

TFG

AUTORÍA COMPARTIDA Y COMUNIDAD.

LA WEB 2.0 COMO HERRAMIENTA DE CREACIÓN COLABORATIVA DE NUEVAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS.

Presentado por A. Inmaculada Alabajos Moreno

Tutor: Miguel Corella Lacasa

Cotutor: Francisco Berenguer Francés

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2014-2015



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Debido a mi inquietud hacia el arte y las nuevas tendencias tecnológicas, y aprovechando el auge de las redes sociales y la web 2.0, dedico este trabajo a la investigación sobre este campo en el desarrollo del arte y de las prácticas artísticas colaborativas y participativas.

Como principal aspecto destacar que este trabajo parte del deseo de una futura iniciativa para desarrollar una pieza de arte interactiva o práctica artística colaborativa / participativa. Por ello esta pequeña investigación del espacio mediático, digital y tecnológico que tiene como objetivo analizar las posibilidades que el medio Internet (a través de sus repositorios compartidos por millones de personas diariamente), tiene en el uso político y en el artístico, y analizar las nuevas estéticas del arte en este entorno mediático en el que el artista se apropia de los usos de redes sociales o plataformas de participación como contexto de actuación.

A partir de esta premisa, el trabajo me ha permitido conocer los diferentes conceptos, problemáticas, modelos económicos y cuestiones sociales que surgen en la red y de las que se nutren las nuevas prácticas artísticas.

PALABRAS CLAVE

WEB 2.0, ARTE COLABORATIVO, NET.ART, TECNOLOGÍA, INTERACTIVIDAD, INTERACCIÓN, AUTORÍA COMPARTIDA.

SUMMARY

Because of my concern for art and new technological trends, and taking advantage of the rise of social networking and web 2.0, I dedicate this work to research on this field of art and the development of collaborative and participatory art practices.

This work is a research of the media, digital and technological space that aims to analyze the potential of the Internet medium (through their daily repositories shared by millions of people), has in the political and artistic use, and analyze the new aesthetic of art in this media environment in which the artist appropriates the uses of social networking platforms or the participation as a context for action.

From this premise, the work has allowed me to meet different concepts, issues, economic models and social issues that arise in the network and in the new artistic practices.

KEYWORDS

WEB 2.0, COLLABORATIVE ART, NET.ART, TECHNOLOGY, INTERACTIVITY, INTERACTION, AUTHOR SHARED.

AGRADECIMIENTOS

Deseo dar las gracias a las personas que me han ayudado en este trabajo, sin los cuales mi atención se habría desviado hacia muchos otros territorios del complejo sistema que conforma la red digital.

A mis tutores, Miguel Corella y Paco Berenguer por apoyar mi proyecto, impulsarme a realizarlo y haberme dirigido y corregido durante su ejecución.

A mi pareja por su apoyo y contribución a encontrar el espacio y tiempo para el trabajo, a mis hijas pequeñas Lidia y Mireia a las que les debo las atenciones que no les he podido dedicar como madre durante la realización de este, aunque ellas han interferido con sus incesantes actividades a prolongarlo en exceso.

Y finalmente a mi querido Padre, que aún habiendo complicado esta tarea tristemente por su enfermedad, le debo toda mi educación, amor, apoyo y ejemplo de vida. A él porque sé que se siente orgulloso de mí, le dedico todo lo conseguido

ÍNDICE

1. Introducción	06
2. Objetivo del proyecto	07
2.1. Estructura y metodología	07
3. La lógica de la Web 2.0.	09
3.1. El espacio social de la Web 2.0	10
3.2. Taxonomía de las redes	10
3.3. Estructuras de poder en la red	11
3.4. Foros, Blogs, Wikis y Redes sociales	12
3.5. Redes sociales y dispositivos móviles	14
4. La Web 2.0 como espacio y contexto de actuación artística	14
4.1. La obra de arte en la era digital	17
4.2. Comunidades Online y producción artística	19
4.3. El nuevo sujeto de la multitud conectada	20
5. Prácticas artísticas y estéticas de la web 2.0	23
5.1. Nuevos contextos de referencia y actuación	23
5.1.1. Interactividad e interacción social	25
5.1.2. Blog-art. Práctica comunicativa y sociedad	25
5.1.3. <i>Remake</i> . Estéticas de la remezcla	26
5.1.4. Arte colaborativo	27
6. Conclusiones	29
7. Bibliografía y referencias	31
7.1. Páginas Web consultadas	34
7.2. Otros links de interés	37
8. Índice de imágenes	38
9. Anexos	39
9.1. Archivos pdf adjuntos	39
9.1.1. Anexo 1 Nombre “Mapping Prix Ars Electrónica”	39
9.1.2. Anexo 2 Nombre “Mapa Media Arte Electrónica”	40
9.1.3. Anexo 3 Nombre “Referentes Prácticas Artísticas”	40
9.1.4. Anexo 4 Nombre “MAPEO ALGORÍTMICO”	40

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, el crecimiento y la evolución a pasos agigantados del mundo tecnológico, la expansión de la información y de la comunicación por medio de tecnologías sin fronteras (que han permitido la globalización colectiva), han favorecido el acceso a nuevas formas de conocimiento, así como la generación de nuevos imaginarios a través de nuevas experiencias participativas. Tal y como afirma Lev Manovich: “entre 1990 y 2010, acontecimientos como la digitalización de productos analógicos, el incremento de contenidos generados por los usuarios y las redes sociales, la apropiación de la web como plataforma de distribución y la globalización, que hizo crecer el número de agentes e instituciones productores de información en todo el mundo, derivaron en un aumento exponencial de los *media*, facilitando, a la vez, las tareas de encontrar y compartir información, enseñar mediante ella e investigar”.¹ En un entorno como éste, donde se incentiva la multiplicidad, la heterogeneidad y la pluralidad, las prácticas artísticas que emplean estos nuevos medios digitales y telemáticos se definen por la búsqueda de nuevos lenguajes, reconsiderando la función del artista y la del espectador/usuario.

