



UNIVERSIDAD DE MURCIA
ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO

Imagen, Espacio y Tiempo en la Red.
Análisis y Evolución del Arte desde la Llegada de Internet

D. Rodrigo Carreño Rio

2022

RESUMEN

Cuando en la década de 1970 diferentes artistas como Antoni Muntadas, Douglas Davis, Joseph Beuys o Nam June Paik comenzaron a usar las pantallas y los medios de comunicación como procesos de creación en sus producciones artísticas ninguno podía imaginar hasta dónde sería capaz de transformarse el mundo del arte. Como precursores del net.art y todos los procesos que han venido después, marcaron el inicio de una nueva era dentro del mundo del arte que se ha transformado por completo en los últimos cincuenta años.

Actualmente vivimos una realidad dinámica y cambiante en la que los nuevos procesos surgen tan rápido como desaparecen. Pero entre esos años setenta en los que surge Internet y las dos primeras décadas del siglo XXI donde las redes sociales marcan el ritmo de la sociedad, han ocurrido numerosos cambios y transformaciones en los diferentes procesos que rigen el arte. Evoluciones en aspectos como el rol del espectador –mucho más activo y participativo–, la aparición de un nuevo estatus de la imagen dentro de la nueva cultura digital o el espacio y el tiempo en una nueva dimensión como la red y tras una pantalla han convertido el mundo del arte actual en un nuevo panorama de estrategias y conceptos muy variados.

Así, durante estas décadas pasadas han sido los artistas, comisarios, gestores, galerías y hasta la Institución Arte los que han ido creando, con sus prácticas, proyectos y exposiciones, un recorrido evolutivo dentro del arte desde la primera aparición de Internet en nuestra sociedad hasta la más reciente actualidad con la entrada en escena de las criptomonedas y los NFTs. Un mundo que ha sido capaz de evolucionar y adecuarse a los cambios de forma rápida e inteligente, sabiendo adaptar cada proceso para complementar el anterior. De esta manera se ha creado un panorama, bajo las directrices de la cultura digital, la hipervisualidad y la hiperconectividad, en el que las posibilidades artísticas que se plantean con el uso de los nuevos medios son infinitas y donde podemos observar cómo se redefinen términos y conceptos en beneficio de un nuevo Sistema del Arte.

Resumen

Esta investigación trata de analizar todos esos avances, cambios y progresos ocurridos en el Sistema del Arte desde la llegada de Internet. Es por esto por lo que, mediante cuatro bloques, se pretende crear un cuerpo teórico y práctico a través del cual el lector sea capaz de acercarse al arte de la nueva cultura digital y todos sus procesos. Para ello, en el primer bloque examino la Institución museística desde sus inicios y cuáles fueron las causas de la salida del museo. El segundo bloque se presenta como un inicio, acercando al lector a nuevos conceptos en torno a lo contemporáneo, lo virtual, la imagen, el espacio y el tiempo en el mundo digital. A continuación, en el bloque tres, la investigación pasa a analizar de lleno el sistema del arte dentro de internet y como los artistas, movimientos y museos han evolucionado en y con Internet al mismo tiempo que lo ha hecho la sociedad. Finalmente, un último bloque sirve para cerrar la tesis y me ha permitido trabajar de forma directa con un proyecto de difusión artística en Instagram y para analizar el momento de precariedad por el que pasan los diferentes agentes del mundo del arte actual.

Palabras clave: arte, imagen, net.art, nuevos medios, tecnología, comisariado, espacio, tiempo, museos, Internet.

ABSTRAC

In the 70's, when several artists such as Antoni Muntadas, Douglas Davis, Joseph Beuys or Nam June Paik started using screens and social media as work processes in their artistic productions, nobody could imagine how much the art industry would evolve. As forefathers of net.art and the processes created afterwards, they were the starting point of a new era which has evolved along the last fifty years.

Currently, we live in a dynamic and volatile reality where processes are born and die constantly. Nevertheless, with the Internet arriving in the 70's and the social media growth during the two first decades of the XXI century, we have seen many changes and transformations in several processes which run the art industry. We can take the example of the audience role -more interactive-, a new image status in the new digital culture or the time and space in a new dimension such as the net and behind the screen; all these have changed the current concept of art into new and rich strategies and concepts.

Therefore, artists, curators, galleries and even the Art Institution have created projects and exhibitions along these last decades; we can see an evolution of the art industry from the Internet arrival to the most recent events such as cryptocurrencies and NFTs. This is a world capable of evolving and adapting to changes in a fast and clever way; adapting each process in order to complete the prior. There is a new landscape of infinite opportunities under the guidelines of the digital culture, the hypervisuality and the hyperconnectivity where terms and concepts are redefined in the benefit of a new Art System.

This research tries to analyze all those advances, changes and progress that have occurred in the Art System since the arrival of the Internet. This is why, through four blocks, it is intended to create a theoretical and practical body through which the reader is able to approach the art of the new digital culture and all its processes. Therefore, in the first block I examine the Museum Institution since its inception and what were the causes of the museum leaving. The second block is presented as a beginning, bringing the reader closer to new concepts around the contemporary,

Abstrac

the virtual, the image, space and time in the digital world. Next, in block three, the investigation goes on to fully analyze the art system within the Internet and how artists, movements and museums have evolved on and with the Internet at the same time that society has. Finally, a last block serves to close the thesis and has allowed me to work directly with an artistic dissemination project on Instagram and to analyze the moment of precariousness through which the different agents of the current art world go through.

Key words: art, image, net.art, new means, technology, curated, space, time, museums, Internet.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo de investigación es el resultado de un largo periodo de investigación, congresos, artículos y numerosas experiencias que me han permitido crear un cuerpo de trabajo sólido basado en la teoría y en la práctica. Toda esta dedicación, a tiempo completo, ha tenido que ser compaginada en muchas ocasiones con proyectos, comisariados y trabajos dentro del mundo del arte contemporáneo. Por ello, como durante estos años ha habido tantas personas que han sido importantes para la realización de esta tesis doctoral quiero mostrar mi cariño y agradecimiento por ese apoyo y ayuda que siempre me han mostrado.

En primer lugar, quisiera dar las gracias a mi familia por educarme desde pequeño en torno a la importancia del arte y la cultura. Por apoyarme desde el primer momento y por el interés en mi trabajo e investigaciones. Sin su ayuda no habría sido capaz de poder haber hecho la tesis. También quiero destacar a mis amigos, que, estando muy alejados del mundo del arte, se interesan por mis trabajos y estudios e intentan cada día disfrutar más del arte contemporáneo.

Por otro lado, en especial, también debo agradecer a mis directores de tesis, los doctores Miguel Ángel Hernández Navarro e Isabel Durante Asensio, que han sido muy relevantes en la guía y supervisión de esta investigación. Siempre he podido contar con sus consejos y su apoyo para continuar adelante. Les doy las gracias por el trabajo de estos años y por compartir conmigo su biblioteca pero, sin duda, les agradezco su interés, su tiempo y la transmisión de las ganas de seguir trabajando e investigando en torno al arte actual.

Agradezco al Centro Párraga y al CENDEAC por nutrir a Murcia de una programación variada y rica dentro del panorama artístico actual que me ha permitido conocer a numerosos críticos, comisarios, artistas y gestores relevantes tanto a nivel nacional como internacional. Todo ello ha sido crucial para obtener experiencias y datos de primera mano para la redacción de la tesis. Una suerte contar con dos centros de esa importancia en Murcia.

Agradecimientos

A la Galería Art Nueve de Murcia y a la Galería Studio Trisorio de Nápoles por dejarme, desde muy joven, acercarme a su trabajo y contar conmigo para ferias, entrevistas y exposiciones permitiéndome entrar en un mundo tan apasionante y complejo como el del arte contemporáneo.

Quiero agradecer también a cada uno de los muchos artistas, comisarios, gestores, galeristas y demás agentes del mundo del arte que he conocido y con los que he tenido el placer de trabajar estos años permitiéndome aprender de cada uno de ellos. Seguiremos trabajando y seguiré aprendiendo de todos.

Finalmente, y no por ello menos importante, quiero acordarme de los tres profesores por los cuales actualmente soy historiador del arte y me apasiona el arte contemporáneo. Gracias por haberme hecho disfrutar tanto de vuestras asignaturas en diferentes periodos de mi vida, haberme transmitido tanto y haber conseguido que me dedique a lo que más me gusta. Gracias a José Alberto Moreno del IES Saavedra Fajardo, a Pedro Alberto Cruz de la Universidad de Murcia y a Giovanni Bianchi de la Universidad de Padua.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

0.	INTRODUCCIÓN	17
1.	BLOQUE I	29
1.1	INSTITUCIÓN MUSEÍSTICA.....	29
1.1.1	El espacio expositivo.....	36
1.2	ARTE FUERA DE LOS LÍMITES DEL MUSEO.....	47
1.3	RUPTURA DEL ESPACIO EXPOSITIVO	53
1.3.1	Happening.....	54
1.3.2	Land Art.....	58
1.3.3	Body Art.....	65
1.3.4	Mail Art	70
2.	BLOQUE II.....	77
2.1	LO CONTEMPORÁNEO	77
2.2	CULTURA VISUAL. LA IMAGEN CÓMO OBJETO DE ESTUDIO	85
2.2.1	Las imágenes como lenguaje.....	89
2.2.2	El poder de la imagen en el siglo XXI	94
2.3	LO VIRTUAL.....	111
2.3.1	Una nueva forma de ver	115
2.4	INTERNET. IMAGEN, ESPACIO Y TIEMPO EN EL MUNDO DIGITAL.....	121
2.4.1	La imagen.....	124
2.4.2	El tiempo.....	128
2.4.3	La Red, un nuevo espacio.....	135
3.	BLOQUE III.....	141
3.1	ARTE E INTERNET	141
3.1.1	¿Cómo afecta Internet al mundo del arte contemporáneo?.....	141
3.1.2	Arte e Internet.....	153
3.1.3	Un nuevo mercado del arte. NFTs y criptomonedas.....	182

Índice de contenidos

3.2 INSTITUCIÓN E INTERNET. WEB 2.0 Y LAS NUEVAS FORMAS DE DIFUSIÓN.....	203
3.2.1 Museos e Internet.....	213
3.2.2 Redes Sociales.....	230
4. BLOQUE IV.....	253
4.1 PROYECTO cuARTEntenta.....	254
4.2 PRECARIEDAD, LENGUAJE Y EDUCACIÓN.....	272
5. CONCLUSIÓN.....	295
6. BIBLIOGRAFÍA.....	307

0. INTRODUCCIÓN

Desde finales del siglo XX, la evolución de Internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación ha provocado unos cambios en la forma de consumir los productos artísticos y culturales por parte de la sociedad. En este ámbito han surgido también nuevos conceptos como «identidad», «virtual», «multiculturalidad» o «interactividad» y «participación». Nos encontramos en unos años de cambio social que en gran medida vienen causados por el uso de las nuevas tecnologías de comunicación y entretenimiento, como los ordenadores o las redes sociales, que se han impuesto sobre los canales convencionales que destacaban hasta el momento, como el cine o la televisión. La pantalla, sin duda, se ha convertido en el elemento más característico de nuestro tiempo. Nos sitúa en una posición de «no-poder-parar-de-ver»¹ que nos ha llevado hasta la incapacidad de comprender el mundo en el que vivimos. Un mundo que ya que no somos capaces de representar. Es por esto por lo que el mundo del arte también ha sufrido cambios con la aparición de Internet, las pantallas y las redes sociales, una profunda transformación que ha generado una evolución hasta ahora desconocida en el sistema establecido.

¿Cómo han cambiado los parámetros que rigen el mundo del arte contemporáneo actual con la llegada de Internet? ¿Cómo afectó el net.art al mundo del arte? ¿Cómo se han visto afectados el tiempo, el espacio y la imagen con la nueva cultura digital? ¿Cuál es el nuevo rol de espectador ante un mundo hiperconectado e hipervisualizado? Muchas son las preguntas que surgen cuando nos paramos firmemente a pensar y a analizar lo que ha ocurrido en estos últimos cuarenta años dentro del mundo del arte desde la aparición de Internet. Cuarenta años en los que la forma de pensar y de actuar de la sociedad se ha visto alterada por completo, han cambiado los roles sociales y se ha impuesto la sensación de que el tiempo y el espacio han comenzado a desaparecer.

¹ Juan Martín Prada, *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual* (Valencia: Sendemà, 2019).

Introducción

A través de este trabajo de investigación no se pretende dar una respuesta única a cada una de esas preguntas, o a todas las que puedan surgir a lo largo de estas páginas. El análisis que se realiza busca asentar y recoger las bases teóricas en torno lo relacionado con el arte e Internet para poder afrontar esta nueva realidad desde un punto de vista más realista y objetivo. Las estrategias han ido evolucionando, los parámetros han cambiado y los roles se han actualizado por lo que se trata de un trabajo de análisis que permite al lector conocer y acercarse a la historia de la relación entre el arte e Internet y así poder comprender el tejido cultural y digital que vivimos en la actualidad.

La cultura visual ha permitido concentrar los estudios en torno a la imagen y a la visualidad lo que nos lleva a conocer mejor la cultura digital que rige nuestra sociedad hoy en día. Desde la invención de la fotografía y conforme la tecnología se ha ido desarrollando se ha permitido a los artistas disponer de nuevas fórmulas y procesos de creación artística. Aunque esos avances, por lo general, no han sido originados en torno al arte, sino a otras disciplinas como la ciencia o la comunicación, los artistas han sabido avanzar junto a estas novedades de su época para conseguir generar nuevos medios de expresión.

Pero no solo debe avanzar el artista sino que el espectador debe ser conocedor de los nuevos procesos y educarse en las nuevas fórmulas. Es por esto por lo que este proyecto de investigación se encuadra dentro del terreno de los Estudios Visuales y cercano a los estudios de comisariado (*Curatorial Studies*), ya que pretende pensar y reflexionar desde un punto de vista teórico y práctico. Se trata de una investigación muy próxima a las prácticas artísticas por lo que tan importante será conocer las pautas y teorías de los Estudios Visuales como las prácticas – exposiciones, nuevos soportes, obras de arte...– que se realizan en el momento del estudio. El conocimiento debe compartir tanto las áreas teóricas como las prácticas para poder acercarse a las nuevas formas artísticas fuera del museo y cómo estas afectan a las nuevas formas de comisariar ya sea de manera virtual o física.

Por tanto, esta investigación se realiza desde un marco teórico interdisciplinar que, como se ha apuntado, se mueve entre la Historia del Arte, los Estudios Visuales, los estudios de comisariado y los trabajos sobre los nuevos medios. Por ejemplo, es fundamental para la imagen: Brea.² Para los trabajos sobre el espectador, la visualidad, la temporalidad y la nueva museología: Bal.³ En cuanto al estudio de la postfotografía: Fontcuberta.⁴ Relacionado con el comisariado: Ulrich Obrist.⁵ Y, por último, también destaca en lo relacionado con Internet y las redes sociales: Martín Prada.⁶

Es fácil caer en las manos de la museografía o museología al tratar un tema de estas características. Sin embargo, aquello realmente clave para este trabajo es la evolución de las prácticas expositivas debido a la salida de los museos y entrada en nuevos espacios alternativos, como la Red. Varios han sido los movimientos y artistas que han innovado con la llegada de Internet y las nuevas tecnologías y en ellos serán en los que se centre esta investigación para poder observar y analizar estos avances y ver cómo afectan al devenir del arte. Buscar las nuevas formas expositivas, independientemente de la plataforma o del formato, y ver cómo estas nuevas experiencias acercan al espectador a la exposición son los principales objetivos de este trabajo.

El debate sobre el término que debe utilizarse para englobar a todas estas disciplinas que utilizan los medios tecnológicos para sus creaciones artísticas es tremendamente amplio. El término más extendido es el de Media Art o New Media Art, popularizado en mayor medida por el libro *Media, new media, postmedia*, del crítico y comisario Domenico Quaranta publicado en 2010.⁷ Además debemos ser conscientes, como resalta Claudia Giannetti, de que el término de New Media Art

² José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen. Imagen-Materia, Film, E-Image*, (Madrid: Akal / Estudios Visuales, 2010).

³ Mieke Bal, *Tiempos Trastornados. Análisis, Historias y Políticas de la mirada*, (Madrid: AKAL/ Estudios Visuales, 2016).

⁴ Joan Fontcuberta, *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*, (Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2020).

⁵ Hans Ulrich Obrist, *Breve historia del comisariado*, (Madrid: Exit. 11, 2009).

⁶ Juan Martín Prada, *Prácticas artística e internet en la época de las redes sociales*, (Madrid: Akal, 2012).

⁷ Domenico Quaranta, *Media, new media, postmedia*, (Milán: Postmedia Books, 2010).

Introducción

debe ser entendido como una parte del arte contemporáneo y no como un movimiento independiente.

El media art no es entendido como una corriente autónoma sino como parte integrante de la creación artística contemporánea. El hecho de emplear el término ‘media’ es un recurso para diferenciarlo (y no apartarlo) de las manifestaciones artísticas que utilizan otras herramientas no basadas en las tecnologías electrónicas y/o digitales.⁸

Por lo tanto, este término permite designar cualquier tipo de creación contemporánea en la que ciencia, arte y tecnología se aúnen. Tal es así que se trata del término general para agrupar disciplinas como net.art, arte digital, arte de Internet, arte interactivo, videojuegos, arte virtual, etc. Pero, como veremos a lo largo de esta investigación, no solo podemos hablar de New Media, sino que según qué características e importancia podremos utilizar otros términos como net.art para describir estos movimientos artísticos relacionados con Internet y las nuevas tecnologías.⁹

A lo largo del siglo XX se sucedieron diferentes vanguardias y movimientos artísticos que buscaban una participación mucho más activa del espectador y tenían la intención de abandonar los museos para explorar nuevas formas de lenguaje y expositivas. Tomando como punto de partida el net.art y como punto de influencia las vanguardias de principio del siglo XX, el recorrido de la investigación se desarrolla analizando la evolución de estos movimientos que en un determinado momento fueron absorbidos por la Institución. El net.art es el punto de partida de cualquier actividad artística relacionada con Internet en la actualidad.

Además, junto a las prácticas artísticas, el espectador pasará a convertirse en un elemento primordial dentro del proceso de creación artístico, ya que es el sujeto sobre el que recae la responsabilidad de actuar frente a lo que se le presenta. Con la

⁸ Claudia Gianetti, *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología* (Barcelona: ACC L’Angelot, 2002), 8.

⁹ Pascual Patuel Chust, *Media Art. Imagen y tecnología* (Murcia, España: Universidad de Murcia, 2021).

llegada de Internet, el espectador asume un nuevo rol, mucho más participativo, y pasará a convertirse en observador y en usuario. Dos nuevos términos que actualizan el papel que debe desarrollar el espectador a la hora de formar parte de entramado artístico actual.

Por otro lado, en este momento son numerosas las exposiciones que se realizan más allá del museo y cobran vida en salas de exposiciones, en Internet, en la calle, en el cuerpo del artista, etc. Todo este proceso tiene un porqué y ha presentado una evolución a lo largo de los años que se muestra en esta investigación para comprender esta nueva forma de consumir las exposiciones que, en definitiva, es una nueva concepción del arte actual. A la hora de abandonar las salas del museo, se produce una revolución en el sistema establecido. El mercado del arte se altera, aparecen nuevos agentes y el proceso artístico cambia por completo. Ahora, más que nunca, se deberán tener en cuenta a todos los agentes como comisarios, galeristas, artistas y coleccionistas a la hora de llevar a cabo un buen desarrollo del proceso creativo y artístico.

Todo este cambio puede ser entendido en torno al término de arte contemporáneo o arte actual, como analizaremos en el cuerpo de trabajo, pero se debe a una serie de cambios en numerosos ámbitos del panorama artístico mundial. Por eso, debemos entenderlo siempre como un momento de ruptura, de cambio y de nuevas formas por encima del término que podamos utilizar. A pesar de eso, si atendemos a cómo define Terry Smith el arte contemporáneo, vemos lo siguiente:

la red institucionalizada a través de la cual el arte de hoy se presenta ante sí y ante los distintos públicos del mundo. Se trata de una subcultura internacional activa, expansionista y proliferante, con sus propios valores y discursos, sus propias redes de comunicación, sus héroes, heroínas y herejes, sus organizaciones profesionales, sus eventos clave, sus encuentros y monumentos,

Introducción

sus mercados y sus museos... en síntesis, sus propias estructuras de permanencia y cambio.¹⁰

Como observamos, se habla de estructuras propias que cambian con el tiempo y en función de diferentes aspectos sociales. Durante toda la historia de la humanidad las diferentes sociedades han buscado representar la realidad mediante diversas técnicas como la pintura, escultura, cine, fotografía o vídeo, entre otras. De igual forma, han ido evolucionando los diferentes soportes como el papel, lienzo, piedra, celuloide, etc. Todos ellos han compartido el uso de un lenguaje no verbal como método de representación de la realidad y forma de trasmisión de un mensaje. Si embargo, con la llegada del siglo XX, estos métodos hasta ahora utilizados comienzan a convivir con una nueva forma de representación, el código binario. Internet y los medios digitales cambian por completo los parámetros de la cultura visual para comenzar una nueva era en torno a las imágenes y la acción de ver.¹¹

Tanto es así que podemos comparar esta nueva revolución tecnológica con aquella que sufrieron en el siglo XIV con la llegada de la imprenta o en el siglo XIX con la fotografía. Fueron dos momentos que constituyeron un instante de revolución y evolución de las sociedades del momento. Hoy nos encontramos inmersos en otra gran revolución, la de Internet, que está provocando que la nueva cultura, la cultura digital, transforme las formas de producción, distribución y comunicación establecidas. La Red ha pasado en muy pocos años de ser una herramienta de trabajo a convertirse en el principal espacio de actuación de la sociedad. Además, los ordenadores y las pantallas se erigen hoy en día como los verdaderos elementos transformadores de una sociedad cada vez más digitalizada.

Esta cultura digital se construye en torno a Internet y ha contribuido no solo a la aparición de los nuevos medios en el arte sino también al surgimiento de nuevos museos como los virtuales o digitales. El espacio físico se va a ver complementado ahora por el espacio virtual y a través de la pantalla el espectador va a poder ampliar

¹⁰ Terry Smith, *¿Qué es el arte contemporáneo?*, (Madrid: Siglo XXI, 2013), 299.

¹¹ Roberto Aparici et al., *La imagen: Análisis y representación de la realidad*, (Barcelona, España: Gedisa, 2009).

su experiencia artística. Internet consigue eliminar los límites físicos y acerca el contenido museístico a cualquier persona en cualquier parte del mundo. A lo largo de la investigación podremos observar cómo con Internet surgen estos nuevos espacios, nuevas formas de comunicación y nuevos lenguajes en torno a la imagen. Esta última, entendida como uno de los principales elementos visuales de la historia de la humanidad, va a sufrir una de las mayores revoluciones hasta el momento. La fotografía y el cine supusieron un cambio en la mentalidad de la sociedad de ese momento, pero con Internet la imagen adquiere un estatus mayor y se presenta como el principal objeto de estudio.¹²

Debemos ser conscientes de que nos adentramos en un momento en el que la tecnología rige nuestra sociedad. Aparece la llamada era del link, en la que la sociedad pasa a estar hiperconectada entre sí y permite un acceso total y gratuito a la información que se encuentra en la Red. Los artistas, a través de diferentes formatos como el blog, las redes sociales, los *hashtags*, etc. van a encontrar en la Red nuevos contextos sobre los que llevar a cabo sus acciones e investigaciones. Por ello, en torno a todos estos procesos surgen nuevos modelos artísticos que beben del net.art pero que se actualizan con los formatos más recientes como el arte en las redes sociales, el arte sonoro, el *software art* o el *art game*, entre otros.

Con todo ello, lo que se pretende con esta investigación es analizar las diferentes transformaciones y paradigmas que se desarrollan en torno al arte con la llegada de Internet y estudiar cómo ha ido evolucionando un sistema que se encontraba establecido bajo unos parámetros clásicos hasta la segunda mitad del siglo XX. Es por esto por lo que este trabajo ha sido estructurado en torno a cuatro grandes bloques sobre los que se va avanzando y trabajando de forma cronológica.

En el primero de los bloques, he realizado una introducción para asentar las bases de la institución museística y conocer los motivos de la ruptura del espacio expositivo a lo largo del siglo XX. Se trata de retroceder hasta los inicios para poder

¹² Claudia Giannetti, «Breve balance de la primera década del NET.ART», *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, n.º 3 (2003).

Introducción

comprender el presente. Así, cuáles fueron los motivos por los que nacieron los gabinetes de curiosidades o de los *Wunderkammer*, saber su forma de exponer o las piezas que albergaban nos va a permitir entender cómo surgieron los museos y cómo se fueron desarrollando. De esta manera, una vez asentadas las bases clásicas que rigen los museos, será más fácil comprender cómo, a partir de la década de los años cincuenta, se produjo una importante revolución artística que llevó más tarde a la salida del arte del cubo blanco. Han sido numerosas las vanguardias y los movimientos artísticos que desde principios del siglo XX han querido alejarse de la institución museística y buscar nuevas fórmulas fuera del sistema establecido. Pero, en este caso, he querido centrarme únicamente en cuatro de estos ejemplos – happening, land art, body art y mail art– ya que son una muestra relevante de las creaciones artísticas producidas y expuestas fuera de los museos. Fueron artistas que supieron conquistar nuevos espacios y soportes que favorecieron la apertura del arte hacia la sociedad y hacia una nueva concepción visual y social del mundo del arte.

Si el bloque I era una aproximación al pasado, al punto de partida, el bloque II se trata de nuestro tiempo. El término de lo contemporáneo, qué es o cómo se entiende son algunas de las cuestiones que analizo para dar paso más adelante al análisis de la cultura visual y su principal objeto de estudio, la imagen. En la sociedad en la que vivimos y ante los cambios que estamos sufriendo, la imagen cobra mayor importancia y asume un papel fundamental en el mundo del arte. Por eso se analiza el concepto de imagen desde dos puntos de vista, por un lado, como lenguaje y, por otro, como elemento de cambio. Y si las imágenes son el objeto predominante en esta nueva era del arte, el principal soporte es Internet. En torno a lo virtual y los cambios que supone esta nueva visualidad aportada por las pantallas pretendo estudiar los conceptos del tiempo, del espacio y de la imagen como las nuevas capacidades de Internet dentro del mundo del arte. La cultura digital, que parte de estos conceptos clásicos, reinterpreta cada elemento para acercarlo a la realidad del momento y así hacer al espectador participe de la nueva cultura digital.

Y, una vez asentado todo este bagaje teórico y práctico que nos lleva hasta lo más actual, ¿cómo afecta todo esto al mundo del arte? ¿Cuáles son los cambios más significativos? Así, nos adentramos en el Bloque III para ir conociendo cuales son los principales cambios del arte con la llegada de Internet, cómo se altera el objeto, cual es la nueva función del espectador o como el mercado del arte se ve alterado con las nuevas monedas virtuales. Además, se presta especial interés a las producciones de los nuevos medios guiados por el net.art como principal exponente del arte de Internet. Por último, nos encontramos con un análisis detallado de la relación entre la Institución e Internet desde el punto de vista de las nuevas prácticas, los museos virtuales y las redes sociales. Un recorrido que nos sirve para observar cómo las nuevas tecnologías han transformado el panorama artístico mundial y en ellas se desarrollan las principales actividades y exposiciones que surgen en torno a este nuevo formato artístico. Términos como «algoritmo», «*hashtag*», «me gusta», «compartir» o «retuitear» llegan hasta nosotros como nuevo vocabulario de lo que está ocurriendo no solo a nivel social, sino también a nivel artístico.

Por último, y antes de llegar a las conclusiones de la investigación, en el Bloque IV es donde se pone de en práctica todo el bagaje teórico expuesto hasta ese momento. Lo que se pretende en este bloque es conocer de primera mano el análisis de un caso real a través de la plataforma de difusión artística cuARTEntena. Esta acción, surgida durante el confinamiento de la pandemia de la COVID-19, pude llevarla a cabo durante varios meses y servirá para conocer desde dentro lo propuesto de modo teórico esta investigación. Además, para finalizar, he intentado realizar un análisis en torno a tres ideas primordiales en el arte actual: lenguaje, educación y precariedad. Tres conceptos que rigen la situación de los agentes del mundo del arte contemporáneo y que se encuentran olvidados por la mayoría de los sectores y de las instituciones. Una forma de cerrar toda la idea general de esta investigación y que nos permite conocer desde todos los frentes el funcionamiento del nuevo sistema del arte y la cultura digital, acercándonos a la situación real de los

Introducción

artistas y de los diferentes agentes que se ven afectados por esta gran revolución digital que vivimos.

1. BLOQUE I

1.1 INSTITUCIÓN MUSEÍSTICA

Cuando Didier Maleuvre pudo observar que hasta el descubrimiento de América en Europa no había surgido la necesidad de conservar ni coleccionar objetos, habían pasado siglos de historia museística. Una historia llena de valores e intereses políticos pero que fue forjando la museografía y museología que tenemos actualmente.¹³

A partir de 1492, tras tener contacto con el Nuevo Mundo, numerosos viajeros y exploradores trajeron diferentes objetos exóticos, pequeñas obras de arte, minerales, plantas, etc. para el deleite de la sociedad moderna de aquellos años. Es por esto por lo que, junto a las bibliotecas, se dieron cabida unas salas conocidas como Cámaras de tesoros, *Wunderkammer*, *Studiolos* o Gabinetes de curiosidades – dependiendo del país donde se encontraran– en los cuales comenzó a exhibirse, por primera vez y sin ningún principio organizador, todo aquello traído de América. Estamos, por lo tanto, ante el primer esbozo de conservación y exhibición de objetos en Europa previo al surgimiento de los museos y salas de exposiciones.

Todo esto vino acompañado por la necesidad de los monarcas de conocer el resto del mundo, de abarcar en sabiduría y dominar el intelecto. Poco a poco fue apareciendo rivalidad entre ellos lo que provocó un aumento de las colecciones en ese afán por conseguir el conocimiento y dominio absoluto. Pero será más adelante, con los Cuartos de Maravillas, cuando realmente se genere el paso previo a los museos. Además de los nuevos descubrimientos, en el siglo XVII el surgimiento del Gran Tour hace que los viajeros ilustren, escriban e incluso se lleven numerosas obras de las culturas egipcia, griega, romana... Por tanto, en Europa se genera una necesidad de conocer la historia y las culturas que nos precedieron lo que provoca que el movimiento de obras de arte se convierta en una actividad recurrente.

¹³ Didier Maleuvre, *Memorias del Museo*, (Murcia: Cendeac, 2012).

En los Cuartos de Maravillas se exponían, al igual que en los Gabinetes, las numerosas adquisiciones de las conquistas y exploraciones y los objetos del Gran Tour pero, además, todo ello quedaba reflejado mediante dibujos, litografías u otros medios. Uno de estos primeros ejemplos lo encontramos en uno de los grabados que aparecen en la obra *Dell' Historia Naturale* (1599) de Ferrante Imperato, naturalista italiano que representa una sala llena de objetos de diversas procedencias y naturaleza.¹⁴ Pero sin duda, el gabinete más famoso del siglo XVII fue el del médico danés Ole Worm que llegó a albergar miles y miles de objetos llegados de todo el mundo.¹⁵



Ilustración de *Dell' Historia Naturale* di Ferranto Imperato.

Toda esta producción provocaba la existencia de pequeños catálogos ilustrados donde se reflejaba la colección en cuestión, como el catálogo de Ole Worm *Museum*

¹⁴ Ferranto Imperato, *Dell' Historia Naturale*. Napoli: nella Stamparia à Porta Reale: per Costantino Vitale. 1599.

https://bvpb.mcu.es/es/consulta/registro.do?control=BIDICAM_DIG20100001172 [02/02/2021].

¹⁵ Véase Rafael Romero-Reveron y Luis A. Arráez-Aybar, «Ole Worm (1588-1654) - anatomist and antiquarian», *European Journal of Anatomy*, n.º 19 (2015): 299-301.

Wormianum publicado en 1655 tras su muerte.¹⁶ A partir de aquí llegaron a atesorarse ilustraciones y pinturas y este avance, no solo coleccionando objetos sino documentándolos mediante pequeños catálogos, hace que nos encontremos, por lo tanto, ante el inminente nacimiento de los museos. En España cabe resaltar algunos Gabinetes de curiosidades que destacaron por su importancia como el gabinete de Argote de Molina en Sevilla¹⁷ o el *gabinete Lastosana* (1607-1681) en Huesca.¹⁸

A partir del siglo XVIII los Cuartos de Maravillas comienzan a desaparecer y en su lugar van surgiendo nuevos espacios que irán poco a poco asemejándose a lo que conocemos actualmente como museos. Todos los objetos que albergaban los cuartos se fueron distribuyendo por temática dando lugar a los museos especializados. Una de estas evoluciones se produjo en nuestro país con la inauguración por parte de Carlos III del Real Gabinete de Historia Natural que posteriormente pasó a formar parte como colección del Museo del Prado.¹⁹ De esta manera la gente dejó de viajar y comenzó a visitar los museos, donde se exponía todo aquello que el Gran Tour había ofrecido durante años a los europeos. Estamos ante la primera descontextualización de la historia, provocando la salida de los objetos de su lugar original (Egipto, Pompeya, Roma, Grecia...) para mostrarlo en las salas de exposiciones.

Por lo tanto podemos decir que, en estos siglos, del XV al XVIII, reyes, miembros de la nobleza y de la Iglesia conformaron importantes colecciones de diferentes objetos que propiciaron, con el tiempo, el interés y el cuidado de las obras de arte. De esta manera surgieron, ya a partir del siglo XVIII y más concretamente en el XIX, los primeros grandes fondos artísticos, es decir los museos nacionales. El

¹⁶ Ole Worm, *Museum Wormianum*, (Leiden, Netherlands: Jean Elzevir, 1655). <https://digital.sciencehistory.org/works/rv042t91s>. [02/02/2021].

¹⁷ Véase Antonio Palma Chaguaceda, *El historiador Gonzalo Argote de Molina. Estudio biográfico y crítico*, (Las Palmas: Excmo. Ayuntamiento de Las Palmas, 1973).

¹⁸ Véase Pablo Cuevas Subías, «El inquiridor de maravillas. Prodigios, curiosidades y secretos de la naturaleza en la España de Vicencio Juan de Lastanosa», *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, n.º 19 (2013): 415-426.

¹⁹ Véase Miguel Ángel Blanco (com), *Historias naturales*. Exposición celebrada en Madrid, Museo Nacional del Prado, del 19 de noviembre de 2013 al 27 de abril de 2014. (Madrid: Museo del Prado, 2013).

Museo Británico de Londres creado en 1753, la Galería Kassel en Alemania en 1760 y el Museo del Louvre en 1798. La aparición de estas nuevas instituciones, ya creadas de forma coherente, con una conexión y unos ideales propios, hizo que la administración pública destinase fondos para conservar esas obras y gestionarlas.²⁰

Es importante resaltar que las políticas de elección para las obras de estos primeros museos se basan en artistas consagrados y con prestigio y reconocimiento por parte de los mecenas. También tuvieron un papel fundamental en la influencia de artistas y creación de las colecciones los miembros de las diferentes Reales Academias de Bellas Artes. Como venía ocurriendo siglos atrás, en los primeros años el acceso a las obras de arte era exclusivo de determinados grupos sociales. Por otro lado, las Academias, con gran peso en artistas y coleccionistas, generaban una creación de obras de carácter clásico y con unas temáticas historicistas, mitológicas, religiosas, paisajistas, costumbristas, etc. Tuvo que pasar mucho tiempo para poder ver en el museo obras de artistas poco consagrados y de temáticas trasgresoras, por decirlo de alguna manera.

Será en estos años, concretamente en 1765, cuando Louis de Jaucourt establezca la primera definición de Museo en el X tomo de la *Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, más conocida como la Enciclopedia de Diderot y D'Alembert. Actualmente la definición recae sobre el ICOM –Consejo Internacional de Museos– que actualizó las funciones del museo en 1971 y dio la última definición en 2007:

Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su ambiente con fines de estudio, educación y recreo.²¹

Se puede observar cómo en estos doscientos años desde la primera y hasta la última definición de museo, la institución nace con una función coleccionista y, tras

²⁰ Maleuvre, *Memorias del museo. Historia, tecnología, arte*, 12.

²¹ ICOM, 22ª Asamblea General de Viena (Austria). 24 de agosto 2007.

la Revolución Francesa, el museo se convierte en un instrumento de protección del patrimonio material e inmaterial, de investigación y didáctico. Hasta el siglo XIX cualquier obra de arte era la representación de algo que existía o que no existía, por encima de ser un objeto artístico. Todo esto, con la aparición de los museos dentro de la sociedad, provoca la metamorfosis de la obra de arte.²²

Con la llegada del siglo XX la situación de los museos va a cambiar y a sufrir un duro golpe. Las principales potencias europeas, donde se encontraban los principales museos, se ven azotadas por las dos guerras mundiales. Esto no solo supuso un cambio en la forma artística y la temática de las obras sino una destrucción importante de las infraestructuras. A su vez, se produce un desmantelamiento de los principios ya que la sociedad deja de ser libre por un tiempo y el ocio y la cultura queda en segundo plano o relegadas a la clandestinidad que tuvieron que seguir, por ejemplo, los artistas del dadaísmo, futurismo o surrealismo.

No obstante, estas guerras supusieron el cambio de ideales y provocaron en el arte un giro radical donde la protesta y el mensaje importaban más que las formas. Se acaba el clasicismo de las Academias, dando paso a la importancia del contenido y su forma de influir en la sociedad. Por lo tanto, se reformulan los campos teóricos tanto del arte como del coleccionismo provocando el inicio de una nueva etapa dentro del mundo del arte.

Pero Europa necesitó varios años para poder salir de la crisis que dejaba la guerra, por lo que Francia dejó de ser la referencia mundial del arte para convertirse en la segunda potencia junto con Alemania. Entonces, al otro lado del océano, será la ciudad de Nueva York, ajena territorialmente hablando a las guerras, la que se convierta en el foco de la nueva creación artística experimental.²³ Surgen escuelas artísticas como *The Modern School*, principal influjo del dadaísmo neoyorquino y por

²² André Malraux, *El Museo Imaginario*, (Madrid: Cátedra, 2017).

²³ Véase Serge Guilbaut, *De cómo Nueva York robó la idea de arte moderno*, (Barcelona: Mondadori, 1995).

donde pasaron artistas como Man Ray, Duchamp o Picabia. En esta escuela los jóvenes artistas de la ciudad estudiaban de forma gratuita las diferentes disciplinas de las humanidades y destacaba porque uno de los lemas era «¡Ni premios ni castigos!» y más tarde se incorporó «¡Ni jurados!». Un lugar donde se podía crear arte en libertad y donde ningún jurado académico guiaba las prácticas de los diferentes artistas.²⁴

Este será el momento clave en el cambio de los museos. Su función y utilidad se pone de manifiesto ya que la sociedad ha cambiado y avanzado hacia unos ideales menos conservadores. Los teóricos de aquella época abogaban por un museo en consonancia con la sociedad, con unos intereses contemporáneos que dieran respuesta a las demandas sociales. El principal ejemplo de ellos será la creación del centro Georges Pompidou de París que se constituyó como uno de los modelos de este nuevo concepto de adquisición y gestión cultural alejados de la tradición y el sentir elitista de los museos. Se convirtió en un centro cultural que se servía de las demandas de la sociedad contemporánea y servía como desarrollo local.²⁵

Otro momento clave en el devenir histórico de los museos fue el surgimiento de las vanguardias a finales del siglo XIX. En la mayoría de los países con cierto nivel de desarrollo se puso de manifiesto la necesidad de romper con los estilos del pasado. Se buscaban nuevas vías hacia el futuro, una modernización que produjo momentos agitados y complejos. Estas vanguardias presentaban unos ideales rupturistas ante la crisis social y del arte que se vivía en aquellos años. Estos movimientos se presentaban más como un modo de actuar frente lo que estaba ocurriendo, que una forma estética. Por lo tanto, ante estos cambios y avances, se pedía una nueva actitud ante la obra de arte al espectador y a las instituciones.

A todo esto debemos añadir, como punto de partida de esta ruptura con lo anterior, un suceso a nivel artístico como fue la aparición de los Salones de París. En estos salones se llevaban a cabo una serie de exposiciones de elevado prestigio y con

²⁴ Ana Muiña, *Mina Loy. Futurismo, Dada, Surrealismo*, (Madrid: La linterna sorda, 2019).

²⁵ Véase Jean Baudrillard, *El efecto Beaubourg*, (Barcelona: Kairós, 1979).

jurado internacional. Por aquel entonces, si uno quería consagrarse como artista debía exponer en esos salones. La mayoría de los artistas impresionistas del momento, cuyas obras han llegado hasta nuestros días, fueron rechazados por el jurado conservador por lo que, por iniciativa propia, crearon el *Salon des Refusés* para poder exponer su trabajo. Este desencuentro entre el mundo del arte y el intelectual fue el gran momento que marcará el futuro del arte contemporáneo.

Tras esta ruptura, el arte cambiará de rumbo apoyado por los descubrimientos y avances del siglo XIX como la Revolución Industrial, la fotografía, el cine...Lo que consiguieron los impresionistas, posteriormente fomentado por el resto de las vanguardias, fue dotar al arte de otro significado, importando la actitud y el mensaje y no tanto la forma o la estética. Este difícil pero radical cambio de pensamiento, dejando atrás la tradición y lo conservador, tuvo un recorrido más pausado y controvertido en lo que a las instituciones y espectadores se refiere.

Conforme fueron desarrollándose las vanguardias artísticas a inicios del siglo XX, las obras de arte comenzaron a tener nuevas connotaciones, nuevos materiales y se convirtieron en nuevas experiencias. El arte ya no necesita de un espectador pasivo, sino que demanda actividad y participación por parte de quienes observan la obra de arte. Estas vanguardias no solo trajeron un cambio en lo artístico, sino que provocaron un cambio en la manera de relacionarse con el espectador. El espectador que requiere la obra vanguardista debe actuar de forma activa y, en ocasiones, física. Los artistas de las vanguardias como el dadaísmo, cuya función histórica ha residido en destrozarse la concepción tradicional de la cultura, se convirtieron en los pioneros ante esta nueva situación que involucraba a los diferentes agentes artísticos.²⁶ A pesar de que su disolución era evidente, su espíritu y compromiso ha sido muy importante para influenciar a gran parte de los movimientos posteriores y gracias al Dadá estas nuevas formas estarán presentes a

²⁶ Véase Berta Cervantes, «Happening: La acción efímera como actividad artística», *DC Papers, revista de crítica y teoría de la arquitectura*, (2000): 104-113.

lo largo de las décadas siguientes e irán poco a poco desembocando en las diferentes formas artísticas que veremos y analizaremos en esta investigación.²⁷

Durante estos años, los artistas darán un paso adelante frente a las instituciones y museos buscando un nuevo tratamiento de la obra de arte frente a la sociedad. Los artistas se involucran en las prácticas museísticas y tendrán una mayor necesidad de conocer el funcionamiento de éstas. Diferentes movimientos artísticos –dadaísmo, futurismo, surrealismo, etc.–, asentarán unas bases de lo que más adelante supondrá la ruptura total de los convencionalismos del arte. Como bien afirmó la artista rusa Varvara Stepanova, en ese momento el mundo del arte comenzó a ser consciente de que «el museo como lugar de ese objeto único [el cuadro] se convierte en un depósito de archivos»²⁸. No solo se verá con otros ojos el mundo, sino que la mirada hacia el arte cambia y con ella han de cambiar sus instituciones. La cultura visual se apodera del arte. Cuando lo que vemos no es lo real, no es lo que hay ante nuestros ojos, el espectador comienza a preguntarse, duda. Y ante esto, surgen las nuevas prácticas, los nuevos valores y lugares de exposición.²⁹

1.1.1 El espacio expositivo

Ya desde las grandes civilizaciones antiguas el espacio ha sido analizado, tratado y solventado de diferentes maneras. Desde los inicios, el espacio artístico ha resultado ser un espacio sagrado y, en la mayoría de los casos, religioso. Una dualidad que dotaba al espacio de una significación especial, de una grandeza que ningún otro ámbito podría aportárselo. Pero esto no era cuestión de lo artístico, sino de lo sagrado. Lo artístico era secundario. Cámaras funerarias, templos, catedrales, capillas, etc... se han ido sucediendo y han hecho que el espacio artístico llegara hasta nuestros días con esta simbología.³⁰

²⁷ Véase Muiña, *Mina Loy. Futurismo, Dada, Surrealismo*.

²⁸ Véase Muiña, *Mina Loy. Futurismo, Dada, Surrealismo*, 20.

²⁹ Véase John Berger, *El sentido de la vista*, (Madrid: Alianza, D.L., 1997), 5.

³⁰ Véase Michel Foucault, «De los espacios otros (Des espaces autres)», *Architecture, Mouvement, Continuité*, nº 5 (octubre 1984): 46-49.

Sin embargo, con el surgimiento de los museos el arte se separará de estos lugares religiosos para crear su propio espacio.³¹ Un espacio único, casi sagrado para lo artístico, donde la temporalidad desaparece produciéndose una ruptura con el exterior. Los museos pasan a convertirse en espacios para la eternidad, casi como las tumbas funerarias, donde se conserva y se contempla el arte. Esta ausencia de temporalidad afecta de manera directa al espacio propiamente dicho, que pasa a convertirse en uno de los elementos más importantes. Es a partir de este momento cuando la evolución que sufre el espacio le lleva a convertirse en lo que hoy día la sociedad entiende.³²

El espacio ha ido progresando hasta convertirse en uno de los elementos clave dentro del arte contemporáneo. Hoy día entendemos el espacio con una función más allá de la de ser únicamente un soporte. El espacio es una pieza clave dentro de una exposición, la cual hay que tener en cuenta a la hora de desarrollar un proyecto. Es por esto por lo que en el espacio ya no solo se muestra la obra de arte, como hemos visto que pasaba durante el siglo XX, sino que en él se construye el arte y se le da significado³³.

Muchos han sido los cambios, pero muchas son también las cosas que aún perduran. Hoy en día la sensación de exclusividad y privacidad es algo notable en espacios como museos o galerías de arte, sobre todo en éstas últimas. Una complicada herencia del pasado, cuando el arte pertenecía a las clases más elevadas y solo unos privilegiados podían disfrutar de él.³⁴ Afortunadamente el arte se ha ido regenerando de tal forma que en la actualidad es accesible a cualquier persona y de cualquier condición. Pero, a pesar de esto, parece que sigue siendo de difícil acceso, como si fuera un mundo hermético. ¿Cuál es el problema? ¿Es culpa del espacio? ¿o la culpa es de los agentes del arte y su ámbito?

³¹ Véase Maleuvre, *Memorias del museo. Historia, tecnología, arte*.

³² Miguel Ángel Hernández Navarro, *El arte a contratiempo. Historia, obsolescencia, estéticas migratorias*, (Madrid: Akal, 2020).

³³ Ulrich Obrist, *Breve historia del comisariado*.

³⁴ Ulrich Obrist, *Breve historia del comisariado*.

Comenzando por el principio, conviene analizar el espacio de lo general a lo individual. Empezar por el continente para acabar con el contenido. El espacio de una galería actualmente se ha convertido en un lugar con cierto misticismo. Siguiendo la fórmula iniciada por el MoMa de paredes blancas, con apariencia inofensiva, un silencio perturbador y un texto que hace de guía pero que a veces despista más que ayuda, hemos llegado a un momento en el que se debe realizar una revisión de estas cuestiones. Las paredes se dedican por completo al acto artístico llegando a tener una función estética que, en muchos casos, es mayor que su función de soporte y se hallan totalmente aisladas del ritmo social que se encuentra en el exterior del espacio.

Este *cubo blanco* convierte a todo objeto que se encuentra en su interior en un objeto especial y más concretamente en una obra de arte. La obra queda aislada del exterior, pierde toda su temporalidad y se muestra tal y como es, limpia, sincera, directa. El espacio no se siente afectado por el tiempo, lo que le otorga cierta eternidad. Pero una eternidad donde lo visible si tiene cabida, si cambia y si afecta. Las obras de arte se disponen en un limbo artístico donde, sin ser afectadas por el tiempo, son capaces de actuar mediante la visibilidad.³⁵

Todo esto a lo que hemos llegado hoy día, cómo entendemos los espacios expositivos y la funcionalidad que tienen, se debe a una evolución que viene de muy lejos. Un avance progresivo y que surge de los propios agentes artísticos como comisarios, galeristas o artistas. Un cambio propio y personal.

Sin embargo, en los inicios del siglo XIX las paredes de los diferentes espacios expositivos se encontraban repletas de cuadros. Unos cuadros dispuestos sin identidad alguna, mezclados unos con otros, combinando estilos y épocas. Lo verdaderamente importante eran los marcos de las obras. La grandiosidad de estos se encargaba de definir los límites y diferenciar las obras entre sí. El marco creaba una barrera de tal manera que se proyectaba hacia el interior y servía de modulador

³⁵ Véase Brian O'Doherty, *Dentro del Cubo Blanco: la ideología del espacio expositivo*, (Murcia: Cendeac, 2011).

del espacio. A la hora de distribuirlos solo se tenía en cuenta a los marcos, de tal manera que los más grandes se situaban arriba y de una forma inclinada, los más pequeños a ras de suelo y los de mejor calidad en una zona media para una mejor visión. Toda esta disposición que imperaba en las muestras de aquella época es algo impensable hoy día y bajo nuestra mentalidad. La pared no tenía otra función que la de servir de soporte ya que se cubría por completo creando un mosaico.³⁶

Analizando esta situación llegamos a la conclusión de que la única razón por la cual se llevaba a cabo esta distribución era porque cada obra de arte se veía y se entendía como una composición aislada, cada obra ocupaba un lugar, pero no formaba parte del espacio. Las obras no tenían relación entre sí a pesar de estar expuestas de manera conjunta. Cada composición se encontraba, a ojos del espectador, aislada del resto y siendo una entidad en sí misma.³⁷ Una mentalidad que dista mucho de la nuestra pero que comprendiéndola podemos llegar a entender este tipo de disposiciones.

A pesar de esto, actualmente todavía existe algún museo como la *Galleria Doria Pamphilj* en Roma³⁸ que mantienen ese exceso de obra en las paredes. Incluso podemos verlo en exposiciones como la que se llevó a cabo en la Bienal de Venecia de 2009 en el pabellón finlandés. Aquí se expuso la instalación *Fire Rescue Museum* del artista Jussi Kivi en la que el espacio aparecía repleto de piezas. Un año más tarde, en 2010, en la *Gwangju Art Biennale* se presentó la colección de Ydessa Hendeles – patrona de la Art Gallery de Ontario – en la que aparecían miles de osos de peluches y mucho material gráfico variado acaparando todo el espacio expositivo. Esta colección, *The Teddy Bear Project*, y la del artista Kivi pretendían usar todo el espacio

³⁶ Véase O'Doherty, *Dentro del Cubo Blanco: la ideología del espacio expositivo*.

Véase Isabel Tejada Martín, *El montaje expositivo como traducción. Fidelidades, traiciones y hallazgos en el arte contemporáneo desde los años 70*, (Madrid: Trama Editorial, 2006).

Véase Mamen Martí, *Salir de la exposición (Si es que alguna vez habíamos entrado)*, (Bilbao: Consonni, 2012).

³⁷ O'Doherty, *Dentro del Cubo Blanco: la ideología del espacio expositivo*.

³⁸ Véase <https://www.doriapamphilj.it/>

para conseguir una sensación de agobio sobre el espectador jugando con las técnicas de la museología clásica.³⁹



The Teddy Bear Project. Gwangju Art Biennale. 2010.

Con la llegada del siglo XX comenzaron a sucederse los cambios. La fotografía, una nueva concepción sobre la perspectiva y hasta una comprensión horizontal de las composiciones provocó que los marcos comenzaran a reducir su tamaño. Sucedió esto, las obras comenzaron a verse desprovistas de esa barrera que las individualizaba y las exposiciones tuvieron que concebirse de otra manera. Si en el anterior siglo hablábamos de obras pegadas unas a otras, en el XX vemos como sucede lo contrario. Las obras comienzan a separarse en el plano expositivo como si se repelieran unas a otras. Las obras abandonan su lugar, y por tanto su aislamiento, para ocupar el espacio y relacionarse unas con otras.

Pero pasando a analizar más a fondo todo este proceso de cambio, debemos resaltar, además de la fotografía, al impresionismo como gran generador de cambio. Y, dentro de este estilo, la figura de Monet con sus composiciones en las cuales el

³⁹ Véase Ernst van Alphen, *Escenificar el archivo. Arte y fotografía en la era de los nuevos medios*, (Salamanca: Universidad de Salamanca. Ediciones Universidad de Salamanca, 2018).

cuadro sufre una expansión hacia el exterior o la figura de Matisse que contribuye en gran medida con el cambio de la visualidad del plano pictórico.⁴⁰ Tanto la fotografía como los impresionistas llevarán al marco a su mínima expresión y a su desaparición. Los límites del cuadro (o de la fotografía) se irán definiendo por sí solos sin la necesidad de que el marco actúe como una barrera arquitectónica.

Con todos estos cambios nos acercamos a uno de los momentos clave dentro de la museología contemporánea. Como he comentado anteriormente, la creación del *Salon des Refusés* es el surgimiento no solo de un cambio en la mentalidad sino también en cuanto al espacio expositivo se refiere. En este salón comenzaron a realizarse diferentes muestras como la de Gustav Courbet, que se convierte en el primer artista en organizar su propio espacio expositivo. Fue el propio artista el que generó el contexto, el que ideó una mecánica para transmitir sus ideas y quien dio vida a la exposición. Este hecho, a pesar de que Courbet no varió mucho la forma de exponer, supuso un antes y un después en el desarrollo posterior de las exposiciones.⁴¹

Es en la primera mitad del siglo XX, hasta los años 60, y con la desaparición del marco cuando el espacio comienza a sufrir alteraciones y el espectador se ve involucrado como no lo había estado hasta ahora. Se fueron eliminando los obstáculos hasta conseguir un espacio homogéneo donde el arte fuera el único elemento existente. Se puede destacar como uno de los primeros ejemplos de esta evolución expositiva la muestra de Claude Monet *Seasons and moments* realizada en el MoMa en 1960 y comisariada por William C. Seitz.⁴² En esta ocasión, Seitz quitó los marcos de las pinturas dejándolas en contacto directo con el espacio expositivo. A pesar de este cambio, la lectura de las obras del artista francés era la correcta ya que se apreciaba con claridad la diferencia entre el lienzo y la superficie expositiva, sin necesidad de un marco u objeto intermedio que los separase.

⁴⁰ Véase Violeta Izquierdo Expósito, *Movimientos artísticos contemporáneos: del impresionismo al pop art*, (Madrid: Fragua, 2012).

⁴¹ Véase Carlos Rayero, *Courbet*, (Madrid: Historia 16, 1993).

⁴² <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/2842?locale=es>

A la hora de abordar espacio expositivo una vez se llega al siglo XX, debemos tener en cuenta y analizar los diferentes términos que se usan para denominarlo. Existen dos términos que pueden acercarse en su uso pero que difieren en su significado. Por un lado, la palabra «lugar» que podemos definirla como el orden según el cual se disponen diferentes elementos y sus relaciones. En este caso, es imposible que dos objetos ocupen un mismo lugar, por lo que el lugar propio o individual se potencia. Los objetos que se organizan definen su propio sitio que es diferente al del resto.⁴³

Y, por el otro lado, cabe destacar el término «espacio». Si en un lugar los objetos se distribuyen de forma individualizada y con independencia del resto, en el espacio se produce lo contrario, es decir, se cruzan las relaciones. Un espacio está formado por objetos que se combinan y comparten un mismo tiempo, orientación, sentido... Un espacio se articula como una unidad polivalente. De igual forma, a diferencia del lugar, el espacio puede presentar multiplicidad de significados ya que los objetos que puede albergar no se disponen en lugares propios y cerrados.⁴⁴ Y dentro de esta concepción del espacio, cada parte, cada fragmento, es esencial. Como destacaba Gertrude Stein al referirse a la fragmentación que tanto se observa en el dadaísmo, «cada parte es tan importante como el conjunto, el todo».⁴⁵ Porque para este movimiento de principios del siglo XIX cada fragmento o partícula podía ser primordial y convertirse en el detonante de una idea que alterara el orden social y artístico.

Con el paso de los años esta relación que se establece entre el objeto pictórico y la pared se convirtió en algo relevante a la hora de estudiar la estética de las superficies. Observado otro ejemplo, los expresionistas abstractos se alejaron de los convencionalismos del cubismo para acercarse a artistas más *radicales* como Matisse o Miró. De esta manera consiguieron renunciar al marco y entender el borde del

⁴³ Michel De Certeau, *La invención de lo cotidiano 1. Artes de hacer*, Trans. A. Pescador, (México DF, Mexico: Universidad Iberoamericana, 2000), 129.

⁴⁴ De Certeau, *La invención de lo cotidiano: Artes de hacer I*.

⁴⁵ Véase Muiña, *Mina Loy. Futurismo, Dada, Surrealismo*, 48.

lienzo como un espacio mediante el cual la pintura se relaciona con la pared o con el espacio.⁴⁶

Con la llegada de estos cambios referidos al espacio y a la pared expositiva se produce la aparición de dos nuevas figuras primordiales en el mundo del arte contemporáneo; los galeristas y los comisarios.⁴⁷ Es así como, a finales de la década de los cincuenta, con estos nuevos agentes y la nueva percepción del espacio, comenzó a definirse la nueva forma de exponer y entender el espacio. Este desarrollo fue muy importante en relación con el espacio y su concepción, pero sin duda también en el aumento en número y en variedad de las muestras. De tal forma que muchas galerías, y hasta los grandes museos, comienzan a compaginar sus colecciones permanentes con las exposiciones colectivas. No solo esta evolución se ha visto reflejada en la programación de los diferentes museos o galerías, sino también en la tipología de sus exposiciones y la mayor producción de prácticas artísticas virtuales o relacionadas con Internet como veremos a lo largo de esta investigación.⁴⁸

Un ejemplo de ello fue la exposición en 1957 de Yves Klein en la galería Colette Allendy de París. En esta muestra el artista dejó vacía la habitación donde la gente creía que se deberían haber expuesto las obras. El propio artista comentó que quería «dar testimonio de la presencia de la sensibilidad pictórica en el estado inicial de la materia».⁴⁹ Vemos como utiliza el espacio para crear su propia obra de arte, en este caso buscando el origen material de la misma. Para muchos de los críticos de aquella época, lo que Klein realizó en la galería parisina fue una excentricidad fuera de lugar. Sin embargo, con el paso del tiempo podemos observar cómo ese gesto en el que el

⁴⁶ Véase Barbara Hess, *Expresionismo Abstracto*, (Köln, Alemania: Taschen, cop, 2009).

⁴⁷ Ulrich Obrist, *Breve historia del comisariado*.

⁴⁸ Véase Ana María Guash, *El arte del siglo XX en sus exposiciones: 1945-1995*, (Barcelona: Ediciones del Serbal, 1997).

⁴⁹ O'Doherty, *Dentro del cubo blanco. La ideología del espacio expositivo*, 82-83.

artista francés otorgó todo el sentido artístico al espacio dejando las paredes desnudas no fue ningún acto desafortunado.⁵⁰

Continuando con el espacio, a partir de la década de los 60 surge la estética del montaje y aparecen las leyes y convenciones que se seguirán durante tiempo. Uno de los inconvenientes más importantes es que la obra de arte entiende la pared como un espacio deshabitado que, en vez de habitar y hacerlo suyo, intenta conquistar sin ningún tipo de experiencia visual. Aquí radica uno de los principales problemas de las galerías y las exposiciones colectivas en las instituciones, ya que las obras se imponen para conquistar el espacio en vez de habitarlo. Las galerías, espacios donde el tiempo se para, se congela y presentan una singular personalidad, deben de ser habitadas. Las obras deben impregnarse de su espacio y hacerlo suyo para convivir, y no conquistarlas perdiendo por completo la espacialidad.

Es por esto por lo que la pared ha dejado de ser un espacio neutral para convertirse en un condicionante más. Ya no solo es un soporte sino que es el espacio donde se presentan los pensamientos, donde convergen las ideologías y donde se contraponen o encuentran ideas. Así es como el espacio expositivo comenzó a tener mayor relevancia y a tener un poder modificador. Actualmente partimos de la idea de que una exposición está formada por una serie de elementos que se relacionan entre sí. Esas obras, texto, objetos y diferentes elementos que forman parte del espacio expositivo generan un entramado que se convierte en el principal dispositivo de difusión del arte.⁵¹

El problema en esta conjunción de elementos aparece cuando un espacio tiene más presencia y fuerza que la obra de arte que expone. Entonces estamos ante la dificultad que ha ido desarrollándose a lo largo de los años de que la estética de la pared puede influir en el devenir, no solo de una obra de arte, sino de una exposición. Esto podemos observarlo desde en grandes eventos dentro del mundo

⁵⁰ Véase Paul O'Neil, *Culture of curating and the curating of culture(s)*, (Massachusetts: The MIT Press, 2012).

⁵¹ Martí, *Salir de la exposición (Si es que alguna vez habíamos entrado)*.

del arte contemporáneo como la Bienal de Venecia, donde desarrolla muchos de sus proyectos en el conocido *Arsenale*⁵², en espacios sacros como la Catedral de San Pablo de Londres⁵³, la Sala Verónicas de Murcia, la basílica Santa María del Mar de Barcelona, entre otros, o hasta en espacios más peculiares como el Palacio de Cristal de Madrid. Todos ellos comparten la peculiaridad de ser espacios desvinculados de su función en origen o, en otros casos, adaptados para albergar arte. Esto crea espacios con mucha personalidad y con la capacidad de reinventarse.

Una de las nociones más importantes en esta nueva estética expositiva es la concepción del espacio al completo. Ya no estamos solo ante la pared donde se expone, generalmente exposiciones pictóricas, sino que ahora el espacio de la galería sirve también de «soporte». Las obras de arte conquistan otros sitios como el suelo, en el caso de las instalaciones, que se convierte en un pedestal. Las relaciones se amplían a todo el ámbito de la galería. El objeto expuesto, es decir la obra de arte, es el medio por el cual se manifiestan las ideas y los conocimientos. A través de ellos se presenta el debate en el espacio, que no necesariamente tiene que ser en la pared. De esta manera se llega hasta el siglo XXI, donde el espacio es uno de los pilares de una exposición y donde las exposiciones no solo aumentan en número y en variedad, sino que muchas galerías, y hasta grandes museos, compaginan sus colecciones permanentes y temporales con muestras virtuales⁵⁴.

Actualmente vivimos en una época en la que prima la fugacidad, la actualidad y la rapidez en la información. Estos aspectos son esenciales y hacen que la distancia y las fronteras puedan ser superadas sin ningún tipo de barreras. La tecnología nos ha ayudado a evolucionar y nos ha dado la posibilidad de generar nuevas sensaciones. De igual forma sucede con el espacio, el cual se ha encontrado aislado durante muchas décadas. Sin embargo, con el paso del tiempo y los avances, el espacio ha

⁵² Antigua base naval que en la actualidad se utiliza como sede de la Bienal de Venecia, centro de investigación y centro de preservación de navíos históricos.

⁵³ Véase 'Tides' Interview with Pablo Genovés (World Water Day 2017) <https://www.youtube.com/watch?v=RwugQBRbwLo>

⁵⁴ Véase Guash. *El arte en la era de lo global 1989/2015*.

conseguido convertirse en uno de los elementos primordiales dentro del mundo de arte contemporáneo.

Por último, me gustaría puntualizar el tema del tiempo relacionado con el espacio atendiendo a las investigaciones de la crítica del arte Mieke Bal. Podemos ver cómo Bal defiende la multiplicidad de tiempo, lo que ella llama «heterocronía», es decir, que el tiempo no es uno, sino que existen múltiples temporalidades siempre en contacto y conflicto.⁵⁵ Éstas pueden afectarnos a nosotros mismos o incluso a las obras de arte. Relacionándolo con los espacios expositivos hemos visto cómo éstos, y más concretamente las galerías de arte, son espacios atemporales, donde el tiempo se detiene. Lugares a los que el tiempo no puede acceder ni afectar.

Pero esta situación temporal de los espacios de la que hablo ocurre si nos referimos a un tiempo lineal o un tiempo histórico. De manera que es interesante, bajo mi punto de vista, relacionar este hecho de los espacios expositivos con lo que defiende Bal sobre la multiplicidad del tiempo. Porque dentro de una exposición sí pueden existir diferentes temporalidades, pero son tiempos que se quedan ahí atrapados, que no salen al exterior. El tiempo del espectador, diferente en cada caso; el tiempo de las obras, el de los materiales, etc. Cada obra de arte está compuesta por diferentes elementos que pueden contar diferentes historias y presentar diversas temporalidades. Éstas se encuentran encerradas y, en este caso, al contrario que el tiempo lineal que ni penetra ni afecta a lo que dispone la galería, sí se encuentran dentro y pueden afectar a la visualidad. Es un tiempo real y cada uno de los espectadores podrá usar e interpretar a su manera, pero siempre dentro del espacio expositivo. Las obras de arte no mueren en el presente sino que son capaces de vivir épocas diferentes y de adaptarse a los diferentes tiempos para perdurar en el presente y en el futuro, ya que sino quedarían en el olvido.⁵⁶

⁵⁵ Mieke Bal, *Tiempos Trastornados. Análisis, Historias y Políticas de la mirada*.

⁵⁶ Bal, *Tiempos Trastornados. Análisis, Historias y Políticas de la mirada*.

1.2 ARTE FUERA DE LOS LÍMITES DEL MUSEO

Durante el siglo XIX y parte del siglo XX el papel de los museos respecto a las obras de arte ha sido muy relevante. Durante estas décadas el arte vivió gracias a los museos e incluso es difícil comprender la historia del arte sin estas instituciones. Los museos han supuesto un cambio en la relación con los espectadores en comparación con los siglos anteriores que no existían, e incluso, con otras sociedades en la que los museos no han existido. Pero la descontextualización que sufre la obra de arte dentro del museo en cuanto a la contemplación y su comprensión es muy significativa. Consiguientemente, podemos afirmar que no es igual una sociedad con museos que sin ellos.

Podemos ver esta gran diferencia si comparamos las sociedades occidentales con las sociedades orientales.⁵⁷ Para los asiáticos, la contemplación no se encuentra dentro del juego de los museos. Son cosas casi opuestas. En estos países el disfrute del arte no viene dado por las diferentes obras de arte expuestas sin ninguna relación dentro de una sala, sino con la privacidad y la contemplación personal. El museo no se entiende como un espacio para la educación, a excepción de la influencia actual por parte de las sociedades occidentales.

Por lo tanto, ¿dónde queda aquello de la contemplación únicamente como disfrute del arte? Desde hace unas décadas, en los principales países de Europa, la relación del arte con el espectador ha evolucionado más allá de esta idea. Las obras de arte no solo se exponen en busca de la belleza, sino también en busca de los cuestionamientos que las diferentes sociedades se realizan actualmente. Por lo tanto podemos decir que a esa contemplación artística, tan diversa según sociedades y países, se suma un aspecto intelectual.

Como es normal, un museo es incapaz de albergar todo el arte existente y, por consiguiente, muchos de los cuestionamientos que buscan actualmente analizar los

⁵⁷ Véase Malraux, *El Museo imaginario*.

nuevos conceptos sociales quedan fuera de los muros de un museo. En cambio, si miramos siglos atrás, la propia Historia del Arte tiene la respuesta a este problema. Con el inicio de los museos, se otorgó de un espacio expositivo a todo elemento artístico accesible y a aquellas obras que interesaba conservar por mayor interés cultural. Vemos de esta forma cómo los museos, tanto en sus inicios como actualmente, han sufrido el mismo problema. Vidrieras, frescos, arte digital o Land art, por poner un ejemplo, han ido quedando, cada uno en su tiempo, relegados a otros espacios o lugares de exposición. Todo aquello que un museo no es capaz de absorber para su explotación queda fuera de las instituciones y, a veces, queda relegado como algo menor. Por lo tanto, ¿qué sucede cuando las inquietudes de la sociedad van más allá de las colecciones de los museos? Como dice Malraux, los museos deben albergar cuadros, no pintura; y estatuas, no esculturas.⁵⁸

Muchos años antes de que los museos vieran como surgían nuevas formas curatoriales, nuevos espacios de exposición e incluso antes de que las obras de arte abandonaran el museo, André Malraux expresó la siguiente frase «El museo es una afirmación, el museo imaginario es una interrogación».⁵⁹ Esta idea viene precedida por la influencia de dos acontecimientos que marcaron a Malraux como fueron, por un lado, la Segunda Guerra Mundial y la destrucción de museos y obras de arte y, por otro lado, el ensayo que Walter Benjamin publica en el año 1936 titulado *La obra de arte en la era de su reproductibilidad mecánica*.⁶⁰

Con esta afirmación quería hacer ver que hay espacios más allá de un museo y de sus salas en donde las obras de arte pueden residir. Lugares tan personales como el imaginario de uno mismo, el propio recuerdo. De esta forma la obra de arte no queda descontextualizada, como sí ocurre cuando se expone en museos o galerías. Para el intelectual francés, el presente es capaz de reinterpretar el pasado mediante su mirada contemporánea y, de esta manera, analizar nuevos conceptos que podrían estar olvidados.

⁵⁸ Malraux, *El Museo imaginario*.

⁵⁹ Malraux, *El Museo imaginario*, 139.

⁶⁰ Walter Benjamin, *Discursos Interrumpidos I*, (Buenos Aires, Argentina: Taurus, 1989).

Otro de los grandes artífices de la ruptura de los límites espaciales del museo fue Marcel Duchamp. El artista francés, llevó a cabo entre 1936 y 1941 una de las acciones más influyentes dentro de este ámbito y, además, una de las primeras. Constituyó un museo portátil, transportable. Lo que en francés se llamó *Boîte en valise*. Esta acción se llevó a la realidad mediante un pequeño maletín donde Duchamp guardaba miniaturas a escala de sus propias obras de arte. De esta manera, no era necesario acudir al museo o al lugar de exposición para contemplar las mismas. Las propias obras iban y venían, se desplazaban de tal forma que el arte pasaba a ser mucho más accesible para el espectador. Esta fue quizá la primera ruptura de esos muros blancos y del espacio cerrado de los museos.⁶¹



‘Boîte en valise’. Marcel Duchamp. 1936-1941.

