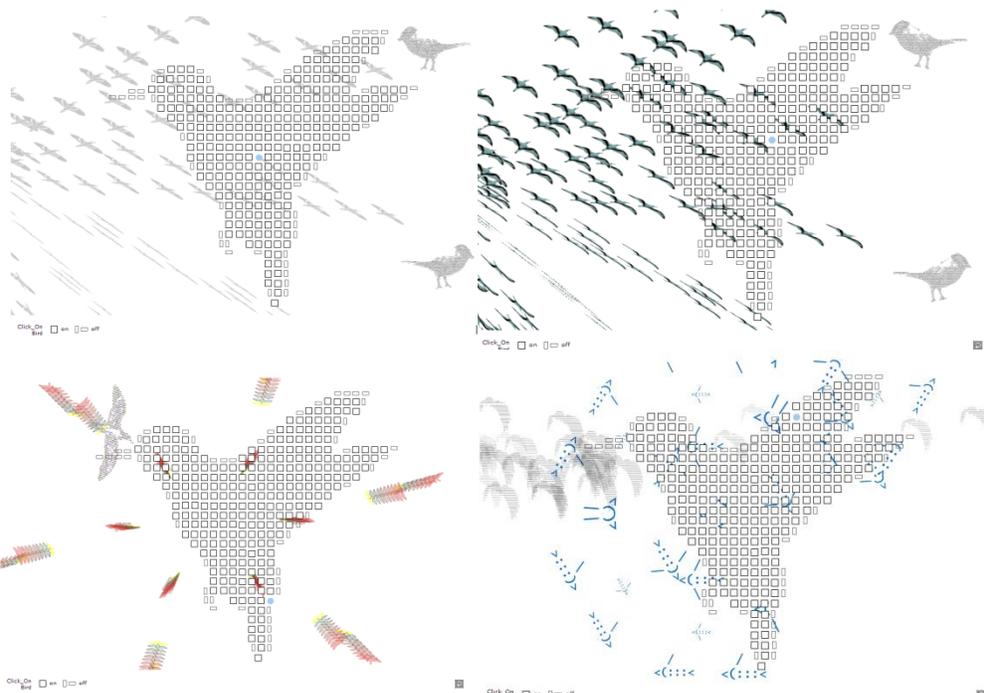
repetición, que permite repetir una o más secuencias múltiples veces, cuya estructura serial interpreta metafóricamente el eterno ciclo natural de la vida, mediante la complicidad de diferentes lecturas.

La propuesta expresa el compromiso de la artista por la vivencia de la naturaleza en la modernidad y el concepto de interactividad a través de la obra net art, cuyo texto inicial a la obra es:

Inmersión en el monitor

Se ven, pero no se ven, aparecen, desaparecen, están, sentimos su presencia visual, sonora, virtual, como fantasmas. De esta forma vivimos la naturaleza en nuestra modernidad. Hipnotizados frente a una pantalla.

No sentimos la pérdida. ¿Es a través de una pantalla nuestra actual relación con la naturaleza? cyber birds dance es un llamado a reflexionar, desde, para y a través de Internet. [...] ²⁷



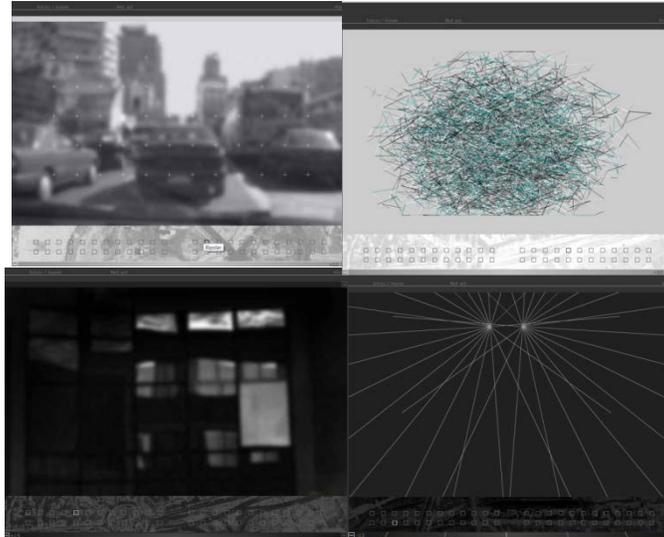
En otras obras que Aranda llama “piezas sencillas de net art” también explora la versatilidad plástica del medio a través de la expresión sonora y

²⁷ www.yto.cl

visual, para transformarlos en lenguajes particulares que hablan de sensibilidades contemporáneas.

Claudia Missana es también una artista visual que ha dedicado parte de su obra al net art. Se inició en el expresionismo abstracto pictórico y arte conceptual, traspasando los límites tradicionales del cuadro, para desarrollar intervenciones gráficas de paisajes naturales y luego en el espacio urbano en casas en demolición. Realiza intervenciones en sus paredes y pisos, transitando de la mancha del paisaje a los lugares con huellas de la ciudad, las huellas de la ausencia, donde la gente vivió, son obras efímeras que duran lo que dura su instalación. El abandono de lo permanente, lo frágil e inestable y la desaparición construyen el discurso artístico de Missana.

Para la Bienal Mercosur 2005, Puerto Alegre, Brasil, presentó su proyecto net art, Bipolar, basado en lenguaje digital de ceros y unos, cuya estructura está conformada en dos partes, una oscura y una clara, con dos polaridades cada una de ellas. El sitio además contiene un nivel de dibujos vectoriales autogenerativos en su forma, movimiento y sonido. Un segundo nivel de imágenes de Santiago, algunas de ellas muestran una totalidad mayor, mientras que otras presentan un acercamiento descontextualizado como fragmento urbano. Las imágenes aparecen difusas, desvanecidas, solo es posible develar un detalle con nitidez al acercar el mouse a una parte de ella, hace visible lo invisible y nos transportan al valor de dibujo vectorial en sus niveles positivo y negativo. Las imágenes no se muestran nunca plenamente definidas, sino como manifiesto del pensar interpretativo, de singularidad que subyace potencialmente en la interacción con la obra.



Bipolar. <http://www.claudiamissana.cl>

La obra es dinámica e indeterminada en su dilatación progresiva en la búsqueda de lo móvil a través de imágenes vectoriales que no proponen ninguna visión privilegiada, lo que formula es observarla siempre de una manera nueva y diferente. En este sentido, el significado de la obra es siempre un posible, es decir, es abierta a las interpretaciones propias de sus modificaciones nacidas de las interacciones del sujeto receptor. Nos encontramos ante una situación de inestabilidad, tema que ha atravesado toda la obra de Missana, desde sus imágenes pictóricas al net art, donde el sujeto interactor se encuentra frente a la idea de un ilimitado potencial de narración, donde cada recorrido es libre y posible.

Desde internet como territorio de nadie, pero a la vez construido por la comunidad global, Missana descarga las imágenes para Bipolar, utilizando el concepto open source (fuente abierta) y de colaboración, planteando la problemática de la autoría, cuestión que le parece irrelevante, por la especificidad del medio, donde la noción de autoría ha sido desmantelada por las características colectivas del medio. Señala en su sitio web:

Planifiqué el sitio acorde con el trabajo sobre retículas urbanas que he desarrollado en mis últimos trabajos. Lo que encontré en la red son imágenes de turismo, especialmente de estudiantes residentes, la gran mayoría americanos. Con ese pobre material repetitivo y literalmente “lugar común”, se articuló el nivel de imágenes.²⁸

En el ámbito de la investigación, Christian Oyarzún, artista medial, ha desarrollado un interesante trabajo teórico en torno a los sistemas gráficos interactivos, música generativa, video juegos y medios de masa, visualización de datos, cartografía y geomática que ha logrado traspasar a algunas de sus propuestas creativas. Su producción artística queda situada entre el campo del arte, ciencia y tecnología, cuyos procedimientos y planteamientos teóricos se fundan en su proyecto **crc/cw**. Como contexto de la obra plantea que si bien la tecnologización es un proceso que se ha integrado tardíamente en nuestra sociedad respecto a los países productores de tecnología, se ha llegado a una equiparación en cuanto a los objetos tecnológicos a los que se tiene acceso; el mercado local se abre al mercado global. El acceso al objeto tecnológico actúa como medio de representación social, a la vez que la tecnologización, como proceso es asumida como estrategia de integración del medio local en el contexto mundial. El poder de los nuevos medios se fundamenta en su modelo de interpretación en y sobre lo real que nos sitúa en una posición marginal respecto de sus propios procesos.