Partiendo de estas consideraciones previas, este trabajo tiene por objeto, resumir la adaptación y aplicación de las nuevas tecnologías en las prácticas artísticas y como éstas se desarrollan en Internet y particularmente en las redes sociales. En tal sentido, abordaremos la relación entre Arte e Internet, concretamente en el contexto histórico de la llamada “segunda época”² de la web, iniciada a principios del siglo XXI. Una segunda época que ha supuesto la instauración de un complejo sistema en red conformado por nuevas formas de generación de contenidos, y por la participación dinámica y multitudinaria de una multiplicidad de singularidades que nos ha proporcionado el contexto de la “Web 2.0.”³ La web pasa de ser una reserva de información a un espacio de intervención social donde los contenidos son creados por sus usuarios. Estas nuevas formas de intervención, propio de los *Social Media*, conforman el desarrollo de una gran variedad de prácticas sociales y comunicativas que se analizan aquí como principal ámbito de muchas manifestaciones artísticas que no tienen como característica propia la creación de obras, sino el análisis de las condiciones sociales y de su experiencia, haciendo posible que la red sirva como aprovechamiento de los potenciales críticos inherentes al tiempo globalizado,

¹ MANOVICH. L. *¿Cómo ver 1000000 de imágenes?*.

² Distinción entre la primera generación histórica de la web donde el usuario era básicamente un sujeto pasivo que recibía la información o la publicaba, sin que se generara interacción alguna. Esta primera época se le llamó Web 1.0. y se limitaba a mostrar información que a veces ni siquiera se actualizaba.

³ También llamada “Web social”, este término es utilizado para diferenciar los sitios característicos de la tradicional y anterior Web 1.0; Su denominación original, se debe al americano Dale Dougherty de la editorial O’Reilly Media, que lo definió y ejemplificó con el mapa conceptual elaborado por Markus Angermeier durante el desarrollo de una conferencia en el año 2004.

mediante un proceso de interacción y cooperación social en línea. En definitiva, lo que podríamos denominar de la Web 2.0, serían los potenciales y posibilidades para la producción libre de pensamiento crítico y de vida nueva generados por la “multitud conectada”.⁴

Por ello, este trabajo trata de analizar los condicionamientos directos e indirectos de la tecnología en las manifestaciones artísticas vinculadas con la Web 2.0, así como el porqué han propiciado y siguen propiciando actualmente una revisión del concepto de arte (análisis, interpretación y comprensión) y de sus paradigmas estéticos.

2. OBJETIVO DEL PROYECTO

El objetivo principal del presente Trabajo Fin de Grado es la elaboración de un estudio sobre la interrelación Arte e Internet. Un breve estudio de cómo la naturaleza interpretativa de las prácticas artísticas tratan y convierten en reflexión las formas en las que usamos y vivimos la red telemática. Un análisis, que de modo particular se centra en las redes sociales, su devenir en nuestro entorno y su potencial significado a nivel artístico.

A grandes rasgos, este trabajo pretende establecerse como una reflexión genérica sobre las experiencias llevadas a cabo desde la última década en torno al surgimiento de innumerables redes sociales compuestas por una multitud de singularidades conectadas entre sí, que se relacionan compartiendo intereses comunes y conocimientos. No obstante, y a pesar de centrar nuestro estudio en el contexto del siglo XXI, no podemos dejar de lado aquellas iniciales manifestaciones artísticas correspondientes a la primera fase del llamado Net.art (de mediados de los años noventa), que hemos optado por tratar, aunque sea muy resumidamente en este trabajo. Ahora bien, insistimos que nuestro esfuerzo se ha contextualizado en el siglo XXI, un periodo donde la Web 2.0 emerge y donde las redes sociales se establecen como mecanismos de ampliación de las acciones humanas. Un periodo importante que exige un análisis sobre cómo se maneja y distribuye la información (nuevas formas narrativas y posibilidades de interacción), cómo se consume (su experimentación, participación y formas de colaboración) y en que manera han influido en la producción artística actual.

2.1. ESTRUCTURA Y METODOLOGÍA

Hemos estructurado este trabajo en cuatro partes:

En la I parte, se analiza la red telemática y particularmente el concepto Web 2.0 (su paradigma en la evolución de Internet como entorno de publicación

⁴ Término definido por Juan Martín Prada en su libro, *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0*; para referirse al poder constituyente de la multitud y al pluralismo del arte en el contexto de la “Web 2.0”, como uno de los aspectos de este nuevo lenguaje del Arte 2.0.

MAPA DE REDES SOCIALES EN INTERNET 2015

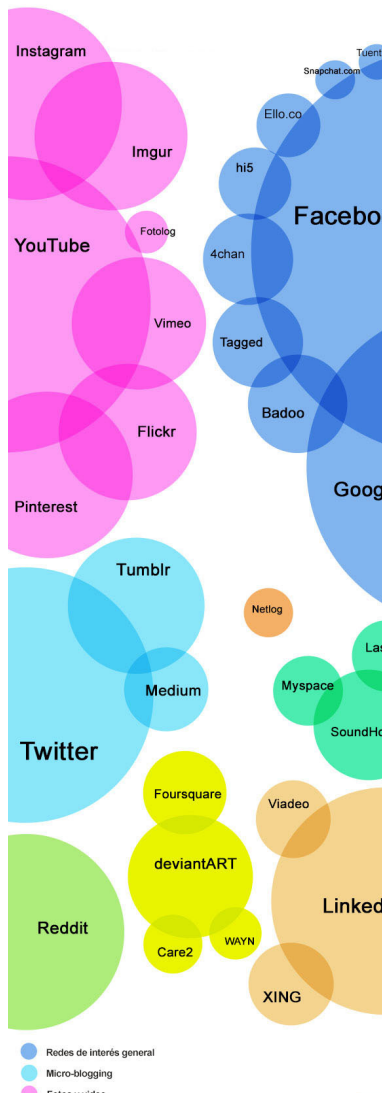


Fig. 1
 Gráfico a escala de las principales redes sociales en Internet en el 2015. El tamaño de cada sitio es proporcional a su tráfico.
 NORFIPC, disponible en: <http://norfipc.com/redes-sociales/mapa-redes-sitios-sociales-internet-2015.php>
 [Consulta 21 de julio de 2015]

de contenidos, sus fortalezas y debilidades como entorno susceptible para la práctica artística).

En la II parte, se analizan conceptos como sociabilidad, comunidad y colaboración en el contexto de la Web 2.0. La comprensión de las redes sociales como espacio público a través de la participación de los usuarios que expanden la idea de “contexto interactivo social e individual” del Internet de finales de los años 90, hacia la colectivización y el intercambio de información.

En la III parte, analizamos los inicios del uso de Internet en las prácticas artísticas partiendo del Net.art en su primera fase, para llegar a un estudio más profundo de una segunda fase desarrollada en el ámbito de la Web 2.0. En este apartado se exponen las peculiaridades que hacen del medio un espacio propicio para la producción de sociabilidad y colaboración, para valorar y comprender los potenciales comunicativos, culturales, políticos, sociales y económicos que la red ofrece.