Sin saberlo, tanto Malraux como Duchamp teorizaron y pusieron en práctica lo que años después supuso el surgimiento de nuevos lugares de exposición fuera del museo. Todos los nuevos formatos curatoriales que surgieron años después otorgaban al espectador muchas de las funciones que el museo imaginario y el museo transportable buscaron aportar al mundo del arte contemporáneo décadas antes. Se conseguía, por una parte, la movilidad espacio temporal de la obra de arte

⁶¹ Véase Calvin Tomkins, *Duchamp*, (Barcelona: Anagrama biblioteca de la memoria, 1999).

y, por otra, la inmaterialidad de la obra ya que en ninguno de los casos se trata de un museo que no sea físico.⁶²

Por otro lado, otro de los aspectos importantes en estos momentos de cambio es el movimiento. Si bien hemos visto como Malraux como Duchamp buscaban el movimiento, será Marcel Broodthaers el que analice el desplazamiento desde otra perspectiva. La idea de transporte, envío o destino –que se encontrarán muy presentes en la cultura de Internet como veremos más adelante– las refleja claramente Marcel Broodthaers con su *Musée d'Art Moderne Département des Aigles* (1968) en el que realizaba el envío de cartas y cajas vacía en busca de abandonar una posición fija y que el arte dejara de ser estático y permanente.



Musée d'Art Moderne Département des Aigles. Marcel Broodthaers. (1968).

Estos tres conceptos mediante el cual las obras de arte pueden ser ligeramente transportadas o, incluso, permanecer en el imaginario de cada espectador, presentan una gran relación con lo que consiguieron posteriormente movimientos como el Mail Art, el Land Art o el Body Art, entre otros, que generaron nuevas formas expositivas en donde el movimiento, en tanto que desplazamiento, presenta un importante papel.

⁶² Mari Carmen Hernández Perelló, «El museo ¿Sin museo?: El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la Educación Artística», *Educación artística y TIC*, (2012).

Podemos resaltar otros ejemplos, aunque posteriores en el tiempo a los de Duchamp y Malraux, como el *Nano Museum* que el comisario Hans Ulrich Obrist creó en 1994. Se trataba de un pequeño marco de fotos donde iba colocando las obras de grandes artistas como Yoko Ono, Gilbert and George o Christian Boltanski. Desgraciadamente, y como podría ser de esperar, este diminuto museo portátil acabó por desaparecer.⁶³

Y, llegando hasta nuestros días, nos encontramos con otra referencia como es el primer museo del mundo almacenado en ADN. El artista español Soliman López ha actualizado su *Harddiskmuseum* fundado en 2015, del cual hablaré más adelante, para crear un dispositivo que almacena y sintetiza toda la información de los artistas participantes, hasta 120, en material genético.⁶⁴ Vemos, por tanto, como el surgimiento de diferentes prácticas curatoriales independientes, que se mueven fuera de los límites del museo, ha sido y es un tema muy recurrente que da pase al delicado debate sobre la crítica institucional y los nuevos modelos, digitales en el caso de Soliman López, a seguir.



Maletín dónde se guarda el material genético del museo de ADN de Soliman López.
ARCO 2021.

⁶³ Véase Pau Waelder, «Del museo ubicuo al museo portátil: Coleccionar y difundir el arte digital», *Arte y Cultura Digital. Blog de los estudios de arte y cultura digital de UOC*. (6 de octubre de 2010). <http://laboralcentrodearte.uoc.edu/?p=495>

⁶⁴ Teresa Sesé, «La naturaleza entra en el mundo NFT a través de un olivo bonsái.», *La Vanguardia*, 11 de julio de 2021, acceso el 12 de julio de 2021, <https://www.lavanguardia.com/cultura/20210711/7592087/olivo-bonsai-mundo-nft.html#foto-3>

Arte fuera de los límites del museo

Una vez sentadas estas bases y a raíz de estas ideas de ruptura del espacio expositivo, a mediados del siglo XX surgen numerosos movimientos artísticos que buscan salir de los límites del museo. Los nuevos formatos de creación permiten a los artistas manejar nuevas posibilidades, no solo artísticas sino también expositivas. El espacio reservado para el arte hasta el momento parece romperse, se quiebra en favor del espectador y la difusión de las obras. El conocimiento y los conceptos estudiados van más allá de lo establecido y buscan nuevos retos como el cuerpo humano, la naturaleza, Internet...

1.3 RUPTURA DEL ESPACIO EXPOSITIVO

Es en la década de los años cincuenta, según defiende Cuauhtémoc Medina, cuando, tras la muerte de «lo moderno», surge el «arte contemporáneo». Para Medina, «arte contemporáneo» es una noción vacía de significado ya que fue tomada como necesidad de definir lo que venía después del «arte moderno» más que como una reflexión teórica.⁶⁵

Vemos como ante la necesidad de llenar ese vacío del que nos habla Cuauhtémoc Medina, comienzan a surgir una serie de movimientos revolucionarios que buscan nuevas formas artísticas. Pero, sobre todo, aparecen nuevas necesidades de expresión en los artistas que los llevan a generar espacios de diálogo que hasta ahora eran desconocidos. Buscan cuestionar la entidad de la propia obra de arte en tanto que objeto proponiendo un arte de experiencias que, en muchas ocasiones, incluso se encuentra en el ámbito de lo intangible.

En este sentido, en 1976 el artista polaco Jan Swidzinski publicó el manifiesto *Art Contextuel*.⁶⁶ Para Swidzinski, el arte había tomado un nuevo rumbo y por ello, en este manifiesto, ponía en relevancia aquellas prácticas artísticas que se alejaban de los espacios tradicionales como los museos, galerías, mercado del arte, etc. El arte había llegado a un momento en el que estaba más condicionado por el contexto que por el proceso expositivo. Tenía más relación con lo social y con el espectador que con los muros blancos. Habían comenzado a invadirse espacios alternativos y alejados de los museos como la naturaleza, el cuerpo, los medios de comunicación...

Como bien destacó Swidzinski, durante la década de los años sesenta y setenta una serie de artistas comenzaron a realizar unas prácticas artísticas cuyas intervenciones necesitaban de espacios alejados de los museos e instituciones.⁶⁷ El

⁶⁵ Cuauhtémoc Medina, «Contemp(t)orary: Eleven Theses», *Revista de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Costa Rica*, (2013).

⁶⁶ Jan Świdziński, *Art Contextuel*, (Québec: Inter, 1997).

⁶⁷ Véase Jan Świdziński, *L'art et son contexte. Au fait, qu'est-ce que l'art*, (Québec: Inter, 2005).

contexto prevalecía sobre el espacio expositivo. El museo queda anclado en un espacio concreto, mientras que estas nuevas prácticas no pertenecen a un espacio, sino que se deslizan por la sociedad, por el contexto. A continuación, veremos aquellos movimientos más relevantes dentro de esta huida de los museos y necesidad de transmitir más allá del cubo blanco.⁶⁸

1.3.1 Happening

Se puede hablar de una primera salida de los museos a través de una nueva forma de expresión que surgió en torno a 1950. Durante la década de los años cincuenta, artistas como Yves Klein o compositores como John Cage fueron impulsores de esta nueva expresión donde el público pasaba a formar parte del proceso artístico.

Uno de estos principales impulsores, John Cage, músico, compositor, filósofo, poeta, artista... no solo daba más importancia en sus actuaciones a la performance, sino que incluyó en sus representaciones diversos elementos de otras disciplinas artísticas.⁶⁹ Para el compositor estadounidense la relación entre los performances y el espectador era algo esencial dentro del proceso artístico.⁷⁰

Por otro lado, fue Yves Klein quién llamó la atención de todo el mundo del arte en 1960 con una de sus intervenciones más famosas en la Gallerie Internationale d'Art Contemporain de París. En esta performance, titulada *Out of actions, between the performance and the object*, lo que realizó Klein fue una gran intervención sobre el espacio de la galería donde el público se veía envuelto en el proceso de creación. Esta acción contaba con unos músicos que interpretaban una de las composiciones del artista francés y de tres mujeres que, con sus cuerpos desnudos, dejaban las marcas de su cuerpo con pintura azul Klein sobre unos lienzos en el suelo.⁷¹

⁶⁸ Véase O'Neil, *Culture of curating and the curating of culture(s)*.

⁶⁹ Véase David de los Reyes, «John Cage, el sonido y el silencio», *Almanaque*, n.º 1 (2012).

⁷⁰ Véase Roselee Goldberg, *Performance Art*, (Barcelona: Destino, 2002).

⁷¹ Véase Cervantes, «Happening: La acción efímera».

Con esta acción Klein quería resaltar la temporalidad de los cuerpos y su permanencia a través de las sombras. Durante una estancia en Hiroshima quedó impactado por cómo los cuerpos calcinados por la bomba atómica quedaban presentes en el asfalto o en las paredes. Como él mismo dijo:

Hiroshima, las sombras de Hiroshima. En el desierto de la catástrofe atómica las sombras serán un testigo, sin duda terrible, pero sin embargo un testigo, tanto de la esperanza de la supervivencia como de la permanencia –aunque inmaterial– del cuerpo físico.⁷²



Yves Klein. Galería Iries Ciert, 1960.

Esta nueva concepción del arte, fugaz y del cual había que disfrutar durante el proceso de creación, comenzó a cambiar la concepción del mundo artístico y dio paso a lo que se llamó happening. En el happening el artista o creador forma parte del resultado de la obra, ya que ésta es el proceso de creación y el artista forma parte del proceso. Se trata de una serie de formas de expresión y nuevas técnicas

⁷² Paul Schimmer, *Out of actions, between the performance and the object*. (Londres: Thames and Hudson, 1998). Citado por Cervantes, «Happening: La acción efímera», 108.

Ruptura del espacio expositivo

relacionadas con diferentes disciplinas como la música, la literatura o la performance mediante las cuales el artista genera un proceso artístico que es entendido como la obra de arte. Esta forma de actuar otorga al happening un carácter efímero, ya que una vez acaba el proceso, la obra de arte se da por finalizada y desaparece. Lo que verdaderamente hace destacar al happening es el tiempo real, que acontece de igual forma para el creador como para el espectador.

Allan Kaprow, artista estadounidense, fue el que agrupó a todas estas prácticas bajo el nombre de happening. Él mismo definió este movimiento como:

Una forma de arte distinta de las disciplinas preexistente [...], un arte de naturaleza abstracta, sin intriga ni historia, que ocupa un lugar en el tiempo y debe ser realizado de manera activa por el artista y los espectadores, que pasan a convertirse en creadores de la obra, anulando así las barreras entre el público y la acción.⁷³

El happening presenta una estructura abierta donde el espacio y el tiempo la define como acción artística. Esta forma de actuar lleva consigo la incompatibilidad con las instituciones y con el sistema artístico que se desarrollaba en la época. Los artistas que profesaron el happening seleccionaban espacios o lugares encontrados donde sus acciones se vieran potenciadas sensorialmente hablando. Tiendas, pequeños almacenes o incluso la misma calle.⁷⁴

Este movimiento tuvo gran importancia y desarrollo en Estados Unidos, Europa y Japón.⁷⁵ Es conveniente resaltar que el happening puede llegar a entenderse como una extensión de los *environments*. Este término surge durante estas décadas de cambio para hacer referencia a las acciones u obras en tres dimensiones en las que el espectador puede circular libremente a través de ellas. En este tipo de acciones, en los *environments*, la obra se concibe como espacio ya que el visitante debe adentrarse en una variedad sensorial como la vista, el oído, el olfato, etc. Además de

⁷³ Cervantes, «Happening: La acción efímera como actividad artística», 21.

⁷⁴ Véase Cervantes, «Happening: La acción efímera como actividad artística», 109.

⁷⁵ Véase Allan Kaprow, *Essays on the blurring of art and life*, (California, Estados Unidos: University of California Press, 2003).

estas acciones sensoriales de las que debe ser participe el espectador, el *environment* puede incluir acciones relacionadas con el Body Art, el Land Art u otros movimientos relacionados con la ruptura de los sistemas establecidos.

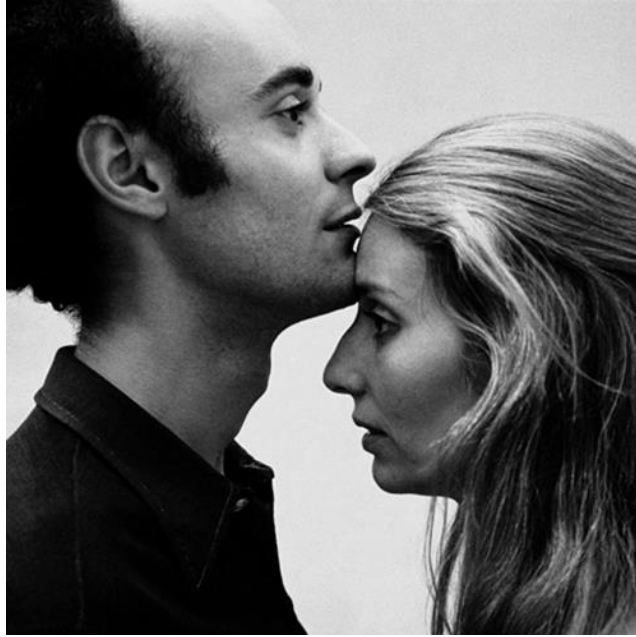
La gran diferencia entre el happening y los *environments* radica en la concepción del objeto. Los primeros entienden el objeto como límite con el espectador mientras que los segundos utilizan al objeto para que el espectador se adentre en la acción interdisciplinar.⁷⁶

Como se puede observar nos enfrentamos con estos nuevos cambios, como veremos más adelante, al problema de exposición y musealización de estas obras de arte. La obra de arte no es un resultado sino un proceso del que solo queda constancia si se fotografía o se graba en vídeo. El resultado expositivo de estas acciones es el material resultante de la documentación del proceso de creación. Solo de esta forma es posible ser expuesto en un museo o en una galería. No se expone la obra de arte, ya que esta finaliza con el proceso de creación, siendo única e irrepetible. Solo aquellos espectadores que acuden a la performance en directo son partícipes de la obra, el resto solo tiene la posibilidad de contemplar la información sobre la misma en forma de fotografías, textos, vídeos, etc.⁷⁷

Uno de los grandes ejemplos que se produjeron en nuestro país fue de la mano del mismo Allan Kaprow. En 1975, el artista estadounidense viajó hasta Madrid para realizar uno de sus happenings en la Galería madrileña Vandrés. La acción, denominada *Comfort Zones*, se centraba en siete parejas que debían representar el momento en el que se llegaba a la zona de confort de cada uno, esas burbujas que creamos cada uno para protegernos de las relaciones con los demás. En esta acción, el tiempo y el espacio eran primordiales ya que en el momento en el que uno de los miembros de la pareja llegaba a su zona de confort pronunciaba la palabra *now*.

⁷⁶ Véase Allan Kaprow, *Assemblage, environments & happenings*, (New York: Abrams, 1966).

⁷⁷ Michael Kirby, *Happenings: An Illustrated Anthology*, (New York: E. P. Dutton & Co, 1965).



Comfort Zones. Allan Kaprow. 1975.

1.3.2 Land Art

La naturaleza ha sido uno de los temas más utilizados durante la historia del arte, pero siempre como objeto de representación a través de su imagen, como paisaje.⁷⁸ La naturaleza llenaba las composiciones, incluso llegó a transmitirnos emociones en el romanticismo. Pero lo que ocurre en estos años es que la naturaleza pasa a convertirse en el objeto artístico, en el elemento transmisor, abandonando su característica paisajista o emocional.

Este grupo de artistas, que comenzaron a realizar estas prácticas, tenían como punto en común la experimentación con la naturaleza y los objetos que esta podía aportar. El nombre, Land Art, vino dado por Walter de María ya que fue quien usó ese término para hacer referencia a sus intervenciones en la naturaleza.⁷⁹ Como veremos más adelante, no solo se trata de trabajar en la naturaleza, abandonando lo

⁷⁸ Véase Javier Maderuelo, *El espectáculo del mundo: una historia cultural del paisaje*, (Madrid: Abada, 2020).

⁷⁹ Véase Luis Javier Gómez Martín, «Breve introducción al Land Art», *Revista de Claseshistoria*, n.º 6 (2009): 13.

material, sino de utilizar la misma y sus objetos para transmitir los ideales artísticos.⁸⁰

Esta nueva tendencia artística, cercana al arte conceptual, buscaba una relación más íntima con la naturaleza frente a la vida en la ciudad. Para ello, artistas como Robert Smithson, Walter de María, Ana Mendieta, Richard Long o Dennis Oppenheim utilizaron los diferentes elementos que la naturaleza podía proporcionarles para poner en valor el proceso de creación por encima de la obra de arte resultante. Por este motivo, se vieron alejados de los parámetros estipulados hasta el momento por las instituciones y espacios expositivos ya que el objeto final no tenía tanto valor como el proceso. Incluso salieron de los límites del mercado artístico abriendo las puertas a una nueva interpretación comercial del arte contemporáneo.⁸¹

Como vemos, hay dos aspectos claves dentro de este movimiento. Por un lado, la ruptura con los límites de los museos y galerías y, por lo tanto, con la institución del arte. Las obras de arte de estos artistas generalmente permanecen en sus lugares de origen, en la naturaleza, porque el transporte y por tanto su exposición es bastante compleja. No es solo por esto, sino también por las ideas de reivindicar la naturaleza y las nuevas formas de expresión frente a los poderes establecidos por lo que se produce la salida de los museos. Abandonando estas restricciones expositivas se alejan de procesos paralelos como la conservación y la permanencia en el tiempo quedando expuestos al propio espacio natural.

Por otro lado, al igual que no existe una obra de arte que tiene cabida en los límites del museo, tampoco existe un objeto que entre dentro del circuito del mercado del arte y por lo tanto pueda ser comercializado. Es por eso por lo que surgen nuevas formas dentro del mercado y la estructura de este se ve afectada. La documentación de estas obras viene dada por las fotografías y videos que los

⁸⁰ Véase Tonia Raquejo, *Land Art*, (Madrid: Nerea, 2008).

Jeffrey Kastner, *Land Art y arte medioambiental*, (Barcelona: Phaidon, 2005).

⁸¹ Véase John. K. Grande, *Balance Art & Nature*, (Canada: Black Rose Book, 2004).

Ruptura del espacio expositivo

mismos artistas realizaban. Éste es el único testimonio que puede ser expuesto y, en su caso, entrar en el negocio de la compra y venta del arte.

A continuación, podremos observar cómo esa documentación de las obras de arte fue fundamental, para su exposición o para su conservación. En muchas ocasiones, al tratarse de elementos naturales, las obras de arte de las diferentes intervenciones llevadas a cabo por los artistas han ido desapareciendo.

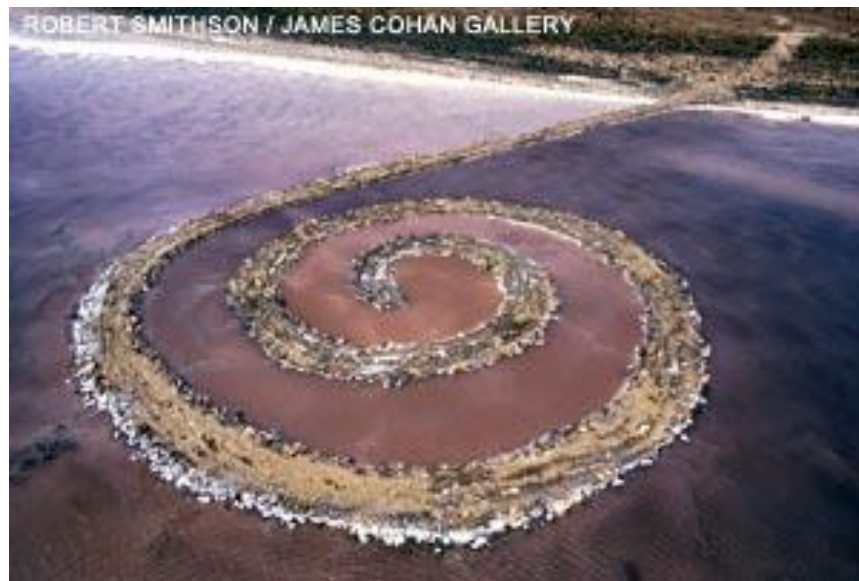
Si existe una figura elemental dentro del movimiento Land Art, este es Robert Smithson.⁸² Su intervención artística de los espacios expositivos elevó este movimiento a lo más alto. El artista estadounidense realizó sus instalaciones principalmente en lugares poco accesibles y creando diferentes formas geométricas con la naturaleza. Robert Smithson llevó a cabo una serie de esculturas para ser expuestas en galerías, que revolucionaron el mundo del arte y del comisariado. Destaca la obra que realizó en 1969 bajo el nombre de *Dead Tree*. En esta ocasión vemos cómo se invade el espacio expositivo con un elemento de la naturaleza, como es un árbol muerto. Esta obra desapareció y fue reconstruida hasta en tres ocasiones para diferentes exposiciones.



Dead Tree. Robert Smithson. 1969.

⁸² Véase Javier Guillermo Merchán Besabe, «Robert Smithson en el camino de Prometeo», *Pensamiento, Palabra y Obra*, n.º 12 (diciembre de 2014). <https://doi.org/10.17227/2011804X.12PPO40.51>.

Por otro lado, llevó a cabo numerosas intervenciones entre las que destacan las llamadas EarthWorks. Dentro de esta serie, *The Spiral Jetty* destaca por el impacto que suscitó en aquella época ver una obra de arte no sólo fuera de un museo sino sobre el agua y en el espacio natural. En ella, lo que realizó el artista americano fue una espiral de tierra sobre las aguas poco profundas de la costa del Gran Lago Salado de Utah. Una intervención del espacio natural totalmente efímera ya que la gran espiral de arena y rocas quedaba expuesta a la naturaleza y a la fuerza del mar.



The Spiral Jetty. Robert Smithson. 1970.

Otro de los grandes artífices del desarrollo de estas nuevas prácticas es el artista británico Richard Long. Una de sus principales obras fue *A Line Made by Walking* (1967). Esta pieza, de carácter performativo, la realizó caminando hacia delante y hacia atrás hasta conseguir aplanar el césped de tal forma que la luz del sol se reflejara sobre él haciendo visible la línea sobre la que había estado andando. De esta manera pudo fotografiar el resultado de este trabajo sobre la propia naturaleza.⁸³ A través de sus trabajos performativos y de fotografía, Richard Long ha ido asentando

⁸³ Véase <http://www.richardlong.org/Sculptures/2011sculptures/linewalking.html>

Ruptura del espacio expositivo

sus intereses dentro del lenguaje visual para expresar sus preocupaciones como el movimiento, la inestabilidad, la naturaleza, etc.



A Line Made by Walking, Richard Long, 1967.

Otra de las figuras que cabe destacar es la de Walter de María. El artista estadounidense destacó por realizar numerosas intervenciones tanto en galerías como en la propia naturaleza. Una de sus obras más relevantes fue *The Lightning Field* (1977) en la que realizó una instalación en el desierto de Nuevo México. Colocó un total de 400 postes de acero inoxidable de manera lineal en una llanura caracterizada por las frecuentes tormentas eléctricas. De esta manera los postes de acero actuaron de pararrayos y Walter de María pudo fotografiar los momentos exactos de los impactos. A la belleza de la naturaleza impactando sobre la tierra se le suma el carácter efímero de la instalación. Es una obra que dura unos pocos segundos ya

que el proceso de creación solo se completa al cien por cien en el momento del impacto del rayo sobre uno de los postes de acero.



The Lightning Field. Walter de María. 1977.

Por último, hay que resaltar también la obra de otra de las artistas esenciales dentro de este movimiento, Ana Mendieta. La artista estadounidense utilizó la naturaleza como objeto principal en muchas de sus intervenciones artísticas. Para la artista cubana, la naturaleza ha sido tanto objeto como sujeto dentro de sus obras y siempre ha mantenido un punto de vista diferente a la del hombre. En muchas de sus obras son las siluetas del cuerpo femenino, su cuerpo, las que se funden con la naturaleza para representar la conexión del ser humano con la naturaleza, simbolizando a ésta como el vientre materno.⁸⁴

Entre 1973 y 1980, Mendieta realizó la «Silueta» en la que representaba siluetas del cuerpo femenino sobre la propia naturaleza y siempre con materiales naturales como hojas, ramas, fuego o sangre. Una de las performances que destaca dentro de esta serie por el uso del cuerpo femenino con la naturaleza como objeto artístico es su obra *Flowers on the body* (1973), realizada en una tumba de la zona arqueológica de

⁸⁴ Véase María Ruido, *Ana Mendieta*, (Madrid: Nerea, 2016).

Ruptura del espacio expositivo

Oaxaca, al sur México. En esta performance Mendieta utiliza su cuerpo desnudo para unirse y vincularse con la naturaleza, como el elemento creador de vida, y rodea su cuerpo con flores, como si del mismo nacieran. Con esta representación, lo que la artista busca es abordar la idea de la relación entre la vida, la muerte y la resurrección.⁸⁵



Flowers on the body. Ana Mendieta. 1973.

Como observamos en estos casos y como veremos más adelante, los diferentes movimientos que surgen en estos años de cambio presentan una serie de similitudes en cuanto a la exposición de las obras. Los artistas comienzan a perder el miedo a salir del museo, a ser conscientes del poder de las obras de arte por sí solas lo que les convierte, en muchos casos, en portadores de sus valores. Ejemplo como el de Ana Mendieta, que llegó a combinar el Land Art y el Body Art por las peculiaridades

⁸⁵ Lilia Carpio, Claudia Cartuche y Patricio Barraza, «Naturaleza, objeto, y soporte en las manifestaciones artísticas de Ana Mendieta», *Estudios sobre arte actual*, n.º 2 (2014).

técnicas de sus obras, nos permiten ver la relación entre estos diferentes movimientos que en muchas ocasiones podían caminar juntos.

1.3.3 Body Art

Al igual que ha pasado con la naturaleza, el cuerpo ha sufrido un proceso de evolución artística muy relevante. Tal es así, que a finales de los años setenta y principios de los ochenta surge un movimiento llamado Body Art que dará el primer paso en la emancipación del cuerpo como obra de arte. El cuerpo se erige como un espacio de representación donde se van a ver reflejadas las identidades sociales de la época.⁸⁶ El cuerpo es un lugar sin límites ni fronteras que puede responder a cualquier sistema establecido. Es por esto por lo que el cuerpo se convirtió en un símbolo de la sociedad. Tanto los poderes sociales como los peligros que conlleva la sociedad encontraron en el cuerpo un espacio ideal para ser representados.⁸⁷

Sin tener en cuenta el sufrimiento del cuerpo, sea el del artista o de otra persona, los artistas relacionados con este movimiento trataban diversos temas como la sexualidad, el género, la enfermedad, etc. Temas que no aparecían representados en las instituciones y que suponían una gran relevancia para la sociedad de aquellos años. Ante la nueva conciencia cultural y social, el cuerpo humano se convirtió en espacio de creación y exposición, alejándose de los museos y haciendo el arte más accesible. Tanto la performance como el happening se convirtieron en los medios artísticos más utilizados llevando la expresión del cuerpo a su máximo exponente. De esta manera, el arte pasó a ocupar un espacio perteneciente a otras disciplinas como la filosofía o la sociología, denunciando aquellos aspectos sociales, políticos y culturales que determinaban los cambios de la época.⁸⁸

⁸⁶ Véase Celia Balbina Fernández Consuegra, «El simbolismo social del cuerpo: body art (algunos ejemplos)», *Revista de Antropología Experimental*, n.º 14 (2014): 301-317.

⁸⁷ Véase más sobre el uso del cuerpo en el arte en Amelia Jones & Tracey Warr, *The Artist's Body*, (London: Phaidon Press Limited, 2000).

Lea Vergine, *Body Art and Performance: The Body As Language*, (Milan: Skira Editore S.p.A, 2000).

⁸⁸ Véase Ólger Arias, «Hacia una nueva configuración del cuerpo humano en el arte», *El Artista*, n.º 8 (2011): 68-86.

Ruptura del espacio expositivo

Durante los años sesenta surgió un grupo, denominado accionismo vienés, que, mediante la radicalización y la controversia, buscaba criticar temas como la debilidad del arte, la política, los problemas sociales del momento, etc. Este grupo de artistas, liderado por Günter Brus y formado por Otto Mühl y Hermann Nitsch, entre otros, relegó cualquier objeto artístico usado hasta el momento para centrarse en sus propios cuerpos.⁸⁹ Estas intervenciones llegaban a provocar rechazo en los propios espectadores ya que, mediante la exploración de los límites del cuerpo, buscaban la lucha contra el poder establecido.⁹⁰



Malerei- Selbstbemalung- Selbstverstümmelung. Günter Brus. 1965.

Como vemos, estamos ante una época en la que surgen diferentes grupos que buscan nuevos soportes, en este caso el cuerpo, para experimentar y llevarlo al límite como objeto artístico. Se produce una desmaterialización de lo artístico, que de nuevo nos lleva a una ruptura con el mercado del arte y el sistema museístico establecido. Si ya en el Land Art hemos visto cómo los artistas fotografiaban el proceso y la obra final, ahora vemos cómo la exhibición del cuerpo se convierte en

⁸⁹ Véase Fernández Consuegra, «El simbolismo».

⁹⁰ Véase más sobre el accionismo vienés en Pilar Parcerisas, *Accionismo vienes: Günter Brus, Otto Muehl, Hermann Nitsch, Rudo lf Schwarzkogler*, (Barcelona: Actar D, 2004).

necesaria. Volvemos a salir de los límites del museo, siendo el cuerpo el propio lugar de exposición.

Dentro de estos nuevos procesos de creación, surgen diferentes alternativas en torno al cuerpo. Uno de estos nuevos grupos es el Carnal Art, que puede entenderse como una evolución del Body Art, debido a que ambas disciplinas comparten la performance como medio para la expresión artística. Este movimiento es interesante a la hora del uso del cuerpo como espacio artístico, como lugar de exposición. La artista francesa Orlan es su mayor exponente y definió el Carnal Art en su manifiesto como:

El arte carnal es un trabajo de autorretrato en el sentido clásico, pero con los medios tecnológicos que son aquellos de su tiempo. Éste oscila entre la defiguración y la refiguración. Él se inscribe en la carne. Porque nuestra época comienza a dar esta posibilidad. El cuerpo deviene un “ready-made modificado” pues ya no es ese ready-made ideal que es suficiente firmar.⁹¹

Observamos cómo, en el caso de Orlan, mediante las diferentes performances en las que transformaba su cuerpo a través de las operaciones estéticas, la obra de arte queda para siempre sobre el cuerpo del artista. El trabajo de la artista francesa busca criticar el ideal femenino creado a lo largo de la historia y reivindicar la identidad propia de cada mujer. Para ello modifica su cuerpo mediante una serie de cirugías, ya que la identidad humana está determinada por el aspecto físico, y así crear múltiples identidades bajo un mismo espacio, su cuerpo. La sala de operaciones se convierte en su taller, en su lugar de creación. Es el espacio donde se lleva a cabo la acción. Es como una representación teatral donde las largas operaciones son grabadas y en donde ella, mientras es operada, lee fragmentos de libros o interactúa con el público. Estas operaciones son retransmitidas a tiempo real en diversas galerías y museos de arte contemporáneo como performances.

⁹¹ ORLAN. *L'Art Charnel* <http://www.orlan.eu/bibliography/carnal-art/>

Ruptura del espacio expositivo

Continuando con la ruptura del mercado, las performances de Orlan hacen que la obra de arte se enmarque en un espacio nuevo, un nuevo soporte que a su vez sirve como lugar de exposición. La disolución del museo en la sociedad se hace patente, reivindicando un nuevo lugar para el arte sin límites ni restricciones. Todas las preocupaciones sociales tienen cabida en nuevos espacios como el cuerpo del artista que se reivindica como el nuevo museo.



7th Surgery-Performance Titled Omnipresence, New York. Orlan. 1993.

Por último, dentro de este movimiento del Body Art, cabe destacar otra de sus ramas como es el Body Art Cinésico. Este movimiento lo que busca es generar elementos artísticos a través del movimiento del cuerpo. En este caso, se busca con mayor intensidad la comunicación con el espectador. No solo interesa provocar o escandalizar para hacer llegar el mensaje, sino que la comunicación se entiende como necesaria. Vemos como el cuerpo se convierte en el objeto artístico, al igual que en los otros casos, pero esta vez es un instrumento de información y no solo un elemento de exposición.⁹²

⁹² Véase Fernández Consuegra, «El simbolismo», 31.

Imagen, espacio y tiempo en la Red

Sobresalen dentro de este apartado las esculturas de Gilbert and George. La pareja de artistas usa su cuerpo para crear esculturas, algo que todavía está ligado a lo tradicional, pero utilizando su propio cuerpo como objeto y sujeto al mismo tiempo. Sus trabajos, que han desarrollado a lo largo de los años, son muy variados, pero destacan sobre todo por sus performances o «esculturas vivientes». Son trabajos con una gran carga simbólica y una gran puesta en escena en los que cada detalle está precisamente cuidado. A través de estos trabajos, Gilbert and George, realizan una reflexión filosófica sobre el hombre moderno, su entorno, sus deseos, sus frustraciones.



Singing Sculpture. Gilbert and George. 1973.

1.3.4 Mail Art

Otro de los grandes movimientos que busca salir de los límites del museo es el Mail Art. Esta disciplina artística surge a mediados de los años sesenta motivada por una serie de artistas que buscaban formar parte de la red de comunicaciones, no solo a nivel objetual sino también expositivo y de difusión. El principal interés de este grupo de artistas era establecer una red de conexión libre entre varios individuos. De esta manera, utilizaban documentos, cartas, radios y elementos de la comunicación de la época para mostrar un mensaje que circulaba libremente por una red que todavía estaba por descubrir. Para ello, los artistas se enviaban las postales o los poemas a través del correo en vez de exhibirlos en los museos o venderlos en el mercado del arte.⁹³

Los precedentes a este movimiento podemos encontrarlos en Marcel Duchamp y Kurt Schwitters, e incluso en los futuristas italianos.⁹⁴ Pero la denominación de Mail Art viene dada por el artista Ray Johnson a mediados del siglo XX. Johnson comenzó a publicar diferentes collages, poemas y dibujos hasta que finalmente en 1962 creó la New York Correspondance School.⁹⁵ Lo que buscaba el artista estadounidense era asentar las ideas en torno al envío postal como medio principal dentro de esta nueva ideología artística. Cabe destacar que, junto con estas primeras intervenciones de Ray Johnson, grupos como Fluxus y los neo-dadaístas ya ponían en valor las artes visuales como la literatura, la danza y la música.⁹⁶

⁹³ Véase <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/mail-art> [14/07/19].

⁹⁴ Véase Giovanni Lista, *L'Art Postal Futuriste*, (París, 1979).

⁹⁵ Véase Ray Johnson, *Ray Johnson: Correspondences*, (París: Flammarion, 2000).

⁹⁶ Véase Carmen Mataix Loma, «Fluxus: un arte del desorden, un arte del futuro», *Norba-Arte*, (2010): 261-269.



Opened by Customs. Kurt Schwitters. 1937–1938.

El Mail Art busca crear una red de contactos y por lo tanto de intercambio de pensamientos mediante el sistema de correo postal tradicional. Basándose en este método de comunicación, el Mail Art sale de los museos generando un nuevo espacio expositivo, en este caso de movimiento, como es el circuito postal. Cartas, manuscritos, sellos, etc., se convierten en los nuevos objetos artísticos mediante los cuales se expresan ideas, manifiestos o críticas sociales. Como vemos, las posibilidades y los temas son diversos, por lo que se puede encontrar crítica política, estudios visuales o simples intervenciones de comunicación en las cuales se pretende que el espectador forme parte del proceso.

La búsqueda de la participación del espectador es una de las principales causas del surgimiento de movimientos como el Mail Art o las performances. Mediante el uso de los medios de comunicación, en este caso la vía postal, y de sus estructuras, el Mail Art consigue alejarse del mundo del arte y acercarse a lo que el espectador conoce y controla. El uso por parte de los artistas de este espacio cotidiano genera

nuevas temporalidades dentro de la obra de arte, en el que el pasado y el presente están en continua revisión. El espectador pasa a formar parte del proyecto, un proyecto iniciado con anterioridad pero que se desarrolla en una línea presente.

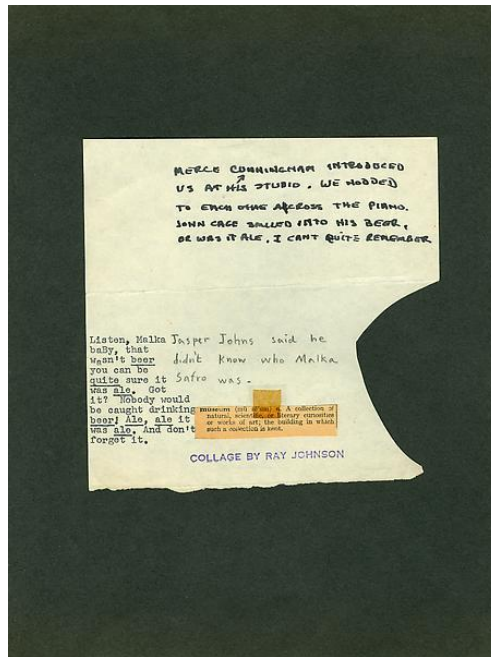
En el Mail Art no solo se transforma el proceso y el circuito, sino que la obra de arte pasa a tener una nueva vida. El objeto sufre un proceso de creación por parte del artista que da paso a un recorrido generalmente imprevisible, donde cada paso queda registrado al igual que cualquier carta postal. La obra de arte se va creando, va generando un nuevo discurso conforme avanza dentro del circuito postal. A través de esta forma de trabajar, en la que participan diversos objetos artísticos, diferentes materiales y varios agentes, se ve reflejada la crítica al sistema y cómo se busca vulgarizar los mecanismos tradicionales de creación y a las instituciones.⁹⁷

Al igual que pasa con los anteriores movimientos, solo la documentación del proceso o del resultado final provoca que la obra de arte pueda ser expuesta o musicalizada. El carácter efímero e inestable de estas obras de arte genera la propia crítica al sistema del arte contemporáneo que se ve incapaz de abordar esta salida de los museos que se produce a partir de la década de los años sesenta.

En el caso del artista Ray Johnson, los ejemplos son complicados de compilar debido al gran número de cartas y elementos postales que no solo enviaba el propio Johnson, sino que también recibía. Como hemos visto, debido al proceso artístico del Mail Art, generalmente estos artistas no solo eran creadores de sus propias obras, sino que también eran partícipes de las obras que enviaban otros compañeros.

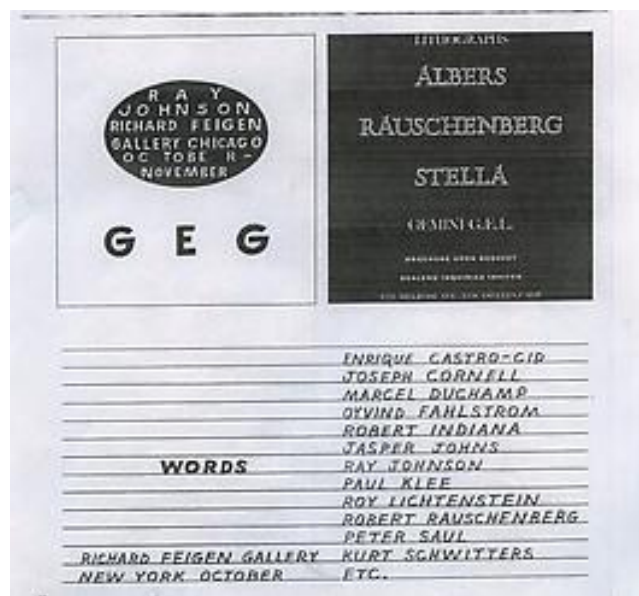
⁹⁷ Véase Irene Covalada Vicent, «Una propuesta artística... En el Umbral del Mail Art a través de la mirada de Michael Haneke en Caché (2005)». (Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Valencia, 2017). <https://riunet.upv.es/handle/10251/95417>

Imagen, espacio y tiempo en la Red



Sin Título. Ray Johnson. Obra enviada por el artista.

Uno de los ejemplos de Ray Johnson es el inicio de su correspondencia con el artista estadounidense Joseph Cornell. Esta obra, con otras de la misma serie, fue expuesta en diferentes galerías de Nueva York y de Chicago.



Correspondence with Joseph Cornell. Ray Johnson. 1967.

Ruptura del espacio expositivo

En los años 60, el artista conceptual On Kawara envió una serie de telegramas a sus familiares y amigos para informarles de que estaba vivo. En ellos se podía leer: «I am not going to commit suicide don't worry; i am not going to commit suicide worry; and i am going to sleep forget it». Estos telegramas los remitió con varios días de diferencia, siendo finalmente más de novecientos telegramas los que envió.⁹⁸ La utilización del telegrama como medio de comunicación se asentaba en el uso temporal del mismo, ya que se confirma la fecha de cuando se recibe y no de cuando se envía. Con esto, Kawara quería jugar, no solo con la temporalidad de la obra de arte, sino con el hecho de que cuando se recibiera el telegrama, él podría estar vivo o muerto.



I Am Still Alive. On Kawara. Telegram to Sol LeWitt. 1970.

Finalmente, cabe destacar la obra del artista Robert Watts, que perteneció al grupo Fluxus. No solo fue uno de los fundadores de este grupo, sino que desempeñó un papel fundamental en el cambio de mentalidad de la época.

⁹⁸ Véase <https://www.guggenheim.org/arts-curriculum/topic/telegrams-i-am-still-alive>

Imagen, espacio y tiempo en la Red

Entre sus obras destacan *Safepost / K.u.K. Feldpost / Jockpost* (1961), con las que se convirtió en uno de los primeros artistas en utilizar sellos postales como objeto artístico. Para su difusión utilizó máquinas de sellos que dispuso en las galerías para poder vender su obra. De esta forma comenzó a facilitar la participación del espectador en el proceso artístico. Además, con esta acción se revelaba contra el gobierno de los Estados Unidos, ya que éste era el único estamento que podía fabricar los sellos. No solo le bastaba con eso, sino que al venderlos permitía a los ciudadanos usar los sellos para sus envíos postales y, por lo tanto, que se violaran así las leyes de falsificación del Estado.



Safepost / K.u.K. Feldpost / Jockpost. Robert Watts. 1961.

Sin duda alguna, el Mail Art ha contribuido por un lado a desarrollar un nuevo formato en cuanto a la producción artística se refiere y, por otro lado, a crear un sistema de comunicación donde los artistas no solo envían obras y expresan sus inquietudes, sino que también son receptores. El espectador, al igual que el propio artista, es partícipe de todo el proceso de creación.

2. BLOQUE II

2.1 LO CONTEMPORÁNEO

Una vez llegados a este punto, en el que hemos visto como el mundo del arte se tambalea en sus diferentes estructuras principales y vemos como todo comienza a reescribirse, cuestionarse, reinterpretarse y empiezan a surgir nuevos modelos artísticos, expositivos, de mercado, conviene analizar qué es lo contemporáneo o qué entendemos por ello.

¿Qué es el arte contemporáneo? Es una pregunta cuya respuesta es más complicada de lo que parece. Intentar llegar a una definición de este término es una labor muy costosa, pero lo que si podemos hacer es acercarnos a los diferentes teóricos que han investigado sobre este concepto y elaborar una definición que se ajuste lo mejor posible a nuestro momento. Es muy complicado poder especificar de una manera exacta qué es lo contemporáneo o qué es el arte contemporáneo. Bajo mi punto de vista, son términos abiertos a diferentes interpretaciones a pesar de que generalmente son usados para determinar el arte que se realiza en nuestro tiempo, cosa que para Terry Smith es un error, ya que de esta manera no se demuestra un interés por buscar una mejor definición. Para el crítico inglés, la etimología de la palabra contemporáneo presenta numerosos significados muy interesantes para entender el arte de hoy y el carácter del arte del pasado.⁹⁹

Según Giorgio Agamben, una de las cualidades más importantes de la contemporaneidad es su relación con el tiempo, con su propio tiempo. Un tiempo cercano pero que a la vez se aleja. El anacronismo está presente y se ve reflejado en aquellos que concuerdan a la perfección con su propio tiempo. Éstos no son contemporáneos, a pesar de coincidir plenamente con sus normas temporales, ya que no son capaces de ver realmente la temporalidad mostrada.¹⁰⁰

⁹⁹ Alexander Alberro (Coord), *¿Qué es arte contemporáneo hoy?*, (Navarra: Universidad Pública de Navarra, Cátedra Jorge Oteiza, 2011).

¹⁰⁰ Giorgio Agamben, *Desnudez*, (Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2011).

Es por esto por lo que podemos considerar contemporánea a aquella persona capaz de ver su tiempo, pero para percibir las luces y las sombras de este, lo bueno y lo malo. Para ello, el contemporáneo debe estar capacitado para analizar e interpretar esa claridad y oscuridad ya que, de manera directa o indirecta, siempre se va a dirigir hacia él. Además, no solo es ser capaz de ver la oscuridad y analizarla, sino también es ver algo de luz en esa oscuridad e interpretarla. El contemporáneo será aquel capaz de estar dentro y fuera de su propio tiempo, habitándolo, pero con la distancia justa para poder observarlo.

Para Alexander Alberro –al contrario que para Terry Smith– el «arte contemporáneo» no debe estudiarse desde el punto de vista de la historia ya que los historiadores del arte no están preparados ni tienen perspectiva para esto porque el «arte contemporáneo» es emergente y no histórico. Por ello, el análisis de este debe recaer sobre los críticos, los comisarios y los artistas pues son los que pueden especular sobre este término que no tiene definición.¹⁰¹ Por otro lado, hemos visto anteriormente como Cuauhtémoc Medina enunciaba que tras la muerte de «lo moderno» es cuando surge el «arte contemporáneo». Para poder explicarlo, redacta sus once tesis sobre lo contemporáneo en las que defiende que el término «arte contemporáneo» es una noción vacía de significado.

Para el historiador mexicano parece que el «arte contemporáneo» se basa en el después, teniendo en cuenta su multiplicidad de significados. Es un término que surge de la necesidad de nombrar la ausencia de «arte moderno». es decir, lo que venía después pero aún no se conocía. Es por esto por lo que museos, galerías, instituciones, etc. van a etiquetar de manera cronológica sus producciones artísticas como «hecha después de 1940», «posterior a 1965», «comienzos de la década de 1990».¹⁰²

¹⁰¹ Alberro (Coord), *¿Qué es arte contemporáneo hoy?*

¹⁰² Cuauhtémoc Medina, «Contemp(t)orary: Eleven Theses», *Revista de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Costa Rica*, n.º 2 (2013).

Hasta ahora vemos como el constructo de «arte contemporáneo» no solo se trata de un término sustituto, sino que además no se centra en una especificación en su significado, presentado una neutralidad temporal. Sin embargo, como ya sucedió con «lo moderno», no sería raro que lo contemporáneo se convirtiera en un oxímoron. De esta manera, siendo un término vacío podría fechar un periodo fijo en la cultura actual. Con el paso del tiempo lo contemporáneo ha ido sufriendo una transformación que le ha llevado a relacionar la práctica artística y el espacio donde se desarrolla con la crítica. Es por esto por lo que el término presenta una doble exigencia, por un lado, la sociedad donde se desarrolla la cultura y por otro la recuperación de la teoría, dos ámbitos muy alejados entre sí pero que han de vivir juntos. Como bien plantea Medina:

El “arte contemporáneo” es una forma de populismo aristocrático, una estructura dialógica en la que la extrema sutileza y la máxima simplicidad colisionan, forzando a individuos de distintas clases, origen étnico y afiliación ideológica -que de otro modo se habrían mantenido separados- a olfatearse mutuamente por medio de estructuras artísticas.¹⁰³

Por otro lado, para el sociólogo francés Jean Baudrillard, llega un momento en el que todo se convierte en una simulación, una continua apropiación del pasado.¹⁰⁴ El arte actual, el que se desarrolla en el presente, busca en las obras del pasado, ya sea más o menos lejano, una influencia que llega a convertirse en una adaptación; lo que Russell Connor denomina como «el rapto del arte moderno».¹⁰⁵

Esta situación queda reflejada en la cultura de masas, lugar donde se mueven las ferias de arte, bienales, revistas, museos o grandes muestras, que hace que lo contemporáneo vaya de la mano con las élites sociales y las industrias que pueden financiar el arte. Todo ello nos lleva a una situación donde lo contemporáneo absorbe el presente, sea mejor o peor, esperanzador o pasajero.

¹⁰³ Medina, «Contemp(t)orary: Eleven Theses», 5.

¹⁰⁴ Véase Jean Baudrillard, *El complot del arte. La Ilusión y la Desilusión Estéticas*, (Madrid: Amorrortu, 2006).

¹⁰⁵ Baudrillard, *El complot del arte. La Ilusión y la Desilusión Estéticas*, 1.

Llegados a este punto es necesario observar cómo lo contemporáneo se ha convertido en una estructura donde los centros y las periferias monopolizan y generalizan las instituciones. Durante la gran crisis económica el arte contemporáneo no se colapsó, al contrario que otros sectores, debido a que la *jet set* y la *jet proletariat*, como dice Medina, habían compartido la misma estructura social. Aquella burguesía que formaba parte del mercado impulsó una globalización en el desarrollo de instituciones e infraestructuras en diferentes localizaciones del mundo. No solo soportaron la crisis, sino que globalizaron lo contemporáneo uniendo lo global con lo emergente y periférico.

Todo este sistema donde se aúnan las grandes élites con otros agentes libres bajo lo contemporáneo presenta una cierta orientación política además de la variada distribución geográfica. Para aquellos que se encuentran en la periferia, lo contemporáneo presenta unos matices utópicos ya que solo el hecho de intervenir el mundo del arte ya supone una conquista política e histórica. La gran cantidad de bienales, museos y ferias han provocado que la periferia sea absorbida por los centros de poder haciendo que el arte contemporáneo haga referencia a una etapa en la que diversas geografías y localizaciones sea consideradas como unos engranajes de una misma estrategia.

Continuando con la problemática del arte contemporáneo, por otro lado, Fernando Castro Flórez intenta analizar y dar explicación al refugio que el arte contemporáneo ha ido encontrando en las ferias de arte y las bienales. Para ello, se adentra en el mundo de la globalización para, mediante cinco ideas, demostrar como la experiencia artística se ha dejado envolver por la especulación. Estas ideas para entender el arte actual que propone Castro Flórez son el *curatorismo*, regresión a la idea de lo infantil, la idea de una época marcada por un arte cruel o violento, el post situacionismo y la temática de estar en comunidad y, por último, el realismo banal.¹⁰⁶

¹⁰⁶ Fernando Castro Flórez, *Contra el bienalismo. Crónicas fragmentarias del extraño mapa artístico cultural*, (Madrid: Akal, 2012).

Finalmente, y más allá de los estilos y prácticas, podemos recordar como en la introducción enuncié la visión de Terry Smith para el que el arte contemporáneo es un «estado de cosas» que se inicia a partir de 1980 y que se caracteriza por ser una red institucionalizada capaz de presentarte ante los diversos públicos.¹⁰⁷

Dentro de esta aproximación a la definición de lo contemporáneo y la práctica artística podemos observar cómo se suceden, de igual forma que las definiciones, diferentes análisis sobre la problemática del arte contemporáneo. Entre ellas destaca la obra de Hal Foster *Malos Nuevos Tiempos*, donde el crítico norteamericano trata de analizar la evolución del arte y la crítica en los últimos veinticinco años. Para ello, Foster se adentra en los terrenos de otras disciplinas como la arquitectura, la literatura o la teoría del arte realizando una fuerte influencia en estos ámbitos de estudio mediante su discurso analítico. Analizando términos como lo abyecto, lo mimético –haciendo referencia al camuflaje–, lo precario o lo poscrítico intenta localizar los diferentes errores del arte contemporáneo para dar solución a las nuevas creaciones y a la crítica reciente.¹⁰⁸

Siguiendo con este análisis, me gustaría retomar las ideas que defendió Italo Calvino en su célebre *Seis propuestas para el próximo milenio* –el nuestro ya–¹⁰⁹. Seis propuestas son las que quiso exponer, pero solo cinco son las que nos han llegado. Esto ha provocado que la sexta propuesta quedara abierta para la interpretación de los intelectuales. Pero las que si podemos analizar son las cinco que dejó escritas, tales como levedad, rapidez, exactitud, visibilidad y multiplicidad.

Para todas ellas, Calvino utiliza, en la mayoría de los casos, simbologías literarias, cuentos o historias para expresar los diferentes conceptos. El primero de estos términos es levedad, donde haciendo referencia a un héroe de un cuento nos hace reflexionar sobre lo que somos y que queremos ser. Levedad en cuanto a ser nosotros mismos, no intentando saber o ser más allá de nosotros.

¹⁰⁷ Terry Smith, *¿Qué es el arte contemporáneo?*, 299.

¹⁰⁸ Hal Foster, *Malos nuevos tiempos. Arte, crítica, emergencia*, (Madrid: Akal, 2017).

¹⁰⁹ Ítalo Calvino, *Seis propuestas para el próximo milenio*, (Madrid: Siruela, 2014).

En segundo lugar, rapidez. Aquí lo más importante es entender que la rapidez no tiene por qué estar relacionada con la calidad y para ello Calvino utiliza un cuento chino donde hacer ver al lector esta relación. Ser rápido no quiere decir que exista precipitación, sino precisión. El tiempo no nos permite pararnos a pensar, por lo que hay que ser concisos en aquello que realizamos.

Exactitud es la tercera cuestión dentro de estas seis propuestas para el nuevo milenio. Lenguaje e idea deben de ir de la mano, ser una sola idea, provocando al escritor tener la mayor exactitud para poder escribir con la menor expansión posible y sin caer en el fraccionamiento.

En cuarto lugar, visibilidad. En este caso Calvino realiza una crítica a la pérdida de una de las capacidades fundamentales del ser humano como es pensar con imágenes. El ser humano ha de ser capaz de continuar pensando con imágenes, ya que de unas imágenes surgen otras y siempre con la idea dentro. La imagen se ha convertido en el lenguaje universal, más aún en nuestros días que cuando Calvino escribió estas ideas, y el ser humano se comunica mediante la misma.

Y, en quinto lugar, la multiplicidad. Muchos deben ser los aspectos a los que aspire cualquier agente dentro del mundo de las humanidades. De nada sirve centrarse en un solo concepto o idea, ya que como veremos ahora, la multiplicidad de términos puede nutrir a las diferentes disciplinas.

Para acabar, me gustaría adentrarme en la sexta propuesta, ya que es aquella que se encuentra sin enunciar y muchos son los teóricos que se han pronunciado sobre las diferentes opciones. Bajo mi punto de vista, la que mejor se adecuaría a este nuevo milenio sería hibridación. Mieke Bal, entre otros, se acerca a esa sexta idea a través de sus «conceptos viajeros». El arte ha de entenderse como algo expandido, y no como una disciplina única e indestructible.¹¹⁰

¹¹⁰ Mieke Bal, *Conceptos Viajeros en las Humanidades. Una guía de viaje*, (Murcia: Ad Litteram CENDEAC, 2002).

Por lo tanto, siguiendo las seis propuestas de Italo Calvino y completando la última con los estudios de Mieke Bal, lo contemporáneo debería entenderse bajo los conceptos de levedad, rapidez, exactitud, visibilidad, multiplicidad e hibridación.

Otra de las teóricas interesadas en el estudio de lo contemporáneo y sus diferentes conceptos es, como hemos visto, Mieke Bal, que siempre ha trabajado bajo una metodología de conceptos. Observamos el ejemplo que expone en uno de sus libros para explicar la diferencia entre concepto y método y, por tanto, la necesidad de una consciencia interdisciplinar de las humanidades y en los ámbitos teóricos que sustentan lo contemporáneo. La teórica holandesa expone el encuentro entre diferentes estudiosos como un filósofo, un crítico psicoanalítico, un historiador de la arquitectura, un narratólogo y un historiador del arte. Entre ellos, la palabra en común es sujeto. Para cada uno de estos teóricos este concepto presenta un significado diferente. Para el filósofo significa el auge del individualismo, el crítico psicoanalítico lo entiende referido al inconsciente, el siguiente como el ser humano frente al espacio, el narratólogo lo asume como la voz del narrador y, por último, para el historiador del arte, la representación de una figura. Una misma palabra, sujeto, pero con diferentes significados. El problema surge cuando cada uno de ellos considera que su interpretación de este vocablo es la única correcta de todas. Es aquí cuando hablamos de método, es decir, cada uno de ellos aplica un método. Si en vez de esto, consideraran la palabra como un concepto, podrían entender la existencia de más significados.¹¹¹

Es por esto por lo que el pensamiento de Bal es claro y conciso, las humanidades deben mostrarse dentro del ámbito interdisciplinar. Las diferentes disciplinas de las humanidades deben esforzarse por romper las fronteras que les separan y centrarse en los conceptos de una forma metodológica antes que en los métodos. Es algo sencillo, a primera vista, pero no es tan fácil que las disciplinas quieran compartir espacios.¹¹²

¹¹¹ Bal, *Conceptos Viajeros en las Humanidades. Una guía de viaje*.

¹¹² Bal, *Conceptos Viajeros en las Humanidades. Una guía de viaje*.

Desde mi punto de vista, creo que debemos entender las humanidades como una interdisciplina o en todo caso como un movimiento a la espera de consolidarse. Como bien enunciaba Bal en una entrevista realizada por Miguel Ángel Hernández Navarro, considero que hoy en día falta una gran publicación que unifique los términos dentro del campo de estudio de las humanidades.¹¹³

¹¹³ Miguel Ángel Hernández, «Entrevista con Mieke Bal», *Exit Book: revista de libros de arte y cultura visual*, n.º 8 (2008): 8.

2.2 CULTURA VISUAL. LA IMAGEN CÓMO OBJETO DE ESTUDIO

Dentro de lo visto anteriormente, si debemos analizar uno de los términos más importantes en lo referido a lo contemporáneo o a la cultura contemporánea, ese es la cultura visual. Éste se trata de un término relativamente reciente si lo comparamos con el de otras disciplinas más consolidadas. Es por ello por lo que se ha debatido, y se sigue debatiendo hoy en día, sobre su condición o no de disciplina. Actualmente vivimos en una sociedad totalmente saturada de información, la mayor parte de ella llegada a través de las imágenes o el lenguaje visual. Se puede observar un primer cambio en el que lo icónico obtiene más importancia que lo textual.¹¹⁴

En la década en la que vivimos, los límites de estudio en torno a las imágenes son cada vez más estrechos y difusos. Además, las conexiones e influencias entre las diferentes prácticas artísticas visuales como la pintura, la fotografía, el cine, el video, etc. han aumentado. Por ello, los Estudios Visuales presentan una perspectiva en la que analizar los diferentes conceptos de toda esa producción visual que quedan fuera de las disciplinas tradicionales, como la Historia del Arte.

La cultura visual es entendida de diferentes formas, como disciplina, movimiento, interdisciplina, etc., dependiendo del teórico que pretende dar solución a las cuestiones relativas a la imagen y la visualidad. Se desvincula por completo de la Historia del Arte, donde tradicionalmente debería residir por su condición o cercanía al arte y a la cultura. Surge como un elemento nuevo, que busca la independencia, pero que se nutre de diferentes objetos de estudio de las diferentes disciplinas que le rodean. Por lo tanto, la situación es un tanto compleja y confusa. Podemos situar sus orígenes, en tanto como término de cultura visual, en torno a las investigaciones y trabajos de Michael Baxandall a principios de los años setenta del siglo XX.

¹¹⁴ M^a Ángeles Martínez-García (Coord.), *La imagen en la era digital*, (Sevilla: Ediciones Egregius, 2017).

Lo primero que debemos hacer al adentrarnos en la cultura visual es diferenciar de manera precisa sus diferentes términos. La teórica Mieke Bal es de las primeras en enfrentarse a esta situación y lo realiza comparando la situación del Arte a la de la Religión. Dentro de estos estudios que realiza Bal, el Arte, o la Religión, sería el punto de partida como creencia o práctica. Una vez apuntalado el inicio, pasaríamos al segundo escalón, el de los estudios. Aquí, señalaríamos a la Estética o la Historia del Arte como la disciplina que estudia esa creencia, el arte. En el caso de la Religión, estaríamos ante la Teología o Historia de la Religión. Finalmente, y este es el punto que nos interesa, llegamos al escenario de aproximación transdisciplinar en el cual se sitúan los Estudios Visuales o Culturales.¹¹⁵

Como vemos, toda disciplina cuenta con un punto de partida, con un objeto y presenta a su vez una forma de estudio. La cultura visual podría situarse dentro de la disciplina de la Historia del Arte, pero reivindica su propio espacio dentro del ámbito de la investigación. ¿Por qué se produce este hecho? Por el objeto y la forma de estudio, diferente al de la propia Historia del Arte, como veremos a continuación.

Una vez analizado esto, debemos adentrarnos de lleno sobre la cultura visual y sus estudios. Para ello, Bal se pregunta si la cultura visual es, o puede ser, una disciplina de manera independiente. La respuesta en un primer momento es clara, no; ya que su objeto de estudio no está delimitado por ninguna otra disciplina. Pero si analizamos el surgimiento de la cultura visual, nos damos cuenta de que nace debido a la incapacidad de la Historia del Arte de estudiar la visualidad de los objetos. Pero ¿ya solo por esto ha de convertirse en una disciplina? Bal considera que la cultura visual debe andar de la mano de disciplinas como la Historia del Arte, Antropología, Sociología, Cine, etc. Sería un error incorporar la cultura visual dentro de alguna de esas disciplinas, pero de igual forma lo sería si las ignorara. De esta manera, sin la necesidad de incorporarse a ninguna disciplina, la cultura visual debe

¹¹⁵ Véase José Luis Brea, «Los estudios visuales: por una epistemología de la visualidad», en *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, ed. por José Luis Brea, (Madrid: Akal, 2005), 5-14.

buscar su sitio dentro de los parámetros de la investigación y definir su propio estudio y objeto.¹¹⁶

Pero, por otro lado, la respuesta a esa primera pregunta debería ser sí. Tan sencillo como que el objeto por el cual se rige la cultura visual, las imágenes, es un objeto mucho más definido y específico que el del resto de disciplinas. La cultura visual se encarga de cuestiones precisas de las imágenes y se centra en lo visual como un espacio en el que se originan y se debaten significados en torno a la imagen. Mientras, otras disciplinas como la Historia del Arte o la Literatura comparada manejan diferentes objetos de estudio y por tanto son más difusas.¹¹⁷

Podemos observar cómo, en ambos casos, es el objeto el que determina el carácter de disciplina de la cultura visual. Un objeto específico, pero con falta de definición y claridad. Roland Barthes se acerca a este sentido del término interdisciplinar y expresa que «para realizar un trabajo interdisciplinario, no basta con escoger un tema y enfocarlo con dos o tres perspectivas o ciencias diferentes. El estudio interdisciplinario consiste en crear un nuevo objeto que no pertenece a nadie».¹¹⁸ Otros teóricos e historiadores del arte, como Hal Foster o Rosalind Krauss, critican la pérdida de autonomía del arte o incluso su desaparición total dentro de los parámetros de lo visual. Esto es lo que provoca la discusión sobre la cultura visual y por lo que, Mieke Bal, ante esta dualidad, prefiere dejar la cuestión abierta y referirse a ella como movimiento.

El objeto se convierte por tanto en el primer paso de análisis dentro de una disciplina o interdisciplina. Tiene el poder de definir los campos de estudio. Dependiendo del objeto de estudio podremos estar o no ante una disciplina. Si el objeto presenta una categoría y alrededor del mismo han surgido estudios, estaríamos frente a una disciplina. Si, por el contrario, el objeto no es claro incluso a veces debe ser creado, nos encontramos ante una interdisciplina.

¹¹⁶ Véase Mieke Bal, «El esencialismo visual y la polémica de los Estudios Visuales», *Estudios Visuales. Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, n.º 2 (2004): 12-49.

¹¹⁷ Nicholas Mirzoeff, *Una introducción a la cultura visual*, (Barcelona: Paidós Ibérica, 2003).

¹¹⁸ Mirzoeff, *Una introducción a la cultura visual*, 21.

Considerando la cultura visual como un estudio interdisciplinar, debemos observar de dónde procede su objeto de estudio. Tanto la «cultura» como lo «visual» son dos términos que pueden ya pertenecer a otras disciplinas o presentar una serie de significados ajenos a nuestro estudio. Por lo tanto, debemos reexaminarlos y ponerlos en relación para poder darles el sentido preciso dentro de los Estudios Visuales, como veremos más adelante a través de lo que Mieke Bal llama conceptos viajeros. De esta manera estaríamos creando un objeto específico, que ha sido despojado de sus significados y estigmas anteriores, para pasar a ser un «nuevo» objeto.

Dentro de todo este análisis, conviene resaltar que un objeto de estudio no tiene por qué ser únicamente algo físico, en este caso las fotografías. Para la cultura visual el rango de estudio va más allá, incluyendo las experiencias visuales, es decir, aquello que podemos ver y que por tanto también presenta garantías de estudio. Por lo tanto, el objeto de estudio en la cultura visual puede basarse en algo físico, la fotografía, o también puede ser algo sensorial como la mirada o la imagen.

Como bien resalta Eilean Hooper-Greenhill, que muestra interés por la ambigüedad de la palabra objeto, y como se explica en el *Chamber Dictionary*, un objeto además de ser una cosa material, también puede ser una meta, algo hacia donde nos dirigimos. Un objeto es, por lo tanto, una cosa, una intención o un objetivo. Objeto de estudio entendido como algo más allá de fisicidad.¹¹⁹

Antes enuncié como principal objeto de estudio de la cultura visual a las imágenes, aclarando imagen como todo acto visual, todo aquello que vemos. Ese acto de mirar se sustenta por la acción y por la imagen visual que obtenemos, que puede ser fugaz, subjetiva, tergiversada... Por lo tanto, estas dos acciones deben unirse en el acto y presentar una serie de consecuencias. Es evidente que mirar es un hecho que se encuentra viciado. Como explica Bal, el acto de mirar se puede encontrar potenciado por el resto de los sentidos como escuchar, leer, oler, etc. además de por hechos sociales, momentos, estados de ánimo... Mirzoeff, destaca

¹¹⁹ Véase Eilean Hooper-Greenhill, *Los museos y sus visitantes*, (Gijón, Trea, 1998).

que el objeto visual no es estable ya que cambia su relación con la realidad en función de los momentos que le afectan.¹²⁰

Por eso, centrándonos en el resto de los sentidos, Bal afirma que estos también presentan grados de visualidad por lo que pueden ser susceptibles de estudio en la cultura visual. Claro ejemplo de ello son las numerosas exposiciones que presentan video arte, instalaciones sonoras o con textos. Por lo tanto, cine, televisión, literatura se pueden convertir en objetos de estudio de la cultura visual. Aquí es donde muchos teóricos piensan que la cultura visual se mueve más en el campo interdisciplinar, en la hibridación, que en el de una disciplina por sí sola. Al fin y al cabo, se trata de centrar el objeto de estudio y, en el caso de los estudios visuales, poder analizar de manera crítica las articulaciones de los diferentes objetos de la cultura visual.

2.2.1 Las imágenes como lenguaje

Como hemos visto, las imágenes se erigen como el principal objeto de estudio de la cultura visual. Imagen en toda su amplitud, como objeto y como experiencia sensorial, como acción. Pero dentro de esta cualidad, una de las principales ramas de estudio sobre las imágenes es la de entender este concepto como un lenguaje. Una imagen no es la realidad, sino que es una representación constituida por un lenguaje determinado, el lenguaje visual. Una nueva forma de comunicación, un objeto que nos habla o una experiencia sensorial que nos transmite o comunica sensaciones, ideas, ilusiones, etc.

Durante muchos años se ha debatido sobre si las imágenes se acercaban a la realidad porque se asemejaban a lo real o porque representaban la realidad. Debemos tener claro que una imagen no debe ser entendida como un reflejo de la realidad, sino como una representación en dos dimensiones de un momento muy concreto de la realidad. Como bien señaló Barthes, una imagen no es la realidad:

¹²⁰ Mirzoeff, *Una introducción a la cultura visual*.

Pero al menos es su perfecto analogon, y es justamente esa perfección analógica lo que define a la fotografía para el sentido común. El especial estatus de la imagen fotográfica puede considerarse entonces de esta forma: un mensaje sin código.¹²¹

En el mundo del arte las imágenes han sido y son muy importantes, no solo como obra de arte sino también como objeto de estudio e incluso medio de difusión. Esta potencia de las imágenes es muy difícil de entender sin el lenguaje. Un lenguaje visible o un lenguaje figurado. Del mismo modo, el lenguaje es mucho más comprensible con la ayuda de las imágenes, ya sean físicas o imaginadas. La imagen como lenguaje o el lenguaje como imagen. Al final nos encontramos con dos términos que, bajo mi punto de vista, dentro de los estudios visuales y del arte contemporáneo, van de la mano.

A pesar de esto, hoy día numerosos estudiosos se empeñan en purificar las imágenes para eliminar todo lenguaje, sin darse cuenta de que la imagen es una forma de expresión, o viceversa. W.J. T. Mitchell señala que «no hay artes puramente visuales o verbales»; ya que la cultura visual está impregnada del resto de sentidos.¹²²

Como ya hemos visto, Mieke Bal es una de las teóricas que trabaja sobre las imágenes y el sentido de acción de ver. Para la teórica holandesa las imágenes no solo son capaces de transmitir una idea mediante la fotografía sino también a través de otros aspectos como el recuerdo. Observamos por tanto la primera matización al respecto en cuanto a entender la imagen como un lenguaje. Imagen es aquello que se genera en la memoria y la fotografía es la parte física de ese recuerdo.

A la hora de continuar abordando un tema como las imágenes y su poder como lenguaje es necesario, y casi obligatorio, analizar los estudios y reflexiones de José

¹²¹ Roland Barthes, *Image-Music-Text*, (Londres: Fontana Press, 1977), 17.

¹²² Véase Keith Moxey, «Nostalgia de lo real: la problemática relación de la Historia del Arte con los Estudios Visuales», *Estudios Visuales. Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, n.º 1 (2003): 50.

Luis Brea. Si nos centramos en torno a las imágenes, cabe destacar cómo Brea, desde finales de los años noventa, comienza a interesarse por la transformación de la imagen y la cultura en la era de Internet. Comienza a teorizar sobre los sistemas de análisis y crítica del momento y el cambio que se está produciendo en el arte.

