

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, JURÍDICAS Y DE LA
INFORMACIÓN**



Universidad de Valladolid



GRADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

CURSO 2019 - 2020

***NET ART Y ARTE POST-INTERNET: IDENTIDAD, APROPIACIÓN,
ESTÉTICA Y SOCIEDAD***

(Disertación)

Adrián Aparicio Sanz

Tutor: Jesús Félix Pascual Molina
SEGOVIA, SEPTIEMBRE 2020

Resumen

El presente trabajo analiza, desde una perspectiva artística, cómo Internet y la hiperconectividad que ofrece el desarrollo de las nuevas tecnologías de la comunicación han influido en la sociedad y en el mundo artístico. El *Net Art* y el Arte Post-Internet, dos manifestaciones artísticas vinculadas a Internet, abordan cuestiones como la conectividad, la sociedad en la era digital o las nuevas formas de crear arte teniendo como objeto de estudio la red.

En el siguiente ensayo se realizará un acercamiento al mundo digital y de las nuevas tecnologías de la comunicación a través del arte para así comprender como estas influyen en la vida y sociedad del individuo del s. XXI

Palabras clave: *Net Art*, *Net.Art Group*, Arte Post-Internet, sociedad, vanguardias, conectividad.

Abstract

The following document, analyzes, from an artistic perspective, how the Internet and the hyperconnectivity offered by the development of new communication technologies have influenced society and the artistic world. Net Art and Post-Internet Art, two artistic manifestations linked to the Internet, treat issues such as connectivity, society in the digital age or new ways of creating art with the network as the object of study.

In this essay, it will be made an approach to the digital world and the new communication technologies through art in order to understand how they influence the life and society of the individual of the s. XXI

Keywords: *Net Art*, *Net.Art Group*, Post-Internet art, society, avant-garde, connectivity.

Índice

1. Introducción.....	1
2. Justificación del tema.....	4
2.1. Objetivos.....	6
3. Contexto inicial del Net Art.....	7
3.1. Características del Net Art.....	9
3.1.1. Las dos épocas del Arte sobre Internet.....	14
3.1.1.1. Institucionalización.....	14
3.1.1.2. Estética.....	15
3.2. Influencias.....	16
3.2.1. <i>Happenings</i> y <i>Performances</i>	16
3.2.2. Futurismo, Fluxus y Dadaísmo.....	18
3.2.3. Arte sociológico.....	20
3.3. Análisis de una obra.....	22
4. Identidad Arte Post Internet.....	27
4.1. Prácticas del arte Post-Internet.....	30
4.1.1. Post-Internet survival guide (2010) por Katja Novitskova.....	31
4.1.2. Assemblage (Anything vs Everything) (2012) por Harm van den Dorpel.....	33
4.1.3. New Landscapes (2009) por Petra Cortright.....	34
4.2. La identidad del Arte de Internet.....	35
4.2.1. El pensamiento social.....	36
4.2.2. El carácter crítico y la “verdad”	37
4.2.3. Internet como motivo antes que como medio.....	38
4.3. Redefinición del concepto de identidad.....	39
5. Estética.....	41
5.1. El medio condicionando la estética.....	42
5.2. <i>Remix</i> y <i>collage</i> digital.....	44
5.3. <i>Remake</i>	47
6. Conclusiones.....	50
7. Bibliografía.....	54
8. Índice de figuras.....	57

1. INTRODUCCIÓN

Desde comienzos del siglo XX estamos acostumbrados a que el mundo del arte esté en continuo cambio, a la par que la sociedad, la cual evoluciona cada vez con giros más bruscos. El arte, casi hasta los inicios del siglo XX había estado vagando en un paradigma dominado por la institucionalización, la tradición heredada que se veía en las distintas técnicas y por el dominio de las clases sociales más elevadas. Sin embargo, los distintos cambios sociales que se produjeron en este periodo de apenas cien años se vieron reflejados también en el mundo del arte.

Distintos artistas comenzaron a proyectar sus ideas que poco a poco iban modificando lo que hasta entonces se entendía como arte. Desde, por ejemplo, la ruptura del molde pictórico tradicional por Pablo Picasso en el cubismo, hasta los *ready made* de Marcel Duchamp.



Figura 1.1. Naturaleza muerta con silla de rejilla (1912) (Recuperado de <http://arteparaninnos.blogspot.com/2017/09/que-es-un-collage.html>)

Figura 1.2. La fuente, de Marcel Duchamp (1917) (Recuperado de https://elpais.com/cultura/2004/12/02/actualidad/1101942001_850215.html)

Este tipo de expresiones no eran más que la materialización artística de un momento donde la sociedad estaba llena de preguntas sin respuesta, de momentos de cambio y de ímpetu creativo.

Con la llegada de las tecnologías de la comunicación, fueron varios los artistas que decidieron poner sobre la mesa el concepto de arte, comenzando así el inicio de una bola

de nieve que se traduciría en distintas expresiones artísticas basadas en medios de comunicación y creación no tradicionales y novedosos.

Poco a poco surgieron videoartistas, artistas de correo, de fax y similares. Muchas de estas expresiones reflejaban el desconcierto, crítica y a la vez entusiasmo, de una sociedad cuyo estilo de vida cambiaba a la par que cambiaba las tecnologías que dirigían su mundo cotidiano.



Figura 1.3 Estación Fax/Fax Station de Marisa González (1993) (Recuperado de <http://marisagonzalez.com/portfolio/fax-art-1972-2013/>)

Con el surgimiento de Internet, como era de esperar, aparecieron nuevas poéticas y formas narrativas que ponían de nuevo en duda en concepto del arte, el reflejo y efecto de Internet en la sociedad y analizan desde una posición crítica como las nuevas tecnologías afectan a la hiperconectividad de la sociedad. Es en este momento cuando podemos empezar a hablar de *Net Art*, el inicio del arte de Internet.

El *Net Art* comenzó como un arte con una visión muy utópica, al margen de las instituciones, de creación colectiva y muy democratizado. Sin embargo, una vez más con el avance de las nuevas tecnologías de la comunicación, proliferaron los artistas que cada vez se fijaban más en estos medios como opción de producción artística. Junto a esto el surgimiento de la web 2.0 puso un punto y aparte a la historia del arte de Internet y abrió una puerta a la readaptación del arte entorno a una sociedad que cada vez estaba más conectada.

Quizá el arte de Internet sea uno de los más vinculados a los cambios sociales ya que, la mayoría de sus expresiones están ubicadas dentro de un medio cuyo uso no es exclusivamente artístico y, en ocasiones, la conectividad social y el arte acaban mezclados.

Por último, es necesario mencionar como al igual que conceptualmente, este tipo de arte también supone un cambio estético dentro del paradigma del arte. La mayoría de prácticas están vinculadas con la apropiación de recursos que no están inicialmente creados con un propósito artístico sino comunicativo. Esto hará que la estética de este tipo de arte esté marcada por el *lowtech*, el remix y el collage digital.

A través de una metodología basada en el análisis artístico de las distintas obras que surgen de estas manifestaciones, se pretende hacer un repaso por las diferentes técnicas de creación que, apoyadas de la explicación de los propios artistas y curadores junto con especialistas en el campo del arte sobre Internet, nos acercarán a comprender a la sociedad del s. XXI. El presente documento parte de un contexto inicial que se ubica en los años 1980 y 1990 donde el surgimiento de Internet revoluciona el paradigma artístico. Este contexto inicial nos permite comprender como surge el *Net Art*, sus distintas fases y nos ayuda a entender la identidad del Arte Post-Internet, que llega junto con el desarrollo de la *web 2.0*. Del mismo modo, el análisis de una obra catalogada de *Net Art* nos acercará de una forma más visual y concreta al concepto que expresa las manifestaciones del arte sobre Internet. Seguidamente se estudiarán las distintas influencias, mayoritariamente vanguardistas, que han moldeado el paradigma del arte y que han influido sobre lo que hoy llamamos *Net Art*.

Para comprender más a fondo la identidad del Arte Post-Internet, en este ensayo se hará un repaso por tres obras que, escogidas en función de la representatividad que tienen sus autores dentro del arte sobre Internet, serán analizadas con objeto de entender el concepto que se alberga tras su carácter visual. A través de estos análisis, se estudiará como la identidad de estas manifestaciones está condicionada al medio y como distintas obras reflexionan sobre la identidad del individuo en la era digital.

Por último, se hará un repaso a las técnicas que condicionan la estética de este tipo de manifestaciones. El *remix*, *collage* digital y *remake* son algunas de las técnicas que definen esta estética.

2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Este trabajo parte del análisis de una tendencia de suma actualidad, el Arte Post-Internet que, partiendo desde las formas tradicionales de creación y consumos artísticos, ha transformado conceptos como la estética, la identidad o la apropiación, presentes a lo largo de la Historia del Arte, pero evolucionados al compás del desarrollo de los nuevos canales de creación y distribución de las obras de arte. El trabajo de fin de grado (en adelante TFG) se enfoca hacia entender el objeto de estudio de esta tendencia artística para comprender el comportamiento del individuo dentro de la sociedad en la que vive.

Desde el inicio de mis estudios de Publicidad y Relaciones Públicas siempre he tenido cierta predilección por las asignaturas que tienen relación con las nuevas tecnologías. Añadido a este interés, el mundo del arte siempre me ha apasionado. De esta forma, a la hora de elegir un tema para investigar en este documento, decidí fusionar dos de las cosas que más se identificaban conmigo, el arte y las nuevas tecnologías.

Una vez decidido el tema me di cuenta también de la enorme vinculación que las nuevas tecnologías tienen con el mundo de la publicidad. Si lo analizamos de cerca vemos una línea bidireccional entre publicidad y nuevas tecnologías que se retroalimenta y evoluciona de forma constante. La publicidad proporciona a su vez una cultura popular, llena de iconos y slogans casi convertidos en culto. Esta cultura pop ha sido utilizada por movimientos vanguardistas como el *Pop Art* y también técnicas como el collage digital del Arte de Internet, de las cuales trataremos posteriormente, hacen uso de la iconografía publicitaria.

Creo fielmente que el avance de las tecnologías también debe ser un tema abordado por el mundo artístico. La reflexión que evoca el arte hacia la sociedad ha sido indispensable durante años y ahora, en una actualidad donde la hiperconectividad predomina, es aún más necesario que el arte refleje este cambio social tan fuerte.

Como se refleja en la guía docente del TFG en Publicidad y Relaciones Públicas para el curso 2019-2020 en la Universidad de Valladolid, este trabajo debe ser la culminación de los conocimientos adquiridos durante los estudios de grado. A su vez, como se indica en los puntos que definen el TFG, esta propuesta debe ser vinculada con las competencias

propias del título (*Guía Trabajo Fin de Grado Título Publicidad y Relaciones Públicas Curso 2019-2020*, p. 1).

Asimismo, este TFG se relaciona con las siguientes competencias establecidas del grado (pudiéndolas encontrar en el siguiente enlace http://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativagrados/_documentos/publicidad_competencias.pdf):

1. CG-1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos sobre el campo científico al que se adscribe el grado y de algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de ese campo.
2. CG-2: Capacidad de aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
3. CG-3: Capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
4. CG-4: Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
5. CG-5: Desarrollo de aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
6. CG-6: Desarrollo de un compromiso ético en su configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de responsabilidad social, con actitudes críticas y responsables.

También, respecto a las competencias específicas se relaciona con las siguientes:

1. CE-1: Conocimientos fundamentales de comunicación, que sirvan de soporte para su actividad, en función de los requerimientos fijados como conocimientos disciplinares y competencias profesionales.
2. CE-3. Capacidad para entender e interpretar el entorno y adaptarse al cambio.
3. CE-4. Conocimiento del entorno económico, psicosocial, cultural y demográfico que lo capacite para interactuar con la sociedad.

4. CE-5. Capacidad para la creatividad y la innovación: capacidad para evolucionar hacia lo desconocido, partiendo de un sólido conocimiento de lo actual.

Por último, este documento se relaciona con las siguientes competencias transversales:

1. CE-19: Capacidad de relacionarse con las personas y con el entorno sin perder su autonomía, conservando su propia identidad y valores.
2. CE-21: Capacidad de perspicacia, de ingenio y creatividad que le permita hallar soluciones eficaces a problemas inéditos.
3. CE-22: Preparación para asumir el riesgo, desarrollando la capacidad desde pensar a decidir.
4. CE-23: Capacidad de análisis, de síntesis y juicio crítico. Saber objetivar las tareas y relacionar las causas y los efectos.
5. CE-24: Saber gestionar el tiempo, con habilidad para la organización y temporalización de las tareas.
6. CE-25: Capacidad para actuar en libertad y con responsabilidad, asumiendo referentes éticos, valores y principios consistentes.
7. CE-27: Capacidad para el análisis objetivo de la realidad y extracción de consideraciones válidas.

2.1. OBJETIVOS

El objetivo principal de esta investigación reside en comprender cómo las nuevas tecnologías afectan al paradigma social contemporáneo a través del arte. Para ello se pretende hacer un repaso por las distintas etapas del arte de Internet, distintas técnicas o expresiones y ahondar en las distintas cualidades creativas de los artistas en la era de la hiperconectividad.

Como objetivos más concretos y específicos se pretende:

- Delimitar la frontera entre *Net Art* y *Post-Internet Art*. Definir ambos términos y repasar las distintas obras que se encuadran dentro de estos movimientos.
- Definir la distinta terminología de nicho para poder comprender, de forma completa, lo que el arte de Internet supone.
- Hacer un repaso por la historia del arte de Internet y cómo las vanguardias y distintos movimientos artísticos han influido en la creación de este arte.

- Analizar la estética, basada en el medio y en la apropiación, con la que este tipo de expresiones se presentan ante el espectador con el fin de comprender conceptualmente este arte.
- Hacer un repaso de las obras más características de este tipo de arte para comprender la libertad de creación artística de la que se dispone en estas expresiones.

3. CONTEXTO INICIAL DEL NET ART

Cuando se trata de ponerle nombre a una disciplina artística, la posmodernidad nos ha enseñado a mantener la calma al abrir el cajón de sastre en un mundo donde todo cambia constantemente. En el desarrollo de este epígrafe se abordarán las distintas terminologías empleadas a la hora de definir la relación entre el ámbito artístico e Internet.

Del mismo modo, una vez analizadas las múltiples etiquetas con las que ha sido categorizado este tipo de arte, trataremos de crear un universo terminológico propio para poder facilitar la comprensión del fenómeno «Arte e Internet», tan cambiante y ambiguo dentro de la sociedad hiperconectada en la que se ubica.



Figura 3.1 Robert Adrian X - *Danube Connection* (1993) (Recuperada de https://monoskop.org/Robert_Adrian_X)

Las primeras manifestaciones artísticas que tenían como objeto de estudio Internet, y lo que supone su uso en la sociedad, comenzaron a hacerse ver durante los años noventa del siglo veinte. Fueron pocos los artistas que en un inicio comenzaron a experimentar con la red como si de un lienzo se tratara, sin embargo, con el desarrollo del movimiento, más

artistas, cuyos objetos de estudio se veían potenciados por la herramienta de la conectividad, encontraron el máximo potencial en la red.

Incluso aquellos artistas que concibieron sus obras ajenas a Internet, vieron en este una posibilidad de creación mucho mayor. Este era el caso de Robert Adrian X quien durante las décadas de 1980 y 1990 experimentó con medios de comunicación o tecnológicos como el fax, el barrido de TV lento, radiotransmisores, etcétera (Martín Prada, 2012).