En la IV y última parte exponemos un resumen de los tipos más significativos de prácticas artísticas en internet basados en la utilización de estéticas características de los usos de la Web 2.0 como conclusión del empleo de esta en el contexto del arte.

La mayoría de esta información ha sido recopilada y compendiada de fuentes especializadas halladas en la red y, en gran medida, de la plataforma INCLUSIVA-NET.⁵

Además de ello, para establecer el marco conceptual en este trabajo, ha sido fundamental la ayuda de aportes y reflexiones estéticas de importantes teóricos como: Juan Martín Prada, José Luis Brea, Antonio Negri, Michael Hardt, Nicolas Bourriaud, Walter Benjamin, Theodor Adorno, Lev Manovich, Howard Rheingold, etc., que han contribuido al estudio sobre el origen, las relaciones y diferencias entre la historia del arte, la sociología de la cultura y los estudios visuales en el marco de la globalización.

Al final de este trabajo la exposición de las conclusiones sobre la Web 2.0 y su implicación en el Arte.

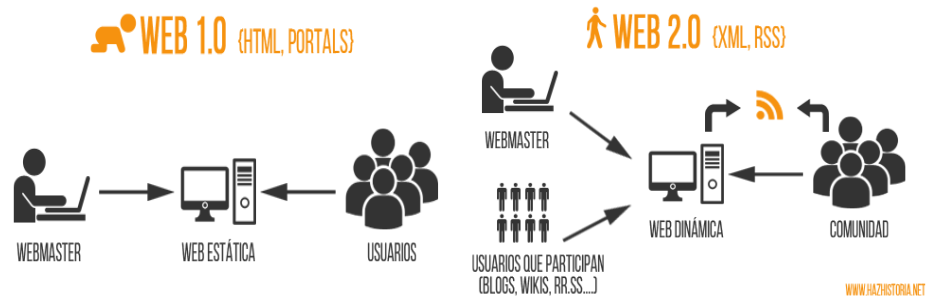
Al final de este trabajo y como conclusión, se añade un anexo donde se muestran diversas obras de arte a modo de ejemplo de los diferentes tipos de prácticas artísticas y manifestaciones que utilizan la red como espacio y ámbito de actuación.

⁵ Plataforma de Medialab-Prado, Madrid (<http://medialab-prado.es/inclusiva-net>) dedicada a investigaciones, documentación y difusión de la cultura de las redes. Su foco principal de estudio y documentación se centra en los procesos de inclusión social y cultural de las redes de telecomunicación y sus efectos en el desarrollo de nuevas prácticas artísticas y de producción crítica de conocimiento.

Fig. 3

Gráfico sobre las diferencias entre la Web 1.0 y la Web 2.0.

HAZ HISTORIA, disponible en: <http://www.hazhistoria.net/blog/historia-del-www-de-la-web-10-la-web-30>, [Consulta 12 de Julio de 2015]



3.1. EL ESPACIO SOCIAL DE LA WEB 2.0

En palabras de David de Ugarte, la sociedad siempre ha sido una red, pero hay dos elementos nuevos relacionados, “por un lado, Internet y su consecuencia más directa: la eclosión de una nueva esfera de relación social que pone en contacto a millones de personas cada día. Por otro, la aparición en los últimos años de una amplia literatura sobre redes aplicada a todos los campos, desde la física o la biología hasta la economía”.⁹

Todas estas posibilidades mediadas por entornos de red crean nuevas posibilidades de relación, expresión, comunicación, participación y experiencias que transforman el modo en que nos relacionamos y organizamos social, política, económica y artísticamente. Las posibilidades tecnológicas de difusión de muchos a muchos permiten una renovación de las nociones de temporalidad, especialidad, materialidad y contacto. Por todo ello el potencial de la Web 2.0 no reside en los protocolos que la hacen posible, sino en su capacidad comunicativa, económica, política y social, que ha supuesto toda una “revolución en las telecomunicaciones al definir nuevos modos de comunicación interpersonal, al reinventar los sistemas de producción y consumo de información y mediatizar la socialización y relación con el entorno de sus usuarios, hasta tal punto que podemos hablar de toda una sociedad red”.¹⁰ En palabras de Javier Echeverría, “en el espacio tecnológico, la web se constituye física y conceptualmente sobre los entornos físico y social; lo que sugiere que el medio está estrechamente vinculado a ambas esferas”.¹¹

3.2. TAXONOMÍA DE LAS REDES

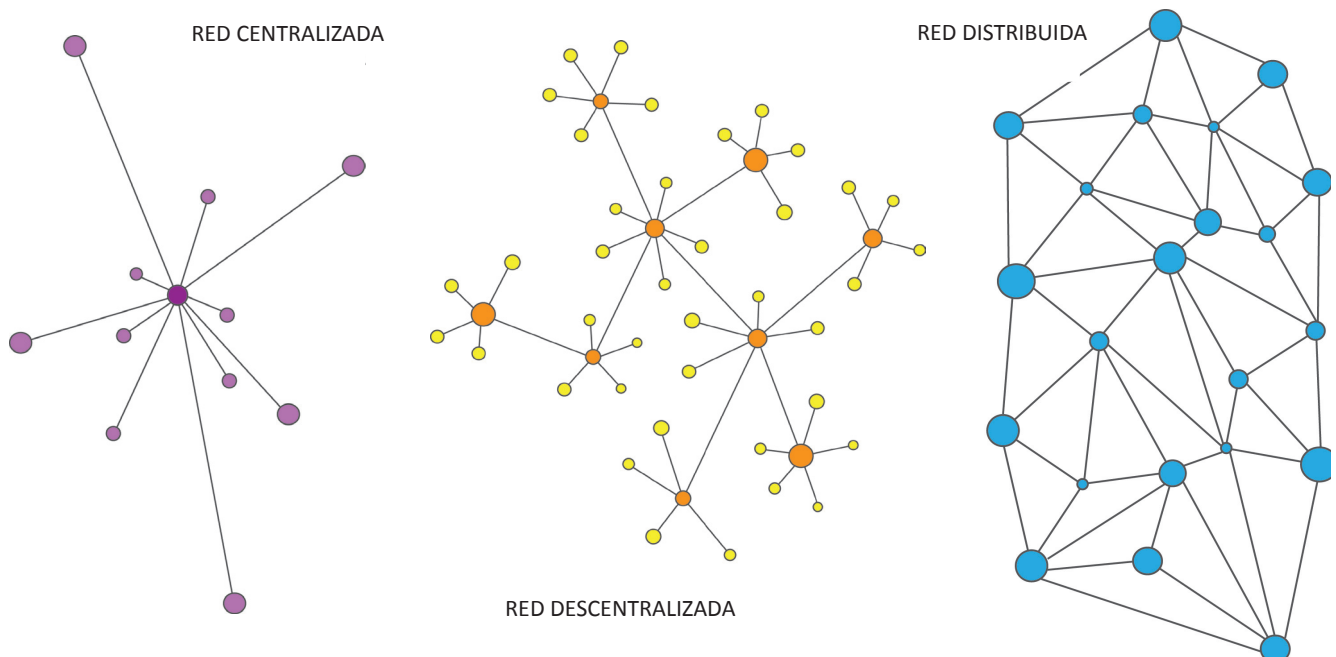
Una red permite entre sus usuarios, la comunicación, la creación de comunidad y la cooperación. En una red se seleccionan los “nodos”¹² con mayor poder de irradiación, y a partir de allí se expande el efecto deseado. Según la forma en la que se conectan los nodos de una red, se clasifican en tres formas:

⁹. DE UGARTE, D. *El poder de las redes*, p. 23.

¹⁰. CASTELLS, M. *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol.1 La sociedad red*.

¹¹. SALINAS, L. *Arte 2.0*, p. 12.

¹². Cada uno de los puntos de conexión entre dos o más componentes que forman parte de una red. En una red cada servidor u ordenador constituye un nodo.

**Fig. 4**

Diagramas de Paul Baran - Topologías de Redes.

Ilustración que explica las diferencias entre tipos de redes según son capaces o no de soportar la destrucción de una o varias de sus componentes sin que por eso cayera el resto. Una detallada arquitectura de redes de computadoras, que Baran incluyó en su informe como argumento para diferenciar estos tipos de redes.

1. Red centralizada: Todos los nodos menos el central que es el punto de conexión, son periféricos y sólo pueden comunicarse mediante éste, de modo que los miembros que la forman no tienen modo de conocerse entre sí. La televisión o una plataforma de empleo sería un ejemplo de este modelo.

2. Red descentralizada: Aquella en la que existe un nodo central y varios nodos dependientes que se construyen a partir de éstos. El nodo central emite la información que reciben los nodos intermedios, de tal forma que estos nodos intermedios filtran la información a difundir por los receptores finales. Este es el tipo de red es la base de los chats y canales de comunicación online.

3. Red distribuida: Son las redes de iguales, en la que cada nodo se conecta con el otro de forma igualitaria. Cualquier nodo receptor escoge el nodo emisor que más le conviene pudiendo ser a la vez emisor, por lo que decide por sí mismo, pero no sobre los demás. La extracción de cualquiera de los nodos no desconectaría de la red a ningún otro. En este tipo de redes desaparece la división centro periferia y por tanto el poder de filtro o sesgos sobre la información que fluye por ella. La Web 2.0 es el mejor ejemplo y con ésta el desarrollo de los blogs como medios electrónicos de edición y publicación personal.

3.3. ESTRUCTURAS DE PODER EN LA RED

Ya en los inicios de Internet, uno de los aspectos más cautivadores fue la ilusión de pensar que la virtualidad de la red podría suplantar la estática materialidad del espacio físico y poder prescindir de las limitaciones territoriales, pero territorialidad, economía y política no fueron en absoluto ajenos a los medios

digitales ni se hallaron al margen.

Inicialmente, la información en el ecosistema mediático tenía una forma descentralizada que necesariamente necesitaba de una jerarquía y, por tanto, una estructura de poder con instituciones y personas con poder de filtro.

Partiendo de las tipologías de las redes mencionadas en el anterior capítulo, en el escenario de las redes distribuidas aparecen las posibles modificaciones de las estructuras políticas de poder que surgen debido a las nuevas formas de organización alternativa que plantea este tipo de red, donde toman valor los movimientos sociales emergentes con sus lógicas de organización, acción, producción masiva y libre acceso a las fuentes de información, cuestionando de este modo toda estructura de jerarquización. Por ello esta estructura distribuida propia de la Web 2.0, imposibilita la aparición de filtros externos, por lo que va obligando a esta estructura descentralizada a asumir este rol distribuido en el que cualquiera puede comunicar, encontrar, difundir, seleccionar y participar cuanto quiera y con cualquiera. Este nuevo modelo social se caracteriza en que el poder de filtro y la soberanía de la selección está en el usuario.

De esta manera, nace un nuevo sujeto colectivo con alternativas de auto-organización y cooperación donde no se necesita ningún medio de control eficaz, cuyas lógicas de estas redes distribuidas son la libertad de la información y el libre acceso a ella. Un ciberactivismo que tiene como medio de propagación de su información a la blogosfera.¹³

3.4. FOROS, BLOGS, WIKIS Y REDES SOCIALES

Las tecnologías de la Web 2.0 basadas en un software social que se materializa por sistemas de redifusión simple (RSS), facilitan una web socialmente más conectada en la que cualquiera puede agregar o editar la información presentada sin tener que tener conocimientos en diseño web y lenguaje HTML. Los servicios y aplicaciones de esta Web 2.0 están contruidos a partir de programas y estándares abiertos soportados por Internet y la web. A través de esta evolución el usuario deja de ser un ser anónimo y pasivo para ser reconocido y activo. Estos nuevos servicios al alcance de cualquier persona, actúan como plataformas de distribución de los contenidos producidos por sus usuarios, creando servicios que generan contenidos y experiencias, como son los blogs, foros, wikis y redes sociales.

David de Ugarte atribuye al desarrollo de los blogs como medios electrónicos de edición y publicación personal propios del sistema de la Web 2.0, el nacimiento de estas formas de sistema distribuido.

Él, afirma: “cuando Himanen escribió *La ética del hacker*, su modelo se basaba en las comunidades de desarrollo de software libre. Unos años después, la misma lógica de la información distribuida ha llegado al terreno de la información general

¹³. Véase DE UGARTE, D. *Breve historia del análisis de redes sociales*, Disponible en: <http://lasindias.com/gomi/historia_del_analisis_de_redes_sociales.pdf>.