La relación cuerpo /información puede ser entendida como una operación donde ambos parámetros son excluyentes, y por lo tanto necesarios de mediar. A la inversa, la relación información / cuerpo funciona solo en campos de acción dispersa y asincrónica mediante su representación / reespacialización, considerando que la información es una reducción de flujo que requiere ser amplificada mediante sistemas de representación consensuales.

²⁸ <http://www.claudiamissana.cl/netart.html>

Crc/cw es un dispositivo que consiste en una instalación física y un texto publicado en internet, dispuesto como prototipo de posible objeto de arte, desde un contexto local hacia uno de expansión global o vecinal. Oyarzún plantea la realización de una obra basada en una investigación sobre los procedimientos que le darían especificidad a la relación arte y tecnologías digitales, inscrita bajo la pregunta por la pertinencia de la tecnologización progresiva en el contexto de la producción local a los centros de desarrollo tecnológico global. Crc/cw es entonces un modelo virtual, desarrollado a partir de la articulación de elementos y operaciones precarias respecto del paradigma definido por el uso de nuevas tecnologías, presentado como un proceso de especulación sobre el ruido/descalce que produce la retroalimentación de sistemas físicos y digitales, como un campo posible de construcción de sentido.

A partir del terremoto del 27 de febrero del 2010, Oyarzún inicia un proceso de reflexión en torno a la capacidad de reacción y respuesta material, logística y anímica de casi todas las estructuras sociales involucradas así como los sistemas de administración política que las gobiernan. Desde la planificación y respuesta en medio de la emergencia hasta el proceso posterior que inicia el periodo de reconstrucción devienen directrices y decisiones que condicionan la vida de diversos grupos sociales y comunitarios. Entonces surge la interrogante acerca del rol que tienen o podrían tener ante una emergencia las tecnologías de la comunicación. Ante esta reflexión, Oyarzún proyecta]FAULT[, propuesta que articula la aplicación de técnicas y estrategias de visualización de la información con el propósito de desarrollar herramientas de análisis y reflexión que permitan poner en discusión las relaciones que se dan entre tecnología, sociedad y territorio. Por lo tanto, su discurso no está centrado en el activismo medial sino en el campo de fuerzas generativas que pueden producir las

tecnologías de la comunicación en el proceso de participación, análisis y reflexión de la esfera pública.

Oyarzún plantea el lenguaje tecnológico como posibilidad de expresión individual y de nuevas experiencias estéticas y creativas a través de imágenes evolutivas que escapan a lo predecible, donde se va determinando lo indeterminado, el objeto interactivo se hace infinitamente indefinible, siendo el sujeto partícipe autor de su relato. Busca desplazar, amplificar y retroalimentar la experiencia sensorial y cognitiva que tenemos con los medios digitales, formalizando estructuras y visualizaciones complejas, cuestión que logra en Anamorph. Esta obra está concebida como una serie de programas que tienen su principio esencial en la captura, visualización y sonorización de datos, de manera que puedan aplicarse y distribuirse a través de diversos formatos. La propuesta consiste en formalizar estructuras complejas a través de la captura de pequeños trozos de información tomados del entorno, es decir datos “reales” que pueden sintetizarse y reconstituirse en una nueva espacialidad que explicita una relación de codificación donde el sistema de representación actúa permanentemente develándose y ocultándose. Su planteamiento surge a partir de investigaciones referentes a la perspectiva, percepción-ilusión, relatividad y reflexiones en torno al punto de observación, como sistema de codificación en sí mismo. Interpreta la perspectiva lineal como sistema de representación cerrado que ha determinado una lógica de producción visual eficiente que determina estructuralmente todos los sistemas posteriores basados en criterios ópticos focales como la fotografía, video, cine, televisión y la imagen digital, mientras que la anamorfosis emerge como un juego ingenioso donde la imagen se altera para formar una ilusión, que muestra lo que no es, permitiendo deconstruir el sistema de representación que la sustenta.



<http://brasilia.uoc.es/tiki2/tiki-index.php?page=Anamorph>

[Página Media Art Wiki]

Su interés por problematizar los sistemas de representación también se hace presente en *pan_perspective_session*, propuesta iniciada a partir de su reflexión en torno a las normas y estructuras tecnológicas que conforman los dispositivos de representación audiovisual en los medios digitales, entendidos como conjuntos de comportamientos dados en su disposición espacial y temporal. A través de un dispositivo explicita un sistema de relaciones y estructuras visuales propias de los medios digitales, su sistema histórico de estructuras y estrategias de representación visual. La propuesta es un circuito cerrado de dibujo donde la autoría se agencia en un sentido estricto al diseño como estrategia cognitiva aplicada a la construcción de elementos significantes. De esta forma en el uso por parte del usuario acontece un imaginario, devenido del excedente de sentido y fijación del modelo del sistema propuesto. Se presenta como una aplicación multimedia disponible en la web, donde el sujeto interactor dispone de controles que modifican el despliegue espacio temporal de un conjunto de patrones visuales que los selecciona y construye a través de

diversos parámetros como profundidad, ejes y ángulos de rotación, planos, ciclos de color, etc.

Oyarzún también ha explorado en propuestas que articulan el medio físico y el medio virtual como en Antarctic y Submit[]. El primero se origina a partir de su inquietud con respecto a la representación cartográfica y que deriva en el cuestionamiento de los modelos dinámicos de visualización de datos geopolíticos. A través de su investigación de mapas da cuenta de la evidente imposibilidad de una representación desprovista de significado político. La Antártica se concibe como un territorio semi explorado donde se pueden ver con más facilidad las relaciones de poder que en otros territorios que aceptamos como naturales. Por otra parte Oyarzún apela al uso de tecnologías como herramientas de observación y control, donde internet ocupa un lugar protagónico. La articulación entre ambos elementos deriva en la clara regulación que se ejerce sobre los territorios y por lo tanto sobre las personas. En su web señala:

ANTARCTIC es una investigación en sistemas de representación y cartografía, en sistemas autoreguladores y visualización de datos, que busca desplazar, condensar y retroalimentar la experiencia que tenemos de los medios digitales, formalizando estructuras y visualizaciones con sentido político y existencia física.²⁹

Los usuarios acceden a Antarctic a través de una interfaz que contiene una paleta de mapas, siendo localizados a través de las coordenadas IP de su computador y aparecen representados en el lugar que les corresponde según su posición a las coordenadas de latitud y longitud. A partir de esta información básica se despliega un recorrido que contiene información relacionada con las condiciones de esa ciudad/país en relación a la existencia o inexistencia de vinculaciones o reclamos territoriales de la Antártica. Esta información

²⁹ <http://www.error404.cl/antarctic/index.htm>, [consulta octubre 2013]

deformará el mapa que ve el interactor de una manera particular según su posición en el espacio virtual y espacio real. Oyarzún cree que si el hecho de utilizar internet es aceptar por defecto un sistema global de control de comunicaciones, el propósito del trabajo será ir dando cuenta cómo ese solo hecho da lugar a una serie de vinculaciones de poder asociados a territorios y donde el territorio antártico, por definiciones y tratados estaría en una situación singular, polar respecto a todas las otras relaciones de poder dadas.

CAPÍTULO 5

ESPECIFICIDAD DEL NET ART COMO EXPERIENCIA ARTÍSTICA.

La cultura de lo interactivo plantea lo transitivo del objeto cultural como un hecho establecido. Evolución que va más allá del dominio del arte, la interactividad está presente en todos los vectores de la comunicación, del entretenimiento, de allí el valor e importancia del net art para diferenciarse.

Internet y multimedia indican un deseo colectivo de crear nuevos espacios sociales y de instaurar nuevos tipos de transacción cultural, una nueva democracia interactiva.