Es importante resaltar cómo durante años se ha considerado a Brea como un pensador anticipado a su tiempo. Casi como una imagen futura, algo que está por llegar. Un pensador que exponía sus ideas sobre un desierto teórico que estaba por venir. Tuvo la virtud de crear una obra teórica que ha podido ser, y está siendo, comprendida tiempo después. Una obra adelantada a su tiempo, una obra para otro tiempo, pero necesaria en su momento. Una obra que quizá entendamos mejor ahora pero que en su momento fue esencial para asentar los estudios visuales en torno a la imagen y a lo que estaba por venir.

En cuanto al tratamiento de las imágenes y su forma de comprenderlas, Brea realiza una división entre tres estamentos en su obra *Las tres eras de la imagen. Imagen-Materia, Film, E-Image*. La imagen materia, la imagen film y la *e-image*. Un mismo concepto, la imagen, en tres estados diferentes y, cada una, con sus propias cualidades.¹²³

Imagen materia

En esta primera acepción nos encontramos con la imagen como objeto, la imagen pintura, la imagen escultura. La imagen física. Para Brea este tipo de imágenes son las imágenes que permanecen, que se encuentran fijas en el tiempo. Un tiempo eterno.

Para estas imágenes no existe el tiempo o, en muchos de los casos, ha dejado de afectarlas. Son imágenes del pasado que no atienden al presente. Son imágenes con memoria, ya que actúan en el presente para traernos un recuerdo. Son memoria de

¹²³ Brea, *Las tres eras de la imagen. Imagen-Materia, Film, E-Image*.

otro tiempo. Son imágenes que capturan y retienen, presentan un tiempo congelado, un tiempo estático.

Debido a su capacidad de preservar y de rescatar la memoria, estas imágenes presentan una cualidad de memoria ROM. Es una memoria que solo nos permite recordar y volver al contenido pasado, pase el tiempo que pase. Es una memoria inmutable que siempre nos va a mostrar lo mismo, pero que nunca va a verse afectada por el presente.

Por otro lado, para Brea, estas imágenes materia son imagen únicas y singulares. Son imágenes que confían en el poder de la mirada o, mejor dicho, en el poder del ojo. Es una imagen que a través de su verdad recrea el mundo pasado, estático y congelado en una imagen, al que siempre se puede regresar a través de la memoria.

Por último, en lo que se refiere a las imágenes materia, cabe destacar como Brea se aleja de las ideas de otros pensadores de la época. Para estos últimos la modernidad presenta una cualidad ocular céntrica mientras que para Brea es el cristianismo el que presenta esta cualidad del cual beben las imágenes materia.

Imagen film

El segundo gran grupo de imágenes que articula José Luis Brea en sus estudios es el de las imágenes film. Quizá, podríamos decir que en el momento en el que el desarrolla sus tesis sea el apogeo de estas imágenes. Su contemporaneidad. Se trata de una imagen reproductiva, que es pasajera y que no permanece. Es una imagen que va y viene, en movimiento, sin recuperar el pasado. Imagen dinámica.

Esta imagen se ve fomentada y desarrollada, según Brea, por la aparición de los aparatos capaces de capturar y reproducir imágenes. Esto supone una gran revolución en el modo de ver. Surge un nuevo escenario en el que «ver» ya no será lo mismo. Como analizaré posteriormente con los estudios de Mieke Bal y su relación con el poder de las imágenes, con la llegada de las nuevas tecnologías comienza a realizarse un juego con la mirada del espectador para conseguir una

mayor veracidad de la ficción. La acción de ver se convierte en una acción viciada, una mentira visual. Las imágenes pierden el poder de la memoria.

Es por esto por lo que José Luis Brea observa que este tipo de imágenes presentan un punto ciego, es decir, que no podemos ver a través de la mirada. La imagen es una imagen subjetiva, una imagen transformada. En la imagen no está todo, hay cosas que están más allá de lo visible, más allá de donde llega nuestro sentido visual.

Al contrario que las imágenes materia que se caracterizaban por su memoria ROM, estas imágenes film presentan una memoria retiniana, es decir, una memoria cuyo proceso es corto. Una memoria que olvida para poder recordar. Una memoria que podemos calificar, según Brea, como memoria REM.

Por último, conviene hablar del régimen escópico y sus interpretaciones. Para Brea, las imágenes film se articulan en torno a un régimen escópico de inconsciente óptico. Para explicar esta terminología, Brea nos hace recapacitar en torno a la capacidad de ver y ser conscientes de lo que vemos, ya que lo cognoscible –aquello que genera conocimiento– nos permite obtener mucha más información, es un aspecto mucho más amplio, que lo visible. Parece una afirmación obvia, pero ante la pregunta: ¿todo lo que vemos origina conocimiento, es decir, es cognoscible?, vemos como puede ser un tema más complejo de lo que parece.

Walter Benjamin teorizó sobre el inconsciente óptico para reflexionar en torno a la existencia de algo en lo que vemos que no sabemos que estamos viendo. Dicho de otra forma, el inconsciente óptico benjaminiano vendría a decirnos que no somos suficientemente sabedores de lo que conocemos y de esta manera, al realizar la acción de ver, siempre habrá algo que no seamos capaces de reconocer.¹²⁴

Por lo tanto, es necesario una cierta desconfianza acerca de lo visible, porque en lo que vemos hay un conocimiento que no es accesible a través de la mirada. Un

¹²⁴ Véase José Luis Brea, «Cambio de régimen escópico. Del inconsciente óptico a la e-image», *Estudios Visuales. Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, n.º 4 (2007): 145.

conocimiento subjetivo, que depende del sujeto que observa. Se trata de algo más que no podemos ver, pero, sin embargo, sí podemos conocer.¹²⁵

E-image

Por último, Brea nos habla de la *E-image*. Una imagen electrónica. Que no tiene original. Imagen fantasma de productibilidad ilimitada. Una imagen de nuestro tiempo actual, una imagen digital. Son imágenes instantáneas. El arte no tiene un lugar privilegiado como imagen singular como otro tipo de imágenes. Son imágenes ligadas a las pantallas, que flotan en la superficie digital.

Estas imágenes están ligadas a la red y a Internet. Son imágenes que pertenecen a todos, a la comunidad de usuarios, y permiten una interacción de grupo. Su memoria es de proceso por lo que presentan una memoria RAM frente a la memoria REM y ROM de las anteriores.

Con esto, lo que pretende Brea es teorizar sobre las diferentes imágenes existentes y mostrarnos cómo cada una de ellas presenta unas cualidades únicas que permiten la existencia de variedad de imágenes en cuanto al uso de estas como lenguaje.

2.2.2 El poder de la imagen en el siglo XXI

Tras analizar las imágenes como lenguaje o elemento trasmisor de ideas y recuerdos, creo conveniente estudiar las mismas desde un punto de vista más cercano a la comunicación atendiendo a su poder como elemento trasmisor. Si una imagen es entendida como lenguaje, porque transmite una idea, puede ser utilizada, ya sea desde un punto de vista comunicativo o artístico, como un elemento de comunicación.

Actualmente, y bajo un estado de saturación, los límites en los campos visuales están cada vez más difuminados y la imagen se ha transformado en numerosas

¹²⁵ Véase Baudrillard, *El complot del arte. La Ilusión y la Desilusión Estéticas*.

tipologías. Hemos accedido a un nuevo mundo en el que lo no visual o no reproducible visualmente no tiene espacio ni valor.¹²⁶ A la hora de hablar de la imagen como objeto, como algo físico, la fotografía artística y la no artística se solapan provocando confusión hasta tal punto que se ha creado un plano horizontal donde lo que prima en la calidad de una imagen es la eficacia, o el impacto, por encima de su origen o estatus. Como defiende David Freedberg, la imagen ya no importa por su valor artístico, sino por el diálogo y la conexión que genera con el espectador.¹²⁷

Vemos cómo filósofos como Walter Benjamin proponen términos como el de inconsciente óptico que hemos analizado anteriormente. El ojo es educado para ver u observar bajo unos parámetros adecuados a su civilización. Unos parámetros que actualmente aceptan la reproducción y la multiplicidad como forma de producción. Con la llegada de la fotografía se permite que el espectador sea capaz de observar aquello que no puede visualizar mediante la mirada. Lo no visible pasa a hacerse visible, aparece frente al observador de modo que puede integrarlo en su imaginario.¹²⁸

Tras la aparición de la fotografía en el siglo XIX, el acto de mirar se multiplica y surgen nuevos aspectos que afectan a la forma de ver. Aparece la mirada mecánica, es decir, la mirada de la cámara. Una nueva mirada que observa más allá, que ve algo que el espectador no es capaz de observar. Una mirada que puede manipular el objeto. Una mirada que puede elegir qué enseñarnos.¹²⁹

Continuando con el análisis de la imagen como elemento físico, es decir, la fotografía, conviene destacar otra mirada mucho más actual como la de Mieke Bal. La gran característica de los nuevos medios es la mirada, pero sobre todo la posibilidad de variar o desplazar esa mirada. Se trata de una mirada viciada o

¹²⁶ Juan Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*, (Madrid: AKAL / Estudios Visuales, 2018).

¹²⁷ David Freedberg, *El poder de las imágenes*, (Madrid: Cátedra, 1992).

¹²⁸ Véase Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*, (Madrid: Casimiro Libros, 2010).

¹²⁹ Véase Brea, *Las tres eras de la imagen. Imagen-Materia, Film, E-Image*.

influenciada por el resto de los sentidos o experiencias. Es la oportunidad de engañar al espectador o transportarlo a un lugar inexistente.¹³⁰ Éste se sitúa como otro punto importante ya que no solo importa la mirada del espectador, o aquel que observa, sino la intención que le da el difusor. Por lo tanto, ya no solo debemos atender a la imagen o fotografía, sino también al espectador y al transmisor de las mismas. Una imagen no presenta un poder de transmisión o actuación por sí sola, sino por quien la difunde y quien la recibe. El acto de hacer ver, como dice Baudrillard, ha convertido a nuestra sociedad en «publicitaria por esencia».¹³¹

Por consiguiente, tanto la fotografía como la industria del cine han intentado jugar con la mirada del espectador para conseguir una mayor veracidad de la ficción. Incluso disciplinas artísticas como el video arte se nutren de esa posibilidad de «manipular» la imagen y se centran en el acto de grabar frente al acto de ver. La imagen film que articulaba Brea en estado puro. Vemos como la mirada de la cámara obtiene mayor protagonismo frente a la fotografía. Ésta última es el objeto artístico, pero lo que realmente interesa es la experiencia artística, que se consigue a través de la mirada y de la imagen.

Un ejemplo de esta manipulación de la imagen dentro de la industria del cine podemos verla en el video *After the facts* en el que la directora Karen Pearlman, a través de la visibilización de las mujeres que en los primeros años del cine fueron las encargadas de editar las películas, muestra como mediante el corte y pega de los fotogramas se pueden crear muchos mensajes diferentes.

¹³⁰ Véase Laura Mulvey, *Placer visual y cine narrativo*, (Valencia: Universidad de Valencia, 1988).

¹³¹ Baudrillard, *El complot del arte. La Ilusión y la Desilusión Estéticas*.



After the facts. Karen Pearlman. 2018.

En el momento de observar una imagen no percibimos solamente su estructura visual, sino que también la interpretamos como si se tratara de un texto no escrito, como un lenguaje no verbal. Pero la interpretación de una imagen o una fotografía es mucho más subjetiva que si de un texto se tratase, ya que cada receptor puede analizar o resaltar cada detalle según sus intenciones o ideologías. Es por esto por lo que el contexto que expresa una imagen está compuesto por dos aspectos, por un lado, la realidad que reproduce y, por otro, el significado que presenta esa representación. Por lo tanto, podemos observar cómo el mensaje de una imagen puede tener múltiples significados según el receptor y, de esta manera, no existe un único punto de vista ni para crear el mensaje, es decir la imagen, ni para recibirla.¹³²

Una fotografía puede ser entendida con facilidad por cualquier tipo de espectador, es decir, cualquier persona puede reconocer qué está viendo en una fotografía. Pero, a partir de ahí, lo más importante es que el receptor sea capaz de entender, analizar y conocer, o no, el significado de lo que observa. Esto dependerá del contexto, del posible mensaje que acompañe y del nivel sociocultural del propio

¹³² Aparici et al., *La imagen: Análisis y representación de la realidad*.

receptor. Hablamos por tanto de la efectividad de la imagen, ya que estas tendrán éxito o no en la medida en que sean interpretadas de manera satisfactoria.¹³³

Como vemos, una imagen tiene el poder de crear conocimiento, de transmitir, de enseñar, etc., cosas que afectan al espectador en primera persona. Esta respuesta que se crea del observador es el nivel de efectividad que presenta una imagen. Efectividad en tanto que respuesta.¹³⁴ Pero estamos ante un mapa infinito de posibilidades, ya que la misma imagen puede presentar tantos significados como observadores tenga e, incluso, yendo más allá, podremos encontrarnos con que una misma imagen sea inapropiada en unos contextos y acertadas en otros. La imagen pasa a habitar numerosos contextos, como los *objet-trouvé* de los surrealistas.¹³⁵

Por lo tanto, estos aspectos junto con la capacidad de recuerdo que tiene una fotografía, hace que nos planteemos si es posible controlar el impacto que puede provocar en el receptor una imagen. Bien es sabida la capacidad de la fotografía de poder captar cualquier instante en concreto, incluso expresiones o gestos de dolor. También la fotografía es capaz de ampliar detalles que podrían pasar desapercibidos para el receptor.¹³⁶ Tomando como ejemplo la industria del cine, es posible resaltar que tradicionalmente existen tres tipos de miradas. Por un lado, la mirada del espectador cuando ve la película. Por otro lado, la mirada de la cámara, que ofrece al espectador lo que sucede y, por último, la mirada de los propios personajes dentro de la ficción. Según la mirada a la que demos importancia el mensaje que podemos hacer llegar será uno u otro.¹³⁷ Por lo tanto, teniendo esta referencia y aplicándola a la fotografía, vemos como el poder de comunicación de la imagen es indiscutible

¹³³ Véase Cristina López, *Información y dolor. Una perspectiva ética*, (Navarra: EUNSA, 1998).

¹³⁴ Tatiana Abellán, «Recordar lo inolvidable. El 11-S: Instantes de verdad sin instantáneas de realidad», *Imafronte*, n.º 23 (2014): 207-232.

¹³⁵ Fontcuberta, *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*.

¹³⁶ Véase Emma Torres Romay, «El tratamiento de la imagen en los atentados del 11-M. Terrorismo y violencia en la prensa», *Revista Latina de Comunicación Social*, n.º 61 (2006).

¹³⁷ Véase Mulvey, *Placer visual y cine narrativo*.

pero la capacidad de interpretación del receptor puede estar viciada por el interlocutor.¹³⁸

Partiendo de esta base teórica nos adentramos en el análisis de aquellos sucesos que han contribuido a cambiar «el poder de las imágenes». Para analizar situaciones reales en torno al uso del poder de la imagen creo conveniente analizar una serie de momentos en la historia reciente que han marcado la cultura visual de nuestra sociedad y han contribuido al cambio de régimen escópico producido en las últimas décadas. Uno de los mayores ejemplos en este sentido podemos verlo con relación a los atentados del 11-S. Los atentados sufridos sobre las Torres Gemelas y el Pentágono en septiembre de 2001 constituyen el suceso histórico del cual más imágenes se han registrado y producido.¹³⁹

Pero el debate no surge a raíz de este fatídico acontecimiento, si no que ya años antes se había iniciado debido al descubrimiento de las únicas fotografías que mostraban el crematorio de Auschwitz pocos días antes de la liberación. Este suceso abrió las puertas al debate sobre la representación y efectividad de la imagen y el poder que podían tener sobre el espectador. Numeroso teóricos y filósofos como Georges Didi-Huberman o Gerad Wajcman –opuestos en sus teorías– trabajaron en torno a la idea sobre la capacidad de las imágenes para mostrar el miedo, el terror o la muerte. ¿Es posible mostrar algo tan monstruoso como la muerte?¹⁴⁰

En el primer conflicto con fotógrafos de guerra, la Guerra de Crimea (1853-1856), las imágenes tomadas por Roger Fenton (1819 - 1869) fueron censuradas por el propio gobierno inglés para no asustar a las familias de los soldados. Fue casualmente en este mismo conflicto bélico en cual otro fotógrafo, James Robertson

¹³⁸ Véase José Baeza, «Invocación y modelo. Las nuevas imágenes de la prensa», *Análisis*, n.º 27 (2001): 159-171.

¹³⁹ Véase Abellán, «Recordar lo inolvidable El 11-S: Instantes de verdad sin instantáneas de realidad».

¹⁴⁰ Véase Georges Didi-Huberman, *Imágenes pese a todo*, (Barcelona: Paidós, 2004).

Véase Gerad Wajcman, *El objeto del siglo*, (Buenos Aires: Amorrortu, 2001).

(1813-1888), sí fotografió por primera vez fallecidos en combate.¹⁴¹ Por otro lado, otro de los ejemplos aislados en torno al poder de las imágenes y previo al gran cambio que suscitó el atentado terrorista sobre las Torres Gemelas es la imagen que se alzó con el premio Pulitzer en 1969. El autor, Eddy Adams, capturó el momento exacto en el que un policía survietnamita disparaba a un prisionero.



Eddy Adams. Premio Pulitzer 1969.

Sin embargo, la primera gran polémica en los Estados Unidos vino por la publicación de fotografías de ataúdes, envueltos en banderas, tras la Primera Guerra del Golfo (1990-1991). Desde esta fecha, el Pentágono intentó mantener una política en la que se denegaba el acceso a la prensa a la repatriación de los militares fallecidos. Esta iniciativa surge tras la guerra de Vietnam para evitar la amplia difusión de imágenes que se llevó a cabo en esa contienda de los muertos. Siempre han defendido que denegar el permiso de este tipo de fotografías era una forma de respeto a las familias y a sus propios deseos.¹⁴²

¹⁴¹ Véase Jorge Pedro Sousa, *Historia crítica del fotoperiodismo occidental*, (Sevilla: Comunicación Social, 2003).

¹⁴² David Simpson, *9/11 The Culture of Commemoration*, (Chicago: The University of Chicago Press, 2006).

Una mirada interesante de este conflicto bélico, la Primera Guerra del Golfo, en relación con las imágenes es la que realizó Baudrillard en su obra *La guerra del golfo no ha tenido lugar*. Quizá nos encontramos, todavía a finales del siglo XX, con el primer atisbo teórico del uso de las imágenes como elemento publicitario o de manipulación. Baudrillard sostiene en este texto que el conflicto que enfrentó a Estados Unidos con Irak no llegó a producirse. Sobre esta teoría, alertaba del poder que tenían en ese momento las imágenes, acompañadas o utilizadas por las televisiones y los medios de comunicación, en torno a los conflictos bélicos hasta tal punto de generar una guerra virtual, como si de una Guerra Fría se tratara, pero siempre desde el engaño y el espectáculo. Esta guerra que sí se estaba produciendo, aunque según él desde los medios de comunicación, era una guerra «en prime time desde la comodidad de nuestros salones»¹⁴³. Sí es cierto que durante los años que duró el conflicto fueron mostradas muchas imágenes limpias, sin miedo ni terror, muy similares a los videojuegos que quizá, en cierto modo, contribuyeron al inicio de un «anestesiamiento» de la sociedad ante estos conflictos. Para Baudrillard, se trató de una guerra virtual en el que las imágenes comenzaron a cambiar su estatus y a convertirse en objetos más poderosos que la propia realidad.

Como podemos observar, hasta el siglo XX, el debate estaba relacionado con sucesos o fotografías aisladas y siempre relacionadas con un conflicto bélico. Nunca la sociedad se había sentido atacada en su normalidad, en su vida cotidiana, por lo que lo ocurrido en 2001, como veremos a continuación, suscitó una discusión de tal calibre que cambió el mundo de las imágenes.

Avanzando en el tiempo hasta 2003, dos años después del 11-S y justo antes de que se desencadenara el conflicto de la invasión de Irak liderada por Estados Unidos, se puede observar cómo comenzó a publicarse de nuevo el archivo fotográfico completo del 11-S en los diferentes medios del país. Casi como en sentido conmemorativo, pero con una intención de provocar el odio en la sociedad, estas fotografías salieron a la luz sin el consentimiento de las familias. De esta

¹⁴³ Luis Vives-Ferrándiz Sánchez, «(No) son sólo imágenes: iconoclasia y yihad 2.0», *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte*, n.º 27 (2015): 12.

manera se estaban utilizando diferentes fotografías, con sus respectivas imágenes y recuerdos, como medio de propaganda para justificar un hecho que se estaba produciendo muchos años después de lo que mostraban las fotografías.¹⁴⁴

Con este ejemplo vemos como en la actualidad no solo es importante la fotografía, la imagen física, sino también la capacidad de reflexión que pueda tener en el espectador o la intención de quien genera la fotografía. Importa la memoria de la imagen. La imagen se convierte en algo esencial pero siempre dependiente de la mirada del espectador y del efecto que en este provoque. De nuevo nos encontramos con la efectividad de la imagen.

Como hemos visto, y para adentrarnos en el tema, el 11 de septiembre de 2001 marca un punto de inflexión en la historia contemporánea, pero también sirve como punto de partida para un nuevo modelo de comunicación y en relación con el uso y el poder de las imágenes. Es a partir de esta fecha, cuando se produce un colapso no solo a nivel social sino también a nivel informativo.¹⁴⁵

Sin apenas tiempo para saber qué estaba sucediendo y con la tragedia recién comenzada, el mundo se tambaleó en directo la mañana del 11 de septiembre de 2001. Como si de fogonazos se tratara, durante todo ese día y las posteriores semanas, el mundo comenzó a consumir imágenes que hasta ahora no conocía. A pesar de la crudeza y realidad de lo transmitido, el efecto de esas imágenes generó en gran parte de la sociedad un efecto inverso de necesidad, de querer más, y una fascinación por algo hasta ahora desconocido. Durante esos días, el consumo de las imágenes fue tal que el mundo pasó de empatizar y aterrorizarse con lo observado a no ser capaz de reconocer el dolor de los demás, del otro o de lo ajeno. La mirada llegó a un nivel de anestesia que permitió observar aquello y todo lo que ha venido

¹⁴⁴ Ferrándiz Sánchez, «(No) son sólo imágenes».

¹⁴⁵ Véase W.J.T Mitchel, *Cloning terror. The war of images from 9/11 to the present*, (Chicago: The Chicago University press, 2011).

Véase Rosa María Rodríguez Cárcela y María Ángeles Martín Ruiz, «Periodismo de catástrofes: el 11 de septiembre. Análisis del suceso y experiencias vividas», *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, n.º 10 (2003).

después. Fue un punto de partida, un inicio que generó un cambio en todos los sectores de la sociedad. Un inicio sin retorno.¹⁴⁶

La mañana del 11-S no solo se produjo el peor atentado de la historia en cuanto a sus consecuencias o hablando en términos materiales, personales o económicos sino también por lo que supuso para el cambio en la cultura visual y poder de las imágenes. Por la peculiaridad del hecho, que fue retransmitido a tiempo real en las pantallas de todo el mundo sin censura ni montaje, se convirtió en el acto más importante de la historia de la comunicación.



Falling man. Richard Drew, New York Times. 2001.¹⁴⁷

Debemos tener en cuenta que la imagen puede ser considerada incluso más importante que la propia información escrita, debido a su poder de evocación y de impacto. Podemos observar este caso en la imagen superior, *Falling man*, publicada el 12 de septiembre por el New York Time, donde se puede ver como un individuo

¹⁴⁶ Susan Sotang, *Ante el dolor de los demás*, (Madrid: Alfaguara, 2003).

¹⁴⁷ 'Falling Man' Richard Drew <https://www.esquire.com/news-politics/a48031/the-falling-man-tom-junod/> [20/06/2018]

cae desde lo alto de una de las torres del World Trade Center. Esta foto se convirtió en un icono, no solo del propio atentado sino del cambio en la significación de las fotografías y el giro hacia lo impactante. Desde este momento, una imagen podía llegar a tener mayor repercusión por su impresión o conmoción sobre el receptor que por su origen o calidad artística. Se produce un cambio de paradigma en el mundo de la fotografía y el periodismo que ha llegado hasta nuestros días afectado a otros sectores como la cultura.

A partir de esta imagen, surge una pregunta que alimenta el debate en torno a las imágenes y su poder sobre la sociedad. ¿Dónde están los límites en la reproducción de una imagen, en este caso de una víctima del terrorismo, en los medios de comunicación o en el mundo del arte?

Como hemos analizado anteriormente, desde hace años existe la polémica sobre la publicación de este tipo de fotografías. Por lo tanto, una vez se produjo el mayor atentado terrorista de la historia la cuestión sobre si era adecuado o no publicar ciertas imágenes violentas o duras surgió enseguida. Haciendo un pequeño análisis, observamos cómo tras el 11-S la mayoría de los diarios estadounidenses evitaron publicar, al menos en las portadas, las escenas más cruentas como las de las personas lanzándose por las ventanas que hemos visto anteriormente.¹⁴⁸

Sin embargo, tras el 11-S y la posterior reacción del gobierno de Estados Unidos entrando en guerra con Irak, esta política cambió de dirección. El 30 de abril de 2004, un activista llamado Russ Kick, pidió permiso al Departamento de Defensa para llevar a cabo la publicación de fotografías de los ataúdes de aquellos que fallecieron en Irak. Para su sorpresa y la de la propia sociedad estadounidense, el permiso fue concedido y 361 fotos fueron publicadas en Internet en la web www.memoryhole.org. Una vez salidas a la luz estas fotografías el resto de los medios se hicieron eco y las distribuyeron por todo el país. En este mismo instante, no solo las autoridades sino la sociedad norteamericana comenzó a generar un

¹⁴⁸ Romay, «El tratamiento de la imagen».

debate sobre los pros y las contras de mostrar o no fotografías controvertidas en la prensa.¹⁴⁹

El gran inconveniente en este caso es la posición de las familias afectadas. Tanto los fallecidos como las mismas quedan enmarcadas y etiquetadas con el fin de explotar su imagen con diferentes fines como los que hemos visto anteriormente, perdiendo por completo el control de la situación. Los fines políticos, económicos o militares han estado, y están, por encima de los intereses sociales de la población.

Otro ejemplo, en este caso de una gran catástrofe, que nos hace seguir confirmando lo anterior es la fotografía en primer plano de una madre con sus hijos fallecidos tras el tsunami de 2004. Esta fotografía fue publicada en New York Times el 28 de diciembre de 2004 y fue duramente criticada por ser desagradable, irrespetuosa y hasta voyerista. En este caso, los cuerpos sin vida de los niños están como dormidos, intactos, como si el tiempo no pasara por ellos. El pasado no afecta al futuro.

Filósofos como Horkheimer y Adorno ya comentaron de forma despiadada en su libro *Dialéctica de la Ilustración*¹⁵⁰ como interpretaban ellos este tipo de uso de las imágenes:

Lejos de ocultar el sufrimiento bajo el manto de un compañerismo improvisado, la industria de la cultura se enorgullece de mirarla a la cara como un hombre, por grande que sea la tensión sobre el autocontrol. El patetismo de la compostura justifica el mundo que lo hace necesario. [...] La tragedia convertida en un aspecto cuidadosamente calculado y aceptado del mundo es una bendición. Es una salvaguardia contra el reproche de que no se respeta la verdad.¹⁵¹

¹⁴⁹ Simpson, *9/11 The Culture of Commemoration*.

¹⁵⁰ Max Horkheimer y Theodor Adorno, *Dialéctica de la Ilustración*, (Madrid: Akal, 2007)

¹⁵¹ Horkheimer y Adorno, *Dialéctica de la Ilustración*, 151. Citado por Simpson, *9/11 The Culture of Commemoration*, 100.

"All the News That's Fit to Print" **The New York Times** Late Edition New York, Tuesday, December 28, 2004

NEW YORK, TUESDAY, DECEMBER 28, 2004

TOLL IN UNDERSEA EARTHQUAKE PASSES 25,000; A THIRD OF THE DEAD ARE SAID TO BE CHILDREN



FEAR OF DISEASE
Thousands Are Missing — Many Tourists Are Killed

By METROWORLDS
CHENNAI, India, Tuesday — The toll from the December 26 earthquake in the southern Indian state of Tamil Nadu has passed 25,000, with a third of the dead said to be children, according to government officials. The toll from the disaster is still rising as 25,000 people are still missing and many are feared to be dead. The death toll is still rising as 25,000 people are still missing and many are feared to be dead. The death toll is still rising as 25,000 people are still missing and many are feared to be dead.

Supermarket Giants Crush Central American Farmers
By CELIA CRUZ
SAN JOSE, Costa Rica — Supermarket giants like Wal-Mart and Carrefour have crushed the livelihoods of small farmers in Central America. The companies are squeezing small farmers out of business. The companies are squeezing small farmers out of business.

In Drowned Village, Grim Searches, Quick Burials
By ARY WALSH
CHENNAI, India, Dec. 27 — The search for survivors in the southern Indian state of Tamil Nadu has become a grim task. The search for survivors in the southern Indian state of Tamil Nadu has become a grim task. The search for survivors in the southern Indian state of Tamil Nadu has become a grim task.

Portada The New York Times. 28/05/2004.

El dos de septiembre de 2017, Aylan Kurdi, con tan solo tres años de edad, perdía la vida en una playa de Turquía. Víctima de la guerra de Siria y su consiguiente crisis de refugiados, el pequeño niño sirio tuvo que huir con su familia de su propio país en busca de una nueva vida que nunca llegó. De nuevo una imagen impactante que durante meses fue utilizada sin prejuicio alguno como elemento de concienciación sobre la crisis de los refugiados y el sufrimiento de los niños. Pero el caso de Aylan Kurdi no ha sido el último ejemplo en esta corta historia de la fotografía ya que se une a una lista de otros muchos ejemplos que, aisladamente, han conmocionado al mundo.

Otros ejemplos nos llevan hasta Kim Phúc, actualmente activista por los derechos humanos, que tenía nueve años cuando fue víctima del uso del napalm en Trang Bang durante la guerra de Vietnam. Consiguió salir con vida y su fotografía corriendo desnuda hacia el fotógrafo se convirtió en símbolo de aquel suceso. La

Imagen, espacio y tiempo en la Red

fotografía fue galardonada con el Premio Pulitzer en 1973, al igual que en 1994 el fotógrafo Kevin Carter recibió el mismo premio por su fotografía a Kong Nyong – «el niño que sobrevivió al buitro»– convirtiéndola en un emblema de lucha contra la hambruna en el mundo.



Fotografía de Kim Phúc. Nick Ut. 1972.



Fotografía de Kong Nyong. Kevin Carter. 1993.

La última imagen que ha conmovido al mundo pertenece de nuevo a un suceso humanitario como es la migración. El pasado día 19 de mayo de 2021, las costas de la ciudad autónoma de Ceuta fueron el lugar de la llegada de miles de jóvenes, y no tan jóvenes, desde Marruecos en busca de una nueva realidad. Dejando de un lado la problemática de este suceso que no depende de estas líneas, las imágenes que se pudieron ver ese día continúan con la línea aquí expuesta y fueron utilizadas de nuevo como elementos de confrontación y de lucha de poderes. Imágenes que pierden el sentido para ser utilizadas y que de nuevo reflejan el poder de las mismas.



Fotografía de Bernat Armangué.



Imagen compartida por [@guardiacivil](#) en Twitter.

Definitivamente, podemos ver cómo David Simpson examina el carácter complejo y paradójico del discurso estadounidense desde el 11 de septiembre, mostrando como tanto las imágenes como los hechos se han utilizado, explotado y apropiado para una mayor difusión. El uso de la imagen se ha disparado en un mundo globalizado, dónde parece ser que todo es válido.¹⁵² Bajo la cultura digital y el dominio de las pantallas, nos encontramos saturados de imágenes y es difícil que seamos sorprendidos o alterados. La normalización de la muerte, la desigualdad o la enfermedad, entre otros, provoca un estado de anestesia en la sociedad que imposibilita que seamos capaces de ver, pero, como dice Remedios Zafra en su libro *Frágiles*, ver con daño. A pesar de este adormecimiento social, en ocasiones nos encontramos con ejemplos como los que hemos comentado que parecen despertar a la sociedad que es capaz de volver a tener una perspectiva óptica de lo que está sucediendo.¹⁵³

A lo largo de estas últimas décadas, hemos ido observando cómo dos polos opuestos en la cultura visual como la «imagen estética» y la «imagen informativa» se han ido acercando cada vez más llegando al punto de no poder diferenciar entre realidad o ficción.¹⁵⁴ El debate se encuentra dentro de cualquier ámbito en el que las imágenes presentan un poder tan fuerte como hiriente. El conflicto moral sigue abierto demostrado la gran confusión y desacuerdo que existe acerca de la utilización de las fotografías. Nos encontramos en un contexto en el que la guerra de imágenes es más fuerte que el propio objeto en sí, lo que sitúa a la imagen en estos momentos como una fuente de enfrentamientos.¹⁵⁵ A pesar de poder pensar que forman parte de una cultura, del mundo del arte o de la información, no dejan de ser imágenes que presentan una memoria, un recuerdo e incluso nos hablan de un acto o suceso. Como bien resaltaba Brea en sus estudios sobre las imágenes, cada

¹⁵² Simpson, *9/11 The Culture of Commemoration*.

¹⁵³ Remedios Zafra, *Frágiles. Cartas sobre la ansiedad y la esperanza en la nueva cultura*, (Barcelona: Anagrama, 2021).

¹⁵⁴ Pedro Alberto Cruz Sánchez, «La acción política como performance social: El caso de las imágenes de las protestas contra Nicolás Maduro», *El ornitorrinco tachado*, n.º 6 (2017): 55-66.

¹⁵⁵ Ferrándiz Sánchez, «(No) son sólo imágenes».

imagen presenta unas cualidades especiales que tienen un poder más relevante del que pensamos.

Tras todo este análisis solo queda preguntarnos si después de la pandemia mundial de la Covid-19 estamos ante un nuevo cambio en el régimen visual y efectista de las imágenes. Hasta el momento, se han destacado fotografías claves o icónicas de diferentes acontecimientos o conflictos históricos que han afectado a una parte específica de la población a pesar de su gran relevancia mundial. Pero, con esta pandemia mundial ¿estamos ante el primer suceso global –y no bélico– al cual se ha enfrentado la cultura visual? ¿Han sido tantas las imágenes que se han generado –y se siguen generando durante la escritura de este párrafo– que la sociedad no ha sido capaz de seleccionar una de ellas como símbolo de lucha, representación o recuerdo? ¿Todas las imágenes producidas generan una sola como muestra de lo sucedido? Deberán pasar años para poder analizar con exactitud el acontecimiento y poder responder a estas preguntas, pero sin duda alguna lo que ya podemos enunciar es el definitivo paso de lo analógico a lo virtual y al año 2020 como el año en el que vivimos detrás de una pantalla.

2.3 LO VIRTUAL

Si lo que se pretende con esta investigación es analizar las diferentes transformaciones y paradigmas que se desarrollan en torno al arte con la llegada de Internet, uno de los aspectos que debemos tener más claros es qué es lo virtual y cómo se entiende desde el punto de vista teórico y práctico. Es obvio que con la llegada de Internet cambiaron los soportes, el espacio y las plataformas, pero la principal clave que distingue esta evolución artística sobre todas las anteriores es el cambio que se produjo pasando de lo actual a lo virtual, de lo físico a lo intangible. Un cambio en las formas que provocó no solo la adaptación a los nuevos soportes, conceptos o modelos como ha venido ocurriendo con otras revoluciones artísticas a lo largo de la historia sino también una adaptación al medio. En esta ocasión, tanto espectadores como artistas, comisarios, críticos, etc. han debido adaptarse a la novedad y aprender el nuevo uso de los elementos.

Como hemos visto, todo ello surge en un momento de revolución visual y de cambios en torno al uso, lenguaje y comprensión de la imagen. Para Baudrillard, lo que se produce es una des-imaginación de la imagen llegando al punto en el que la imagen ha dejado de ser imagen para convertirse en una síntesis de sí misma, en una imagen numérica hasta llegar a lo virtual.¹⁵⁶

Llegados a este punto, en primer lugar, es importante aclarar el significado de la palabra virtual y como debemos entenderlo para poder comprenderlo dentro del mundo del arte actual. La palabra virtual proviene del término latino *virtualis*, que es una palabra que a su vez procede de *virtus*; que viene a significar fuerza o potencia.¹⁵⁷ Si realizamos una búsqueda en la RAE vemos como aparecen 4 acepciones relativas a la palabra virtual que nos permiten apreciar las dos formas de comprender este término y que afectan de lleno a esta investigación. En primer lugar, podemos leer sobre virtud «que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de

¹⁵⁶ Véase Baudrillard, *El complot del arte. La Ilusión y la Desilusión Estéticas*.

¹⁵⁷ Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, (Barcelona: Paidós, 1999).

presente, frecuentemente en oposición a efectivo o real»¹⁵⁸ y, en tercer lugar, se encuentra la acepción «Que tiene existencia aparente y no real».¹⁵⁹ Resulta interesante como estas dos acepciones se centran en la oposición de lo virtual sobre lo real. Por último, hay que destacar la acepción que hace referencia a «que está ubicado o tiene lugar en línea, generalmente a través de Internet»¹⁶⁰ la cual es relativa a la parte posterior de esta investigación en la que se realiza el estudio de lo artístico en relación con la Red e Internet. Pero sin duda, la más interesante es la segunda acepción de la palabra virtual que hace referencia a «implícito, tácito»¹⁶¹ y que veremos a continuación como puede cambiar nuestra concepción de lo virtual.

Si pensamos rápidamente en la oposición directa de lo virtual nos viene a la mente el termino real. Lo virtual frente a lo real. Como hemos visto anteriormente en las definiciones de la RAE, entendemos lo virtual como algo intangible generalmente situado detrás de una pantalla o algo que se encuentra ausente en nuestra realidad o que se sitúa en otra dimensión. De la misma forma, entendemos lo real como algo material, algo físico. De nuevo estamos ante lo real frente a lo virtual o lo físico frente a lo ilusorio. Pero reducir estos dos términos a esas concepciones supone un análisis simplista que presenta poco valor. Se trata por tanto de un pensamiento erróneo ya que el verdadero antagonista de lo virtual no es lo real, sino lo actual.¹⁶²

Para poder entender este giro en la concepción de lo virtual y su verdadero significado, llegados a este punto debemos acercarnos al filósofo francés Gilles Deleuze. En su obra *Diferencia y repetición* realiza la diferenciación entre los términos posible y virtual. El primero de ellos es algo que ya está constituido, pero todavía no se ha realizado. Lo posible es algo que no cambia y que es idéntico a lo actual, salvo que lo posible carece de existencia ya que no se ha materializado todavía. Por otro

¹⁵⁸ Real Academia Española. (s.f.). Virtual. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 17 de mayo, 2019, de <https://www.rae.es/>.

¹⁵⁹ Real Academia Española. (s.f.). Virtual.

¹⁶⁰ Real Academia Española. (s.f.). Virtual.

¹⁶¹ Real Academia Española. (s.f.). Virtual.

¹⁶² Lévy, *¿Qué es lo virtual?*

lado, lo virtual es la actualización, es decir, el conjunto de elementos que pueden influir en el proceso de resolución de un objeto, situación, ser, etc. Por lo tanto, vemos como lo virtual es algo que existe, algo real, y que puede presentar cambios o alteraciones antes de que algo se produzca, antes de ser. Lo virtual es *en potencia*, aunque no lo sea en realidad. Lo virtual no se ve y no se acerca a lo actual, sino que se opone; mientras que lo posible si se asemeja a lo real.¹⁶³ Por poner un ejemplo, una semilla es a la misma vez un árbol en su estado virtual y una semilla en su estado actual.

Ahora bien, si ya tenemos el término virtual algo más claro y diferenciado de lo actual, ¿qué es la virtualización? Para el filósofo francés Pierre Lévy, la virtualización puede comprenderse como un término opuesto a la actualización. Anteriormente se ha visto que el antagonista de lo virtual es lo actual, por lo tanto, la virtualización es lo opuesto a la actualización.¹⁶⁴

Para comprender esta oposición debemos partir de que la actualización debe ser entendida como creación, es decir, la solución a un problema que no aparecía en el enunciado inicial. Mientras que la virtualización es el paso de lo actual a lo virtual, es un cambio de identidad. Dentro de la virtualización es importante remarcar que no se trata de una desrealización —pérdida de lo real o la realidad— sino un desplazamiento en la entidad del objeto. La virtualización y la actualización son dos maneras diversas del ser. Otra de las diferencias entre ambos términos es que la virtualización pasa de una solución a un problema mientras que la actualización va de un problema a una solución.¹⁶⁵

Por lo tanto, observamos como lo virtual y su proceso de virtualización se encuentran inmersos en torno al ser y los cambios que se producen en cuanto a la identidad o concepción de un objeto, problema o situación. Lo virtual,

¹⁶³ Gilles Deleuze, *Diferencia y repetición*, (Buenos Aires: Amorrortu, 2002).

¹⁶⁴ Lévy, *¿Qué es lo virtual?*

¹⁶⁵ Lévy, *¿Qué es lo virtual?*

generalmente, «no está visible» porque se refleja en una serie de factores que afectan al todo, al ser.

Si por algo se caracteriza esta nueva era en el arte contemporáneo es por las pantallas, por el material digital y virtual. El arte, y la sociedad en general, ha venido las últimas décadas virtualizándose y acercándose a lo virtual ante los cambios introducidos por Internet y las nuevas formas de comunicación. Pero no debemos olvidar, como bien refleja Michel Serres, que mucho antes de la llegada de Internet y las redes sociales ya existían otros aspectos de la sociedad como la imaginación, la religión o la memoria capaces de hacernos abandonar lo real y de jugar con la ilusión para «sacarnos fuera» y, por lo tanto, de actuar como elementos de virtualización.¹⁶⁶

Otro de los grandes ejemplos previos a la llegada de lo virtual es el *trompe-l'œil*. Esta técnica pictórica juega con la visión del espectador a través de las formas, la perspectiva, el color y otros efectos para abandonar la dimensión real del objeto. La ilusión se crea de tal forma que la imagen, irreal, se convierte en la totalidad del objeto.¹⁶⁷

Con la llegada de la imagen fotográfica, surge una nueva forma de jugar con un aspecto muy utilizado durante toda la historia del arte como es la ilusión. Una imagen permite mostrar un aspecto muy concreto de lo que sucede, pero en dos dimensiones, es decir, eliminando la dimensión de lo real y acercándose más a lo ilusorio. Sin embargo, para Baudrillard, la virtualidad hace al observador entrar dentro de la propia imagen que sí presenta las tres dimensiones, haciendo que la imagen virtual sea más cercana a la realidad –incluso hiperreal– y eliminando toda posible ilusión. Frente a la ilusión de la imagen en dos dimensiones, la imagen virtual presenta la ilusión perfecta. Es una ilusión realista y, como dice Baudrillard, «recreadora».¹⁶⁸

¹⁶⁶ Michel Serres, *Atlas*, (Madrid: Cátedra, 1995).

¹⁶⁷ Baudrillard, *El complot del arte. La Ilusión y la Desilusión Estéticas*.

¹⁶⁸ Baudrillard, *El complot del arte. La Ilusión y la Desilusión Estéticas*.

Por último, hay que destacar que Pierre Lévy observa cómo esta virtualización es solamente un proceso más en el avance propio de la hominización y defiende lo siguiente:

Lo virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario. Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata.¹⁶⁹

Si entendemos este cambio que llega a partir de los años noventa como un avance más del proceso evolutivo debemos pensar que, como ha ido ocurriendo a lo largo de la humanidad, conlleva situaciones positivas y otras negativas. Debemos entender lo virtual como una transformación del ser, y no como un modo particular del ser, que aporta nuevos problemas y retos.

2.3.1 Una nueva forma de ver

Si anteriormente hemos visto como lo virtual es una nueva entidad del ser, una nueva concepción de las formas que genera nuevas oportunidades, ahora veremos cómo, a raíz de estos cambios aportados por la virtualización, nuestra forma de observar y ver las cosas ha cambiado radicalmente. Surge una nueva normativa visual. En la actualidad, se observa como la nueva cultura visual tiende a un aumento de visualización de las cosas que en sí mismas no son visuales. La tecnología, como ahora veremos, ha permitido hacer visibles cosas que antes no eran observables para el hombre, como la invención de los Rayos X, imágenes telescópicas, cámaras de seguridad, etc.¹⁷⁰

La cultura visual viene definida por la interacción entre el observador y aquello que observa. Esto puede definirse, según Mirzoeff, como acontecimiento visual. Con la llegada de la tecnología e Internet, ese acontecimiento se produce mediante

¹⁶⁹ Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, 8.

¹⁷⁰ Mirzoeff, *Una introducción a la cultura visual*.

los aparatos visuales y las pantallas que van a dotar a este nuevo paradigma de lo visual con una serie de cambios. No se trata de ver, si no de visualizar.¹⁷¹

El acto visual se ha transformado radicalmente. El espectador ha dejado sus funciones clásicas abandonadas para convertirse en un observador. El espectador asume un nuevo rol con la llegada de la cultura digital. Y este nuevo rol le convierte en un elemento más en el acto visual. El observador participa, cuestiona, analiza y forma parte de proceso visual. El espectador solo se limita a mirar. Ahora, con la mirada como una de las principales características de los nuevos medios, el observador es el que da sentido a la imagen. La visibilidad viene generada por el otro, por la mirada de los demás. Como decía Lacan, ahora vivimos en un mundo en el que «es la mirada del otro la que me construye»¹⁷². El observador es el que da sentido a la imagen.

Y esto lo refleja muy bien en su obra instalativa *Background Story* el artista chino Xu Bing.¹⁷³ En estas composiciones el artista juega con el observador y con su mirada mezclando la experiencia visual y lo virtual dando importancia al acontecimiento visual. En estas obras, en un primer momento, el espectador observa una serie de imágenes de lo que parecen pinturas chinas. Unas pinturas donde se observan las ideas y los trazos de esta pintura tradicional que presenta los paisajes y naturalezas típicas del país asiático. Se trata de una creación que pretende comunicar algo, pero sin desvelar toda la información. Porque el juego radica en crear apariencias.

¹⁷¹ Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*.

¹⁷² Fernández Polanco, Aurora. 2021. «Visión y capital: sobre ver y no ver, excesos e insuficiencias». (conferencia pronunciada en CENDEAC, 20 de octubre).

¹⁷³ Hernández Navarro, *El arte a contratiempo. Historia, obsolescencia, estéticas migratorias*.



Parte delantera de una de las instalaciones de *Background Story*. Xu Bing.

Pero realmente, la instalación es una doble composición en la que, a través del juego de miradas, el artista crea una ilusión con un fondo de residuos que crean sombras en la parte delantera. Por lo tanto, la primera imagen o ilusión que obtiene el espectador es la de una pintura china, pero tras una mirada concisa puede descubrir el proceso y desvelar que esa pintura china no es real y está formada por un doble fondo de sombras.



Parte trasera de una de las instalaciones de *Background Story*. Xu Bing.

Nos encontramos por tanto ante la importancia de la comprensión y de la segunda mirada. Se trata de dar valor a una mirada atenta en la que el primer vistazo, tan característica de la cultura digital, quede cancelado. Xu Bing anima al espectador a mirar dos veces para ver más allá de la imagen, para encontrar cada detalle. El artista nos presenta aquello que se muestra y aquello que está oculto, pero está. Debe ser el espectador el que mediante el acto de mirar encuentre la solución al entramado de Xu Bing. Tensión entre mostrar y velar.

Tras el ejemplo y retomando el hilo anterior, uno de estos cambios afecta directamente, como hemos visto, al espectador y la forma de consumir los productos. Hasta el momento, bajo los parámetros de lo real y lo actual, el espectador se encontraba acostumbrado a consumir todo en primera persona –lo que en el cine o los videojuegos se conoce como vista en primera persona– y afectado por la perspectiva lineal. Con la virtualización sufrida aparecen nuevas tecnologías que digitalizan los productos aportando nuevos sentidos al acto de ver. Como dice Juan Martín Prada, el nuevo régimen visual provoca que la acción de ver u observar no sea solo un acto o experiencia, sino que se convierte en «un registro técnico y una fijación en una memoria externa».¹⁷⁴

Uno de los puntos de vista más interesantes que nos deja todo este proceso en cuanto la nueva forma de ver es el punto de vista cenital. Tradicionalmente ha sido un recurso cinematográfico, plano cenital y plano vista de pájaro, utilizado para mostrar la escena desde arriba con una vista total del espacio y el momento. Con la llegada de los aparatos digitales esta nueva mirada se actualiza y se generaliza apareciendo nuevas perspectivas sobre las que el ojo no estaba acostumbrado. Una cosa es observar una escena concreta con un plano cenital en una película y otra muy distinta es ver un vídeo o una grabación completa siguiendo esta nueva normativa. Las imágenes del Google Maps o las cámaras de vigilancia ejemplifican esta nueva perspectiva desde arriba que otorga al espectador una posición elevada del plano. Frente a la perspectiva lineal, la perspectiva vista desde arriba.

¹⁷⁴ Juan Martín Prada, «La condición digital de la imagen», en Catálogo Premios de Arte Digital, ed. por Universidad de Extremadura (Extremadura, 2010) <https://www.juanmartinprada.net/>

La gran diferencia entre estas dos perspectivas se encuentra en el observador. Mientras que la perspectiva lineal nos coloca frente a la imagen y con un horizonte reconocible, la perspectiva desde arriba se sirve de un observador «flotante» y elimina el horizonte por completo. Esta nueva visión viene acompañada en la actualidad por el surgimiento de los drones, que permiten la grabación y emisión de imágenes siguiendo estos parámetros. Se trata de una mirada de arriba hacia abajo, otorgando al observador un estatus de superioridad y de poder. Lo que Hito Steyerl recuerda como la mirada del ojo de Dios.¹⁷⁵

Con la llegada de la fotografía la mirada ya se convirtió en algo móvil y mecánico, pero, ahora, con lo virtual y las nuevas tecnologías la mirada del observador se ha convertido en algo global e intruso. Al ser una mirada ficticia – salvo excepciones el ser humano siempre observa a través de la perspectiva lineal– viene necesitada del uso de la tecnología y los elementos digitales. Una mirada artificial que permite al espectador ser omnipresente y abarcar toda la escena.¹⁷⁶

Nos encontramos en un momento evolutivo muy complejo que nos dirige a una nueva forma de cultura, la «cultura dron». Estos vehículos aéreos no tripulados –del inglés UAV, *unmanned aerial vehicle*– se han convertido en el elemento más pequeño de control y dominio en el mundo contemporáneo. Estos aparatos, mediante sus cámaras de alta definición y las mejoras tecnológicas, permiten una omnipresencia visual total al piloto con las imágenes emitidas a tiempo real. Como ocurre con las fotografías y su uso, la «cultura dron» abre otro debate en torno a este consumo instantáneo e intrusivo de imágenes ya que por sí solo el dron no significa nada, pero sí presenta mucho poder según el uso que se le pueda dar.¹⁷⁷

Junto a esta aparición de cámaras de seguridad y los drones, no debemos pararnos solo ante el hecho de ver y observar, si no también ante la situación de ser observados. Con Internet, se ha producido una reinterpretación del panoptismo de

¹⁷⁵ Hito Steyerl, «En caída libre. Un experimento mental sobre la perspectiva vertical», en *Los condenados de la pantalla*, ed. por Hito Steyerl (Buenos Aires: Caja Negra, 2014), 15-17.

¹⁷⁶ Steyerl, «En caída libre».

¹⁷⁷ Enric Luján, *Drones. Sombras de la guerra contra el terror*, (Barcelona: Virus Editorial, 2015).

Bentham. Al contrario que los presos de la arquitectura carcelaria de Bentham, el usuario de Internet puede moverse con toda libertad por el ciberespacio, pero siempre estará siendo observado o dejando un rastro de aquello que hace o consume. Todo ello acrecentado de gran manera, como veremos en el siguiente bloque, con la reciente llegada de las redes sociales. Por lo tanto, queda reflejado que no solo cambia el paradigma de lo visual en tanto como nueva forma de ver, sino que se pierde por completo la intimidad y el usuario pasa a estar –o poder estar– siendo observado continuamente.

2.4 INTERNET. IMAGEN, ESPACIO Y TIEMPO EN EL MUNDO DIGITAL

Si nos atenemos a la definición de la palabra Internet por parte de la Real Academia Española, «red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación», debemos tener en cuenta diferentes aspectos.¹⁷⁸

En primer lugar, como bien destaca la definición, hay que ser conscientes que estamos ante una red informática mundial. De esta manera se eliminan las fronteras y cualquier contenido, en nuestro caso el arte, se convierte en un elemento accesible a millones de personas. Además, como veremos más adelante, continúa con lo iniciado con movimientos como el Mail Art donde los nuevos sistemas de comunicación forman parte del proceso artístico. En este caso pasa a ser utilizado el nuevo sistema de comunicaciones que se fortalece en la década de los años noventa.

Tras la invención de Internet en 1969, la evolución tecnológica y del nuevo lenguaje específico ha sido continua. A pesar de la vorágine en la que nos encontramos actualmente con Internet, y todo lo que conlleva como redes sociales, plataformas de difusión o medios de comunicación, todavía se encuentra en un periodo inicial a falta de crear su lenguaje específico definitivo. A pesar de esta relativa juventud, ha supuesto una revolución sin precedentes no solo desde el punto de vista visual, sino también a nivel social, económico o cultural. Se trata de un instrumento que ha roto las fronteras, tanto físicas o terrestres como temporales. Permite la conexión total, aquí y ahora en cualquier parte del mundo.

El ciberespacio se constituye como un objeto igual para todos, pero al mismo tiempo sitúa a cada usuario en una posición diferente. El objeto que ofrece Internet se relaciona con cada usuario, circula y se transforma para llegar a las pantallas de todos nosotros. Es por esto por lo que Internet es un espacio colaborativo, es una

¹⁷⁸ Real Academia Española. (s.f.). Internet. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 20 de enero, 2021. <https://www.rae.es/>.

comunidad en la que cada uno puede interactuar, contribuir o simplemente observar.¹⁷⁹

Internet es también un espacio colectivo, dinámico y en continua transformación. Son los propios usuarios, aquellos que lo usan, los que van generando relaciones y conexiones insólitas que presentan nuevas características frente a lo analógico. Mientras que para lo real sus principales aspectos son la territorialidad, la actualidad y la situación circunstancial, con la llegada de Internet aparecen nuevos vectores ligados a lo virtual que atacan directamente a la forma de consumo. El nuevo espacio virtual se rige por la ruptura temporal y de proximidad creando una oportunidad diferente a lo que estábamos acostumbrados hasta el momento.¹⁸⁰ Ya con las primeras experiencias surgidas en California y en los diferentes centros de investigación de Estados Unidos se pudo observar, como veremos más adelante, que los usuarios de Internet no debían compartir un mismo espacio y tiempo ya que todo quedaba suspendido en la Red esperando a ser consumido, entregado, leído, recibido, etc.¹⁸¹

Como hemos visto, el cambio de paradigma visual en cuanto a la perspectiva se refiere provoca que el orden establecido en torno a las relaciones entre sujeto y objeto y tiempo y espacio cambie de forma radical.¹⁸² Internet, con el paso de las décadas, ha conseguido convertirse en un espacio colectivo donde la colaboración y la interacción de los usuarios se ha convertido en algo crucial para la plataforma. Un puzle infinito. Gracias al desarrollo y la evolución de la tecnología, esta gran red mundial ha permitido transformar o dar una nueva función a aspectos de la sociedad que se pensaban inmutables.

¹⁷⁹ Lévy, *¿Qué es lo virtual?*

¹⁸⁰ Marcelo Sabbatini, «Consideraciones teóricas acerca de lo "virtual" y lo "real" en las nuevas tecnologías de información y comunicación: implicaciones para la folkcomunicación», *Razón y Palabra*, n.º 60, (2008).

¹⁸¹ Luis Baggiolini y Sebastian Remiro Castro Rojas, «La temporalidad de las redes y los dispositivos», (*VI Encuentro Panamericano de Comunicación*, Córdoba, Argentina, 2013).

¹⁸² Steyerl, «En caída libre».

Aproximadamente durante dos décadas, de los años sesenta a los años ochenta, lo que actualmente conocemos como Internet fue gestándose poco a poco hasta que a partir de 1985 aproximadamente ya era una gran comunidad que permitía el contacto entre investigadores, informáticos y científicos de todo el mundo. Posteriormente, con la llegada de la Web 2.0 a principios del siglo XXI, se expandió el uso de Internet y su participación aumentó incluyendo a cualquier usuario mediante los blogs, redes sociales y plataformas de difusión.

A continuación, podremos analizar y reflexionar acerca de la posibilidad que brinda Internet en torno a las nuevas opciones de la imagen, el tiempo y el espacio. Desde el primer momento en el que las cualidades de lo virtual entran en juego, no es posible entender la extensión de Internet como un espacio único o con una cronología lineal. En el manifiesto futurista, escrito por Filippo Tommaso Marinetti el 20 de febrero de 1909 y publicado por *Le Figaro*, se enuncia en uno de sus apartados que «El tiempo y el Espacio han muerto. Vivimos ya en el Absoluto, puesto que hemos creado la celeridad omnipresente.»¹⁸³ Esto nos hace ver como a principios del siglo XX movimientos como el futurismo anunciaban la muerte del espacio y el tiempo, cosa que con la llegada de Internet no sucede, pese que algunos aboguen por ello. En este caso, la celeridad omnipresente sí que llega un siglo después, pero para multiplicar las opciones espaciotemporales en la Red.

Además, con la llegada de lo virtual y las imágenes digitales se produce una transformación en el objeto visual, la fotografía, llegando hasta tal punto de entender que la fotografía ha muerto. Es cierto que la fotografía se sigue usando en grandes cantidades, pero ha perdido completamente su reflejo con la realidad y, para teóricos como Mirzoeff, su capacidad como representación de la realidad ha desaparecido. Con la llegada de lo digital, la fotografía puede ser alterada digitalmente perdiendo su principal cometido, representar la realidad. Actualmente

¹⁸³ Véase Muiña, *Mina Loy. Futurismo, Dada, Surrealismo*, 129.

es posible crear una fotografía de imágenes que nunca han existido o editar una existente para manipular la realidad.¹⁸⁴

Hemos llegado a un punto en el que Internet, con sus nuevas lógicas, le ha ido ganando la batalla al texto, dando mayor relevancia a las imágenes y, sobre todo, las imágenes en movimiento. Todo esto, según Juan Martín Prada, ha sido asumido como el mundo como representación, «el mundo-como-imagen». La experiencia en Internet, generada por flujos de conexiones a través de las redes, se convierte en algo atrayente y casi que adictiva debido a la inmediatez, como veremos más adelante. La cultura en la Red avanza de tal forma que no deja vestigio de lo sucedido, no hay un poso sobre el que mirar atrás y analizar lo sucedido. Vivimos en un mundo de continuas actualizaciones.¹⁸⁵

2.4.1. La imagen

Como hemos venido aclarando en las páginas anteriores, la imagen consigue un nuevo estatus y espacio en el pensamiento teórico de los estudios visuales. En esta época digital, aspectos como la multiplicación, el movimiento o el retardo han llevado a la imagen a convertirse en lo que se conoce como «imagen-tiempo».¹⁸⁶

Para José Luis Brea, la sociedad ha llegado a un punto de tanta saturación material que se ha producido un proceso inverso alcanzando un estatus de inmaterialidad absoluta. Esto ha dado paso a un mundo lleno de imágenes inmateriales, imágenes electrónicas, que son proyectadas en todas direcciones, y de objetos que ante tal saturación y colapso no han tenido más remedio que «adelgazar» y convertirse en material intangible, pasando a ser imágenes digitales.¹⁸⁷

Estas nuevas imágenes rompen la relación con el fotógrafo, es decir, desaparece la relación directa entre el objeto representado y la persona que realiza la fotografía.

¹⁸⁴ Mirzoeff, *Una introducción a la cultura visual*.

¹⁸⁵ Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*.

¹⁸⁶ Martín Prada, *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*.

¹⁸⁷ José Luis Brea, «La era de la imagen electrónica», (conferencia pronunciada en La LABoral. Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, 2007).

Gracias a las nuevas tecnologías, las imágenes se vuelven sintéticas y no es necesario encontrarse frente a la realidad representada para obtener una imagen. De igual forma, pierde su localización por completo ya que una misma imagen puede ser observada de forma simultánea en varios dispositivos o pantallas a la vez. Este viaje sin fin por la Red hace de la imagen un objeto polisémico que se encuentra abierto a infinitas interpretaciones –una por cada observador– y a múltiples mutaciones.¹⁸⁸

Con esta transformación que sufren las imágenes, éstas se reducen a un lenguaje abstracto y numérico que abandona toda concepción espacio temporal. Las imágenes se alejan por completo del soporte tradicional consiguiendo una espiritualización casi fantasmagórica, como dice Brea. Además, otra cualidad innata de estas imágenes digitales o electrónicas –las *E-images*– es la pérdida del espacio que habitan, no pertenecen a ningún lugar. Esta nueva imagen se aleja del aquí y ahora para convertirse en un elemento omnipresente que habita cualquier espacio virtual.¹⁸⁹

A la hora de continuar hablando sobre la imagen digital, debemos matizar que, como dice Brea, son imágenes sin soporte, pero a su vez sí son imágenes que en todo momento necesitan de un elemento para poder ser reproducido. La imagen digital no es realmente una imagen ya que ha perdido su materialidad, sino que se trata de información, líneas de código o píxeles, la cual, sin un soporte material –una pantalla–, no significa nada por sí sola. La imagen digital es un archivo que debe ser interpretado o leído por un aparato tecnológico.¹⁹⁰

Esta nueva composición de las imágenes viene acompañada por la volatilidad de las mismas. Para reproducir las imágenes electrónicas es necesario el uso de pantallas que, frente a la fotografía impresa, otorgan una durabilidad casi nula a las imágenes. Este aspecto, como destaca Brea, hace que la imagen digital pierda la potencia que poseen las imágenes físicas:

¹⁸⁸ Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*.

¹⁸⁹ Brea, «La era de la imagen electrónica».

¹⁹⁰ Martín Prada, «La condición digital de la imagen».

Acaso con ello se desvanece simultáneamente la fuerza que anclaba su mayor potencial simbólico –la fuerza de perduración, su potencia mnemónica, aquella por la que la imagen podía constituirse en promesa y memorial del ser, en testigo de la intensidad de lo vivido, de aquel instante bello para el que el enunciado de Goethe clamaba detención, intemporalidad, perduración, rescate.¹⁹¹

A pesar de esto, estamos ante una información permanente, que no desaparece nunca. Frente a la volatilidad o la obsolescencia que pueden sufrir los soportes de reproducción de las imágenes, éstas en tanto que información, continúan intactas y dispuestas a ser reproducidas por otro soporte material.¹⁹² Esta necesidad imperiosa de un aparato de reproducción le inserta a la imagen digital un nuevo tratamiento que permite editar, compartir, transmitir o reutilizar la imagen.

Hasta ahora los ordenadores –en sus diferentes formatos– se convierten en el principal sistema de modificación, reproducción y almacenamiento de las imágenes digitales. Ello supone que estos aparatos se hayan convertido en centros de producción permitiendo al propio espectador convertirse no solo en consumidor de imágenes sino también en productor de su propio contenido. Se abandona el negativo o la diapositiva, la parte técnica de la fotografía, para dar paso a los archivos informáticos.

Actualmente, hacer referencia a términos como el positivo, el revelado, el fijado o el tiraje de copias es algo que comienza a estar obsoleto e incluso se convierten en procesos totalmente desconocidos por los más jóvenes. Lo digital se abre paso entre lo analógico y crea su propio lenguaje que va generándose con nuevos términos como píxel, imprimir, editar, escanear, png, jpeg, tiff, etc., que sepultan a los conceptos del pasado. Por ello, a la hora de abordar la digitalización de las imágenes

¹⁹¹ Citado en Brea, «La era de la imagen electrónica», 27-28.

¹⁹² Lino García Morales y Victoria Gutiérrez Colino, «La imagen digital. El valor de lo intangible», *Arte y sociedad. Revista de investigación*. n.º 4 (2013).

debemos ser conscientes de las diferentes fases que componen el proceso como registro, manipulación o edición y publicación o difusión.¹⁹³

Joan Fontcuberta va un paso más allá y se pregunta directamente, «¿dónde reside el valor de una fotografía?». Para el artista catalán, actualmente cualquier persona es consumidora y productora de imágenes. Los nuevos dispositivos permiten crear fotografía con tan solo apretar un botón, alejando a éstas de su parte más técnica. Como hemos analizado anteriormente, para Fontcuberta, la importancia o relevancia de la fotografía digital reside entonces en la intención y el sentido que se le otorgue, tanto por el productor como por el espectador. La calidad de una imagen ya no se encuentra sujeta a sus cualidades o valores propios sino a las características de su uso.¹⁹⁴

Por último, otro de los aspectos a destacar de las imágenes que se desarrollan en el ámbito de lo digital es que se rompe el sentido singular de las imágenes. Lo digital permite a la imagen ser repetida de forma infinita y mecánica acercándola a los procesos de industrialización. La imagen digital no presenta infinitas copias, como si lo hace la fotografía analógica, sino que nos enfrentamos a numerosas apariciones o reproducciones. Frente a este proceso de repetición infinita, Brea plantea que los que actúan como reguladores en cuanto a la información masiva que reciben los espectadores son la distribución y la recepción de estas imágenes.¹⁹⁵

Llegados a este punto conviene resaltar que las imágenes digitales, por sus características, pueden acercarse a lo corpóreo ya que, tras su paso por las pantallas, la impresión les facilita el proceso de cambio de lo digital al formato fijo y físico. Esta cualidad las mantiene unidas todavía al pasado, al acto visual «tradicional». Hasta el momento de la impresión, la imagen digital, como destaca Fontcuberta, está «escrita» y no «inscrita», como sí lo estaba la fotografía analógica.¹⁹⁶

¹⁹³ Aparici et al., *La imagen: Análisis y representación de la realidad*.

¹⁹⁴ Fontcuberta, *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*.

¹⁹⁵ Brea, «La era de la imagen electrónica»,

¹⁹⁶ Joan Fontcuberta, *La caja de Pandora: la fotografi@ después de la fotografía*, (Barcelona: Gustavo Gili, 2010), 63.

Por lo tanto, la fisicidad es posible en las imágenes digitales mientras que, a la inversa, una imagen física no puede convertirse en algo digital ya que, aunque es posible escanear o realizar una fotografía sobre la imagen, en esencia no será el mismo lenguaje. Observamos por lo tanto como la imagen digital es capaz de pasar de un aspecto totalmente modificable y reproducible –archivo digital– a convertirse en un elemento único –archivo material– perdiendo todas las cualidades digitales que tenía y obteniendo las de la imagen física como la memoria de permanencia.¹⁹⁷

2.4.2. El tiempo

Con la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación, el filósofo Marshall McLuhan enunció que la nueva velocidad que aportaban estos medios a nuestra sociedad provocaba que desapareciera el tiempo y el espacio ya que la inmediatez llevaba consigo la eliminación entre el efecto de un acontecimiento y el siguiente.¹⁹⁸

Si nos fijamos en la sociedad que vivimos actualmente y promovido por la temporalidad y velocidad que ofrece Internet, esta afirmación de McLuhan nos hace ser conscientes de la variación temporal en la que nos encontramos. Podríamos decir que estamos ante una temporalidad acelerada como tiempo de nuestro presente. Actualmente, el solapamiento de los acontecimientos hace que sea muy complicado pensarlos y, por ende, valorarlos. Por lo tanto, como Juan Martín Prada enuncia, podemos decir que hoy en día vivimos «con» el tiempo y no «en» el tiempo.¹⁹⁹

A la hora de abordar el concepto de tiempo dentro de Internet, hay que ser conscientes que durante siglos se ha considerado el tiempo como un elemento lineal. Un tiempo que avanza dejando atrás el pasado. Un tiempo fijo, sobre el cual no se puede navegar. Sin embargo, teóricos como Mieke Bal rompen mucho antes

¹⁹⁷ Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*.

¹⁹⁸ Véase Marshall McLuhan, *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*, (Barcelona: Paidós Ibérica, 1988).

¹⁹⁹ Martín Prada, *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*.

con este sentido lineal del tiempo para prestar atención a la atemporalidad del arte.²⁰⁰ El primero de los términos que usa Bal en sus estudios es *Preposterous*, mediante el cual explica esa ruptura lineal del tiempo. Es difícil traducir la palabra al español, ya que podría hacerse mediante la palabra *preposterior* y con la palabra *absurdo*. Para Bal la primera de las opciones sería la más adecuada ya que busca, en primer lugar, seguir revisando la historia y, en segundo lugar, que pueden coexistir diferentes temporalidades de manera simultánea.²⁰¹

Para poder empatizar, o por lo menos comprender a Bal, lo primero que debemos entender es que el tiempo no es uno, ni único, sino que existen múltiples tiempos. Incluso nosotros mismos podemos sufrir diversas temporalidades. Por lo tanto, un ámbito tan amplio y con tanto bagaje histórico como es el Arte debería entenderse de esta manera. Las fronteras entre el pasado y el presente han de ser flexibles, debe existir comunicación entre los periodos.

Bal aboga por encontrarse en un constante viaje, como su propia obra, de idas y venidas que nos aporten frescura y revitalicen el arte. Pero sin duda lo que busca es cuestionarse los límites prefijados para no dar nunca nada por sabido. Por lo tanto, el movimiento y el desplazamiento se convierten en dos términos claves dentro de las teorías y pensamientos de Bal que también pasarán a formar parte de los análisis del tiempo en Internet.

Para Bal no hay origen al que podemos recurrir, todo es un torbellino. Por tanto, la obra de arte habita el presente, el aquí y el ahora. Cada obra se reinterpreta en el presente y nos permite conocer el pasado, nos habla, nos cuenta lo que no sabemos. El arte del pasado se convierte en un interlocutor que hay que tener en cuenta, para revivirlo en el presente, darle un nuevo sentido. Las obras no mueren con el paso del tiempo, las obras viven, viven cada época de forma diferente, viven diferentes tiempos que, a su vez, son los que les hacen llegar al presente.

²⁰⁰ Mieke Bal, *Quoting Caravaggio*, (Chicago: University of Chicago Press, 1999).

²⁰¹ Miguel Ángel Hernández, «Entrevista con Mieke Bal», *Exitbook*, n.º 20-21 (2015): 5-13.

Bal fue atacada por realizar trabajos de carácter ahistórico en sus inicios, lo que le llevó, tiempo después, a considerar las obras de arte como un conjunto de diferentes elementos, con diferentes historias. Un collage. Algo primordial a la hora de comprender los diferentes tiempos que pueden habitar en el arte y de no establecer periodos herméticos y rígidos, sin posibilidad de viajar entre ellos. Si ya la propia obra de arte está formada por multiplicidad de tiempos, el arte –compuesto por obras de arte en su mayoría– es mucho más atemporal. El tiempo lineal queda roto de inmediato de manera que pasado y presente se unen mediante la obra de arte.