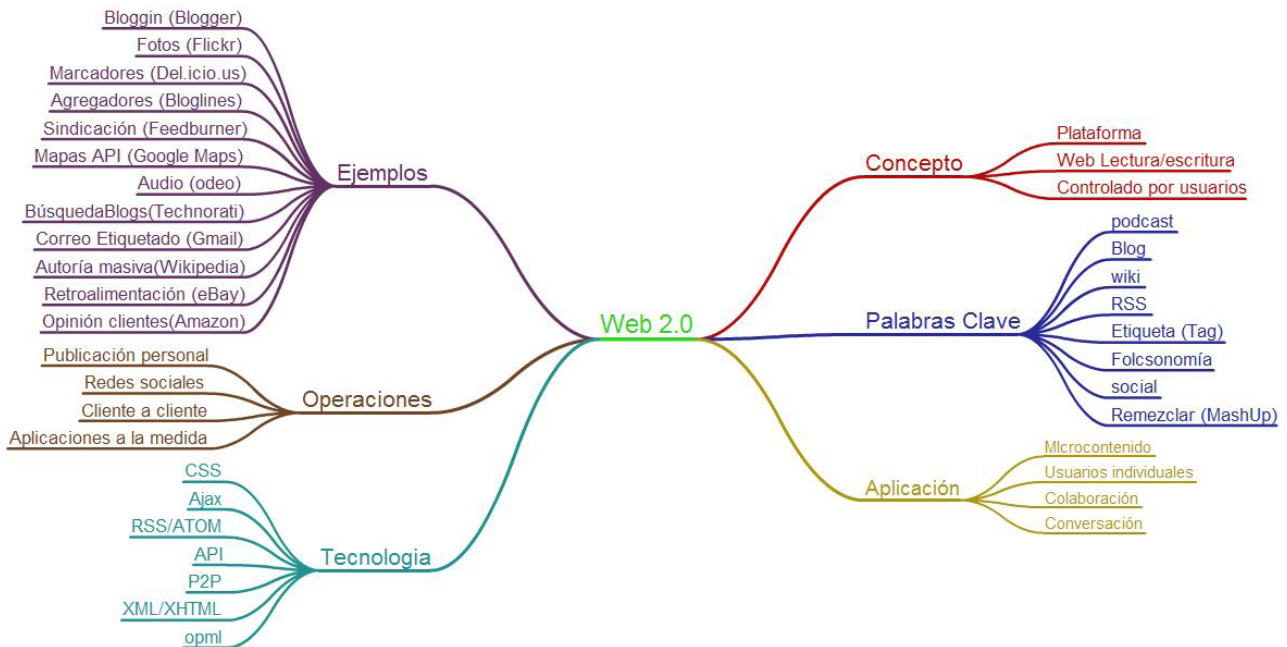


Fig. 5
Mapa conceptual de la web 2.0.

PC NET, disponible en: <http://www.pcnet.com.es/internet/web20.html>.jpg.

y construcción de opinión pública. La clave: las bitácoras (blogs). Los blogs son sistemas personales, automáticos y sencillos de publicación que, al extenderse, han permitido el nacimiento del primer gran medio de comunicación distribuido de la historia: la blogsfera, un entorno informativo en el que se reproducen los presupuestos, las condiciones y los resultados del mundo pluriárquico”¹⁴. La “Subjetividad expresada, compartida y comentada”¹⁵.

Tanto los blogs como los foros, wikis y redes sociales, son espacios en Internet de la Web 2.0 que otorgan especial importancia a lo social y a la interacción entre sus usuarios; a la capacidad de creación, producción y participación que se da entre estos, contribuyendo y aportando contenidos que establecen el interés y valoración de la información expuesta, haciendo de receptores y emisores a la vez, todo ello dentro de un mismo nivel sin jerarquías ni poderes sobre otros. En definitiva, una auténtica participación social que amplía la democratización real de la información y del conocimiento más allá de los controles de poder aunque nuevos controles surgen por otros intermediarios como los servidores y los buscadores.

Aunque hablar de redes sociales supone referirse a estructuras sociales conectadas por uno o varios tipo de intereses o relaciones, la inclusión de éstas en el ciberespacio de Internet donde los espacios se reducen y todo se engloba –con su fácil acceso, su inmediatez y universalidad–, añade además una participación de relaciones que se suceden interactuando entre sí, redefiniendo y retroalimentando al grupo. Por ello, actualmente, las redes sociales suponen

¹⁴. DE UGARTE, D. *Op. Cit.*, p. 44.
El poder pluriarquico, -al estar distribuido-, impide la parálisis de un sistemas si uno de sus elemento es eliminado.
¹⁵. MARTÍN, J. *La “Web 2.0”, como nuevo contexto para las prácticas artísticas*, p. 10.

una trascendencia y un alcance universal que ha convertido a éstas en una de las herramientas más representativas de la Web 2.0.

En definitiva, los servicios y aplicaciones claves de la Web 2.0 facilitan la creatividad, la colaboración y la posibilidad de compartir contenidos y otros recursos entre usuarios, estos servicios los podemos organizar en dos grupos:

1 Servicios que generan experiencia y contenidos en línea.

Tanto blogs, como foros, wikis, redes sociales, metaversos y juegos, son grandes bases de datos que generan contenidos y actúan como plataformas de distribución de lo que producen sus usuarios, democratizando la web y haciendo de ésta un espacio público que posibilita el trabajo colaborativo y la creación de comunidades distribuidas.

Los blogs como un “cuaderno de bitácora”¹⁶ digital, son herramientas periódicas de publicaciones personales en orden cronológico inverso. La interacción se produce mediante los comentarios con sus lectores.

Los foros como un encuentro de personas que se reúnen para conversar en torno a un tema de interés común generando una discusión.

Las wikis como herramienta para crear contenidos, editados y compartidos por múltiples usuarios.

Las redes sociales como mecanismos alternativos formados por grupos sociales que participan activamente en los procesos de socialización, compartiendo y generando interrelaciones de afectividad.

2 Servicios que gestionan y organizan contenidos.

Buscadores, etiquetado y marcadores sociales (*bookmarking*), indexación social (folcsonomía), RSS sindicación y compartir multimedia.