La obra en cuanto tal puede ofrecer las condiciones para manifestarse en aquellos espacios o intersticios que permiten el surgir de sus diferencias estéticas respecto a los demás objetos e imágenes de lo cotidiano. La hipertextualidad, las simulaciones, el juego de significantes y la permutabilidad que revelan la explosión e implosión de signos, textos e imágenes en las obras, elaboran estrategias diferenciadoras de microresistencia en la dinámica de lo natural y artificial, en inéditas narrativas digitales, donde la imaginación y subjetividad alcanzan una nueva centralidad. Así la obra adquiere una ubicación como relato donde su narrativa posee su propia autonomía.

La obra en el riesgo de saturarse y derivar al simulacro, hiperrealidad o fantasmagorías, resiste a ser absorbidas por estas y se abre paso a las mediaciones artísticas con una mirada específica y diferenciada respecto a los regímenes de la cultura visual. Sobrelleva las fuerzas desestabilizadoras de la

propia expansión de las categorías de la estetización generalizada y la inmersión en la cultura visual.

El net art posee características manifiestas que le son dadas desde su propia especificidad. Desde lo conceptual como forma de colectividad y acción social en la esfera artística y pública, como espacio crítico, participativo y relacional separado autónomamente de la institución arte y generando procesos de comunicación directa y resistencia subersiva. Producción de una comunidad on line como centro de análisis y dispositivo relacional. Un espacio social como su dominio de acción efectiva.

Desde lo formal en su dimensión escritural, la obra como texto y de su dimensión espacio temporal que posibilita la conectividad, presencia y participación, cuestión fundamental como articulación específica del net art. Es un hecho que muchas de las producciones visuales compartidas en la red no pertenecen a tipos científicos y especializados en el campo de la imagen, lo que conlleva un nuevo desafío en el territorio creativo diferencial de la red, resistiendo a ser disuelto en el flujo de imágenes y producciones visuales, estableciendo diferencias y singularidades en el cada vez más difuso término de “arte” y “no arte”.

De acuerdo a lo señalado en el capítulo uno, el estado evolutivo de la red hacia comunidades virtuales colaborativas, favorecen la sociabilidad y fijación de relaciones humanas, expresarse, dialogar y comunicarse en una lógica participativa, plantean el desarrollo de un soporte ontológico centrado en prácticas creativas y productivas de la infinidad de individuos, pues su fuerza instaurada es el producto mismo de su imaginación creativa, fundadora de su propio estatuto. El acto participativo dibuja un territorio de juicio y valor

interpretativo, desjerarquizado, autónomo y de apertura crítica que se democratiza.

Las posibilidades participativas y colaborativas de la red han permitido la configuración de nuevos estadios de valor y de significación de autonomía creadora y de una específica capacidad subversiva. La infinidad de individuos conectados en la red contienen un enorme potencial creativo y de acompañamiento colectivo, cuyo hacer y producir se muestra en su singularidad y diferencial, resistentes de aquellas que conllevan las pautas de repetición e imitación de modelos estereotipados que conforman la mayor parte de los contenidos de la web.

La acción creativa no se limita únicamente a formar parte de la expresión de la vitalidad productora de la infinidad de sujetos. Conjuntamente hace propio el despliegue de los potenciales emancipatorios que subyacen en lo excepcional y en lo singular, como una desviación y resistencia en medio de la multitud, que incorpora su acción libre y libertad creativa. Manifiesto del pensar interpretativo, de la comunicación crítica significativa, de renovación y transformación, de singularidad que subyace potencialmente en las interacciones sociales colectivas.

La práctica artística se orienta hacia la producción de dispositivos cooperativos, desarrollo de comunidades, reconfigurando las formas de interacciones personales y sociales para una comunicación libre, autónoma y experiencialmente significativas.

5.1 La obra como actor social en un interterritorio participativo.

Las prácticas artísticas de la red reconfiguran las interacciones comunicativas en un nuevo activismo público, diseñando nuevas vías para llevar el modelo de la experiencia y reflexión interpretativa propia de las prácticas artísticas al territorio de la interacción social y comunicativa, en un intento por sobrepasar el proceso de intercambio y relación superficial propia de los medios de masa, en un sistema cultural donde la comunicación está organizada y manipulada para producir una existencia alienada.

En este sentido, el net art transforma el proceso medial generando conciencia crítica, mediante líneas de resistencia al poder como medio de transformación social. Resistencia fundada mediante un sujeto colectivo activo, desde el interior del sistema, manejando sus dispositivos y mecanismos, conteniendo a la red como su espacio y territorio de acción, como su espacio de lo cotidiano. Colectivo de nombre múltiple que adquiere fuerza y significancia, cuando es reconocido como una práctica que va tomando vida y adquiere una historia, cuando es identificada como un personaje imaginario y público, como un mito colectivo que supera la separación entre individuo y colectivo, otorgando a cada sujeto una participación en el cuerpo colectivo de la persona imaginaria, donde se personifica y representa la fuerza de una masa invisible. Si bien no todas las prácticas del net art contienen este tipo de práctica, existen claros ejemplos como Luther Blissett que utiliza este nombre múltiple como nombre artístico, para reivindicar acciones contraculturales, boicots, notas de prensa, como forma de reducir el poder de los mass media, creando un mito basado en la incertidumbre y la oscuridad, donde es imposible encontrar a un único autor . Todos son víctimas y cómplices de Luther Blissett y nadie en particular es responsable.

Esta es la prueba más clara de la efectividad de estrategias como los nombres múltiples, que permiten que muchos sujetos revolucionarios diferentes colaboren sin desconfianza identitaria o sospechas paranoicas, de

forma que puedan influir fácilmente en la imaginación colectiva. Es mucho mejor esto que quejarse inútilmente de la omnipotencia del espectáculo. ¡Bienvenido Luther Blissett !³⁰

De acuerdo a los planteamientos de teóricos, ya señalados en el capítulo dos, el arte se ha aproximado al discurso de la publicidad y con frecuencia se ve absorbido por la lógica del espectáculo, la superabundancia de las imágenes, el predominio de lo visual, la sobreexposición informativa y comunicativa, produciendo una estetización de lo real. En este escenario crítico el net art aparece como el medio para la comprensión de los caudales de información desde lo mítico, como mito colectivo que funda comunidades humanas en el sentido que lo plantea Lluís Duch. Señala que el mito es primordialmente comunicación y fuente de comunidad y de comunión, cuya relación que establece entre las personas es un manifiesto de que todos tenemos en el tiempo y para la eternidad orígenes comunes y una meta igual que se reactualiza en el tiempo. Como medio de comunicación, expresa la fraternidad universal de todos los seres humanos.

Según Barthes (2005) el mito constituye un sistema de comunicación, un mensaje, un modo de significación, una forma. Cada objeto puede pasar de una existencia muda, cerrada a un estado oral, abierto, a la apropiación de la sociedad.

La obra de net art puede interpretarse como un mito que se constituye en fuente de comunicación, fundamentalmente a través de la narración que permea e integra la vida y contingencia cotidiana y que depende de las interacciones y relaciones con el mundo (político, social) aproximando a su comprensión y conocimiento.

³⁰ Este es el final de su declaración (Come fu che Luther Blissett quasi arrivò a 'Chi l'ha visto?', Bolonia, 1/16/1995). http://www.lutherblissett.net/index_sp.html

En este horizonte es inmanente la creación artística que construye dinámicas próximas, de presencias colectivas en los entornos de redes y flujos de valor y sentido, distanciada de las lógicas e intereses de los medios de masa. “Su especificidad le viene precisamente de distanciarse de aquello por lo que llegó a ser, su ley de desarrollo es su propia ley de formación” (Adorno, 1992. p5)

Esto supone un alejamiento a la experiencia de espectáculo en el sentido que lo plantea Debord (2005), “El espectáculo no es un conjunto de imágenes sino una relación social entre las personas mediatizadas por las imágenes” (p37), lo que requiere establecer dispositivos que desplacen el valor puramente del deseo que se multiplica en lo visual inmersivo y transite hacia la producción de sentido, la reconstrucción de un pensar interpretativo que conmueve las prácticas sociales de la red.