De esta forma, dentro de la propia relación entre arte e Internet vamos a encontrar a un grupo muy reducido de personas que posteriormente abordaremos, las cuales se definen como los pioneros del arte en Internet. Del mismo modo, artistas que entraron al movimiento posteriormente se vieron involucrados en una diferenciación creada por teóricos y espectadores.

Comencemos con este primer grupo de artistas, pioneros de esta disciplina, que llegaron a ser considerados “Los Hijos Ideales de Duchamp” - en referencia al gran representante del Dadaísmo - y que fueron denominados como *Net.art Group*. Un grupo formado por Vuk Cosic de nacionalidad eslovena; Alexei Shulgin procedente de Rusia; Jodi.org, un dúo de artistas de Bélgica y Holanda; Heath Bunting de Inglaterra, Iliá Lianina y Pit Schultz, autor alemán, artista y curador de la primera muestra de *Net Art* a nivel mundial e informático, acuñó el término *Net.art* en 1995 para referirse únicamente al conjunto de creaciones de carácter creativo y artístico de este grupo de autores anteriormente mencionado.

De esta forma, durante las siguientes páginas, usaremos la terminología de *Net.art*, para referirnos a las obras de los Hijos de Duchamp y usaremos, del mismo modo, el término *Net Art* (sin punto) para referirnos a las obras de todos los artistas que encajen con las características que definen al *Net Art* y su obra esté basada en las tecnologías de la comunicación y no únicamente en Internet (Martín Prada, 2012).

Por otro lado, existen muchas ambigüedades y diferencias entre distintos teóricos sobre las definiciones de la relación entre expresión artística y *mass media*. Desde Andreas Bogger, autor que define el *Net Art* desde una perspectiva amplia donde es el arte que aborda la red y todo lo referente a ésta (Brogger, 1995) hasta perspectivas más limitadas

como la de Joachim Blank que en el 1996 afirmó que el *Net Art* únicamente funciona en red y ésta es su objeto de estudio y reflexión (Blank, 1996).

Desde nuestra perspectiva, usaremos la definición planteada por Juan Martín Prada que define “Arte en Internet” como “todas las manifestaciones de *Net Art* para las que el acceso a Internet resulta imprescindible para experimentar la obra” (Martín, Prada, 2012, p. 14). Sin embargo, aquí debemos hacer una puntualización. Con el término *Net Art* durante esta investigación, también incluimos aquellas manifestaciones o expresiones artísticas que reflexionen sobre los *mass media*, no únicamente Internet, aunque proporcionalmente nos centraremos más en las que sí hacen uso de la red.

3.1. CARACTERÍSTICAS DEL NET ART

Para entender todas las diferencias terminológicas del *Net Art* podemos referenciar incluso, la obra que se ubicó en el *Museet for Samtidskunst* en Oslo llamada *Written in Stone, a Net.Art Archaeology* (2003) y comisariada por Per Platou en el año 2003. En ella se pretendía poner en el foco al *Net.Art Group*, exponiendo un punto dorado entre terciopelo, todo enmarcado dentro de una vitrina. Per Platou en el año 2003 nos indica lo siguiente

Escrito en piedra. Una arqueología de net.art es un deseo de entender net.art, es decir, el arte hecho para Internet, como dirección de arte "histórica". A través de representaciones de arte en línea en forma de vídeo, impresiones gráficas, textos y objetos icónicos, la exposición en el Museo de Arte Contemporáneo ofrece una visión general de la breve pero agitada y contradictoria sobre la historia del arte en línea. (Platou, 2003, párrafo 1).

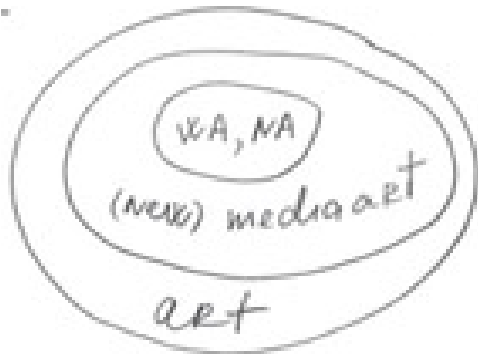


Figura 3.1.1. Gráfico sobre la amplitud del paradigma artístico por Per Platou (recuperada de <http://www.perplatou.net/>)

Figura 3.1.2. *Written in Stone, A Net.Art Archaeology*, comisariada por Per Platou (2003) (recuperada de <http://www.perplatou.net/>)

Ahora bien, ¿qué características son aquellas que permiten encajar una obra dentro del paradigma del *Net Art*?

El *Net Art* no se debe entender como un arte tradicional y material. Se trata de una manifestación artística colaborativa, muchos de los artistas trabajan en grupo, donde el proceso de creación es realmente el elemento de interés junto con una producción enfocada a crear un carácter más situacional que definitivo. Afirmar que su vinculación con los *mass media* es esencial sería redundar en el significado de la propia definición de *Net Art*. Inspirado en algunas vanguardias como el *Fluxus*, el *Net Art* se concibe como una escultura social, algo de lo que, salvando las distancias, ya nos explicaba Joseph Beuys en su obra *I Like America and America Likes Me* en 1974 (Martín Prada, 2012).



Figura 3.1.3. Joseph Beuys en su obra *I Like America and America Likes Me* (1974). (Recuperada de <http://semiramisgonzalez.com/1228733130i-like-america-and-america-likes-me/>)

Por otra parte, la creación de arte en Internet generó una grieta a la hora de entender el paradigma artístico. Durante la historia, las instituciones artísticas han dictado (a la hora de exponer o valorar las obras) que creaciones son las que debe ver la sociedad y cuáles de ellas deben quedar al margen. Con el *Net Art* y la democratización de la creación en un espacio colectivo, que algunos ya los denominaban como “temporalmente autónomos”, el poder institucional no tenía cabida dentro del paradigma. Esto hacía realidad algunas de los pensamientos que enunciaron autores como Gene Youngblood en 1970 en su libro *The Biosphere*.

The media must be liberated, must be removed from private ownership and commercial sponsorship, must be placed in the service of all humanity. We must make the media believable. We must assume conscious control over the *videosphere*. We must wrench the intermedia network free from the archaic and corrupt intelligence that now dimmates it! (Youngblood, 1970, p. 16)

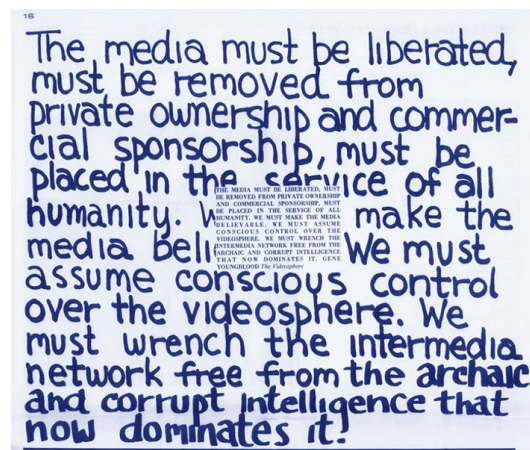


Figura 3.1.4. Conversación con Gene Youngblood en World Wide Video Festival (1990) (Recuperada de <http://www.neme.org/texts/metadesigning-for-the-future>)

Se trataba de un arte difícil de exponer, caro de mantener y que se dirigía, quizá de forma utópica, en contra de intereses económicos y políticos. Espacios colectivos como *Syndicate* o *Rhizome, The Thing* fundado por *Wolfgang Staelhe* en 1991 o el papel de algunas instituciones como *Dia Art* y *Walker Art Center* hicieron realidad este concepto de “escultura social” y “democracia directa” planteado por Joseph Beuys en el que, no únicamente se recogían obras de diferentes artistas en un espacio no institucionalizado de forma tradicional sino que algunos teóricos y fundadores los conciben como una única obra de arte en sí que rompía en su momento con el esquema tradicional de transmisión

del conocimiento humano y permitía la expansión del concepto del arte (Martín Prada, 2012).



Figura 3.1.5. *Rhizome* (2020) (Recuperada de <https://anthology.rhizome.org/>)



Figura 3.1.6. *The Thing*, Wolfgang Staehle (1994) (Recuperada de <https://anthology.rhizome.org/the-thing>)

Durante los inicios del *Net Art* los creadores se esforzaban por crear de la obra un carácter situacional que explicase el contexto que estaban viviendo y se alejara de la “fetichización que se supone son propios de los procesos de exposición y mercantilización” (Martín

Prada, 2012, p. 20). Enfocados en el metadiseño el *Net Art* también debía su definición a los artistas interconectados. No se trataba de artistas aislados que entendían su obra como propia, sino que su carácter colaborativo y procesual junto con sus intereses en común marcaron, mucho más fuerte, las líneas que encuadran al *Net Art* dentro de un concepto definido. La idea era llevar a cabo ese concepto de “autor como productor” que ya anunciaba Walter Benjamin en 1934 con su ensayo *El autor como productor*, donde la actividad del artista se situaba en los procesos de producción y tenía una “función organizadora” del arte basada en una modificación de los instrumentos de producción. Los géneros se disuelven. No se quería distinción entre “investigador y divulgador” o entre “poeta y escritor” (Benjamin, 1934) al igual que no se quería distinción entre artista y productor o promotor. (Martín Prada, 2012).

De esta forma, el *Net Art* se entiende como una expresión artística la cual necesita de Internet para que sus obras puedan ser vividas por el espectador. Cabe destacar que, pese a la necesidad de Internet para el disfrute de la obra, el *Net Art* no es únicamente, como hemos mencionado anteriormente, las obras que tienen como objeto de estudio Internet sino también las que tienen como foco cualquier tecnología de comunicación. En este tipo de arte, la comunicación va de la mano de ese sentimiento de comunidad al igual que se prioriza un nuevo paradigma de distribución del arte y de accesibilidad a él, como hemos mencionado.

Del mismo modo, la influencia del arte conceptual y el vanguardismo también se ve reflejada en el *Net Art*. Muchas de las obras tanto del *Net.Art Group* como del *Net Art* tienen un carácter inmaterial que, aparte de dificultar durante algunos años su acceso a instituciones, reflejan ideas o conceptos críticos sobre la sociedad de las comunicaciones. La primacía de la idea sobre el resultado final es uno de los pilares más fuertes del arte conceptual que se refleja en movimientos posteriores y que ha influenciado a distintas manifestaciones artísticas, entre ellas el *Net Art*. En definitiva, comunicación y carácter colectivo por encima de la representación, inmediatez y generación de obras cambiantes con la experiencia, parasitismo como forma de disolución de las fronteras artísticas institucionales, volatilidad y apertura a un nuevo paradigma son las características más relevantes del *Net Art*.

3.1.1. LAS DOS ÉPOCAS DEL ARTE DE INTERNET

Sin embargo, cuando hablamos de arte de Internet debemos hablar de dos épocas. La primera estaba marcada por artistas que creaban de forma colectiva como hemos mencionado, que se alejaban de la institucionalización y materialización de este tipo de arte y a los cuales las instituciones artísticas tampoco prestaban mucha atención. La segunda se trata de un proceso de madurez de este arte, donde la proliferación de artistas ocasionaba que los más radicales a la hora de no institucionalizar este tipo de arte fuesen una minoría. Del mismo modo la estética que nacía de las técnicas de creación a través de Internet también cambió con el avance de la tecnología. Existen dos factores clave entonces para entender en final de la primera época del arte sobre Internet y el paso a una segunda época marcada por la madurez de las creaciones: la institucionalización y la estética. Para algunos teóricos estos factores, la institucionalización y mercantilización del *Net Art* y su cambio estético y apertura de posibilidades eran suficientes razones para considerar la muerte del *Net Art*. En esta investigación, nosotros no vamos a “matar” este movimiento. Consideraremos pues que, el arte de Internet tiene mucho más que ofrecer en la reflexión sobre la expansión del concepto del arte en sí. No consideramos que su carácter anti institucional, su estética y su capacidad de crear un propio mercado artístico (algo que nunca llegó a pasar) sean los únicos argumentos que nos puede ofrecer esta manifestación. De esta forma la evolución en nuevas expresiones artísticas, el desarrollo de estas prácticas y la emergencia de manifestaciones *offline* que reflexionan sobre el entorno *online* nos crea un cajón de sastre que, hasta este momento, llamaremos **Arte Post-Internet**.

3.1.1.1 INSTITUCIONALIZACIÓN

Desde el inicio del *Net Art* y sus primeros pasos durante 1994, el interés de las instituciones por este tipo de arte fue inexistente prácticamente. Sin embargo, en 1997 el *Net Art* pasó a tener cierto reconocimiento institucional. ¿Qué pasó en esos cuatro años para que las instituciones reconocieran al *Net Art* como movimiento y en qué afecta esto a la segunda era del arte de Internet?

Ejemplos como las ayudas de la *DIA Art Foundation*, el encuentro que se realizó sobre *Net Art* en Trieste o la emergencia en 1996 de *Rithome*, son evidencias de cómo el *Net Art* empezaba a tomar una vía distinta a la utopía que se planteaban los pioneros de este

tipo de arte. En 1997 el *Net Art* tuvo su paso directo hacia la institución artística cuando en la *Documenta X* de Kassel se incluyeron muestras de este movimiento. Es en este instante cuando otras instituciones comienzan a tener un gran interés por el *Net Art* y lo que suponía. Muestras como el *net_condition*, el *Art Base de Rithome* o la imagen de Vuk Ćosić como representante de Viena comenzaban a fragmentar el planteamiento del *Net Art* inicial. La frontera entre el *media art* y el *contemporary art* se comenzaba a diluir junto con su institucionalización (Martín Prada, 2012). ¿En qué momento el arte deja de existir sino está institucionalizado?, ¿La Historia del Arte es la historia de la institución artística?

El *Net Art* decidió volver a enmarcarse en el panorama artístico y así tener repercusión institucional.

3.1.1.2. ESTÉTICA

Otro factor recurrente cuando hablamos del paso a la segunda época del arte de Internet es referente a la estética. Pese a que la estética es un factor en sí mismo de esta investigación, vamos a mencionar unas pinceladas para entender esta transición. El *Net Art* venía de una herencia *low-tech* (pese al avance de la tecnología, los procesos de informatización, descarga de datos y similares aun eran muy rudimentarios) donde las conexiones de baja velocidad, los tiempos de espera y la poca calidad gráfica de los recursos siempre estaba presente. En el inicio del s. XXI los hogares, zonas de trabajo y similares comienzan a disponer de conexiones de una velocidad superior por lo que se vería rota esa estética *lowtech* (Martín Prada, 2012).

Por último, la crisis en 2001 de los dominios “.com”, y la emergencia de las *webs 2.0* planteaban dentro del mismo paradigma de la conectividad otra forma del uso de Internet. Las Redes Sociales comenzaron a despuntar y tras ese *net lag* (también denominadas conexiones lentas heredadas de los equipos rudimentarios en los inicios de la red) que se venía heredando desde el final de la década, el entusiasmo por el anti-institucionalismo se apaga y se crea un nuevo grado de madurez artística (Martín Prada, 2012).