Servicios imprescindibles para la suscripción y recomendación de contenidos que hacen que la navegación sea efectiva en torno al intercambio de información y de los contenidos que han sido producidos por usuarios de manera colectiva y participativa. Estos servicios se basan en el empleo de etiquetas para organizarse y elaborar un proceso de búsqueda y visibilidad de contenidos para guiar nuestra navegación online acorde a las necesidades y expectativas del usuario, aumentando su productividad y mejorando el proceso de búsqueda ya que el filtrado de contenidos se produce por medio de las experiencias generadas por el usuario.¹⁷

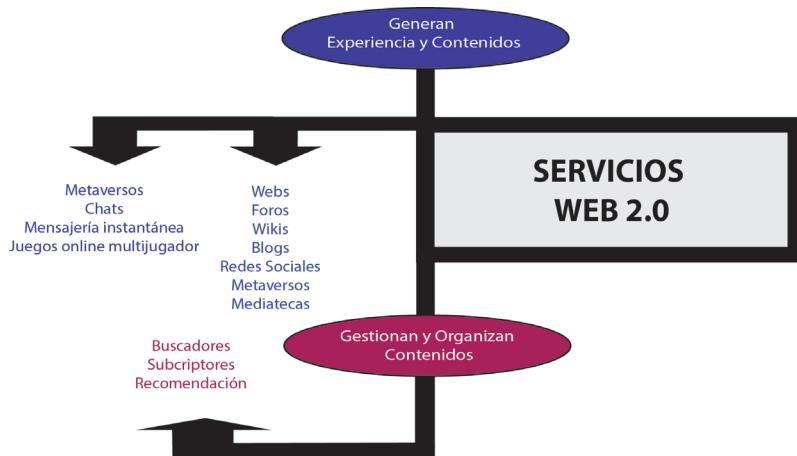
3.5. REDES SOCIALES Y DISPOSITIVOS MÓVILES

La tecnología junto a su imagen cultural es el resultado de una construcción social. La concepción del binomio NATURAL/ARTIFICIAL son nociones socialmente

¹⁶. El cuaderno de bitácoras ha evolucionado y se ha adaptado a los medios digitales, estas bitácoras de red también conocidas como Weblogs, se han convertido en el medio de comunicación de la gente.

¹⁷. *Ibíd.*, p. 31.

Fig. 6
Mapa conceptual de los servicios de la web 2.0.



construidas, que varían en cada contexto sociotécnico de manera que se debe interpretar el desarrollo de estos procesos como fenómenos complejos, sistémicos y multidireccionales, de acuerdo a estos contextos.

Cuando lo técnico adquieren hegemonía sobre lo natural, se produce artificialmente lo natural.

En determinados momentos suceden soluciones limitadas que en otros contextos espacio-temporales, son las únicas posibles. Los teóricos Trevor Pinch y Wiebe Bijker, afirmaban que “la tecnología exitosa no es la única posible”, siendo que éstas pueden o no pueden suceder dependiendo del contexto sociotécnico en el que se desarrollen.

Nuestro contexto socio-técnico actual es un periodo tecnológico intensivo cuyas transcendencias innovadoras han contribuido a cambios sociales y de la vida cotidiana que busca estar en una continua conexión con la información y la comunicación como principal elemento para la construcción del conocimiento. Por ello la tecnología móvil ha aumentado exponencialmente sobre todo desde que las redes sociales han catalizado el desarrollo de nuevos entramados de colaboración y comunicación. Los nuevos dispositivos de tecnología móvil y de tercera generación como *smartphones*, *tablets*, etc., a través de la tecnología de la comunicación sin cables, han promovido la movilidad física más la conectividad y, con ella, una hibridación con la Web 2.0, generando así, un nuevo espacio de comunicación, convergencia, ubicuidad y productividad. Por ello, estos dispositivos resultan primordiales porque responden a las actuales necesidades constantes de acceso a la información y comunicación, como a la imperiosa necesidad de interactuar con nuestro entorno en todo momento.

4. LA WEB 2.0 COMO ESPACIO Y CONTEXTO DE ACTUACIÓN ARTÍSTICA

Las redes, sometidas a diseños empresariales, se materializan en servicios gratuitos o plataformas abiertas que, basando su funcionamiento en la producción

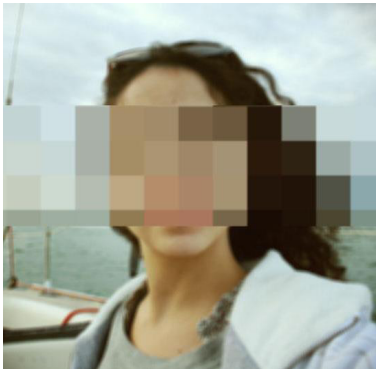


Fig. 7

Foto del perfil de Facebook de la artista Intimidad Romero.

Fuente: <<https://www.facebook.com/intimidadromero>>.

La artista utiliza la red social para mostrar su identidad a través de imágenes pixeladas, para documentar su vida de una manera distorsionada en alusión a la distorsión de la privacidad en las redes sociales como Facebook.

de experiencia social y afectiva, trabajan en el desarrollo y proliferación de comunidades cooperantes para fomentar con ello la promoción y el deseo de compartir e intercambiar. Un modelo de negocio que no vende producto alguno al consumidor, sino que aprovechando la extensión de los modos de comunicación e interconexión, basa su estrategia en que sea el consumidor el que aporta el producto a la vez que lo consume bajo la consigna de que cualquiera de estos servicios mejora cuanto más gente los use. La Web 2.0 sería pues la web “para” y “por” los propios usuarios. Si antes creaban contenidos, ahora han pasado a gestionar metadatos.

Las corporaciones promotoras de los *social media*, procuran que no haya ningún sector del que podamos situarnos en contra, utilizando estrategias “de libertades e iniciativas personales, basados en lógicas participativas y gozosos flujos de actividad comunicativa y social”.¹⁸ Estas corporaciones mediante este “Capitalismo afectivo”, se han apropiado de las intenciones vinculadas a la producción de una vida diferente que antes estaba restringido a las prácticas artísticas, alcanzando así el arte en nuestra época, un momento post artístico.

Una nueva relación entre arte e Internet cuyo propósito es generar un estudio de las dinámicas sociales y creativas ocasionadas por el uso, los hábitos y las formas predominantes de intercambio lingüístico, de colaboración y participación que se están dando hoy en día en la red.

Internet supuso un punto de inflexión en la producción artística, aportando unas características propias que se impondrían como productoras de significado en las obras de Net.art. Si en una primera etapa del Net.art se requería tener amplios conocimientos técnicos para la intervención en un nuevo medio todavía desconocido, en esta segunda etapa de la Web 2.0 se introduce una nueva forma de entender y gestionar la red que tiene como principal objetivo fomentar la participación y conexión entre los usuarios, para que todo el mundo adquiera protagonismo. Y es mediante una serie de tecnologías basadas en arquitecturas de participación, donde la red 2.0 se abre a contenidos que son generados por el propio usuario que deviene en proveedor, añadiendo éste un valor a las nuevas aplicaciones web mientras hace uso de ellas. La relación de los artistas en la red ya no se da en términos tan exclusivos y aunque este nuevo modelo de negocio nos sitúe en un nuevo contexto muy diferente al de las primeras prácticas artísticas, el carácter crítico de relación entre pensamiento creativo y tecnología, continúa siendo prácticamente el mismo.