Agotadas por las industrias culturales, las prácticas declinan su labor de reproducción, para constituirse en productoras de acontecimientos, en un encuentro relacional con otros sujetos donde sus procesos de sociabilidad se dan en la crítica a los modos de nuestro habitar y nuestro existir. Construyendo comunidades de participación ecuanímes, en las que todo individuo participe lo fuese al mismo rango, en que no existe más la jerarquía verticalizada de emisores frente a receptores, sino un rizoma acéntrico y desjerarquizado de participantes como nueva forma de acción comunicativa

Las experiencias intersubjetivas que articulan las producciones artísticas interactivas en la red buscan liberarse de la comunicación de masas, de encontrar un estatuto que lo separe, que los diferencie como un interterritorio

social, como un micro espacio participativo y diferenciador. Espacio crítico de las relaciones interhumanas, en la subjetividad de lo cotidiano en tiempo real.

Las imágenes audiovisuales de la web permiten al sujeto tener una cierta identidad en cualquier parte del ciberespacio. Cada individuo de cualquier parte del mundo, puede acceder a ellas en tiempo real y en su propia lengua atendiendo sus intereses y manteniendo una comunicación con un grupo de pertenencia. La red puede preservar identidades culturales fuera de su dimensión geográfica, basta recordar la obra de Mezza, atravesada por la identidad local latinoamericana. Posibilita entonces la construcción de una singularidad en medio de la homogenización de la cultura global, y desarrollar un sistema de representación simbólica colectiva que permita reflexionar nuevas realidades dotadas de sentido. Es decir la práctica artística para la web da forma a una experiencia e interacción social diferenciada en su diversidad y multiplicidad

De esta manera parece posible que el net art construya su potencial diferenciador y no ser absorbido por el proceso generalizado de la estetización del mundo, construyendo realidades simbólicas y cargadas de significado.

Desde esta mirada parece singularmente interesante el proyecto de Knowbotic Research IO_il lavoro inmateriale, dotado de elementos conceptuales y teóricos para apelar analíticamente a la autocrítica del conjunto de prácticas contemporáneas de producción de sentido, permitiendo su inscripción crítica en el conjunto de la actividad social, habitando un territorio, un dominio sobre el que sostener un doble vínculo, de una relación de pertenencia y de extensión.

Las producciones digitales para la web modifican su relación con el espectador, en tanto anulan la posibilidad de una distancia crítica. Surge

entonces la fuerza de una intervención artística fundada en la reflexión y crítica social a los medios de producción en que ella misma opera, crítica a sus contradicciones, exclusiones que se reencuentran en el acontecer de sus funcionamientos en medio de la diversidad de producciones que posibilitan una actitud frutiva, frente a cualquier producto web. Un potencial del net art es justamente modificar la actitud frutiva por una actitud crítica, en un interterritorio participativo.

Critical Art Esamble plantea el uso de los medios como instrumentos para articular una esfera pública de resistencia aunque sean estos los protagonistas de la disolución de la vida cívica, en tanto que la web como espacio donde concurre la vida colectiva, solo puede presentarse resistente si es capaz de ensamblarse a las leyes externas de sí misma como lo plantea Adorno.

Net art como posibilidad de generar análisis y consciencia crítica, generador de significado en los procesos de inclusión de los sujetos y de su adaptación a la temporalidad inestable que lo caracteriza como sistema organizado. Abierto a un proceso de reflexión y análisis a partir de sus cuestionamientos como hacer artístico generando consciencia crítica de la crítica para la producción de sentido, exponiendo en un interterritorio social la denuncia como una experiencia estética que puede convertirse en un modelo de conducta comunicativa, de cara a una significativa experiencia de la subjetividad e individualidad en medio de lo colectivo, de acompañamiento y diálogo.

Se ejerce un intercambio directo entre un sujeto y otro, no mediado por la crítica del espectáculo, participando en los modos de organización de la vida cotidiana (y distanciada de las industrias del entretenimiento que exige siempre un auto cuestionamiento y auto negación). La obra se presenta como una apertura posible hacia un intercambio ilimitado, como un intersticio de lo social

con posibilidades de intercambio diferente que subvierten a las “zonas de comunicación” cotidiana.

Según Borriaud (2006) Karl Marx utilizaba el término intersticio para definir las comunidades de intercambio. Por su parte Bordieu entendía que la forma representada en una imagen no es otra cosa que la representación del deseo, producir una forma es inventar encuentros posibles, es crear las condiciones de un intercambio. Así una obra puede constituirse como un dispositivo relacional, como un lugar, un espacio de encuentro individual y colectivo.

Duchamp planteaba que las miradas son las que posibilitan un cuadro, incluso va más allá afirmando el diálogo como el origen mismo del proceso de constitución de la imagen. Cada obra puede entenderse entonces como un objeto relacional, un lugar de intercambio entre muchos remitentes y destinatarios.

Según Nicolás Borriaud

“Cada obra de arte podría definirse como un objeto relacional, como un lugar geométrico de una negociación entre numerosos remitentes y destinatarios”.
“Parece posible dar cuenta de la especificidad del arte actual, gracias a la noción de producción de relaciones ajenas al campo del arte (oponiéndolas a las relaciones internas que le proporcionan su base socioeconómica) son las relaciones entre el que mira y el mundo” (Borriaud, 2006, p81)

Además plantea que una obra de arte tiene una diferencia de los demás productos de la vida humana: su transparencia social. Una obra es mucho más que una presencia, se abre al diálogo a la discusión, a la forma de negociación que Duchamp llamaba “coeficiente del arte”

La imagen de superficie significativa es de carácter interpretativo, conlleva una lectura alegórica, que nunca es completa y admite múltiples subjetividades e intersubjetividades. Se busca progresar a través de nuevas relaciones, nuevas articulaciones entre unidades diferenciadas, entre diversos actores, estableciendo nuevas relaciones sociales, nuevas combinaciones de existencias múltiples, nuevos espacios de convivencia singulares.

Los artistas y espectadores son productores de relaciones humanas y regulan nuevos encuentros. Son productores de sentido. El valor ya no está en la obra objeto, sino en lo que es capaz de articular entre relaciones sociales, en la producción de sentido de la propia existencia humana, a partir de la construcción colectiva e intercambio social. La obra es entonces el medio para la producción de sentido, de la relación con el otro.

Lo instrumental, lo técnico de la obra queda derrotado ante la creación de maneras de pensar, de experimentar las relaciones entre sujetos que inventan modos de vida y de comportamientos sociales.

El sentido es el producto de una interacción entre sujetos y no un hecho de un autor. Según Guattari, el individuo no tiene el monopolio de la subjetividad, de modo que poco importa el modelo del autor y su supuesta desaparición. La producción de la subjetividad puede existir en la esfera de lo colectivo como individual. Duchamp, Raushenberg, Beuys, Warhol ya habían construido su obra a partir de un sistema de intercambio con los flujos sociales.

El arte digital como vía para comunicar nuevas condiciones sociales, utilizando diversas herramientas de observación en vez de ser el resultado de una innovación tecnológica. Para que una propuesta sea considerada arte en el medio digital, radica por lo tanto en su “cometido”, hechas con un propósito

específico, para comunicar, expresar algo y ser distribuido en el dispositivo social, más allá de los aspectos puramente estéticos, cuya elaboración es entre varios, entre un vasto número de sujetos, no obstante sin propiedad de una comunidad autorreferencial carente de cualquier vínculo con la realidad. Lo real deja de tener peso en la producción de sentido, pues todo ocurriría en el ciberespacio. Castells (1997) reconoce que junto al espacio de los flujos y el tiempo atemporal en los que se desarrolla la sociedad informacional, admite la “existencia de los lugares” y de un “tiempo biológico” en los cuales se realiza la vida cotidiana de la mayoría de los individuos. (Castells, 1997, p88)

Es posible una forma de existencia en la pantalla experimentando identidades en su multiplicidad y heterogeneidad, pero sin embargo integradas, lo que conllevaría a la construcción más solidaria de identidades socioculturales. Por lo tanto no se debe contraponer la virtualidad con la realidad, pues las experiencias de los mundos virtuales no se han disgregado absolutamente de la experiencia cotidiana sino que se insertan en la realidad conocida.