3.2. INFLUENCIAS

Muchas de las manifestaciones artísticas que hoy en día son conocidas por gran parte de la sociedad derivan y deben su forma de ser a la influencia que otros estilos artísticos tuvieron sobre ellas, bien sea en el proceso de creación, aspectos más conceptuales o similares. Con el arte de Internet nos ocurre algo similar, sin embargo, su delgada línea que separa la manifestación artística de un mero estudio sociológico hace que dichas influencias no sean tan visibles a priori. Distintas vanguardias, formas de creación del arte, estudios sociológicos y las nuevas tecnologías han influido en lo que hoy entendemos como Arte de Internet. A continuación, enumeramos dichas influencias con objeto de definir de forma más precisa el porqué de este tipo de prácticas artísticas.

3.2.1. HAPPENINGS Y PERFORMANCES

A partir de los años 1950, surgen dentro del ámbito artístico distintas vanguardias y formas de hacer arte que interrumpen el concepto de arte único, fetichizado y finalizado que tenían las obras hasta el momento. De esta forma el carácter con el que el arte era entendido dentro de la institución comienza a ser replanteado por distintos artistas, donde se prioriza más la obra colectiva, no se daba tanta relevancia al carácter acabado de la obra y se pasaba de una percepción y valoración del arte objetual a una procesual (Gache, 2005). El proceso de creación era lo importante. No se trataba tanto de crear algo tangible e inmortalizado sino más bien una inmersión del artista en el proceso de creación y todo lo que esto suponía, exponiéndolo así al espectador el cual en ocasiones también era partícipe de la obra.

Un ejemplo de este carácter situacional y fugaz es la obra de Allan Kaprov, artista perteneciente al movimiento Fluxus y de los pioneros en desarrollar la instalación artística y *happening*, el cual ofrecía su obra como “como un estímulo provocando una intensificación de la atención y suscitando una especie de irritación y provocación de las costumbres convencionales” (Gache, 2005, párrafo 7).

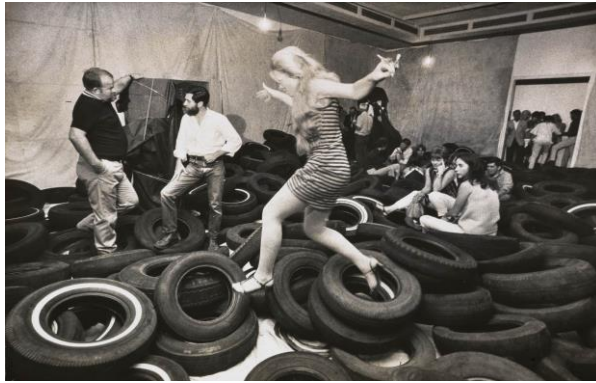


Figura 3.2.1.1. *Environment the Yard* de Allan Kaprow (1967) (Recuperada de <https://pensamientoarte.wordpress.com/2010/11/15/happening/>)

De esta forma, el arte de Internet y sobre todo sus pioneros, el *Net.Art Group*, adoptaban este carácter situacional y procesual, sin el cual las creaciones carecerían de sentido, para priorizarlo dentro de su obra.

Al inicio de esta investigación ya observábamos como era de cierta dificultad el categorizar a ciertas manifestaciones del Arte de Internet como obras de un artista en concreto, de un colectivo o similares. Durante los inicios del *Net Art* el carácter colectivo de las obras, su visión casi utópica para desmercantilizar sus creaciones y la importancia del espectador para que todo cobrase sentido, estaba muy presente. Archivos como *Rhizome.org* o *The Thing* se encontraban en un limbo para muchos críticos que por primera vez analizaban este tipo de sucesos, ya que, pese a tratarse de un archivo que recopilaba obras de colectivos y artistas independientes, el propio archivo en sí podría denominarse arte colectivo, haciendo alusión así a la representación de algún tipo de escultura social como la que podríamos ver en el *Fluxus* con Joseph Beuys.



Figura 3.2.1.2. Captura de *Rhizome Anthology* mostrando los inicios del archivo de *The Thing* (1992) (Recuperada de <https://anthology.rhizome.org/the-thing>)

En conclusión, el carácter rompedor en cuanto al paradigma artístico tradicional con el que se presentaban los artistas que realizaban *happenings o performance* se asemeja casi al detalle con esa ambición anti-institucional del arte de Internet, caracterizado “no por sus tecnologías sino por una dinámica tecnosocial única hasta entonces” (Martin Prada, 2012, p. 12).

3.2.2 FUTURISMO, FLUXUS Y DADAÍSMO

Tres vanguardias que han marcado la Historia del Arte contemporáneo y son las “culpables” de que hoy día nos hayamos replanteado, desde el punto de vista del espectador, cuestiones como la identidad del arte, su naturaleza o similares.

Futurismo, fluxus y dadaísmo son manifestaciones artísticas situacionistas, es decir, usaban el factor sorpresa como una estratégica, casi a modo de slogan publicitario, para despertar la crítica del espectador hacía el arte del momento (Gache, 2005). Artistas como Joseph Beuys o Marcel Duchamp creían en el poder desalienador del arte, en el cual casualmente, artistas del *Net.Art Group* también confiaban. El arte se entendía como “juego, como liberación de los deseos, como subversión y como negación del orden represivo” (Gache, 2005, párrafo 8).

Estas vanguardias básicamente se tomaban el arte como una forma de espectáculo que a la vez podía funcionar con cierta capacidad clarificadora sobre la visión del arte al espectador. Al final la corteza de dichas vanguardias era lo atractivo, sin embargo, debajo

de todo, el mensaje era más que revolucionario. Como Guy Debord, filósofo y cineasta francés afirmaba en su ensayo filosófico “La Sociedad del espectáculo” que el sentido del arte venidero, del futuro, será el trastocamiento y replanteamiento del paradigma al que estamos acostumbrados o no será (Debord, 1967).

Es estrecha la relación que existe por lo tanto entre los vanguardistas y los artistas de Internet. El pseudónimo con el que se denominó a los pioneros del Arte de Internet, Hijos Ideales de Duchamp, refleja a la perfección este vínculo. Mientras Duchamp usaba una obra como “La Fuente” en 1917 para cuestionar todas las premisas con las que el arte se venía formando hasta el momento, Vuk Cosic, pionero del *Net Art* y miembro del *Net.Art Group*, creaba una obra donde la mezcla de temas filosóficos, políticos y artístico-conceptuales no solo lanzaban constantemente preguntas al espectador, sino que hacían temblar los pilares que encuadraban la forma de hacer arte en las nuevas tecnologías hasta el momento.



Figura 3.2.2.1. La Fuente de Marcel Duchamp (1917)

(Recuperada de <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>)

Figura 3.2.2.2. Vuk Cosic y su proyecto en código ASCII (2007)

(Recuperada de <https://proyectoidis.org/vuk-cosic/>)

Desde el dadaísmo el uso de pseudónimos se hizo común, al igual que dentro del arte de Internet (en concreto muchos “*mail artistas*”), con el objetivo de amortiguar, o al menos desvanecer, la crítica al plagiarismo o a la “pretendida propiedad de las ideas sostenida

por la sociedad capitalista y a la noción de copyright”. En el caso de los “*mail artistas*” el plagio se ve como una forma de facilitar el proceso de creación del arte, de ahorrar tiempo (Gache, 2005, párrafo 17).

Por último, debemos resaltar el concepto desarrollado por Robert Fillou, artista perteneciente a la vanguardia Fluxus, en 1963, denominado la Red Eterna. Este concepto hacía alusión a una “nueva forma de contacto humano que hacía hincapié en la comunidad, en el diálogo, en el intercambio y el pluralismo de ideas” (Gache, 2005, párrafo. 10). Desde el Fluxus se hacía referencia a medios de comunicación como el teléfono, el telégrafo o el fax, donde la distribución de mensajes era percibida como un punto de referencia para desarrollar expresiones artísticas. Actualmente expresiones como el email art, gracias a la expansión de Internet y de la *World Wide Web* tienen como objetivo romper el carácter binario con el que se percibe el arte, es decir, espectador - artista, y crear un círculo de distribución de mensajes donde el espectador también es partícipe y el mensaje no únicamente existe con el objetivo de venderlo (Gache, 2005).

3.2.3. ARTE SOCIOLÓGICO

A raíz de la masificación de las vanguardias, durante los años 1960 en adelante, la relación entre el estudio de la sociedad y sus comportamientos estrechó un vínculo muy potente con el panorama artístico. Se comenzó a reflexionar sobre la naturaleza del arte y, en un momento donde los medios de comunicación cobraban una gran importancia en la cotidianidad de las personas, los artistas comenzaron a usarlos como soportes de sus obras (Gache, 2005).

Por otra parte, los valores de la sociedad se comenzaban a redefinir y muchos de los artistas intentaban usar medios de comunicación alternativos, con la idea de crear una red de información que no dependiera únicamente de las altas esferas (Gache, 2005). Esta ambición por la democratización de la información es la que dio lugar a, no solo Internet, sino más concretamente a la *web 2.0*. Distintos artistas del arte sobre Internet actual e incluso miembros del *Net.Art Group* también compartían esa visión no centralizada y democratizada de la información que se reflejaba en las obras vanguardistas.

En los años 1970 artistas como Fred Forest o Jean-Paul Thénot, artistas pioneros en el arte sociológico y creadores del Grupo de Arte Sociológico, comenzaban a desarrollar un

tipo de arte que sin duda alguna, tenía a la sociedad como centro temático: “Ponemos el arte en relación con su contexto sociológico, y llamamos la atención hacia los canales de comunicación y de difusión, tema nuevo en la historia del arte, que implica también una práctica nueva” (Gache, 2005, párrafo 3).

Con el Arte de Internet ocurre algo similar pero llevado al extremo de la hiperconectividad. Ante un avance que transforma a la sociedad por completo como es Internet, los artistas buscan hacer una especie de estudio del comportamiento social a través de sus obras, dando así espacio al diálogo entre receptor y emisor, algo que ya comenzaba a verse durante las vanguardias.



Figura 3.3.3.1 Fred Forest y su obra *Interrogation* (1969) (recuperada de http://www.fredforest.org/book/html/fr/actions/01_fr.htm#text)

Figura 3.3.3.2. *50 People see the Eiffel Tower* por Neil Kandalgaonkar (2005). (Recuperada de <https://i.pinimg.com/originals/0d/bb/07/0dbb07a085d532870ca943720d110601.jpg>)

Entre la obra *Interrogation* (1969) de Fred Forest y *50 People see the Eiffel Tower* de Neil Kandalgaonkar (2005) se esconde una estrecha relación en cuanto a la crítica social que ambas representan. En 1969 Fred Forest realizaba la primera instalación de videoarte de Francia donde distintas pantallas grababan a los espectadores, haciéndoles así partícipes de la obra, y mostraban los movimientos y acciones de estos multiplicados y fusionados como si de un bucle se tratase, modificando así el origen de la acción. En la obra de Neil Kandalgaonkar el concepto es el mismo, la modificación del origen de un gesto cotidiano a causa de la hiperconectividad. El reflejo de las tecnologías de la

comunicación y cómo éstas modifican a la sociedad fue, es y será un tema recurrente para el arte.

3.3. ANÁLISIS DE UNA OBRA DE NET ART

Para poder adentrarnos más en lo que el concepto de *net art* significa y cómo estas expresiones artísticas tienen un significado más allá de lo meramente visual, vamos a tomar como ejemplo una obra de Natalie Bookchin, artista perteneciente al movimiento del Arte en Internet. La obra que vamos a analizar es denominada *Mass Ornament* (2005). Sin embargo, para el posterior análisis debemos aclarar que la propia Natalie Bookchin subió, hace 7 años, su obra a Youtube y la denominó *Me Dancing* haciendo referencia a su obra entendiéndose como una especie de autorretrato. De esta forma entendemos esta pieza como *Net Art* aunque también el espectador pudiese contemplarla en espacios físicos.



Figura 3.3.1 *Mass Ornament* de Natalie Bookchin (2005) (Recuperada de <https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>)

Mass Ornament De Natalie Bookchin creada en 2009, nos presenta una coreografía virtual. Se trata de una instalación con canal simple que posteriormente se ha colgado en la red (Youtube o similares) en forma de vídeos. Natalie sí ha llevado un paso más allá su obra enmarcando los vídeos dentro de instalaciones y adaptándola al espacio físico, como por ejemplo pasa también con su obra *Testament*, una instalación multicanal donde se recopilan distintos extractos de vídeo blogs.

Volviendo a *Mass Ornament*, Natalie compone una coreografía con inicio y final donde los pasos de baile son realizados por personas que ni la autora conoce personalmente ni ellas se conocen entre sí. Se trata de personas que en su día decidieron subir un vídeo a Internet bailando. De esta forma y con una gran sincronización, Natalie logra ordenar casi milimétricamente cada paso de la coreografía dando la sensación de que realmente todos están coordinados entre sí a *tempo* de la canción.

Quizá lo más llamativo de la obra es que cada paso de baile, es decir, cada vídeo que la autora introduce dentro de la obra está acompañado de un breve subtítulo indicando las visitas que ese vídeo ha tenido, de forma independiente en la red.

Por último, hay que mencionar que los vídeos aparecen tanto de forma independiente en la pantalla como combinados entre sí.

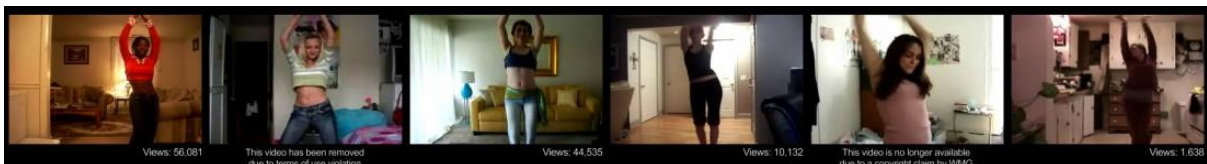


Figura 3.3.2. *Mass Ornament* de Natalie Bookchain (2005) (Recuperada de <https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>)

Pasando a la parte más analítica de esta obra lo primero en lo que debemos hacer un inciso es en el título. *Mass Ornament* hace referencia al ensayo del crítico cultural y filósofo, *El ornamento de la masa* (1963) de Siegfried Kracauer. En estos ensayos Kracauer hace un análisis de los sistemas de producción industriales, los trabajos en cadena, la producción en masa y demás ramas que formaron lo que hoy entendemos como capitalismo. Kracauer compara una coreografía de baile con el sistema de trabajo en cadena y analizaba este trabajo en cadena desde una perspectiva geométrica y perfecta con base matemática. De esta forma y con el componente del título podemos pensar que la obra de Natalie tiene un subtexto muy interesante y reflexivo.

Lejos de la mera diversión visual o del carácter anecdótico de la obra, Natalie pretende mostrar a todos esos sujetos, descontextualizados y despersonificados como componentes esenciales de una coreografía y crear un símil con los obreros de una fábrica o similares. ¿Quizá sea Internet una nueva forma de producción?

Recordemos que para la realización de la obra Natalie “raptó” este contenido de la web, probablemente sin pedir permiso a sus autores los cuales quizá, algunos de ellos borrarán su vídeo conforme pase el tiempo. Esto muestra la fragilidad y fugacidad de la obra. Los autores de los vídeos realizaron el rodaje con un propósito de entretenimiento y gracias a la retórica que permite el *Net Art*, Natalie se dedica a crear una obra que rompe con el sentimiento de individualidad que presentarían los vídeos por separado y compone una base colectiva que, sin alguno de sus componentes, quedaría reducida otra vez a un mero carácter anecdótico. Esto mismo que Natalie crea es el *Net Art*.