La nueva relación usuario-proveedor crea nuevas formas de participación más rápidas e interactivas, nuevos hábitos sociales y comunicativos y una nueva forma de arte inmaterial que se sirve de la información y contenidos aportados por los propios usuarios. Por lo que esta nueva forma de entender y gestionar la red tendrá como primer objetivo fomentar la participación, el intercambio colectivo y la conexión entre los usuarios, por esta razón a la Web 2.0 se le denomina “Web social” o “Web participativa”.

¹⁸. MARTÍN, J. *Prácticas artística e Internet en la época de las redes sociales*, p. 62.

El entorno Web 2.0 es un nuevo espacio de participación para el arte y una nueva forma de llegar a más personas, de compartirlo y relacionarlo con nuevos enfoques que en una época tan dinámica donde todo fluye, hacen que el arte deje de ser un elemento aislado y sea enlazado con muchos espacios, siendo un elemento reproductivo y visible capaz de crear nuevas líneas de comunicación y de interacción bidireccional donde el espectador está activo, participa y genera. El artista crea el entorno y el medio desarrolla la obra y cambia su realidad física. Es un elemento social una nueva forma de conectar arte y sociedad.

“Las obras de arte de Internet no podrían ser, por todo lo dicho, adecuadamente entendidas como algo a lo que se accede a través de Internet, que es presentado en Internet o que Internet contiene, sino como algo que en realidad busca contener a Internet, que la estudia, indica y presenta, conteniendo el espacio de la red en vez de ser contenido por él, apropiarse de ese espacio en vez de ser meramente presentado en él”.¹⁹ En otras palabras, presentar la red como un espectáculo en sí misma, procurando intervenir en la articulación real de sus sistemas de producción y circulación de significados y de sus procesos, desvelando como actúan en ella las nuevas formas del poder.

La crítica ideal de las obras de arte de Internet no sería tanto la experimentación crítica de un nuevo medio, sino la de nosotros mismos en él. Contribuciones críticas sobre los temas que determinan los usos dominantes de Internet y de los múltiples procesos y dinámicas de producción de valor, significado y subjetividad que en ella se dan. Utilizar el medio como resistencia ante la homogeneidad para formar singularidad individual. Explotar las libertades que el medio Internet permite, “libertad liberada”,²⁰ uso liberador y libertario como usuarios. Ser consciente de esa libertad y hacerla útil para un nuevo modo de libertad.

4.1. LA OBRA DE ARTE EN LA ERA DIGITAL

Es obvio pues que en la actualidad nuestra actividad se acerque más a operaciones animadas en redes y por consiguiente, que los objetos y objetivos de nuestra cultura se vean altamente influenciados por este tipo de acciones. En consecuencia, los productos resultantes de lo específicamente artístico se caracterizan por este vertiginoso proceso de transformación al que estamos sometidos. Esta cuestión es importante desde el punto de vista del arte, pues estamos hablando de manifestaciones artísticas (obras artísticas) que se distancian del modelo estructural definido y acabado por las que se definen las obras tradicionales. Este tipo de manifestaciones artísticas alteran el conocimiento de obra terminada y justificada dentro de unos criterios y juicios perceptivos, y plantean como argumento el intercambio de información entre la obra y sus usuarios. En consecuencia, todo ello acarrea cambios estéticos

¹⁹ MARTÍN, J. *Op. Cit.*, p. 64.

²⁰ El término “libertad liberada” es habitualmente utilizado por Juan Martín Prada para justificar la principal tarea de las manifestaciones artísticas en el panorama de Internet, frente a la libertad que se induce como estrategia de actuación empresarial.



Fig. 8

Fotografía del fotógrafo Kevin Carter, publicada por el The New York Times en 1993 y ganadora de un Pulitzer.

Esta fotografía es una traducción en imagen de una realidad que cumple con las palabras de Walter Benjamin en su libro *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, cuando dice:

“Quitarle al objeto su envoltura, demoler el aura, es signatura de una percepción cuya sensibilidad para lo homogéneo crece tanto en el mundo que, a través de la reproducción, lo localiza hasta en lo irrepetible”

fundamentales que afectan al propio concepto de arte, a la función del artista y, por supuesto, a la figura del participante/usuario.

Conceptos como la pérdida del aura, la contraposición original/copia, el valor exhibitivo y valor cultural de la obra de arte, etc., que en su momento Walter Benjamin planteó en su ensayo *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, pueden vislumbrarse en las obras de arte que emplean la Web 2.0 como base para articular discursos estéticos. No obstante, antes de analizar cuestiones propias de la red 2.0 se hace propio comentar las teorías de Benjamin. Conceptos como genialidad y unicidad propios de la obra de arte, se pierden con este progreso de reproductibilidad técnica. La ausencia del momento creativo, del gesto y de la afirmación individual del artista, a lo que Benjamin llama aura, mueren con esta reproductibilidad, multiplicidad. Por tanto, es un concepto principal para Benjamin en este análisis, esta pérdida del aura en la obra de arte contemporánea. El aura como el ritual oculto y misterioso del momento creativo entre el artista y su obra, esa experiencia irrepetible de una lejanía que solo se hace visible con la autenticidad y la singularidad de la obra única.

Por tanto, la obra de arte cambia en la época de la reproductibilidad técnica, pues esta reproductibilidad elimina esa distancia, la aproxima, pierde su autenticidad y su unicidad. Los medios técnicos han cambiado nuestra percepción de la obra, han destruido ese aura.

Ya Benjamin en su escrito *El autor como productor*²¹ dirigido a intelectuales marxistas, ofrecía una visión global a la crisis que el arte sufre con esta reproductibilidad técnica, al perder su aura y volverse permanentemente cercano, volviéndose crítico el papel que éste tiene ante una sociedad de masas. De algún modo, esto ya era una visión anticipada al momento actual del arte con la era digital y la revolución de Internet.