Si todo esto, con el avance de los años, lo relacionamos con los nuevos medios y con Internet, vemos como el tiempo se encuentra siempre presente a través de una multiplicidad temporal que abarca –casi– al total de la sociedad. Se trata de un tiempo múltiple, como anuncia Bal. No se puede hablar de un tiempo lineal cuando, por ejemplo, hablamos de video arte, arte con nuevas tecnologías o redes sociales ya que los soportes utilizados presentan por sí solos su propia temporalidad, sin tener en cuenta la temporalidad de lo que representan, la del espectador, la de la exposición, el mensaje, etc.

En Internet, la inmediatez lo es todo. La sociedad de hoy día vive inmersa en la cultura del *clic*, sin capacidad de espera y con la necesidad de tenerlo todo al momento. Todo se dispone en torno a la simultaneidad y la aceleración.²⁰² El tiempo fluye de tal forma y a tal velocidad que no es posible visitar una web dos veces ya que siempre habrá nuevos mensajes, nuevos anuncios, etc. La sociedad actual se encuentra sumida en un continuo trasiego de información, de estados, de imágenes, de noticias. Internet y, sobre todo, las redes sociales, gestionan en tiempo real, inmediato, hasta tal punto de hacer perder el interés por los acontecimientos

²⁰² Véase Hartmunt Rosa, *Remedio a la aceleración: ensayos sobre la resonancia*, (Barcelona: Nuevos Emprendimientos Editoriales, 2019).

pasados. La atención del usuario de Internet solo se fija en aquello que se encuentra en movimiento.²⁰³

Barbara Adam, socióloga y experta en teoría social relativa al tiempo, en uno sus libros *Time* (2004) destacaba el término *timescapes* para denominar a las diferentes temporalidades complejas en torno a las que vivimos. Estos paisajes, como ella sugiere, se mueven con ritmos y velocidades del mundo digital y nos acompañan en el mundo real. Para Adam, ambos tiempos –el virtual y el real– conviven y se relacionan. Por lo tanto, surgen nuevos conceptos ligados a lo digital como «la aceleración del tiempo», el «tiempo real», el «multitasking» o incluso el «tiempo globalizado».²⁰⁴

Todos estos nuevos términos aparecen como intento de definir la nueva temporalidad que nos brinda Internet y las redes. Pero, por encima de eso, aparece otro término ligado con el tiempo como es la velocidad. Con Internet no solo aparecen las múltiples temporalidades, sino que el tiempo presenta una nueva velocidad. Es un tiempo que no se detiene y que avanza a un ritmo vertiginoso. Surge un nuevo ritmo temporal que da paso a nuevas cronologías. Las nuevas tecnologías construyen nuevos ritmos diferentes a los que presentan la escritura, la tradición oral u otros medios no digitales. Ahora surge una cartografía nueva en la que el tiempo se extiende, se deforma, se conecta e incluso presenta una nueva durabilidad.²⁰⁵

Como vemos, actualmente Internet es un espacio donde confluyen todas estas nuevas temporalidades que presentan diferentes ritmos y velocidades. Pero todo ello, por novedoso que sea, necesita imperiosamente relacionarse con el «tiempo real». El sociólogo Manuel Castells, en su obra *La sociedad red: una visión global* (1996), plantea el término *timeless time* para intentar reflexionar sobre esa multiplicidad temporal, es decir, las sociedades en red. Estas sociedades, completamente digitales,

²⁰³ Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*

²⁰⁴ Carles Sora, «Repensar el tiempo en la era digital», *CCCBLAB Investigación e innovación en cultura*, 16 de febrero de 2016, <http://lab.cccb.org/es/repensar-el-tiempo-en-la-era-digital/>

²⁰⁵ Lévy, *¿Qué es lo virtual?*

llevan consigo la pérdida del tiempo biológico y social frente al tiempo homogéneo y global que brinda Internet. Para Castells, las experiencias temporales dentro de Internet quedan disueltas en el ciberespacio.²⁰⁶ El tiempo se convierte en intemporal lo que nos lleva hasta situarnos frente al tiempo posmoderno.

Por último, Paul Virilio defiende que este nuevo tiempo virtual se aleja por completo del «cuándo» y del «dónde», dos elementos que rigen la temporalidad real. Por el contrario, la temporalidad de las redes y de las nuevas formas de comunicación está acabando con la importancia de la presencia física, a pesar de que la Red es muy diversa y las posibilidades de comunicación muy numerosas.²⁰⁷

Pero todo ello podemos verlo también evolucionar a través de las prácticas artísticas. De la mano siempre de la imagen en movimiento, ya en el siglo XX han sido numerosos los artistas que han querido investigar sobre la nueva temporalidad que se ido desarrollando hasta nuestros días en sus diferentes creaciones artísticas. Artistas como David Claerbout, Sam Taylor-Wood o Luca Pancrazzi han trabajado a lo largo de sus carreras en torno a videoinstalaciones en las que la concentración y el detenimiento son el eje de la composición y provocan una vuelta a las llamadas estéticas de la lentitud.

El artista Tatsuo Miyajima ha sido sin duda el artista que más centrado ha estado en sus investigaciones en torno a la experiencia temporal. En una de sus series *Counter me on* (2003) propone una doble instalación lumínica de distinto color y tamaño donde se realiza una cuenta atrás del 9 al 1 –el número 0 lo elimina por un intervalo de ausencia de luz– que se hace inacabable.

²⁰⁶ Sora, «Repensar el tiempo en la era digital».

²⁰⁷ Véase Paul Virilio, *Open sky*, (Londres, Inglaterra: Verso, 2008).



‘Counter me on’. Tatsuo Miyajima. 2003.

Pero sin duda, los grandes ejemplos, en este caso, vienen desde el mundo cinematográfico. Uno de ellos podemos situarlo en la obra de Philipp Lachenmann, *Space Surrogate I (Dubai)* (2000). Se trata de una película que está creada a partir solamente de un fotograma y se cuenta la historia del avión que fue secuestrado en 1977 en Dubai y se vio obligado a esperar 48 horas para repostar en Mogadiscio. Surgen más ejemplos en torno a la experiencia del tiempo como *Bear* (1993) de Steve McQueen, *24 Hour Psycho* (1993) de Hitchcock, *Five Years Drive-By* (1995) de Douglas Gordon o *The Clock* (2010) de Christian Marclay. Pero todos los ejemplos posibles que pudiera nombrar son sin duda obras que beben en gran medida de otras históricas propuestas cinematográficas como *Sleep* (1963) de Andy Warhol, de seis horas de duración y proyectada a la velocidad de 16 fotogramas por segundo –la velocidad estándar es de 24 fotogramas por segundo–, o, también del artista estadounidense, *Empire* (1964) que presenta una duración de ocho horas.²⁰⁸

²⁰⁸ Martín Prada, *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*.



Empire. Andy Warhol. 1993.



Fotogramas *The Clock.* Christian Marclay. 2010.

2.4.3. La Red, un nuevo espacio

Por último, tras analizar cómo se ven afectados el tiempo y la imagen con la llegada de Internet, nos acercamos a la Red como el nuevo espacio que se genera y aporta una entidad diferente frente al espacio real. La virtualidad es un espacio que no es real, pero lo parece; que no es, pero está. Podemos hablar de ciberespacio, de Internet, televisión, realidad virtual, etc., pero la Red es el término que aglutina todos los anteriores. Así lo define Levy:

La 'red', es el nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores [...] designa también el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan²⁰⁹

A lo largo de los siglos, el ser humano ha conseguido reducir las distancias contrayendo el espacio a través del tiempo de duración de las cosas. Si hasta la llegada de Internet, el espacio se había visto afectado por los nuevos tiempos marcados por los medios de transporte y la distancia, a finales del siglo XX se produce un nuevo cambio que provoca que el espacio se contraiga hasta casi reducir el mundo a una pantalla. El espacio pasa a configurarse de un nuevo modo en el que no existe la distancia, se han comprimido como defiende David Harvey. Además, como explica Nicholas Bourriaud, el espacio se ha reducido y ahora todo se encuentra acumulado. Hoy, las sociedades están más conectadas que nunca gracias a Internet y los espacios se han visto reducidos a un *clic* de distancia. Por lo tanto, la Red es un espacio formado por infinitos flujos que sirven de soporte para la nueva organización espacio temporal de Internet.²¹⁰

Ante esta situación, los apuntes espacio temporales anteriores a Internet, como los que realizó el geógrafo Torsten Hägerstrand, quedan anulados por completo

²⁰⁹ Citado en Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, 1.

²¹⁰ Javier Gutiérrez Puebla, «Redes, espacio y tiempo», *Anales De Geografía De La Universidad Complutense*. n.º 18 (1998): 65.

dentro del espacio virtual y por el ciberespacio.²¹¹ Desde cualquier parte del mundo un usuario es capaz de acceder de forma instantánea a espacios o lugares muy alejados del punto de partida. La experiencia de desplazarse por el espacio estando totalmente inmóvil ha sido una de las búsquedas más deseadas en la historia. Esta situación de simultaneidad puede provocar en el espectador la sensación de pérdida del sentido espacial. Pero esto no es más que la virtualización del espacio que pasa a estar formado por nuevas fricciones espaciales alterando también, como hemos observado, el tiempo y la forma.

Otra de las grandes diferencias o novedades de la virtualización del espacio frente al espacio real se encuentra en que la Red –a pesar de materializarse siempre tras una pantalla– es completamente variable en sus dimensiones y formas. Esto podemos verlo ejemplificado en una imagen; mientras que la imagen impresa presenta un tamaño fijo y ocupa un espacio físico, la imagen digital puede representarse en infinidad de tamaños y se puede reproducir en numerosos espacios.

Por otro lado, frente al espacio real, el espacio virtual genera en el espectador una vuelta a los orígenes, una vuelta al nomadismo. Si la realidad nos permite desplazarnos por diferentes espacios, siempre entendidos como espacios posibles y accesibles temporalmente, la realidad virtual o Internet posibilitan al espectador viajar por infinidad de espacios volviendo convertirse en un nómada. Internet no permite detenerse o establecerse en un espacio fijo ya que la velocidad y ritmo de su temporalidad obliga al usuario a moverse por la Red. El espectador va saltando de una red a otra al mismo tiempo que el espacio se va generando frente a sus ojos.²¹²

Cabe destacar, de forma visual como el espacio virtual realmente es solo una ilusión tras las pantallas ya que necesita de un espacio físico para poder funcionar. Esto es así ya que el espacio en la cultura digital a pesar de ser un espacio virtual debe mantener su fisicidad ya que, al final, toda la Red se encuentra en algún lugar.

²¹¹ Véase Torsten Hägerstrand, *Space and Time in Geography: Essays Dedicated to Torsten Hägerstrand*, (1979)

²¹² Lévy, *¿Qué es lo virtual?*

Esto podemos observarlo en las grandes centrales de las principales empresas que manejan el mundo de Internet como Google, Facebook o Amazon.²¹³



Además de estos ejemplos, uno de los fotógrafos más relevantes de la actualidad, el alemán Andreas Gursky, es capaz de mostrar todos esos paisajes que el mundo digital y capitalista deja a la vista pero que no somos capaces de ver. Como si fuera un paisajista de la globalización, Gursky se centra en lo masivo y en el detalle para mostrar en sus fotografías la multitud del momento social que vivimos y que se encuentra limitado por las estructuras y los sistemas dados. Otro gran ejemplo del carácter físico del mundo digital que a pesar de encontrarse tras las pantallas todavía requiere de lo físico para funcionar.

²¹³ Véase Hernández Navarro, Miguel Ángel. 2021. «Tiempo material: El arte contemporáneo y la densidad de las horas». En *Recuperar el tiempo. Propuestas desde el Arte Contemporáneo*, editado por Vicerrectorado de Cultura de la Universidad de Málaga, 27-50. Málaga.



99 Cents II, Diptych. Andreas Gursky. 2001.



May Day V. Andreas Gursky. 2006

Para finalizar, es interesante observar cómo la relación entre el espacio y el observador o espectador también se ha visto alterada. Si la relación ser-espacio tradicional es simultánea y se desarrolla en el mismo lugar compartiendo corporeidad, el espacio virtual se aleja del usuario. Éste pasa a estar detrás de la pantalla compartiendo a la vez un espacio real y un espacio virtual. El usuario se libera de las limitaciones del espacio y a través de las pantallas se introduce en un nuevo espacio «desterritorializado» gracias a Internet.²¹⁴

²¹⁴ Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet.*

Uno de los aspectos más importantes de Internet y del ciberespacio es la colectividad, la comunidad. Por ello, en lo que arte se refiere son muchos los proyectos colectivos que se han impuesto a aquellos individuales. Esto podemos verlo actualmente ya que el interés artístico en lo que a la colectividad, la colaboración y el compromiso directo se refiere en los sectores específicos, como el arte contemporáneo, ha aumentado considerablemente. Sin embargo, estos proyectos colectivos son más difíciles de acercar al mercado o al mundo del arte debido a su reciente aparición y cualidades.

Dentro de este colectivismo, como veremos en el siguiente bloque, han sido diferentes los grupos que han trabajado estas novedosas técnicas que le han dado una gran relevancia al espacio de producción y desarrollo en la Red. Estas prácticas otorgan un estatus igualitario a los participantes, de tal manera que no existen diferencias entre los colaboradores.²¹⁵

En este tipo de prácticas es donde el espacio se multiplica. Por un lado, encontramos un espacio de producción que pasa del estudio a la Red. Por otro lado, situamos el espacio expositivo, donde la obra de arte se presenta. Y, por último, el espacio del soporte, generalmente el vídeo, pero también puede ser el audio, proyecciones, etc. Estamos por tanto ante una triple conexión del espacio. No solo el espacio expositivo es importante en Internet, sino también el espacio de influencia y creación y el espacio de desarrollo de la obra de arte.

Vemos por lo tanto que con la llegada de las nuevas tecnologías y otras diferentes formas de medios de localización, de información, etc., se ha dado a los artistas diversas herramientas para generar formas alternativas donde poder plasmar nuevos modos de conciencia, interacción e intercambio. En definitiva, nuevos espacios más allá de los tradicionales y más allá de la sala de exposiciones.

²¹⁵ Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*.

3. BLOQUE III

3.1 ARTE E INTERNET

3.1.1 ¿Cómo afecta Internet al mundo del arte contemporáneo?

Me gustaría comenzar este nuevo bloque con una reflexión de Remedios Zafra sobre lo que supuso la llegada de Internet a principios de los años noventa a las universidades españolas y al mundo del arte:

Entendimos que ninguna clase de pintura de bodegones podía compararse a lo que en ellos [los ordenadores] podíamos hacer. No sólo por las posibilidades de edición de la máquina y las creativas del medio, sino porque al conectarla a la Red de pronto aparecieron otros que venían sin cuerpo ni estereotipos, solo nombres y una suerte de renovada y activísima vida epistolar.²¹⁶

Partiendo desde este punto, nos encontramos ante un panorama en el que Internet y la incorporación de las nuevas tecnologías en el arte imponen unas nuevas condiciones en torno al texto, la imagen y las nuevas formas de producción, percepción y exposición dentro del mundo del arte. Paul Valéry se aventuró a predecir en 1928 que:

Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son desde hace veinte años los que eran desde siempre. Hay que esperar que tan grandes novedades transformen toda la técnica de las artes y de ese modo actúen sobre el propio proceso de la invención, llegando quizás a modificar prodigiosamente la idea misma de arte.²¹⁷

Actualmente, casi cien años después de esas palabras de Valéry, nos encontramos en un mundo en el que la materia, el espacio y el tiempo han sido redefinidos de tal forma que han conseguido llegar a modificar la idea del arte. Pero el medio que ha provocado este cambio, en este caso la Red, no es capaz de cambiar

²¹⁶ Remedios Zafra, «El arte después de internet. (Contradecirnos o erosionar los límites)», *Revista de Occidente*, n.º 465 (2020): 30.

²¹⁷ Paul Valéry, *Piezas sobre arte*, (Madrid: Visor, 1999), 131-132.

o alterar el lenguaje por sí solo, sino que son los diferentes usos que se le dan a ese medio los que propician el cambio. Internet se ha convertido en un gran almacén de material, en una memoria infinita en la que navegamos en busca de contenido. Ya no estamos obligados a recordar, hemos perdido la capacidad de memoria en pro de la capacidad de búsqueda.²¹⁸ Esta nueva cultura es una cultura-tiempo, dejando atrás la cultura de archivo o ROM, que se basa en una memoria de proceso como memoria RAM, frente a la antigua cultura de recuerdo, lectura y archivo.²¹⁹

Llegados a este nivel, debemos aceptar que la terminología también se ve afectada y por ello debemos familiarizarnos con ella. En el mundo del arte, el espacio tradicional deja de ser representativo en este tipo de prácticas para dar paso al ciberespacio. Observamos como se trata de un término sacado directamente de una novela de ciencia ficción, *Neuromancer* de William Gibson (1984), y que hace referencia al mundo artificial que surge en la Red y a través del cual el usuario puede navegar.

Otro de los términos a destacar es el de «interactividad», que sufre una reinterpretación para resaltar la posibilidad que nos ofrece Internet de una conexión global. Para Juan Martín Prada, la interacción del espectador con la obra de arte y las posibilidades que esta le permite vuelven a situarse como aspecto más relevante de la creación digital. De esta manera se pone fin a la dualidad entre objeto y proceso y productor y usuario. Pero con esta nueva reinterpretación aparecen algunas voces discordantes que plantean que esta vuelta de la interactividad no es tan buena como parece. Con el cambio, observamos cómo la posesión del objeto real se sustituye por una ilusión, de manera que desaparece el contacto, quedando solo el lenguaje y sus estrategias. Y esto, en el nuevo sistema virtual, hace que el usuario se vea forzado en la mayoría de los casos a interactuar con la obra de manera obligada no teniendo tiempo para pensar, analizar o entender los procesos. Así, mediante la inmediatez y la interacción, el proceso de juicio personal se pausa ante una necesaria

²¹⁸ Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*.

²¹⁹ José Luis Brea, *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultura*, (Murcia: CENDEAC, 2004).

participación, en muchas ocasiones una «participación en algo en lo que es imposible de participar».²²⁰

Por último, surgen también nuevos términos asociados al arte, como la ubicuidad o la telepresencia, para definir la capacidad de la presencia al mismo tiempo en varios espacios virtuales. Otros términos asociados a la Red son los que utiliza Xavier Berenguer para definir el espacio virtual, como son la espacialización, la ingravidez y, de nuevo, la interactividad.²²¹ Finalmente, por destacar de forma rápida algunos términos más que forman parte del vocabulario diario de la Red, debemos familiarizarnos con palabras como cibercultura, cibercapitalismo, ciberfeminismo, hipertextual, hipervínculo, web art, etc.

La aparición de Internet se produce de manera radical y acelerada, aunque no llega para salvar ni al arte ni a la sociedad. Pero sí permite aportar unas nuevas estrategias y posibilidades que muchos artistas han querido utilizar para, a través de estos nuevos medios tecnológicos, cuestionar el propio arte. Lo que sí es evidente es que el abanico de posibilidades para el mundo del arte contemporáneo que se presenta hoy día gracias a Internet es infinito. Debemos tener en cuenta que nos encontramos actualmente frente a espacios virtuales que surgen de la imaginación pero que, en la mayoría de los casos, nos presentan una realidad social, política o demográfica.

El primero de los grandes aspectos que se ve influenciado por la llegada de Internet es la situación del espectador. Observamos cómo el espectador sufre en este siglo XXI una nueva evolución –o revolución–, como aquella de principios de siglo XX con la llegada de las vanguardias, en la que debe actualizar su intelecto a la medida que evolucionan las prácticas artísticas. El espectador se va a entender como usuario y debe actualizarse para poder acceder a las nuevas formas artísticas.

²²⁰ Juan Martín Prada, «La nueva interactividad digital», *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, n.º 3 (2003).

²²¹ María. Luisa Bellido Gant, «Arte digitalizado y arte digital: Las manifestaciones artísticas en la era digital», *Ars longa: cuadernos de arte*, n.º 12 (2003): 129-132.

Esta necesidad de actualización y conocimiento del medio digital queda muy bien reflejada en las palabras del artista Joachim Blank en relación con el proyecto Handshake (1993) que llevó a cabo junto a Barbara Aselmeier, Armin Haase y Karl Heinz Jeron y que comenzaba a adentrarse en las nuevas prácticas artísticas que ofrecía la Red:

Quando empezamos nuestras actividades en Internet, nos enfrentamos con el problema de que sólo muy pocas personas conocían el medio y prácticamente no eran capaces de entender lo que hacíamos en Internet. En vista de ello, tuvimos que transformar Handshake, una obra de net art específica para la red, en instalación.²²²

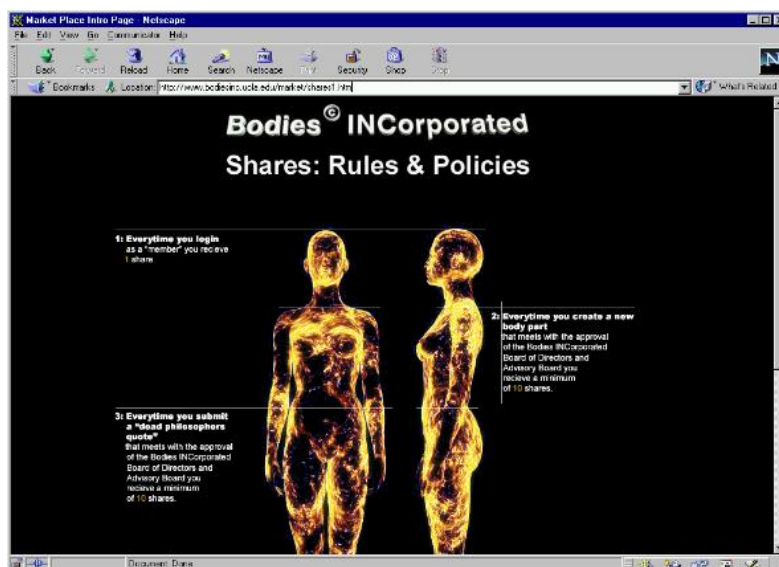
Al igual que ocurrió con el Mail Art, el espectador debe posicionarse y presentar una nueva actitud frente al arte que se le presenta. Internet se erige como una gran plataforma donde no se atiende ni al género, ni a la edad, ni a la raza ni al estatus del espectador. Los límites geográficos se rompen. Esta nueva realidad iguala a todos los espectadores, los virtualiza y los convierte en unos seres sin estereotipos. El espectador queda despojado de sus cualidades físicas y sociales y se adentra en un mundo, el ciberespacio, donde solo el intelecto prima a los usuarios.

Ante esta virtualización del espectador surge entonces la idea del «poscuerpo», es decir, la ausencia de una entidad corpórea a la hora de interactuar con los nuevos medios de comunicación que permite experimentar con las nuevas formas del ser y de la identidad del yo. Internet permite que cualquier usuario pueda mostrarse como no es o como le gustaría ser. Internet consigue alterar la naturaleza del rostro. Por ello, surge la posibilidad de que cada usuario cree de manera artificial un cuerpo nuevo, una personalidad diferente para interactuar con ellos dentro de la comunidad de la Red. Esto ha sido cuestionado o reflexionado por muchos artistas, que han

²²² Giannetti, «Breve balance de la primera década del NET.ART», 5.

contribuido a la creación de estos sujetos «posthumanos», siendo además potenciado desde el punto de vista de los videojuegos.²²³

Por resaltar un ejemplo dentro de estas nuevas cuestiones del ser relacionadas con el arte y que afectan al espectador dentro de Internet, voy a explicar el funcionamiento de Bodies INCorporated. Esta Web permite al usuario o espectador crear su cuerpo virtual alejado de la materialidad del mundo real. Por tanto, puede elegir para su «poscuerpo» el tipo, tamaño, material, sexo, personalidad, etc. Estos nuevos seres pueden interactuar en tres espacios diferentes como son el Limbo, la Necrópolis y el Showplace. En el primero de los espacios van los cuerpos que no tienen un uso o que son abandonados por los usuarios, en el segundo el espectador puede elegir la muerte de «su cuerpo» y, por último, en el showplace se sitúan los cuerpos que participan en los foros de debate con el resto de los usuarios.²²⁴



Continuando con el hilo del bloque, observamos cómo las nuevas formas artísticas, a partir de la llegada de Internet, se sirven de sus estructuras y van a buscar en el espectador un papel realmente activo. En primer lugar, como hemos comentado, porque debe estar a la altura de las necesidades y usos de Internet y

²²³ Remedios Zafra, «Net Art. Internet me piensa», *Red digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, n.º 3 (2003).

²²⁴ Zafra, «Net Art. Internet me piensa».

conocer su funcionamiento y acceso. Pero, sin duda, en segundo lugar, porque el espectador se convierte en la mayoría de los casos en un productor de la obra y en un agente potenciador del proceso de creación que gira en torno a numerosas posibilidades como el correo electrónico, las páginas webs, los blogs, los gifs, las redes sociales, etc. Por lo tanto, para cada una de estas opciones que se presentan, el espectador debe estar preparado ya que todo el que usa Internet asume una doble función, es usuario y creador.

Por otro lado, con la llegada de este nuevo espacio virtual el pensamiento tradicional de tiempo y espacio va a encontrar una nueva concepción. Al espectador, concebido como habitante e incluso nómada dentro de esta plataforma, se le permite imaginar y abandonar la vida cotidiana para adentrarse en una realidad con nuevas formas y estructuras. El mundo abandona su realidad, deja de ser tangible para convertirse en una ficción. El tiempo pasado y futuro se unen en un espacio atemporal donde el espectador debe aceptar la diversidad y la desmaterialización.

Es importante reconocer el mundo de Internet como un gran espacio contenedor de historias. Un espacio donde el tiempo es permanente y las formas no son esenciales. Todo esto hace que el espectador deba ser más crítico y tenga capacidad no solo para convivir con estas nuevas estrategias virtuales sino para compaginarlo con la realidad, que permanece intacta frente al mundo de Internet. El nuevo habitante de Internet debe ser capaz de cohabitar con dos realidades muy diferentes. Por un lado, la ficción que nos presenta el mundo virtual ya sea más o menos cercana a la realidad de la vida cotidiana, pero que no deja de presentarse como material intangible y, por otro, la vida real de la cual debemos extraer los conceptos aplicables a la Red. Internet no es solamente un mundo virtual, sino que la mayoría de sus acciones afectan a lo que hay dentro y fuera de la Red.

Esto lo explica el historiador Antonio Rodríguez de las Heras en torno a tres niveles que surgen en el mundo digital. Internet se encuentra delimitado por la pantalla y este es el elemento que articula toda la experiencia del espectador a la hora de habitar las diferentes realidades surgidas. En primer lugar, el usuario interactúa

con el dispositivo ya sea a través del ordenador, del móvil o la tablet para intervenir de manera superficial sobre lo que ocurre dentro de la pantalla. En segundo nivel, y si la interacción es más potente, el espectador se adentra de lleno siendo afectado por la realidad virtual. Y, por último, como hemos visto antes con la creación del cuerpo «posthumano», aparece la vida artificial que permite al espectador cohabitar dos realidades y redefinir el ser.²²⁵

La gran diferencia de esta plataforma recién llegada con los espacios tradicionales es que está en continuo crecimiento y experimentación y, de esta manera, ocurre lo mismo con el arte que se desarrolla dentro de su estructura. No se trata de un espacio cerrado o limitado por paredes. Internet es infinito y sus restricciones varían en función de la tipología del medio utilizado, es decir, una web, una red social, un blog, etc. El ciberespacio contradice las definiciones y los límites culturales tradicionales ya que genera un espacio de hibridación y de continuo conflicto y debate en torno a las relaciones en la Red. Se crean nuevas tensiones como la posibilidad de estar dentro y fuera al mismo tiempo, ser creador y usuario, ser artista y obra al mismo tiempo, etc.²²⁶

Por otro lado, junto a la nueva concepción espacio-temporal y el cambio de actitud del espectador, el objeto relacionado con Internet también se ve alterado. La obra de arte se transforma y se convierte en un objeto virtual. Otra de las primeras consideraciones que debemos tener en cuenta a la hora de hablar de arte en Internet es diferenciar el término de net.art del de arte de Internet y arte digital. El primero de ellos, como veremos más adelante, es un concepto que nace para englobar a todas las prácticas que tienen su sustento en los medios de comunicación. Con el paso de los años y el avance de las tecnologías ha llegado a acercarse a lo que entendemos como arte de Internet hasta convertirse en parte de este grupo.²²⁷ Es un

²²⁵ Véase Antonio Rodríguez de las Heras, «La fotografía digital», (Imatge i recerca, ponencias y comunicaciones 5as jornadas Antoni Vares, Girona, Ayuntamiento de Girona, 1998)

²²⁶ Zafra, «El arte después de internet. (Contradecirnos o erosionar los límites)».

²²⁷ Martín Prada, *Prácticas artística e internet en la época de las redes sociales*.

arte que reflexiona sobre la comunidad en red y que, no estando obligado a usar el medio Internet, es un arte que piensa Internet.²²⁸

Por su parte, el arte digital es el término que se utiliza para referirse a todas las obras que han sido realizadas mediante un ordenador u otros dispositivos digitales como ilustraciones, fotografía digital, 3D, etc. Pero no todo lo que se hace con un ordenador puede entenderse como arte, ya que las obras digitales deben tener una intención y una finalidad artística. Por ello, debemos concebir como obras digitales aquellas que dispongan de un lenguaje visual específico y que tengan las características del medio de producción. Según Lieser Wolf la producción digital «puede definirse como arte cuando conceptualmente se utilizan las posibilidades del ordenador o de Internet con un resultado que no sería alcanzable con otros medios.»²²⁹

Sin embargo, el arte de Internet es el gran término que engloba a los dos anteriores. Asume la Red como espacio necesario ya que se trata de prácticas artísticas ubicadas en el espacio virtual y hecha para la Red. No son objetos que vengan de fuera, del mundo artístico exterior y que existen independientemente de Internet, sino que se trata de arte que se crea para sus estrategias, procesos y espacios virtuales y que cuestiona los mecanismos de legitimación. El arte de Internet reflexiona sobre Internet, lo cuestiona y lo reinventa. Es un proceso evolutivo dónde el desarrollo y la producción artística se convierten en la propia experimentación del medio.

A pesar de esta diferencia, no son términos independientes ya que generalmente el arte de Internet acoge las prácticas desarrolladas bajo las estrategias del net.art y del arte digital. Además, debido a su naturaleza física, existen numerosas obras pertenecientes al net.art que trabajan desde los parámetros de Internet como medio de comunicación o viceversa.

²²⁸ Zafra, «Net Art. Internet me piensa».

²²⁹ Wolf Lieser, *Arte digital*, (Barcelona: Quality, Servicios Globales Editoriales, 2009).

Resulta, pues, conveniente resaltar en estas primeras páginas del bloque 3 y en relación con el objeto artístico, la diferencia entre arte de Internet, incluyendo el net.art y el arte digital, y el arte en Internet. Con la llegada de Internet y la web 2.0 muchos artistas plásticos han comenzado la difusión de sus obras siguiendo las estrategias que ofrece Internet autodenominándose artistas digitales. Este hecho provoca una gran confusión y controversia porque, como vengo explicando y veremos a lo largo de esta tesis, el arte de Internet presenta unos parámetros muy concretos y persigue unos ideales que distan mucho de escanear una obra de arte y subirla a una página web. Por arte de Internet debemos entender todas aquellas prácticas que funcionan por y para la Red, llegando a ser el net.art su máximo representante hasta la primera década de los 2000 y siéndolo posteriormente el arte digital.

Sin embargo, el arte en Internet va mucho más allá de una obra de arte. Es una categoría en la que se albergan las páginas webs, museos, colecciones, artistas, etc. que muestran en Internet obras de arte o documentación relacionada. En palabras de Joachim Blank, uno de los pioneros del net.art:

Arte en Internet no es otra cosa que la documentación de arte que no ha sido creado para la red, [...] y que en términos de contenido no establece ninguna relación con la red. [...]. El Arte de Internet (Net.art) funciona sólo en la red y tiene la red como tema.²³⁰

Otro de los aspectos relevantes de Internet en relación con el arte es cómo su llegada se convierte en el mecanismo final de uno de los principales paradigmas perseguidos durante la última mitad del siglo XX, la desmaterialización de la obra de arte y su salida del marco. Llegados a este punto, observamos cómo la obra de arte se desmaterializa, abandona todo aspecto físico y material para convertirse en un algoritmo virtual.²³¹ Son obras que pueden ser modificadas, alteradas e incluso

²³⁰ Joachim Blank, *(History of) Mail Art in Eastern Europe. What is netart*, (Schwerin: Staatliches Museum Schwerin, 1996). Citado en Lila Pagola, «net.art. Arte en red prácticas artísticas en red situadas en latinoamérica: de las experiencias pioneras a la web 2.0» (2012): 2.

²³¹ Zafra, «Net Art. Internet me piensa».

fragmentadas, por lo que, como defiende Douglas Davis, en esta era de lo digital la obra de arte rompe las fronteras entre el original y la copia.

Vamos a poder observar cómo con las nuevas tecnologías la obra de arte se desprende de muchos de sus componentes tradicionales como materia y forma. La forma ya no va a condicionar a la obra, ya que ahora las nuevas composiciones pueden presentar tantas formas como espectadores la observen. Al cambiar la forma, cambia la interpretación. Y al suceder esto, aparecen las modificaciones que permiten actuar sobre la obra con imágenes, sonidos e incluso textos. Nos acercamos por tanto a una especie de obra de arte total, complementada por varios factores e incluso, en el caso del arte digital, puede incluirse el uso de enlaces de hipertexto que hagan al usuario viajar sin un rumbo fijo completando la experiencia artística.²³²

Estas nuevas prácticas artísticas que existen en la actualidad presentan una pérdida del aura y facilitan la reproductibilidad de las obras perdiendo la unicidad que defendía Walter Benjamin en 1936 en su texto *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. La reproducción mecánica que aparece en estos momentos provoca que el acto de observar ya no sea una experiencia única. Surge entonces el gran debate en torno al original y la idea de autor que cuestiona los sistemas tradicionales del mercado del arte. Para José Luis Brea este debate no existe ya que, para él, ya no hay obras singulares. Según Brea, las obras actuales o habitan un tiempo pasado o han abandonado la capacidad de ser únicas ya que se encuentran dentro de un sistema de múltiples reproducciones y sus posibilidades de producción son infinitas.²³³

Por último, dentro de esta nueva revolución artística, debemos atender diferentes relaciones que surgen entre los diversos agentes que forman el mundo del arte contemporáneo. Como es obvio, dentro del mundo de Internet aparecen numerosas conexiones y diálogos para con el arte. Por un lado, el vínculo arte-

²³² María. Luisa Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, (Gijón: Trea, 2001).

²³³ Brea, *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultura*.

Internet, es decir, el uso que los artistas hacen de Internet para sus procesos artísticos y de creación y, por otro lado, el binomio institución-Internet, que representa la utilización del mundo virtual por parte de museos y galerías para los procesos expositivos y de divulgación artística. Este aspecto es interesante ya que el net.art, al igual que otros movimientos surgidos durante el siglo XX, nace para romper con los aspectos establecidos por la Institución y alejarse de ella. Busca llevar a cabo una crítica hacia la institucionalización del arte y a sus procesos de mediación, sin embargo, la Institución siempre acaba por absorber a estos movimientos rupturistas para controlar sus acciones.

Pero, una vez llegados a este punto, surge una pregunta que resume toda esta invasión del mundo digital. ¿Existe alguna diferencia entre el artista como profesión de aquella persona que utiliza Internet para convertir su pasión en su trabajo? A partir del siglo XXI podemos aventurarnos a decir que el artista ha perdido por completo el privilegio de crear imágenes. Los nuevos medios y las redes sociales invitan a cualquier usuario, creador o no, a opinar y a generar imágenes. Como bien destaca Zafra, hasta finales del siglo XX los artistas eran un grupo reducido, «unos pocos que creaban para muchos». Actualmente, gracias a Internet, podemos decir que cada usuario es un creador, es decir, «muchos crean para muchos».

Todo esto nos lleva a un nuevo concepto repensado o, más bien, aceptado por la sociedad durante estos años como es la apropiación. Hemos visto cómo Internet se erige como ese gran espacio donde se encuentra toda la información, las obras, imágenes, museos o cualquier otra cosa que deseemos. La masificación de las imágenes provoca que hoy en día la apropiación se produzca sin que podamos percatarnos, incluso el propio sistema digital nos lleva hacia el remix. Es por esto por lo que nos vamos a encontrar ante un artista que ejerce como un sampleador o DJ, idea que han desarrollado muchos investigadores como Bourriaud o Juan Martín Prada, y que, por encima de ser un productor de nuevas ideas, actúa como un manipulador de estas.

[...] con la expresión remix-culture se señalan las formas de producción en todos los ámbitos creativos basados en actos de apropiación, mezcla, fusión, modificación y derivación, cuya intensificación ha sido posible gracias a las capacidades reproductivas y transformadoras de las herramientas digitales.²³⁴

Por tanto, la apropiación se hace inevitable y, como digo, ha sido aceptada con la llegada de Internet sin ningún tipo de crítica.²³⁵ Cuando en 1977 Douglas Crimp comisarió la exposición *Pictures* en el Artists Space de Nueva York asentó las bases de un nuevo vocabulario con conceptos como copia, cita, revival, plagio, *re-enactment*, etc. De esta manera, afloró el concepto de apropiación cuyas raíces provienen de los dadaístas como Picabia o Duchamp que pretendieron en sus creaciones artísticas incluir pedazos de la realidad en vez de tener que representarla como se hacía hasta el momento. Incluso, comenzaron a llevar al límite el concepto de original que más tarde con Internet y las redes sociales ha sido redefinido por completo.²³⁶

Este proceso diluye las fronteras de la cultura, rompe con la cultura elitista frente a la amateur. Internet ha provocado un giro radical en el que la audiencia y las formas son iguales para artistas o usuarios aficionados de Internet. Esto es una evidencia con la que debemos convivir, más allá del posterior análisis crítico que podamos hacer de cada obra o creador. A partir de aquí, y alejándonos de los números y los datos que muchas veces rigen los parámetros de Internet y las redes sociales, debemos tener mucho cuidado a la hora de adentrarnos en la estética o reconocimiento de las obras; cosa que se debe dejar a la crítica.

Todo esto que hemos ido analizando hasta ahora, que más adelante profundizaremos con diferentes ejemplos, nos hace reflexionar sobre la verdadera naturaleza de la Red. Internet no puede concebirse como un elemento de una única función, es decir, como soporte o como obra de arte o como lugar de exposición. Internet es mucho más, es capaz de albergar todos los supuestos en uno y

²³⁴ Martín Prada, *Prácticas artística e internet en la época de las redes sociales*, 176.

²³⁵ Véase Juan Martín Prada, *La apropiación posmoderna*, (Madrid: Fundamentos, 2001).

²³⁶ Fontcuberta, *La caja de Pandora: la fotografía@ después de la fotografía*.

convertirse en una gran plataforma, en un puzle formado por múltiples aspectos que dialogan entre sí y generan nuevas estructuras.

Así, la relación que durante años viene forjándose entre arte e Internet va a estar protagonizada por una red compleja y abundante de prácticas y expresiones artísticas tanto online como offline. Un conjunto de obras de arte que, como se analizará a continuación, sea cual sea el medio que empleen, usarán la Red y sus condiciones para crear sus propuestas artísticas y expositivas.

3.1.2 Arte e Internet

3.1.2.1 Primeros pasos hacia el net.art

Como veremos más adelante, con la llegada de Internet y las páginas webs en la década de los noventa, se genera un nuevo panorama dentro del mundo del arte. Las diferentes posibilidades sociales, políticas y culturales que planteaba esta nueva aparición no solo fueron atractivas para el resto del mundo, sino que también resultaron interesantes para el arte. Podemos observar cómo no solo va a surgir una nueva plataforma de difusión y de exposición relacionada con el arte, sino que además aparece un nuevo soporte artístico. No obstante, no debemos olvidar que en lo que se refiere al uso de un medio de difusión como soporte no se trata de una novedad, ya que, como hemos visto anteriormente, algunos artistas relacionados con el dadaísmo y, posteriormente, con movimientos como el Mail Art, Fluxus, etc., estuvieron atraídos por el uso de los medios de comunicación que destacaban en su época como el teléfono, el fax, televisión o vídeo.

Pero antes de la llegada de Internet y posteriormente la web 2.0 como gran plataforma mundial de comunicación, una serie de artistas comenzaron a trabajar en los años setenta una serie de intervenciones que sirvieron como precedentes a lo que posteriormente se conoció como net.art y arte de Internet. Para ello, artistas, comisarios y críticos de arte centraron su atención en las nuevas posibilidades tecnológicas y en los diferentes medios digitales convirtiendo la obra de arte, en la mayoría de los casos, en un proceso colaborativo con el espectador y dando los

primeros pasos para consolidar los cambios en las estrategias artísticas que se estaban produciendo.

En primer lugar, el punto de partida lo situó en el artista español Antoni Muntadas. Para Muntadas, la percepción requiere de la participación por lo que esta será una constante en su obra. En 1974 realizó una teleacción bajo el título de *Cadaqués Cana Local*. En esta intervención, alteró un canal de televisión regional para proyectar videos y entrevistas de tipologías diferentes a las que se podían ver por aquellos años en la televisión pública, concretamente en TVE. De esta manera, no solo aportaba un nuevo punto de vista no convencional a nivel artístico, sino que supuso una revolución en el uso de las telecomunicaciones. Supone una primera ruptura a través de la televisión. Además, se proponía al espectador acceder a la obra de arte desde un espacio ajeno al museo y con un punto de vista mucho más crítico respecto a cómo debía hacerlo hasta ahora.



Cadaqués Cana Local. Antoni Muntadas. 1974.

Otro ejemplo donde relacionar tiempo y nuevos medios es el proyecto que preparó en el año 1971 E.A.T, llamado *Utopía Q&A*. Esta performance consistía en un proyecto de telecomunicaciones internacional donde se daban cabida

colaboradores de Nueva York, Tokio, Ahmedabad y Estocolmo. Mediante el uso de un télex se realizaba el intercambio de textos entre los distintos lugares. Los usuarios podían formular preguntas y a su vez proponer respuestas a los cambios que anticipaban para los próximos diez años.²³⁷ Vemos cómo se enlazan diferentes tiempos, incluso en este caso diferentes espacios, a través del uso de las nuevas tecnologías. Es importante resaltar que se trata de un ejemplo de la década de los setenta, cuando las nuevas tecnologías se encontraban en plena formación y progreso, pero sin duda un claro punto de partida de aquello que estamos analizando.²³⁸

En 1977 se llevó a cabo la acción *The last nine minutes* por parte del artista estadounidense Douglas Davis junto con Joseph Beuys y Nam June Paik. Este proyecto se estrenó durante la Documenta 6 de Kassel y consistía en una obra que se desarrollaba al mismo tiempo en varios espacios a la vez. Se trataba de una conexión en directo vía satélite desde Europa y Estados Unidos en la que los artistas realizaban una performance. Esta obra supone ya una ruptura total en cuanto al tiempo y el espacio tradicional. El espectador puede acceder a una performance que se realiza en un espacio totalmente diferente al suyo y, por tanto, cohabitar las diferentes realidades, la virtual y la real. Vemos como el aspecto espaciotemporal queda roto por completo y comienza una nueva concepción sobre el espacio y el tiempo.

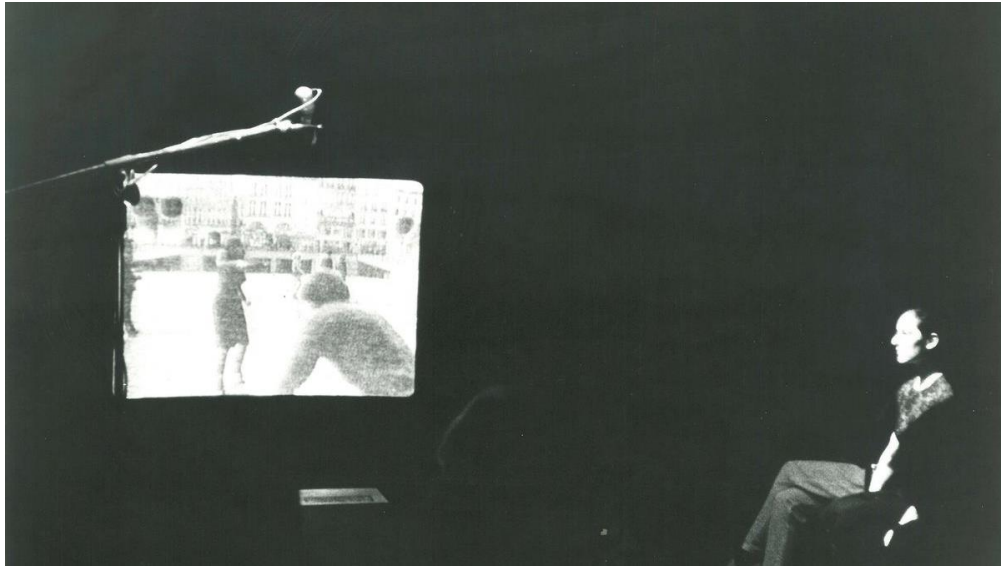
²³⁷ Edward. A Shanken, «Redes, vigilancia, interferencias culturales», en *Inventar el futuro: Arte electricidad nuevos medios*, ed. por Edward. A Shanken, (Norderstedt: BoD, 2013).

²³⁸ Véase <https://www.geobodies.org/>



The Last Nine Minutes. Douglas Davis, Joseph Beuys y Nam June Paik. 1977.

Otra de las intervenciones de Douglas Davis que sirven como precedente es *Double Entendre*, realizada en 1981. En ella, mediante un link realiza una comunicación entre el Museo Whitney de Arte Americano en Nueva York y el Centro Pompidou de París. En el primero se encontraba el artista y en el segundo una mujer. Ambos llevaron a cabo una conversación por audio de más de 30 minutos, en la que a través de los dos idiomas, inglés y francés, conseguían decirse lo mismo sin comprenderse. Lo que consigue el artista mediante esta comunicación a través de Internet es crear un doble entendimiento del lenguaje a través de dos personas desconocidas pero que acaban sintiéndose cercanas, como si cada uno fuera el doble del otro. Los límites geográficos quedan diluidos por completo haciendo que el espectador pueda acceder a una conversación de dos personas que se encuentran en diferentes localizaciones.



Double Entendre. Douglas Davis. 1981.

Todas estas obras presentadas son algunos ejemplos de lo que fueron los primeros intentos de transformar o, mejor dicho, de utilizar la nueva tecnología de las telecomunicaciones como nuevos medios artísticos para que la obra de arte abandonara la Institución, fuera mucho más participativa para el espectador y generara nuevos espacios de confluencias. Por ello, son entendidos como antecedentes de lo que años más tarde se convirtió en el arte de Internet.

3.1.2.2 Net.art - Arte de Internet

La Red, como espacio elemental de Internet, se convierte en un nuevo espacio de expresión y creación pasando a ser una de las formas esenciales dentro del arte actual. Por ello, la relación entre Internet y sus diferentes estrategias y el arte presentan una relación especial que se inicia desde los primeros pasos de este nuevo medio de comunicación. El nacimiento del net.art se sitúa cercano a la llegada de las World Wide Web (WWW) y paralelo al desarrollo de Internet con acciones de diferentes artistas que fueron perfilándose aún más hacia las nuevas posibilidades de la Red. Es ya en la década de los años noventa cuando surge Internet como una red mundial de acceso libre y como medio de comunicación público. Por lo que es en

este momento cuando aparecen una gran cantidad de procesos creativos que se adentran de lleno en la Red comenzando a demandar de forma activa la participación del espectador y a jugar con las nuevas posibilidades y procesos que brinda Internet. La Red se va a convertir en el espacio de actuación.

El término del net.art nace casi de forma accidental en 1995 cuando el artista Vuc Kotic recibe un correo electrónico mal cifrado en el que aparecían una serie de signos incomprensibles del código ASCII, «g#I\;Net.Art{-^s1». De esta serie ilegible surge el término que comenzó a utilizarse por diferentes artísticas y comisarios para denominar a las nuevas prácticas que surgían en torno a los nuevos lenguajes y a Internet.

Una de las principales singularidades de este género artístico es, como resalta José Luis Brea, que no pertenece al tiempo en el que se desarrolla. Es verdad que se nutre de todos los procesos novedosos del momento, pero siempre con la intención de aventurar qué vendrá después. Para Brea, el net.art hace referencia a un tiempo que está por venir y para ello se sirve del uso de las tecnologías del presente.²³⁹

Como hemos aclarado anteriormente el net.art debe diferenciarse del arte en Internet. El primero de ellos se basa en el uso de los medios de comunicación relacionados con Internet como elementos artísticos o de soporte. Del net.art hay que destacar que desde sus inicios ha ido evolucionando de forma paralela a la Red de modo que ha llenado el ciberespacio de creaciones artísticas llegando a convertirse en el máximo exponente del arte de Internet. Pero el net.art puede albergar obras de arte desde las más específicas en torno al uso de Internet hasta aquellas que se basan solo en las estrategias de las redes de comunicación. La principal diferencia con otros media art –videoarte, CD-ROM, arte sonoro, software art, art game, objetos artísticos interactivos, etc.–, no siendo excluyentes los unos de los otros, es que la obra perteneciente al net.art usa Internet como medio de comunicación con objetos que pueden o no pertenecer a la Red, pero siempre siguiendo sus estrategias. Por su parte, el arte en Internet puede definirse como

²³⁹ Brea, *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultura*.

cualquier producción artística no digital incluida en Internet para aprovechar sus estrategias de mercado o difusión. Bajo ningún concepto este arte que aparece –no pertenece– en la Red y que no es net.art va a presentar los principales parámetros de interactividad, participación, reflexión o ubicuidad presentes en las prácticas del arte de Internet.

El net.art se desarrolla en un territorio ya transitado anteriormente y con un sustento de prácticas artísticas que le ofrecen una base donde establecer sus principios. Las prácticas en Internet son herederas del arte del siglo XX y se nutren de él para continuar por el camino que ya abrieron las vanguardias del último siglo. No es un arte que rompe con el pasado o que surge del presente, sino que mediante las nuevas estrategias que ofrecen Internet y los nuevos medios de comunicación reflexiona sobre las sociedades actuales y futuras. Las producciones artísticas que se crean en este momento se hacen para generar conexión, diálogo y colectividad, quedando atrás los procesos de creación en búsqueda de la lectura o el archivo. Ya no importa el recuerdo de la obra sino el proceso y la comunicación.²⁴⁰

Los artistas que potenciaron este movimiento presentaban una vocación plenamente activista y tenían la clara intención de transformar el mundo a través de los medios de comunicación. Con el sistema abierto de Internet, los artistas tenían la opción de difundir sus obras y que estuviera a disposición del espectador al margen de las instituciones y del control capitalista. Para ello tomaron la nueva tecnología, entre ella Internet, como un instrumento, pero sobre todo como un nuevo espacio. Un espacio donde la colectividad suponía la máxima premisa permitiendo cambiar el horizonte artístico pasando del yo al nosotros.²⁴¹ Por ello, uno de los principales objetivos de este grupo de artistas era generar nuevas plataformas de interacción a distancia y crear espacios virtuales que mediante la participación colectiva del usuario sirvieran de plataforma para la producción artística. Por lo tanto,

²⁴⁰ Zafra, «Net Art. Internet me piensa».

²⁴¹ Carlos Escaño, «Relaciones del Arte de Internet con la Cultura Libre», *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, n.º 6 (2015): 68-83.

observamos cómo el arte de Internet se va a basar en dos conceptos claros, la interactividad y la interacción.

En un primer momento, el net.art fue entendido como el lugar donde el arte y la vida, lo actual, se fusionaban y se alejaban de la institución. Finalmente, la institución ha acabado absorbiendo a todo aquello que difiere de ella para incluirlo bajo los parámetros controlados del mundo del arte. Esta relación entre el net.art y las instituciones ha hecho que durante años las prácticas artísticas vinculadas con lo digital e Internet hayan necesitado de sistemas y espacios adecuados para su exposición en museos y salas por lo que el net.art se ha visto forzado a la institucionalización.

Esto ha supuesto desde los inicios de este movimiento gran debate ya que para muchos de sus artistas y de los críticos, el net.art nace como referente en contra de las instituciones y del control del mundo del arte sobre las prácticas artísticas. En el momento en el que la Institución absorbe, o el net.art se deja absorber, se produce la muerte de este movimiento cuyo sentido de ser es legitimar Internet y la Red como elemento artístico y criticar los sistemas convencionales de exposición que ofrecen las instituciones.²⁴²

A partir de aquí, todo puede ser entendido a través de dos vías totalmente compatibles según el punto de vista de cada uno. Por un lado, todo puede entenderse como una evolución natural del net.art que tras un periodo de consolidación utiliza las instituciones para continuar su desarrollo artístico. Y, por otro lado, como hemos explicado, puede ser entendido todo este proceso como una sumisión ante aquello que han criticado en su discurso y por lo que han luchado para romper su hegemonía.

Pero antes de tomar una posición en esta encrucijada, debemos entender que, ante todo, el arte que se desarrolla en torno a los medios de comunicación e Internet es un arte individual, de individuos. El usuario debe afrontar su relación con la obra

²⁴² Remedios Zafra, «El instante invisible del net.art», *Aleph. Net art*, 2 de junio de 2015.

de forma única y personal y en un espacio alejado de lo más puramente entendido por artístico y cultural. Son obras de arte con un contexto espacio temporal muy especial, pero sobre todo que afectan al individuo como persona aislada. Ante esto, si incluimos estas creaciones en la Institución debemos ser conscientes de que la obra de arte se distorsiona ya que pasa a formar parte de un circuito formado por más obras y presentado a un espectador, ya no usuario, entendido como un grupo colectivo de personas. Ese carácter personal que brinda la pantalla o el medio de comunicación se pierde por completo, convirtiendo a la obra de arte en «otra cosa».²⁴³

A pesar de estas discrepancias y discusiones en torno a la fiabilidad crítica del net.art y su adecuación a la Institución, debemos analizar este movimiento como uno de los primeros y más importantes en cuanto a las nuevas relaciones con Internet. Los años que van desde 1995 hasta 1999 deben ser considerados como el momento más importante y de mayor experimentación creativa con Internet. Se consolida el perfil del nuevo artista bajo los parámetros del net.art y destacan artistas como Joachim Blank, Jodi, Olia Lialina, Alexej Shulgin o Holger Friese, entre otros.

El momento álgido de este movimiento se produjo entre 1996 y 1999. En primer lugar, en ese primer año se llevó a cabo una reunión bajo el nombre «Net.art per se» en Trieste (Italia) en la que se presentaron muchos de los puntos a tener en cuenta. Más tarde, en 1997, la Documenta X de Kassel dio un importante protagonismo al net.art generando un espacio específico para estas prácticas bajo el nombre de «Hybrid Work Space». Finalmente, fue en 1999 cuando se realizó la muestra más importante del movimiento, la Net_condition. Esta muestra consiguió reunir por primera vez la mayoría de las obras de los artistas net.art producidas hasta el momento. Fue una exposición que se desarrolló a la vez en el espacio virtual y en el espacio real. Para ello se habilitaron de forma simultánea diferentes centros de arte en varios países, ZKM/Center for Art and Media de Karlsruhe (Alemania); el ICC - Intercommunication Center de Tokio (Japón); MECAD\Media Centre d'Art i

²⁴³ Zafra, «El instante invisible del net.art».

Disseny de Sabadell (España) y el festival steirischer herbst de Graz (Austria). De esta manera, cada uno de estos espacios presentó un proyecto físico y participó en la muestra online mediante obra específica.

Finalmente, a partir de la entrada del nuevo siglo, el net.art comenzó a diluirse en torno a otro tipo de prácticas artísticas según la herramienta o medio digital que utilizaran lo que produjo que perdiera fuerza y entidad dando paso a un arte de Internet más consolidado con los medios digitales, pero más general.²⁴⁴ Actualmente el término net.art es entendido como algo del pasado, algo que se quedó estancado sin capacidad de evolución y que fue absorbido por la vorágine del propio Internet. Pero esto no es cierto, ya que el net.art, en tanto que término que engloba cualquier práctica artística realizada por y para Internet, continúa vigente en la actualidad bajo otras denominaciones como la genérica de arte de Internet. Quizá ha desaparecido el término, pero no la esencia de lo que aquellos artistas de los años noventa crearon.

El principal punto de partida lo vuelve a marcar Antoni Muntadas. De nuevo observamos cómo realizó numerosas acciones entre las que destaca *The file room* (1994). Esta instalación se concibe en dos partes diferenciadas, por un lado, un aspecto físico y temporal y, por el otro, una parte virtual y permanente. Muntadas genera, en primer lugar, una instalación escultórica recreando el aspecto de un archivo con las paredes llenas de cajoneras y monitores que permitían al espectador consultar en la propia instalación los archivos allí expuestos. En segundo lugar, y gracias al espacio virtual e interactivo que brinda Internet con las WWW, el artista catalán crea un espacio multimedia donde el diálogo, la discusión y el debate viene generado por el propio espectador. En esta ocasión, no es un espacio físico sino virtual, donde se podían observar los archivos multimedia y aportar nuevos. Esta acción me parece muy interesante en primer lugar por la dualidad de espacios, el virtual y el físico, y la doble posibilidad que se brinda al espectador. Por otro lado, es interesante resaltar la relación entre la Institución e Internet. Como he comentado

²⁴⁴ Zafra, «El arte después de internet. (Contradecirnos o erosionar los límites)».

anteriormente, la Institución debe dialogar con las nuevas plataformas y lo que consigue en este caso Muntadas es poder realizar una producción artística que se desarrolle al mismo tiempo tanto en el espacio tradicional del museo como en el nuevo espacio virtual.



The file room. Antoni Muntadas. 1994.

La artista Julia Scher, que se ha centrado siempre en torno a las cuestiones de identidad dentro del contexto de poder, como la vigilancia y el control, realizó en 1994 la instalación *Surveillance Bed* en la que los principales ideales de su trabajo quedan claramente plasmados. La instalación consta de una cama con cuatro cámaras y monitores. Las cámaras graban la cama dejando registrado todo lo que en ella acontece. De esta manera, los monitores proyectan las imágenes en vivo de lo que ocurre en la cama y, a la vez, van alternando imágenes pregrabadas. En este caso, lo que consigue la artista británica es mediante el uso de las nuevas plataformas y los medios de la cultura de masas, como las cámaras y los monitores, centrar la mirada en la relación entre la máquina y el hombre y el interés por la imagen. Se rompen los límites de la privacidad y el control, haciendo al usuario participe de la vida privada de otra persona diluyendo los límites del individuo.



Surveillance Bed. Julia Scher 1994.

También en 1994, el artista estadounidense Ken Goldberg realizó una instalación, *The Mercury Project*, donde aúna la arqueología y la robótica interactiva. Este proyecto consistía en un sistema que permitía a los espectadores, en este caso usuarios, acceder a una WWW y participar de la obra. De forma remota y a través de Internet, los espectadores podían alterar el mundo real mediante los sistemas de robótica que estaban a disposición de la instalación.

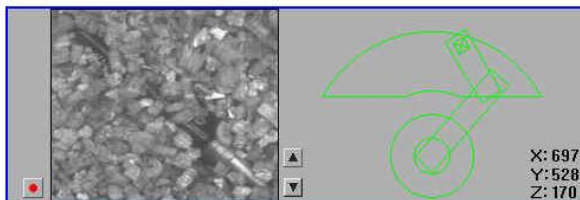
USC Mercury Project: Interface

Note: The Robot has been decommissioned, so please consider all of the following in the past tense.

The robot is currently positioned over a dry-earth quadrant known to contain numerous artifacts. There is a camera fixed to its robotic arm, pointing directly down. This camera will return a new image after each arm movement.

NAVIGATION

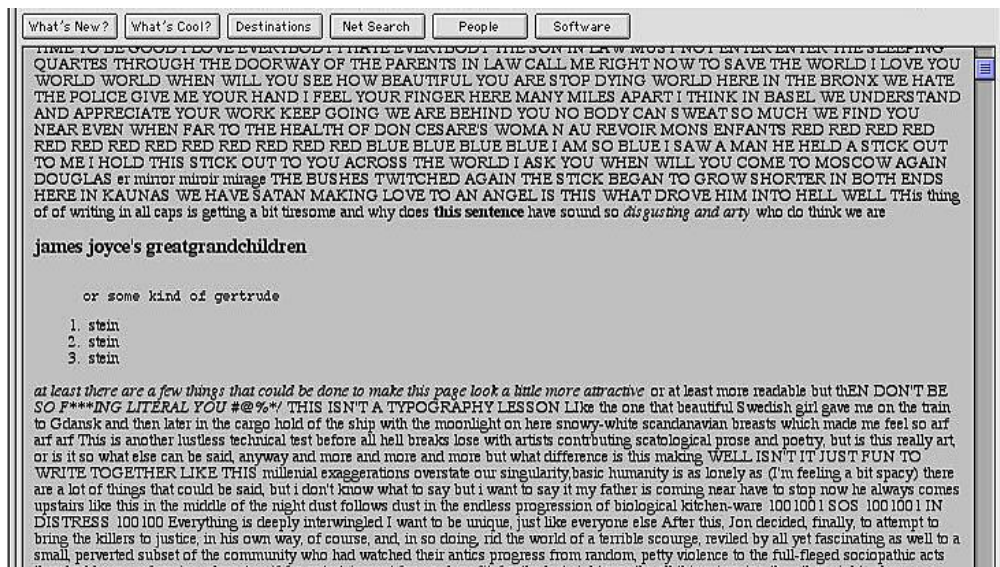
When you are the robot operator, you may execute vertical and horizontal movements according to the following interface:



(Click in the control panel to see an animation of robot movement - 175K)

The Mercury project. Ken Goldberg 1994.

Pero sin duda, si existe una intervención que cambió la forma de ver las nuevas comunicaciones fue *The world's first collaborative sentence*. Esta obra, llevada a cabo por Douglas Davis en 1994, se conserva actualmente en el Museo Whitney de Nueva York. La realizó el artista estadounidense para la exposición *InterActions* que estaba organizada por la Lehman College Art Gallery del Bronx y estaba concebida como una gran performance textual colaborativa en la cual la participación estaba abierta a todos los espectadores a través de Internet. Vemos cómo en esta ocasión, mediante el uso de Internet, se permitió al espectador crear una oración infinita, anticipando lo que años más tarde serían los blogs o las publicaciones virtuales.

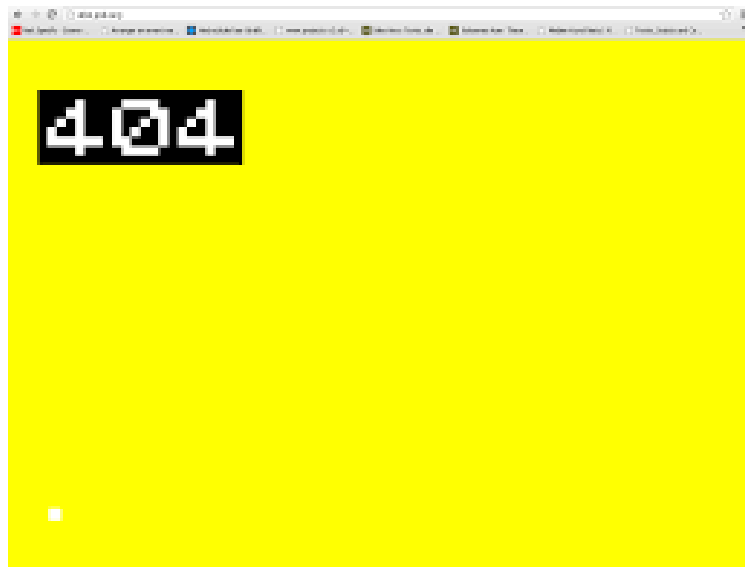


The world's first collaborative sentence. Douglas Davis. 1994.

A mitad de la década de los noventa del siglo pasado surge la aparición de uno de los grupos más importantes del net.art. JODI es la representación de dos artistas, Joan Heemskerk de Holanda y Dirk Paesmans de Bélgica, que han utilizado Internet y todas sus estrategias para hacerse un hueco en la historia de este movimiento. En 1995, como resultado de un error, consiguen atraer a todo el mundo de Internet con la creación de su nueva página web. Con unos llamativos colores y signos extraños, la nueva web del colectivo nacía de forma errónea pero los artistas decidieron

utilizar este suceso como la base de sus investigaciones y tomaron ese caos como referente. Es por esto por lo que muchas de sus acciones comenzaron a caracterizarse por errores electrónicos, que muchas veces eran ellos mismos los que generaban esas órdenes contradictorias al ordenador. Son trabajos muy diferentes a los que podemos encontrar en el resto de los artistas, basados más en un lenguaje mucho más específico de la Red incluso rozando en muchas ocasiones lo irónico o el humor.

En una de sus obras, *Automatic Rain* (1995) presentan un navegador como herramienta creativa. Y en otra, el proyecto *404*, nos llevan hasta la icónica página *error 404 URL not found* que aparece cuando el navegador no encuentra la página web que buscamos y que, en el caso de esta obra, presenta un color diferente cada vez que la visitamos.



404. JODI. 1995.

Otro de los artistas que destacan dentro de este gran elenco de representantes del net.art es Heath Bunting. El artista británico es el creador de una de las webs más icónicas de movimiento, irational.org, y de uno de los términos más controvertidos, *artista*. Preocupado siempre por la relación entre arte e Internet, realizó sus acciones en busca de cuestionar al mercado del arte y desafiar a la

Institución. En cuanto a ese nuevo término, *artista*, Bunting realiza la unión de la palabra artista con la de activista para crear el término que defina a los artistas que se consideran activistas de la cultura digital.

Una de sus obras más relevantes es *Visitor's Guide to London* (1995) mediante la cual realiza una exploración crítica de la realidad urbana a través de una experiencia virtual que ofrece al espectador desde distintos puntos de vista. Para ello, presenta en la web diferentes vistas en blanco y negro de la ciudad de Londres con las que pretende hacer partícipe a los usuarios de Internet de igual forma que si estuvieran realizando una visita física a la ciudad.



Visitor's Guide to London. Heath Bunting. 1995.

Por otro lado, me gustaría destacar la obra *My Boyfriend Came Back From the War* (1996) de Olía Lialina. Esta obra se encuentra ya en los inicios del arte de Internet, es decir, arte realizado siguiendo las estrategias de la Red y los parámetros virtuales, o dentro del net.art más puramente centrado en Internet. Por ello, este trabajo consta de una web en la que, a través de gifs e hipervínculos, el usuario puede ir destapando una historia no lineal sobre una pareja que se vuelve a encontrar tras un

conflicto bélico. Observamos ya como entramos de lleno en la nueva era de Internet y la obra de arte se convierte en un elemento virtual.



My Boyfriend Came Back From the War. Olia Lialina. 1996.

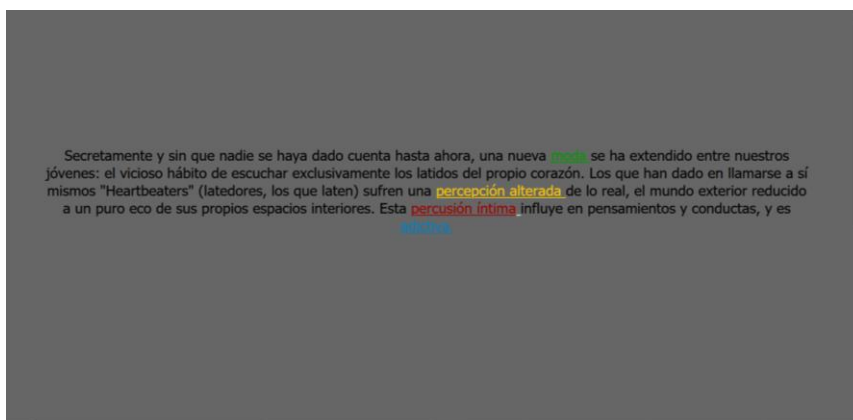
Volviendo a Heath Bunting, en 1997 realiza otra de sus acciones más importantes por la trasgresión de la misma. En *CCTV- World Wide Watch* lleva a cabo una reflexión en torno a la nueva visualidad y las cámaras de vigilancia en la Red. Para ello, facilita al espectador la posibilidad de acceder a través de la web a diferentes cámaras de vigilancia y así, de esta manera, poder ayudar a la policía compartiendo información sobre las acciones sospechosas que se podrían observar en los vídeos de las cámaras. Pero todo ello iba acompañado también de las diferentes denuncias que los usuarios hacían y a las cuales se puede acceder pinchando en cada una de las pestañas que dan acceso a las cámaras. Así, encontramos denuncias falsas, disparatadas o realmente alarmantes.

Imagen, espacio y tiempo en la Red



CCTV- World Wide Watch. Heath Bunting. 1997.

Siguiendo la línea de Lialina, la artista española Dora García realizó en 1999 una de las primeras acciones de ciberliteratura en español, *Heartbeat*. Lo que realiza la artista es contar a través de una página web lo que son los *heartbeat*, es decir, los jóvenes obsesionados con escuchar el latido de su corazón. La obra, realizada como texto html, utiliza diferentes colores para dotar a las palabras con enlaces o hipervínculos e ir dirigiendo al espectador por un espacio donde la intimidad, la identidad, la locura y las adicciones de los jóvenes contemporáneos rigen el principal relato. Cada enlace conduce al espectador por los diferentes textos que a su vez cuentan con más enlaces generando una lectura no lineal que finaliza siempre en la misma pantalla.



Heartbeat. Dora García. 1999.