La fotografía y el vídeo ya no tiene un componente individual en el siglo XXI y su privacidad se ha visto rota y sujeta a la nueva era de Internet. De esta forma el propósito anterior con el que se realizaban las fotografías se rompe y actualmente, realizar fotografías no es tanto una ambición o manía acumulativa sino más bien una nueva forma de lenguaje que permite la conectividad entre personas y que vemos constantemente en *Facebook*, *Twitter* o similares. La proliferación del archivo fotográfico de las personas ha llevado a perder el valor del recuerdo asociado a las fotografías donde el instante retratado se veía coloreado por la memoria de las personas que recordaron ese momento. De esta forma este valor de recuerdo se ha transformado en un valor comunicativo, sin embargo, no ha llegado a desaparecer totalmente.

La reflexión sobre la privacidad del archivo digital y su componente colectivo y de comunicación es uno de los pilares sobre los que se sostiene el paradigma del *Net Art*. Natalie, para esta obra, usa una técnica como el *Remix o Mixing*, algo utilizado comúnmente en el ámbito digital para combinar obras que aparentemente son individuales en una misma melodía. Algo parecido ocurre con *Mass Ornament*. Es por ello que muchas obras del *Net Art* e incluso del Arte Post Internet recurren a estas técnicas, que dejan entrever el gran componente y base social que sustenta el movimiento artístico.

El arte del *Mixing* se podría comparar en cuanto a técnica artística al *collage* del movimiento *Fluxus*, gran influenciador por su base reflexiva sobre el término arte del *Net Art*. Un ejemplo claro y evidente, para comprender el propósito de Natalie, de esta técnica es la obra *50 people see the Eiffel Tower* (2005) de Neil Kandalgaonkar.

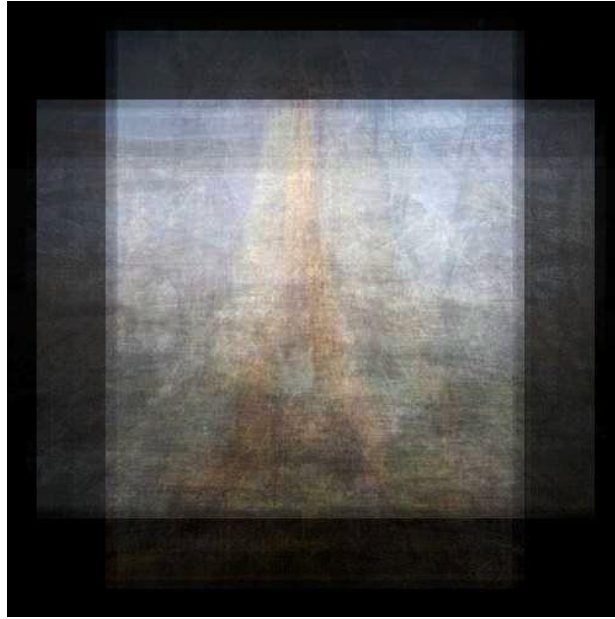


Figura 3.3.3. 50 People see the Eiffel Tower de Neil Kandalgaonkar (2005). (Recuperado de <https://i.pinimg.com/originals/0d/bb/07/0dbb07a085d532870ca943720d110601.jpg>)

Se trata de una fusión, similar, aunque con vídeos en lugar de fotografías a la que realiza Natalie. La creación de una obra auténtica y única a través de la base colectiva que supone recoger 50 fotografías de turistas en París y crear un *mix* donde la inestabilidad visual de la obra nos deja entrever ese componente crítico que reflexiona sobre el paso del recuerdo a la comunicación.

Sin embargo, de forma paradójica es la poca originalidad de los autores iniciales la que nos permite visualizar una descomposición fotográfica, si es que lo podemos denominar así, de la Torre Eiffel. La imagen se caracteriza por su ruido y su poca definición, dejándonos ver cómo toda esa compulsividad a la hora de tomar la fotografía no es tanto para poder tener un recuerdo propio sino más bien para comunicar a los demás tus viajes o actos cotidianos.

Apilando los vídeos uno al lado del otro y creando composiciones visuales con ello, Natalie parece querer recordarnos a la anterior reflexión, donde la privacidad se destruye y el carácter comunicativo es la prioridad.

Si nos retrotraemos al 2007, momento donde se creó *Mass Ornament*, las leyes de protección de la propiedad intelectual en Internet no eran tan fuertes como actualmente. Las plataformas como Youtube eran mucho más permisivas y dentro del contexto *Mass Ornament* tenía un componente mucho más auténtico que si realizamos su visionado

actualmente. Es decir, el carácter público de Internet parecía ser lo primero y no se hacía tanto hincapié en la propiedad de los archivos. Esto permitía una creación artística mucho más amplia y también permitía que los artistas reflexionaran sin miedo sobre estas cuestiones. Sin embargo, la profesionalización de Internet ha hecho que las normas de propiedad intelectual se endurezcan.

Es por esta razón que las obras de autores como Natalie Bookchin se han visto condicionadas y modificadas por las plataformas de soporte. En el caso de Bookchin vemos cómo su vídeo ha pasado de denominarse originalmente *Mass Ornament* a *Me dancing*. La narrativa y las interpretaciones del vídeo, con este nuevo significante añade muchas nuevas apreciaciones a la obra. Natalie comenta en la descripción de su vídeo lo siguiente: “Dancing along in my room. Some sound removed thanks to youtube misapplication of copyright rules”. (Bookchin, 2009, párrafo 1)

Bookchin describe la acción de crear y subir su obra a Youtube como si fuese ella misma quien está bailando. La acción de descargar y agrupar vídeos ha pasado de ser una técnica para convertirse en acción real. Quizá la autora sienta que, al crear esta serie de composiciones, ella también baila al unísono de una música que crea armonía con todos los fragmentos de vídeo. Quizá el método de producción sea Internet y la acción literal ya no tenga tanto sentido como antes de la era digital y, actualmente, todo se resume en acciones comunicativas, es decir, acciones que no se realizan con el fin de ser en sí mismas sino más bien con el fin de comunicar. Es por esto que Bookchin puede sentir que está bailando en su habitación cuando realmente no lo hace.

Por último, recordemos el hecho de que, en la composición del vídeo, la autora decide mostrar las visitas que tienen los fragmentos originales o si esos vídeos han sido eliminados por el usuario. Lejos de pensar que se trata de algo casual, este dato nos puede dejar entrever como Natalie crea una reflexión sobre la propia viralidad y formación colaborativa de la obra.

Teniendo claro que el componente comunicativo de los vídeos y fotografías está cada vez más por encima del componente original, Natalie nos muestra que pese a que determinada persona es la autora original del vídeo, éste pertenece a los “X” usuarios que lo han visto, entre ellos Bookchin. De esta forma sin esas *views* el vídeo original carecería de sentido

y por ende la obra de Natalie también. Se trata de una construcción vertical por piezas, entendidas como usuarios de la red, donde sin ellos la estructura vertical caería.

4. IDENTIDAD DEL ARTE *POST-INTERNET*

La amalgama de expresiones artísticas que reflexionan, tanto usando Internet como medio como manifestaciones *offline*, fueron muchas después de la madurez del *Net Art*. Estas prácticas reflexionan sobre el impacto que la red está teniendo en nuestras sociedades. La exclusividad que el *Net Art* tenía para reflexionar sobre estos temas se pierde y ahora es objeto de estudio de muchos artistas de varias disciplinas. (Martín Prada, 2012).

En 2007 comienza a surgir la necesidad de denominar a estas prácticas de alguna forma y el término "*Post-Internet*" ya se había usado en algunas revistas de economía, política o sociología. Marisa Olson, artista, escritora y curadora de arte muy vinculada con los procesos de creación en red, en 2006 usó el término "*post-Internet art*" como "Arte después de Internet", significado que nosotros no tomamos como tal pero sí reconocemos la autoría del término a Olson.

En 2013 el término "*Post-Internet*" ya aparecía en algunas revistas como *Frieze Magazine*. La mercantilización de estas obras ya era más fácil que sus antecesoras y difería en muchas ocasiones con los medios usados en el *Net Art*. Por ello recuperamos la definición de Juan Martín Prada (2012), donde entendemos *Post-Internet Art* como "propuestas que ahondan creativamente, a través de cualquier tipo de lenguaje artístico o medio, en la conectividad ubicua y permanente entendida como elemento articulador de nuestras sociedades." (p. 26). Como diría Nik Kosmas (2013), artista de Internet, citado por Juan Martín Prada (2012) en una entrevista sobre Arte Post-Internet para *Nokton Magazine*, se trata de un arte sobre vivir la experiencia de Internet en el s. XXI.

El blog *Post Internet* creado por Gene McHugh (2010), escritor, curador de arte, crítico y una figura a tener en cuenta cuando se trata del arte que tiene como objeto de estudio la red, entre los años 2009 y 2010 relata a la perfección la razón de ser de este arte en su blog denominado, el cual actualmente no se encuentra disponible pero del cual encontramos una réplica en el archivo de *Rizhome.org* que se restauró tras su puesta *offline* en 2015 y recuperó algunos artículos como éste: *Science Fiction 1*:

Además, cualquier esperanza de que Internet hiciera las cosas más fáciles, para reducir la ansiedad de mi existencia, simplemente se había acabado, fracasó, y era simplemente otra cosa con la que lidiar. Lo que queremos decir cuando decimos que "Internet" no se convirtió en una cosa en el mundo a la que escapar, sino en el mundo del que uno buscaba escapar. Se convirtió en el lugar donde se realizaban los negocios y se pagaban las facturas. Se convirtió en el lugar donde la gente te localizó. (McHugh, 2010, párrafo 5)

De esta forma McHugh entiende que Internet ha perdido ese carácter novedoso, esa esperanza que los artistas del *Net Art* tenían sobre la hiperconectividad y lo toma como algo más banal, donde la sociedad entiende Internet como algo ya dado y no tanto como un fenómeno emergente (Olson, 2013).

En España el término se introdujo gracias a *Visual 404* que se define como “un proyecto digital de crítica y creación audiovisual con el mismo nombre. Desde 2014 se dedica a repensar las imágenes y recrearlas a partir de las posibilidades que proporciona el mundo digital” (Anónimo, 2020).

Es necesario también retrotraernos a 2014, año en el que el término Arte Post Internet parecía asentarse con la muestra *Art Post-Internet* ubicada en Ullens Center for Contemporary Art de Pekín. La organización de esta muestra recayó Karen Archey, curadora y crítica de arte estadounidense y Robin Peckham, curador, escritor y galerista de Hong Kong (Martín Prada, 2012).

Las predicciones de Marisa Olson sobre el desplazamiento del Arte Post Internet hacia las galerías, quedaron evidenciadas tras la realización de esta exposición. También Katja Novitskova, artista con representativa presencia en Ámsterdam y Berlín, cocreadora de *Post Internet Survival Guide* (2010), cuyo objeto de estudio son la tecnología y los procesos evolutivos anunció dicho acontecimiento sobre el Arte Post Internet. Este desplazamiento hacia las galerías y museos no sólo afianzó el término de Arte Post-Internet sino que también lo legitimó de cara al espectador (Martín Prada, 2012)

Cuando Katja Novitskova, en su obra “*Post Internet Survival Guide*” (2010) compara a Mark Zuckerberg con un busto de Julio César está haciendo referencia a la neomaterialización. Pero, ¿qué es la neomaterialización? Según Acebedo (2019), se trata

de un proceso por el cual los artistas de la era post internet hacen referencia a la gran influencia que tiene la tecnología en la vida diaria, no únicamente de forma online sino también de forma material, siendo así posible su rastreo histórico y simbólico.

Como menciona Louis Doulas en su ensayo *Within Post-Internet* (2011), haciendo referencia a la entrevista que Marisa Olson tuvo en 2008 para la web *We Make Money Not Art*:

El arte de Internet no puede seguir siendo distinguido como algo estrictamente basado en las computadoras o en Internet. Éste debe, sin embargo, ser identificado como cualquier tipo de arte que esté de un modo u otro influido por Internet y los medios digitales. (Doulas, 2011, p. 20)

Pero, ¿por qué el prefijo “Post” para enmarcar todas estas prácticas? Con “post” no nos referimos a un arte sucedido después de Internet. La Historia del Arte ha usado este prefijo como forma de enmarcar un movimiento que se construye después de un momento determinado. Sin embargo “Post-Internet” no hace referencia al abandono o al fin de Internet para comenzar una nueva etapa, sino más bien al conjunto de prácticas artísticas que se sitúan una vez el paradigma social y la conectividad cambian para siempre a la sociedad y el artista comienza a explorar nuevos entornos asumiendo Internet, ya no como novedad sino, como hecho irreparable (Martín Prada, 2012).

Por otra parte, el prefijo “Post” también hace referencia a que todo aquello que venga tras este momento ya es algo construido y funcional en sí mismo, tiene identidad. Al igual que el término “posmodernidad” da por hecho que existe la modernidad en sí misma, “*Post Internet Art*” funciona del mismo modo dando por hecho que el *Internet Art* posee una identidad propia y suficientemente relevante como para crear significado (Olson, 2011)

Dentro del ámbito artístico, tanto en sus expresiones en red u *online* como en sus caras más físicas y tangibles, la sociedad ha aceptado e integrado Internet en su día a día. Es por ello que, pese a que una manifestación artística no sea exclusivamente *online*, ésta muy probablemente va a acabar siendo compartida en la red a través de *Facebook*, *Instagram*, *Reddit* o cualquier tipo de plataforma. De esta forma podemos extraer que el prefijo “Post” nos indica un arte que ha aceptado, no solo por la parte del creador sino también por la parte del espectador, a Internet como una extensión más de la comunicación social.

Por todo esto, no tendría sentido seguir denominando de la misma forma al arte que usaba Internet como forma de expresión, como método de proliferación artística y como novedad que rompía los esquemas instaurados de la misma forma que aquel que ya ha aceptado Internet, que no lo ve como novedad sino como algo perfectamente articulado en la sociedad. En efecto, y aunque ambas manifestaciones tienen como objeto de estudio Internet y su influencia en las personas, sin embargo, la forma de mirar esta herramienta de comunicación difiere mucho de una manifestación a otra. Esto no excluye que ciertas manifestaciones de *Net Art* puedan enmarcarse en el paradigma del Arte Post Internet.

En conclusión, como afirma Olson (2013), los artistas Post-Internet emplean en su trabajo la auto reflexividad de Internet, tanto para alabar las oportunidades que la red nos brinda como para criticar el rumbo que éste está tomando y sus distintos usos en la sociedad.

A continuación, haremos un recorrido por distintas prácticas, obras y artistas que se conglomeran dentro del Arte Post-Internet con objeto de ejemplificar visualmente la teoría expuesta anteriormente.

4.1. PRÁCTICAS DEL ARTE POST-INTERNET

Previo a enumerar las distintas obras que se aglutinan dentro del espectro de interés en el arte Post-Internet es necesario realizar una pequeña pausa para reflexionar a qué nos referimos cuando hablamos de “prácticas” dentro de esta disciplina artística. La Historia del Arte nos ha acostumbrado a tejer una serie de guías muy rígidas a la hora de definir la técnica con la que se realizan las obras. Sin embargo, desde las vanguardias, estos esquemas se han ido distorsionando hasta llegar a un punto donde no existe una única técnica o práctica a la hora de crear, donde todo se fusiona a placer del artista y donde una instalación puede ser confundida con una *performance*. Las distintas prácticas que vamos a ver no se ajustan a los patrones comunes de las técnicas artísticas.