Dimensión espacial de la red productora de conocimiento, de análisis en un recorrer de acontecimientos. Es la idea de un arte que no se entrega en diferido, sino en un tiempo real, en vivo, que improvisa, un arte que se está haciendo.

5.2 Desplazamiento de la obra hacia la imagen texto como constructor de un relato temporal.

En el net art se produce un encuentro entre la imagen y texto, la imagen se lee como texto y el texto como imagen, como un acontecimiento visual, resistente a la estabilidad de sus significados. Se da una cierta indistinción entre

uno y otro, texto e imagen dialogan en una unidad, en un proceso de inacabable lectura, que no es instantánea ni fugaz, sino que depende de la interacción textual del espectador, en la deriva del hiperenlace.

Néstor Olhagaray (2002) realiza un interesante análisis del artículo de Roland Barthes “de la Obra al Texto” en el contexto de la web, interpretando el texto como una forma de concebir el arte. Cuando Barthes señala “.../ el Texto siempre es paradójico”, Olhagaray realiza una interpretación acertada señalando:

En el sentido que no se deja atrapar en una hermenéutica unívoca y fácil, pone en jaque ciertas categorías como género, estilo....Es subversivo porque no se deja recuperar ni reducir por el monosemantismo del verosímil banalizador de las comunicaciones de masas, lo que lo hace obligatoriamente transgresor, innovador y complejo.(p102)

El texto practica una lectura significativa. Los objetos simbólicos están “dispersos sin una gramática precisa en espera de ser re-producidos-leídos por la intervención activa del público”.

Cuando Barthes señala “El autor es reputado por padre y propietario de su obra, “El Texto se lee sin la inscripción del Padre”; “La metáfora del texto es la red”, Olhagaray infiere lo siguiente

No es que desaparezca totalmente el autor, sino que este juega un rol menos protagónico, de perfil más rebajado. Pero esta situación obliga a una mayor complicidad entre productor y lector, fragiliza sus respectivas fronteras, para crear más bien un sentimiento de comunión. No comunicación en su sentido más trivial, la de simple tráfico de información, sino más bien de mancomunidad. El texto no se consume en un acto de contemplación pasiva, sino que se interpreta. El sitio web que nos mantiene en una lectura decorativa, externos a él, se nos agota muy pronto.(p104)

De esta forma la acción participativa de los sujetos que modifica y transforma la obra como texto, tiene el potencial de construir una comunidad. El

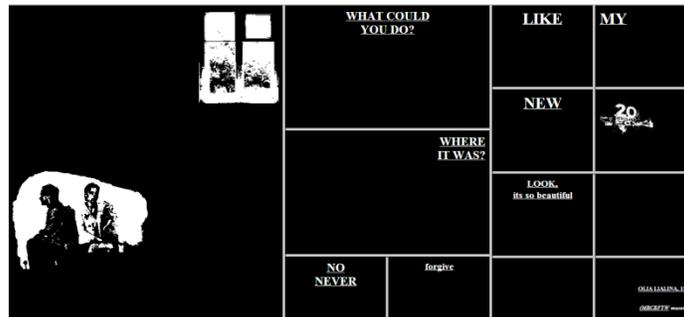
sujeto se da al otro en un acto de comunicación y diálogo, del pensar crítica y socialmente, de sus propias acciones en la red. Una práctica de relacionalidad constante, siempre abierta e inconclusa, en movimiento y permanente reconfiguración. No es un consumir un producto artístico final, sino que está a nivel de la acción.

Olhagaray vislumbra que el arte que corresponde a este espíritu es aquel que reposa sobre el intercambio y el diálogo, sobre una estética de la comunión, más que de la comunicación (Edmond Couchot). Este arte no puede ser más que multimediático, multidisciplinario, interactivo, no puede pertenecer al museo o galería, sino a la cotidianeidad, a un espacio global, dinámico, mutante y colectivo. Es un arte expansivo como el hipertexto, no se puede concebir sin los soportes digitales, sin la interactividad, sin el ciberespacio, sin la net.

La obra es construida a partir de una serie de posibilidades que refieren fundamentalmente a la articulación del recorrido como forma de acoplamiento con el sujeto interactor. El recorrer se compone a través del lenguaje hipertextual, de fragmentos de textos y nexos que se enlazan entre sí, asociando ideas de forma discontinua creando una estructura discursiva, caracterizada por la heterogeneidad narrativa. Se abandonan los sistemas conceptuales basados en el centro, margen, jerarquía y linealidad.

La obra de Olia Lialina *My boyfriend come back from the war*³¹ estructura la narración de una historia que si bien contiene un principio y final, su desarrollo depende de las elecciones que haga el usuario, abierta al juego de la hipertextualidad, que crea un relato.

³¹ Lialina, Olia *My boyfriend come back from the war*. <http://www.teleportacia.org/war/wara.htm> [consulta marzo 2013]



Lialina, Olia *My boyfriend come back from the war*

Los fragmentos cargados de diálogo dan convicción a la dificultad de la pareja para comunicarse. La narración no es lineal, y aparece en difusas imágenes en blanco y negro y fragmentos de texto blanco sobre fondo negro. Tocar sobre un texto hace que la imagen se desdoble en otras varias más pequeñas, cada una de las cuales revela una nueva imagen o texto.

Narrativa que incorpora textos, palabras, imágenes según la invención del usuario, promoviendo de esta forma una obra abierta en constante estado de cambio, multidireccional y con posibilidades de transformación.

A esta característica le devienen procesos de significación interminables, nunca se entregan plenamente cumplidos en el signo sino que busca ser concluso en un proceso de inacabable lectura. De esta forma su significado no se da en lo inmediato, sino como apertura a un proceso de interpretación inagotable. No pretende representar nada duradero o eterno, sino temporal, se expande y se hace narrativo, pues no se da una vez sino muchas que celebra su relato, en una experiencia de aventura narrativa.

La obra es siempre un porvenir, ya no se presenta como una huella de acción pasada, sino que es un anuncio de algo por venir, de un hecho por llegar que se reactualiza permanentemente.

El aspecto formal del net art, tiene implícitamente una fragmentación de su superficie significativa, una dispersión del detalle, propia de la estética del collage, que pertenecen a distintos lugares y tiempos, sin embargo su lectura reclama ser leída como una totalidad construida (unidad significativa).

La experiencia estética es diversa, diferente en cada momento lo que enriquece el juicio estético ampliando sus horizontes a una mirada no unitaria ni excluyente, sino procesual. Las estructuras de la representación que organizan el dominio de lo simbólico se transforman profundamente.

El público sujeto espectador es responsable de lo que ve y lo que crea y se convierte en parte del sistema donde no hay nada predefinido, prefijado, predecible, la obra se desarrolla a través de su interacción. Las imágenes se convierten en un proceso vivo a través de la interacción y su principio interno de variación, evolución y mutación. Las imágenes procesadas no son reproducibles sino que cambian y evolucionan en un continuo, la obra no es nunca la misma. Es así como la obra puede considerarse como un sistema vivo que fluye en su narratividad y relato, donde colisionan la imagen y el texto, un lenguaje formal propio, que tiene el potencial de insertarse en la estructura de distribución social de una forma particular, en la relación entre espectador, obra, sujeto, objeto. Es entonces donde el net art encuentra su potencial diferenciador, cuando desarrolla un lenguaje propio a partir de la exploración de su propia y específica virtualidad.