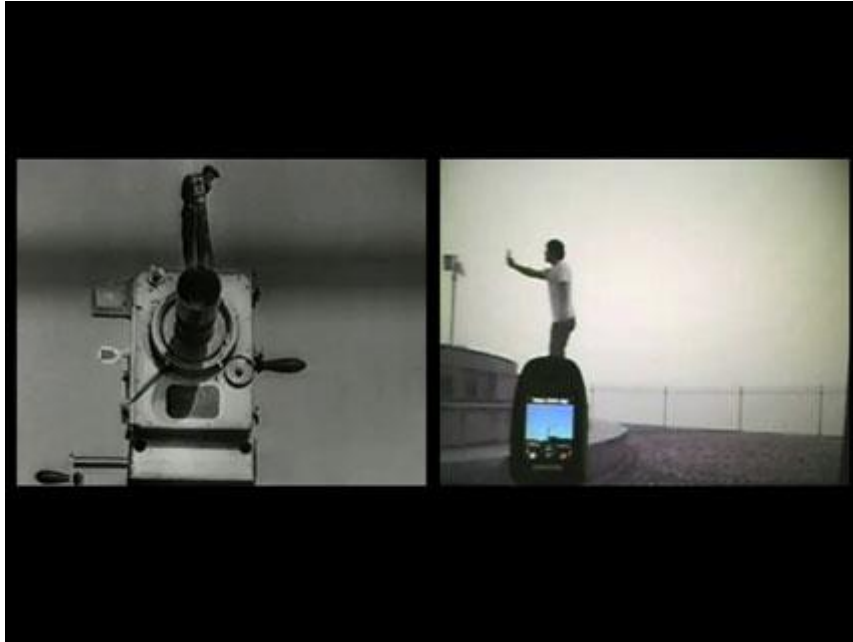
A pesar de la gran importancia del net.art en la evolución del arte contemporáneo a finales del siglo XX y ser el movimiento precursor de la entrada de Internet en el mundo del arte, este tipo de obras son bastante desconocidas dentro de la comunidad internauta. La principal razón viene motivada por los monopolios que ejercen las empresas sobre los dominios y páginas webs. Por ello, artistas como Paul Garrin han criticado este sistema de posicionamiento en Red. En su obra *name.space* realizada en 2004 crítica el sistema y reclama un nuevo sistema libre donde no afecten los intereses políticos y comerciales. Pretende que el posicionamiento en la Red sea justo y se base en función de las búsquedas que se realizan en Internet y siguiendo criterios objetivos.

Continuando con algunos ejemplos más cercanos a nuestros días y para destacar la hibridación entre el net.art actual y el arte de Internet, cabe destacar los video ensayos *Sahara Chronicle* que la artista Ursula Biemann realizó entre 2006 y 2009. En ellos la artista suiza realiza una serie de entrevistas a diferentes personas que han realizado la migración a través del famoso desierto. De nuevo, observamos como los nuevos medios, en este caso una serie de hasta doce pantallas con los respectivos videos, nos trasladan diferentes temporalidades las cuales se representan en cada persona entrevistada, en cada historia, en cada proceso. Medios tradicionales que se incluyen en la plataforma de Internet para utilizar sus estrategias artísticas y de difusión.

Es resaltable también la iniciativa del artista Perry Bard, *Man With a Movie Camera: The Global Remake* (2008), en la que genera un proyecto colaborativo y abierto a los usuarios de Internet. Busca que cada espectador reaccione a la película *Man With A Movie Camera* de 1929 del director de cine ruso Vertov para poder llevar a cabo una «actualización» varias décadas después. La película, muda y en blanco y negro, fue en su día muy importante por las diferentes técnicas cinematográficas que el director ruso utilizó. Lo que hace Bard es dividir esta película en diferentes segmentos y que cada persona pueda interpretar la estructura de la película original para reelaborar la misma. Y es que Bard no elige la composición cinematográfica de

Imagen, espacio y tiempo en la Red

Vertov sin motivo aparente, sino que se centra en este director ya que presenta un cine sin guion, sin actores o sin decorados, de la misma forma que actúan diferentes plataformas de creación de contenido actuales como YouTube.



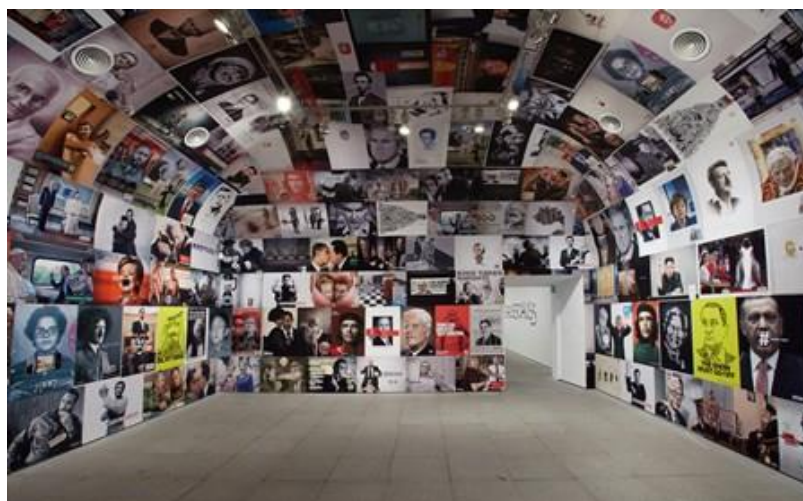
Man With a Movie Camera: The Global Remake. Perry Bard. 2008.

Continuando en ese mismo año, 2008, destaca la acción *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening* (2008) del artista Christopher Baker que se centra en la acumulación de imágenes generadas por los propios usuarios de Internet. La obra se compone de miles de videos realizados por los usuarios de la Red y en la que deben presentar al mundo. Mediante la apropiación de los videos, el artista nos acerca a las diferentes realidades de cada uno de los usuarios acercándose a la estética ciberpunk en la que destacan los espacios virtuales centrados en la simulación.



Hello World! or: How I Learned to Stop Listening. Christopher Baker. 2008.

Finalmente, también cabe destacar la exposición que realizó Daniel García Andújar en el museo Reina Sofía en 2015 titulada *Sistema operativo*. García Andújar ha reflexionado durante años sobre la función de la tecnología en nuestra sociedad, la sobreabundancia de imágenes y el copyright a través de intervenciones en el espacio público. En esta exposición presentó numerosas obras del artista y se centró en su principal discurso teórico que bascula entre el territorio de lo real y el de lo virtual para analizar las conexiones que existen entre ambos territorios.



Sistema operativo. Daniel García Andújar. Reina Sofía, 2015.

Antes de cerrar este apartado donde se han podido observar algunas de las producciones artísticas en torno al net.art y al actual arte de Internet, me gustaría resaltar dos acciones relacionadas con los museos y galerías. Por un lado, la acción actual que desarrolla el colectivo artístico Desmusea bajo el título de *vitrin.as*. Este colectivo, formado por Clara Harguindey y Daniel Pecharromán, ha generado una galería virtual en la que se pueden encontrar proyectos de net.art «inspirados en colecciones, espacio e historia de museos del territorio español». ²⁴⁵ Se trata de una iniciativa que se encuentra entre la práctica artística, el comisariado digital y la mediación cultural. El proyecto busca explorar las relaciones entre la creación y el comisariado online.



Proyecto *vitrin.as*. Desmusea.

Por otro lado, me gustaría resaltar la obra *Máquina abstracta* del artista madrileño Andrés Pachón en la que realiza una vista experimental del archivo de la Biblioteca Pública de Nueva York. Este archivo es una colección que está formada por numerosas digitalizaciones de archivos visuales fechados entre los siglos XVI y XX y que se encuentra organizada en torno a diferentes categorías como *plantas*, *dioses*, *Primera Guerra Mundial*, *negros*, *españoles*, *historia*, etc. Lo que realiza el artista español es

²⁴⁵ Véase <https://vitrin.as/about>

presentar a través de una pantalla de televisión interactiva mediante un ratón de ordenador la posibilidad de navegar por las imágenes del archivo pero a través de la inteligencia artificial. Ver a través de la tecnología. Pero para poder visualizar estos procesos, el artista tuvo que realizar un mapeo de calor de las 180.000 imágenes que se encuentran en el archivo para enseñar a la inteligencia artificial a mirar, a ver las imágenes. Una vez realizado este proceso, las imágenes fueron organizadas en diversos mapas interactivos que genera al azar un algoritmo y que consigue crear una conexión entre las interacciones del espectador y el *aprendizaje* de la inteligencia artificial.



Máquina abstracta. Andrés Pachón. 2020.

Todos estos ejemplos pertenecientes al net.art y precursores de lo que ha sido más tarde la continuidad bajo el nombre de arte de Internet, se apoyaron en la tecnología y en los medios de comunicación de su época para llevar a cabo un modelo artístico más participativo y abierto, donde los museos y galerías pasan a tener un papel secundario y el espacio, tanto expositivo como de producción, presenta una entidad nueva.²⁴⁶ A partir de los años noventa, se observa un cambio radical en la forma de entender la creación, siendo el artista el que brinda la

²⁴⁶ Giannetti, «Breve balance de la primera década del NET.ART».

plataforma y la idea al espectador que, como usuario, debe participar de forma activa en la creación de la obra. Con la llegada de Internet, el arte que se desarrolla bajo sus estrategias necesita al espectador ya que sin la participación de éste la obra queda inacabada.

Tras dar los primeros pasos dentro de lo que suponen todas las prácticas artísticas en Internet, me gustaría plasmar la infinidad de nombres o términos asociados a las diferentes prácticas que se han sucedido estas décadas ligadas a Internet. No he creído conveniente hacerlo antes, ya que bajo mi punto de vista no es tan relevante el nombre sino las obras de arte en sí ya que en todos los casos vemos como transcurren por el mismo camino. Mucho antes de la llegada de Internet ya existía el término arte cibernético o *computer art* para hacer referencia a esas propuestas de los años sesenta en la que los artistas trabajaban con ordenadores. Más allá de los límites de esta investigación, se podrá encontrar también cómo con el paso de los años se suceden otros términos como el copy art o el fax art o, incluso ya en los años setenta, el término de realidad virtual. Finalmente, surgiría el término net.art que es el que hemos analizado en este trabajo y que creo que engloba a todos los anteriores bajo la premisa del uso de cualquier medio de comunicación.²⁴⁷

3.1.2.3 El arte como reacción a Internet

Como ocurre siempre que un movimiento artístico evoluciona y acapara parte de la atención artística, con la llegada de la web 2.0 van a surgir escisiones y reacciones. El arte como reacción a Internet nace en torno al año 2007 con la necesidad de denominar a los artistas que generaban obras y propuestas en relación con Internet, pero fuera del abrigo del net.art y generalmente para ser expuestas en los medios tradicionales huyendo así del espacio virtual. Para ello, surge el término anglosajón de *postinternet art* para agrupar a este conjunto difuso de artistas que

²⁴⁷ María Luisa Bellido Gant, «Museos y arte digital», *Mus-A: Revista de los museos de Andalucía*, n.º 5 (2005): 31-33.

trabajan bajo esta nueva idea. Como reflejó Hito Steyerl, «El arte *postinternet* caminó fuera de la pantalla directamente hacia el cubo blanco».²⁴⁸

Este término de *postinternet* proviene de la literatura sobre Internet que surge a principios del siglo XXI. Con este nuevo término se pretendía hacer referencia a esa época en la que Internet sería una plataforma tan potente en nuestra sociedad que sería omnipresente y sin él no serían concebibles las nuevas formas de vida y producción. Nada más alejado de la realidad y un término que en lo que a su definición se refiere se ajusta perfectamente a la hora de dar nombre a la época que vivimos, ya que Internet es un elemento imprescindible en las prácticas habituales de socialización, trabajo y ocio. Pero pensándolo desde el punto de vista artístico sí contrasta observar que este término defina ese arte que surge como reacción a Internet. Quizá de esa presencia excesiva surja el rechazo y de ahí su uso para definir las prácticas artísticas que siguen estas vías de pensamiento.²⁴⁹

Es un término que nace para expresar una realidad y una forma de relacionarse con Internet. No busca definir una corriente ni una tendencia artística y ni mucho menos aplicar un nuevo lenguaje a lo establecido. Se trata de observar dónde vive el artista y expresar esa nueva forma de trabajar inmersos en el comportamiento digital.

La primera artista en aplicar el término de *postinternet* en el mundo del arte fue Marisa Olson, que ya en el año 2008 se refería a él para hablar del «arte después de Internet» en una entrevista realizada por Regine Debatty de la revista estadounidense *We Make Money Not Art*. Para ella, esas obras que no respondían al net.art eran las que surgían del proceso de «después de Internet» tras navegar por la Red. Como ella misma defendía son obras «al estilo de o bajo la influencia de

²⁴⁸ Hito Steyerl, «Too much world: is the Internet dead?», *e-flux*, noviembre de 2013, <https://www.e-flux.com/journal/49/60004/too-much-world-is-the-internet-dead/>

²⁴⁹ Juan Martín Prada, «Sobre el arte post-Internet», *Revista Aureus*, n.º 3 (2017): 45-51.

Internet en alguna forma».²⁵⁰ Lo que siente Olson es que todo el arte que ella produce surge a partir de Internet, es decir, que su trabajo, esté relacionado o no con Internet, se encuentra influenciado por la Red. Por lo tanto, podemos entender que el arte *postinternet* deriva directamente de la influencia de Internet sobre los procesos artísticos, filosóficos, sociales, culturales, políticos.

Todo este debate fue dando paso a la búsqueda del significado correcto del término *postinternet*. Comenzaron a surgir numerosas definiciones e intentos de concretar un significado acertado ya que durante esos años todo continuaba siendo muy ambiguo. Así es como Guthrie Lonergan también se hizo eco en 2008 de ese término en otra entrevista en Rhizome con el comisario Thomas Beard en la que definió el término como «una manera de asumir el énfasis de Internet y la tecnología, al tiempo que mantengo intactas mis ideas (sobre ellos)».²⁵¹

Un año más tarde, en 2009, y gracias a una beca para escritores en la Warhol Foundation, el comisario Gene McHugh puso en marcha un blog titulado *postinternet*. El blog estuvo en acción entre 2009 y 2010 y en él pretendía buscar los conceptos y definiciones que se acercaran a al término de *postinternet*. Más tarde, surgieron otras publicaciones como *The Image Object postinternet* (2010) de Artie Vierkant; en la que dejaba claro la naturaleza de las obras diciendo que «los objetos y las imágenes post-Internet se desarrollan sin prestar atención a su materialidad particular, ni a su variedad de métodos de presentación y diseminación»²⁵², *Post Internet Survival Guide* (2010) de Katja Novitskova o, más cercano en el tiempo, *You are here. Art After the Internet* (2014) dirigido por Ornar Kholeif. De esta manera, el término ha ido consolidándose entre los diferentes agentes del mundo del arte y ha comenzado a tenerse en cuenta como nuevo pensamiento dentro del arte de Internet. Bajo ese

²⁵⁰ Debate online entre Marisa Olson, Cory Arcangel, Michael Bell-Smith, Wolfgang Staehle, Michael Connor y Caitlin Jones. Moderada por Lauren Cornell, «Closing the gap between art and life online», *TimeOut*, 9 de febrero de 2006.

<http://www.timeout.com/newyork/art/net-results>

²⁵¹ Maria Olson. «Arte Postinternet.» *COCOM*, (2013): 21.

²⁵² Olson. «Arte Postinternet», 28.

nuevo término destacan artistas como Cory Arcangel, Camille Henrot, la plataforma DIS, Constant Dullaart, Katja Novitskova, Ryan Trecartino, etc.²⁵³



Obra de Katja Novitskova.

Sea como fuera, nos encontramos de nuevo en un espacio de debate en la búsqueda de etiquetar a un grupo de artistas o una serie de obras de arte con la que no todos están de acuerdo. Por un lado, surge el debate en torno al prefijo «post». Cuando dejamos de referirnos a un término para incluirle el prefijo delante, por ejemplo postfotografía, postmoderno, *postinternet*, etc., lo hacemos para diferenciar los términos, para subrayar una nueva condición de la palabra. Y este «post», en muchos casos, se entiende como algo que rompe o sustituye a lo anterior, es decir, el arte *postinternet* llega para sustituir al acabado net.art o arte de Internet. En nuestro caso esto es una idea errónea ya que ni el net.art ha desaparecido ni el *postinternet art* nace para sustituirle.

Ya observamos anteriormente cómo el net.art es capaz de albergar cualquier manifestación artística relacionada con los medios de comunicación y en especial con Internet, sea cual sea su naturaleza o soporte, por lo que no es una locura afirmar que el net.art y el *postinternet art* pueden ser compatibles como pasa con la

²⁵³ Martín Prada, «Sobre el arte post-Internet».

rama más digital del net.art, el arte digital. Ambos términos pueden convivir y compartir aspectos e incluso me atrevería a afirmar que debemos entender al *postinternet art* como una de las ramas «rebeldes» del net.art.

Y, una vez entendido que el prefijo «post» no se refiere a ruptura con lo anterior, ¿cómo debemos entenderlo en el caso del *postinternet art*? Si atendemos a otros usos cotidianos de este prefijo como el de la postmodernidad o el de postfotografía nos damos cuenta de que son términos que sí se utilizan para definir la ruptura con lo anterior, es decir, lo postmoderno como fin de la modernidad, pero sobre todo, como lo que ocurre a partir de la modernidad. Nos quedamos entonces con esta última intención, el paso siguiente, lo que ocurre después bajo la influencia de algo. Y, en este caso, es lo que viene a decir el *postinternet art*, ¿qué pasa con el arte bajo la influencia de Internet? o ¿qué ocurre en el arte a partir de la llegada de Internet?

Pero sin duda alguna el gran debate ha venido desde un punto de vista más comercial. Para muchos críticos durante estos años se ha estado buscando generar un espacio de salvación dentro del mundo del mercado del arte aplicando este término a las obras de arte de estos artistas, generalmente jóvenes, que, centrándose en la Red, creaban obras objetuales que se ajustaran a las estrategias de la Institución y al mercado del arte. Es evidente la dificultad que puede conllevar la compraventa del net.art por lo que para muchos el *postinternet art* llega para salvar este aspecto al rechazar el ciberespacio y volver de nuevo al abrigo de la Institución. Esto último lo resume el artista conceptual holandés Constant Dullaart, con sus palabras en torno al *postinternet art* ya que para él es «una práctica artística convencional, quizás incluso una práctica artística nostálgica orientada al objeto, basada en una estética comercial»²⁵⁴

Independientemente de cómo entienda cada uno este nuevo *postinternet art*, el término sí sirve para hacernos ver cómo Internet es ahora mismo la plataforma que domina cualquier ámbito de la sociedad. Sea un movimiento, etiqueta, estrategia o

²⁵⁴ Martín Prada, «Sobre el arte post-Internet», 49

incluso un estilo, el *postinternet art* aparece para reafirmar el impacto de la Red en nuestras vidas. Es un término que se utiliza para describir una realidad y asumir un nuevo paradigma. El *postinternet* trasciende los nuevos medios y debemos entenderlo desde el punto de vista de cómo afecta a la sociedad; al igual que Allan Sekula dijo sobre la fotografía, «necesitamos entender cómo funciona la fotografía en lo cotidiano de las sociedades industriales avanzadas: es un problema de la historia de la cultura material más que de la historia del arte».²⁵⁵



We See In Every Direction. Jonas Lund. 2013.

Y al ser un aspecto que afecta directamente a la sociedad, cualquier persona o artista nacido después de los años ochenta se va a encontrar influenciado en mayor o menor medida por Internet. Esto es así porque convive con la Red y la tiene interiorizada de forma natural, por lo que podríamos decir que vivimos en una sociedad *postinternet*. Pero los artistas que se ven reflejados en esta tendencia son aquellos que viven las dos realidades del momento, la física y la virtual, sienten las influencias y la inspiración de Internet y realizan sus trabajos para las plataformas de

²⁵⁵ Olson. «Arte Postinternet», 27.

la Red. La gran diferencia entre unos y otros es que los artistas *postinternet art* crean arte fuera de los límites de Internet, pero para las estrategias de Internet. Son artistas que incorporan la experiencia de vivir en una sociedad digital y *postinternet* de forma consciente en sus trabajos.

En el año 2011, el autodeterminado artista *postinternet* Harm van den Dorpel se preguntaba en su cuenta de Twitter si el impacto que tiene Internet sobre la sociedad de verdad trasciende en las prácticas artísticas y viceversa.



Tweet de Harm van den Dorpel. (@harmvddorpel, 24 febrero, 2011).

Bajo mi forma de entender todo este proceso, como he comentado, considero que la llegada del *postinternet art* sirve para darnos cuenta de la potencia que sigue teniendo el net.art como gran representante del arte de Internet. Es cierto que con la llegada de la Web 2.0, como veremos a continuación, muchos de los parámetros que rigen el net.art han tenido que reconfigurarse o reinterpretarse. Así, surgen nuevas formas y nuevos medios de expresión que vienen para mejorar y evolucionar, pero siempre bajo el paraguas del movimiento surgido en los años noventa.

Para finalizar, me gustaría resaltar que el arte que se desarrolla en torno a Internet debería ir ganado protagonismo ya que no deja de ser un arte generado en la época en la que vivimos, un arte dentro de lo contemporáneo. Realizar todo esto desde la perspectiva artística conlleva una responsabilidad por parte de todos los agentes del mundo del arte que deben proporcionar siempre una reflexión en torno a los

procesos de nueva creación y cuestionar las nuevas formas del ser. Deben repensar las diferentes estructuras que nos permiten evolucionar en las diversas formas de relación y comunicación y sobre todo atender a las nuevas estrategias en torno a la exposición y difusión de las prácticas artísticas.

3.1.3 Un nuevo mercado del arte. NFTs y criptomonedas.

Todo esto que hasta ahora hemos visto es un análisis detallado mediante el cual hemos podido observar el panorama artístico en Internet durante las últimas décadas. Nos sirve para entender como surgieron los nuevos procesos, como han ido evolucionando las estrategias y políticas artísticas y cuales han sido los usos de las diferentes posibilidades que ofrece la Red. Pero todo eso nos lleva hasta el último de los grandes sustentos del mundo del arte, el mercado del arte.

Además de los aspectos analizados, otro de los pilares del mundo del arte que también se ha visto afectado con la llegada de Internet es el mercado del arte. Se trata de un mercado que ha visto desplomadas sus cifras durante el año 2020 debido a la pandemia de la Covid-19. Según el informe anual de Art Basel & UBS las ventas de ese año han llegado a los 50.000 millones de dólares, lo que lo sitúa muy por debajo de las cifras de años anteriores y suponiendo un retroceso al año 2009. A pesar de estos datos, el mercado del arte es un sector que supera rápidamente las crisis como ya le ocurrió tras los atentados del 11-S en 2001 y la quiebra de la compañía Lehman Brothers en 2008.

Este mismo informe destaca cómo, debido al confinamiento mundial sufrido durante los meses de marzo, abril y mayo de 2020, las ventas online han superado por primera vez en la historia a las ventas presenciales en galerías o ferias. Muchas han sido las subastas online que han surgido durante 2020 que han provocado que el mercado del arte sufra un cambio radical. Las casas de subastas que hasta 2020 trabajaban con las pujas por escrito, teléfono u online, tuvieron que adentrarse en un nuevo formato virtual. Claro es el ejemplo de la casa de subastas Sotheby's, desde donde destacan:

Ya teníamos planificado expandir nuestro calendario de exposiciones en línea, pero, a raíz de la covid-19, el número ha aumentado significativamente, dado que los beneficios de las transacciones online se han vuelto más evidentes para un espectro cada vez mayor de consignadores y compradores.²⁵⁶

Internet ha cambiado cualquier aspecto de la vida cotidiana y lo mismo ha hecho con la economía y las finanzas. Desde la segunda década del siglo XXI el mercado del arte ha dado un nuevo giro con la aparición de la tecnología del *blockchain*, de las criptomonedas y de los NFTs que ha provocado una explosión total en el mundo artístico. La gran diferencia entre el mercado tradicional y el de Internet es que el primero de ellos priva al artista de su derecho de participación, artículo 24 de la Ley de Propiedad Española, y, sin embargo, Internet permite al artista beneficiarse del recorrido de su obra ya que cada movimiento queda registrado mediante la tecnología *blockchain*, que ahora explicaremos. Además, con la llegada del nuevo mercado digital también se rompen los elevadísimos porcentajes que las galerías e intermediarios se llevan por la venta de una obra, haciendo perder dinero a un artista que, con la tecnología NFT, es capaz de gestionar sus propias ventas. Por último, como es obvio, el mercado en la Red es un mercado global que rompe con las fronteras nacionales y permite acceder a coleccionistas de todo el mundo.²⁵⁷

Un claro ejemplo de esto último, el control del artista sobre la obra de arte sin intermediarios, lo refleja Daniel G. Andújar en una de sus últimas obras, *Money has no future*, expuesta en la galería Àngels Barcelona en la Feria ARCO 2021. Esta obra es una pieza producida por un robot de la serie *Digital Economy Principles* y con la que el artista español pretende reflexionar sobre los nuevos procesos de digitalización que se encuentran vigentes hoy día en nuestra sociedad. Para ello, esta obra se exhibe junto a un vídeo dónde aparece un código QR que permite al espectador

²⁵⁶ Silvia Hernando, «El arte confía sus ventas a Internet», *El País*, 07 de mayo de 2020.

<https://elpais.com/cultura/2020-05-06/el-arte-instala-sus-espacios-de-venta-en-internet.html>

²⁵⁷ Genoveva López y Álvaro Lorite, «NFT, ¿ángel o demonio en el mundo del arte digital?», *El salto*, 18 de abril de 2021. <https://www.elsaltodiario.com/criptomonedas/criptomonedas-nft-angel-demonio-mundo-arte-digital>

acceder a una de las plataformas de venta online de NFTs, fuera del control y dominio de la Feria ARCO y de la propia galería que muestra la obra, para adquirir directamente los trabajos del artista sin comisiones ni intermediarios.



Money has no future. Daniel G. Andújar.

El propio artista refleja todo este proceso en unas declaraciones aparecidas en un artículo del periódico La Vanguardia:

La pandemia ha acelerado de forma vertiginosa un proceso que estaba como escondido y que ha llamado la atención de todos los medios del mundo después de que varias obras digitales alcanzaran cifras desorbitadas tras las que pudo haber una operación publicitaria orquestada. [...] Hay mucha gente metida en el mercado de las criptomonedas e importantes galerías como König están prestando atención al mercado de los NFT. Pero aún es muy novedoso, en las plataformas hay cientos de miles de obras a las que es muy difícil llegar sin una mediación.²⁵⁸

²⁵⁸ Sesé, «La naturaleza entra en el mundo NFT a través de un olivo bonsái».

Como vemos, el cambio en el mercado del arte ha llegado con la nueva aparición de la web 3.0. Si anteriormente la llegada de la web 2.0 nos permitió compartir información en la Red e interactuar con ella de forma libre desde cualquier parte del mundo, la incipiente web 3.0 no solo permite esto, sino que posibilita las transacciones de valor y el intercambio de objetos digitales. Esta nueva tecnología de la web 3.0 se basa en la tecnología *blockchain* que permite generar una serie de archivos informáticos rastreables que quedan almacenados en una cadena de bloques –el «blockchain»– lo que lo convierte en irreproducible. Esta cadena de bloques es la clave del proceso ya que genera una base de datos descentralizada que se encuentra situada en numerosos servidores. Al contrario de la web 2.0 que alberga la información en un solo servidor, por ejemplo, Google, el *blockchain* genera una información que al estar reproducida en miles de ordenadores es invariable ya que por mucho que se cambie la información de un servidor habrá otros miles que contengan la información original. De esta forma se consigue que ese archivo sea único y que la cadena de algoritmos sea imborrable y no puedan ser hackeados. Si los cambios surgidos a finales de los años noventa del pasado siglo en muchos casos ya eran rompedores con lo establecido, ahora aparecen unos nuevos paradigmas difíciles de digerir.

La velocidad de Internet es tal actualmente que ahora nadie se para a explicar o ayudar al espectador a reconciliarse con lo sucedido. La Red ha conseguido volver a un arte elitista, pero no para aquellos que son económica o socialmente más poderosos como pasaba en otros momentos de la historia y que como procesos ya hemos comentado que desaparece, sino para aquellos que han nacido con la tecnología como modelo de vida y son capaces de desenvolverse de forma natural en el ciberespacio.

En los apartados anteriores quedó reflejado cómo con la llegada de Internet el arte se convertía en un elemento más accesible al espectador y se rompían las fronteras. No importaban los rasgos físicos o sociales y todo quedaba igualado gracias al estatus virtual. ¿Pero qué pasa ahora cuando se habla de criptomonedas o

NFT? ¿Qué tiene que ver eso con el arte? Hemos llegado a un punto en el que el mercado global ha absorbido por completo al mundo del arte dejando atrás cualquier mero indicio de empatía con el espectador. En estos momentos, o eres capaz de subirte al tren de la tecnología y, generalmente ser autodidacta, o quedas fuera del arte más actual posible.

Esto genera una disconformidad dentro del mundo del arte ya que todo lo investigado en esta tesis, esos parámetros de los cuales hemos partido y como decía Brea ahora estamos viendo sus frutos, deben todavía consolidarse y necesitan unos años para seguir reflexionando sobre Internet. Pero la vorágine no se detiene e Internet va más allá. El propio medio que fue capaz de revolucionar el mundo del arte es ahora incapaz de detenerse a observar, repensar y avanzar de forma pausada. Se ha convertido en su propio depredador y nos ha encaminado, ahora sí, hacia una división total entre el mercado del arte y el sistema de arte propiamente dicho.

Para explicar estos hechos, a continuación, resaltaré una serie de ejemplos que han ido sucediéndose a lo largo de los últimos años y meses que reflejan como el arte ha dado un paso más dentro del mercado. Pero lo primero que debemos tener en cuenta –creo necesario hacer una breve explicación ya que si no estaría cayendo de nuevo en el principal error que existe en este momento en el arte de Internet más actual– es saber qué es una criptomoneda y un NFT y por qué son relevantes en esta investigación.

Una vez comprendido el funcionamiento de la web 3.0 en base a la tecnología *blockchain*, lo siguiente que debemos entender es cómo funcionan las transacciones. En primer lugar, el término más accesible es el de criptomoneda. En 2009, un grupo de personas anónimas publicaron un artículo mediante el cual diferentes tecnologías –*Blockchain*, P2P, *Hashcash*– se unían para crear una moneda, el Bitcoin. Esta nueva moneda no requería de ningún sistema externo que supervisara sus transacciones ni valores y se encontraba alejada de la confianza de los grandes bancos centrales de cada país. El Bitcoin fue la primera moneda protegida por la criptografía a partir de la cual más tarde fueron surgiendo las demás criptomonedas.

Este término hace referencia al dinero virtual o medio digital que se usa para intercambiar o realizar transacciones en el ciberespacio. Podríamos entenderlo como la parte virtual de nuestro dinero real. Existe un gran número de criptomonedas – actualmente casi 4.500 diferentes– y cada una de ellas presenta un valor diferente sobre el mercado, aunque ninguna de ellas se encuentra en estos momentos sostenida por ningún ente estatal o supranacional. Pero eso es cosa de economistas. En este caso nos interesa conocer que hoy en día es posible adquirir una obra de arte con este tipo de moneda virtual.²⁵⁹

Aquí aparece el primer cambio respecto al mercado tradicional. Nos alejamos por completo del problema que existía a la hora de la compraventa de obras del net.art o arte de Internet, que se acercan a los problemas de reproductibilidad o materialidad de la obra, para adentrarnos de lleno en un problema monetario. Si antes el problema era artístico, ahora es económico. Vemos por tanto cómo el mercado se aleja de sus procesos de producción, que dejan de ser importantes, para acercarse al nuevo mundo de las finanzas.

Pero si el tema de las criptomonedas ya dificulta un poco más acercarse en este momento al mundo del arte en el Internet actual, las NFT han llegado para complicarlo todo. Pero cuando uno se informa y se documenta, la complejidad desaparece. Lo primero que debemos tener en cuenta es que actualmente cualquier objeto que pueda ser representado digitalmente puede convertirse en un NFT. ¿Pero qué es un NFT?

Este nuevo acrónimo viene del inglés de las palabras «token no fungible» y en este caso debemos atender a más cuestiones que en las criptomonedas. En primer lugar, porque los NFTs no son monedas ni dinero virtual. Son unos indicadores exclusivos que determinan la propiedad de un objeto no físico. La tecnología en la que se basan es como la de la cualquier otra criptomoneda, pero no se puede

²⁵⁹ Véase José Miguel Domínguez Jurado y Ricardo García Ruiz, «Blockchain y las criptomonedas: el caso bitcoin», *Oikonomics Revista de los Estudios de Economía, Empresa y sociedad*, n.º 10 (2018): 58-73.

intercambiar ya que gracias a la tecnología del *blockchain* una vez que un token es generado ya no se puede ni borrar ni falsificar. Y esto se produce porque los NFTs son un tipo de códigos encriptados que se insertan en el objeto digital y que sirven para poder identificar una obra digital como única y así poder otorgarle un valor dentro del mercado del arte. Este proceso se realiza mediante la inclusión en el token de una serie de datos como título, fecha, autor, precio, etc. que van a identificar esa obra de forma exclusiva. Por lo tanto, un NFT es único, convirtiéndose en el certificado de propiedad de un elemento virtual que puede ser cualquier objeto que exista únicamente en formato digital.

Por lo tanto, cuando alguien adquiere el NFT de una obra lo que está comprando es un certificado de autenticidad y que le otorga la propiedad. A pesar de esto, al ser arte digital y encontrarse en la Red, esa obra puede ser compartida o «cogida» por cualquier usuario, pero solo una persona tendrá en NFT que certifique que posee la obra o el archivo original. Además, gracias a los NFTs se genera exclusividad y se facilita la compraventa de la obra de arte.

Uno de los principales cambios que se atisbaban con la llegada de Internet era la multiplicidad o reproductibilidad de la obra de arte, haciendo confundir el original de la copia. Con los NFTs se busca acabar con eso, pero de una forma algo incomprensible. Y digo incomprensible porque en estos tiempos estamos pasando de otorgar poder y valor a la obra de arte, en cualquiera que fuera su soporte, a pagar millones de euros por un certificado de propiedad sobre una obra de arte altamente reproductible como más adelante veremos.

Por otro lado, quiero aclarar que fungible es algo que puede cambiarse por otros objetos del mismo valor, es decir, elementos como el dinero. Por ejemplo, veinte euros se pueden cambiar por dos billetes de diez euros y el valor se mantiene igual. Pero algo no fungible, como los NFTs, es algo que no puede reproducirse y dividirse en varios elementos ya que posee unas propiedades únicas. Estos certificados sí pueden ser comprados y vendidos, intercambiando así la propiedad del objeto. Actualmente una de las principales webs encargadas de estas

transacciones en las que se certifica la autoría de los artistas sobre las obras que se venden es Nifty Gateways. En cuanto a la venta de tuits como si fueran obras de arte destaca la plataforma Valuables que el pasado año 2020 llegó a vender 400 tuits.

Ante esta situación, quizá estemos volviendo al aura de Benjamin –aunque de manera consciente seguramente no tenga nada que ver con eso– pero lo que se busca con los NFTs es otorgar la posibilidad al comprador del certificado de saber que posee la exclusividad del original. Un original en un mundo en el que la copia está al orden del día. En este caso ya no sería el aura benjaminiano vinculado con el ritual, sino que estaríamos hablando de lo exclusivo. La posibilidad de recordar. Se crea un vínculo emocional entre el comprador y el objeto inmaterial que revela la búsqueda contemporánea de dos necesidades humanas como es la de la posesión y la del sentimiento único, ser exclusivo.²⁶⁰

Antiguamente el activo no fungible era la propia obra de arte, indivisible y original, cuyo poseedor sabía que era única y que nadie más podría tenerla. Pero con Internet, al perder la materialidad de la obra y sabiendo que el arte de Internet fluye por el ciberespacio a una velocidad inimaginable, el comprador de este tipo de arte pierde la posibilidad de poseer la obra como tal. De ahí la necesidad de un certificado de exclusividad. El comprador posee un documento, el NFT, que acredita que esa obra de arte que corre por la Red sin pausa y que miles y miles de personas puede copiar, modificar y reproducir para diferentes usos es suya. Benjamin escribió que «coleccionar es una forma del recuerdo».²⁶¹ Y ese acto de coleccionar nos permite, a través del medio de la memoria, recordar el pasado. Sentirnos exclusivos en el recuerdo, en la posesión. Ser únicos en un espacio global y accesible a todo el mundo.

En 1997 el dúo de artistas MTAA llevó a cabo una acción en busca de acercar el arte directamente a las casas de los espectadores. Para ello, crearon numerosas listas

²⁶⁰ Jorge Carrión, «Walter Benjamin coleccionaría criptoarte: el aura llega a internet», *The New York Times*, 11 de abril de 2021.

<https://www.nytimes.com/es/2021/04/11/espanol/opinion/criptoarte-nft.html>

²⁶¹ Carrión, «Walter Benjamin coleccionaría criptoarte: el aura llega a internet».

de correo electrónico y enviaron una serie de instrucciones para que los usuarios pudieran crear una obra de arte en su propia casa y obtener un certificado de autenticidad. Lo que en este momento buscaban estos dos artistas era ironizar sobre la obra de arte como objeto y la posibilidad de que cualquier usuario de Internet pudiera ser creador. Sin duda una acción que actualmente se ha convertido en realidad.

Lo que nos interesa en este apartado es observar cómo el gran interés por estas nuevas formas de comercio y transiciones dentro de Internet no vienen propiciadas por las producciones artísticas o aspectos culturales sino por el único interés de la gran cantidad de dinero que mueven. El arte digital lleva décadas de recorrido, pero es ahora cuando ha suscitado un mayor interés. Hasta el momento, estas producciones artísticas relacionadas con los New Media Art o Internet se vendían mediante un archivo, con dinero tradicional y con un certificado en papel de autenticidad. Pero todo ello bajo la posibilidad de copia o falsificación. Ahora, con la llegada de la web 3.0 y la tecnología *blockchain* y los NFTs veremos cómo cambia el mercado en torno a grandes cantidades de dinero en la compraventa de arte de Internet, gifs o incluso tweets.

Para comenzar con algunos ejemplos, me gustaría resaltar como el pasado 19 de febrero de 2021 se producía una de transacciones más sonadas en los últimos meses. Tras una subasta se cerró la venta del gif *Nyan Cat* del artista Chris Torres por 300 ether, alrededor de 360.900 euros según el valor de esa criptomoneda en el momento de la venta.

Este gif nació en 2011 con la web 2.0 en plena creación y cuando ni los memes ni los gifs eran lo que son ahora ni formaban parte del mundo del arte de Internet. Este gif, creado en 8 bits, representa a un gato con cuerpo de galleta que vuela por el espacio dejando un rastro de arco iris. Se trata de uno de los memes más icónicos de Internet. Lo que realizó el artista diez años después de la creación de este gif fue una versión especial para ser subastada y la firmó mediante *blockchain* para dejar constancia de su originalidad.



Nyan Cat. Chris Torres 2011.

Ese mismo mes, febrero de 2021, la cantante Grimes vendió una colección de obras digitales por más de 6 millones de dólares. En este caso la venta que se realizó fue la de los NFTs que otorgan la propiedad de la obra a su comprador. Este conjunto de hasta diez piezas titulado *WarNymph Collection Vol 1* está realizado por la cantante canadiense y los hermanos Boucher y consta de imágenes y videos cortos con material inédito de la cantante.



WarNymph Collection Vol 1. Grimes. 2021.

Esta obra en concreto aparece descrita en la Web Nifty Gateway con las siguientes palabras: «Encarna el poder de la regeneración perpetua que se manifiesta en un estado de infancia infinita donde se despoja de su vieja piel de corrupción». Se trata de una reivindicación de la propia cantante ante las interminables sesiones fotográficas y largas jornadas delante de las cámaras para rodar sus canciones y vídeos musicales.

Otro de los movimientos importantes durante estos últimos meses ha sido el que ha realizado el fundador de la red social Twitter, Jack Dorsey, que ha vendido su primer tuit por casi 3 millones de dólares. Este tuit decía «just setting up my twttr» y fue publicado en la red social el 21 de marzo de 2006. La operación de la venta se realizó a través de la organización benéfica Give Directly's Africa Response y la criptomoneda utilizada fue ether.



Tweet de Jack Dorsey. (@jack, 21 marzo, 2006).

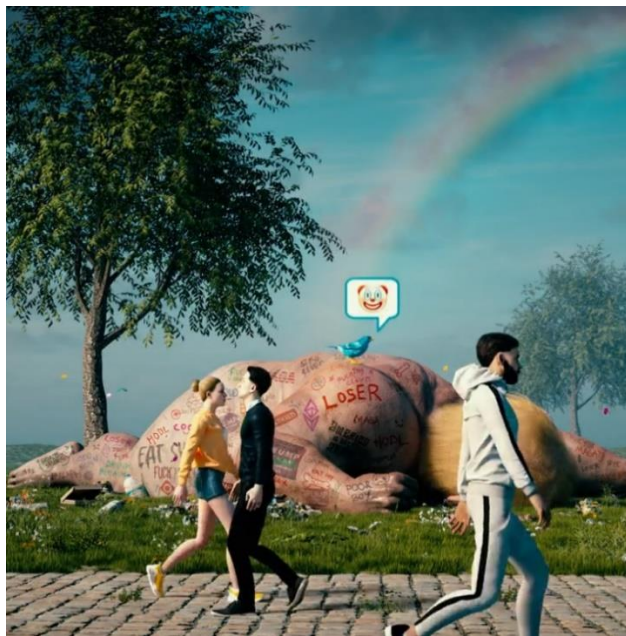
El comprador de este tweet, Sina Estavi, vio la operación como un activo valioso y declaró tras la compra:

Es una parte de la historia humana en forma de activo digital. Quién sabe cuál será el precio del primer tweet de la historia humana dentro de 50 años. [...] Creo que es un mercado emergente y es solo el comienzo. Todas las formas de artes digitales

y creaciones, como música, fotos, videos, tweets y publicaciones de blogs pueden intercambiarse en forma de NFT.²⁶²

Por último me gustaría destacar dos procesos ligados al artista digital Beeple. En primer lugar, la compra de una de sus obras por el inversor estadounidense Pablo Rodríguez Fraile por 60 mil dólares en octubre de 2020 que meses después vendió por 6,6 millones de dólares. En este caso, como en los anteriores, estas cifras se han alcanzado por la compra del NFT del vídeo del artista Beeple.

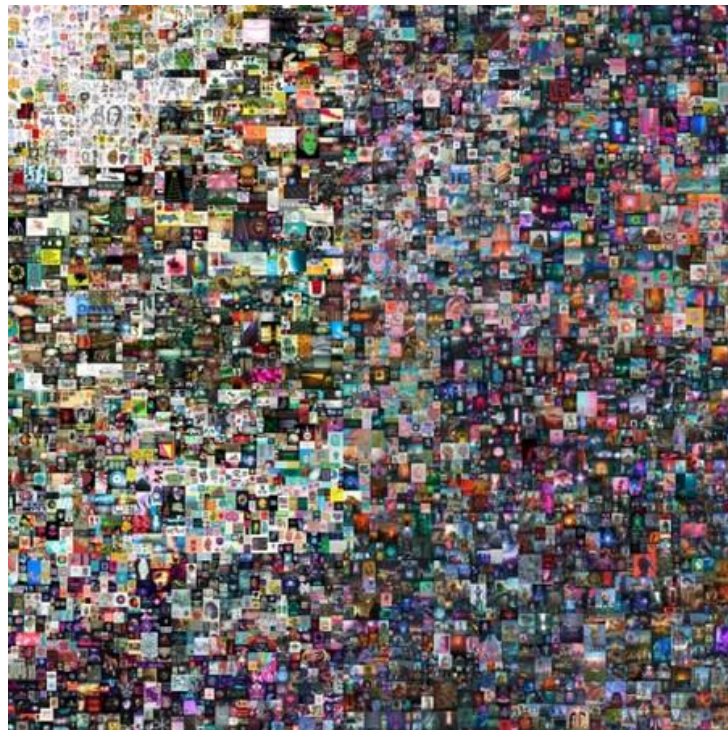
Este vídeo, *CROSSROAD #1/1*, representa a una persona rubia y obesa tirada en el suelo mientras gente camina ignorándole a su lado. En el gran cuerpo de este individuo, que muchos relacionan con Donald Trump, se pueden leer pintadas y tatuajes con palabras como perdedor, pobre chico o bebe desinfectante. Al final del vídeo, que dura unos 10 segundos, aparece un pájaro azul, asimilado por los usuarios como el icono de Twitter, que se posa sobre el hombro del personaje y lanza de su pico el emoticono del payaso.



CROSSROAD #1/1. Beeple.

²⁶² «Sina Estavi compara el tweet de Jack Dorsey con la Mona Lisa», *SPORT.es*, 29 de marzo de 2021.

Pero si esta venta ya parece desorbitada, el 11 de marzo de 2021, meses más tarde de las transacciones de Pablo Rodríguez Fraile, la casa de subastas Christie's se convirtió en la primera del mundo en vender una obra de arte digital. En este caso volvió a ser una pieza de Beeple, el pseudónimo artístico que utiliza Mike Winkelmann. En esta ocasión, la cifra de la venta de la obra titulada *Everydays - The First 5000 Days* alcanzó los 69 millones de dólares y se ha convertido no solo en una de las más relevantes de la casa de subastas sino en la obra de arte digital más cara vendida hasta el momento y en la tercera obra de arte más cara jamás subastada en Christie's de un artista vivo. Esta pieza es un collage y está realizada con imágenes que el propio artista publicó en la red social Instagram durante el 1 de mayo del 2007 y el 7 de enero de 2021. Casi catorce años en el que se puede observar la evolución del artista y las reflexiones y preocupaciones de este. Una obra que utiliza la composición múltiple y que sin duda recuerda a la obra *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening* (2008) de Christopher Baker que analizamos en el apartado anterior.



Everydays - The First 5000 Days. Beeple. 2021.

En palabras del artista:

Las piezas individuales están organizadas en un orden cronológico impreciso: al acercar las imágenes se revelan imágenes abstractas, fantásticas, grotescas o absurdas, profundamente personales o representativas de la actualidad. Los temas recurrentes incluyen la obsesión y el miedo de la sociedad por la tecnología; el deseo y el resentimiento de la riqueza; y la reciente turbulencia política de Estados Unidos.²⁶³

Otra de las principales casas de subastas de arte, Sothebys, realizó el pasado mes de abril de 2021 la venta de otra obra de arte muy controvertida. Esta obra, que consistía en un solo pixel gris, pertenece al artista digital anónimo Park y ha sido vendida por 1,36 millones de dólares.

Por último, quiero resaltar otro caso bastante polémico que abre otro debate en torno a todo este tema de las criptomonedas, los NFTs y el mundo del arte. El pasado mes de marzo de 2021, la empresa Injective Protocol adquirió de la Tagliatella Gallery de Nueva York el original de una serigrafía del artista Banksy. Esta pieza, la impresión 325 –de un total de 500– de la obra *Idiotas*, representa una subasta mediante la cual el artista británico pretende criticar este sistema de compraventa de arte. Es por esto por lo que en la serigrafía aparece una obra que está siendo subastada y en la que se puede leer en inglés «no puedo creer que ustedes, idiotas, realmente compraron esa mierda».

Una vez adquirida esta pieza, la empresa, a través de un grupo de miembros denominado Burnt Banksy, generó el NFT y llevó a cabo la quema del original retransmitiendo todo el proceso por Twitter –desde el perfil @BurntBanksy– y por YouTube. Con esta acción, la obra original y física desaparece por completo –en este caso solo la edición 325 de 500– quedando únicamente su versión digital NFT. Ante esta acción significativa, el grupo Burnt Banksy expresó:

²⁶³ Enrique Pérez, «Beeple vende su NFT por 69 millones de dólares: una subasta histórica que lo coloca entre los tres artistas vivos más exitosos», *Xakata*, 11 de marzo de 2021.

Si tuviéramos el NFT y la pieza en físico, el valor estaría primordialmente en la pieza física. Al quemarla, eliminarla de la existencia física y solo tener el NFT, podemos asegurar que nadie puede alterar la pieza y es la obra verdadera. Al hacer esto, el valor de la obra en físico se mueve al NFT.²⁶⁴



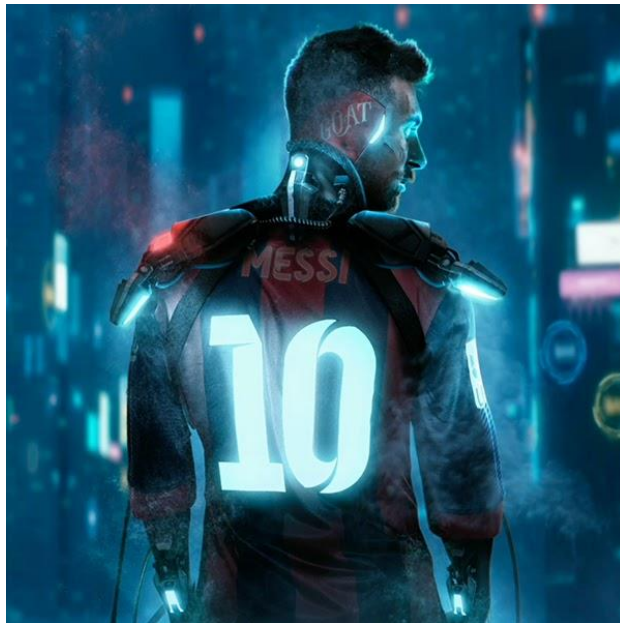
Fotograma de la ceremonia retransmitida por YouTube.

Sin duda, unas declaraciones bastantes polémicas y que dejan el panorama futuro bajo unos parámetros algo inciertos. Quizá este grupo haya llegado a un límite que no se debería haber cruzado nunca, el de eliminar el original y físico para potenciar y dar valor a la obra digital, o quizá sea una acción que quede en el olvido. Pero sin duda genera un precedente muy peligroso.

Para finalizar, ya que la fiebre de esta nueva moda se expande rápidamente me gustaría destacar otros casos en otras disciplinas muy variadas como la música, el deporte, la prensa, etc. que permiten ver la diversidad dentro de este nuevo concepto de las criptomonedas y la tecnología de bloques. En cuanto al deporte rey, el fútbol ha experimentado en los últimos meses una importante aparición dentro del mundo de los NFTs. Leyendas brasileñas como Pele y Ronaldinho han creado

²⁶⁴ Juan Ibarra, «Compran obra de Banksy, la queman y la venden como NFT en la blockchain de Ethereum.», Criptonoticias, 5 de marzo 2021, acceso el 8 de julio de 2021.

su propia colección de coleccionables para poder aprovecharse del bum digital. Pero sin duda alguna, la gran noticia se ha conocido el mes de agosto de 2021 cuando Leo Messi, tras su fichaje por el Paris Saint Germain, lanzó al mercado de las criptomonedas una colección de obras de arte conocida como *Messiverse*. Estas obras están realizadas por el artista digital BossLogic y se pueden adquirir de forma exclusiva en la plataforma NFT Ethernity Chain, destacando los NFTs *The Golden One*, *The Man From Tomorrow* y *The King Piece*.

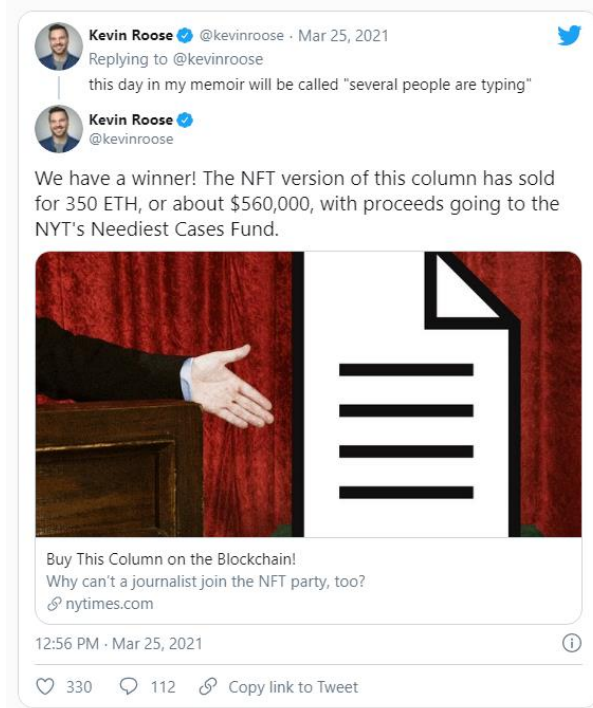


The Man From Tomorrow. BossLogic. 2021.

Siguiendo en el mundo del deporte, por otro lado, destaca la NBA Top Shot, una sociedad creada por la NBA junto con la empresa Dapper Labs, especializada en *blockchain*, es una página web que transforma los videos de las jugadas de la NBA en artículos criptocoleccionables.

Otro de los mundos que ha buscado audiencia dentro del nuevo mundo digital es el del cómic, concretamente la compañía Marvel. Esta empresa vende en una de las plataformas varias colecciones de cómics digitales, como la de Spider-Man y la de Capitán América, en forma de NFTs. Incluso en el mundo de la música o el del periodismo presentan sus primeros casos. Bandas internacionales como Kings of

Leon están participando en este nuevo mercado con el uso de los NFTs para la venta de su música. Por su parte, el pasado 25 de marzo de 2021, el columnista de The New York Time, Kevin Roose, lanzó la venta de su columna en Internet *«Compre esta columna en blockchain [cadena de bloques]!»*. Su sorpresa fue cuando al día siguiente la subasta finalizó y el artículo había sido vendido por 350 ether, lo que equivale a 478.573 euros.



Este ejemplo nos hace ver que actualmente se puede vender o comprar cualquier objeto digital transformado en NFT, pero que realmente lo que importa es el valor y el impacto de ese objeto en el momento de la transacción. Roose, al lanzar su oferta explicó:

El mayor beneficio de todos será, claro, poseer un pedazo de historia. Este es el primer artículo en los casi 170 años de historia del New York Times en ser distribuido como NFT, y si esta tecnología acaba siendo tan impactante como sus

fans prevén, tenerlo será cómo poseer la primera emisión de televisión de NBC o la primera dirección de email de AOL.²⁶⁵

Finalmente, uno de los últimos movimientos relacionados con los NFTs viene de mano de uno de los museos más icónicos de Italia. El pasado mes de mayo de 2021, la Galería de los Uffizi de Florencia realizaba la tokenización –a través de la empresa Cinello– y venta de la obra *Tondo Doni* de Miguel Ángel por 140 mil euros (serigrafía digital única). Esta versión digital de la obra renacentista es una serie única y supone la primera gran obra de arte de la historia en ser llevada al mundo de la *Blockchain* y de los NFTs. Mientras que la obra original continuará bajo los espacios del museo, la versión digital ya pertenece a un coleccionista privado.



Tondo Doni. Miguel Ángel. 1503 y 1504.

Este hecho puede suponer un antes y un después en la relación de los museos con sus obras. Por un lado, como hemos visto, por lo beneficios de la tecnología *Blockchain* que permite multiplicar de forma digital las obras de arte y registrar sus

²⁶⁵ Jordi Pérez Colomé, «Un artículo de ‘The New York Times’, vendido por 478.573 euros», *El País*, 26 de marzo de 2021.

datos y transferencias de forma segura. Por otro lado, la empresa Cinello pretende continuar con esta nueva forma de «producción» e incluso ha patentado estas versiones digitales de las grandes obras de arte bajo el nombre de DAW –Digital Artwork–.²⁶⁶ Atendiendo a esta nueva situación, se abre un importante panorama en el que los museos pueden acercarse al mercado del arte digital mediante las copias digitales de sus fondos artísticos. Mientras, la Galería de los Uffizi ya prepara nuevas ediciones digitales de *El nacimiento de Venus* de Botticelli o el *Baco* de Caravaggio.²⁶⁷

Pero dejando de lado los grandes ejemplos y las transacciones más relevantes de los últimos meses, debemos tener en cuenta otro de los factores que hacen crecer el mundo del arte dentro de la *blockchain*. Las numerosas plataformas que permiten la compraventa de arte y que son las encargadas de gestionar todos los permisos, transacciones, etc. son conocidas como los *marketplaces*. Es en estas plataformas donde se produce el gran movimiento de criptoarte o arte digital tokenizado. Algunas de las plataformas más relevantes son OpenSea, SuperRare, Foundation, Makers place o Hic et nunc. Cada una de estas plataformas se rige por una tecnología de *blockchain* diferente y asociada generalmente a una criptomoneda.

A pesar de la relativa juventud de este cambio, uno de los principales puntos negativos de esta situación son los altos niveles de contaminación derivados del coste energético del uso de las tecnologías. Ya hay artistas que quieren ser lo más respetuosos con el medio ambiente y están buscando crear plataformas que no generen tanta contaminación. Y resalto esto porque, a pesar de encontrarnos en un mundo virtual, todos estos procesos dejan su huella de carbono en el medio ambiente. La cantidad de energía que hace falta para mantener el mundo de las criptomonedas y NFTs genera cerca de 37 millones de toneladas de CO2 al año y, según un estudio de la Universidad de Cambridge, solo la energía necesaria para

²⁶⁶ Véase Concha García, «Venden por 140.000 euros una versión NFT de un cuadro de Miguel Ángel», *La Razón*, 18 de mayo de 2021.

²⁶⁷ Véase Marilena Pirrelli, «Gli Uffizi sdoganano il Tondo Doni in versione NFT», *Il sole 24 ore*, 18 de mayo de 2021.

sostener el bitcoin supera a la que necesita Argentina. Por eso, en algunas de las plataformas bajo la tecnología de la criptomoneda Ethereum generar el token de una obra deja una huella de carbono tan alta como el viaje de dos horas de duración de un avión. Sin embargo, aquellas que trabajan con Tezos suponen únicamente una huella como enviar un tweet.²⁶⁸

Y otro de los grandes problemas dentro de este nuevo mundo es la democratización del arte. Hemos hablado ya como esto era uno de los problemas de la web 2.0, pero con la llegada de la web 3.0 se potencia más este problema. Actualmente, la mayoría de las plataformas, guiadas por el mercado, no presentan un filtro artístico para poder exhibir en su web. Esto provoca que en estas páginas podamos encontrar arte digital o diferente material con una calidad más relativa. Son pocas las plataformas que actualmente trabajan con equipos curatoriales o de expertos que filtran a los artistas a la hora de entrar a formar parte de la comunidad de la plataforma.

Tras esto, solo nos queda esperar y continuar observando. Está claro que Internet y el arte de Internet ha llegado para quedarse en el mercado del arte, pero reconfigurando todas las estrategias. Ante la necesidad de los artistas que abogaban por el arte de *postinternet* para acercarse a la Institución y de esta manera poder acceder al mercado, ahora vemos como otros, quizá en una maniobra más arriesgada a largo plazo, se adentran de lleno en la Red y las nuevas criptomonedas para reformular el mercado del arte. Lo que está claro es que ambas opciones se rigen por el dinero, pero la segunda es mucho más radical ya que da de lado por completo al mundo del arte olvidando sus cualidades.

Desde la posición que tenemos en este momento es imposible analizar que va a suceder en los próximos meses o años, pero lo que sí está claro es que la burbuja del mundo del arte está creciendo a pasos agigantados motivada por estas transacciones que puede provocar un colapso mundial en tan solo unas horas. En cuestión de meses se ha empezado a comercializar con los certificados de propiedad frente a la

²⁶⁸ Genoveva López y Álvaro Lorite, «NFT, ¿ángel o demonio en el mundo del arte digital?».

obra de arte en sí y el arte digital ha pasado a estar en boca de todos. Para muchos una locura ya que se adquiere un documento que únicamente da la satisfacción de saber que la obra te pertenece, pero no puedes poseerla. Para otros, la posesión frente al objeto inexistente. Para todos, el futuro dentro del mercado del arte.

3.2 INSTITUCIÓN E INTERNET. WEB 2.0 Y LAS NUEVAS FORMAS DE DIFUSIÓN.

A lo largo de la corta historia del net.art, llega un momento en el que, como cualquier otro producto artístico, este movimiento necesitaba diferentes canales de reconocimiento, difusión, comercialización, etc. Por eso, debido a que los canales de BBS –Sistema de boletines electrónicos o maibox– en el que se relacionaban las obras con artistas y teóricos no eran los adecuados para el avance y expansión de las prácticas artísticas, surge la necesidad de encontrar un espacio que sea equivalente a los museos y las galerías.

Tras la aparición del nuevo espacio que surge con la llegada de Internet, el mundo del arte y las instituciones tuvieron que reflexionar y repensar el sistema hasta el momento establecido. Dentro de la Institución, a los museos y a las galerías se les sumó el espacio virtual, la Red, como nuevo espacio legitimador del arte y como nueva plataforma expositiva donde poder desarrollar y exponer los procesos creativos. Es cierto que durante muchas décadas atrás los museos han sido capaces de albergar arte relacionado con los nuevos medios, net.art, arte conceptual e incluso arte alejado de las principales corrientes alternativas. Pero ese espacio expositivo ha presentado numerosas complicaciones a lo largo de los años relacionadas con los formatos, dispositivos y diferentes opciones de montaje. Como resalta Jorge García Gómez Tejedor, jefe de restauración del Reina Sofía:

El net art, por ejemplo, se sale de las paredes del museo, el contenido no está aquí físicamente y, además, los lenguajes informáticos cambian a mucha velocidad. Tenemos que tener en cuenta los archivos digitales y su formato, el *software* que se utiliza y sus formatos de salida (una pantalla, Internet, etc.). Nuestra misión es preservar toda la información del archivo original (*master*) para que no se corrompa. Los guardamos en servidores y para las exposiciones utilizamos los *submaster*.²⁶⁹

²⁶⁹ Luisa Espino, «¿Criptomarketing o arte digital?», *El Cultural*, 19 de abril de 2021. <https://elcultural.com/criptomarketing-o-arte-digital>

Pero en la década de los años noventa, con Internet como canal difusor y de alcance global, la relación entre el arte y la institución cambia por completo. Una cosa es albergar, conservar y exhibir obras de arte y otra muy diferente, como ocurre actualmente, es utilizar Internet para eso. Actualmente, nos encontramos en la era de los links que nos permiten conectar con programas o documentos de forma continuada. Esto nos permite vivir en un momento de conexiones globales, de acceso libre a la información. Nos adentramos en la cultura digital que genera las nuevas ideas en torno al hiperespacio, hipertexto, colectividad, interactividad, virtualidad, etc. las cuales la institución debe utilizar para mejorar los vínculos entre los usuarios y la cultura.²⁷⁰

Los artistas Alexei Shulgin y Natalie Bookchin destacaron en el manifiesto *Introducción al net.art* (1994-1999) que «un artista/individuo puede equivaler o situarse al mismo nivel que cualquier institución o corporación». Con estas palabras querían hacer ver como con la llegada de Internet y del net.art la relación entre las Instituciones y los artistas debían ser adecuadas ya que, si el museo no estaba dispuesto a aceptar el arte de Internet, los artistas que desarrollaban estas prácticas estaban legitimados por la Red para crear sus propias plataformas.²⁷¹

Internet permite al artista poder mantenerse al margen de las instituciones y del propio mercado del arte ya que le proporciona una independencia y una plataforma de difusión y exhibición totalmente gratuita y accesible a cualquiera. Las nuevas tecnologías permiten que la comunicación sea más fluida entre las diferentes partes, ya que puede haber un contacto directo entre el artista y los usuarios, coleccionistas o cualquier otro agente sin necesidad de intermediarios institucionales o galeristas. Ahora el arte es totalmente interactivo lo que permite al artista conocer las impresiones de los espectadores y nutrirse de las diferentes experiencias que provoca su obra de arte. El artista tiene la posibilidad de alejarse del amparo de los

²⁷⁰ Giannetti, «Breve balance de la primera década del NET.ART».

²⁷¹ Waelder, «Del museo ubicuo al museo portátil: Coleccionar y difundir el arte digital».

museos que durante siglos han sido concebidos como los legitimadores de la cultura artística.²⁷²

Llegados a este punto de la necesidad tecnológica, las instituciones se han visto forzadas a repensar sus objetivos y políticas culturales. Ahora tienen la oportunidad de tener una doble presencia, real y virtual, sobre el espectador. Es por esto por lo que con Internet las instituciones van a poder potenciar sus recursos mediante dos vías. Por un lado, una vía exterior consiguiendo que a través de Internet el museo sea capaz de salir del cubo blanco y proyectarse hasta el espectador situado en cualquier parte del mundo. Y, por otro, una vía interior mediante la cual pueden mejorar y completar las experiencias internas del museo.²⁷³

Desde el punto de vista evolutivo o adaptativo a las nuevas formas por parte de las instituciones debemos observar dos vías. Por un lado, la generada por la propia corriente artística que planteaba sus nuevas condiciones y por tanto aportaba soluciones y, por otro, la Institución que en un primer momento se mostró mucho más contraria. Los artistas relacionados con Internet buscan generar sus producciones artísticas fuera de los circuitos establecidos en la Institución y en muchas ocasiones las plantean como crítica y como un nuevo modelo a seguir. Por eso, a la hora de hablar de las nuevas prácticas artísticas en la Red, como hemos observado, partimos de una contradicción. En un primer momento surgen como ruptura con el mundo del arte oficial, pero con el paso de los años la Institución ha conseguido hacer de las estrategias de Internet una ayuda para potenciar sus programaciones artísticas y de divulgación.

Por eso, hasta que la Institución reaccionó, el net.art ya trabajaba con sus propias plataformas. En primer lugar, con la aparición de las primeras páginas Webs comienzan a surgir proyectos que adelantan muchas de las ideas actuales de las redes sociales o de las plataformas de distribución. En 1991 nace el proyecto *The Thing* en Nueva York bajo un formato de BBS –Sistema de boletines electrónicos o maibox–.

²⁷² Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*.

²⁷³ Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*.

Este proyecto, entendido como una red de debate, era una plataforma para que los artistas y los agentes de la cultura contemporánea pudieran difundir sus trabajos en un espacio creado para la comunicación y producción en red de las nuevas formas y discursos artísticos. Cuatro años más tarde, en 1995, el proyecto *The Thing* se apoyaba con una filial en Viena, con diferentes foros de debate, banco de datos y hasta un periódico online y en 1998 daba comienzo una nueva etapa con su nueva interfaz, ThingConnector 3.0.²⁷⁴

Además de *The Thing*, entre 1994 y 1997 aparecen otros espacios de debate y experimentación en la Red como *Aleph*, *Nettime*, *Rhizome*, *Ada'web* o *The Well*. Por destacar uno entre estos ejemplos que ha sido referencia para la comunidad de habla hispana, el website *Aleph -arte y pensamiento-* estuvo activo desde 1997 y 2002 por iniciativa de la Asociación cultural Aleph y dirigido por José Luis Brea. Se trataba de una web dedicada al net.art y al pensamiento y crítica de las nuevas prácticas que se llevaban a cabo en la Red y estaba articulada en torno a tres apartados, net.art, pensamiento y exhibiciones online.

Como vemos, estos proyectos se conciben como los primeros pasos del net.art en la búsqueda de un camino alejado de la Institución. Son claros ejemplos de lo que supuso el net.art en esos primeros años en los que no todo debía ser producción artística. No solo debemos centrarnos en el objeto del arte en Internet sino también en los ciberespacios de reflexión en los que los artistas buscan explorar el uso de la Red e investigar sobre los nuevos lenguajes digitales mediante sus proyectos artísticos. Durante esos años se dio igual importancia al objeto que al pensamiento y la reflexión más crítica, lo que hizo que esto supusiera uno de los aspectos que llamara la atención de la Institución.

En busca de sus estrategias o como forma de acallar los nuevos procesos que muchos pensaban que pondrían en peligro las estrategias tradicionales de museos y galerías, la Institución fue poco a poco acercándose al net.art. Los primeros museos en dar un paso adelante fueron el New Museum de Nueva York y el Walker Art

²⁷⁴ Giannetti, «Breve balance de la primera década del NET.ART».

Center de Minneapolis. Este último, en 1996, fundó un departamento especializado en los nuevos medios, el New Media Initiatives. Este nuevo espacio del museo, dirigido por el comisario Steve Dietz, llegó a adquirir la Web *ada'web* en 1998, movimiento que fue muy controvertido ya que esta plataforma nació tres años antes, en 1995, con el objetivo de facilitar el acceso a los artistas que se encontraban alejados del nuevo mundo de los ordenadores y de las instituciones.

Otro ejemplo internacional destacable es el del Ars Electronica Center de Linz en Austria. Este museo centra sus investigaciones en torno a los New Media Art desde 1979. Para ello, presenta el llamado «museo del futuro», inaugurado en 1996, como un gran espacio donde disponer obras media art y llevar a cabo las investigaciones y estudios en torno al arte, la tecnología y la sociedad. Además, desde la fecha de su creación ha desarrollado diferentes festivales en torno al net.art en las que se reunían los principales artistas y teóricos del momento.

En el caso de España, hay que resaltar la exposición que se llevó a cabo entre noviembre de 1996 y enero de 1997 titulada *Lo Humano y lo Invisible*. Esta exposición fue la primera muestra de arte de Internet realizada en España y una de las primeras en ser comisariadas en el mundo. Esta labor la realizó Claudia Giannetti y contó con la participación de numerosos artistas como Nilo Casares, Bernardo Tejeda, JODI, Sylvia Molina, Juan Miralles, Marc Palau y Yolanda Segura, entre otros. El proyecto fue organizado por la Asociación de Cultura Contemporánea ACC L'Angelot, que fue creada en 1993 y se convirtió en un espacio independiente pionero en nuestro país dedicado al arte de Internet llevando a cabo numerosas actividades como exposiciones, conciertos, performances, difusión, etc.²⁷⁵

Otro caso interesante de la hibridación entre espacios es el de la exposición Port: Navigating Digital Culture que se realizó en la galería del MIT List Visual Arts Center de Cambridge en 1997. En este caso, los organizadores por temor a que el proyecto no contara con la aceptación del espectador debido a su apuesta por el arte de Internet llevaron a cabo un montaje físico siguiendo unos criterios expositivos

²⁷⁵ Giannetti, «Breve balance de la primera década del NET.ART».

más tradicionales como la videoinstalación para proyectar los trabajos online. Así, creyeron adecuar el arte de Internet al museo dando mayor importancia de nuevo al espacio físico sin ser conscientes de que aquello carecía de coherencia al descontextualizar unas obras que habían sido creadas para la Red y la interacción online.²⁷⁶

Con el paso de los años otros museos se fueron sumando a estos movimientos hacia los nuevos medios, como el Museo Guggenheim que en 1998 anunció la incorporación del arte digital a sus fondos. Otro de los museos activos en estos movimientos será el Whitney Museum de Nueva York, primero por adquirir en 1995 la obra *The World First Collaborative Sentence* de Douglas Davis y, posteriormente en el año 2000, por la realización de la Bienal en la que se incluían numerosas obras pertenecientes al net.art. Además, realizó varias de las exposiciones colectivas de arte de Internet que destacan durante estos primeros años del siglo XXI como BitStreams y Data Dynamics. La primera de ellas, comisariada por Lawrence Rinder, estaba compuesta por una gran cantidad de obras realizadas por numerosos artistas que presentaban diferentes creaciones relacionadas con lo digital. Por su parte, *Data Dynamics* fue la primera exposición del museo realizada únicamente con arte de Internet y combinaba tanto el espacio expositivo tradicional como la exposición online.²⁷⁷

En ese mismo año, en el 2000, otro de los museos más importantes del mundo apostó también por el arte de Internet. El MoMA llevó a cabo un premio anual para artistas que desarrollaran sus prácticas artísticas en torno a la Red. Este premio, denominado SFMoMA Webby Prize, lo llevaron a cabo con la organización International Academy of Digital Arts and Sciences.²⁷⁸

Continuando en el mismo año, aparece otra iniciativa. El galerista Wolf Lieser pone en funcionamiento el Digital Art Museum (DAM) cuya función principal es

²⁷⁶ Giannetti, «Breve balance de la primera década del NET.ART».