4.1.1. POST-INTERNET SURVIVAL GUIDE (2010) POR KATJA NOVITSKOVA

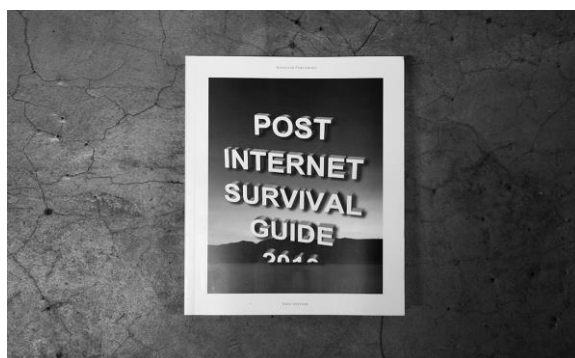


Figura 4.1.1.1. *Post Internet Survival Guide (2010)* por Katja Novitskova. (Recuperado de <https://www.katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>)

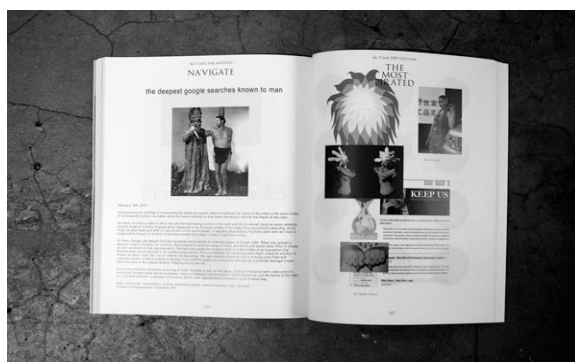


Figura 4.1.1.2. *Post Internet Survival Guide (2010)* por Katja Novitskova. (Recuperado de <https://www.katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>)

Post Internet Survival Guide de Katja Novitskova es la ejemplificación perfecta, de lo que significa para la sociedad el arte Post-Internet.

Se trata de un proyecto que inicialmente tenía un formato de blog (2009), con base en el famoso dominio Tumblr, donde se describe:

La batalla perpetua por la supervivencia de estos formatos más esenciales. La práctica colectiva de los blogs y el arte basados en Internet ha ido desarrollando un nuevo lenguaje para imaginar, anticipar e interactuar con la realidad descendente y sus horizontes. (Novitskova, 2010, párrafo 19)

En 2010 y aún en su versión online y con formato de blog, este proyecto tomaba a Internet como una herramienta no únicamente de navegación entre información sino también de exploración de la materia y el espacio. Es decir, nos aporta la visión de Internet, una herramienta de hiperconectividad casi de carácter intangible pero no únicamente en la red, así como también en su aspecto más físico y empírico.

Tomando el sentido más literal del título que da nombre a esta obra, Katja Novitskova decide aportar una visión con intención de clarificar la necesidad a la que se ve enfrentado el ser humano ante la creciente complejidad que Internet y su lenguaje implícito ha ocasionado. La autora lo define como una necesidad básica a la que debe enfrentarse la sociedad donde “ante la muerte, el apego personal y la confusión, hay que sentir, interpretar e indexar este océano de signos para sobrevivir.” (Novitskova, 2010, párr 19)

Rescatando lo que para Katja Novitskova es *Post Internet Survival Guide*,

Es una herramienta para ayudarnos a superar nuestra rutina diaria en línea, para llegar a un ámbito que se encuentra en algún lugar entre leer un texto religioso principal, ver un documental colonial sobre los salvajes o mirarse en el espejo. Este es el espacio donde nos preguntamos qué significa ser un ser humano hoy (Novitskova, 2010, párrafo 22).

Debemos añadir que este objetivo se consigue a través de un proceso de *surfing*, técnica utilizada por distintos artistas la cual consiste en navegar de forma indefinida por internet y coleccionar aquellos materiales que pueden derivar en una materialización artística, que selecciona,

Corrientes de flujos de información aparentemente no relacionados, desde arte y noticias hasta fotografías de archivo corporativas, capturas de pantalla y representaciones científicas (Novitskova, 2010, párrafo 21).

Ya desde sus inicios en su versión online, quedó plasmada la idea de llevar este proyecto a un formato físico. El formato estaba claro si pensamos en el símil físico de un blog, el libro. El primer lanzamiento del libro tuvo lugar en Berlín, en 2011, comisariado por la propia Novitskova y Mike Ruiz, curador de arte, en la galería Gentili Apri como un proyecto con Future Gallery (Novitskova, 2010).

Esta obra representa la asimilación de Internet como algo cotidiano, pero con cierto carácter invisible que, incluso considerado desde una visión actual, resulta complicado para la sociedad emplazar su influencia dentro de la realidad física.

Por otro lado, *Post Internet Survival Guide* es el ejemplo claro de cómo una obra, cuya concepción era en principio asociada y creada en exclusiva para la red, pasa a un formato

físico y tangible con la capacidad de entrar en galerías y en espacios públicos y cómo este carácter físico, no rompe el ímpetu reflexivo que la obra necesita realizar para su total comprensión.

4.1.2. ASSEMBLAGE (ANYTHING vs EVERYTHING) (2012) POR HARM VAN DEN DORPEL



Figura 4.1.2.1. *Assemblage* (2012). Harm van den Dorpel (Recuperada de <https://revistacodigo.com/arte/que-es-el-arte-postinternet-10-artistas/>)

Assemblage de Harm van den Dorpel es el ejemplo perfecto de cómo una serie de obras con formato exclusivamente físico reflexiona sobre la intangibilidad de Internet y su impacto casi invisible pero notorio.

Como menciona Harm van den Dorpel en su propia web, la cual ubica y sitúa la mayor parte de su obra, esta serie de piezas se compone de “Esculturas, generalmente colgantes, hechas de vidrio acrílico, cortadas a mano o CNC, impresas con tintas curadas con UV.” (Dorpel, 2012, párrafo 3)

Técnicas escultóricas, materiales físicos y una disposición de la obra pensada no para la red sino para su contemplación en un formato no virtual. Sin embargo, esto no hace que la obra pierda su reflexión sobre los entornos virtuales.

La esencia de la obra de este artista reside en la creación de objetos imposibles los cuales serían imposibles de concebir sin el concepto de hiperconectividad en nuestros días. Fusiona la labor del artista con la labor, quizá más técnica y analítica, de un programador

para así responder a preguntas filosóficas sobre temas como la inteligencia artificial, la posición del humano en entornos cada vez más virtuales, lo real de la realidad o por ejemplo las ciencias computacionales (“¿Qué es el arte postinternet? Conoce a estos 10 artistas”, 2015).

En este caso concreto, con la serie de *Assemblages*, se trata de representar una confrontación entre el todo y la nada, es decir, *everything vs anything*. Se trata de representar la nada, físicamente dentro del espacio vacío y casi asfixiante que plantean los interiores de las esferas con el todo, representado en la corteza exterior de esta escultura a través de archivos recopilados de Internet o visuales que hacen referencia a Internet.

Es una perfecta analogía, símil y reflexión sobre dónde queda el papel de la realidad física y tangible dentro de nuestros tiempos, donde todo parece ser virtual e igual de real, pero perdiendo esa percepción física del entorno.

4.1.3. NEW LANDSCAPES (2009) POR PETRA CORTRIGHT



Figura 4.1.3.1. *New Landscapes* de Petra Cortright (2009). (Recuperado de <https://dinca.org/petra-cortright-new-landscapes/>)

La obra *New Landscapes* de Petra Cortright se sitúa en contraposición al concepto de Harm van den Dorpel. Se trata de una obra pensada y creada a través de entornos y modificación virtual cuya visualización puede darse en formato físico u *online*. Sin embargo, su proceso de trabajo en otro tipo de series también pasa por el vídeo o la

animación. Es por esto que la visualización online tiene un gran peso en la obra de Cortright.

Esta artista basa la creación de sus piezas en la manipulación de imágenes o vídeos. En 2007 comenzó a grabar vídeos para la plataforma Youtube. Se trata del ejemplo perfecto donde un artista ya no concibe en su obra el antes y después de Internet sino que lo entiende como un conjunto y asimila la red no como herramienta sino como lenguaje propio. No hay fronteras entre lo virtual y lo físico: “Mi trabajo siempre ha sido ‘arte después de Internet’ [...] Hago lo mismo dentro o fuera de la red” (Cortright, 2009, párrafo 26).

El peso de la imagen en la obra de Cortright es obvio y nos hace reflexionar sobre todos esos espacios imposibles a los cuales paradójicamente estamos acostumbrados a ver e incluso interactuar con ellos a través de entornos virtuales.

Es necesario, por último, hacer un breve paréntesis en la obra de esta artista ya que a diferencia del resto de trabajos que hemos analizado durante esta investigación, Cortright pierde ese componente reflexivo, o al menos no existe a priori, sobre la realidad y lo virtual. Con *New Landscapes* no se pretende crear una barrera entre ficción y realidad sino más bien integrar la ficción y sus posibilidades como un lenguaje de la realidad, asimilando así esa integración casi inconsciente y difuminando las barreras entre ambas partes. Este es el caso de una artista que ya ha traspasado ese componente reflexivo sobre el impacto de Internet y crea su obra dando por supuesto este fenómeno, asimilando a la perfección su existencia, su capacidad de creación e incluso su lenguaje propio.

4.2. LA IDENTIDAD DEL ARTE DE INTERNET

Internet es sociedad, es democratización de información, es uno de los avances que más han transformado al ser humano en los últimos siglos. De esta forma, es evidente como todos estos cambios y transformaciones van a ser abordados también dentro del ámbito artístico.

El arte de Internet y la creación artística de la hiperconectividad, desde sus inicios con el *Net.Art* hasta sus expresiones más actuales, ha tenido como objeto de estudio el potencial de transformación social y política que brinda Internet (Martín Prada, 2012).

Recordemos que una de las principales razones y motivos por los que comenzó el *Net.Art* con los pioneros Hijos ideales de Duchamp, fue el pensar Internet de forma social, analizando sus dinámicas de funcionamiento y formas de comunicación que, en principio, quedarían liberadas de cualquier tipo de interés económico (Martín Prada, 2012). Este carácter analítico que vaga en un limbo entre lo meramente científico y la creación artística ha condicionado que, hoy en día y pese a la serie de cambios conceptuales que ha sufrido el arte de Internet, podamos hablar de una identidad dentro de este tipo de expresiones artísticas.

A continuación, describiremos una serie de condicionantes que, de forma similar a los pilares de una construcción arquitectónica, constituyen la identidad de lo que hoy conocemos como Arte de Internet.

4.2.1. EL PENSAMIENTO SOCIAL

Al igual que el arte conceptual politizado se inició décadas anteriores a la manifestación artística en Internet, una gran parte del sector que constituye el arte de Internet comenzó, de forma muy temprana, a reclamar concepciones que “fueran más allá de la reflexión de los significados dañados, perdidos o improbables en la sociedad de consumo” (Martín Prada, 2012, p 69).

De esta forma las reflexiones o tematizaciones que se realizan en el arte de Internet incluyen al sujeto en una cultura que está hiperconectada y en constante cambio. Es el giro de pensar al sujeto como algo ajeno, que ha visto modificado su comportamiento en sociedad por las redes, a entender al sujeto como parte de una sociedad formada por redes es lo que determina en gran parte la perspectiva del arte de Internet.

Entendido de esta manera el “arte de la red” no existe, sino más bien un uso artístico de la red que incluye al sujeto de la sociedad de consumo dentro de una serie de reflexiones sobre “el pensar de lo social” y donde queda el papel o lugar de este sujeto dentro de una sociedad que ya ha implementado la red e Internet como una extensión más de sí misma (Martín Prada, 2012).

Martín Prada (2012) define este carácter social del arte de Internet como:

Una materialización pues, de un pensamiento social que toma forma como intervención artística en ese espacio en red en el que acontecen las principales prácticas de producción y de vida globalizada (p. 70).

De esta forma vemos cómo el arte de Internet ve condicionada su identidad al verse borrada la frontera entre ámbito artístico y ámbito social. Las manifestaciones de este arte operan en el mismo lugar, de la misma forma e incluso con la misma identidad que lo social, sin embargo, una de las pocas líneas que nos permite mantener esa débil frontera que separa arte de sociedad es el carácter crítico de esta manifestación, recuperado del arte conceptual más politizado.

4.2.2. EL CARÁCTER CRÍTICO Y LA “VERDAD”

La principal capacidad de actuación crítica de estas manifestaciones artísticas no se basará en la investigación de los significados proyectados por la red, sino en el estudio de las condiciones que permiten su construcción, por lo que el mejor arte de Internet podría ser definido, precisamente, como el análisis poético del propio proceso de comprensión de estas condiciones. (Martín Prada, 2012, p. 70)

El arte de Internet hoy en día no tiene un carácter binario revelador de “la verdad” detrás de la información. No se trata de una reflexión sobre la veracidad o falsedad de la información que se distribuye por la red. El carácter crítico que denota este tipo de manifestaciones reside en estrategias artísticas que intentan crear conciencia sobre lo que Internet supone para la sociedad, y para lo que hoy entendemos como “verdad”. (Martín Prada, 2012).

Internet y los medios de comunicación han creado un lenguaje propio y junto a él una forma de construcción de la verdad. Las distintas propuestas artísticas del arte de Internet analizan las formas de producción de información y el valor que se crea y da a esa información. Se trata de análisis de las dinámicas de estas formas de producción de información y no tanto de la información en sí y de sus presupuestos de verdad o falsedad. De esta forma la crítica no reside tanto en el análisis de un nuevo medio sino más bien de cómo el sujeto humano, nosotros, desarrolla esta experiencia incluido en el medio. (Martín Prada, 2012).

Por otra parte, el arte de Internet también dispone de una crítica colectiva a la que denominaremos recuperando la definición de Juan Martín Prada: queja de la multitud. Este fenómeno nace de la fusión de la actividad política que durante años se había realizado en las calles y otros medios y del acercamiento natural de los movimientos sociales a la tecnología. Es la unión de la crítica cultural y política de la sociedad de consumo y la acción creativa colectiva en el uso de las nuevas tecnologías y de la hiperconectividad. Ejemplos como los “*virtual sit - in*”, simulando una sentada en forma de protesta física, pero en un entorno virtual donde la crítica queda reflejada por el volumen de la manifestación, es un ejemplo que clarifica esta situación. Este tipo de manifestaciones pacíficas en red se denominan también *netstrikes*. (Martín Prada, 2012).

Sin embargo, ¿qué relación tienen este tipo de *hacktivisms* y ciberactivismos con el mundo del arte y lo que nos atañe en nuestra investigación?

Carmin Karasic, una de las co-creadoras de *Floodnet* expresa:

Una obra de arte conceptual y una herramienta para la acción colectiva en línea que combinó tácticas políticas con poéticas. Su objetivo no era causar destrucción, sino crear un contexto para que las personas se reunieran en línea para "dar testimonio de la injusticia. (Karasic, 1998, párrafos 1 - 3)

De la mano de Brett Stalbaum, teórico especialista en las teorías de la información insistió y definió este tipo de prácticas afirmando que lejos de ser ciberterrorismo, nos encontrábamos ante obras de arte conceptuales (Karasic, 1998). Incluso activistas de la red como Ricardo Domínguez lo definieron como *performance* en Internet (Domínguez, 2010).