La obra construye su relato extraviando la linealidad a favor de la inestabilidad, y variabilidad de las partes que alteran su orden por otro escogido accidentalmente, que deviene de la fragmentación y recomposición en partes de un entero que genera una nueva totalidad de manera discontinua e inarticulada. La estructura del espacio hipertextual compuesto por fragmentos de textos tiende a producir totalidades de manera aleatoria, devenido por las elecciones casuales del sujeto interactor. De esta forma el fragmento rompe con la integridad del entero, produciendo que cada parte sea un elemento autónomo. Esta particularidad es la que define al fragmento como una forma irregular y accidentada, que evita el centro y el orden secuencial. Omar Calabrese (1999) en la Era Neobarroca señala

El fragmento como material creativo responde así a una exigencia formal y de contenido. Formal: expresar lo caótico, lo casual, el ritmo, el intervalo de la escritura: De contenido: evitar el orden de las conexiones, alejar el "monstruo de la totalidad" (p48)

Se articula un encuentro entre la imagen y el texto, donde la imagen puede leerse como texto y el texto como un acontecimiento visual, cuya unidad fortalece la inestabilidad de los significados. Sus procesos de lectura y significación son por lo tanto inacabados, no están plenamente completados en el signo y el significado, pues es producto de la articulación de cada signo con todos los anteriores y los siguientes. El signo se despliega en la temporalidad interna y compone una narrativa cuyo significado procede de la apertura de su proceso. El signo está en un permanente devenir, en un tiempo interno del acontecimiento mismo que desarrolla su narrativa.

CONCLUSIONES

El interés que precede y da origen a este estudio parte del planteamiento y juicio crítico de teóricos acerca de la estetización cultural como rasgo de nuestras sociedades, “sociedades de la imagen, sociedades del espectáculo o de las tecnologías de la comunicación”(Jameson, 1996) que surgen a partir de la superabundancia y sobreexposición de imágenes y del predominio de lo visual, de “objetos puramente decorativos de uso temporal”(Baudrillard, 2006) donde el arte parece ser disuelto indiferenciadamente en la constelación de las industrias de la subjetividad, del ocio, del entretenimiento, del espectáculo (Debord, 2005) y donde su especificidad como existir diferencial plantea una complejidad que cuestiona su propio estatuto.

Esta visión crítica incorpora los dispositivos artísticos que se producen y circulan por la red que conllevan la dificultad de fijar su condición de “valor” dentro de un marco de inscripción cultural y social, desde la perspectiva del mercado como de la propia institución de arte. No se trata de establecer si los objetos artísticos interactivos y dispositivos mediales de la web, del net art, es arte o no lo es, sino en formular un conjunto de especificidades que redefinen desde su cuestionamiento crítico, su intervención como dispositivo social y constructor de un relato temporal, como acontecimiento que produce estremecimiento en la sensibilidad de los sujetos, cuya experiencia estética y simbólica lo sublima como obra de arte.

Planteamiento que lleva a comprender precisamente el ámbito de las prácticas creativas que se generan en la web, y cómo y en qué medida pueden ser no hallazgos formales y tecnológicos, sino un dispositivo de inscripción social que convoca una forma de colectividad, en un espacio participativo y crítico que produce comunidad, sobrellevando las fuerzas desestabilizadoras de la estetización cultural.

Es necesario entonces comprender el ambiente, el territorio del ciberespacio como campo estético y espacio de producción creativa, precisando su carácter específico y evolutivo hacia comunidades virtuales colaborativas, abiertos a procesos de socialización y prácticas con potenciales creativos singulares, proponiendo nuevas experiencias estéticas y creación de nuevas sensibilidades, donde los dispositivos artísticos pueden refundar su dimensión colectiva creando comunidades diferenciales de crítica, de reflexión, de imaginario simbólico e interpretación. La existencia de la producción artística en el ciberespacio es una forma de interacción social diferenciada, donde es posible experimentar las identidades en su multiplicidad y heterogeneidad.

El net art como práctica de producción simbólica no solo ha desarrollado un lenguaje propio, sino también ha incorporado en su propio existir un autocuestionamiento a sus límites formales e inscripción social, cuyo desafío para la acción crítica es la producción de esfera pública, donde lo social es entendido como multiplicación de encuentros y conexiones temporales en un campo expandido de todas las prácticas culturales. El net art se inscribe como un dispositivo no apartado, sino implícitamente integrado con su estatuto autónomo y diferencial; como generador de contenidos destinados a su difusión social, que intensifica los modos de experiencia, articulando procesos críticos de dicha experiencia.

El periodo heroico del net art estuvo determinado por un alto grado de experimentación en el que emergen las primeras comunidades y dispositivos de visibilidad y crítica, debate e intercambio, con iniciativas colectivas e individuales donde irrumpe el net art produciendo participación y presencia en el imaginario social. Comunidades de creación y de construcción crítica del medio, no obstante desde la ocupación comercial del medio se han ido produciendo nuevos dispositivos tácticos que constituyen la respuesta a la progresiva desmantelación a las cualidades intrínsecas de la comunicación que el medio estaba produciendo. Acciones tácticas como la del colectivo 01001.org contra hell.com y otros dispositivos de acción de diferentes artistas y colectivos que rechazan cualquier negociación con las formas del espectáculo y con el proceso de comercialización del net art, produciendo resistencia a los poderes corporativos e intereses comerciales. Buscan definir la propia red, planteando a cada paso la forma de construir modelos de comunicación diferentes. En este sentido la experiencia estética que otorga el net art debería permanecer en la generación de una conducta comunicativa abriendo camino a un entendimiento de la individualidad como multiplicidad a través del diálogo y acompañamiento, creando entornos de intercambio, de comunicación y lenguaje, para una interpretación colectiva de la comunidad.

La sobreexposición de textos e imágenes y elementos simbólicos que circulan y nos acompañan cotidianamente, son irreductibles y sobrepasan nuestras extensiones. En este escenario el net art compone nuevas redes discursivas y específicas en la pluralidad del medio, donde cada sujeto es responsable libremente de su coautoría y participación, como protagonista activo en la construcción de un nuevo medio discursivo. Esta fuerza del net art, es la del arte que gravita sobre el diálogo e intercambio colectivo, sobre una estética de la comunidad y no puede ser más que interactivo, inmersivo y

dinámico, siendo partícipes del relato, de la serie de acontecimientos cuya creatividad escapa a lo predecible, subvirtiendo los productos estetizados.

El encuentro, el diálogo lo posibilita la interfaz, es parte constituyente de la obra, es su matriz, congrega lo virtual, lo real y simbólico en una única experiencia creativa que transforma el campo textual y perceptual y la apariencia espacio-temporal. A partir de la implementación de la textualidad la idea de representación ha ido tomando el camino del documento, donde la información se ha convertido en un potencial creativo, en material del arte.

La obra es inmersiva, no existe distancia para sumergirse en ella, la obra se expande y se navega en un laberinto rizomático de cruces y enlaces, de nexos y contactos a través de las interfaces, que anula el adentro y el afuera para deslizarse de lo finito a lo infinito, compromete al sujeto en una receptividad total, desde su afección física/sensible, cuyo proceso implícito reclama solidez para constituir desde la experiencia su estatuto de arte.

Chile ha escapado a la articulación y desarrollo de nuevas formas de colectividad y acción social para producir comunidades on line acogidas dentro de lo que puede nominarse como esfera pública. Si nos detenemos en las prácticas del net art en Chile, puede observarse cómo se han centrado más bien en la creación de objetos de información y formalizaciones estéticas que en producir comunidad y dispositivos relacionales, emanados de la cultura de redes, de sus formas de comunicación, modos de relación y recepción. La interacción es de orden eminentemente biunívoca, autor / usuario. Bajo esta mirada la producción artística local se ha centrado mayormente en el uso de las tecnologías como soporte de la obra, sin mayores posibilidades de intervenir en ella, de modificarla, en cambio su interacción ofrece posibilidades de exploración y comportamiento voluntario. Actúan como medio de representación social, para la experiencia sensorial y cognitiva, el análisis y reflexión que

permiten potencialmente discusiones relativas al medio, al arte, tecnología y ciencia, sin generar aún algún tipo de activismo público. Es decir, el acceso a las nuevas tecnologías y la falta de herramientas técnicas y conceptuales, la producción artística local se ha acercado a ellas casi exclusivamente como un desplazamiento del soporte de obra, ajena a las posibilidades de una exploración detenida de los lenguajes, desde la modificación/intervención de los dispositivos preexistentes a la construcción de dispositivos/soportes propios de distribución congruente con su entorno de producción.