²⁷⁷ Laura Baigorri y Lourdes Cilleruelo, *Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online*, (Madrid: Brumaria, 2005).

²⁷⁸ Bellido Gant, «Arte digitalizado y arte digital».

difundir y enseñar la obra de los artistas más relevantes del arte electrónico a partir de 1956. Este proyecto ha pretendido dar visibilidad a los artistas pioneros y que marcaron una época a partir de los años noventa. Se trata de un museo ideado para investigar, difundir y albergar arte pensado para Internet.²⁷⁹

Sin embargo, ante este acercamiento de las instituciones, podemos observar como por parte de los artistas han surgido acciones para posicionarse en contra. Una de las artistas más relevante del net.art, Olia Lialina, llevó a cabo dos acciones en contra de la Institución. Por un lado, llevó a cabo la creación de una Web con su propio museo en el que podían verse las numerosas copias de su obra *My Boyfriend Came Back From The War* que realizó en 1996. De esta manera, bajo el título de *El Último Auténtico Museo de Net Art* (2000), Lialina consigue banalizar y cuestionar el original en el mundo de Internet y situar al usuario al nivel de la Institución. Por otro lado, generó la primera «galería de net.art» en la Red bajo el nombre de Teleportacia. La puso en marcha en 1998 con la idea de generar un espacio virtual para la difusión del net.art.²⁸⁰

Otro artista en crear su propia institución, también en el año 2000, es Wilfried Agricola de Cologne que fundó el Javamuseum. Este museo virtual estaba dedicado al net.art y presentaba una colección formada por obras seleccionadas de artistas de diferentes países y del concurso Artista Java del año. Esta institución llegó a organizar numerosas exposiciones en diferentes países de Europa, Sudamérica y Asia.²⁸¹

En el año 2001 destaca una interesante exposición *Dystopia+Identity in the Age of Global Communications* en la Tribes Gallery de Nueva York. Fue comisariada por Cristine Wang y pretendía enfrentar los dos polos principales del pensamiento hasta el momento, por un lado, la destrucción y la muerte y, por otro, la llegada del nuevo siglo que reformaría mediante la tecnología los diferentes aspectos de la sociedad.

²⁷⁹ Waelder, «Del museo ubicuo al museo portátil: Coleccionar y difundir el arte digital».

²⁸⁰ Jesús Carrillo Castillo, *Arte en la red*, (Madrid: Ediciones Cátedra, 2004).

²⁸¹ Carrillo Castillo, *Arte en la red*.

Ejemplo de esta relación entre las instituciones y el arte fue lo ocurrido en el año 2002. Por parte del Whitney Museum se consolida el proyecto artport iniciado años antes en torno al net.art y al arte digital, mientras que la plataforma originaria del net.art *Aleph -arte y pensamiento-* llega a su fin como portal de referencia en torno al net.art en España e Hispanoamérica. Observamos como en estos años la Institución acaba por absorber por completo estas plataformas o, en su defecto, provoca su desaparición frente a las creadas por los museos.²⁸² Ese mismo año, el artista Conor Mc Garrigle creó lo que se conoció como el Net Open Art y que presentó dos ediciones, en 2002 y 2003. Esta acción nace con la intención de denunciar la ausencia de net.art en el Irish Museum of Modern Art. De esta forma el artista realizó durante esos dos años una exposición de net.art totalmente abierta y accesible al espectador.

Será ya en torno a 2004 cuando comienzan a realizarse muchas exposiciones retrospectivas del net.art en diferentes museos, como *La conquista de la ubicuidad* que se realizó en el Centro Párraga de Murcia, el CAAM de Las Palmas de Gran Canaria y el Koldo Mitxelena de San Sebastián y fue comisariada por José Luis Brea. Esta exposición presentó la obra de los principales artistas relacionados con el net.art a nivel internacional y fue concebida como un gran cubo dividido por un cristal que reflejaba a los espectadores y donde se podrían ver las diversas proyecciones. Para José Luis Brea esta exposición suponía:

Nuestra pequeña "historia del net.art" se trazará desde la convicción de que lo que habrá sido importante en su desarrollo primero (durante estos diez primeros años de existencia) llegará a ser justamente todo aquello en lo que este nuevo tipo de práctica de comunicación habrá anticipado y puesto en escena los grandes cambios que en toda la economía de lo visual y la producción simbólica se están produciendo en las sociedades actuales.²⁸³

²⁸² Baigorri y Cilleruelo, *Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online*.

²⁸³ José Luis Brea (Ed), *La conquista de la ubicuidad*, (Murcia: Centro Párraga, 2003), 11.

Estas exposiciones retrospectivas podrían hacer pensar de nuevo que durante estos años comienza a entenderse el net.art como algo que estaba llegando a su fin, algo que, como hemos explicado antes, debía dar paso a otras tendencias. Pero para muchos agentes del mundo del arte, como Brea, eran un punto de partida, era el momento de repensar y reflexionar para anticipar lo que llegaría años más tarde con el net.art como máximo exponente del arte de Internet.

Otro de los ejemplos que deja ver la relación entre el arte y la institución es el que llevó a cabo Domenico Quaranta en 2010. Bajo el nombre de *MINI Museo de Arte del Siglo XXI* (MMAXXI) el comisario de arte utilizó una pantalla con memoria digital para archivar, almacenar y exhibir obras de arte. La acción comenzó cuando Domenico entregó el dispositivo al artista Paul B. Davis y durante cuatro años estuvo viajando por todo el mundo recogiendo y difundiendo las obras de arte que el dispositivo iba almacenando. Este proyecto se encuentra claramente inspirado en otros proyectos previos como el Nano Museum (1994) de Hans Ulrich Obrist, la Boîte-en-Valise (1941) de Marcel Duchamp o las Time Boxes de Andy Warhol. No obstante, esta acción que se convierte en una evolución de las anteriores queda enmarcada dentro de las relaciones surgidas entre el arte y la institución con la llegada del arte de Internet.²⁸⁴



MINI Museo de Arte del Siglo XXI (MMAXXI). Domenico Quaranta. 2010-2014.

²⁸⁴ Waelder, «Del museo ubicuo al museo portátil: Coleccionar y difundir el arte digital».

Pero desde el punto de vista Institucional, con la llegada de la web 2.0 todo evolucionó más allá de las exposiciones online o las relaciones entre el net.art y la Institución. Ahora se trata de Internet como gran plataforma legitimadora de la cultura, por encima de movimientos o tendencias. Los museos debían reinventarse y aceptar las nuevas normas como una ayuda para la difusión y divulgación del arte y de la cultura.

Actualmente, podemos encontrar el uso de estas nuevas tecnologías en proyectos como El Archivo Español de Media Art que según aparece reflejado en su página web «tiene la pretensión de localizar, clasificar y promocionar toda la producción de arte y nuevos medios desarrollada en España desde sus orígenes (a mediados de la década del siglo XX) hasta la actualidad». De esta forma el proyecto pretende aportar toda la documentación posible sobre el New Media Art en España a través de numerosas obras ya sean de colecciones públicas o privadas, tanto históricas como actuales. Por tanto, aparecerán catalogadas en la web todas aquellas aportaciones artísticas, proyectos y colecciones, tanto nacionales como internacionales, relacionadas con la investigación y la difusión de las prácticas artísticas afines con los nuevos medios e Internet.

Otro de los proyectos que buscan la divulgación artística en la Red es el proyecto IDIS. Esta investigación se centra en realizar un recorrido en la historia del Diseño de la Imagen y Sonido que permite observar las diferentes alteraciones que se originan con la digitalización de los datos, las imágenes y el sonido. Finalmente, por destacar un último ejemplo dentro de las plataformas de pensamiento encontramos DONE. Este es un proyecto de pensamiento y creación que pretende acercarse a la imagen con la llegada de la tecnología e Internet. Para ello, desarrollan diferentes ciclos con conversaciones y debates como el de la 5ª edición del año 2021 bajo el título *The more-than-human-masquerade* cocomisariada por Roc Herms, Martí Sánchez-Fibla y Jara Rocha.

Vemos cómo llega el momento en el que comienzan a transformarse los diferentes medios de comunicación en favor del arte y la participación del

espectador en los museos permitiendo no solo las visitas online sino también la difusión. Los museos, al trabajar con estas nuevas tecnologías en función de sus propias estrategias y no tanto por el tipo de arte que alberguen, deben redefinir sus conceptos y adaptarse a los modelos actuales.²⁸⁵

Pero el punto más interesante es cuando, además de las exposiciones y diferentes proyectos que se iban sucediendo como hemos visto, comienzan a surgir museos dedicados exclusivamente al arte de Internet para complementar a los escasos departamentos especializados en los nuevos medios que había hasta el momento en las instituciones culturales. A pesar de que todavía vivimos en un período en el que, como bien resalta Remedios Zafra, parece que el arte «vive un tiempo adelantado a la institución»²⁸⁶, nos encontramos en un momento en el que todo ha cambiado radicalmente a pesar de que todavía se atisba cierto desajuste entre lo que las prácticas artísticas denuncian y demandan y lo que la Institución promueve.

3.2.1 Museos e Internet

Se ha hablado mucho en estas páginas de la evolución del arte con la llegada de Internet. Pero hasta el año 2020 la sensación es que la Institución siempre ha ido por detrás de lo artístico, quedando anclada en un pasado fructífero pero estancado. La evolución de las instituciones ha sido muy lenta, prorrogando programas educativos y políticas culturales del pasado en una época donde Internet es el medio que rige cualquier ámbito. Las instituciones han tenido numerosos problemas para adaptarse a los nuevos formatos y a la nueva mentalidad. Por esto pocos han sido los cambios observados hasta esta segunda década del siglo XXI en los circuitos de exhibición, en las ferias o en las bienales.

Debemos comenzar por percatarnos de que, con la aparición de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, la sociedad ha sufrido una

²⁸⁵ Claudia Gianetti, «Arte telemático: modelos de intercomunicación», *Zehar: revista de Arteleku-ko aldizkaria*, n.º 36 (1998): 16-19.

²⁸⁶ Zafra, «El arte después de internet. (Contradecirnos o erosionar los límites)».

transformación radical. Al igual que ha sucedido con nuestra vida, estos factores han alcanzado a las instituciones museísticas que han debido cambiar sus formas dejando atrás a la institución elitista y abriéndose al espectador. De esta manera surgen nuevos lenguajes contemporáneos mediante los que dialoga el arte. En el momento en el que nos encontramos, los visitantes de los museos se dejan llevar por la información que encuentran en Internet, páginas webs o redes sociales lo que hace que el uso de estos medios por parte de la Institución sea actualmente esencial en las políticas culturales.

La nueva cultura digital ha llegado a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación las cuales han conseguido evolucionar por completo a la Institución Arte. Como veremos más adelante, el uso de las TIC por parte de los museos ha pasado de ser algo casi insignificante a convertirse en una necesidad imperiosa. Surge una nueva museología, más cercana al espectador y en la que Internet es uno de los pilares fundamentales. Se van a utilizar todos los dispositivos al alcance del museo para poder difundir y divulgar las obras de arte, las exposiciones o cualquier aspecto relevante de las instituciones.

Como se puede observar en el estudio *Las nuevas tecnologías Web 2.0 en la promoción de museos y centros de arte* publicado en 2006, en esos años existía cierto desencuentro entre los museos y las nuevas tecnologías a la hora de promocionar, difundir y crear en Internet.²⁸⁷ La mayoría de los sitios webs no ofrecían al usuario una experiencia interactiva ni ofrecían las posibilidades actualizadas. Sin embargo, ese mismo estudio, pero realizado en 2009, permite observar un pequeño interés por parte de museos y centros por acercarse a las nuevas estrategias de marketing y comunicación.²⁸⁸ En tan solo tres años, el avance ha sido progresivo y deja ver

²⁸⁷ Véase Javier Celaya, «Las nuevas tecnologías Web 2.0 en la promoción de museos y centros de arte», *dosdoce.com*, 20 de septiembre de 2016. <https://www.dosdoce.com/2006/09/20/las-nuevas-tecnologias-web-2-0-en-la-promocion-de-museos-y-centros-de-arte/>

²⁸⁸ Véase Iñaki Saldaña, «La visibilidad de los museos en la web 2.0», *dosdoce.com*, 25 de noviembre de 2009. <https://www.dosdoce.com/2009/11/25/la-visibilidad-de-los-museos-en-la-web-2-0/>

cómo poco a poco la Institución ha ido adaptándose a las necesidades del momento hasta terminar de consolidarse en 2020.²⁸⁹

Con las nuevas estrategias de la Web 2.0, Internet permite un nuevo espacio de experimentación y trabajo colaborativo entre las instituciones museísticas y los usuarios. Por ello, surgen una serie de características principales que deben cumplir las instituciones. En primer lugar, crear una herramienta capaz de transmitir la información necesaria al público; en segundo lugar, aprovecharse del carácter abierto de Internet, al igual que el acceso gratuito y público. Por último, buscar la posibilidad de llegar a cualquier público, incluso al más alejado. A partir de esta base, cada museo o institución seguirá unas líneas estratégicas en función de sus necesidades.

Sin embargo, dos son los momentos clave que han provocado una pequeña evolución que atisba un gran cambio en las próximas décadas. En primer lugar, cabe destacar que desde el momento en el que entran en juego las TIC y los nuevos medios de comunicación y difusión, el principal objetivo de la Institución y parte del arte en general es, en palabras de José Luis Brea, «conquistar la ubicuidad». La web 2.0 presenta unas nuevas condiciones para el arte que vienen generadas por la velocidad y la vorágine que rige el nuevo tiempo de Internet y permite a la obra de arte habitar los diferentes espacios virtuales y los nuevos medios. Una ubicuidad que dota al objeto, imagen o texto de una característica primordial como es la difusión frente al proceso de producción, el gran perjudicado en esta nueva era.

Como vemos, el concepto de difusión es muy importante dentro de toda la nueva cultura digital. Debemos entender por este término la acción que realiza un usuario o institución con la finalidad de transmitir una serie de conocimientos, noticias, ideas, opiniones, etc. Pero para que el proceso se encuentre completo, deben existir como mínimo cuatro elementos básicos. En primer lugar, un difusor que desea comunicar algo y que para ello emite un mensaje, elemento que constituye

²⁸⁹ Javier Celaya, «La visibilidad de los museos en la web 2.0», *Amigos de los museos: boletín informativo*, n.º 29 (2009): 24.

el segundo apartado. Para ello, debe utilizar un medio, en este caso, los diferentes canales de comunicación que permite Internet. Por último, ese mensaje que transcurre por la Red llega al receptor que es quién recibe la información.²⁹⁰ Los nuevos procesos como el de la difusión y sobre todo la recepción por parte del espectador son los que pasan a regir muchas de las nuevas políticas artísticas en la Red.²⁹¹

Y si la ubicuidad la entendemos a partir de la difusión y la velocidad del mensaje, será la duración la que otorgue valor al objeto que recorre con rapidez la multiplicidad del ciberespacio. Estamos entonces ante un arte que gracias a su intangibilidad circula por los numerosos recovecos del ciberespacio llegando a perder su origen en pro de su difusión. Además, a pesar de que Internet no puede ofrecer al espectador disfrutar de la obra en el museo de forma directa, sí permite que el usuario de Internet pueda acceder a más datos, información o contextualización de obra.

Pero sin duda el otro momento clave en el cambio de mentalidad de la Institución y en el que han aparecido las grandes plataformas virtuales y digitales, como ahora veremos, ha sido la gran pandemia mundial de la Covid-19. Con la llegada de este «acontecimiento», todas las estrategias han sido repensadas hacia una nueva concepción del arte. Un arte que debe ser accesible en cualquier parte del mundo, en cualquier momento, desde cualquier dispositivo y para cualquier persona.

Con estos cambios hemos llegado a un momento en el que cualquier obra de arte puede ser reproducida en la Red o en las redes sociales de forma mecánica. Gracias a estos avances ya no es necesario viajar o ir a los museos para conocer la obra de arte. Y utilizo la palabra conocer, porque lo que sí perdemos en esta sociedad virtual en la que nos encontramos es la cercanía con la obra de arte. El contacto directo y la presencia se abandonan en favor del conocimiento. Las nuevas

²⁹⁰ Raúl Areces Gutiérrez, «Museos y nuevas tecnologías», *Museo: Revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España*, n.º 10 (2005): 247-254.

²⁹¹ José Luis Brea, «La conquista de la ubicuidad», *El País*, 12 de Julio de 1985, acceso el 17 de abril de 2021 https://elpais.com/diario/1985/07/12/opinion/489967210_850215.html

políticas culturales han llegado para suplir nuestra memoria y recuerdo brindándonos la posibilidad de acceder a la obra de arte siempre que lo deseemos. Esta accesibilidad total a los museos permite incluso observar más obras que las expuestas en las salas de los centros ya que las plataformas creadas no tienen límite y pueden mostrar todo aquello que en un museo es imposible por cuestiones de espacio.

Llegamos a un momento en el que el Museo Imaginario de Malraux y *La Boîte-en-valise* de Duchamp, precursores de todo lo que tenemos ahora, se hacen realidad posibilitando el disfrute de cualquier obra de arte en cualquier parte del mundo. Estos dos conceptos, uno físico como el museo transportable y el otro mental como el museo imaginario, presentan una gran relación con lo que permite el museo virtual. Por un parte, la movilidad dada por Internet y, por otra, la inmaterialidad ya que se trata de un museo que no es físico, no existe en la realidad tradicional.²⁹²

Es aquí donde desemboca esta investigación, en este nuevo cambio que, como hemos analizado de forma precisa, surge a partir de los años 80 y 90 con la llegada de Internet. Como todo proceso de transformación, se trata de un periodo lento pero progresivo en el cual continuamos inmersos. Internet es un medio que presenta múltiples posibilidades dentro del proceso artístico como son la producción, la distribución y el consumo. Como hemos visto anteriormente, Internet se concibe en un primer momento como un espacio para la divulgación y conocimiento del arte, siendo esto una concepción errónea. Internet debe explotar todas sus oportunidades, no solo convertirse en un escaparate. Por lo tanto, veremos cómo gracias a los museos digitales la producción artística cobra mayor importancia debido a la posibilidad de experimentar con elementos nuevos y alterar la obra continuamente.

²⁹² Mari Carmen Hernández, «El museo ¿Sin museo?: El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la Educación Artística», *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, n.º 3 (2012): 55-62.

Por lo tanto, es interesante observar cómo la irrupción de Internet y todo lo relacionado con lo digital en el mundo del arte y la cultura está provocando una transformación que, hoy en día, se revelaba necesaria. Actualmente, numerosos espacios físicos han optado por tener un espacio virtual que permite al espectador visitarlo desde casa. Como vemos, surgen dos espacios capaces de cohabitar, algo con lo que venían trabajando los artistas pero que la Institución todavía no era capaz de aceptar. Dos espacios que se retroalimentan y se potencian entre sí. En este sentido, observamos como ante la variedad de las disciplinas artísticas existentes surge la necesidad de la creación de los museos virtuales. Pero no debemos caer en la trampa de pensar que el surgimiento de estos nuevos museos conlleva la desaparición de los espacios tradicionales, sino que aparecen unos nuevos espacios «sin paredes» ni límites físicos que proponen nuevos métodos y nuevas formas de difusión y exhibición.²⁹³

Ante esto, el primero de los detalles que debemos tener en cuenta es la diferencia entre los diferentes tipos de museos en la Red que existen. En primer lugar, el término más extendido es el de museo virtual. En 1997, Jamie McKenzie realizó la primera de las definiciones de museo virtual:

Un museo virtual es una colección de artefactos electrónicos y recursos de información, prácticamente cualquier cosa que puede ser digitalizado. La colección puede incluir pinturas, dibujos, fotografías, diagramas, grabaciones, segmentos de vídeo, artículos de prensa, transcripciones de entrevistas, bases de datos numéricas y una serie de otros elementos que pueden ser guardados en el servidor de archivos del museo virtual. También puede ofrecer enlaces a grandes recursos en todo el mundo relevantes para el enfoque principal del museo.²⁹⁴

Como se puede observar, se trata de una definición en la que se omite la palabra Internet. Por eso, tras más de veinte años es inevitable tener en cuenta esa

²⁹³ Juan Martín Prada, «El museo sin paredes. Los recursos de arte en Internet», *Arte y bibliotecas*, n.º 114 (2000): 28-31.

²⁹⁴ Massimo Negri, «El museo tangible y el museo virtual: mutaciones y contaminaciones», en *El Greco en su IV Centenario: patrimonio hispánico y diálogo intercultural*, ed por Esther Almarcha, Palma Martínez-Burgos y María Elena Sainz. (Cuenca, 2016), 61.

definición, pero a falta de incluirla dentro de la cultura digital. Ha sido la revolución tecnológica la que ha hecho repensar ese museo virtual de finales del siglo XX para convertirlo actualmente en el principal elemento digital de las grandes instituciones.

Por lo tanto, la denominación de museo virtual debemos entenderla en torno a Internet y a la Red. Son recreaciones de los propios museos físicos, presentando numerosas posibilidades de acceso y uso, ya sea dentro o fuera del propio museo físico. Podríamos decir que su origen proviene de los diferentes sistemas multimedia –como resaltaba McKenzie en su primitiva definición–, utilizados también hoy día, situados dentro de los museos físicos y que ayudan a los espectadores aportando información extra. En la mayoría de los casos, los museos virtuales han sido entendidos como las páginas webs de los propios museos, cosa errónea ya que para ser un museo virtual se deben de ofrecer al espectador una serie de aspectos básicos, como los enunciados anteriormente.

Pero no debemos englobar a todos los museos que se encuentran en Internet bajo el término de museos virtuales. Sí es cierto que muchos historiadores hablan generalmente de museo virtual para denominar a cualquier museo en la Red, pero debemos establecer una diferencia ya que es en este punto donde radica una de las principales confusiones. El aspecto que permite diferenciar las distintas tipologías de museos virtuales es el tipo de arte que van a albergar en sus páginas web y su dedicación, siendo el arte de Internet o digital el principal diferenciador. Por tanto, debemos entender que a los museos virtuales no se les denomina virtuales por ofrecer arte de Internet sino por su capacidad de utilización de las nuevas posibilidades. A partir de aquí, podrá estar dedicado a un tipo de arte o a otro.

Es por esto por lo que es interesante destacar que en función del contenido de estos museos virtuales podemos diferenciar dos tipos. Por un lado, los museos virtuales que presentan obras de arte no digitales, es decir obras de arte creadas fuera del amparo de Internet y que se encuentran amparados por una Institución y, por otro lado, aquellos museos que sí exponen arte digital o de Internet y se relacionan con el net.art, criptoarte, New Media Art, etc. Estos últimos, también son

denominados directamente como museos digitales. Estos museos presentan otras características ligadas directamente con el mundo de Internet y sin tener relación con un museo físico. Los museos digitales presentan un aspecto inmaterial y generalmente son fugaces. Son museos en la Red, sin una institución tradicional que les ampare y utilizan las páginas webs como medio de información y como soporte de exposición.²⁹⁵ Debido a que están dedicados al arte digital y supeditados a unos soportes generalmente caducos son museos muy escasos en el panorama de Internet. A pesar de estas características, los museos digitales en ocasiones pueden, a su vez, pertenecer a un museo físico o tener un museo virtual relacionado.²⁹⁶

Debe quedar claro entonces que la principal diferencia entre museos digitales y virtuales es la función y el arte que albergan. Los primeros trabajan única y exclusivamente con arte digital y de Internet, mientras que los segundos albergan cualquier disciplina y generalmente se apoyan de la realidad virtual para acercarse al espectador ya se trata de arte creado para las estrategias alejadas de Internet. Actualmente son pocos los museos virtuales que dedican sus programaciones al arte digital ya que la mayoría son museos físicos tradicionales que utilizan sus páginas webs para crear el museo virtual que complementa su programación artística.

Dentro de estos museos virtuales dedicados al arte no digital destacan museos e instituciones como el Museo del Louvre, el Museo del Prado, el MoMA, el British Museum o el Hermitage. Estos museos han sido capaces de adaptar sus políticas culturales a la Red y crear una serie de páginas webs y plataformas que mediante diversas acciones y actividades nutren y complementan al espacio físico tradicional del museo. Sin ir más lejos, en marzo de 2021, el Museo del Louvre ha publicado online todas las obras de su colección lo que permite al espectador poder verlas y conocerlas de manera totalmente gratis y desde cualquier parte del mundo. Además, existen páginas web que nos permiten acceder las Webs de todos los museos virtuales indexados del mundo como la Web del Art Museum NetWork, Virtual Museums o la Web de The International Council Museums.

²⁹⁵ Véase Bellido Gant, *Arte, museos y nuevas tecnologías*.

²⁹⁶ Hernández, «El museo ¿Sin museo?»

Por parte de los museos digitales cabe destacar, como semilla de los mismos, los principales centros de investigación que permitieron que el nacimiento de Internet tuviera una importancia notable en el arte. Uno de los centros más importante es el Centro de Arte y Medios Tecnológicos de Karlsruhe, conocido como ZKM por sus siglas en alemán. Este centro, inaugurado en 1989, cuenta con una de las mayores ofertas en arte digital y medios de comunicación del mundo. Es un centro donde la investigación se mezcla con la exposición y actualmente posee la colección más amplia de obras interactivas. Por otro lado, destaca el Media Lab del Massachusetts Institute of Technology, conocido como MIT Media Lab, fundado en 1985. Este centro de investigación es otro de los más importantes espacios de pensamiento, reflexión, difusión y exposición del arte digital y del net.art.

Más adelante, ya con el formato de museo, surgen otros nombres relevantes en el mundo del arte digital como el Museum of Computer Art. Este museo, inaugurado en 1993, es una organización sin ánimo de lucro que pertenece al estado de Nueva York y que está concebido como un museo virtual en toda regla. El Instituto Universitario Audiovisual de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona creó en 1993 la Galería Virtual. Mediante este proyecto, iniciado por los hermanos Parés, Roc y Narcís se pretendía investigar sobre la realidad virtual presentando obras de diferentes artistas. Por último, hay que destacar también otro de los ejemplos más relevantes dentro de los museos virtuales dedicados al arte digital. El Adobe Museum of Digital Art es uno de los mejores museos en cuanto a la oferta que presenta. Es un espacio interactivo creado para exhibir y promocionar el arte digital. Su primera exposición fue en 2010, *El Valle* del artista Tony Oursler.²⁹⁷

Otro importante ejemplo es el Digital Art Museum que se hace reconocer como el único museo de arte digital del mundo. Situado en Tokio y creado por el colectivo artístico teamLab, este museo surge en un primer momento como un espacio personal donde el colectivo artístico podía exhibir sus obras debido a la imposibilidad de encontrar espacios dedicados exclusivamente al arte digital. De esta

²⁹⁷ Hernández, «El museo ¿Sin museo?»

manera, el colectivo crea una sede en Japón donde siempre se podrá exponer y difundir el arte digital.

Actualmente, uno de los museos virtuales más importantes del mundo tiene apenas un año de vida y es el Museo Virtual de Arte MUVA. Este museo se presenta en su web como «un espacio único en el que descubrir el mejor arte de la historia de una forma completamente inmersiva». Hasta el momento, durante el año 2020 ha desarrollado tres exposiciones Rembrandt, más allá de la realidad, Grandes Civilizaciones: Egipto, Grecia y Roma e Impresión, el agua que pueden disfrutarse mediante gafas de realidad virtual o mediante una visita virtual a través del ordenador tradicional.

Las posibilidades que ofrece este nuevo museo, que resume a la perfección lo que significan actualmente los museos virtuales, quedan reflejadas en su web y reflejan los objetivos de estas plataformas como alejarse de la experiencia en directo para ofrecer una experiencia nueva y sorprendente mediante la realidad virtual.

Una vez te encuentres en el museo podrás moverte con libertad por todo el entorno, ya sea caminando o utilizando una función de teletransporte, y podrás acercarte a las obras expuestas hasta tenerlas a unos centímetros de ti. Cuando quieras conocer más información de una obra dispondrás de un pulsador a su lado para lanzar un audio con información adicional sobre la misma.²⁹⁸

A pesar de la existencia de estos museos virtuales, también son otras las posibilidades que existen en la web 2.0 para las políticas culturales. No se trata de un museo, pero sí de acciones que utilizan las estrategias de la Red con el objetivo de acercar el arte a los espectadores de tal forma que no tengan la necesidad de acudir presencialmente al museo. Uno de estos ejemplos viene de la mano del artista español Soliman López y su creación llamada Hardiskmuseum. En este caso, el artista ha creado una página web en la que se almacena información y obras de numerosos artistas a modo de archivo.

²⁹⁸ Citado en <https://www.binaryboxstudios.com/museo-virtual-de-arte/>

El Harddiskmuseum es un repositorio de arte único que responde a las preguntas que surgen de los nuevos códigos temporales de humanidad, producción artística y patrimonio cultural. Concebido como un homenaje a los archivos digitales que son la esencia de los nuevos medios, el Harddiskmuseum se convierte en un mecanismo de giro para el pensamiento contemporáneo. Basado en un disco duro de 2 Terabyte, el Museo intenta trazar una línea confusa entre la figura del artista, la gestión de la cultura, la sociedad del conocimiento, la memoria, el sistema del arte y la combinación de nuevos modelos expositivos, cooperativos, innovadores y pensamientos provocadores.²⁹⁹

Siguiendo con la misma línea, pero ya desde el punto de vista de las instituciones, algunos de los museos españoles que más destacan por sus acciones en la Web relacionadas con las nuevas políticas culturales digitales son el Museo Thyssen-Bornemisza, el Guggenheim de Bilbao, el Museo del Prado, el Museo Arqueológico de Alicante o la Fundación Lázaro Galdiano.

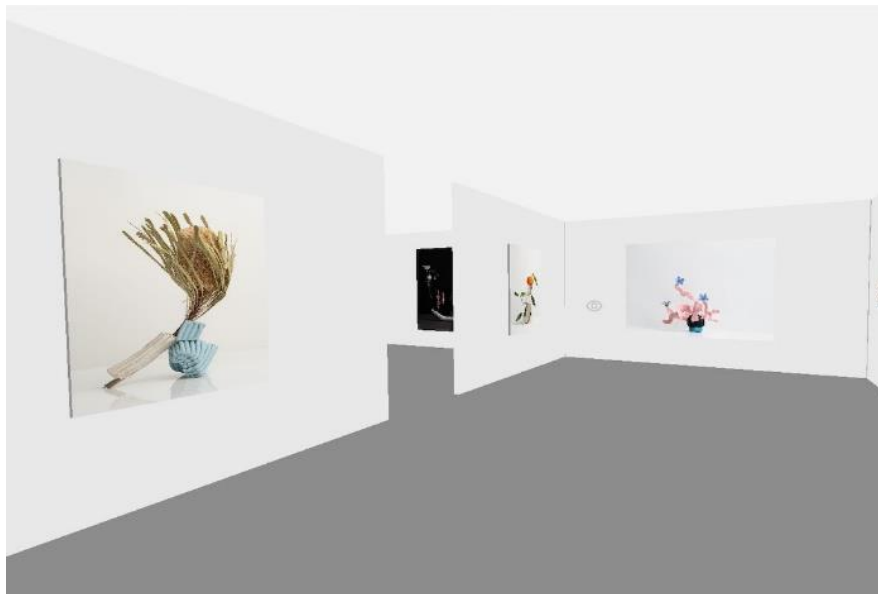
Por destacar dos de estas acciones, me gustaría resaltar *Obras maestras del Prado* en Google Earth y *Tu ciudad en el Thyssen* que se desarrollaron entre 2008 y 2009. La primera de ellas permite realizar una visita al museo del Prado a través de Google Earth lo que posibilita ver muchas de las obras más importantes del museo con una gran calidad ya que las imágenes se encuentran digitalizadas con casi 14.000 millones de píxeles. Por su parte, *Tu ciudad en el Thyssen* utiliza un enlace a Flickr a través del cual se pueden observar hasta 45 obras del museo. Junto con las imágenes de las obras aparece un texto en el que se explican detalles y aparecen enlaces a los sitios donde fueron pintados esos cuadros.

Por otra parte, tras la pandemia de la Covid-19 aparecida en 2020, ha surgido la imperiosa necesidad ya no de acercar el arte a las casas de los espectadores sino de llevar los propios espacios. Tal es el caso, que ha surgido un nuevo término, *Online Viewing Rooms* (OVR), para destacar las nuevas salas expositivas online –en este caso de visionado– que permanecen abiertas solamente el tiempo que dura la exposición.

²⁹⁹ Citado en <https://harddiskmuseum.com/>

Se trata de convertir el propio espacio físico del museo o la galería en una realidad virtual.

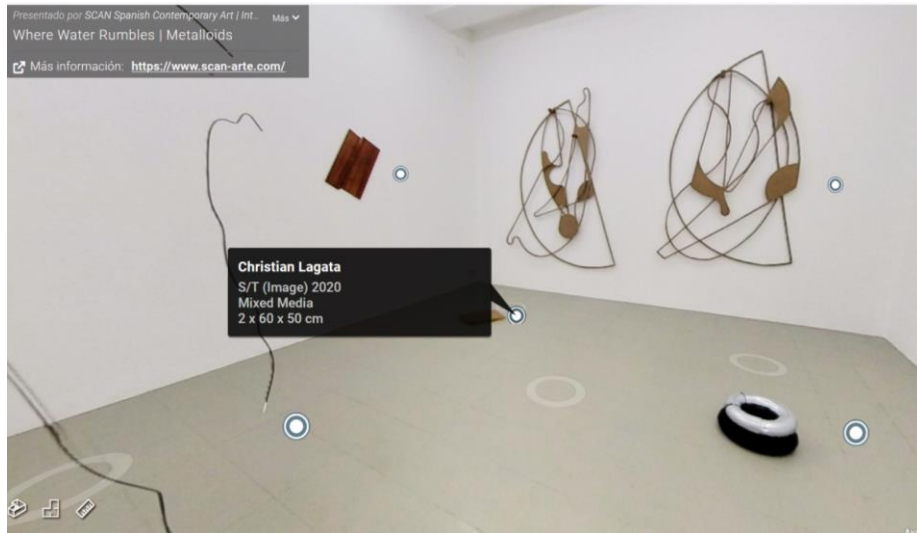
Mediante este modelo han surgido muchas plataformas como [Exhibify](#), [Online Viewing Rooms](#), [ITGallery](#), [Artlogic](#), etc., que han permitido a galerías y museos convertir sus espacios en realidad virtual para que el usuario pueda seguir disfrutando de la experiencia al máximo nivel. Así, en los últimos meses han ido surgiendo un gran número de museos virtuales no dedicados al arte de Internet y siempre asociados a su análogo físico y de galerías que han realizado sus exposiciones también en espacio virtual.



Recreación virtual de una galería. Exhibify.

Como ejemplos de estas acciones de realidad virtual pueden destacar las exposiciones virtuales que realizó la galería SCAN arte como [Where Water Rumbles](#) / [Metalloids](#) de los artistas españoles Cristina Mejías, Fuentes y Arenillas, Christian Lagata y Esther Gatón en junio de 2020.

Imagen, espacio y tiempo en la Red



Vista Where Water Rumbles / Metalloids. SCAN arte. 2020.

Por otro lado, en 2021, la plataforma RedCollectors ha sido la encargada de gestionar la parte online y virtual de Apertura Madrid Gallery Weekend. Este evento, promovido por la asociación de galerías de arte de la ciudad de Madrid, es uno de los más importante en el panorama español del arte contemporáneo ya que numerosas galerías se unen para ofrecer un recorrido por sus exposiciones que están abiertas a todo el mundo y de forma gratuita. Tras la pandemia, la asociación ha visto la necesidad de incluir en la edición de 2021 un apartado virtual para facilitar el acceso y la difusión a todo el mundo. De esta forma y mediante RedCollector, cualquier persona puede visitar las galerías de Madrid que abren programación esos días y que forman parte del evento de Apertura Madrid Gallery Weekend.



Galería Ponce + Robles. Apertura Madrid Gallery.

Además, grandes ferias de arte han puesto en funcionamiento sus propios espacios virtuales. Por parte de Art Basel, OVS es la plataforma virtual para conectar a las galerías de todo el mundo con su red de coleccionistas. OVS: Portals es la edición que se ha celebrado el pasado mes de junio de 2021. La feria española ARCO, ante la imposibilidad de llevar a cabo su edición de febrero de 2021, ha desarrollado el proyecto ARCO E-XHIBITIONS, un espacio destinado a la presentación de diferentes exposiciones llevadas a cabo por las galerías participantes en otras ediciones de ARCO Madrid y ARCO Lisboa. Se constituye como un espacio nuevo, simultáneo a los espacios físicos de las galerías y al temporal de la feria, donde poder complementar los programas artísticos de la feria de manera flexible y accesible.



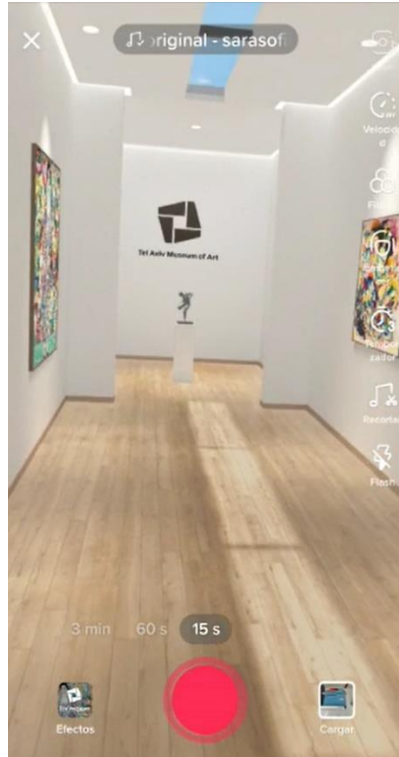
Vista stand galería Studio Trisorio. ARCO E-XHIBITIONS. 2021.

Otra de las ferias que ha recurrido a este formato ha sido la Feria Estampa que en su edición de abril de 2021 ha complementado a la experiencia de visitar el espacio físico de la feria con el Espacio Virtual donde se podía acceder durante varios días al *viewing room*. En este espacio, que sustituye al catálogo tradicional, se podía encontrar la información de galerías y artistas y material audiovisual con la finalidad de acercar de forma gratuita la feria a cualquier espectador.

Finalmente, nos encontramos en el punto en el que surgido ferias de arte contemporáneo realizadas de forma virtual en su totalidad. Es el caso de Equinox Feira de Arte que realiza su primera edición del 17 al 24 de septiembre de 2021 y que se autodenomina como una feria virtual de arte contemporáneo latinoamericano. En esta primera edición de 2021 se llevará a cabo en torno a una reflexión sobre los conceptos curatoriales de alteridades, periferias y disidencias. Por ahora no he podido analizar cómo ha sido y como ha transcurrido este nuevo formato únicamente virtual pero estaré siguiéndolo para poder comentarlo en futuras investigaciones sobre el tema.

Por otro lado, por incluir más datos a esta revolución virtual, el informe anual de Art Basel & UBS, anteriormente comentado, permite analizar cómo plataformas artísticas de realidad virtual, como Artlogic, han aumentado sus clientes durante el 2020 en un 3.000%. Otra de estas Web más relevantes dedicada a la venta de arte tradicional como Artsy afirma que un tercio de sus usuarios ya trabajan sin una ubicación física, dato que supone el más del doble que en 2019.

Y dentro de todo este proceso, la realidad virtual vinculada con el arte también ha llegado hasta las redes sociales. Tik Tok, la red social más relevante en estos momentos, cuenta con diferentes perfiles de los museos más importantes del mundo que generan contenido audiovisual muy cercano a los jóvenes. Y un ejemplo de esto es Museo de Arte de Tel Aviv que ha generado un filtro en esta red social para que sus usuarios puedan pasear por una de sus salas. Algo tan sencillo como entrar en Tik Tok, activar el filtro y moverte por los pasillos de tu casa como si estuvieras en el propio museo.



Captura de pantalla. Filtro Tik Tok, Museo de Arte de Tel Aviv. 2021.

Ante la gran revolución artística de este siglo la respuesta por parte de las instituciones, como hemos visto, ha sido muy variada. Han surgido nuevos museos virtuales, otros museos han digitalizado sus fondos y colecciones y han nacido nuevas plataformas de difusión y diferentes acciones que han ido completando la experiencia artística tradicional. Pero sin duda alguna, la mayoría de las instituciones se encuentra lejos todavía de explotar al cien por cien las posibilidades de la Red. Quizá todavía haya algo de reticencia ante tanto cambio por el pensamiento de perder visitantes reales frente a los usuarios de la Red, pero esto no debe ser nunca un aspecto intercambiable. Como ya se ha resaltado en esta investigación, y se volverá a hacer, la experiencia de Internet sirve en la mayoría de los casos para complementar la experiencia física, por lo que las dos vías son necesarias y complementarias.

Por otro lado, desde la creación de los primeros museos virtuales en 1995, estos han ido evolucionando considerablemente pero todavía hoy día son insuficientes. En el caso de los museos digitales, la escasez es mayor ya que siempre han de ir ligados al arte digital y no ha sido hasta la segunda década del siglo XXI cuando ha surgido un mayor interés por esta disciplina generado, como hemos visto, por la aparición de las criptomonedas y los NFTs ligados al mercado del arte.

Como es normal, el uso de Internet también presenta una serie de inconvenientes. El académico británico Cunliffe resalta una serie de principales problemas que aparecen en los museos virtuales o las páginas webs de los museos. El primero de estos problemas es que muchos de los museos se desarrollan sin una clara intención u objetivo, simplemente buscan posicionarse en la Red e intentar verse beneficiados por las posibilidades de Internet. Por otro lado, en muchas ocasiones falta una evaluación exhaustiva por parte de las Instituciones para conocer las necesidades e intenciones de los espectadores y usuarios y así poder trabajar en función de esos valores. Y, por último, el principal fallo de los museos virtuales que no se dedican al arte digital es el de duplicar o solapar los materiales del espacio físico en el espacio virtual.³⁰⁰

Tener en cuenta estos tres aspectos son muy importantes a la hora de que un museo se inicie dentro del mundo de Internet. Muchas de las Instituciones lo han realizado por el mero de hecho de la moda de estar dentro de Internet y esto los ha llevado a fracasar en sus intentos. Sin realizar un estudio en condiciones, está demostrado que los museos pierden hasta un 40% de los usuarios en la Red si la experiencia que obtienen es negativa. Por eso, para Cunliffe, la evaluación de las necesidades de los usuarios es esencial para poder desarrollar un museo virtual o una Web atractiva y útil para los espectadores.³⁰¹

³⁰⁰ María Luisa Bellido Gant, «Los Museos y los nuevos medios: paradigmas del conocimiento y la difusión», *Boletín de la Sociedad de Amigos de la Cultura de Vélez-Málaga*, n.º 12 (2013).

³⁰¹ Bellido Gant, «Los Museos y los nuevos medios: paradigmas del conocimiento y la difusión».

Por otro lado, este auge desproporcionado que sufrimos actualmente está produciendo una saturación de oferta y demanda en la Red que se convierte en contradictoria. Actualmente, a pesar de las ventajas que presenta el mundo virtual debemos entenderlo como un complemento a lo físico, a lo tradicional. Hay aspectos como la singularidad, la emoción de descubrir algo por primera vez o el contacto con el arte y sus diferentes agentes que resultan imprescindibles todavía para el mundo del arte.

3.2.2 Redes Sociales

Las relaciones humanas y sociales son uno de los principales parámetros que guían la nueva cultura digital. Las redes sociales y las diferentes plataformas de comunicación han llegado como los mejores medios para generar esas comunicaciones interpersonales eliminando las barreras espacio temporales. Mediante la generación de un sentimiento de comunidad, donde el afecto de amistad se potencia, las redes sociales generan un tejido en la Red que sostiene las relaciones sociales en la actualidad.

Con la llegada de las redes sociales la sociedad ha terminado por volverse definitivamente impredecible. No es trabajo de esta investigación analizar los cambios en los aspectos sociales que sufre el mundo actualmente con el acaparamiento de nuestro tiempo por parte de las redes sociales, pero sí es deber resaltar los principales cambios y las diferentes posibilidades que han surgido para el mundo del arte. Tal es la velocidad del ciberespacio que estos museos y acciones anteriormente comentadas quedan casi obsoletas en cuestión de meses por la impactante explosión de las redes sociales desde 2010. Antes de adentrarnos en el análisis debemos ser conscientes de lo que supone este tipo de plataformas para la nueva sociedad digital y todas las posibilidades que brindan a pesar del debate sobre la ética de estas y las numerosas problemáticas que plantea el anonimato o la creación de perfiles falsos. Sabiendo sus defectos y sus virtudes, pero, sobre todo, siendo conscientes de la realidad que vivimos y de la cual somos partícipes, las redes sociales ofrecen unas herramientas necesarias y muy útiles.

Las pantallas generan un marco casi invisible que hace que la imagen real se diluya sobre la imagen virtual. La verdad y la mentira confluyen en el dispositivo consiguiendo que lo simbólico y lo imaginario se tomen por real. Ahora el proceso de contextualización es mayor y se basa en la confianza del propio usuario para creer o no lo que está viendo. Pero esto no es algo nuevo, ya que en la historia de la humanidad no siempre han coincidido en el mismo plano real lo que cree el hombre y lo que se representa. La nueva cultura digital se erige como un paso más en el estamento de la veracidad, no tiene por qué existir un vínculo entre la verdad y las creencias del ser humano.³⁰²

Debemos tener en cuenta que una de las principales características que han traído los cambios en las tecnologías de la información han sido la transformación que han sufrido ámbitos de la sociedad como la comunicación y las relaciones interpersonales. A partir del año 2006, la conexión en Internet ha pasado de ser entre webs o *sites* a ser entre personas. Con la llegada de la web 2.0 y de las redes sociales se pone fin a diferentes distopías ciberpunk del pasado que se basaban en la simulación, avatares y ciborg y que, durante las décadas de los años setenta y ochenta, intentaron vaticinar como sería el futuro, nuestro presente. Un presente que difiere mucho de lo que esos pensamientos habían imaginado. La nueva era de Internet se basa en la conectividad y la colectividad y convierte al usuario en productor de todo el material que se mueve por la Red.³⁰³

La capacidad de interacción que surge ahora facilita la conexión con el resto del mundo y constituye uno de los aspectos más relevantes de la nueva sociedad. Se ha llegado a un momento que lo que no se encuentra en la Red no existe o es invisible para los espectadores más jóvenes. Vivimos, según Juan Martín Prada, en la época de la atención dispersa. Ya no somos capaces de hacer una sola cosa a la vez ya que los estímulos que nos llegan desde más allá de las pantallas provocan la distracción dentro de la simultaneidad.

³⁰² Remedios Zafra, «Redes y posverdad», en *En la era de la posverdad*. (Barcelona: Calambur, 2007).

³⁰³ Juan Martín Prada (Ed.), *Art, Images and Network Culture*, (Nueva York: Editorial Aula Magna Proyecto Clave McGraw-Hill, 2021).

La velocidad de Internet nos hace cambiar rápidamente de objetivo. Antes, el interés se perdía por aburrimiento o agotamiento sobre algo, mientras que actualmente la motivación no se pierde por eso, sino por el interés sobre otra cosa que llama nuestra atención. Nos transformamos en nómadas convirtiendo el movimiento, entendido como desplazamiento, en el principal de nuestras acciones. Como Marcel Broodthaers reflejó hace ya más de sesenta años con su acción *Musée d'Art Moderne Département des Aigles* (1968) ahora ideas como el desplazamiento, el transporte, el envío y el destino toman mayor presencia con Internet.

Navegamos por Internet siguiendo infinitas líneas de fuga mientras nuestra capacidad de atención y selección se reduce. Somos capaces de encadenar una información tras otra teniendo la sensación de que estamos continuamente conectado a la Red. Una Red en la que el acto de navegar por ella supone una acción de mirarse al espejo y enfrentarnos a nuestros gustos, deseos y preferencias que aparecen como moscas en el momento exacto para hacernos cambiar automáticamente nuestra atención hacia ellas.³⁰⁴

Además, la nueva imagen de Internet se presenta como una imagen con mucho poder, un nuevo lenguaje digital sobre el cual se sustentan todas las estrategias de la web 2.0. Pero en sí misma, es una imagen pobre ya que presenta valor por el lenguaje, el código o el metadato que incorpora por encima de su poder visual. Desde el punto de vista artístico, los artistas van a estar interesados en el viaje de las imágenes por la Red, como son comprimidas, reproducidas, copiadas, pegadas... Por eso, las imágenes están en relación directa con el metadato, el hipervínculo y el *hashtag*.³⁰⁵

Este último, presenta unas cualidades y una importancia mayor de la que percibimos. El *hashtag* es capaz de unir mediante un concepto numerosas ideas u opiniones, permitiendo unir y etiquetar temas relevantes y rápidamente accesibles.

³⁰⁴ Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*.

³⁰⁵ Isabel Gaspar, «Hashtag (#), el uso de los nuevos métodos en las prácticas artísticas a partir de las dinámicas en las redes sociales», *ASRI - Arte y Sociedad. Revista de Investigación*, n.º 15 (2018).

Se trata de un metadato que crea el propio usuario, que continúa siendo partícipe de la producción dentro de Internet. La primera vez que se utilizó este formato, el *hashtag* mediante la #, fue en 2007 en Twitter.

Artistas como David Horvitz han trabajado desde ese punto de vista en busca de generar imágenes dando importancia al metadato o *hashtag* como herramienta de producción e investigación antes que a la composición visual. En 2009, en Tumblr, instó a los usuarios a hacerse una fotografía con la cabeza dentro del congelador y subirla a la red social con el *hashtag* #241543903. De esta manera, actualmente, si buscamos en Google o en Tumblr la etiqueta #241543903 se pueden encontrar todas las imágenes que se compartieron en la Red gracias a esta acción. Este proyecto, titulado #242543903 o *Head in a freezer*, podría parecer una acción más cercana a una broma que a un proceso de creación artística, pero lo que busca es entender cómo funcionan las estrategias de Internet y los procesos de conexión de las redes sociales. Se demuestra cómo en la cultura digital la imagen pierde su significado visual –ya no importa el encuadre, la calidad o la técnica– frente al registro de la imagen y su capacidad de desplazamiento por la Red.³⁰⁶



Diferentes imágenes encontradas en redes sociales de la acción de David Horvitz *Head-in-a freezer*. 2009.

³⁰⁶ Gaspar, «Hashtag (#), el uso de los nuevos métodos en las prácticas artísticas a partir de las dinámicas en las redes sociales».

Y esto no es más que una pequeña parte del sistema digital. Las cookies o nuestro rastro por la Red van generando un espacio personalizado y propio sobre el cual los algoritmos de las redes sociales y las páginas webs trabajan para crear nuestros hábitats perfectos. Lo que se conoce como característica especular de la cultura digital. Esto es uno de los pilares de lo que Juan Martín Prada denomina Sistema-Red y que utiliza todos los aspectos de Internet para crear las conexiones entre los usuarios.³⁰⁷ De esta manera se genera una especie de muestrario de nuestros intereses en el que siempre se nos enseñará lo que nos gusta. El yo se refleja en la pantalla.

Siguiendo esta idea de los algoritmos y la Red como espejo de nuestro yo, el artista Diego Lobenal, en la exposición que he podido comisariar en la Sala de Máquinas del Centro Párraga de Murcia, ha trabajado en su performance e instalación *Oráculo o Power Plants* (2021) para apropiarse de las imágenes que se encuentran en Internet o en las redes sociales para reinterpretarlas y dotarlas de una nueva visibilidad. Su propia visibilidad, en tanto que algoritmo. Para ello, durante 12 horas seguidas se adentró en Internet, concretamente en Instagram, para ver los perfiles de sus seguidores y, mediante la apropiación, generar la imagen que él mismo obtenía de sus seguidores según el material publicado. De esta manera, obtuvo las imágenes con las que después generó un vídeo para para mostrarlo al espectador, al igual que los algoritmos nos muestran nuestras afinidades.

Así, Lobenal resalta esa característica especular de la cultura digital y muestra como los algoritmos son los que seleccionan y crean las imágenes en función de los gustos y afinidades de cada persona. Una forma de alertar al observador del tratamiento de la imagen una vez que entra en el mundo digital.

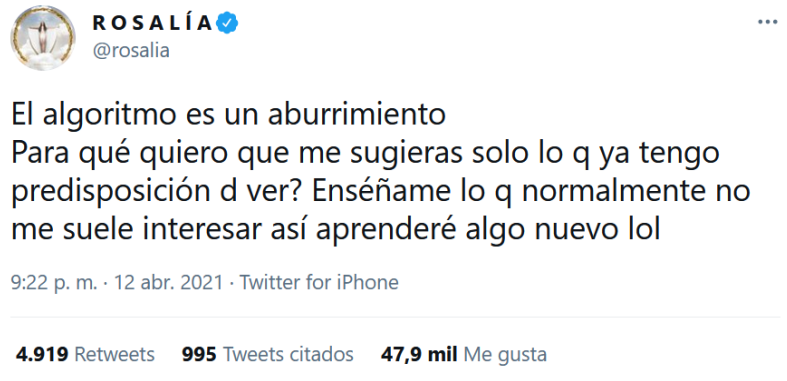
³⁰⁷ Martín Prada, *Prácticas artística e internet en la época de las redes sociales*.



Exposición *Mirada Abisal*. Comisariada por Rodrigo Carreño Rio.

Centro Párraga, Murcia. 2021-2022.

De hecho muchos artistas, como la cantante Rosalía, son muy críticos con este aspecto del algoritmo por el cual se rigen las redes sociales ya que no es lo más beneficioso para una difusión adecuada y se premia mucho más a la interacción en cuanto a *hashtag*, «me gusta» o «compartir» que por la verdadera calidad artística del material.



Tweet de Rosalía. (@rosalia, 12 abril, 2021).

Al final, sin darnos cuenta, nos encontramos atrapados en un mundo (virtual) perfecto, como Truman en la famosa película de Peter Weir (1998). Y es que otro de los aspectos importantes en las redes sociales es el tema de la privacidad, que nos hace viajar al pasado de nuevo con elementos como el panóptico de Jeremy Bentham o la citada película de El Show de Truman. En este caso estamos ante un gran panóptico digital en el que perdemos la intimidad ante un gran elemento como Internet, siempre atento y pendiente de cada movimiento o nueva producción por parte del usuario que ahora actúa pendiente de las miradas de los demás como si se encontrara al otro lado de la mirilla de la vieja puerta de la obra *Étant Donnés* de Duchamp. Es como una obra de teatro gigantesca donde el escenario es la Red y cada usuario debe estar pendiente de cómo actuar frente a la cámara y la mirada del resto de participantes. Ahora, como decía Jean-Paul Sartre, «ser» es «ser visto».³⁰⁸

Dentro de esta posmodernidad que vivimos, filósofos como Slavoj Žižek defienden que todo puede ser visto y mostrado actualmente ya que vivimos bajo una hipervisibilidad capaz de llegar a todo los lugares. Habitar el espacio virtual es aceptar vivir en un mundo compartido, un mundo lleno de miradas. Desde el inicio de las redes sociales estas han basado sus estrategias en la visibilización y sobreexposición de los usuarios que crean su propia realidad mediante la creación de imágenes.

³⁰⁸ Gaspar, «Hashtag (#), el uso de los nuevos métodos en las prácticas artísticas a partir de las dinámicas en las redes sociales».

Imágenes reales o imágenes creadas, pero al final imágenes que obligan al usuario conectado a compartir su privacidad, lo que vive, o, en muchos casos, «compartir lo que quiero que crean que he vivido».³⁰⁹

Con el paso de los años hemos llegado a un momento en el que todos somos productores y consumidores de imágenes, lo que para el artista Joan Fontcuberta es la era del *Homo photographicus*.³¹⁰ Esto es el principal condicionante por el que se basan las redes sociales, la producción de imágenes y texto y el consumo masivo de los mismos. Y para ello, las redes sociales se basan en un principio muy básico, cuantos más usuarios se encuentren dentro de la Red mejor será la aplicación o la plataforma. El valor pasa a situarse sobre el volumen, lo cuantitativo es lo más importante en esta etapa de Internet que lo cualitativo. Por tanto, la interfaz de las redes sociales se centra en la capacidad de producción de los usuarios, a mayor producción de material audiovisual mayor presencia en la cultura digital. Incluso aquellos que no se encuentran activos en la Red, que no producen, simplemente con el hecho de usarlas ya contribuyen a aumentar la gran base de datos colectiva que retroalimenta el sistema.³¹¹

Por lo tanto, como podemos observar, el principal sustento del nuevo sistema web 2.0 y de las redes sociales son los usuarios que se encargan de generar el contenido, de ver y de ser vistos y de aportar al algoritmo los datos necesarios para que el sistema funcione. A su vez, las diferentes plataformas son las que se encargan de crear, a través de la gestión y la manipulación de las emociones sociales, los intereses para las relaciones entre usuarios y para ello no van a distinguir entre lo económico, lo social, lo cultural o lo político.

Si miramos atrás, con los inicios de Internet el sistema fue creado para ser utilizado por especialistas y más tarde profesionales del arte utilizaron sus estrategias para crear una gran variedad de creaciones artísticas en la Web para el disfrute de los

³⁰⁹ Zafra, «Redes y posverdad».

³¹⁰ Fontcuberta, *La caja de Pandora: la fotografía@ después de la fotografía*.

³¹¹ Juan Martín Prada, «Web 2.0' as a new context for artistic practices», *The Fibreculture Journal*, 2009 <https://fourteen.fibreculturejournal.org/fcj-098-web-2-0-as-a-new-context-for-artistic-practices/>

usuarios. Sin embargo, con la llegada de la web 2.0 y más aún con las redes sociales, el sistema gira totalmente y se concibe una Web para los usuarios y creada por los usuarios. Las plataformas que nacen en el siglo XXI como YouTube, Twitter, Facebook, Twitch, Instagram, Tik Tok u otras ya algo más antiguas como MySpace o Flickr permiten a los usuarios participar de la creación y crear grandes comunidades donde se comparte el contenido. Una cultura digital basada en el *do it yourself* o en el *let's do it together*.³¹²

Pero desde el punto de vista artístico, este hecho de que cualquier usuario pueda crear y difundir en la Red nos acerca de nuevo al proceso de la amateurización o democratización del arte. Ya a principios del siglo XX, movimientos como el constructivismo ruso liderados por artistas como Aleksandr Ródchenko y Vladimir Tatlin apostaban por un acceso total al arte a partir del trabajo y la formación.³¹³ Para los constructivistas, el arte estaba alejado de cualquier cualidad superior o especial y se regía únicamente por el trabajo físico que conseguía acercar el arte al pueblo alejándolo de la élite. Más tarde, otros movimientos dieron un paso más en esa democratización del arte apostando por los *ready made* y el apropiacionismo mediante el uso de objetos cotidianos dando así prioridad al mensaje sobre la condición técnica de la obra.

En este caso ya no hablamos del apropiacionismo, como sí hicimos al inicio de este bloque con el surgimiento de Internet y los primeros remakes, ya que actualmente es un término más que absorbido por la cultura digital y aceptado si se quiere estar dentro del sistema virtual. Por lo tanto, esta gran globalización y participación nos acerca a una pérdida de profesionalidad que no se podía observar en los inicios del net.art.

A pesar de esto, no debemos caer en la trampa de banalizar todo lo que ocurre en la Red o en las redes sociales o pensar que la figura del artista se ha disipado con Internet. Solo debemos ser más cautelosos. Que el usuario sea creador a la vez que

³¹² Martín Prada, *Prácticas artística e internet en la época de las redes sociales*.

³¹³ Véase Reyner Banham, *Theory and Design in the First Machine Age*, (Estados Unidos: Praeger. 1967).

consumidor solo nos hace estar alerta y debemos ser capaces de diferenciar entre lo que es «arte» y lo que es «no arte». Un artista que no trabaje con lo digital, en tanto que usuario de la Red, va a continuar generando su contenido no artístico en las diferentes plataformas y haciendo uso de sus estrategias para difundir su producción artística. Pero un artista digital, en tanto que artista, va a generar un discurso en torno a su obra que permite observar una intensidad y una conciencia crítica de su trabajo, aspecto que generalmente le diferenciará del amateur. Un artista de Internet no se limita únicamente a usar las estrategias de la Red, sino que además forma parte de un tejido y de un sistema artístico.

Para Antonio Negri «las multitudes son conjuntos de átomos que se encuentran según clinámenes siempre intempestivos y excepcionales».³¹⁴ Esto podemos asimilarlo al mundo de Internet y observar cómo esta multitud colectiva que presenta la Red está formada con infinidad de sujetos impredecibles. De esta manera, Juan Martín Prada defiende que debe ser una función del arte potenciar la singularidad y carácter excepcional de esos seres.³¹⁵

Y, siendo conscientes de todo esto, tampoco debemos abandonar a ese arte amateur o a todas esas producciones audiovisuales de usuarios anónimos que se encuentran en las redes sociales. Lo que consigue Internet es crear una Red infinita de producciones, de reflejos de una sociedad, de imágenes, de textos, de comportamientos, etc. que nos permitirán en un futuro lejano estudiar y analizar la cultura y la sociedad en la que nos encontramos actualmente. Debemos entender que todas las imágenes que flotan en la Red son elementos que reflejan a una sociedad o a cientos de sociedades repartidas por el mundo y que se encuentran conectadas. Una sociedad que necesita expresar lo que vive y que gracias a eso, de forma involuntaria, está creando una base de datos mundial e infinita donde poder mirarnos y, como resalta Negri, comenzar «un éxodo hacia nosotros mismos».³¹⁶

³¹⁴ Antonio Negri, «El arte y la cultura en la época del Imperio y en el tiempo de las multitudes», *Biopolítica* (2006): 2.

³¹⁵ Martín Prada, *Prácticas artística e internet en la época de las redes sociales*.

³¹⁶ Martín Prada, *Prácticas artística e internet en la época de las redes sociales*.

Por otro lado, es interesante observar cómo tratándose de un mundo totalmente inmaterial en el que el objeto y la imagen dejan su fisicidad atrás, la capacidad de difusión que se consigue alrededor de las redes sociales es la mayor en toda la historia. Ahora las diferentes posibilidades comunicativas son las que rigen los procesos artísticos. Hemos llegado a un punto en el que la democratización de las imágenes es tan grande que podemos igualar este proceso al del cine.³¹⁷ Como veremos, las posibilidades son casi infinitas y la oferta es muy amplia, desde las redes sociales «más clásicas» como Facebook, YouTube o Twitter, las más consolidadas como Instagram o las que se encuentran en pleno auge y permiten nuevas posibilidades como Tik Tok o Twitch.

Con las redes sociales el espectador que durante los años noventa y primera década de los 2000 fue denominado usuario pasa ahora a convertirse en seguidor o *follower*. De esta manera, es como se crean las redes de interconectividad por las que cada persona puede «seguir» los perfiles de los demás. «Me gusta», «*retweetear*», «compartir», «*hashtag*», «*follow*» o «*unfollow*» son ahora los principales términos necesarios para estar familiarizado con las redes sociales. Pero no solo eso, sino que son los parámetros base por los que se rige el algoritmo de cada una de las redes sociales para realizar el posicionamiento de los perfiles en la Red. No solo hay que estar en Internet o en las diferentes plataformas, sino que es necesario que la interacción con —o de— los seguidores sea lo mayor posible para tener más presencia y por ende mayor relevancia.³¹⁸

Pero a pesar de encontrarnos en el momento del boom de las redes sociales, debemos ser conscientes que es algo que cuenta con una serie de precedentes que se desarrollaron décadas atrás. En este trabajo ya han sido analizadas diferentes acciones artísticas que trabajaban con la posibilidad de hiperconectividad e interacción entre los usuarios y los artistas, pero por encima de cualquier otro ejemplo y relacionado con las redes sociales destaca Electronic Cafe International, creado por Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz en 1984. Esta propuesta, generada en

³¹⁷ Bellido Gant, «Arte digitalizado y arte digital».

³¹⁸ Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*.

torno a Los Angeles Olympic Arts Festival, pretendía crear un espacio accesible a cualquier persona y en la que pudieran quedar registradas sus opiniones o ideas. Para poder acceder a esta acción, el usuario debía acudir a los cafés de barrio de la ciudad, hecho que reflejaba el carácter de encuentro y diálogo de la propuesta.³¹⁹

Esta primera acción artística que deja ver una gran influencia en lo que actualmente son las redes sociales nació con el objetivo de relacionar a las personas de diferentes espacios y crear un vínculo entre el arte y la sociedad. Por ello, uno de los pilares fundamentales era que el acceso fuera libre y global, no solo para los intelectuales que en aquel momento eran los que tenían mayor acceso a las telecomunicaciones sino también a cualquier persona interesada en los medios de comunicación y la cultura. Los artistas que generaron este proyecto buscaban crear «un espacio en el que las personas pudiesen documentar públicamente sus vidas o emprender algo».³²⁰



Imágenes de Electronics Cafe International.

Esta propuesta anticipa por completo la cultura digital en la que nos encontramos inmersos actualmente al buscar generar un espacio público y de conexión total en el que cada usuario pudiera aportar sus opiniones. Electronic Cafe Institucional consiguió crear un modelo global de comunicación entre los diferentes usuarios que basaba su estructura en la multiplicidad espacio temporal, el hipertexto y la interactividad.

³¹⁹ Gianetti, «Arte telemático».

³²⁰ Véase <http://www.ecafe.com/museum/history/ksoverview2.html>

Pero el principal punto de partida es el nacimiento de los blogs a finales de la década de los noventa. En 1997, Jorn Barger utilizó el término Blog para referirse a una serie de enlaces que había descubierto en la Red que le permitían acceder a cierta información ordenada de forma cronológica. Eran espacios de pensamiento que se convirtieron en canales de opinión y acción colectiva donde se podían dar opiniones, hacer críticas, denunciar actos, etc. A partir del año 2000 la evolución de los blogs fue cada vez mayor permitiendo una mayor difusión de los contenidos.

Con el paso de los años fueron apareciendo plataformas, como Classmates o TheGlobe, que buscaban conectar a los diferentes usuarios y les permitían interactuar entre ellos. Ya en 1997, la red social SixDegrees permitía a los usuarios crear un perfil personal, invitar a amigos a la plataforma e incluso formar parte de grupos. Más tarde, plataformas más desarrolladas como Blogger, WordPress, MSN Spaces, Wikipedia, AOL Journals y LiveJournal posibilitaron a los usuarios de Internet, incluso aquellos menos familiarizados con la plataforma, crear su propio contenido y difundirlo en la Red. Este auge de estas primeras redes sociales llevó consigo la aparición de numerosas manifestaciones de crítica social, política y artística.

Es a partir del año 2005 cuando comienzan a explorarse los límites del blog como medio artístico. Por ejemplo, artistas como Marisa Olson o Abe Lincoln desarrollaron durante esos años numerosas acciones integradas dentro del conocido como blog art. Estas primeras obras buscaban recuperar el «yo», la subjetividad, frente a otros pensamientos cyberpunk que se centraban más en la simulación y la creación de cuerpos posthumanos. La web 2.0 permitía a los artistas retornar a la realidad, a la vida cotidiana y la individualidad del ser. Un espacio donde cada individuo pueda hablar abiertamente de su vida, donde el foco se centre en sus pensamientos, ideas u opiniones. Todo esto nos lleva hasta un punto en el que las redes sociales se han convertido en un reflejo directo del mundo. El arte que surge

en las redes sociales tiende a acercarse al net.art más primitivo, que se aleja de los códigos predominantes en la Red.³²¹

La evolución de las redes sociales se convirtió con el paso de los años en una realidad. Los blogs van a dar paso a la creación de las comunidades en red, a lo colectivo y lo compartido. Este cambio vino sin duda impulsado por los avances en las nuevas tecnologías y la aparición de los teléfonos inteligentes –smartphone–, tabletas y todos los dispositivos digitales con conexión a Internet. En un primer momento, año 2002, surgieron redes sociales como Fotolog o MySpace que se basaban en el intercambio de fotografías. Pero será a partir de 2005 cuando aparece la gran red social que conquistó el mundo, Facebook, donde se fomentaba el modelo de comunicación activa e intercambio de ideas y opiniones. A través de una comunicación instantánea, esta plataforma pretendía mantener conectadas a millones de personas a una comunidad virtual en la cual el texto y la imagen eran los aspectos principales.

Unos años más tarde, nace la plataforma Twitter. Con un recorrido más lento que Facebook consiguió ofrecer al usuario algo que hasta el momento era impensable, poder acceder al contenido del resto de usuarios sin tener que estar conectados con ellos. Es decir, Twitter da un paso más en la conectividad y abre la puerta de la conexión ya que permite que los usuarios estén conectados sin necesidad de «seguirse». Basado en el microblogging, permite a los usuarios de la red social hacer uso de su plataforma de mensajería para lanzar tweets de hasta 280 caracteres –durante muchos años fueron 140– donde el texto presenta más importancia que la imagen. Unos mensajes que son accesibles a todo el mundo ya que no es necesaria la conexión entre perfiles. Además, permite el acceso directo desde cualquier dispositivo a la información publicada.

Si Facebook consiguió generar grandes grupos de opinión o influencia donde muchas personas aportaban contenido y material, Twitter ha conseguido centrarse en el individuo y permitir a los usuarios alcanzar el estatus de líder de opinión, más

³²¹ Prada (Ed.), *Art, Images and Network Culture*.

conocido como influencer, y generalmente más reservado a famosos, deportistas, políticos, periodistas, etc. De esta forma, estas primeras redes sociales han permitido al mundo del arte generar acciones artísticas en torno a la identidad, a la colectividad o al sujeto virtual y físico.

Algunos ejemplos de acciones que se llevaron a cabo durante esos años del llamado Twitter art son las cuentas que puso en marcha en esa red social el artista Cory Arcangel. *Working on my novel – Great Twitter searches Volume #1* (2009) y *Follow my other Twitter – Great Twitter searches Volume #2* (2011) en los que se centraba no solo en las nuevas formas comunicativas de las redes sociales sino también en las diferentes situaciones cotidianas que vivían todos los que estaban conectados a Twitter. Otra de las artistas que llevaron a reflexión las estrategias de Twitter fue Vanesa Linden con su proyecto *Me* (2018) en el que centraba el foco sobre los procesos de construcción de identidad en Twitter.