Si extrapolamos la esencia de este tipo de acciones sociales y las introducimos en el paradigma artístico, nos damos cuenta de que la acción artística asume una función clásica, expone el estado anímico de un conjunto de personas y de la sociedad, lo hace presente e inmortaliza ese enfado colectivo (Martín Prada, 2012).

4.2.3. INTERNET COMO MOTIVO ANTES QUE COMO MEDIO

Pese a que muchas de las manifestaciones de Arte de Internet que podemos encontrar sí usan Internet para acceder a la obra, esto no es algo necesario para este tipo de expresiones

artísticas. Se trata de entender que la obra funciona porque tiene como motivo de estudio a Internet. La obra busca contener, estudiar y presentar a Internet

Su estrategia central sería [...] una de invaginación: dar la vuelta a una situación establecida, conteniendo el espacio de la red en vez de ser contenido por él, apropiarse de ese espacio en vez de ser meramente presentado en él. No se trata de crear un espectáculo que trate acerca de las condiciones sociales de lo que acontece y se gestiona en el campo de la red, sino de presentar la red como un espectáculo en sí misma. (Martín Prada, 2012, p. 70)

Por último, algo a resaltar hoy en día, es la neutralidad ideológica que las sociedades más desarrolladas han adjudicado a este tipo de tecnologías de la comunicación basado en los principios del desarrollo de la *web 2.0*, de las redes sociales, de los diálogos y comunicaciones multidireccionales en la red.

4.3. REDEFINICIÓN DEL CONCEPTO DE IDENTIDAD PERSONAL

Desde los inicios de Internet y sobre todo en la popularización de su uso, el concepto de identidad personal comenzó a redefinirse. No se trataba tanto de entender la identidad como una forma de existir en la red sino más bien una forma de actuar en ella. El motivo por el que una persona existe en Internet es por la serie de acciones que diariamente ha realizado y realiza. Interacciones como otros usuarios, registros, publicaciones de imágenes y similares, han redefinido el concepto de identidad personal bajo los pilares, principalmente, de la *web 2.0*. De esta forma la identidad personal muta, casi de forma natural, a una identidad relacional, una vez más afirmando ese pilar colectivo sobre el que se sostiene la hiperconectividad. Uno «es» en la red ya que interactúa con el resto (Martín Prada, 2012).

De esta forma la identidad relacional aparecerá como tema recurrente dentro de las manifestaciones que reflexionen sobre Internet, es decir, en el arte de Internet. Sin embargo, no aparecerán únicamente en forma de crítica como estamos acostumbrados, sino también como reflexión o como una forma de actividad (Martín Prada, 2012).

Poco a poco el Arte de Internet ha ido deconstruyendo el concepto de «identidad permanente», basado en la idea clásica de que el ser únicamente puede ser pensado si es permanente e inmutable (Martín Prada, 2012). En Internet, la fugacidad, lo atemporal y

lo meramente anecdótico está a la orden del día, de esta forma el concepto de identidad se redefine, sobre todo desde los inicios del *Net Art* hacia algo más provisional. “Del yo posmoderno a su multiplicación, incluso su deriva hacia la máxima [...] vacuidad”. (Martín Prada, 2012, p. 156).

Sin embargo, el concepto de Identidad Personal dentro de Internet y las dos etapas que concebimos en esta investigación, también ha mutado. En su primera etapa, como hemos mencionado anteriormente el «yo» era mucho más colectivo y estaba casi adherido a la hiperconectividad, acercándose más a un «yo social». De esta forma en la segunda etapa, con la hegemonía de la *web 2.0*, el concepto del «yo» se vuelve mucho más personal. Las redes sociales y el lenguaje propio que han construido los pilares de la *web 2.0* incitan más al individuo a hablar de sí mismo con cierto individualismo y parece haberse dejado de lado ese carácter colectivo sobre el que reflexionaban los pioneros del *net.art*.

Paradójicamente la imposibilidad del ser humano por definir como propia una vida dentro del espacio físico durante la sociedad del consumo y lo que ésta ocasiona, ha llevado a las personas a definir una vida en espacios virtuales, donde todo pese a su fugacidad queda registrado como si de un álbum de recuerdos se tratase. Con una perspectiva así, el individuo trata de implementar valores, modos de vida, formas de comportamiento y similares en el espacio virtual ya que en el físico no puede.

Es por esto, que muchas de las obras que reflexionan sobre este fenómeno juegan con la anti-identidad y con las falsas identidades, como una forma de evadir “esos procesos corporativos de la gestión de la realidad”. (Martín Prada, 2012, p. 158).



Figura 4.3.1. *Peoples* (2007) de Jean Pierre Balpe y Grégory Chatonsky. (Recuperada de <http://www.chatonsky.net/works/peoples/>)

Fruto de esta paradoja surgen obras como *Peoples* (2007) de Jean Pierre Balpe, poeta y escritor francés y Grégory Chatonsky, artista que trabaja con instalaciones virtuales, donde un autogenerador de texto creaba biografías ficticias de personas a las que se añadían fotografías extraídas de Flickr (Martín Prada, 2012).

5. ESTÉTICA



Figura 5.1. *Marilyn Monroe* por Andy Warhol (1962) (Recuperada de <https://rz100arte.com/arte-ninos-andy-warhol-al-alcance-los-mas-pequenos/>)

Figura 5.2. *Una, dos y tres sillas* por Joseph Kosuth (1965) (Recuperada de <https://www.pinterest.es/pin/298996862747280210/>)

Al igual que en la mayoría de las manifestaciones artísticas que llegan hasta nuestros días, la parte estética y visual de las obras cobra una gran importancia a la hora de mostrarse ante el espectador. Durante las vanguardias del siglo XX existieron movimientos donde la estética de las obras, su aspecto y reclamo visual era de gran importancia para la comprensión total de la expresión artística, como por ejemplo ocurría en el *pop art*, un arte cuyo imaginario visual llama la atención porque inspira en objetos cotidianos, en la publicidad y en los bienes de consumo. Sin embargo, otro tipo de movimientos no priorizaban tanto su reclamo visual y su estética dependía del concepto y naturaleza de la expresión artística, como ocurría con gran parte del arte conceptual, donde el reclamo visual quedaba relegado en algunos casos a un segundo plano y el concepto a expresar era lo prioritario.

El arte de Internet también basa gran parte de su identidad en su estética. La infinidad de recursos que proporciona la *World Wide Web*, técnicas como el *collage* digital, el *remix* y *remake* usados como técnicas artísticas y el surgimiento de la *web 2.0* junto con el

avance de las tecnologías han hecho que gran parte del Arte de Internet posea una estética muy peculiar que a continuación analizaremos.

5.1. EL MEDIO CONDICIONANDO LA ESTÉTICA

El surgimiento de Internet junto con la hiperconectividad permitió que muchos artistas de *Net Art* basaran sus obras en páginas web, archivos o similares. Como es evidente el inicio de Internet permitía una conectividad basada en redes y recursos multidireccionales y multicanal, sin embargo, estos recursos aún no podían circular por la red con una gran calidad, resolución o similares. Es por esto que, muchas de las obras de *Net Art* previas al surgimiento de la *web 2.0* estaban condicionadas al medio (Internet) desarrollando así resultados de muy baja calidad o *low-tech* (Martín Prada, 2012).

De esta forma el atractivo visual de las obras previas al surgimiento de la *web 2.0* no priorizaban en su reclamo visual, sino más bien éste quedaba en un segundo plano dejando que el concepto y prácticamente el interés científico y sociológico fuese lo que atraía al espectador. La estética que permitían los códigos de programación daba un resultado visual bastante caótico como analizábamos en el archivo *The Thing*.



Figura 5.1.1. *The Thing* en sus primeros años (1992) (Recuperada de <https://anthology.rhizome.org/the-thing>)

Con el surgimiento de la *web 2.0* y con el avance de las tecnologías el aspecto visual también se fue modificando hasta dar lugar incluso a un arte de Internet basado únicamente en creaciones visuales que, sin embargo, no dejan atrás ese carácter sociológico del que se impregna todo este tipo de expresiones artísticas. Un ejemplo de esto es la artista visual Petra Cortright con su serie *Poor Traits II* (2009) o Oliver Laric con *Lincoln 3D Scans* (2013).



Figura 5.1.2. *Lincoln 3D Scans* (2013) de Oliver Laric (Recuperada de <https://revistacodigo.com/arte/que-es-el-arte-postinternet-10-artistas/>)

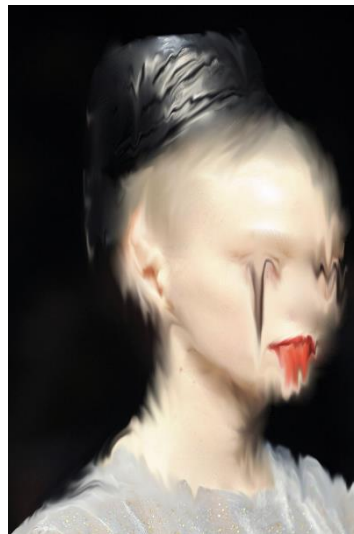


Figura 5.2.3. Petra Cortright con su serie *Poor Traits II* (2009) (Recuperada de <https://revistacodigo.com/arte/que-es-el-arte-postinternet-10-artistas/>)

Petra, de la mano de herramientas como Photoshop o editores de vídeo, logra que su obra pese a ser Arte de Internet base su concepto y reclamo en un aspecto visual muy potente, que simula una creación pictórica al óleo que, sin embargo, ha sido creada totalmente de forma digital y que expresa esta cualidad a través de resultados visuales que muy probablemente no se lograrían sin ayuda de *software*. Del mismo modo Oliver Laric logra crear un modelo en 3D que después compartiría de forma pública para que el espectador pudiese imprimirlo las veces que quisiera o reinterpretarlo. (“¿Qué es el arte postinternet?

Conoce a estos 10 artistas”, 2015) Se trata de acciones que sin el avance de Internet serían imposibles de realizar pero que mantienen la esencia de un arte que vive por y para las nuevas tecnologías.

Podemos llegar a pensar que las comparaciones entre obras de *Net Art* y obras del Arte Post-Internet dan un resultado demasiado diferente entre sí como para englobarse dentro de manifestaciones tan similares.

Sin embargo, si nos paramos y analizamos el concepto que ambas expresan nos damos cuenta de que gran parte de las diferencias no residen en este concepto sino más bien en el paso y el avance de las tecnologías, que han permitido el que distintos artistas desarrollaran aptitudes y posibilidades de creación con resultados de mayor calidad.

5.2. REMIX Y COLLAGE DIGITAL

En la actualidad no cabe duda de que Internet es una fuente casi infinita de imágenes, textos, vídeos, música y similares. El desarrollo de la hiperconectividad ha hecho que la sociedad entera asuma, casi de forma innata, la infinidad de este tipo de información que circula hoy en día por nuestros teléfonos móviles, ordenadores y *tablets*. Sin embargo y de forma paradójica, este tipo de recursos parece funcionar en el mundo del arte como un impedimento para que los artistas de Internet decidan ahondar en la creación propia.

Desde el *Net.Art Group* hasta el arte de Internet más actual, la mayoría de las prácticas que se realizan tienen un punto en común: el uso de materiales ya existentes para la creación de obras que parecen realizar un proceso de “absorción, asimilación y digestión como forma de creación”, a esto lo denominamos *remix* (Martín Prada, 2012, p. 185).

Hoy en día la mayoría de artistas de Internet asume, casi de forma categórica, que todos los recuerdos o imágenes posibles y por haber ya residen en la nube de algún servidor de Internet. Esto lleva a que la mayoría de artistas potencien de forma exponencial ese carácter que ya se veía en el *Net.Art Group* donde técnicas como el *surfing* y el acopio de recursos para crear sus obras.

Estamos hablando entonces de artistas - *samplers*, los cuales realizan acopio de material que después reinterpretarán a placer. Estos artistas actúan en un momento donde la “externalización tecnológica y en red de la memoria hace que recordar no sea tanto

revivir, representarnos algo en nuestra mente, como reproducir algo ante nuestros ojos” (Martín Prada, 2012, pp. 185 - 186).

De esta forma nos encontramos un paradigma que cambia completamente el del arte tradicional. Una galería de imágenes y recursos se abre ante los monitores de los artistas con recursos que, si bien no tuvieron necesariamente una intención artística en su origen, surfearán rediseñando significados que toda esta galería puede proporcionar, mezclándolos, o reinterpretándolos.

Es así, y recogiendo la afirmación de Juan Martín Prada (2012), que cuando hablamos de estética digital sobre todo en los últimos diez años, estamos hablando de:

Una intensificación de los procesos creativos basados en la apropiación de material existente y en su modificación y ajuste, en un predominio de las acciones de selección frente a las de producción, de las de postproducción frente a las de creación. (p. 186)



Figura 5.2.1. Manifestación Intervencionista de Carlo Carrá (1914) (Recuperada de <http://carpetahistoria.fahce.unlp.edu.ar/carpeta-2/arte/del-futurismo-al-clasicismo-el-giro-de-la-produccion-de-carlo-carra>)

Figura 5.2.2. Adolf, el superhéroe traga oro y da la chapa de John Heartfield (1932) (Recuperada de <https://www.goethe.de/ins/es/es/kul/sup/ilu/20692428.html>)

Es así que el *collage* digital no es tanto un acto de cortar y pegar de forma descontrolada sino más bien una postproducción y reinención del material original para crear nuevos

significados. Esto último nos retrotrae a algunas expresiones como el futurismo o el dadaísmo donde también se realizaba una reinterpretación del material original. Sin embargo, desde expresiones como el Dadá o el Futurismo hasta la actualidad las técnicas de creación que posibilitan el *remix* han ido cambiando.

Son distintos los artistas que, sin dejar de lado la reflexión sobre lo que supone Internet en la sociedad, han experimentado con herramientas más avanzadas y que ofrecen más posibilidades, como por ejemplo Photoshop o similares. Sin embargo, este tipo de artistas asume Internet como algo cotidiano, sin novedad, creando así visuales que siguen teniendo una reflexión interna sobre las nuevas tecnologías y ese afán por lo sociológico.