Las estructuras comunitarias referidas en el capítulo tres, con su conformación específica han sido modelos significativos para el arte de la web, y constructoras, distribuidoras y mediadoras de la práctica del net art, a través de la construcción de la crítica, del diálogo, comunidad e imaginario social. Si bien muchos de ellos se mantienen en la red otros han cesado su operatividad o bien han desaparecido por diversas razones como la falta de actualización de los navegadores, lo que ocasiona la caducidad o simplemente la pérdida de una multiplicidad de proyectos de net art. Esto ha despertado una serie de discusiones en torno a la necesidad de archivar y conservar las obras de net art, y en este sentido cabe preguntarse si el net art debe conservarse, cuáles son las condiciones para hacerlo y si la idea de conservación del net art remite a la idea de coleccionismo y por lo tanto a la idea del mercado e institución del arte, muy contrario a la naturaleza y al espíritu inicial que animó al net art. Evidentemente hay cuestionamientos y contradicciones aún sin resolver y que permanecen desde su origen:

Natalie Bookchin y Alexei Shulgin, net artistas del periodo heroico en "Introducción al net art"³²(1994-1999) ya se encuentran con este tipo de contrasentidos. En el mismo artículo señalan:

Interface con las Instituciones: El loop Cultural

- a. Trabajar fuera de la institución
- b. Declarar que la institución es malvada
- c. Retar a la institución
- d. Subvertir la institución
- e. Convertirte tu mismo en institución
- f. Atraer la atención de la institución
- g. Repensar la institución
- h. Trabajar fuera de la institución

y más abajo escriben:

Técnicas promocionales

1. Asistir y participar en el mayor número posible de festivales de media art, conferencias y exposiciones.
 - a. Físicas
 - b. Virtuales
2. Bajo ninguna circunstancia consientas en pagar tickets de entrada, gastos de viaje o alojamiento en hoteles
3. Evita formas tradicionales de publicidad p.ej: tarjetas de negocios
4. No aceptes de buenas a primeras la afiliación a instituciones
5. Crea y controla tu propia mitología
6. Contradícete periódicamente en emails, artículos, entrevistas, incluso en conversaciones informales off-the-record
7. Se sincero
8. Impacta
9. Subvierte (a ti mismo y a los demás)
10. Mantén la consistencia de tu imagen y tu trabajo

Steve Dietz³³ plantea una diferencia entre coleccionar y archivar que reside en su intencionalidad. Mientras la acción de archivar tiene que ver con la

³²Natalie Bookchin, Alexei Shulgin <http://aleph-arts.org/pens/index.htm> [extraído el 10-11-2013]

conservación, el coleccionismo de net art pone de relieve dos aspectos fundamentales. Por un lado el reconocimiento de la significación y el valor del net art en el arte contemporáneo y por otro el del recurso museológico. Sin embargo, podríamos oponernos a la idea de coleccionismo, asumiendo que el net art nunca se puede coleccionar, puesto que el net art es entendido como un proceso de transformación y comunicación basado en el tiempo, lo que la acción implícita en el coleccionismo dañaría su propia naturaleza. Cuestiones que aún faltan por resolverse.

³³ Steve Dietz es fundador de Northern Lights, una agencia artística colaborativa e itinerante, dirigida a los medios interactivos que apoya a artistas en la presentación de sus propuestas en la esfera pública, que generan nuevas relaciones entre el público y obra de arte, entre ciudadanía y entorno.

BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO, THEODOR. (1992.). Teoría Estética. Madrid, Taurus
- ARANDA, ISABEL, ROSEN MARCELA, (2011). Escáner Cultural. [12 años]. Santiago de Chile Creative Commons..
- ASCOTT, ROY(1998) La Arquitectura de la Cibercepción, en Claudia Giannetti (edt). Ars Telemática. Barcelona, L´Angelot.
- ASCOTT; ROY.(1996) El retorno a la naturaleza II. En Zehar, Boletín Arteleku, N°31
- ASCOTT; ROY. El web chamánico. Arte y conciencia emergente. <http://aleph-arts.org/pens/ascott.html> [consulta abril 2013]
- BADIOU ALAIN. (1999). El ser y el acontecimiento. Buenos Aires, Editorial Manantial.
- BARTHES, ROLAND.(2007) El Imperio de los signos. Barcelona, Seix Barral.
- BARTHES ROLAND (2005). Mitologías. Buenos Aires, Siglo XXI Editores. Segunda reimpresión.
- BAUDRILLARD, JEAN (2006) El Complot del Arte. Ilusión y Desilusión Estética. España, Amorrortu.
- BAUDRILLARD, JEAN (1996) El Crimen Perfecto. Barcelona. España, Anagrama. Colección Argumentos.
- BENJAMÍN, WALTER.(1999.) La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica. En Discursos Interrumpidos I. Madrid, Taurus Ed.
- BENJAMÍN, WALTER.(1975). El autor como productor. Traducción de Jesús Aguirre. Madrid, Taurus Ed.
- BORRIAUD, NICOLÁS. (2007) Estética Relacional. Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora.

BREA, JOSÉ LUIS(2002). La Era Postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticasy dispositivos *neomediales*. Editorial Casa. (Centro de Arte de Salamanca) Colección Argumentos.

BREA, JOSÉ LUIS.(2003) El Tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural.Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo de la Comunidad de Murcia. CENDEAC. En línea. <http://www.arteuna.com/CRITICA/3umbral.pdf> [consulta enero 2013]

BREA, JOSÉ LUIS (2007) Cultura_Ram. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. Barcelona, Gedisa Editorial.

BREA, JOSÉ LUIS.(2009) El net art y la cultura que viene. Bogotá. Colección sin condición. Facultad de Artes. Universidad Nacional de Colombia.

BREA, JOSÉ LUIS. “La estetización difusa de las sociedades actuales- y la muerte tecnológica del arte”. <http://aleph-arts.org/pens/estetiz.html> [consulta marzo 2012]

BROEKMANN, ANDREAS. ¿Estás en línea? Presencia y participación en el arte de la red. En <http://aleph-arts.org/pens/index.htm> [consulta mayo 2013]

BUCI-GUKSMANN, CHRISTINE. (2006).Estética de lo Efímero. Madrid, Arena Libros.

BURKE, EDMUND.(1995) De lo sublime y de lo bello. Barcelona, Altaya Ed.

CALABRESE, OMAR.(1999) La era neobarroca. Madrid,Cátedra. Signo e imagen.

CASACUBERTA, DAVID (2003). Creación Colectiva. En internet, el creador es el público, Barcelona Gedisa Editorial.

CARRILLO, JESÚS.(2004) Arte en la Red. Madrid, Ensayos Arte Cátedra.

CASTELLS, MANUEL. (1997). La Era Informática. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red. Madrid. Alianza Editorial.

CRITICAL ART ENSEMBLE. La resistencia electrónica. Poder nómada y resistencia cultural. En Aleph pensamiento. <http://aleph-arts.org/pens/index.htm> [consulta marzo 2013]

DARLEY, ANDREW (2002). Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación. Barcelona, Paidós Comunicación.

DE AZÚA, FÉLIX (1999). Diccionario de las Artes. Barcelona. Editorial Planeta. Tercera Edición.

DEBORD, GUY (2005) La Sociedad del Espectáculo. Valencia. España. Editorial Pre Texto.

DELEUZE, GUATTARI.(2002) Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia. Valencia, España. Editorial Pre Texto. 5ta Edición

DOPICO, MARÍA DOLORES. (2003).Práctica Artística en la Era de Internet. Net Art en sus formas colectivas. Tesis Doctoral. Universidad de Vigo.España. http://www.sitioweb.com/lola_dopico/net_art.pdf. [consulta agosto 2010]

DUCH, LLUÍS. (1998). Mito, Interpretación y Cultura. Aproximación a la logomítica. Barcelona, Editorial Herder S.A.

ECO, UMBERTO (1992). Obra Abierta. Barcelona.Editorial Planeta de Agostini.

FAJARDO, CARLOS(2001) Estética y Posmodernidad. Nuevos Contextos y sensibilidades. Quito, Ediciones Abya-Yala..

FOSTER, HAL. (2000)El Retorno de lo Real. Madrid. Akal.

GIANETTI CLAUDIA (1998) Ars Telemática. Barcelona. L'Angelot.