En cuanto a los procesos de comunicación a tiempo real, destaca *L'attente* (2007) de Gregory Chatonsky. En esta obra, cercana al net.art, el artista presenta al espectador, que no puede interactuar, una sucesión de imágenes y textos extraídos de la Red en tiempo real. El usuario solo puede observar lo que ocurre en la pantalla. Chatonsky pretende hacer ver al espectador que lo que sucede en la Red no son solo unos y ceros, sino que son experiencias, recuerdos, pensamientos, etc. de miles de personas de diferentes partes del mundo.

En lo relativo a los perfiles de difusión, actualmente podemos encontrar acciones como Twitter Museums que es una cuenta que permite acceder a una relación de todos los museos que cuentan con esa red social. Por otro lado, la red social Facebook, en un intento de continuar viva y posicionarse de nuevo, presenta un directorio de los museos e instituciones que tienen presencia en su estructura. Vemos como las mismas plataformas generan espacios para la difusión del arte y acercar a sus usuarios las cuentas de las diferentes instituciones.

Pero conforme nos adentramos en la segunda mitad del siglo XXI, con el lanzamiento y posterior boom mundial de la aplicación Instagram, la imagen pasa a ser protagonista en las redes sociales. El texto queda abandonado a los más puristas, a los que necesitan algo más que una imagen o a los que buscan información. Un texto limitado por los 280 caracteres de Twitter que obliga al usuario a ser escueto y conciso en busca de una difusión rápida y directa. Con Instagram, la imagen pasa a ser el elemento distintivo y los usuarios pasan a compartir su vida en imágenes. El usuario se convierte en fotógrafo, capaz de capturar cada instante de su vida y con la posibilidad de compartirla a millones de personas. Tras nacer en 2010, ha ido evolucionando hasta el punto de permitir la publicación de pequeños videos *–stories–* que permiten al usuario pasar de fotógrafo a director de cine. La plataforma se ha llenado en los últimos años de numeroso material audiovisual donde se cuidan al milímetro el encuadre, el enfoque, el guión y hasta los tiempos.

Además, algo muy importante de estas redes sociales que se basan en la imagen es que permiten al usuario capturar el momento, el ahora. Van a surgir los nuevos «regímenes de creencias» que aparecen en la cultura digital que se basan de nuevo en los tres tipos de miradas que experimentó el cine tras su creación. Ahora se crean pequeñas performances, muchas veces cercanas a las creencias cyberpunk de los avatares, con las que los usuarios interactúan y basan sus ideales.³²² Estas plataformas van a analizar las posibilidades de la imagen mediante su circulación digital y su capacidad de modificación mediante filtros, *hashtag* u otros elementos. Una acción muy interesante que se centra en la visibilización de las redes y, de nuevo, en el uso del *hashtag* como elemento de creación de datos, es la que desarrolló en 2017 la artista Noa Jansma en Instagram. Para llevar a cabo una crítica y una protesta de la objetivación de la mujer, durante varias semanas se hizo un selfie con los hombres que la acosaban cuando ella iba por la calle. Para ello, utilizó el *hashtag* #dearcattallers y pidió al resto de usuarios de la red social que etiquetaran sus fotografías con ese elemento para crear una gran base de datos. De esta manera, se

³²² Prada (Ed.), *Art, Images and Network Culture*.

conectaba a millones de mujeres mediante un *hashtag* que permitía acceder a través de las imágenes a la información y el contexto que había detrás.



Vista exposición #dearcatcallers. Noa Jansma. 2017.

Además, no podemos olvidar la actualidad en la que nos encontramos y que con la aparición de la pandemia mundial de la Covid-19 todos los procesos relacionados con Internet se han potenciado superando las cifras de años anteriores. Las redes sociales han pasado a convertirse en un elemento de intercomunicación y contacto a ser actualmente, de manera errónea, un elemento de democratización y validación artística.

Una acción que destaca, en este caso realizada por Benjamin Cook –profesor adjunto de la Academia de Arte de Cincinnati–, ha sido la creación de una plataforma de visualización en red en Instagram. El proyecto *Social Distance Gallery* nace en 2020 ante la imposibilidad, por la pandemia de la Covid-19, de no poder realizar las exposiciones de estudiantes de las universidades americanas que tendrían que haberse producido en los espacios expositivos tradicionales de las escuelas donde se gradúan. Así, Cook se aseguró la posibilidad de llevar a cabo las exposiciones en la plataforma Instagram para que los artistas emergentes pudieran mostrar sus trabajos. El perfil de esta acción ya cuenta con más de 17.000 seguidores

y ha conseguido situarse como un perfil de referencia donde poder acceder a los artistas emergentes del momento de todo Estados Unidos.³²³

Este mismo profesor ha realizado una serie artística específica para Instagram titulada *Some Walls Are Made Of Bricks* en la que pueden adquirirse fotografías escaneadas en alta resolución de sus obras para ser publicadas en los perfiles personales del comprador en Instagram. Cada obra, limitadas en ediciones de diez, tienen un precio de tres dólares. En su página web destaca «deberíamos comenzar a analizar cómo se pueden abordar protocolos, políticas, ideas de propiedad de datos y amenazas específicas que se manifiestan en línea con el mismo nivel de seriedad que ya ofrecemos a los problemas de carácter físico».

Finalmente, en el año 2020, con la llegada de la red social Tik Tik o de plataformas de emisión en directo como Twitch o YouTube se vuelve a reconfigurar el lenguaje de las redes sociales que pasa esta vez al video o la imagen en movimiento. Si el texto ya había quedado algo relegado con la llegada de Instagram, ahora con estas nuevas plataformas solo interesa la imagen en movimiento o el video como forma de expresión. Tiene más relevancia sobre el usuario la imagen móvil y el vistazo rápido que la lectura pausada y la reflexión. Ahora el usuario es fuente de información y es capaz de generar noticias. Las nuevas redes sociales o plataformas donde actúan los creadores de contenido permiten al usuario una conexión en directo para conocer que está ocurriendo en el mundo.

Pero ¿qué ocurre desde el punto de vista artístico? Y no me refiero a las obras de arte que surgen en torno a las redes sociales, que ya hemos visto que pueden ser numerosas. Sino desde el punto de vista de las plataformas. Porque las redes sociales aportan sus estrategias que son usadas por el mundo del arte, de los negocios, del periodismo, de la política... Cualquier sector se ve beneficiado por las redes sociales, pero lo hace desde el punto de vista general. ¿Existe alguna red social específica para

³²³ Jonathon Keats, «As Art Fairs And Galleries Take Refuge Online To Elude COVID-19, Internet Art Is Emerging To Temper The Lockdown», *Forbes*, 26 de marzo de 2020.
<https://www.forbes.com/sites/jonathonkeats/2020/03/25/net-art/?sh=227b92846cac>

el mundo del arte? Es cierto que muchas de las redes sociales actuales intentan situarse como referentes dentro del sistema visual contemporáneo y se acercan a lo artístico. Pero el sector del arte nunca se puede ver identificado con ninguna de estas plataformas online que miran más por sus intereses que por los del mundo del arte.

Ante esta situación, encontramos escasas redes sociales dedicadas exclusivamente al arte. Una de ellas es deviantART, que actúa como un catálogo virtual el cual va dirigido a una comunidad interesada en el arte digital. Es cierto que debido a su interfaz similar a un videojuego es una red social que queda algo banalizada. Presenta la posibilidad de realizar compraventa de obras de arte. Otro de estos ejemplos es Bluecanvas. Es una plataforma que genera una comunidad de usuarios donde se permite la venta de las imágenes que se suben al perfil personal de la red social. Otras redes sociales dedicadas al arte, pero con menor presencia y menor número de usuarios o destinadas a un público más específico, son Pixiv, ArtStack, meetinarts, Rhizome, Labfor-Culture, CalArts CommonSpace, ArtStation o Emergent Art Space.

A pesar de la existencia de estas plataformas centradas en el mundo artístico, es cierto que ninguna de ellas presenta la profesionalidad ni el formalismo que debería tener si quiere formar parte del mundo del arte. Pero sí existe un proyecto piloto, Link.art, que se presenta como una red social abierta y democrática que va dirigida a los usuarios interesados en el mundo del arte. Mediante una interfaz sencilla y personalizable permite al usuario conocer, conectar, promocionar, vender, comprar e incluso invertir o financiar obras de arte. Link.art pretende convertirse en una red social de referencia en el mundo del arte presentando espacio para unos usuarios específicos como artistas, galeristas o comisarios y para otros usuarios genéricos que solo busquen acercarse al arte. Para ello busca, mediante la creación de un perfil

personal, poder albergar en el mismo una plataforma de difusión, una galería de arte, tienda online y blog personal.³²⁴ En la propia web se definen como:

LinkArt tiene como objetivo construir una plataforma descentralizada para el seguimiento y la gestión de todo el ciclo de vida de las obras de arte, y respaldar el valor único de cada obra de arte con las características no templadas de *blockchain*. LinkArt combina la tecnología 5G, AI y *blockchain*, presenta el encanto del arte de muchas maneras, atribuye el valor de las obras de arte con múltiples dimensiones y abre un espacio de imaginación respaldado por la tecnología para el ámbito del arte. LinkArt crea un ecosistema transfronterizo e intercultural y proporciona una plataforma de comunicación y comercio sin barreras para todos los creadores de arte, entusiastas, coleccionistas e inversores. Impulsado por las economías simbólicas, LinkArt mejora el reconocimiento y la liquidez de las obras de arte, y estimula las obras de arte para retroalimentar la creación artística, promoviendo así la prosperidad y el desarrollo de toda la industria del arte.



Página de inicio de Link.art.

³²⁴ Ramón Blanco-Barrera, «El caso de link.art: un espacio web alternativo dedicado al mundo del arte», en *La imagen en la era digital*, ed. por M. Á. Martínez-García (Sevilla: Ediciones Egregius, 2017), 100-115.

En lo que se refiere a las redes sociales más utilizadas por las instituciones, hasta el año 2020, habían sido Facebook y Twitter por su capacidad de comunicación y su popularidad. Eran perfiles demasiado institucionales que se dedicaban a mantener informados a los usuarios de noticias, exposiciones o cualquier dato de interés. A partir del año 2020 y por las condiciones de la pandemia el uso de las redes sociales por parte de las instituciones ha cambiado por completo, convirtiendo sus perfiles en espacios de difusión artística e interacción con los espectadores. Es por esto por lo que el uso actual de las redes sociales ha virado hacia otras que presentan más posibilidades como Instagram, Tik Tok o las plataformas de creación de contenido como Twitch. Las instituciones tienen la posibilidad de transmitir contenido mucho más atractivo para los espectadores y además hacerlo en directo.

Ahora mismo nos encontramos inmersos en medio de la evolución y de la revolución de todos estos avances tecnológicos alrededor del Internet. El arte se entiende como uno de los pilares indispensables capaz de destacar los aspectos más críticos de la Red y de fomentar experiencias reflexivas en el usuario ya que hoy en día muchas de las preocupaciones sociales giran en torno a qué está provocando Internet en la sociedad como principal elemento modulador de nuestras vidas. Por eso, la principal vía de análisis y crítica en torno a Internet no debería ser estudiar este como medio sino como experiencia.

4. **BLOQUE IV**

Finalmente, en este cuarto bloque y debido a mi condición de agente cultural, considero conveniente asentar toda esta investigación no solo desde el punto de vista teórico, como ya he hecho, sino también desde el punto de vista práctico. Creo que es necesario acceder desde la investigación a la práctica y a la puesta en marcha de todas las ideas transmitidas. De forma paralela a la crítica y a la teoría, donde se pueden conocer sobre el papel todos los sucesos y supuestos, es necesario acceder a lo que sucede en el terreno y observar cuáles son los diferentes puntos de vista.

Es por esto por lo que, para finalizar este bloque que presenta un carácter práctico, llevaré a cabo una explicación y análisis detallado de la plataforma artística en Internet, cuARTEntenta, que organicé y que puse en marcha durante 3 meses en el año 2020. En ese apartado comentaré el funcionamiento de este perfil y sus principales objetivos, además de sus facilidades y complicaciones a la hora de gestionar una cuenta de esta naturaleza. Un caso personal y real de trabajo en la Red mediante una plataforma de difusión utilizando la red social de Instagram que me sirvió para trabajar las líneas de esta investigación.

Este primer apartado dará pie a otro en el que pondré de manifiesto las principales ideas que giran ahora mismo en torno al arte actual como son la educación, el lenguaje y la precariedad. De esta forma podremos acercarnos a la situación actual del mundo del arte contemporáneo con la idea de buscar los mejores recorridos para sacar el mayor partido a las producciones y proyectos artísticos.

4.1 PROYECTO cuARTEntena

Como bien es sabido, durante los primeros meses del año 2020 el mundo se vio afectado por una pandemia mundial que provocó un cierre total y un frenazo en el funcionamiento de la sociedad. Todo esto trajo consigo una serie de consecuencias nefastas en todos los ámbitos de la sociedad y, como hemos visto anteriormente en muchos casos, también en el mundo del arte. Con los museos cerrados y toda la programación cultural parada, fueron numerosas las acciones que comenzaron a desarrollarse en las redes sociales con el fin de continuar llevando la cultura a las casas.

Así es como nació cuARTEntena, con el objetivo de continuar difundido arte mediante la red social de Instagram. Se trata de un proyecto personal que desarrollé de manera individual y que realicé durante la cuarentena que tuvimos que llevar a cabo durante los meses de marzo, abril y mayo de 2020. Lo que hice fue crear una plataforma de difusión capaz de hacer experimentar al espectador el arte de una forma diferente hasta ahora y, además, ofrecer una alternativa de entretenimiento y aprendizaje al público que en esos días se encontraba en sus casas sin poder salir.



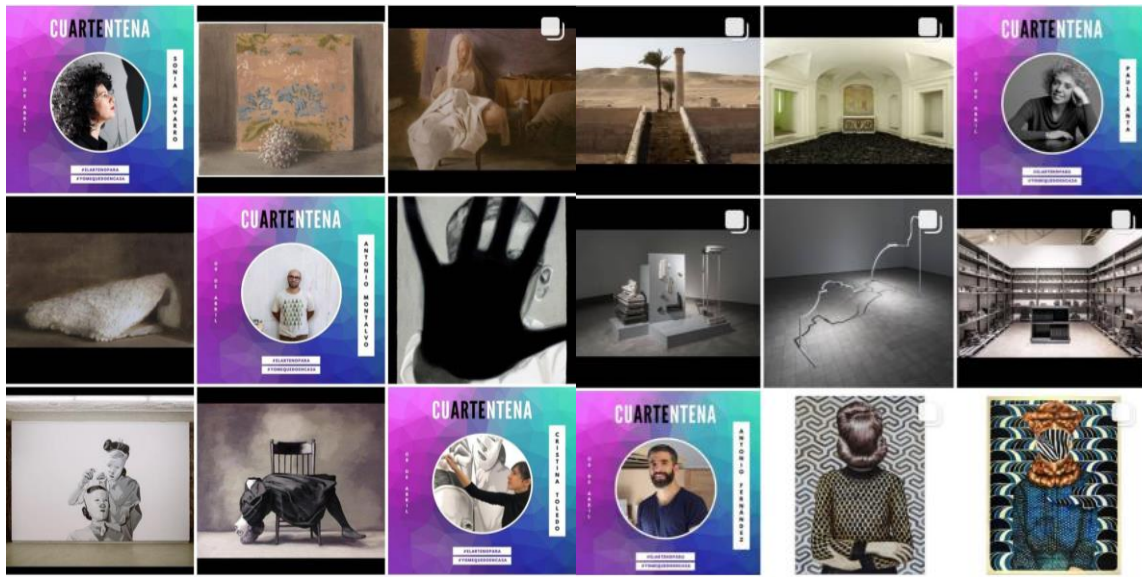
Logo cuARTEntena.

La plataforma se centró en el uso exclusivo de la red social Instagram por las posibilidades de difusión de la imagen que ofrece y porque presta mejores capacidades de interacción con el espectador. Por lo tanto, la cuenta de Instagram de @CuARTEntena fue creada únicamente para este fin. A través de este perfil cada artista tenía la posibilidad de subir durante un mismo día una serie de material audiovisual para continuar divulgando su trabajo durante aquellas semanas en los que museos, galerías y salas de exposiciones se encontraban cerradas. De esta manera, lo que intentaba la acción era hacer llegar el arte a las casas de todo el mundo y que los artistas, que en esos días tan difíciles vieron su actividad expositiva frenada, tuvieran un lugar donde expresarse y llevar a cabo la difusión de su práctica.

Sirviéndome de las posibilidades de la red social, fueron utilizados todas las opciones de publicación de contenido como los posts y las historias. Los posts permiten compartir contenido que se aloja de forma permanente en el perfil de la cuenta, mientras que las historias permiten subir contenido que permanece únicamente 24 horas a la vista del usuario. Cada una de las opciones permiten diferentes formatos por lo que fueron usadas en consecuencia para potenciar en la mejor de las medidas las obras compartidas.

En cuanto a las publicaciones, los posts, los artistas tuvieron la oportunidad de compartir su trabajo de forma permanente en la plataforma. Cada artista, en el día indicado, publicaba hasta un máximo de tres publicaciones con tantas imágenes como deseara. Dentro de estos posts, muchos fueron los formatos elegidos por cada uno de ellos como imágenes de diferentes obras, fotografías de exposiciones, videos o entrevistas, etc.

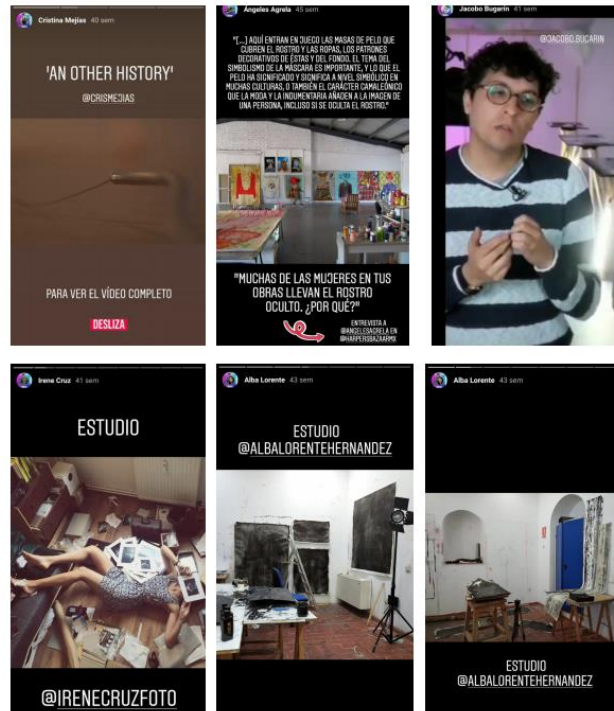
Proyecto cuARTEntena



Captura de pantalla con algunas de las publicaciones realizadas.

Por otro lado, Instagram permite a los usuarios de su red social publicar una serie de material que dura solamente 24 horas en la plataforma. Esta opción, conocida como historias, permite por tanto publicar material más dinámico o que permite interactuar más al espectador. Cada uno de los artistas tuvo la oportunidad de compartir su trabajo de forma efímera durante las 24 horas que duran estas imágenes en la plataforma. En este caso, los artistas compartieron otro tipo de material diferente al de las publicaciones como entrevistas personales, visitas a su estudio, videos de diferentes exposiciones, etc. Se trataba por tanto de un material más cercano al espectador y que permitía conocer de primera mano al artista y su forma de trabajar.

Imagen, espacio y tiempo en la Red



Captura de pantalla de algunas historias publicadas.

Artistas participantes

Durante los tres meses que duró la acción fueron casi cincuenta artistas de carácter nacional los que participaron en la plataforma. La selección de los mismos la realicé de forma personal y desinteresada siguiendo mis principales ideales dentro del mundo del arte contemporáneo. Es por esto por lo que se puede encontrar a artistas jóvenes y emergentes como Paula Valdeón Lemus, Arturo Méndez o Alba Lorente y, por otro lado, a artistas consolidados dentro del panorama nacional como Ángeles Agrela, Antonio Montalvo, Esther Pizarro o Paula Anta.

A continuación se nombran a los artistas con lo que CuARTEntena ha contado con su participación: Adrián Jorques, Aida Gómez, Alba Lorente, Alejandra Freymann, Almudena Lobera, Alsira Monforte, Álvaro Albadalejo, Ana Daganzo, Ángeles Agrela, Antonio Fernández, Antonio Montalvo, Arturo Méndez, Christian Pardó, Cristina Mejías, Cristina Toledo, Colectivo ug513, Elena Bajo, Esther Pizarro, Felicidad Moreno, Gema Rupérez, Hugo Alonso, Irene Cruz, Irene

Sánchez, Isabel Servera, Jacobo Bugarín, Javier Pividal, Jon Gorospe, Jorge Isla, Josep Tornero, Luis Úrculo, Mar Sáez, María Carbonell, María Romero, Marta Castro, Miguel Marina, Pablo Barreiro, Paula Anta, Paula Valdeón Lemus, Rafael Munarriz, Rafael Fuster, Ruth Montiel, Sergio Porlán, Sonia Navarro, Susanna Ingalda, Tatiana Abellán, Timsam Harding y Victoria Maldonado.

Estadísticas

A lo largo de toda la acción se han tenido en cuenta las diferentes estadísticas que la propia plataforma de Instagram pone a disposición de los perfiles profesionales. Por ello, podemos atender a numerosos datos que permiten conocer que público está más interesado, de que parte del mundo son e incluso cuales son las publicaciones con mayor alcance y repercusión. El perfil ha llegado a obtener casi 800 seguidores en su momento de máxima difusión y actualmente, después de meses sin uso, tiene 722 seguidores. Por otra parte, en cuanto a los perfiles totales seguidos por parte de cuARTEntena el número total asciende a 162 seguidos. Por último, desde el perfil se han realizado un total de 190 publicaciones durante todo el año siendo la mayoría de ellas publicadas durante los tres meses que duró la acción.

Si atendemos a la edad de los seguidores de la cuenta de @cuARTEntena en Instagram podemos observar cómo el 70% de ellos se trata de una población entre los 25 y los 44 años. Este dato nos deja ver que no se trata de un público muy joven, incluso no hay seguidores menores de edad. Por la tipología de la acción y por ser sobre difusión artística se puede observar cómo el público interesado es un público más maduro y que busca en las redes sociales un material cercano a sus gustos intelectuales y artísticos.

Imagen, espacio y tiempo en la Red



Datos obtenidos del perfil de Instagram.

Si analizamos este intervalo de edad diferenciando los diversos baremos entre hombres y mujeres se puede observar cómo en cuanto a los hombres el mayor número de seguidores, 38,8%, se encuentra entre el rango de edad de los 35 a los 44 años mientras que en el caso de las mujeres baja un poco y el mayor dato se sitúa entre los 25 y 34 años con un 38,3%.



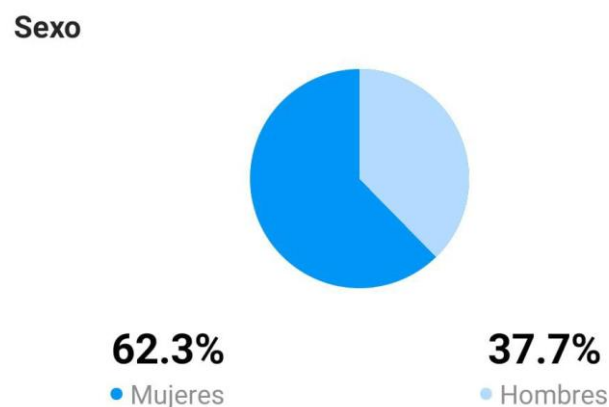
Datos obtenidos del perfil de Instagram.

Proyecto cuARTEntena



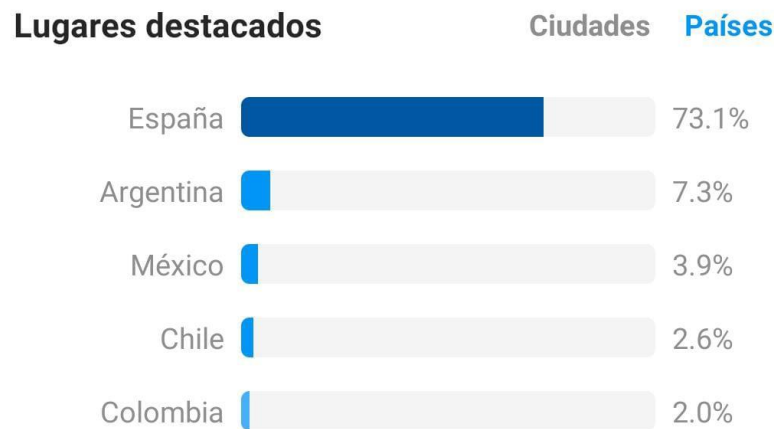
Datos obtenidos del perfil de Instagram.

Por último, si atendemos al total de seguidores es relevante observar cómo más de la mitad de los seguidores totales de cuARTEntena, con un pico máximo en torno a los casi 800 seguidores, son mujeres. Puede extraerse de este dato un mayor interés por el arte y la cultura actual en las redes sociales, o en Instagram, por parte de las mujeres.



Datos obtenidos del perfil de Instagram.

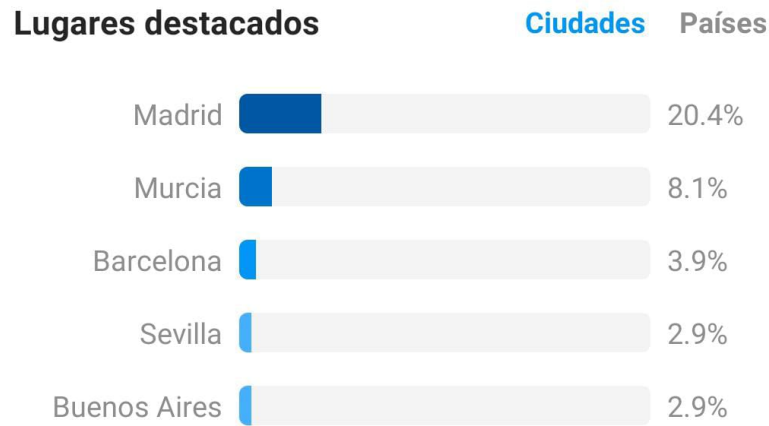
Finalmente, los últimos datos relevantes que aporta la aplicación en torno a las estadísticas del perfil es la localización de esos seguidores que hemos analizado anteriormente. En primer lugar, el país de residencia de los perfiles que siguen la plataforma es principalmente España con un 73,1% de los seguidores. Aun así, es interesante observar cómo ha sido una plataforma que, a pesar de difundir únicamente obra de artistas españoles, ha conseguido cruzar fronteras y llegar a países de Sudamérica como Argentina, México, Chile y Colombia. Como veremos más adelante, este hecho puede estar en relación con la repercusión y la difusión de la plataforma por parte de la Web Arteinformado con la que se realizaron algunas acciones paralelas.



Datos obtenidos del perfil de Instagram.

Y si nos centramos en España como país con mayor número de seguidores, podemos hacer un análisis también sobre qué ciudades aportan más seguidores al total del perfil. A pesar de que la acción de desarrolla desde Murcia, esta ciudad no es la que más seguidores aporta ya que tan solo un 8,1% pertenecen a la misma. Madrid es la ciudad con mayor porcentaje, un 20,4%. Por debajo de estas dos ciudades y con unos datos mucho menores destacan la ciudad de Barcelona, 3,9%, y la de Sevilla, 2,9%. Y, finalmente, entre las primeras cinco ciudades de las cuales Instagram aporta datos aparece una ciudad extranjera como Buenos Aires con el

2,9%. Como vemos, las cinco ciudades juntas con más representación no suman ni la mitad de los seguidores, lo que hace pensar que la variedad geográfica es muy alta.

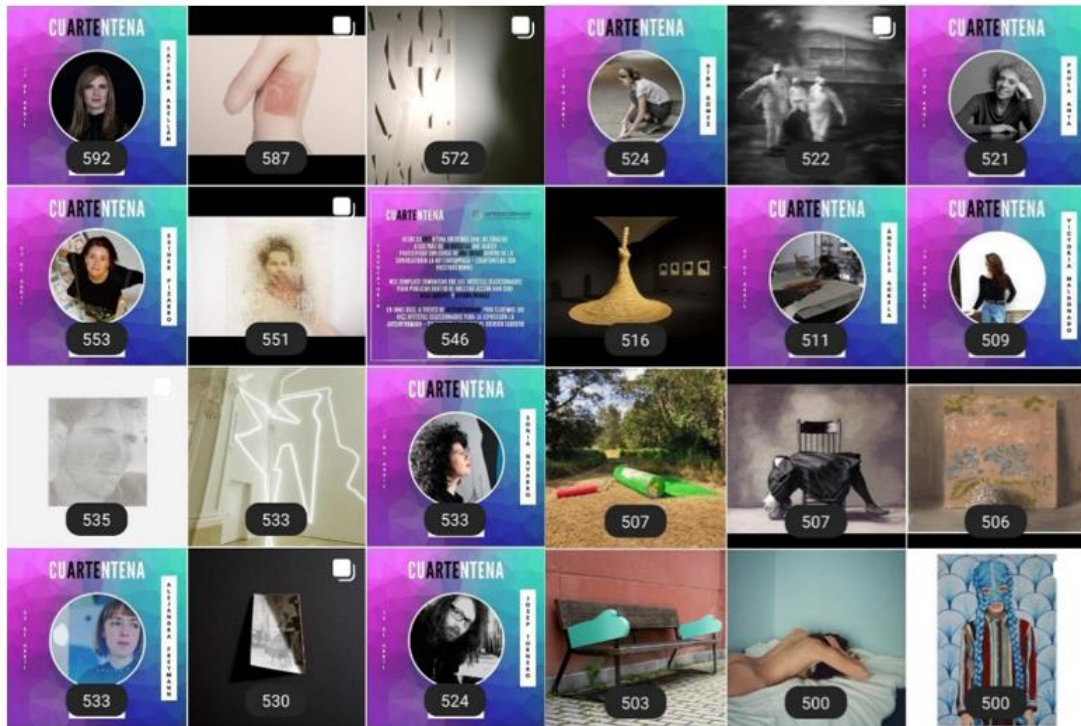


Datos obtenidos del perfil de Instagram.

Una vez analizados los datos estadísticos pasamos a observar cuales han sido los mejores resultados en cuanto a las publicaciones. Instagram ofrece diferentes parámetros dentro de estas estadísticas que son los que rigen el algoritmo de la red social como el alcance, los comentarios, las impresiones o el número de me gustas entre otros. Esto nos permite analizar de forma exhaustiva los datos de cada publicación y, en este caso por la naturaleza de la plataforma, conocer el gusto y el interés de los seguidores.

Tanto es así que uno de los principales parámetros que permiten conocer el interés de una publicación es el alcance, es decir, conocer el número de cuentas de Instagram que han visto una publicación. En este caso, los dos posts con más alcance pertenecen a la artista murciana Tatiana Abellán con un total de 592 personas, la imagen de la portada, y de 598 la publicación perteneciente a su serie *Encarnados*. Junto a estas publicaciones hay otras veintidós que superan las 500 personas como alcance entre las que se encuentran imágenes de las obras de artistas

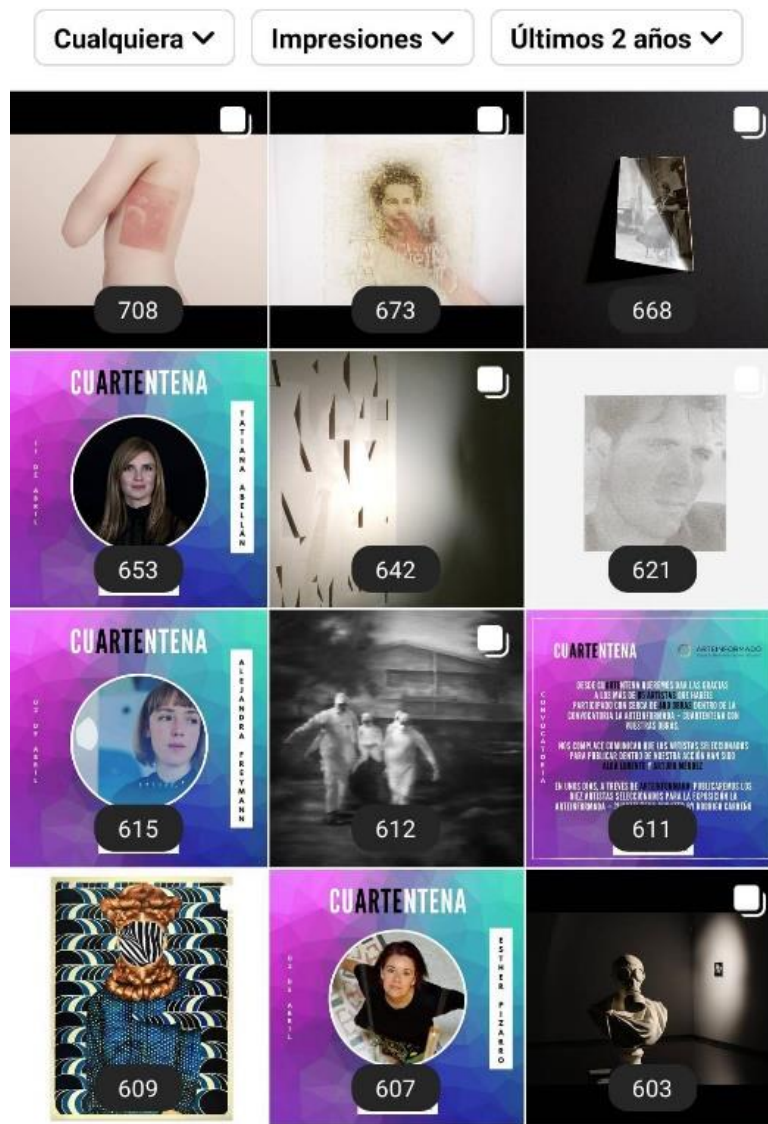
como Ángeles Agrela, Javier Pividal, Antonio Montalvo, Sonia Navarro o Paula Anta.



Datos obtenidos del perfil de Instagram.

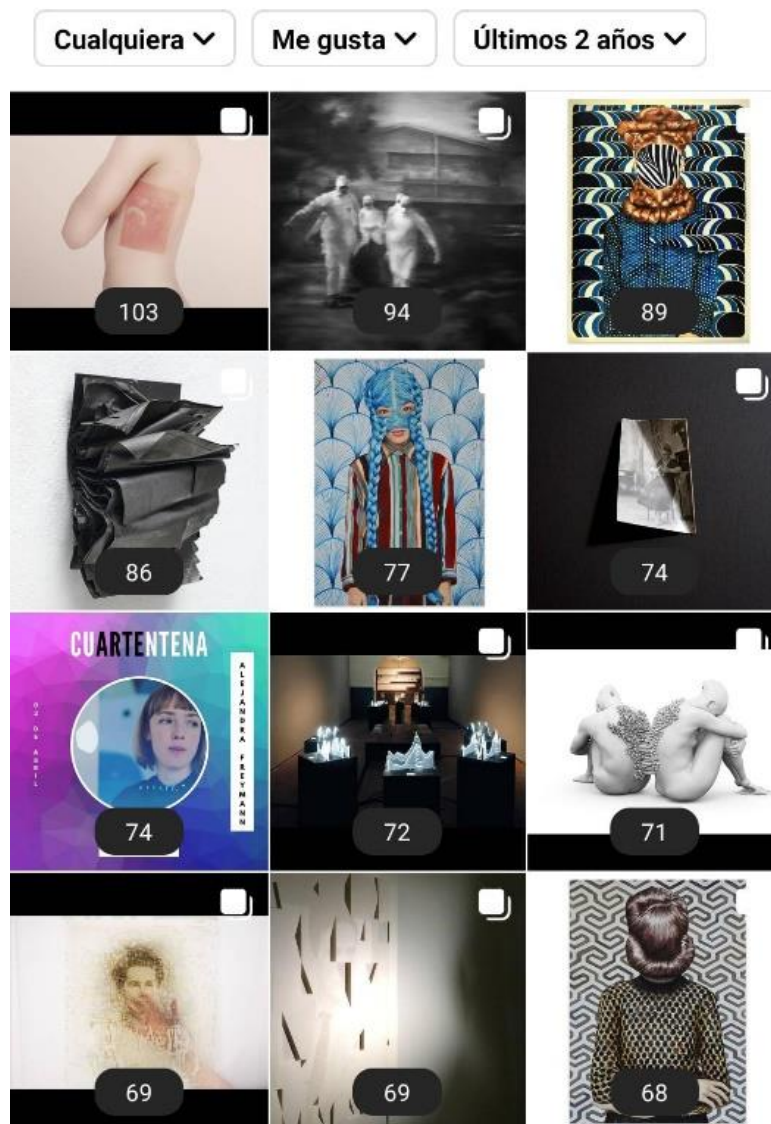
Por otro lado, si atendemos a otro de los parámetros como son las impresiones, número total de veces que se ve una publicación, podemos observar cómo los datos alcanzan de nuevo a Tatiana Abellán como la artista con más impresiones. Sus cuatro publicaciones, la imagen de la portada más los tres posts estipulados por artista, son las que han conseguido hasta el momento el mayor número de impresiones. De nuevo, la publicación de su obra *Encarnados* es la visitada y es la única en superar las setecientas impresiones con un total de 708. El resto de sus publicaciones están siempre por debajo de las 700 impresiones como la de otros artistas como Ángeles Agrela, Javier Pividal o Josep Tornero.

Proyecto cuARTEntena



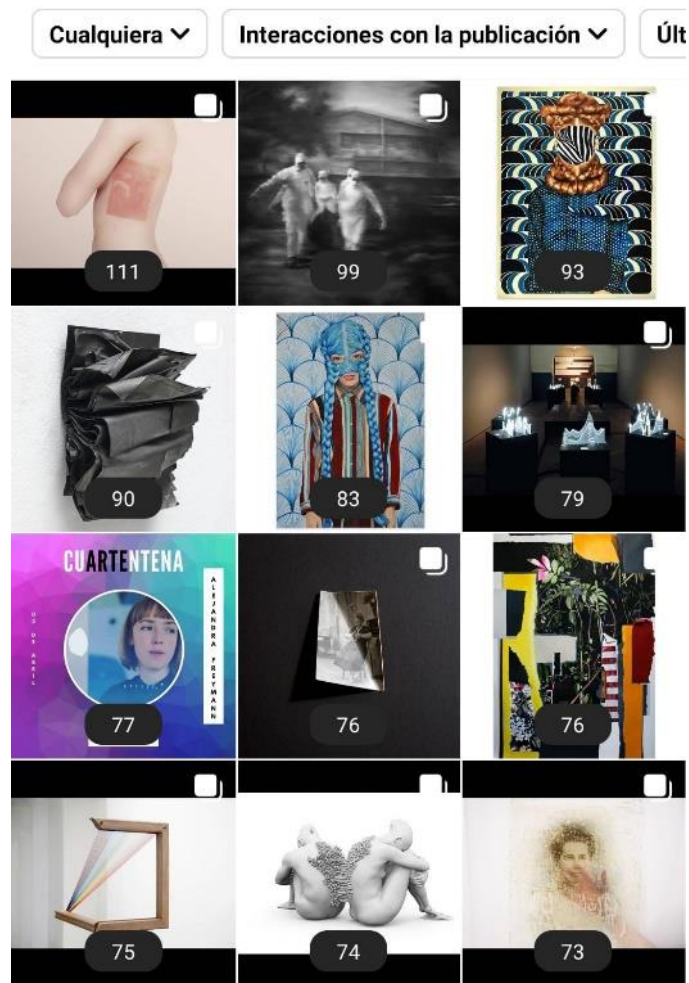
Datos obtenidos del perfil de Instagram.

Como bien es sabido, tanto en Instagram como en otras redes sociales, los «me gusta» son uno de los principales parámetros que dan mayor o menor importancia a una publicación. Cualquier usuario de Instagram pretende tener el máximo de «me gusta» en cada una de sus imágenes, para que de esta forma el algoritmo que rige la red social tenga en cuenta su perfil. En este caso, el número de «me gusta» de las publicaciones de @cuARTEntena tiene una media de 80 por publicación.



Datos obtenidos del perfil de Instagram.

Finalmente, el último de los parámetros a analizar en este trabajo es el de las interacciones, que son cualquier interacción que realiza un usuario en una de las publicaciones. Estas acciones pueden ser dar a «me gusta», «guardar», «compartir», visitar el perfil, etc. En el caso de esta plataforma, la mayoría de las interacciones de cada publicación son los *likes* que han recibido, como podemos ver de nuevo en el post de Tatiana Abellán que con 103 «me gusta» tiene un total de 111 interacciones. A esos «me gusta» hay que sumar un comentario, dos veces que ha sido guardada y otros datos menores para alcanzar el total de los 111.



Datos obtenidos del perfil de Instagram.

Repercusión y acciones paralelas

Durante los meses que duró la acción fueron diferentes las repercusiones que tuvo la plataforma, pero todas ellas contribuyeron a mejorar el proyecto y hacer que llegara al máximo de espectadores posibles. En cuanto a lo relativo a la prensa, la plataforma de difusión apareció en numerosos medios entre las acciones que en ese momento se desarrollaban en toda España en busca de mantener viva la cultura. Esto, como veremos más adelante, suponía el cumplimiento de uno de los objetivos, la difusión de la producción artística nacional. Así, tanto prensa nacional como regional se interesó por el proyecto haciéndose eco en sus respectivos medios escritos y digitales.



Las obras de las galerías, ahora en Instagram

Durante la primera semana de confinamiento, muchos museos nacionales ofrecieron diferentes recursos para acercar el arte a nuestras casas. «El Museo del Prado o el Reina Sofía están realizando visitas virtuales pero se muestran generalmente a artistas consagrados. Este no es arte más cercano, de ferias y galerías», explica Rodrigo Carreño. El murciano se ha encargado de poner en marcha el proyecto CuARTEntena, que consiste en la difusión de obras de artistas nacionales a través de la cuenta homónima de Instagram.

Rodrigo Carreño, historiador del arte y comisario, se encuentra ahora mismo realizando un

'CUARTENTENA'
Difusión de obras de arte diarias por Instagram.
Cuenta: @CuARTEntena

doctorado en la UMU que versa sobre la difusión del arte en las redes sociales, de lo que precisamente trata CuARTEntena. Cada día en Instagram se publicarán un máximo de tres imágenes y un vídeo en el que cada artista pueda explicar su discurso artístico, mostrar su estudio o dar a conocer otros datos interesantes. En el proyecto, de carácter nacional, podremos conocer las obras de artistas vinculados a la Región como María Carbonell, Rafa Fuster, Javier Pividal, Alejandra Freymann, Sergio Porlán o Tatiana Abellán.

La Verdad. Natalia Benito. (27/03/2020).

CuARTEntena. CuARTEntena, de **Rodrigo Carreño**, nace con el objetivo de dar difusión a los artistas españoles en estos complicados días, sin galerías, museos o ferias. Mediante Instagram, ellos (que se apropian de la cuenta @CuARTEntena por un día) difunden, explican y muestran sus obras subiendo hasta tres imágenes, un vídeo explicando su discurso o mostrando su estudio, e ilimitados stories. La cuenta comenzó a funcionar el domingo y participan en ella autores como **Ángeles Agrela**, **Sergio Porlán**, **Jorge Isla** o **María Carbonell**. La lista crece, con material hasta el 17 de abril.



María Carbonell, una de las artistas de CuARTEntena

El Cultural. Javier Díaz-Guardiola.

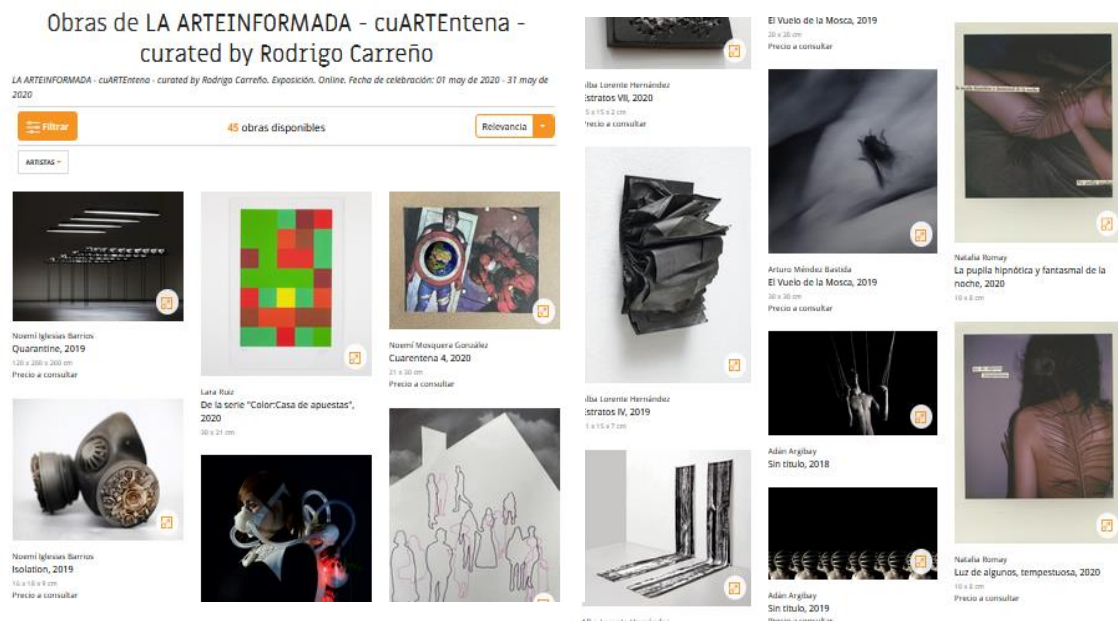
Por otro lado, además de la difusión aparecida en prensa, a través de la creación de la plataforma de difusión tuve la posibilidad de generar dos acciones paralelas a la cuenta de Instagram junto con la web *Arteinformado*. Es por esto por lo que fruto de la iniciativa de *cuARTEntena* y de la colaboración con *Arteinformado* nació una convocatoria online en la que se daba la posibilidad de participar a artistas de todo el mundo y en la que participaron casi cien artistas presentando más de quinientas obras. Esta acción, titulada LA ARTEINFORMADA – cuARTEntena, permitía la participación de cualquier artista en una convocatoria que presentaba dos vías.

Por un lado, yo mismo como comisario de la convocatoria llevé a cabo la selección de dos artistas para que pudieran publicar su obra en el perfil de Instagram. Los dos artistas seleccionados, Arturo Méndez y Alba Lorente, publicaron su material en la cuenta de Instagram los días 15 y 18 de abril de 2020. Por otro lado, actuando también como comisario, seleccioné a otros diez artistas que formaron parte de la exposición online LA ARTEINFORMADA -

Proyecto cuARTEntena

cuARTEntena by *Rodrigo Carreño* que se desarrolló durante todo el mes de mayo de 2020 y puede visitarse actualmente en la Web de Arteinformado.

La exposición LA ARTEINFORMADA - cuARTEntena - curated by Rodrigo Carreño estuvo compuesta por los artistas Adán Argibay, Alba Lorente Hernández, Arturo Méndez, Bart Calero, Lara Ruiz, María Castellanos y Alberto Valverde - uh513, Natalia Romay, Noemí Iglesias Barrios, Noemí Mosquera González y Pau Cassany Figa. Esta exposición se desarrolló mediante un proceso totalmente digital, online, no solo en la gestación del proyecto sino también en la selección de artistas y su obra y exposición. Se consiguió generar una muestra en línea, en la que se pudo contemplar las obras que seleccioné como comisario y participar de la experiencia que ofrece Internet con una espacialidad infinita que permite llevar esta exposición a cualquier parte del mundo.



Vista de la exposición. LA ARTEINFORMADA - cuARTEntena - curated by Rodrigo Carreño. Mayo 2020.

Resultados y conclusiones

Durante más de dos meses, con las galerías, los museos, las salas de exposiciones y las ferias cerradas o canceladas, el proyecto cuARTEntena consiguió difundir la obra y el trabajo de diferentes artistas nacionales utilizando las redes sociales como único elemento de conexión durante los meses citados. De esta manera se pudo acercar al espectador el arte que, durante ese tiempo, no era posible ser consumido como venía siendo habitual mediante la realización de exposiciones, con las inauguraciones, conferencias, etc. quedando únicamente la posibilidad para desarrollar nuestro trabajo como agentes del mundo del arte de forma digital.

En primer lugar, me gustaría resaltar que, bajo mi punto de vista, se consiguió alcanzar el primer objetivo de esta acción, que era difundir, explicar y acercar el arte al espectador. Fueron meses en los que mediante la plataforma los artistas pudieron mostrar sus obras durante un día y continuar activos dentro del Sistema Arte, abocado a lo digital durante ese tiempo. Además, de esta manera, la sociedad pudo seguir en contacto con la cultura y los artistas en esos días de reclusión y, así, el arte seguir en movimiento.

Por otro lado, mediante la acción de cuARTEntena he querido entender desde dentro el funcionamiento de las redes sociales orientadas al arte y así complementar mis investigaciones sobre la incidencia de Internet en las producciones artísticas y cómo esta situación está cambiando por completo la concepción de la cultura, y en este caso del arte.

Finalmente, tras más de tres meses de acción, la vida fue volviendo a la normalidad establecida por la situación del momento y poco a poco fueron reanudándose las diferentes programaciones culturales que hasta el momento se encontraban paralizadas. Este fue uno de los principales motivos por el cual la plataforma de difusión cesó su trabajo, ya que su principal objetivo era difundir el arte ante la imposibilidad momentánea de acceder a los espacios físicos. Una vez que se produjo la vuelta a los museos, galerías y exposiciones, la acción debía cesar.

Pero no solo eso fue el detonante de tener que parar la acción, sino también la cantidad de trabajo que suponía llevar adelante la plataforma de difusión. Y este es uno de los puntos que me gustaría destacar como conclusión después de haber trabajado desde dentro de la plataforma con las redes sociales y el digital en el que vivimos y como enlace con el siguiente apartado del bloque cuatro. Que una plataforma o acción sea virtual no quiere decir que no acarree una ingente cantidad de trabajo detrás. Y digo esto porque generalmente se tiene la concepción errónea, quizá al no tener que realizar el trabajo de forma presencial, física o directa, de que este tipo de trabajos no requieren tiempo o dedicación. Y es todo lo contrario. Son trabajos que demandan mucho tiempo ya que las redes sociales o páginas webs son elementos activos las 24h del día y requieren una interacción máxima.

La organización de este tipo de acciones y la capacidad que hay que tener de difusión y alcance, la mayoría de las veces invisible, hace que el trabajo deba ser muy exhaustivo y preciso. Se trata de un trabajo constante y que se desarrolla a cualquier hora del día. Por ello, con cuARTEntena, durante más de tres meses no solo debía subir cada día el material de cada artista, cosa aparentemente sencilla, sino que a la vez recibía correos con material nuevo, seleccionaba nuevos artistas o planificaba todo el material que recibía. Todo ello supuso una carga de trabajo muy alta que durante tres meses pudo ser más o menos llevadera, pero que una vez se levantó el confinamiento, y todo tuvo que ser compaginado con otros proyectos, hizo que fuera imposible continuar.

El total de correos que generó la acción en los meses que estuvo en funcionamiento fue de 116, siendo enviado el primero el 17 de marzo de 2020 y recibido el último el 14 de mayo de 2020. Por otra parte, la cantidad de material que se movió en esos mails fue muy alta. La acción llegó a su fin con un total de 1.271 archivos, más de 8 Gb de material, generados por cada uno de los artistas entre los que se encuentran imágenes, vídeos, entrevistas, textos, catálogos, etc. Todo este material fue organizado en una gran carpeta que a su vez albergaba una carpeta por artista, en total 46 carpetas.

Imagen, espacio y tiempo en la Red



Artistas

Tipo: Carpeta de archivos

Ubicación: D:\cuARTEntena

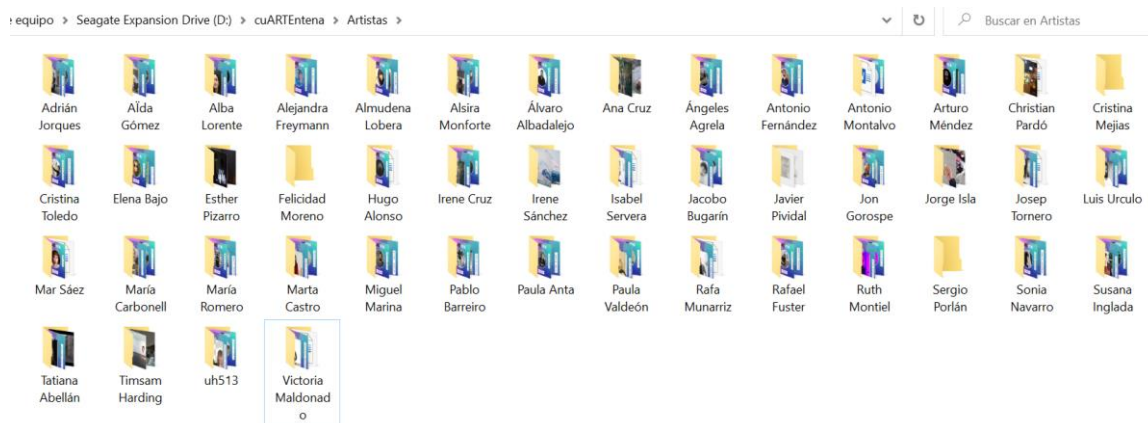
Tamaño: 8,16 GB (8.767.206.939 bytes)

Tamaño en disco: 8,16 GB (8.770.813.952 bytes)

Contiene: 1.271 archivos, 184 carpetas

Creado: viernes, 3 de abril de 2020, 11:49:58

Datos de la carpeta Artistas.



Organización carpeta de Artistas

Con esto pretendo hacer ver que el mundo virtual, por mucho que se esconda detrás de una pantalla, debe ser entendido igual que el trabajo físico ya que conlleva las mismas o más necesidades. Fueron meses de mucho trabajo, contacto con artistas, preparación de visionados, selección de obra, publicación e interacción en Instagram, etc. Un trabajo en la sombra, invisible, que en numerosas ocasiones precariza nuestra profesión ya que solo se premian o son válidos los resultados visibles.

4.2 PRECARIEDAD, LENGUAJE Y EDUCACIÓN

Después de reflexionar en los diferentes bloques que componen esta investigación sobre la evolución del Arte tras la llegada de Internet y la nueva cultura digital, y una vez obtenida una experiencia con una plataforma digital como cuARTEntena –además de otras labores de comisariado, crítica y gestión cultural que llevo a cabo en mi trabajo habitual–, creo conveniente exponer una serie de pautas que considero claves dentro de esta investigación sobre al arte actual y las nuevas prácticas en la Red. Debemos aprender a convivir con las nuevas tecnologías y nutrirnos de todos los aspectos positivos que nos ofrecen. Sin embargo, las cuestiones negativas no debemos intentar eliminarlas sino mejorarlas y adaptarlas a los buenos usos. Por eso, en esta parte final del bloque cuatro, analizaré tres puntos que considero elementales en el arte y la cultura que vivimos actualmente y que giran en torno a tres ideas básicas como son la educación, el lenguaje y la precariedad.

Es cierto que siempre parece que se pone el foco sobre el espectador o el público que consume cultura y se les demanda una mayor participación e interés por el mundo artístico. Y es cierto, como hemos podido observar, que la participación y la interacción del público en el arte actual es algo necesario. Tal es así que muchas veces recae sobre el espectador la responsabilidad de las buenas políticas culturales olvidando otros aspectos más relevantes y que dependen directamente de las instituciones y agentes culturales. No se trata solo de mejorar o evolucionar una de las partes, como si ha ocurrido con el público durante los últimos años, sino que debe ser un trabajo conjunto en el que se realicen nuevas acciones de acercamiento al público y este sea capaz de responder con las herramientas que se ponen a su disposición.

El primero de los puntos sobre los que me gustaría reforzar mis investigaciones es el de la educación, sobre todo en un momento en el que gracias a Internet cualquier persona puede formarse y acceder al conocimiento a través de la Red. Nos encontramos en el momento del cambio, en el momento en el que las instituciones deben evolucionar y adaptarse a los nuevos ritmos de Internet. La velocidad que

lleva la nueva cultura digital provoca que la actualización sea necesaria y el tiempo en el que se debe producir debe ser el menor posible. Por eso, desde el punto de vista universitario y de las instituciones públicas muchos de los estudios van un paso por atrás en cuanto a la formación a la que se puede acceder a través de Internet. Los ritmos de la nueva cultura digital son muy elevados y, en la mayoría de los casos, la administración actúa mucho más lenta.³²⁵

Otro de los puntos a tener en cuenta, y que con la llegada de Internet deben ser actualizados dentro de la educación cultural en nuestro país, es el que se encuentra orientado a los apoyos necesarios a los nuevos medios. Desde las instituciones y universidades no se realiza el acercamiento adecuado para los estudiantes de Bellas Artes o Historia del Arte en temas de nuevas tecnologías, nuevos medios, NFTs, etc. Estos estudiantes, futuro de nuestras prácticas y teorías críticas sobre las que se asentarán las bases de las nuevas prácticas artísticas, continúan teniendo una formación única y exclusivamente clásica, dejando de lado las nuevas concepciones que surgen en torno a Internet y sus nuevas posibilidades. Es muy importante aportar herramientas a la sociedad para que pueda trabajar con ellas y acercarse a un mundo y a unas prácticas que le pertenecen.³²⁶

Como ha quedado claro en esta investigación, debemos entender Internet como un espacio de conflicto y estudio que nos permita generar nuevos discursos. Por ello, considero necesario, desde la base, formar a los nuevos estudiantes mediante nuevas asignaturas que les introduzcan en los nuevos medios como Internet, el funcionamiento de la web 3.0 y de las redes sociales. Pero esa formación debe surgir en el proceso previo, en la estructura. Los jóvenes de hoy en día son nativos de Internet y no necesitan aprender el funcionamiento de una red social o una plataforma ya que lo llevan de forma intrínseca. Pero sí podemos apoyarlos con los procesos y el conocimiento de las estrategias digitales que rodean a todas las

³²⁵ Mario Gennari, *La educación estética: Arte y literatura*, (Barcelona: Paidós Ibérica, 1997).

³²⁶ Sobre arte y educación, véase María Acaso y Clara Megías, *Art Thinking: Cómo el arte puede transformar la educación*, (Barcelona: Ediciones Paidós, 2017).

plataformas y mediante las cuales, con un buen conocimiento teórico de base, los jóvenes pueden acercarse a la producción artística y a la cultura digital.

Hasta el momento, esta función de formación se debe hacer desde el punto autodidacta o mediante formación privada. Por tanto, un apoyo por parte de las Instituciones públicas y Universidades con la creación de asignaturas, masters, conferencias o cualquier actividad relacionada acrecentaría la formación en torno a la nueva cultura digital en nuestro país y acercaría más aun a los jóvenes al arte actual. Somos una generación que hemos nacido bajo la sociedad digital y debemos acercarnos a ella con el conocimiento propio y la base teórica correcta.

Una vez consigamos generar estas sinergias y nuevas líneas de investigación a partir de los nuevos estudiantes, podremos crear nuevos discursos en torno a las buenas prácticas o modelos a seguir para acercar los nuevos medios y nuevas producciones al espectador. Por el contrario, si la educación básica continúa alejada de la realidad que vivimos y sigue centrándose única y exclusivamente en los métodos educativos más clásicos continuaremos dividiendo a la sociedad y alejándola de Internet, que siempre será entendida como algo ajeno a lo que ocurre en nuestra vida y que solo es para los jóvenes, que además deben acercarse a ese nuevo espacio virtual de forma aislada.

La educación es el punto de partida sobre el cual cimentar una serie de prácticas y políticas culturales que permitan acercar el arte y la cultura al espectador y eliminar los grandes condicionantes que sufre desde hace décadas el sistema del arte contemporáneo. Una de estas primeras prácticas o cambios que debe tener la Institución y todo el sistema del arte es generar un espacio de conflicto menos elitista donde puedan convivir de forma natural tanto los artistas y diferentes agentes culturales como los espectadores. El sistema del arte debe velar por la conexión y relación de todas sus partes.

Una de las grandes trabas que han existido siempre en torno al arte contemporáneo es que es entendido como algo alejado del espectador, algo que se

encuentra en otra esfera a la que solo se puede llegar si formas parte del sistema. Esta concepción es totalmente errónea en la sociedad que vivimos actualmente gracias a la hiperconectividad que nos permite la Red y a través de la que muchos gestores buscan abrir el museo y las políticas culturales a la vida cotidiana. Como ya se ha reflejado en estas líneas de trabajo, el arte actual es el que se produce bajo los estándares de nuestra sociedad, de lo que ocurre en este momento y por lo tanto pertenece al presente. Por eso, es el propio espectador quien debe compartirlo, entenderlo y analizarlo. Es importante que se entienda el arte como algo accesible, algo que nos pertenece a todos y no solo a unos pocos. Debemos desacralizar los espacios expositivos para convertirlos en espacios de conflicto, diálogo y análisis crítico de la sociedad actual. El espectador debe sentirse respaldado por las prácticas artísticas y ser capaz de entender los espacios culturales como lugares de la vida cotidiana.

Siguiendo estas concepciones, dejamos atrás el espacio privado y elitista que durante años ha primado en el arte para dar cabida a toda persona que se interese por las cuestiones que se debaten mediante las prácticas artísticas en la actualidad. Pero ahora debemos exigirnos a nosotros mismos y no al espectador, del que suponemos mayor interés y acercamiento a las nuevas instituciones. Los agentes del arte deben ser conscientes del cambio y arrojar nuevas vías que se acerquen al usuario. La comunicación es esencial en este proceso de cambio, por eso críticos, comisarios, artistas o galeristas deben concienciarse de que actúan para un público muy variado y no solo pueden orientarse a una élite selecta. Y es aquí donde llegamos al segundo de los puntos, el lenguaje.

Durante siglos el lenguaje que ha rodeado al mundo del arte ha sido un lenguaje muy selectivo que solo permitía su comprensión a aquellos entendidos en la materia. De esta manera, el público se sentía alejado de las prácticas artísticas y este era uno de los motivos por los que existía cierto rechazo al arte actual, a las galerías y a los museos. Es por esto por lo que el lenguaje, en primer lugar, debe moderarse. Pero no hacia una vulgaridad o banalización de las palabras, sino a un lenguaje de

atracción e inclusivo en el que pueda indagar cualquier tipo de persona. El lenguaje pedante debe quedar abandonado en unas prácticas pasadas para buscar atraer al público mediante una serie de textos y diálogos donde pueda sentirse a gusto y comprendido.

En segundo lugar, nos encontramos ante un panorama digital que presenta unas cualidades nuevas en relación con la comunicación y el lenguaje. Si desde la Institución se quiere acercar el arte a los más jóvenes, el lenguaje debe adaptarse a los nuevos tiempos y las nuevas fórmulas. La institución debe hablar el lenguaje de los jóvenes, que es el lenguaje de Internet. La comunicación, como he reflejado anteriormente, consta de varios agentes y, como es obvio, tanto interlocutor como receptor deben encontrarse en el mismo nivel. Hasta el momento muchos de los jóvenes o aquellos que se desenvuelven en el lenguaje digital se ven alejados de las instituciones porque el medio de comunicación no es el mismo.

Además, en torno al lenguaje, debemos romper las barreras que nos separan del público en general. Unas barreras que nos dividen y nos alejan. Debemos generar unas conexiones de igual a igual, sin crear unas estructuras verticales. Incluso, yendo más allá, términos como «espectador» hacen referencia a la persona que solo realiza la acción de mirar algo. Es cierto que es un término muy utilizado y asentado en el lenguaje cultural, pero si buscamos un público que interactúe y se relacione con el arte, como pasa con Internet y los usuarios, debemos entender también que este tipo de conceptos marcan unas barreras significativas en cuanto a la acción que se requiere al propio público. Por lo tanto, actualizar el lenguaje, como ha ocurrido con la llegada de Internet, se sitúa como una de las acciones necesarias para acercar el arte a un público al cual pedimos mayor interés, interacción y participación.

Pero en todo este entramado que forma el sistema del arte, ¿qué ocurre con los artistas? Hemos hablado del espectador, la institución e incluso los diferentes agentes del mundo del arte que se encargan de generar las relaciones y conexiones entre las diferentes partes. Pero los artistas son los principales protagonistas ya que son los encargados de generar el material artístico, el objeto de estudio. Sobre ellos

recae la principal presión de este sector que, desde hace ya bastantes años, se caracteriza por una precariedad laboral que lleva a los diferentes artistas a trabajar por placer y convicción en sus prácticas por encima de un bienestar económico estable.

Sin duda nos encontramos en una época de crisis en la que la globalización ha empobrecido muchos de los sectores y sociedades del mundo. Y esto ha llegado también al mundo del arte. Además, en un momento en el que la queja es guía de nuestro tiempo, potenciada por los nuevos dispositivos de comunicación y por las redes sociales, nos encontramos ante un panorama digno de estudio y análisis por las diferentes opciones y situaciones que se plantean.

Es por esto por lo que, continuando con la línea de este apartado, la precariedad es un término clave en el arte actual. Tanto en lo práctico como en lo teórico. La precariedad nos acompaña desde hace décadas dentro de esta era digital que se ve afectada por numerosos aspectos ya estudiados como la apropiación, lo amateur, la velocidad, la multiplicidad, etc. Internet ha permitido una gran difusión y producción que hasta ahora era impensable, pero, por el contrario, ha traído algunos aspectos negativos como el trabajo precario y mal pagado. Por eso, lo precario se ha convertido en uno de los principales pilares negativos de las políticas y prácticas culturales de muchos sistemas como el artístico que están llevando a sus profesionales a un agotamiento sin precedentes.

Si nos ceñimos a la definición de la palabra precario según la Real Academia Española podemos observar cómo aparecen cuatro acepciones:

1. adj. De poca estabilidad o duración.
2. adj. Que no posee los medios o recursos suficientes.
3. adj. Der. Que se tiene sin título, por tolerancia o por inadvertencia del dueño.
4. m. y f. Ur. Docente que ocupa un cargo provisionalmente.

Como vemos, son cuatro acepciones que funcionan por separado en función de cuál sea el contexto utilizado. Pero, como observaremos a continuación, la precariedad asumida dentro del sistema cultural actual supone una aceptación prácticamente de las cuatro acepciones a la vez. Tal es así, que en la actualidad el auge de este término –como causa de las malas prácticas– ha provocado que numerosos autores reflejen sus ideas en sus textos y escritos. Uno de estos es Gerard Vilar, que en su libro *Precariedad, estética y política*³²⁷ busca abordar este tema desde un punto de vista filosófico mediante una serie de ejemplos que hacen que el discurso complejo que abordamos sea más dinámico y atractivo.

Pero antes de entrar a analizar las causas y las situaciones actuales de lo precario dentro del mundo del arte actual, como resalta Vilar, debemos ser conscientes que críticos como Foster, Adorno, Benjamin o Bourriaud ya trabajaban estas ideas con anterioridad. Por lo que el primer punto a tener en cuenta es que lo precario no es algo único y exclusivo de Internet, sino que ya se producía con anterioridad. Ahora, lo que debemos entender son las nuevas causas y actos que nos llevan hasta la precariedad y analizarlas desde la perspectiva actual.

Según escribe el crítico literario William Deresiewicz en su libro *La muerte del artista* existen dos versiones totalmente opuestas de ganarse la vida como artista dentro de la cultura digital en la cual nos encontramos inmersos.³²⁸ Por un lado, la de Silicon Valley y los medios de comunicación. Según esta versión es el mejor momento para ser artista ya que tienes todas las herramientas a tu alcance. Basta tener un teléfono móvil o un ordenador portátil para poder crear, editar, difundir, distribuir, etc. Y todo ello, gracias a Internet, de forma totalmente gratuita gracias a las plataformas como YouTube, Instagram u otras. Esta opción, que se acerca bastante a la idea de Joseph Beuys, es la que defiende que actualmente cualquier persona puede ser artista ya que solamente es necesario utilizar la creatividad en los trabajos y usar Internet para publicarlos.

³²⁷ Gerard Vilar, *Precariedad, estética y política*, (Almería: El círculo rojo, 2017).

³²⁸ William Deresiewicz, *La muerte del artista*, (Madrid: Capitán Swing, 2021).

Por el contrario, la otra de las versiones es la de los artistas, alejados del mundo empresarial y de la burbuja de Silicon Valley. Esta vía para poder llegar a vivir del arte es la más cercana a la realidad, ya que a pesar de que pongas en prácticas todas esas posibilidades cercanas al marketing de las que hablan desde Silicon Valley, ¿quién paga por las obras de los artistas actualmente? Y es aquí donde ponen el punto de mira los artistas que defienden esta idea. El mundo digital está desmonetizando cualquier manifestación artística, desde la música hasta el arte, ya que son totalmente accesibles de forma gratuita en Internet. Bajo esta versión, no todo el mundo puede ser artista por mucho que tenga las herramientas de Internet a su alcance, ya que para ser artista es necesario tener años de dedicación y práctica.

Como vemos, es muy importante el mercado del arte llegados a este momento. Para muchos críticos el mercado acaba corrompiendo al arte, ya que el dinero acaba contaminando todo lo que toca. Pero, como venimos analizando, quizá sea la forma más asequible de ganarse la vida dentro del mundo del arte. Por esto, para Deresiewicz, el mercado no es un elemento negativo dentro del sistema ya que es la manera más rápida de conectar al artista con el público y, de esta forma, poder ganarse la vida. Si esta relación a través del mercado del arte se rompe y el artista depende únicamente de la relación con lo público –como es el caso del sistema artístico europeo– el sistema se debilita y el artista es el gran perjudicado. Si nos basamos únicamente en las instituciones públicas abocamos al artista a una aprobación burocrática y administrativa que complica las cosas. Por lo tanto, debemos apostar por una vía mixta en la que el artista se sienta respaldado por las instituciones y apoyado por un mercado fuerte y con poder económico, ya que esto último aumenta el dinamismo y la creatividad.

Y una vez llegado a este punto, tenemos que analizar cuál debe ser la relación del artista con el mercado. Para Deresiewicz hay dos formas de entender esta relación; en primer lugar, la que el artista que crea su obra sin atender al mercado y una vez obtenido el objeto en cuestión acude a éste para buscar gente que esté interesado en su obra, pueda comprarla y así ayudarle a mantenerse como artista y,

por otro lado, la de ese artista que omite todo este proceso y desde el primer momento atiende al mercado para supeditar su creación a las exigencias del sistema.