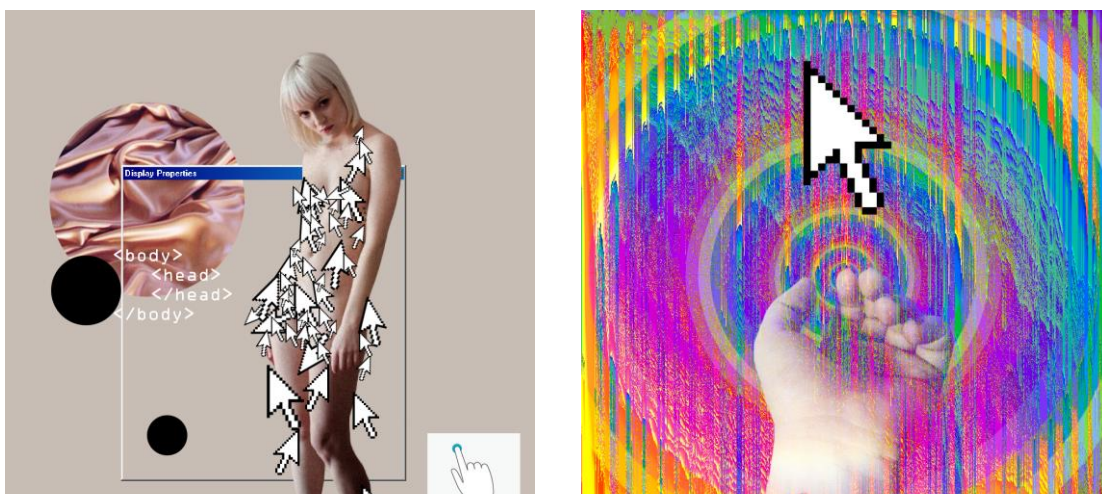


Figura 5.2.3. *Press and hold to learn* de Alexandra Pienzosk (2016) (recuperada de <https://www.behance.net/gallery/38262309/Postinternet-digital-collages-from-2016>)

Figura 5.2.4. *I'm touch-sensitive just like your smartphone* de Alexandra Pienkosz (2016) (recuperada de <https://www.behance.net/gallery/38262309/Postinternet-digital-collages-from-2016>)

Cuando pensamos en *collage* digital o *remix* no debemos de olvidarnos de otro tipo de expresiones como el videoarte o el HTML.

Un ejemplo claro de videoarte es *aPpRoPiRaTe* (2006) un *software* de Sven Koenig, científico y artista informático. Se trata de un flujo de imágenes y vídeos recogidos de Internet que cambian automáticamente de forma y colores emulando así un trance casi hipnótico muy relacionado con experiencias psicodélicas y el efecto *glitch*, el cual realmente es un error de información dentro de una imagen o vídeo, tan característico de este tipo de arte (Martín Prada, 2012). Según el propio Sven Koenig *aPpRoPiRaTe* (2006)

Es un intento de apropiarse de las películas que se encuentran en las redes de intercambio de archivos y convertirlas en arte al revelar la naturaleza real de dichos archivos de vídeo. El objetivo de este software es piratear un archivo de video encontrado simplemente cambiando la estructura del archivo para convertirlo en algo visualmente completamente diferente sin ningún procesamiento de video. El aspecto técnico de la idea está inspirado en un error que encontré en un reproductor multimedia al probar archivos de películas descargado. (Koenig, 2006, párrafo 1)

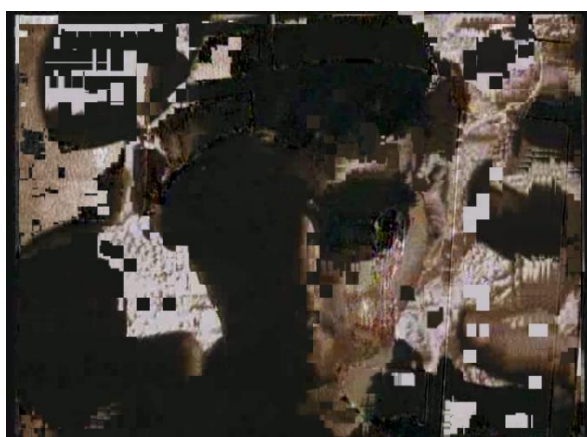


Figura 6.2.5 *aPpRoPiRaTe!* de Sven Koenig (2006) (Recuperada de <http://runme.org/project/+appropriate/>)

Por último, debemos hacer una breve mención a *Female Extension* (1997) de Cornelia Sollfrank, artista y de las primeras en introducir el ciberfeminismo, que no se trata de un *collage* o *remix* de imágenes sino más bien de una mezcla de material HTML que circulaba por la web. Sollfrank usa motores de búsqueda para recombinar este material y crear obras de *Net Art* que finalmente se atribuían a autoras ficticias (Martín Prada, 2012).

5.3. REMAKES

Por último, es necesario hacer un breve repaso a una de las técnicas más recurridas en el Arte de Internet: el *remake*. La explicación del fenómeno *remake* no tiene demasiada complejidad, se trata de “la creación de una nueva versión de una obra anterior” (Martín Prada, 2012, p.193).

Existen multitud de obras que ejemplifican a la perfección esta técnica, sin embargo, en esta investigación nos centraremos en una de Vuk Cosic denominada *ASCII History of Moving Images* (1999). ¿Por qué esta obra del artista esloveno es tan importante para entender no solo el remake sino también su aplicabilidad a las nuevas tecnologías y medios?

Principalmente por dos razones. La primera por el drástico cambio transformador a la hora de reinterpretar la obra. Se trata no sólo de una nueva creación de la obra original, en este caso de películas antiguas como *El acorazado Potemkin* (1953) de Serguei Eisenstein o *Star Trek* (1979) de Robert Wise sino también de una transformación en el medio que la contiene, utilizando en lenguaje de código para intercambiar información ASCII o *American Standard Code for Information Interchange*. Cosic “traducía material de un formato cinematográfico a uno textual, a la vez que un contenido en un formato visual «desfasado» (*cinematografía analógica*) a otro (*caracteres ASCII*)” (Martín Prada, 2012, p. 193). La segunda razón es por la comprensión que estos artistas tenían de los medios de producción de información y su aplicabilidad al arte. Es decir, “el contenido de un medio es otro medio” (Martín Prada, 2012, p. 193).



Figura 5.3.1. *ASCII History of Moving Images* de Vuk Ćosić (1998) (Recuperada de <http://archive.bampfa.berkeley.edu/exhibition/cosic>)

Otro ejemplo que evidencia el uso de un medio de las nuevas tecnologías aplicado a reinterpretar una obra que se ubica en un contexto donde estas nuevas tecnologías no existían es *Empire 24/7* (1999) de Wolfgang Staehle, uno de los pioneros del *Net Art*. Se trata de una recreación de *Empire* (1964) de Andy Warhol, el cual grabó el *Empire State Building* durante horas sin apenas cambios en la imagen más allá de pequeñas variaciones de luz. Staehle a través de un sistema de *streaming* o emisión en directo 24/7 y con un plano muy similar del famoso edificio que nos recuerda al utilizado por Warhol, filmará

y colgará en la red esta grabación en directo para que los distintos internautas puedan ver el edificio constantemente.



Figura 5.3.2. *Empire 24/7* de Wolfgang Staehle (1999) (Recuperada de <http://www.medienkunstnetz.de/works/empire24-7/>)

Figura 5.3.3. *Empire* de Andy Warhol (1964) (Recuperada de <https://www.filmaffinity.com/es/film975551.html>)

Se trata de una propuesta que conecta la experiencia cinematográfica que proponía Warhol con la experiencia en tiempo real que propone Staehle. El resultado se parecía enormemente a un fotograma detenido, creando así una paradoja sobre el movimiento en tiempo real de algo que, casi frustrando al espectador, parecía no cambiar.

“Lo que sucede es, más bien, lo que le está pasando al propio espectador ante la monotonía de esta imagen: la toma de conciencia de lo insoportable de la experiencia en estado puro del tiempo, sin acontecimientos que la camuflan” (Martín Prada, 2012, p. 195).

La infinidad de técnicas que aportan los nuevos medios y las nuevas tecnologías a la cultura del *remake* hace que las creaciones de los artistas fusionadas con la evolución tecnológica parezcan una bola de nieve que crece exponencialmente. Este crecimiento no solo nos permite disfrutar de nuevas obras sino también de nuevas interpretaciones a conceptos que, desde la actualidad, se analizan y leen de forma muy diferente a su origen, permitiendo así una visión más amplia no solo del arte sino de la sociedad.

6. CONCLUSIONES

A lo largo de este epígrafe trataremos de exponer aquellos puntos clave que, a lo largo de esta investigación, se han ido desarrollando. Por un lado, responderemos a uno de los objetivos principales con los que se realizó este TFG: “comprender cómo las nuevas tecnologías afectan al paradigma social contemporáneo a través del arte”. De la misma forma iremos concluyendo también esta investigación dando respuesta a los objetivos más específicos que se enumeraban al inicio de este documento.

Primeramente, debemos entender que el arte de Internet debe ser tratado como una manifestación artística más. Como tal, esta expresión de arte se realiza en torno a un medio como Internet, que ha supuesto un cambio de paradigma social dentro de nuestro planeta. Al tener por objeto de estudio la hiperconectividad que nos permite la *World Wide Web*, el *Net Art* y el Arte Post-Internet no dejan de ser reflejos de una sociedad cada vez más virtual, menos física y tangible y que poco a poco va acomodándose a un cambio de era y a un nuevo paradigma.

Este reflejo de la sociedad al que denominamos arte de Internet nos permite también ver el estrecho vínculo que existe entre la sociología y el arte de Internet, el cual llega de una forma mucho más conceptual a una reflexión similar. Existen numerosos casos que ejemplifican a la perfección esto, sin embargo, considero necesario rescatar dos obras, una teoría sociológica y una obra de arte, que explican a la perfección este fenómeno.

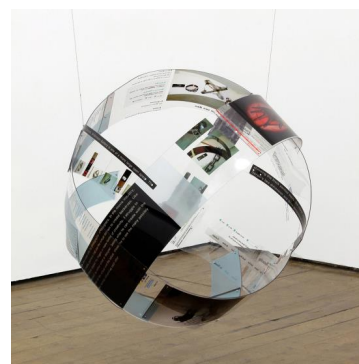
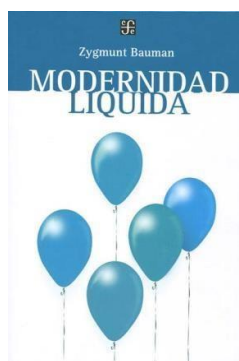


Figura 6.1. *Modernidad Líquida* de Zygmunt Bauman (1999) (Recuperada de <http://debateplural.com/2019/01/18/la-modernidad-liquida-resumen-del-libro-1/>)

Figura 6.2. *Assemblage* (2012) de Harm van den Dorpel. (Recuperada de <https://revistacodigo.com/arte/que-es-el-arte-postinternet-10-artistas/>)

Se trata de *Modernidad Líquida* (1999) de Zygmunt Bauman y una obra ya expuesta en esta investigación, *Assemblage* (2012) de Harm van den Dorpel.

En *Modernidad Líquida* (1999), Bauman define la etapa histórica en la que se encuentra la humanidad como inestable, con falta de cohesión entre los elementos de la sociedad y la carencia de una forma definida (Bauman, 1999). Realizando una interpretación de la obra de Harm van den Dorpel vemos precisamente elementos muy parecidos. Una esfera vacía por dentro, donde lo tangible (paradójicamente material virtual) se encuentra en la corteza, en lo superficial. Sin embargo, pese a que la esfera nos recuerda a la forma de nuestro planeta, las distintas formas que la componen no tienen cohesión entre ellas, parecen dispersas y colocadas sin orden ni motivo. Esta obra da sensación de fugacidad, de volatilidad y de que, si pudiésemos ver su versión en movimiento, esos datos que componen la corteza circularían a toda velocidad casi sin dejar opción al espectador a inmortalizar el momento con sus ojos.

Al igual que entre Bauman y Van den Dorpel, las comparaciones entre la sociología y el arte de Internet son casi infinitas. Ambas disciplinas tienen un punto de interés en común, el entendimiento de la evolución de una sociedad que, por primera vez en la historia, está hiperconectada de forma multidireccional.

Una vez comprendemos que el aspecto más conceptual del arte de Internet puede ser igual de clarificador que cualquier libro de sociología, debemos delimitar los distintos tipos de este tipo de manifestaciones que existen. En esta investigación los hemos dividido en dos: el *Net Art* y el Arte Post-Internet.

- *Net Art o arte en Internet*: “todas las manifestaciones de *Net Art* para las que el acceso a Internet resulta imprescindible para experimentar la obra.” (Martín Prada, 2012, p. 14).
- *Arte Post-Internet*: “propuestas que ahondan creativamente, a través de cualquier tipo de lenguaje artístico o medio, en la conectividad ubicua y permanente entendida como elemento articulador de nuestras sociedades.” (Martín Prada, 2012, p. 26).

Delimitando esta frontera entre los dos tipos de arte nos damos cuenta de que, pese a que algunos artistas sí usan Internet como medio de creación, otros artistas crean de forma ajena a este, pero reflexionan sobre la conectividad que articula nuestras sociedades. Es indispensable comprender dichas fronteras para poder entender las reflexiones que plantean los artistas sobre la evolución de nuestra sociedad en la era de la hiperconectividad.

Del mismo modo, las distintas técnicas usadas por los artistas estas expresiones definen en gran parte la estética con la que este tipo de arte se presenta ante el espectador. El *surfing* y acumulación de material, el *collage* digital, el *remix* y el *remake* son algunas de las técnicas que se han abordado en esta investigación. Debido a que la gran parte de estas técnicas basan su *modus operandi* en la creación en base a elementos que no tienen un origen artístico, la estética con la que se presentan suele ser bastante caótica, teniendo así un imaginario peculiar que literalmente es un reflejo de la creación social. En los inicios del arte en Internet parecía que la estética estaba en un segundo plano y aquello que se usaba como reclamo hacia el espectador era su valor conceptual.



Figura 6.3. ASCII *History of Moving Images* de Vuk Ćosić (1998) (Recuperada de <https://camilagarciaimd2018.wordpress.com/2018/10/29/net-art/>)

Sin embargo, posteriormente, gracias al avance de los distintos *softwares* de manipulación fotográfica, de vídeo o similares, el aspecto estético comenzó a jugar un papel más importante en el Arte Post-Internet. De esta forma se comenzó a realizar un arte mucho más visual sin dejar de lado su valor conceptual que, había avanzado hacia un momento donde el prefijo “Post”:

No hace referencia al abandono o al fin de Internet para comenzar una nueva etapa, sino más bien al conjunto de prácticas artísticas que se sitúan una vez el paradigma social y la conectividad cambian para siempre a la sociedad y el artista

comienza a explorar nuevos entornos asumiendo Internet, ya no como novedad sino, como hecho irreparable (Martin Prada, 2012).

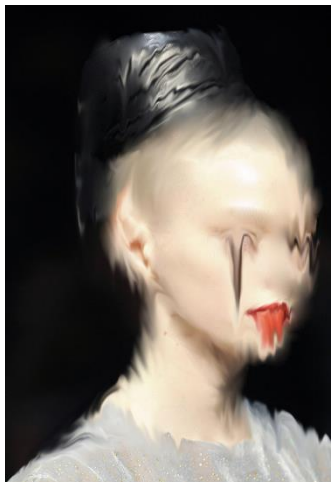


Figura 6.4. Petra Cortright, *Portraits II* (2009). (Recuperado de <https://dinca.org/petra-cortright-new->

Por último, debemos mencionar como la exploración artística de la conectividad social ha permitido, no solo comprender los distintos medios de los que la sociedad dispone para conectarse de forma multicanal, sino también abrir una nueva interpretación de todos los medios. El *Net Art* y el arte Post-Internet, heredando muchas de las preguntas vanguardistas sobre el arte y la sociedad, han proporcionado un cambio de paradigma de creación. En su inicio este cambio de paradigma estaba vinculado con la visión utópica del arte anti institucional, colectivo e intangible. Poco a poco la proliferación de este tipo de creaciones ha fusionado la visión más capitalista del arte con la visión más utópica y no condicionada de él, dando así lugar a un tipo de escultura social que, una vez más, es un reflejo de las inquietudes sociales.