GUBERN, ROMAN.(1996). Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto. Barcelona. Editorial Anagrama.

JAMESON, FREDERIC (1995). El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado. 1era reimpresión. Barcelona. Editorial Paidós Ibérica.

JAMESON, FREDERIC.(1996) Teoría de la Posmodernidad. Madrid. Trotta.

KANT, IMANUEL (1990) Observaciones acerca del sentimiento de lo Bello y lo Sublime. Madrid. Alianza Editorial.

LEVIS, DIEGO.(2001) Arte y Computadoras. Del pigmento al bit. Buenos Aires. Grupo Norma Editorial.

LEVY, PIERRE. (2007). Cibercultura. Informe al Consejo de Europa. España. Anthropos Editorial.

LYPOVETSKY, GILLES (1998) La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo. Barcelona, Décima Edición. Anagrama.

LYOTARD, JEAN (1984) La Condición Posmoderna. Informe sobre el saber. Madrid, España. Editorial Cátedra.

LUTHER BLISSETT. 0100101110101101.ORG--art.hackivism. <http://aleph-arts.org/pens/index.htm> [consulta mayo 2013]

LUTHER BLISSETT ¿Todos o nadie? Nombres múltiples, personas imaginarias, mitos colectivos. http://www.lutherblissett.net/index_sp.html [consulta abril 2013]

MCLUHAN, MARSHALL, (1996) Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano. Paidós comunicación. Buenos Aires.

MACHADO, ARLINDO. Repensando el arte en la era digital. Texto catálogo, para la exposición de Gonzalo Mezza en el Museo Margs de Porto Alegre. <http://www.mezza.cl/english/html/textos.htm> [consulta abril 2013]

MANOVICH, LEV (2006) El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Buenos Aires, Paidós Comunicación.

MARCHAN FIZ, SIMÓN. Compilador (2005). Real/Virtual en la Estética y Teoría de las artes. Barcelona, Paidós Ibérica.

MARCHAN FIZ, SIMÓN (1986). Del arte objetual al arte del concepto. Madrid. Ediciones Akal.

MARCHAN FIZ, SIMÓN (2006). Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo Virtual: consideraciones desde la estética y las prácticas del arte en Real/Virtual en la Estética y Teoría de las artes. Barcelona, Paidós Ibérica.

MORIN, EDGARD.(2011). Hacia donde va el mundo. Barcelona. Paidós Ibérica

NEGRI, ANTONIO, LAZZARATO MAURIZIO (2001). Trabajo Inmaterial. Formas de vida y producción de subjetividad. Río de Janeiro, DP&A Editora. Traducción: Juan González.

NEGRI, ANTONIO (2001). El imperio después del imperialismo. En <http://aleph-arts.org/pens/index.htm>. [consulta diciembre 2012]

OLHAGARAY, NÉSTOR.(2002) Del video-arte al net-art. Santiago, LOM Ediciones. Colección Imagen y Sonido.

OLHAGARAY, NÉSTOR. El arte y lo digital. Santiago. En Revista Patrimonio Cultural N° 43, año 2007.Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos.

PANOFSKY, ERWIN. (1998). El significado de las artes visuales. Madrid, Alianza Editorial.

PÉREZ S, OSSA, M, RIVERA, E. Breve historia del contexto arte, ciencia y tecnología. <http://www.plataformaculturadigital.cl/documentos/breve-historia-del-contexto-arte-ciencia-y-tecnologia> [consulta agosto 2013]

PISCITELLI, ALEJANDRO. (2002). Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes. Buenos Aires, Paidós Contexto.

PRADA, JUAN MARTÍN.(2012). Prácticas Artísticas e Internet en la época de las redes sociales. Madrid, España. Ediciones Akal S.A

RICHARD, NELLY.(2006) “El Régimen crítico-estético del arte en el contexto de la diversidad cultural y sus políticas de identidad”. En Real /Virtual en la estética de la teoría de las arte. Simón Marchan Fiz. Compilador. Barcelona. España. Editorial Paidós

SHULTZ, MARGARITA.(2006) Filosofía y producciones digitales. Colección Teoría 15. Programa de Magíster en teoría e historia del arte. Facultad de Artes. Universidad de Chile.

SHULTZ, MARGARITA (coord.).(2007) El Factor Humano en la Cibercultura. Buenos Aires. Alfagrama Ediciones.

SHULTZ, MARGARITA. Todos los (cinco) sentidos. http://www.mezza.cl/Images/PDF/CATALOGO_GM_MNBA.pdf . [consulta julio 2013]

TEJERIZO, FERNANDO. El net.art: la estética de la red, en <http://aleph-arts.org/pens/tejerizo.html> [consulta abril 2013]

TROYANO 0.3. Instalando. Arte y Cultura Digital. http://www.t-r-o-y-a-n-o.cl/docs/troyano_2007_book.pdf [consulta agosto 2013]

VATTIMO, GIANNI. (1998) El Museo y a Experiencia del arte en la Posmodernidad. En Estética y Crítica; los signos del arte. Rosa María Ravera, (Compiladora). Buenos Aires, Eudeba.

VIDAL, SEBASTIAN. (2007). Historia del Arte y Net Art: La acumulación sobre el vacío. Algunas cuestiones sobre su posibilidad documental. <http://www.plataformaculturadigital.cl/documentos/historia-del-arte-y-net-art-la-acumulacion-sobre-el-vacio> [consulta septiembre 2013]

VIDAL, SEBASTIAN. (2012). En el principio. Arte, archivos y tecnologías durante la dictadura en Chile. Santiago, Ediciones Metales Pesados.

VIRILIO, PAUL.(1989.) La Máquina de la Visión. Madrid, Cátedra.

VIRILIO, PAUL. (1996.) El último vehículo en VVAA, Videoculturas de fin de siglo. Madrid, Cátedra.

VIRILIO, PAUL (1997). Un paisaje de los acontecimientos. Barcelona. Paidós.

VIRILIO, PAUL (1999). La Bomba Informática. Madrid. Cátedra. Colección Teorema.

VIRILIO, PAUL.(2003). Estética de la Desaparición. Barcelona, España. Anagrama. Colección Argumentos. Tercera edición.

WALTER BRUNO, M (1996). Necrológica por la civilización de las imágenes, en VVAA Videoculturas de fin de siglo. Madrid, Cátedra.

Sitios web Net Artistas consultados [internacionales]

http://www.lutherblissett.net/index_sp.html [colectivo net art]

<http://www.critical-art.net/> [colectivo net art]

<http://www.teleportacia.org/> [sitio de Olia Lialina]

<http://www.jodi.org/> [sitio de Jodi]

<http://www.irational.org/> [sitio de Heath Bunting]

<http://www.ljudmila.org/~vuk/history/> [sitio de Vuk Cosic]

<http://www.easylife.org/desktop/> [sitio de Alexei Shoulgin]

Sitios web de enlace Net Art consultados [internacionales]

<http://rizhome.org/>

<http://www.nettime.org>

<http://aleph-arts.org/pens/index.htm>

<http://www.artnumerica.net/>

<http://artnetweb.com/>

<http://www.cyberpoiesis.net/>

<http://www.transmediale.de/>

<http://www.arteuna.com/>

<http://www.guerrillagirls.com/>

<http://www.thing.net/~rdom/ece/ece.html>

<http://www.easylife.org/netart/>

<http://krcef.org/krcef.org/old-projects/>

<http://www.ecafe.com/>

Sitios web Net Artistas consultados [nacionales]

<http://www.error404.cl/> [sitio de Christian Oyarzún]

<http://www.claudiamissana.cl/netart.html> [sitio de Claudia Missana]

<http://www.yto.cl> [sitio de Yto Aranda]

<http://www.mezza.cl> [sitio de Gonzalo Mezza]

www.t-r-o-y-a-n-o.cl. [sitio de Colectivo Troyano]

Sitios web de enlace Net Art consultados [nacionales]

www.escaner.cl

<http://www.artishock.cl>

<http://www.plataformaculturadigital.cl/>

<http://www.bienaldeartesmediales.cl>

<http://www.visualartchile.cl/espanol/home.htm>