La primera de estas opciones sería la del artista que utiliza el mercado, pero no pertenece al mercado. La segunda de las opciones es la que utiliza y pertenece al mercado y que, en parte, ha venido potenciada por Internet. Este es el aspecto que diferencia el momento actual que vivimos con la situación artística de hace décadas. Ahora, los artistas que deciden pertenecer al mercado vienen marcados por las estrategias de Internet y las redes sociales, ya que actualmente son los que determinan los gustos de la gente y las habilidades de marketing a seguir. Y, siguiendo todo este proceso, es cuando el artista, en busca de un posicionamiento seguro en la Red y de una producción artística certera, se encuentra con que desmonetiza su trabajo porque está continuamente luchando por ganarse la vida y mantenerse dentro de un mercado que le asfixia forzándole a estar más preocupado por el sistema que por su obra. Por el contrario, si un artista es capaz de usar el mercado sin pertenecer al mismo, es cuando el artista pasa a tener tiempo para pensar, para meditar y para crear libremente y sin presión.

El arte es atemporal, ya que trasciende su tiempo, pero por encima de eso está condicionado por las circunstancias, en este caso económicas, que le rodean. Y esto determina completamente las diferentes producciones artísticas que se suceden en la historia. Por un lado el dinero y, por otro, las personas que pagan por ese arte. Así ocurría en el Renacimiento, en el siglo XIX con los burgueses o con la cultura de masas del siglo XX. Sin embargo, en el siglo XXI han surgido nuevas prácticas económicas que han determinado una mayor precarización de la cultura.

El dinero ha sido y será siempre uno de los principales factores de riesgo en cualquier sistema económico. Por eso, para William Deresiewicz, el arte no debe tener relación con el dinero ya que si se contamina puede llegar a corromperse. Y esto se produce porque desde el siglo XX se añade al mundo del mercado una concepción política y capitalista que corrompe el sistema del arte. Si nos vamos siglos atrás, podemos observar cómo en el renacimiento los artistas –entendidos

como artesanos— comerciaban con el arte y recibían el dinero por sus creaciones. Pero con el paso de los años y ya en el siglo XIX el arte adquiere un estatus superior y surge la figura del artista como bohemio.³²⁹

Es a partir de este momento cuando el arte comienza a relacionarse con la pobreza artística y al artista como ese genio solitario y que vive en la pobreza. Y esta idea de genio bohemio, por muy bucólica que pueda parecer en el mundo del cine y la literatura, es una idea muy alejada de la realidad. De hecho, puede que en el subconsciente de la sociedad exista esta idea casi espiritual, pero en el de los artistas no. Un artista necesita vivir y para ello, necesita cobrar por su trabajo. Es por esto por lo que la realidad de la gran mayoría de los artistas es que deben emprender un importante riesgo para poder vivir del arte.

En la actualidad, no solo nos encontramos con este bagaje pasado sino que el arte se ha desmonetizado en Internet y las fuentes de financiación y patrocinio se han debilitado por las crisis. Es por esto por lo que el arte experimental, revolucionario y original siempre se ha movido al margen del sistema, sobre todo en tiempos complicados. Internet, al favorecer el acceso libre a la cultura tanto al espectador como al artista, dificulta la producción profesional favoreciendo la amateurización del arte, el autoempleo, la baja retribución y la inestabilidad. La Red se rige por la velocidad, la brevedad, la repetición y la novedad lo que provoca un cambio en la mentalidad y en la aceptación de lo que es bueno. Internet está cambiando lo que pensamos que es arte.

Llegados a este punto, avanzamos un paso más dentro de este análisis de la precarización en el mundo del arte y la cultura haciendo una matización entre los artistas y los espectadores o consumidores de la nueva cultura digital. Ya hemos visto cómo actúan los artistas actualmente, las dos vías y cómo el proceso de creación puede contaminarse hasta perjudicar al propio artista. ¿Pero qué pasa con el espectador en todo este proceso? Para estos, sí es cierto que vivimos en el mejor

³²⁹ Sobre la relación entre el trabajo y la vida artística, véase Nicolas Bourriaud, *Formas de vida* (Murcia: Cendeac, 2010).

momento para experimentar el arte, pero teniendo en cuenta la cantidad por encima de la calidad. Las producciones culturales actuales son infinitas e Internet permite que sean accesibles a bajo coste o incluso gratuitas. Música, fotografía, diseño, arte, escritura... Por eso, estas nuevas formas de mercado y de economía digital en el siglo XXI marcan el arte de nuestra época y moldean la cultura que nos representa. Más consumo que experiencia.

Y sin apenas darnos cuenta, toda esta velocidad de Internet nos lleva hasta uno de los grandes mantras de la sociedad actual y más daño está haciendo al sistema del arte y a procesos como la precarización. Hoy en día cualquier persona puede ser artista. Se trata de una de las afirmaciones más repetidas en una sociedad digital en la que Internet proporciona todas las herramientas necesarias, como defienden aquellos postulantes en Silicon Valley, para convertirnos en artistas. Pero esto no funciona así y este pensamiento es causa de desmerecer a los artistas de verdad que se enfrentan a las dificultades que el sistema les plantea. El artista, como hemos visto, ha perdido su carácter especial, su aura, pero además ha dejado atrás la exclusividad de la creatividad. Este término, creatividad, se ha convertido en algo banal que cualquier persona piensa que puede otorgarse. Si juntamos todo esto, nos vemos abocados a ver como el artista profesional va poco a poco desapareciendo frente a una sociedad que devora cultura gratis y que dignifica la *creatividad* de cualquiera por encima del dinero.

Y esto nos lleva a otra de las ideas que favorece la precariedad en el arte fomentada por los propios artistas como es la visibilidad. Internet, favorecido por las redes sociales y otras plataformas, exige estar presente dentro del espacio virtual. Y estar presente exige a su vez a cada artista una autoexigencia sobre todo aquello que se muestra en la Red y presente una interacción total. Una autoexigencia sobre la producción. El artista debe caminar sobre la fina línea entre el placer y la motivación por su trabajo y caer en una exigencia creada por el sistema. Los medios digitales requieren unas actitudes básicas para estar presente en la Red y por ende en

la sociedad. A continuación, vemos como Remedios Zafra explica cómo esta presencia en la Red puede llevar a la sobreexplotación y a la ansiedad de los artistas:

Es fácil pasar por alto que el trabajo creativo no es como el trabajo de venta de frutas o de reparación de neumáticos. Cuando se escribe o se diseña, cuando se canta o se piensa, nosotros vamos adjuntos, y la crítica que todos creen poder hacer sobre nuestra obra se cierne implacable como la mayor causa de daño para quien crea. Nada hace sentir más frágil a un trabajador creativo que exponerse en su trabajo y hacerlo, como hoy, en escaparates tecnológicos sin párpados, esos que nunca descansan. A priori, no extraña entonces que esas vidas-trabajo sostenidas en la sobreexplotación estallen en una ansiedad normalizada.³³⁰

Remedios Zafra es una de las pensadoras que más está luchando por denunciar y demostrar toda la precariedad que existe en torno al mundo de la cultura, y en especial, alrededor del mundo del arte contemporáneo. Ha escrito numerosos ensayos y libros sobre este tema mediante los que busca concienciar a la sociedad sobre la gran carga de trabajo que presentan artistas y otros agentes culturales. Uno de los puntos derivados de la sobreexplotación que se cita en el párrafo anterior y que debemos tener en cuenta es la autoexploración. Porque para que exista un exceso de producción debe existir previamente una autoexploración por parte del artista. Artistas que, con este proceso de actuación, se ven afectados física y psicológicamente con problemas como la ansiedad. Internet y sus procesos pueden abocar a un sentimiento de no poder acaparar todo lo que uno hace, de absorber toda la información que se encuentra en la Red, de ver todo lo que está online... En definitiva, de vivir-trabajando.

Pero aquí la responsabilidad no recae sobre el artista que agobiado por los trabajos temporales acepta otro encargo para exigirse aún más, sino que recae sobre la sociedad que normaliza, apoya y favorece esta situación. Se trata de una naturalización de la precariedad que se potencia en la era digital ya que cada uno dedica más tiempo a gestionar su «yo» de Internet y las redes sociales que su propio

³³⁰ Zafra, *Frágiles. Cartas sobre la ansiedad y la esperanza en la nueva cultura*, 22.

tiempo. Ahora cada persona es un producto, una marca social. Y es cierto que uno no llega a esa situación si no quiere o no acepta el encargo, pero en un sistema en el que no existe otra alternativa y cada artista debe tomar esas decisiones bajo una atmósfera de presión y desasosiego, ¿quiénes somos nosotros para criticar esas decisiones?

Por otro lado, para Zafra, en la sociedad en la que vivimos el éxito –ya sea académico o artístico– viene logrado por el que más se esfuerza y sacrificios o renuncias es capaz de hacer ya que su logro se va a ver recompensado en, según palabras de la artista, lo intangible, es decir, en sus currículums o una mención en una crítica o artículo, renunciando así a un sueldo por el trabajo realizado. Actualmente, no se valora la producción serena y concienzuda, sino que se demanda una producción en masa sin atender a la calidad, solo a los parámetros estadísticos. Como destaca en su libro *Frágiles*:

Algo falla cuando nuestros peores y más rápidos escritos pueden ser por ejemplo los mejor valorados en una oposición, porque están encajados en el formato adecuado y disciplinado de determinada revista. O que aquellos méritos sin alma en los apartados forzados de un currículum sean más apreciados que las aportaciones más profundas, invisibilizadas en ese cajón de sastre llamado otros méritos.³³¹

Vemos por tanto que el sistema se encuentra viciado por todos los lados, desde las instituciones, por parte de los artistas y, no menos importante, los consumidores que no favorecen una cultura real y sostenible. Tal es así, que la ensayista española considera, como se puede leer a continuación en uno de sus párrafos, la idea hipotética de que, si acabáramos con esa precariedad, sobreproducción, autoexploración y esa necesidad de luchar por algo intangible, las prácticas artísticas serían de mayor calidad y cantidad:

A mí me parece que si todas las personas precarias que conozco. pero también todas las no precarias que de diferentes formas colaboramos en la precarización de

³³¹ Zafra, *Frágiles. Cartas sobre la ansiedad y la esperanza en la nueva cultura*, 53.

otros, si todas las que tuvieron el deseo de trabajar con sentido sin convertir su vida en una competición, si pudieran dedicar sus tiempos a las investigaciones, clases, obras y proyectos que las movilizan, sin que su desglose burocrático, despliegue preparatorio, duplicación acomplejada, contrato precario, silencio administrativo o anuncio impostado ocupen la totalidad de sus vidas, ¿cuántos descubrimientos habríamos tenido, cuánta producción valiosa frente a los sucedáneos de obras rápidas y vacías que se amontonan? [...] Es una mera especulación, pero ¿no cree que la época no puede aguantar más sobreproducción ligera, más residuo y práctica caduca, más abaratamiento sostenido en la esclavitud de la invisible y clasista producción primera, más fragmentación y exceso, más desplazamiento contaminante, más entretenimiento en la impostura perdiendo la intimidad y vida política?³³²

Además, mediante este párrafo, Zafra –que contesta por carta a una lectora «ofendida» por otro de sus libros sobre la precariedad–³³³ pone en conciencia la enorme carga social que presenta un artista o cualquier agente cultural. Si realmente cada artista se dedicara a crear sabiendo que su trabajo iba a ser bien remunerado por ello, tendríamos producciones artísticas de mayor valor. ¿Y si, además del dinero, tuviéramos tiempo? Otra de las cuestiones derivadas de esta auto explotación y autoexigencia es el tiempo. Porque Internet presenta un tiempo veloz, que no se detiene. Y en parte, esa necesidad de más, esa demanda de producción casi por segundos hace que los artistas no tengan tiempo para detenerse, para pensar, para producir. Lo único que consiguen hacer es embarcarse en numerosos proyectos para satisfacer al sistema y poder mantener la precariedad en la que viven.

Porque las cosas con Internet han cambiado. La obra, sin tiempo, también se convierte en precaria. La celeridad de la Red y del momento provoca que cada producción artística sea sustituida rápidamente por la siguiente, por lo nuevo o por lo que más gusta. De nuevo enlazamos con el artista frustrado o agobiado que crea para un sistema que le «deja en visto» sin reconocimiento ni valor. Por eso la

³³² Zafra, *Frágiles. Cartas sobre la ansiedad y la esperanza en la nueva cultura*, 27-28.

³³³ Remedios Zafra, *El entusiasmo*, (Barcelona: Anagrama, 2017).

creación se ve afectada y se vuelve tan rápida que las emociones van por delante del pensamiento, de la pausa, del análisis.

Por ello, Zafra propone que el sistema debe valorar el proceso –que es principalmente de lo que disfrutaban los artistas– por encima del producto final. Porque en un mundo donde la autoexigencia y la sobreproducción rigen el sistema, los artistas se ven obligados a trabajar de forma continuada para conseguir ese objeto final que les libere y les otorgue de nuevo el tiempo –y el dinero– necesario para pasar al siguiente proyecto. Si el sistema fuera capaz del valorar y remunerar el proceso, nos encontraríamos de nuevo con unas producciones artísticas de mayor importancia. Todo debería centrarse en el hacer, un placer duradero, frente al finalizar que se convierte en un placer puntual. Expresiones como «lo que quiero es acabarlo», “cerrar y pasar página” o “entregarlo por fin”³³⁴ son las que rigen la cultura contemporánea en la que estamos inmersos.

La situación actual en la que vivimos nos permite sobrevivir dentro de un sistema precario y que no defiende al trabajador, lo que nos lleva hacia una producción de salvación, es decir, a la producción masiva de trabajo en busca de un sustento por encima de la calidad del mismo. Y esto es lo que reflejan en sus prácticas numerosos artistas como Thomas Hirschhorn. Porque son muchos los artistas que hacen de la precariedad no solo una forma de vida –obligada o elegida– sino un elemento de investigación y producción de sus obras.³³⁵

Una de las formas de trabajar de Hirschhorn es generar espacios habitables, generalmente relacionados, chabolas o refugios callejeros, utilizando materiales entendidos como precarios y baratos, como cartón o cinta adhesiva. En una de sus obras, *Crystal of Resistance* (2011) –realizada para el pabellón de Suiza de la Bienal de Venecia–, creó una gran instalación inmersiva en la que generaba un espacio similar a una cueva llena de diferentes elementos como revistas, fotografías, fotocopias,

³³⁴ Zafra, *Frágiles. Cartas sobre la ansiedad y la esperanza en la nueva cultura*, 69.

³³⁵ Martín Prada, *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*.

construcciones de cartón y plástico, latas de refrescos, basura, maniqués, televisiones, elementos envueltos en papel de aluminio, etc.

Pero todo este espacio, repleto de elementos precarios, queda unificado por un elemento común en la obra de Hirschhorn y sobre el que estabiliza su idea de precariedad, la cinta adhesiva. Este elemento se convierte en el material que unifica, sostiene y relaciona todos los demás objetos. Se trata de la unión de objetos opuestos y diferentes pero que de forma temporal quedan unidos y puestos en relación por la cinta adhesiva, como representación de la precariedad y su capacidad de relación entre diferentes.³³⁶



Crystal of Resistance. Thomas Hirschhorn. 2011.

Pabellón de Suiza, Bienal de Venecia.

³³⁶ Martín Prada, *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual.*

Thomas Hirschhorn busca trabajar en lo precario y con lo precario, posicionándose de esta manera en la denuncia del sistema. Como bien reflejan sus palabras:

Lo precario es siempre creativo, porque lo precario es siempre inventivo, porque lo precario está en movimiento, porque lo precario conduce a nuevas formas, porque lo precario da forma a una nueva geografía, porque lo precario empieza con un nuevo intercambio entre seres humanos y porque lo precario crea nuevos valores.³³⁷

En casos como este, observamos como lo precario dentro del arte actual surge como una oportunidad de creación que debe llevarnos a una revolución de las formas para mejorar el sistema desde dentro. El arte vuelve a interesarse en lo pobre para denunciar la inestabilidad de un sistema, pero además utiliza esa pobreza como impulso para la creación demostrando que de momentos transitorios e inseguros se pueden conseguir grandes logros. Por ello, no debemos centrarnos única y exclusivamente en lo frágil o lo inestable como elementos de la precariedad, sino, como resalta Juan Martín Prada sobre la obra del artista suizo, cabe destacar otros aspectos mucho más transformables como «lo no-seguro, lo no-garantizado, lo no-estabilizado y lo no-establecido».³³⁸

De esta manera, la precariedad no solo debemos analizarla desde el punto teórico ya que, al ser un elemento de nuestra sociedad, es también un rasgo característico del discurso de numerosas prácticas artísticas. Por eso, en la actualidad observamos como lo provisional, la inestabilidad o la carencia se erigen como discursos críticos en todas estas nuevas prácticas. Y esto lo vemos reflejado en otros eventos relacionados con el mundo del arte contemporáneo como la Trienal del New Museum de Nueva York³³⁹ que se llevará a cabo el próximo mes de octubre y

³³⁷ Cosmin Nasui, «Thomas, Hirschhorn Crystal of Resistance-Swiss Pavilion at The 54th International Art Exhibition of the Venice Biennale», *Modernism*, 27 de junio de 2011, acceso el 23 de mayo de 2021, <https://www.modernism.ro/2011/07/27/thomas-hirschhorn-crystal-of-resistance-swiss-pavilion-the-54th-international-art-exhibition-of-the-venice-biennale/>

³³⁸ Martín Prada, *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*, 42.

³³⁹ Véase más en <https://www.newmuseum.org/exhibitions/view/2021-triennial-soft-water-hard-stone>

en donde las dos comisarias, Margot Norton y Jamillah James, proponen bajo el título *Soft Water Hard Stone* la idea de estructuras frágiles, la transformación, lo maleable, lo orgánico y, en definitiva, una reflexión sobre el momento precario del sistema del arte.³⁴⁰

Otro ejemplo dentro de estas políticas culturales se desarrolla en España. El pasado mes de junio de 2021 se llevó a cabo en Madrid el *Aragon Park*, un evento desarrollado en un edificio abandonado y dónde, en su segunda edición, más de cien artistas se dieron cita para exponer sus trabajos realizados con materiales poco comunes y para alejarse del mercado y de los medios tradicionales. La peculiaridad de este evento se encuentra en sus formas ya que no es una exposición realizada por un comisario si no que los artistas han sido invitados a participar por los artistas que estuvieron presentes la edición anterior. Además, cada uno de los artistas es invitado a realizar su propio trabajo dentro del espacio del edificio abandonado pero siempre utilizando los propios materiales que ofrece el espacio. De esta forma, el edificio, abandonado y precario, se convierte en un espacio de exposiciones, en un soporte artístico y en material para las obras.

Entre todas las obras, quiero destacar dos que reflejan adecuadamente la idea de este evento y la necesidad de los valores a transmitir al espectador. Por un lado, la obra de Isidro Blasco, realizada en el patio del edificio, que consiste en una escultura elaborada con tablas y paneles intervenidos por los grafiteros. Por otro lado, Paula Anta utiliza la naturaleza que invade un espacio abandonado como este edificio para situar su intervención en una de las paredes y denunciar, mediante la caída de las hojas de esta rama, el paso del tiempo y la inestabilidad del sistema del arte que se tambalea por la precariedad.

³⁴⁰ Bea Espejo, «Abierto por vacaciones» *El País, Babelia*, 7 de agosto de 2021.



Obra de Isidro Blasco. 2021



Obra de Paula Anta. 2021

Por ello, este tipo de prácticas artísticas de Hirschhorn o proyectos como *Aragon Park* o *Soft Water Hard Stone*, permiten alarmar también al espectador, ya que de ellos depende parte de esta lucha. La cultura digital que rige la sociedad actualmente nos lleva a un consumo masivo de producciones artísticas que puede llegar a saturarnos. Por ello, como resalta William Deresiewicz, debemos hacernos preguntas para saber la calidad, el trabajo y el valor de cada uno de los objetos o ideas que consumimos.

Está claro que actualmente vivimos bajo una sociedad y una economía mundial que se rige por Internet, por los estímulos y el consumo excesivo que ha fomentado la creación, pero la ha devaluado. Pero esto no deja de facilitar las cosas dentro del mundo del arte, ya que ser artista siempre ha sido muy complicado. Hoy en día, a pesar de la precariedad y todos los problemas que hemos visto que existen, en parte promovidos por la democratización y amateurización del arte en Internet, los artistas siguen creando. Pero ¿en qué condiciones? ¿Qué arte estamos creando en el siglo XXI?

Lo primero que debemos analizar una vez escritas estas páginas y siendo conocedores de todos los cambios acaecidos desde la llegada de Internet es si el arte sobrevivirá al cambio digital. Y cuando digo cambio digital, no me refiero al uso de

las estrategias de la Red, porque la adaptación ya ocurre desde hace años, sino al mundo virtual y al cambio de paradigma en torno a la cultura visual y la nueva cultura digital. La creatividad va a seguir existiendo a la hora de crear música, literatura o arte, ya que es una condición innata del ser humano. El ser humano necesita siempre crear para expresar. ¿Pero qué va a ocurrir con el concepto de Arte? Arte con mayúsculas, ese Arte que surge a partir del siglo XVIII alejado de los poderes que lo regían antes y que no se encuentra sometido a ninguna autoridad. Ese arte que debe criticar, reflexionar, analizar y proponer nuevos caminos y verdades.³⁴¹

Y en parte, la respuesta a esa pregunta —¿sobrevivirá el arte al cambio digital?— no debe centrarse en el arte en sí, ya que como hemos visto creatividad y creaciones seguirán existiendo, sino que debe girar en torno a los artistas profesionales. Ese gran problema actual en torno a la amateurización y precariedad en el arte puede llevarnos a una desaparición total o parcial de uno de los principales pilares del sistema artístico. Por ello, bajo la cultura digital que se nos impone en estos días debemos ser muy conscientes de la gran producción amateur que existe y que parte o mucho del arte que consumimos proviene de un ámbito popular. El Arte, con mayúsculas, depende de los artistas que bajo una profesión que conlleva una gran cantidad de responsabilidades debe ser diferenciado de lo amateur.

El Arte es trabajo y por tanto los artistas no son personas diferentes a cualquier otro trabajador que emprende en su propio negocio. Puede triunfar o puede fracasar. Es por esto por lo que debemos entender que los artistas son como cualquier otro negocio, que no puede verse afectado por que haya gente que haga lo mismo como una afición. Si lo comparamos, por ejemplo, con la profesión de chef, está claro que nadie concibe comer gratis por mucho que un chef esté haciendo lo que más le gusta. Siempre se paga por ese trabajo y se entiende que conlleva un esfuerzo y responsabilidades totalmente diferentes a las que pueda tener alguien que cocina por placer y por gusto. Por eso, si entendemos que el arte es un trabajo o un

³⁴¹ Martín Prada, *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*.

negocio, debemos entender que aquellos que trabajan dentro de ese ámbito – artistas, críticos, comisarios, galeristas, etc.– son trabajadores y por tanto deben cobrar por su trabajo.

Y, volviendo al inicio de este apartado, toda esta difícil situación sobre la precariedad que he intentado poner de manifiesto mediante las ideas y reflexiones de diferentes críticos, considero que puede encauzarse mejorando el sistema educativo y de formación. Cuando el propio sistema te obliga a cumplir una serie de requisitos para cuantificar y cualificar tu trabajo –como por ejemplo la indexación en los artículos científicos, las citas, el prestigio de las revistas, etc.– por encima de un verdadero análisis de la calidad del mismo, provoca que el trabajador entre dentro de ese entusiasmo del que habla Zafra para acabar en la desesperación y el abatimiento.

Es por esto por lo que pienso que educación, lenguaje y precariedad son tres aspectos claves dentro de la nueva cultura digital que deben evolucionar escuchando las verdaderas necesidades de los creadores y de los espectadores. El sistema debe mejorar hacia una cultura de calidad y no una cultura de miles y miles de productos por encima de la calidad o el valor y debemos educar tanto a los creadores como a los consumidores. Cuando seamos capaces de reconocer el trabajo de un artista, un músico o un escritor y, por consiguiente, queramos pagar por ese trabajo antes de conseguirlo gratis –o exigir colaboraciones, por ejemplo– estaremos favoreciendo una cultura segura y de calidad en la que cada agente cultural va a obtener rédito de todo su trabajo.

5. CONCLUSIÓN

En el año 1952, el artista italiano Lucio Fontana presentó el *Manifiesto Televisivo* dónde defendía que el espacio, el tiempo y el movimiento eran los elementos fundamentales de la nueva estética y, dentro de este panorama, el uso de los medios de comunicación tendría un protagonismo decisivo.³⁴² Casi setenta años después podemos decir que Lucio Fontana no se encontraba muy alejado de una realidad que ahora nos parece familiar. Toda esta investigación ha servido para asentar unas bases teóricas en torno a todo lo que supone la llegada de Internet y los nuevos medios de comunicación a nuestra sociedad desde finales del siglo XX y observar de una forma práctica como afectan al sistema del arte.



Manifiesto Televisivo. 1952.

³⁴² Véase Iria Candela et al., *Lucio Fontana – On the Threshold*, (Nueva York: Metropolitan Museum of Art, 2019)

Conclusión

A lo largo de este trabajo se ha hecho constar cómo Internet no se trata de un elemento aislado dentro de una evolución natural del ser humano, sino que ha sido una gran revolución sobre una sociedad que ha sido capaz de adaptarse por completo a las nuevas situaciones digitales. Podemos decir que nos encontramos actualmente en una era *postinternet*. Por ello, teorizar sobre Internet y sobre los cambios que ha provocado en las producciones artísticas, la crítica o las instituciones, debe ser primordial para conocer el que ha sido una de las grandes revoluciones del siglo XXI. En el mundo de las pantallas y los teclados, la relación del arte con el mundo se ha hecho más fuerte y el arte actual es el más comprometido y preparado para pensar y reflexionar sobre el ahora.³⁴³

Tras el surgimiento del net.art, los movimientos y soportes se van sucediendo con el paso de los años, pero las estrategias se han ido manteniendo. El net.art continúa siendo uno de los pilares fundamentales dentro de la relación arte e Internet y permite que las posibilidades de acción de las nuevas estrategias se mantengan vivas y perduren en un tiempo en el que todo parece nacer para acabar desapareciendo.

No es posible realizar una evolución en las formas ni en los pensamientos establecidos sin tener la capacidad de analizar lo que pasa a nuestro alrededor y cómo actúan los factores por los cuales nos regimos, como sí fueron capaces de hacer los artistas y críticos ligados al net.art. Es por esto por lo que, elementos como la imagen, el tiempo o el espacio han sido pilares esenciales en esta larga investigación y nos han permitido mediante su evolución y transformación conocer mejor todos los cambios acaecidos desde un punto de vista teórico y conocer en qué punto nos encontramos actualmente.

En esta conclusión me gustaría hacer una última referencia al espacio, ya que considero que, con algunas excepciones,³⁴⁴ ha sido el elemento olvidado durante la

³⁴³ Véase Zafra, «El arte después de internet. (Contradecirnos o erosionar los límites)».

³⁴⁴ Véase Javier Maderuelo, *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos 1960-1989* (Madrid: Akal, 2008).

historia del arte y que, ahora, con la llegada de Internet, se erige como uno de los aspectos más relevantes. Hemos podido observar cómo a lo largo del siglo XX y mediante el surgimiento de los nuevos agentes, las exposiciones comenzaron a evolucionar no solo en cuanto al espacio se refiere. De esta manera, el medio más común a través del cual se puede conocer el arte son las exposiciones. Gracias a los avances surgidos desde el siglo XX, éstas han llegado a convertirse en el lugar de intercambio no solo de ideas, pensamientos o conocimientos, sino de relaciones e incluso de proyectos. Todo este engranaje, a veces casi espectáculo, se ha conseguido gracias a los diferentes agentes culturales como comisarios, críticos, galeristas y artistas, entre otros. Hoy día, en las exposiciones, ya no solo se muestra la obra de arte, sino que se construye el arte y se le da significado a la cultura mediante todas las relaciones entre los diferentes agentes³⁴⁵.

Por consiguiente, vemos como a la hora de exponer hoy día los propios artistas o comisarios buscan la interacción del espacio. Les interesa que el espacio sea algo más que un soporte, buscan que se integre y que tenga una relación con las obras y el espectador. Desde mi punto de vista, hoy en día un espacio que solo sirve como soporte no es un espacio expositivo. Un espacio expositivo debe de tener sentido y una capacidad de relación con aquello que nos presenta. Y con esta afirmación me refiero también al espacio que se encuentra en la Red, en muchas ocasiones más descontextualizado que el espacio físico.

Por lo tanto, observamos cómo la evolución del espacio ha sido clave en todos los procesos de cambio que se han ido sucediendo durante las últimas décadas. En apenas cien años hemos pasado de aquellos gabinetes donde las obras se hacían en los muros separadas por grandes marcos hasta la integración total del espacio en la exposición. Y, si eso fuera poco, han surgido nuevos espacios como el espacio virtual. El espacio ha conseguido convertirse en un elemento clave más, como puede ser la imagen o el tiempo que sí presentan ese carácter histórico en las

³⁴⁵ Ulrich Obrist, *Breve historia del comisariado*, 11.

Conclusión

investigaciones. El espacio ha llegado a nuestro tiempo como un elemento que puede influir, variar, mejorar o incluso empeorar una obra de arte o una exposición.

En uno de sus numerosos textos, José Luis Brea articulaba que el espacio y el tiempo se habían convertido en «magnitudes obsoletas que simplemente ya no estructuran las dimensiones reales de nuestra actualidad»³⁴⁶. Si bien es cierto que estas palabras pueden tener algún tinte de realidad, más si las analizamos desde la perspectiva de 1985, tras este trabajo creo que queda reflejado como en la actualidad son dos términos que sirven para poner un punto de partida en cuanto al debate de los nuevos medios. Bajo mi punto de vista, y tras esta ardua investigación y análisis del mundo del arte tras la llegada de Internet, considero que estos dos aspectos tienen más importancia de la que podemos pensar.

Es probable que pensemos que el espacio desaparece con la red y que el tiempo actual es como un gran depredador que acaba con todo casi antes de que se haya consolidado. Pero no es más que una evolución, incluso más que eso, una variante de lo establecido convirtiéndose en algo que complementa lo que ya existe. Al final, debemos ser conscientes de que el tiempo y el espacio que Brea daba por finalizados siguen ahí, no han desaparecido, y conviven con las nuevas formas de manera que el puzle crece y aumenta en posibilidades sin perder la base de donde partimos.

Tras estas líneas de trabajo creo que podemos aventurar que Internet ha traído nuevas estrategias que permiten obtener un abanico más amplio de las diferentes posibilidades, pero nunca acaba con lo que ya estaba. Se abre la posibilidad de elección y si ahora el tiempo se rige por la velocidad y el espacio por la multiplicidad quién sabe cuánto tiempo nos queda en este nivel. No sería difícil aventurar, como ya hicieron en sus respectivos momentos Brea, Valéry o Benjamin, que estamos abocados a un nuevo cambio. Quizá una vuelta a la tradición, sin saber muy bien qué es eso o qué es lo que marca esos valores, o quizá un nuevo progreso tecnológico que acabe definitivamente con los cambios y avances que se defienden en estas páginas.

³⁴⁶ Brea, «La conquista de la ubicuidad».

Por último, dentro de estos tres elementos, la imagen ha sufrido tal transformación que actualmente nos encontramos en muchos casos ante un elemento distorsionado y con una definición tan elevada que convierte al objeto en inútil. Según Baudrillard, hemos llegado a un punto en el que se busca la definición absoluta de la imagen lo que provoca que ésta se aleje de su carácter ilusorio. Si ya para Benjamin las imágenes perdieron su aura cuando comenzó la reproductibilidad técnica y la producción en masa, ahora con Internet deberíamos preguntarnos en que se ven afectadas con la transmisión digital y su superproducción.

La sociedad digital ha cambiado por completo los procesos fotográficos y de creación de imágenes. La fotografía analógica caminaba cerca de la verdad para crear sus propias ficciones, pero actualmente ocurre lo contrario. Lo digital no nos deja otra alternativa que aceptar y asimilar lo artificial en torno a la imagen para entrar en su irrealidad, alejándonos así de la ficción de la imagen analógica. La imagen digital se estructura de forma estratigráfica y el artista se convierte en un creador de planos o de estratos que se van superponiendo en diferentes capas.³⁴⁷

Finalmente, hemos sido conscientes de cómo las reglas del lenguaje de la imagen han continuado activas todo este tiempo y, además, han evolucionado hacia una nueva posibilidad. La aparición de las pantallas y los teléfonos móvil con cámara han permitido a cualquier persona del mundo ser creador de imágenes y difundirlas de una forma rápida y precisa. Esta evolución tecnológica ha permitido a la imagen, la nueva imagen digital, situarse en un nuevo plano de actuación, pero manteniendo las mismas reglas. Ahora, más que nunca, el observador debe estar exigida para crear, seleccionar, pensar, observar y analizar la nueva realidad que la cultura digital nos plantea y aprender a mirar con una nueva interpretación.

Por otro lado, en cuanto a lo expositivo, lo que permite Internet es generar una serie de espacios nuevos en los que la difusión y exposición del arte se hace de forma global a través de una pantalla. Museos como el Digital Art Museum o el

³⁴⁷ Martín Prada, «La condición digital de la imagen».

Conclusión

Whitney Museum nos hacen reflexionar sobre estos nuevos museos digitales que permiten conservar y difundir el arte digital, pero a la hora de hacer lo mismo con el arte tradicional se ven perjudicados. Digitalizar fondos físicos es un trabajo muy costoso y muchos de los casos no es lo más recomendable. Por el contrario, los museos son los encargados de acoger, conservar y difundir las obras físicas y con formatos tradicionales frente a las dificultades que les produce almacenar obra digital.³⁴⁸ Queda reflejado que el debate en torno a esta posición es largo y durará muchos años, pero lo que sí debe continuar es la interdisciplinariedad que los museos llevan a cabo. Dos vías y dos opciones, en las que las instituciones deben dar un paso y ser conscientes que deben convivir con Internet y todo lo que en él se produce y con la producción física sin omitir ni la una ni la otra.

Otro de los puntos controvertidos que hemos visto en esta investigación es el referido al algoritmo y el sistema que rige el funcionamiento de la Red. Para el historiador de Internet Andrew Keen «cuando todo está determinado por el número de clics, se erosionan la solidez y la excelencia de cualquier proyecto artístico; la masificación nos lleva a una época oscura de la cultura».³⁴⁹ Si mediante un vistazo rápido analizamos la Red y estas palabras, podemos encontrar cierta coherencia ya que como hemos visto el algoritmo se basa —dependiendo de la aplicación, web o red social— en los clics, me gustas, comentarios, etc. Esto, como es evidente, banaliza los resultados y los contenidos y convierte el material digital en un material dudoso y con poco criterio.

Pero, para intentar ser más optimistas que Andrew Keen, considero que esto tiene una solución. Partiendo de la realidad anterior —siempre con excepciones—, Internet ha llegado a esta nueva sociedad digital para abrir el abanico de posibilidades y esto, a su vez, exige al espectador una mayor conciencia y rigurosidad técnica. Antiguamente cualquier información o material, que ahora encontramos en Internet, llegaba hasta nosotros por medios contrastados y fiables como medios de comunicación o en el caso de obras de arte, ferias o galerías de arte. Ahora, Internet

³⁴⁸ Waelder, «Del museo ubicuo al museo portátil: Coleccionar y difundir el arte digital».

³⁴⁹ Fontcuberta, *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*.

no presenta un filtro o un elemento intermedio que nos proporcione esa información veraz por lo que somos nosotros mismo los que debemos generar esa capacidad. Actualmente una obra de arte llega a través de una red social hasta nosotros, sin conocer su veracidad, calidad, origen, artista, etc. Somos nosotros los que debemos exigirnos la objetividad y analizar e investigar ese material para llegar a unas conclusiones acertadas. Internet ha facilitado la vida a aquellos que no se paran a comprobar lo que en la Red se encuentra y la ha hecho más entretenida y accesible a aquellos que conscientemente buscan generar opiniones e ideas propias a partir de lo que Internet ofrece.

Internet es una gran red de contenido que ha permitido a cualquier persona del mundo acceder de forma gratuita y sencilla a –casi– todo el material que existe. Pero, una vez llegados a ese punto, y sin entrar en la importancia o la legalidad del algoritmo, depende del espectador el uso y la mejora de ese material. Anteriormente, cuando un artista se consolidaba en el panorama nacional, por poner un ejemplo, era porque venía respaldado por una galería o un coleccionista que, tras años de trabajo y creación, apostaban por su obra y le permitían una difusión basada en la crítica y en la veracidad de su discurso. Actualmente, como destacó José Luis Brea en una entrevista,³⁵⁰ cualquier persona es capaz de producir objetos, imágenes o discursos sin ningún tipo de interés. Lo realmente complicado para el creador es ser capaz de dotar a esas creaciones una idea o un discurso crítico sustentado por una base teórica capaz de defender la creación en sí. Y, a su vez, añadido que lo difícil o interesante para el espectador es ser capaz de encontrar ese material entre toda la oferta sin valor ni categoría.

Por todo esto, es evidente que debemos actuar de forma diferente frente al aluvión de información e imágenes que nos ofrece Internet cada día y debemos regirnos por unos parámetros de calidad diferentes a los que utilizábamos antes de esta revolución digital. Hay que ser conscientes en qué momento de la contemporaneidad nos encontramos y debemos evolucionar con ella, ya que el

³⁵⁰ Véase <https://www.youtube.com/watch?v=xNO6FaPQsk>

Conclusión

sistema artístico español se encuentra todavía bajo las influencias de antiguos patrones que hacen que la creación cultural contemporánea destaque por aspectos negativos como la precariedad, la autoexplotación o la ansiedad. Actualmente vivimos bajo un sistema capitalista que fomenta la cultura desde el punto de vista del ocio, el entretenimiento y el consumo, generando en el espectador un interés vacío y pasajero que va destruyendo poco a poco el tejido cultural de nuestra sociedad.

Pero no solo debemos atender a la teoría. Por ello, la parte práctica de este trabajo se ha centrado en demostrar desde el interior del Sistema del Arte cuáles son las ventajas e inconvenientes del arte en Internet. Es importante conocer cómo se desarrollan los proyectos en la Red, las exposiciones, o cómo funciona el nuevo mercado del arte basado en las criptomonedas y el *blockchain*. Porque se trata de transformar a mejor todo el proceso, no de volver a lo anterior o aceptar lo nuevo como tal. Hay que seguir reflexionando para conseguir ser capaces de crear en mejores condiciones.

Como he podido reflejar, la situación actual de las instituciones es algo comprometida, por lo que repensar o reflexionar sobre las mismas debería ser uno de los caminos a seguir. Los nuevos modelos de la sociedad digital que afectan al mundo del arte deben verse reflejados en las políticas artísticas de las instituciones, virtuales o físicas, que deberían orientarse hacia una línea donde se favorezca la difusión y las prácticas artísticas centradas en la investigación de los nuevos medios y alejándose de las formas obsoletas de exposición. Esta forma de trabajar, muy presente en las acciones en la Red y en las plataformas como *Aleph* o *adaweb* pioneras en el mundo del net.art, permite reflexionar sobre las nuevas prácticas prestando valor a los nuevos dispositivos en vez de reciclar los antiguos modos de exhibición.

La web 2.0 ha convertido al usuario en información que se envía y se comparte. El propio usuario crea el contenido de la Red y genera el material que se mueve por las diferentes aplicaciones y redes sociales. Esto ha cambiado los sistemas

tradicionales de comunicación y ha permitido conectar en línea a millones de personas. Por ello, sin duda alguna la llegada de la web 2.0 y las nuevas TIC han permitido cambiar los modos de vida, pero en este momento todavía no podemos ser conscientes de hasta qué punto lo harán y serán capaces de alterar nuestros hábitos y costumbres futuras. El mundo del arte ha sido uno de los sectores que más se ha visto alterado por estos cambios, pero ha conseguido adaptarse para generar, por ahora, una experiencia completa entre lo real y lo virtual.

Lo que sí está claro es que lo que vendrá después seguirá los pasos de lo actual. Nadie puede pensar que la evolución de Internet ha finalizado o va a finalizar, ya que el medio se encuentra en continua creación y expansión. La Red es el sistema de comunicación más potente hasta el momento y ha conseguido atraer la atención de toda la población mundial. En ningún otro momento de la historia ha habido más personas conectadas, vigiladas y explotadas por la Web como lo hay ahora. Tendremos que esperar una serie de años para poder asentar todo lo que estamos viviendo en estos momentos y valorar su impacto. Pero, sin tiempo para esto, la Red ya ha comenzado un paso más con la que se conoce como Web 3.0. Hasta el momento, en esta corta vida internauta, hemos pasado por la inicial web 1.0, aquella que se encontraba compuesta por páginas estáticas conectadas por hipervínculos y que no presentaban contenido interactivo, y por la actual web 2.0, una web abierta, participativa e interactiva donde los propios usuarios son los creadores de contenido. Pero ya empieza a configurarse la web del futuro, la web 3.0 que se plantea como la siguiente generación de tecnología en Internet.

Se trata de un formato todavía en pruebas y nada expandido, pero sin duda alguna en las próximas décadas será la tecnología que rijan Internet. Esta nueva web se basa en la Inteligencia Artificial (AI) y su principal objetivo es la creación de aplicaciones y páginas web que sean más abiertas, conectadas e inteligentes.³⁵¹ Por lo tanto, esta nueva Web ofrecerá nueva información personalizada de forma más veloz gracias a un algoritmo inteligente y al análisis de Big Data.

³⁵¹ Véase <https://academy.binance.com/es/articles/the-evolution-of-the-internet-web-3-0-explained>

Conclusión

Para finalizar, es primordial destacar que se trata de una investigación que se encuentra en continua renovación. Se trata por tanto de un punto de partida que pueda permitirme continuar con las investigaciones en torno a Internet y al mundo del arte conforme se sucedan los nuevos cambios. Por ello, la principal conclusión de esta línea de investigación debe ser la de continuar con el trabajo iniciado y ser capaz de poder actualizar toda la línea teórica conforme se sucedan los nuevos pasos en las formas prácticas. Estamos ante un panorama incierto. Una incertidumbre que se produce más por el desconocimiento de cuál será el siguiente paso de la tecnología que por el miedo o el temor. Por ello, hemos de estar preparados y dispuestos a analizar los nuevos cambios que se produzcan en el sistema.

Esta incertidumbre podemos observarla incluso en el cambio que se ha producido en la relación entre arte e Internet en los últimos años. Las nuevas prácticas ya no se centran en los parámetros técnicos de la Red, en su funcionamiento e interacción con el espectador. Ahora, los artistas centran sus investigaciones en torno a un espectro más amplio, especialmente en las nuevas formas de interacción social y las nuevas estrategias de comunicación que presentan las redes sociales.

Comenzamos todo este proceso reflexionando en torno a los televisores de Antoni Muntadas y ahora nos encontramos ante una diversidad que se amplía en torno al propio uso de la Red con el surgimiento de obras instalativas, interactivas, performativas.

Cuestiones como ¿qué va a ocurrir con Internet?, ¿qué nuevas formas o estructuras nos esperan en el futuro? ¿cómo continuará la relación entre el arte y las redes sociales? o ¿qué pasará con las criptomonedas y hacia dónde nos llevará la tecnología *Blockchain*? son preguntas que podemos hacernos actualmente, pero para las cuales no tenemos respuesta todavía. En un mundo donde el tiempo lo consume todo, debemos ser pacientes y observar. Retornar a la acción de mirar y analizar. Estamos sin duda ante un panorama muy interesante y complejo que abre nuevas

vías de investigación y nuevos objetivos para continuar intentando reflexionar sobre Internet y sus infinitas posibilidades.

6. **BIBLIOGRAFÍA**

- Abellán Aguilar, Tatiana. «Recordar lo inolvidable. El 11-S: Instantes de verdad sin instantáneas de realidad.» *Imafronte*, n° 23 (2014): 207-232.
- Alberro, Alexander (Coord). *¿Qué es arte contemporáneo hoy?* Navarra: Universidad Pública de Navarra, Cátedra Jorge Oteiza, 2011.
- Alberro, Alexander. *Conceptual Art and the Politics of Publicity*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- Alberro, Alexander, y Alejandra Frase. *Institutional Critique and After*. Zurich: JRP Ringier, 2006.
- Alloa, Emmanuel (Ed.). *Pensar la imagen*. Chile: Metales pesados, 2020.
- Aparici, Roberto, Agustín García Matilla, Jenaro Fernández Baena, y Sara Osuna Acedo. *La imagen: Análisis y representación de la realidad*. Barcelona: Gedisa, 2009.
- Areces, Raúl. «Museos y nuevas tecnologías.» *VIII Jornadas de Museología. Museo*. 2005. 1-8.
- Arias, Ólger. «Hacia una nueva configuración del cuerpo humano en el arte.» *El Artista*, n° 8 (2011): 68-86.
- Aristoy Bolívar, Susuana. «El diseño expositivo en el contexto del ‘new media art’.» *Quadern*, n° 37 (junio 2012).
- Baigorri, Laura, y Lourdes Cilleruelo. *Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online*. Madrid: Brumaria, 2005.
- Bal, Mieke. *Conceptos Viajeros en las Humanidades. Una guía de viaje*. Murcia: Ad Letteram Cendeac, 2002.
- Bal, Mieke. «El esencialismo visual y la polémica de los Estudios Visuales.» *Estudios Visuales*, 2004: 12-49.

Bibliografía

- Bal, Mieke, entrevista de Rodrigo Carreño Rio. *Entrevista a Mieke Bal* (1 de julio de 2019).
- Bal, Mieke, entrevista de Miguel Ángel Hernández Navarro. *Entrevista con Mieke Bal* (2015): 5-12.
- . *Quoting Caravaggio*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
- . *Tiempos trastornados. Análisis, Historias y Políticas de la mirada*. Murcia: AKAL / Estudios Visuales, 2016.
- Balzer, David. *Curatorism. How curating took over the Art World and every-thing else*. Londres: Pluto Press, 2015.
- Barbaño González-Moreno, M, y Ana M. Muñoz-Muñoz. «La construcción de la imagen de las mujeres: net.art y medios de.» *Historia y Comunicación Social* 22, n° 1 (2017): 249-260.
- Barthes, Roland. *Image - Music - Text*. Londres: Fontana Press, 1977.
- Baudrillard, Jean. *El complot del arte. La Ilusión y la Desilusión Estéticas*. Madrid: Amorrirtu, 2006.
- . *El efecto Beauburg*. Barcelona: Kairós, 1979.
- . *La guerra del golfo no ha tenido lugar, Barcelona, Anagrama, 1991*. Barcelona: Anagrama, 1991.
- . *La ilusión y la desilusión estéticas*. Caracas: Monte Ávila Editores., 1997.
- Bellido Gant, María Luisa. «Arte digitalizado y arte digital: Las manifestaciones artísticas en la era digital.» *Ars longa: cuadernos de arte*, n° 12 (2003): 129-132.
- . *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Gijón: Trea, 2001.
- Bellido Gant, María Luisa. «Los Museos y los nuevos medios: paradigmas del conocimiento y la difusión.» *Boletín de la Sociedad de Amigos de la Cultura de Vélez-Málaga*, n° 12 (2013).

- Bellido Gant, María Luisa. «Museos y arte digital.» *Mus-A: Revista de los museos de Andalucía*, nº 5 (2005): 31-33.
- Benjamin, Walter. *Discursos Interrumpidos I. Filosofía del arte y de la historia*. Buenos Aires : Taurus, 1989.
- . *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Casimiro Libros, 2010.
- Berger, John. *El sentido de la vista*. Madrid: Alianza, D.L., 1997.
- Berman, Marshall. *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. Traducido por Andrea Morales Vidal. Madrid: Siglo XXI, 1988.
- Bishop, Claire. *Radical Museology*. Londres: Koenig Books, 2013.
- Blanco-Barrera, Ramon. «El caso de link.art : un espacio web alternativo dedicado al mundo del arte.» En *La imagen en la era digital*, de M^a Ángeles (Coord.) Martínez-García, 100-115. Sevilla: Ediciones Egregius, 2017.
- Blank, Joachim. «(History of) Mailart in Eastern Europe.» *What is netart*. Schwerin: Staatliches Museum Schwerin, 1996.
- Brea, José Luis. *A mínima : propuestas visuales y conceptuales contemporáneas*. Oviedo : Espacio Publicaciones, 2003.
- . *aleph : net.art + net.critique* . s.f.
- Brea, José Luis. «Cambio de régimen escópico. Del inconsciente óptico a la e-image.» *Estudios Visuales. Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, 2007: 145.
- . *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultura*. Murcia: CENDEAC, 2004.
- . *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal, 2005.
- Brea, José Luis. «La conquista de la ubicuidad.» *El País*, Julio 1985.

Bibliografía

- . «La era de la imagen electrónica.» Gijón: Conferencia pronunciada en La LABoral. Centro de Arte y Creación Industrial , 2007.
- . *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas(post)artísticas y dispositivos neomediales.* Salamanca: CASA, 2002.
- . *Las tres eras de la imagen. Imagen-Materia, Film, E-Image.* Madrid: Akal / Estudios Visuales, 2010.
- Brea, José Luis. «Los estudios visuales: por una epistemología de la visualidad.» *La epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (Akal), 2005: 5-14.
- Brea, José Luis; Valéry, Paul; Dietz Steve; Foster, Hal; Weil, Benjamin; Manovich Lev; Druckrey, Timothy; R. Galloway, Alexander; Ippolito, Jon. *La conquista de la ubicuidad.* Editado por José Luis Brea. Centro Párraga, Xtra-Fundación Caja Murcia, Centro Atlántico de Arte Moderno y Koldo Mitxelena Kulturunea, 2003.
- Buchloh, Benjamin H. D. *Formalismo e historicidad. Modelos y métodos en el arte del siglo XX.* Madrid: Akal, 2004.
- Cabot, Mateu. «Normalidad, realidad, transgresión. Fragmentos a partir de Walter Benjamin.» *Taula, quaderns de pensament*, nº 35-36 (2001): 69-79.
- Calvino, Italo. *Seis propuestas para el próximo milenio.* Madrid: Siruela, 1989.
- Carpio, Lilia, Claudia Cartuche, y Patricio Barraqueta. «Naturaleza, objeto, y soporte en las manifestaciones artísticas de Ana Mendieta.» *Estudios sobre arte actual*, 2014.
- Carrillo Castillo, Jesús. *Arte en la red.* Madrid: Ediciones Cátedra, 2004.
- Carrión, Jorge. «Menos cantidad y más calidad: un nuevo modelo cultural para internet.» *The New York Times*, 23 de mayo de 2021.
- . «Walter Benjamin coleccionaría criptoarte: el aura llega a internet.» *The New York Times*, 11 de abril de 2021.

- Castro, Ernesto. «La obra de arte en la época de su reproductibilidad digital: estética, redes sociales y subjetividad.» En *El Ojo de Orfeo, visiones contemporáneas de la relación arte-tecnología*, de Diego Lizarazo Arias, Liuva Valerio Sustaita, José Alberto Sánchez Martínez y Ernesto. Castro. México: Plataforma Editorial Re-Vuelta, 2020.
- Celaya, Javier. «La visibilidad de los museos en la web 2.0.» *Amigos de los museos: boletín informativo*, n° 29 (2009): 24.
- Cerón, Jaime. «El museo como representación de los conflictos culturales.» *Calle 14*, 2011: 142-151.
- Cervantes, Berta. «Happening: La acción efímera como actividad artística.» *DC Papers, revista de crítica y teoría de la arquitectura*, 2000: 104-113.
- Covaleda Vicent, Irene. «Programa de Doctorado en Arte, Producción e Investigación.» *Una propuesta artística... En el Umbral del Mail Art a través de la mirada de Michael Haneke en Caché (2005)*. Valencia: Tesis Doctoral, Octubre de 2017.
- Crary, Jonathan. *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: Ad Literam CENDEAC, 2008.
- Cruz Sánchez, Pedro Alberto. «La acción política como performance social: El caso de las imágenes de las protestas contra Nicolás Maduro.» *El ornitorrinco tachado*, n° 6 (2017): 55-66.
- Cruz, Pedro Alberto. «¿Están los artistas en peligro de extinción?» *La Razón*, 22 de mayo de 2021.
- . «¿Se podrá tocar el arte en el futuro?» *La Razón*, 8 de marzo de 2021.
- Cuevas Subías, Pablo. «Mar REY BUENO Y Miguel LÓPEZ PÉREZ, eds., "El inquiridor de maravillas. Prodigios, curiosidades y secretos de la naturaleza en la España de Vicencio Juan de Lastanosa".» *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, n° 19 (2013): 415-426.

Bibliografía

- De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano: Artes de hacer. I*. Traducido por A. Pescador. Mexico DF: Universidad Iberoamericana, 2000.
- Debatty, Regine. «Interview with Marisa Olson.» *We make money not art*, 28 de marzo de 2008.
- Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-textos, 2002.
- Deleuze, Gilles. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu, 2002.
- Deresiewicz, William. *La muerte del artista*. Madrid: Capitán Swing, 2021.
- Díaz-Guardiola, Javier. «El arte queda fuera de las leyes sociales y morales.» *ABC Cultural Web*, 2010.
- Didi-Huberman, George. *Ante la imagen. Pregunta formulada a los fines de una historia del arte*. Murcia: Ad Litteram CENDEAC, s.f.
- Didi-Huberman, Georges. *Ante el tiempo : historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2011.
- . *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Madrid: Abada, 2018.
- Escaño, Carlos. «Relaciones del Arte de Internet con la Cultura Libre.» *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, n° 6 (2015): 68-83.
- Espejo, Bea. «Abierto por vacaciones.» *El País, Babelia*, 7 de agosto de 2021.
- Espino, Luisa. «¿Criptomarketing o arte digital?» *El Cultural*, abril 2021.
- Faciolince, Hector Abad. *El olvido que seremos*. Barcelona: Seix Barral, 2007.
- Fernández Consuegra, Celia Balbina. «El simbolismo social del cuerpo: body art (algunos ejemplos).» *Revista de Antropología Experimental*, 2014: 301-317.
- Foncuberta, Joan. *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutemberg, 2020.

- Fontcuberta, Joan. *La caja de Pandora: la fotografía@ después de la fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010.
- Fornari, Emanuela. *Líneas de frontera. Filosofía y postcolonialismo*. Barcelona: Gedisa, 2017.
- Fornari, Emanuela. *Líneas de frontera. Filosofía y postcolonialismo*. Barcelona: gedisa, 2017.
- Foster, Hal. *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo [1996]*. Madrid: Akal, 2001.
- . *Malos nuevos tiempos. Arte, crítica, emergencia*. Madrid: Akal / Arte contemporáneo, 2017.
- . *Malos nuevos tiempos. Arte, crítica, emergencia*. Madrid: Akal / Arte Contemporáneo, 2017.
- Foucault, Michel. «De los espacios otros (Des espaces autres).» *Architecture, Mouvement, Continuité*, n° 5 (octubre 1984): 46-49.
- Freedberg, David. *El poder de las imágenes*. Madrid: Cátedra, 1992.
- García Varas, Ana. *Filosofía de la Imagen*. Salamanca: Universidad de Salamanca. Ediciones Universidad de Salamanca, 2011.
- Gaspar, Isabel. «Hashtag (#), el uso de los nuevos métodos en las prácticas artísticas a partir de las dinámicas en las redes sociales.» *ASRI - Arte y Sociedad. Revista de Investigación*, n° 15 (2018).
- General, Taller de Historia del Archivo. *Escritura, imagen y memoria*. Murcia: Tres fronteras ediciones, 2018.
- Gianetti, Claudia. «Arte telemático: modelos de intercomunicación.» *Zehar: revista de Arteleku-ko aldizkaria*, n° 36 (1998): 16-19.
- Giannetti, Claudia. «Breve balance de la primera década del Net.Art.» *Media Centre d'Art y Disseny*, s.f.

Bibliografía

- Giannetti, Claudia. «Breve balance de la primera década del NET.ART.» *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, nº 3 (2003).
- Giannetti, Claudia; Berenguer, Xavier; Millares, Juan; Muntadas, Antonio;. *Arte en la era electrónica : perspectivas de una nueva estética*. Barcelona: ACC L'Angelot, 1996.
- Goldberg, R. *Performance Art*. Barcelona: Destino, 2002.
- Gómez Martín, Luis Javier. «Breve introducción al Land Art.» *Revista de Claseshistoria*, 2009: 13.
- Greenberg, Clement. *Arte y cultura*. Barcelona: Paisós Estética, 2002.
- Gruzinski, Serge. *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a Blade Runner (1492-2019)*. México: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- Guardiola, Ingrid. *El ojo y la navaja. Ensayo sobre el mundo como interfaz*. Barcelona: Arcadia, 2019.
- Guasch, Anna María. *El arte del siglo XX en sus exposiciones. 1945-2007*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2009.
- Guash, Anna María. *El arte en la era de lo global 1989 / 2015*. Madrid: Alianza Editorial, 2016.
- . *La crítica dialogada. Entrevistas sobre arte y pensamiento actual (2000-2007)*. Murcia: Ad Hoc CENDEAC, 2007.
- Guilbaut, Serge. *De cómo Nueva York robó la idea de arte moderno* . Barcelona: Mondadori, 1995.
- Hernández Martín, Fátima. «De los antiguos gabinetes de maravillas a los museos de ciencias naturales en vanguardia. El MNH de Tenerife.» San Cristóbal de La Laguna, 2014.
- Hernández Navarro, Miguel Ángel. *El arte a contratiempo. Historia, obsolescencia, estéticas migratorias*. Madrid: Akal, 2020.

- Hernandez Navarro, Miguel Ángel. «Entrevista con Mieke Bal.» *Exitbook*, 2015: 5-13.
- Hernández Navarro, Miguel Ángel. *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*. Murcia: Cendeac, 2008.
- Hernández, Mari Carmen. «El museo ¿Sin museo?: El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la Educación Artística.» *Educación artística y TIC*, 2012.
- Hernández, Perelló, Mari Carmen. «El museo ¿Sin museo?: El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la Educación Artística.» *Educación artística y TIC*, 2012.
- Hernando, Silvia. «El arte confía sus ventas a Internet.» *El País*, 07 de mayo de 2020.
- Hess, Barbara. *Expresionismo Abstracto*. Köln: Taschen, 2009.
- Ibarra, Juan. «Compran obra de Banksy, la queman y la venden como NFT en la blockchain de Ethereum.» *Criptonoticias*, marzo 2021.
- Íñigo Clavo, María. «Ana Mendieta.» *Espacio, tiempo y forma*, 2002: 405-423.
- Jay, Martin. *Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Madrid: AKAL / Estudios visuales, 2017.
- Kaprow, Allan. *Assamblage, environments and happening*. Nueva York, 1966.
- Kastner, J. *Land Art y arte medioambiental*. Barcelona: Phaidon, 2005.
- Keats, Jonathon. «As Art Fairs And Galleries Take Refuge Online To Elude COVID-19, Internet Art Is Emerging To Temper The Lockdown.» *Forbes*, marzo 2020.
- Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1999.
- . *Cibercultura. La cultura en la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos, 2007.
- Lieser, Wolf. *Arte digital*. Barcelona: Quality, Servicios Globales Editoriales, 2009.

Bibliografía

- López, Genoveva, y Álvaro. Lorite. «NFT, ¿ángel o demonio en el mundo del arte digital? » *El salto*, abril 2021.
- Luján, Enric. *Drones. Sombras de la guerra contra el terror*. Barcelona: Virus Editorial, 2015.
- Maderuelo, Javier. «El arte, un lugar de burocracia.» *El País web*, 1994.
- Maleuvre, Didier. *Memorias del Museo. Historia, tecnología, arte*. Murcia: Cendeac, 2012.
- Malraux, André. *El Museo Imaginario*. Madrid: Cátedra, 2017.
- Manen, Martí. *Salir de la exposición (Si es que alguna vez habíamos entrado)*. Bilbao: Consonni, 2012.
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios*. Paidós Ibérica, 2005.
- Martín Prada, Juan. «'Web 2.0' as a new context for artistic practices.» *The Fibreculture Journal*, 2009.
- Martín Prada, Juan, ed. *Art, Images and Network Culture*. Nueva York: Editorial Aula Magna Proyecto Clave McGraw-Hill, 2021.
- Martín Prada, Juan. «El museo sin paredes. Los recursos de arte en Internet.» *Arte y bibliotecas*, nº 114 (2000): 28-31.
- . *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Madrid: AKAL / Estudios Visuales, 2018.
- . *La apropiación posmoderna*. Madrid: Fundamentos, Colección arte, 2001.
- «La condición digital de la imagen.» En *Premios de Arte Digital Universidad de Extremadura*, de Juan Martín Prada, 42-53. Extremadura, 2010.
- Martín Prada, Juan. «La nueva interactividad digital.» *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, nº 3 (2003).
- . *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. Valencia: Sendemà, 2019.

- . *Prácticas artística e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal, 2012.
- Martín Prada, Juan. «Sobre el arte post-Internet.» *Revista Aureus*, n° 3 (2017): 45-51.
- Martín, Isabel Tejada. *El montaje expositivo como traducción. Fidelidades, traiciones y hallazgos en el arte contemporáneo desde los años 70*. Madrid: Trama Editorial, 2006.
- Martínez-García, M^a Ángeles (Coord.); *La imagen en la era digital*. Sevilla: Ediciones Egregius, 2017.
- Mataix Loma, Carmen. «Fluxus: un arte del desorden, un arte del futuro.» *Norba-Arte*, 2010: 261-269.
- McHugh, Gene. *Post Internet. Notes on the Internet and Art. 12.29.09 - 09.05.10*. Brescia: Link Edition, 2011.
- McLuhan, Marshall. *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1988.
- Medina, C. «Contemp(t)orary: Eleven Theses.» *Revista de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Costa Rica*, 2013.
- Merchán Besabe, Javier Guillermo. «Robert Smithson en el camino de Prometeo.» *Pensamiento, Palabra y Obra*. Diciembre de 2014. <https://doi.org/10.17227/2011804X.12PPO40.51>.
- Michaud, Philippe-Alain. *Aby Warburg y la imagen en movimiento*. Buenos Aires: Libros Uno, 2017.
- Miró, Gloria Picazo Neus. *IMPASSE 8. La exposición como dispositivo. Teorías y prácticas en torno a la exposición*. Leida: Centro de Arte La Panera, 2008.
- Mirzoeff, Nicholas. *Cómo ver el mundo: Una nueva introducción a la cultura visual*. Paidós Ibérica, 2016.
- . *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2003.
- Mitchell, W. J. Thomas. *¿Qué quieren las imágenes?* Vitoria: Sans Soleil, 2017.

Bibliografía

- . *Cloning terror. The war of images from 9/11 to the present*. Chicago: The Chicago University Press, 2011.
- . *Teoría de la imagen*. Madrid: AKAL / Estudios Visuales, 2009.
- Morris, Susan. *Museums and New Media Art*. Nueva York: The Rockefeller Foundation, 2001.
- Moxey, Keith. *El tiempo de la visual. La imagen en la historia*. Barcelona: Sans Soleil, 2015.
- Moxey, Keith. «Nostalgia de lo real: la problemática relación de la Historia del Arte con los Estudios Visuales.» *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, 2003: 41-59.
- Muiña, Ana. *Mina Loy. Futurismo, Dadá, Surrealismo*. Madrid: La linterna sorda, 2019.
- Mulvey, Laura. *Placer visual y cine narrativo*. Valencia: Universidad de Valencia, 1988.
- Negri, Massimo. «El Greco en su IV Centenario: patrimonio hispánico y diálogo intercultural.» *El museo tangible y el museo virtual: mutaciones y contaminaciones*. Cuenca, 2016. 61-66.
- Nuño Ortega, Emmanuel, y Luis Basañez Villaluenga. «Internet 2: características, estado del arte y perspectivas futuras.» *l'Institut d'Organització i Control de Sistemes Industrials*, nº 6 (2004).
- O'Doherty, Brian. *Dentro del cubo blanco. La ideología del espacio expositivo*. Murcia: CENDEAC, 2011.
- . *Inside the White cube*. San Francisco: The Lapis Press, 1986.
- Olivares, Rosa. *Palabra de artista. 30 entrevistas con artistas españoles. Volumen II*. Madrid: Proyectos Utópicos, s.f.
- . *Palabra de artistas. 30 entrevistas con artistas españoles Volumen I*. Madrid: Proyectos Utópicos, s.f.

- Oliveira, Manuel. «El arte, los museos y la escuela en el siglo XXI.» *Red Digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, nº 3 (2003).
- Olson, Maria. «Arte Postinternet.» *COCOM*, 2013: Mexico.
- O'Neill, Paul. *Culture of curating and the curating of culture(s)*. Massachusetts: The MIT Press, 2012.
- Pagola, Lila. «net.art | arte en red prácticas artísticas en red situadas en latinoamérica: de las experiencias pioneras a la web 2.0.» 2012.
- Parcerisas, Pilar. *Accionismo vienes: Günther Brus, Otto Muehl, Hermann nitsch, Rudo lf Schwarzkogler*. Barcelona: Actar D, 2004.
- Patuel Chust, Pascual. *Media Art. Imagen y tecnología*. Murcia: Universidad de Murcia, 2021.
- Pérez Ibáñez, Marta, y Isidro López-Aparicio Pérez. «Actividad artística y precariedad laboral en España.» *Arte y políticas de identidad*, 2018: 49-66.
- Raquejo, Tonia. *Land Art*. Madrid: Nerea, 2008.
- Rayero, Carlos. *Courbet*. Madrid: Historia 16, 1993.
- Reveron, Rafael Romero, y Luis A. Arráez-Aybar. «Ole Worm (1588-1654) - anatomist and antiquarian.» *European Journal of Anatomy* 19, nº 3 (Julio 2015): 299-301.
- Reyes, David de los. «John Cage, el sonido y el silencio.» *Almanaque*, 2012.
- Rosa, Hartmunt. *Remedio a la aceleración: ensayos sobre la resonancia*. Barcelona: Nuevos Emprendimientos Editoriales, 2019.
- Ruido, María. *Ana Medietas*. Madrid: Nerea, 2016.
- Schimmer, Paul. *Out of actions, between the performance and the object*. Londres: Thames and Hudson, 1998.

Bibliografía

- Sesé, Teresa. «La naturaleza entra en el mundo NFT a través de un olivo bonsái.» *La Vanguardia*, 11 de julio de 2021.
- Silverman, Kaja. *El umbral del mundo visible*. Madrid: Akal / Arte Contemporáneo, 2009.
- Smith, Edward Luice. *Movimientos Artísticos desde 1945*. Barcelona: Destino, S.A., 1993.
- Smith, Terry. *¿Que es el arte contemporáneo?* Madrid: Siglo XXI, 2013.
- . *Thinking Contemporary Curating*. New York: Independent Curators International, 2012.
- Sora, Carles. «Repensar el tiempo en la era digital.» *CCCBLAB Investigación e innovación en cultura*. 16 de febrero de 2016. <http://lab.cccb.org/es/repensar-el-tiempo-en-la-era-digital/>.
- Sotang, Susan. *Ante el dolor de los demás*. Madrid: Alfaguara, 2003.
- Steyerl, Hito. «En caída libre. Un experimento mental sobre la perspectiva vertical.» En *Los condenados de la pantalla*, de Hito Steyerl, 15-17. Buenos Aires: Caja Negra, 2014.
- Steyerl, Hito. «Too much world: is the Internet dead?» *e-flux*, n° 49 (noviembre 2013).
- Świdziński, Jan. *Art Contextuel*. Québec: Inter, 1997.
- . *L'art et son contexte. Au fait, qu'est-ce que l'art*. Québec: Inter, 2005.
- Tomkins, Calvin. *Duchamp*. Barcelona: Anagrama, biblioteca de la memoria, 1999.
- Ulrich Obrist, Hans. *Breve historia del comisariado*. Madrid, España: Exit, 2009.
- Valéry, Paul. *Piezas sobre arte*. Madrid: Visor, 1999.
- Vilar, Gerard. *Precariedad, estética y política*. Almería: El círculo rojo, 2017.

Waelder, Pau. «Del museo ubicuo al museo portátil: Coleccionar y difundir el arte digital.» *Arte y Cultura Digital. Blog de los estudios de arte y cultura digital de UOC*. 6 de Octubre de 2010. <http://laboralcentrodearte.uoc.edu/?p=495>.

Zafra, Remedios. «El arte después de internet. (Contradecirnos o erosionar los límites).» *Revista de Occidente*, n° 465 (2020): 26-47.

—. *El entusiasmo*. Barcelona: Anagrama, 2017.

Zafra, Remedios. «El instante invisible del net.art.» *Aleph. Net art.*, 1999.

—. *Frágiles. Cartas sobre la ansiedad y la esperanza en la nueva cultura*. Barcelona: Anagrama, 2021.

—. *Los que miran*. Madrid: Forcola, 2016.

Zafra, Remedios. «Net Art. Internet me piensa.» *Red digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, n° 3 (2003).

Zafra, Remedios. «Net Art. Internet me piensa.» *Red digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, n° 3 (2003).

Zafra, Remedios. «Redes y posverdad.» En *En la era de la posverdad*. Calambur, 2007.

Páginas webs

<http://www.mediaartnet.org/>

<http://www.thefileroom.org/>

<http://thing.net/>

<http://www.teleportacia.org/war/>

<http://doragarcia.org/heartbeat/index.html#>

<http://www.bodiesinc.ucla.edu>

Bibliografía

<https://proyectoidis.org/textos/>

<https://elpais.com/noticias/arte-digital/>

<https://whitney.org/artport>

<https://whitney.org/exhibitions#online>

<https://vorematur.uc3m.es/acma/>

<https://vitrin.as/>

<http://www.teleportacia.org/>

Podcast

Trincheras de la cultura pop #30 Criptoarte - Consonni radio. 6 de mayo de 2021.

https://www.ivoox.com/en/tdlcp-30-criptoarte-audios-mp3_rf_69643767_1.html#comments

YouTube

QuantumFracture - Han Comprado el NFT de este Vídeo por 4533,83€ | El CRIPTOARTE y los NFTs EXPLICADOS. 2021.

https://www.youtube.com/watch?v=YKRpRmnIN_g

QuantumFracture - Por qué el Dinero No Vale NADA (y por qué las Criptomonedas podrían Sustituirlo). 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=pqEidVW9da0>