El arte de Internet son teorías sociológicas, son especulaciones sobre el presente poco asimilado de la hiperconectividad, sobre la fugacidad de lo tangible y sobre un replanteamiento y reconstrucción social del paradigma social. A su vez también, la incertidumbre sobre un futuro que pocos podemos visualizar de forma clara funciona como motor de la evolución de este tipo de arte cuyo potencial reside en la subjetividad y análisis de conceptos prácticos y aplicables a la cotidianidad del ser humano.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, J. (13 de septiembre, 2019) *Arte postinternet: imágenes, memes y algún hilo de 4chan*. Obtenido de <https://www.caninomag.es/arte-postinternet-imagenes-pobres-memes-y-algun-hilo-de-4chan/>
- Anónimo (2015) *¿Qué es el arte postinternet? Conoce a estos 10 artistas*. Obtenido de <https://revistacodigo.com/arte/que-es-el-arte-postinternet-10-artistas/>
- Anónimo (5 de octubre, 2015) *Robert Adrian X*. Obtenido de https://monoskop.org/Robert_Adrian_X
- Anónimo (2015) *Happening*. Obtenido de <https://pensamientoarte.wordpress.com/2010/11/15/happening/>
- Anónimo (2020) *Visual 404*. Obtenido de <http://biblioteca.uoc.edu/es/recursos/recurso/visual-404>
- Balpe, J, P. (2007) *Peoples*. Obtenido de <https://classic.rhizome.org/artbase/artwork/46913/>
- Bauman, Z. (2015) *Modernidad Líquida*. México: Fondo de cultura económica.
- Benjamin, W. (1934) *El autor como productor*. Obtenido de <http://ceiphistorica.com/wp-content/uploads/2016/05/BenjaminWalter-El-autor-como-productor.pdf>
- Blank, J. (1996) *(History of) Mailart in Eastern Europe" at the Staatliches Museum Schwerin* Obtenido de <http://www.irational.org/cern/netart.txt>
- Bookchin, N. (2009) *Mass Ornament*. Obtenido de <https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>
- Brogger, A. (2000) *Net art, web art, online art, net.art?* Obtenido de http://acta.bibl.u-szeged.hu/8855/1/fosszilia_2006_3_112-114.pdf
- Castillo, Villapudua, K. (2016) *El Net Art como arte normal*. Baja California: Societarts. Revista de Artes– Facultad de Artes UABC, No. 3, Vol. I
- Cortright, P. (2019) *Petra Cortright: New landscapes*. Obtenido de <https://dinca.org/petra-cortright-new-landscapes/>

- Debord, G. (2005) *La sociedad del espectáculo*. España: Editorial Pre-Textos.
- Del Olmo Piedra, J. (2 de Abril de 2018) “*Pulgares, Arte Post-Internet y Capitalismo Tecnológico*” Obtenido de <https://noktonmagazine.com/pulgares-arte-post-internet-capitalismo-tecnologico/>
- Doulas, L. (2011) *Within Post Internet*. Obtenido de <https://workflow.arts.ac.uk/artefact/file/download.php?file=123128&view=21587>
- Domínguez, R. (8 de abril de 2010) *Ricardo Dominguez UCSD Library Walk*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=5Yr2RH_dNEY
- Egot Nikkal, N. (19 de diciembre, 2019) *Petra Zehner: Digital Collage Artist*. Obtenido de <https://artofcollage.wordpress.com/2019/12/19/petra-zehner-digital-collage-artist/>
- Erikki, H. (31 de octubre, 2013) *Metadesigning for the Future - Gene Youngblood*. Obtenido de <http://www.neme.org/texts/metadesigning-for-the-future>
- Forest, F. (s.f.) *Les actions de Fred Forest: 3 Installation interactive*. Obtenido de http://www.fredforest.org/book/html/fr/actions/01_fr.htm#text
- Gache, B. (2005) *El Net Art en el contexto del arte en redes*. Obtenido de <https://danielandujar.org/2005/09/14/el-net-art-en-el-contexto-del-arte-de-redes/>
- García, C. (2018) *Introducción a los medios digitales*. Obtenido de <https://camilagarciaimd2018.wordpress.com/2018/10/29/net-art/>
- González, M. (s.f.) *Fax art 1972 - 2013*. Obtenido de <http://marisagonzalez.com/portfolio/fax-art-1972-2013/>
- Ippolito, J. (2002). *Ten myths of Internet Art*. The Mit Press, Vol. 35, No. 5, Tenth Anniversary New York Digital Salon, pp. 485-498
- Karasic, C. (1998) *FloodNet: Electronic disturbance Theatre*. Obtenido de <https://anthology.rhizome.org/floodnet>
- Koenig, S. (15 de Febrero, 2006) *aPpRoPiRaTe!*. Obtenido de <http://runme.org/project/+appropriate/>
- Kracauer, S. (2009) *La fotografía y otros ensayos: el ornamento de la masa 1*. España: Gedisa Ediciones.

- Kracauer, S. (2009) *Construcciones y perspectivas: el ornamento de la masa 2*. España: Gedisa Ediciones.
- Lampkin, F. (2015) *La fuente - Marcel Duchamp*. Obtenido de <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>
- Marchán Fiz, S. (2009) *Del arte objetual al arte del concepto*. Madrid: Ediciones Akal.
- Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Ediciones Akal.
- McHugh, G. (12 de septiembre de 2010). *Post Internet*. Obtenido de rhizome.org: <https://122909a.com.rhizome.org/>
- McHugh, G. (2011). *Post Internet. Notes on the Internet and Art 12.29.09 > 09.05.10*. Brescia: Link Ediciones.
- Novitskova, K. (2010). *Post Internet Survival Guide*. Obtenido de <https://www.katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>
- Olson, M. (2011). *POSTERINTERNET: art after the internet*. Foam Magazine, 29, pp. 59-63
- Olson, M. (2013) *Arte Postinternet*. México: CCOM Press, pp. 19 - 31
- Peralta, Mariñelarena, J, D. (10 Octubre de 2005). *Net Art: Surgimientos de una nueva forma artística*. México: Revista Digital Universitaria (UNAM), Vol. 6, No. 10
- Pienzonsk, A. (2016) *Postinternet digital collages from 2016*. Obtenido de <https://www.behance.net/gallery/38262309/Postinternet-digital-collages-from-2016>
- Platou, P. (2020) *Per Platou's super simple www*. Obtenido de <http://www.perplatou.net/>
- Regine (28 de marzo, 2008) *Interview with Marisa Olson*. Obtenido de https://we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/
- Riboulet, C. (2013) *Sobre el arte de los nuevos medios*. Colombia: Calle14, 7(10), pp. 54 - 57

- Rinehart, R. (1 de diciembre, 2010) *Vuk Ćosić: ASCII History of Moving Images*. Obtenido de <http://archive.bampfa.berkeley.edu/exhibition/cosic>
- Segura, Domingo, Y. (julio de 2014). *Hibridaciones del Net.Art_ Del hipermedia a la visualización de datos* (TFM). Valencia: Universitat Politècnica de València.
- Sthaele, W. (1991) *The Thing*. Obtenido de <https://anthology.rhizome.org/the-thing>
- Stallabrass, J. (2003). *The aesthetics of Net.Art*. Carolina del Norte: Duke University Press, Qui Parle, Vol. 14, No. 1, pp. 49-72
- Trilnick, C. (10 de mayo, 1994) *Vuk Cosic / IDIS*. Obtenido de <http://proyectoidis.org/vuk-cosic/>
- Youngblood, G. (1970) *Fragmento del libro "The Videosphere"*. Radical Software. Vol. 1, no. 1, p. 16. http://www.radicalsoftware.org/volume1nr1/pdf/VOLUME1NR1_0018.pdf
- Van den Dorpel, H. (2018) *I was raised on the Internet*. Obtenido de <https://harmvandendorpel.com/I-Was-Raised-On-The-Internet>

8. ÍNDICE DE FIGURAS

- **Figura 1.1. *Naturaleza muerta con silla de rejilla (1912)*** (Recuperado de <http://arteparaninnos.blogspot.com/2017/09/que-es-un-collage.html>).....1
- **Figura 1.2. *La fuente*, de Marcel Duchamp (1917)** (Recuperado de https://elpais.com/cultura/2004/12/02/actualidad/1101942001_850215.html).....1
- **Figura 1.3 *Estación Fax/Fax Station* de Marisa González (1993)** (Recuperado de <http://marisagonzalez.com/portfolio/fax-art-1972-2013/>).....2
- **Figura 3.1 Robert Adrian X - *Danube Connection* (1993)** (Recuperada de https://monoskop.org/Robert_Adrian_X).....7
- **Figura 3.1.1. *Gráfico sobre la amplitud del paradigma artístico por Per Platou*** (recuperada de <http://www.perplatou.net/>).....10

- **Figura 3.1.2. *Written in Stone, A Net.Art Archaeology, comisariada por Per Platou* (2003)** (recuperada de <http://www.perplatou.net/>).....10
- **Figura 3.1.3. Joseph Beuys en su obra *I Like America and America Likes Me*** (Recuperada de <http://semiramisgonzalez.com/1228733130i-like-america-and-america-likes-me/>).....10
- **Figura 3.1.4. *Conversación con Gene Youngblood en World Wide Video Festival* (1990)** (Recuperada de <http://www.neme.org/texts/metadesigning-for-the-future>).....11
- **Figura 3.1.5. *Rhizome* (2020)** (Recuperada de <https://anthology.rhizome.org/>).....12
- **Figura 3.1.6. *The Thing*, Wolfgang Staehle (1994)** (Recuperada de <https://anthology.rhizome.org/the-thing>).....12
- **Figura 3.2.1.1. *Environment the Yard de Allan Kaprow* (1967)** (Recuperada de <https://pensamientoarte.wordpress.com/2010/11/15/happening/>).....17
- **Figura 3.2.1.2. Captura de *Rhizome Anthology* mostrando los inicios del archivo de *The Thing* (1992)** (Recuperada de <https://anthology.rhizome.org/the-thing>).....18
- **Figura 3.2.2.1. *La Fuente* de Marcel Duchamp (1917)** (Recuperada de <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>).....19
- **Figura 3.2.2.2. Vuk Cosic y su proyecto en código ASCII (2007)** (Recuperada de <https://proyectoidis.org/vuk-cosic/>).....19
- **Figura 3.3.3.1 Fred Forest y su obra *Interrogation* (1969)** (recuperada de http://www.fredforest.org/book/html/fr/actions/01_fr.htm#text).....21
- **Figura 3.3.3.2. *50 People see the Eiffel Tower* por Neil Kandalgaonkar (2005).** (Recuperada de <https://i.pinimg.com/originals/0d/bb/07/0dbb07a085d532870ca943720d110601.jpg>).....21
- **Figura 3.3.1 *Mass Ornament* de Natalie Bookchain (2005)** (Recuperada de <https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>).....22
- **Figura 3.3.2. *Mass Ornament* de Natalie Bookchain (2005)** (Recuperada de <https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>).....23

- **Figura 3.3.3. *50 People see the Eiffel Tower* de Neil Kandalgaonkar (2005).**
(Recuperado de <https://i.pinimg.com/originals/0d/bb/07/0dbb07a085d532870ca943720d110601.jpg>).....25
- **Figura 4.1.1.1. *Post Internet Survival Guide* (2010) por Katja Novitskova.**
(Recuperado de <https://www.katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>).....31
- **Figura 4.1.1.2. *Post Internet Survival Guide* (2010) por Katja Novitskova.**
(Recuperado de <https://www.katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>).....31
- **Figura 4.1.2.1. *Assemblage* (2012). Harm van den Dorpel** (Recuperada de <https://revistacodigo.com/arte/que-es-el-arte-postinternet-10-artistas/>).....33
- **Figura 4.1.3.1. *New Landscapes* de Petra Cortright (2009).** (Recuperado de <https://dinca.org/petra-cortright-new-landscapes/>).....34
- **Figura 4.3.1. *Peoples* (2007) de Jean Pierre Balpe y Grégory Chatonsky.**
(Recuperada de <http://www.chatonsky.net/works/peoples/>).....40
- **Figura 5.1. *Marilyn Monroe* por Andy Warhol (1962)** (Recuperada de <https://rz100arte.com/arte-ninos-andy-warhol-al-alcance-los-mas-pequenos/>).....41
- **Figura 5.2. *Una, dos y tres sillas* por Joseph Kosuth (1965)** (Recuperada de <https://www.pinterest.es/pin/298996862747280210/>).....41
- **Figura 5.1.1. *The Thing* en sus primeros años (1992)** (Recuperada de <https://anthology.rhizome.org/the-thing>).....42
- **Figura 5.1.2. *Lincoln 3D Scans* (2013) de Oliver Laric** (Recuperada de <https://revistacodigo.com/arte/que-es-el-arte-postinternet-10-artistas/>).....43
- **Figura 5.2.3. Petra Cortright con su serie *Poor Traits II* (2009)** (Recuperada de <https://revistacodigo.com/arte/que-es-el-arte-postinternet-10-artistas/>).....43
- **Figura 5.2.1. *Manifestación Intervencionista* de Carlo Carrá (1914)**
(Recuperada de <http://carpetahistoria.fahce.unlp.edu.ar/carpeta-2/arte/del-futurismo-al-clasicismo-el-giro-de-la-produccion-de-carlo-carra>).....45

- **Figura 5.2.2. *Adolf, el superhéroe traga oro y da la chapa* de John Heartfield (1932)** (Recuperada de <https://www.goethe.de/ins/es/es/kul/sup/ilu/20692428.html>).....45
- **Figura 5.2.3. *Press and hold to learn* de Alexandra Pienzonk (2016)** (recuperada de <https://www.behance.net/gallery/38262309/Postinternet-digital-collages-from-2016>).....46
- **Figura 5.2.4. *I'm touch-sensitive just like your smartphone* de Alexandra Pienkosz (2016)** (recuperada de <https://www.behance.net/gallery/38262309/Postinternet-digital-collages-from-2016>).....46
- **Figura 6.2.5 *aPpRoPiRaTe!* de Sven Koenig (2006)** (Recuperada de <http://runme.org/project/+appropriate/>).....47
- **Figura 5.3.1. *ASCII History of Moving Images* de Vuk Ćosić (1998)** (Recuperada de <http://archive.bampfa.berkeley.edu/exhibition/cosic>).....48
- **Figura 5.3.2. *Empire 24/7* de Wolfgang Staehle (1999)** (Recuperada de <http://www.medienkunstnetz.de/works/empire24-7/>).....49
- **Figura 5.3.3. *Empire* de Andy Warhol (1964)** (Recuperada de <https://www.filmaffinity.com/es/film975551.html>).....49
- **Figura 6.1. *Modernidad Líquida* de Zygmunt Bauman (1999)** (Recuperada de <http://debateplural.com/2019/01/18/la-modernidad-liquida-resumen-del-libro-1/>).....50
- **Figura 6.2. *Assemblage* (2012) de Harm van den Dorpel.** (Recuperada de <https://revistacodigo.com/arte/que-es-el-arte-postinternet-10-artistas/>).....50
- **Figura 6.3. *ASCII History of Moving Images* de Vuk Ćosić (1998)** (Recuperada de <https://camilagarciaimd2018.wordpress.com/2018/10/29/net-art/>).....52
- **Figura 6.4. Petra Cortright, *Portraits II* (2009).** (Recuperado de <https://dinca.org/petra-cortright-new-landscapes/>).....53