Por todo ello, el actual contexto de la Web 2.0 con servicios de software libre, código abierto y cultura participativa, aporta al campo de la producción artística, la emergencia de un arte colaborativo que promueve la coautoría y participación del espectador, para trabajar de manera colaborativa y a distancia. Obras de arte abiertas, interactivas y manipulables, como ya intuía Benjamin en sus reflexiones a cerca de la reproductibilidad técnica de las obras de arte, rompiendo este arte colaborativo con la idea de obra original entendida como única, genuina y acabada, exhibida y contemplada por un espectador pasivo, y por consiguiente, se emancipa y se vuelve más exhibitiva y cercana. Pero como también intuyó Benjamin en sus reflexiones, este acercamiento de la obra, hace del espectador un experto que no necesita prestar mucha atención y que al final se dispersa.

La producción artística en la Web 2.0 no se pliega en una lógica monumental dentro de un contexto digital, sino que se debe considerar como obras que, por su naturaleza participativa se basan en el acontecimiento, en los flujos de información y se nutren de procesos creativos y estéticos producidos por la

²¹. *Ibíd.*

remezcla y apropiación de elementos ya creados que nos ofrece el medio. Como dijo José Luis Brea, la red “no es un espacio de archivo, sino de actuación”.²²

La creatividad ya no se basa en el momento del acto creativo, su filosofía se centra en propuestas estéticas postauráticas que contribuyen a la transformación de los conceptos tradicionales en torno a la obra de arte y el concepto de aura, para seguir consolidándose sobre las bases del arte conceptual tratando de explorar, atestiguar, criticar, cuestionar, o denunciar la realidad del entorno social, político o económico actual en las sociedades de la información del conocimiento de esta era digital. “...cualquier idea de autoría ha quedado desbordada por la lógica de circulación de las ideas en las sociedades contemporáneas.”²³

Interacciones sociales, distribución, acceso, apropiación y remezcla de contenidos generados por una multitud conectada, son algunas de las muchas posibilidades creativas que nos aporta la Web 2.0, aunque el arte concebido en este medio sea tan efímero como la tecnología y los formatos que le dan soporte, sus modos de trabajo son de producción inmaterial .

4.2. COMUNIDADES ONLINE Y PRODUCCION ARTISTICA

Como afirmaba José Luis Brea, una comunidad online es un “territorio de presencia y participación”.²⁴ Un territorio online capaz de procesar y diversificar la información a grandes velocidades mientras van generando múltiples relaciones sociales (sociedad red), que permiten crear discursos más libres, más democráticos, al darse lugar el libre intercambio de información bajo una participación más abierta. Se ha reconfigurado el concepto de lo público y lo privado, del individuo y la comunidad. Si la evolución tecnológica afecta directamente a los cambios en las relaciones sociales, esta evolución tecnológica influye también en la práctica artística.

Las nuevas tecnologías de la comunicación están afectando a los procesos constructivos de subjetividad y de producción de sociabilidad y hasta los modos de producción online han sido abordados como prácticas artísticas.

El sistema-red ha propiciado a las prácticas artísticas una transformación de su función. Como herramienta comunicativa de naturaleza diseminante y rizomática, es capaz de producir una esfera pública autónoma, ideal en el marco conceptual del arte, para construir un entorno crítico capaz de cuestionar valores y producir convivencias creativas. Con la aparición de las ciudades digitales se origina el reclamo a una democratización radical del acceso al nuevo medio con una vocación de relación activa con el tejido social real, rechazando toda autonomía virtual. En la red todo se multiplica a la misma velocidad a la que se desvanecen las mediaciones autónomas, pero todo exceso de presencia masiva

²². BREJA, J.L. *El tercer umbral*, p. 52.

²³. Declaración fundacional del manifiesto de *La Société Anonyme, Redefinición de las prácticas artísticas*, s.21 (LSA47). Declaración 1ª.

²⁴. BREJA, J.L. *Op. Cit.* p. 60.

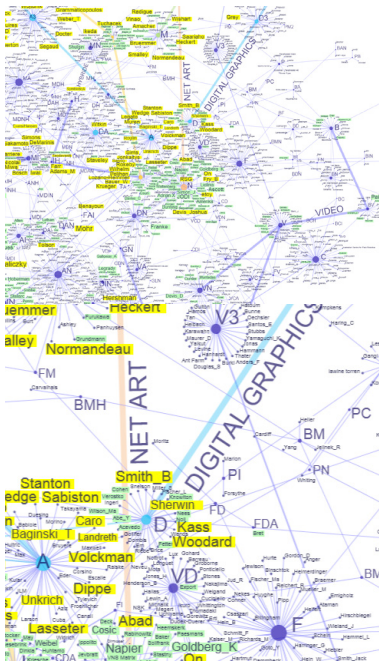


Fig. 9

Fragmento de una diagramática para la exposición "Prix Ars Electronica: Mapping the Archive", esta muestra los resultados de una investigación interdisciplinaria del archivo de 30 años de la Prix Ars Electronica.

Un tesoro organizado en una red de vectores que se agrupan por su similitud en forma de visualizaciones interactivas y estáticas de información. Clasificado con las categorías: P-Performance, G-Game, B-Artes Visuales, F-Film, V-Video, C-Algoritmo, y las subcategorías: M-Música y sonido, D-Image Digital, A-Animación, I-Trabajo Interactivo, N-Net.art, H-Híbrido.

Desarrollado por Gerhard Dimorser. Software: Semaspace. Dietmar Offenhuber Linz, 01-07-2009.

y de contenidos basura, provoca también una "desertización por ruido"²⁵ de silenciamiento e invisibilización, producto del caos y la saturación por exceso de contenidos.

El reto de utilizar Internet como herramienta democratizada y democratizadora, por tanto, necesita de nuevas estrategias y desarrollos tácticos. Necesita de dispositivos de coalición y operadores de visibilidad.

Como afirmaba Brea, el ruido en Internet exige al artista enmarcar una guía de orientación a la lectura y propone para ello una articulación gerenciada de la web, unida a un trabajo de transformación en las condiciones de producción. Una comunidad de comunicación colectiva a la que llama "productores de medios", como entorno y unidad de producción y difusión, para compartir recursos y estrategias con emisores de intereses e ideologías comunes. De esta manera se contribuye a una especie de ensamblamiento en rizoma expansivo, una especie de anillo-constelación basado sobre todo en el "link recíproco" que perdió pronto su efectividad en cuanto los usuarios se fueron acostumbrando a hacer sus propios weblogs y listas de favoritos, requiriendo por ello un trabajo añadido de enmarcación que origina el desarrollo de dispositivos críticos y de discusión acerca de las prácticas artísticas online como los *e-shows* que contribuyeron en el desarrollo del Net.art.²⁶

4.3. EL NUEVO SUJETO DE LA MULTITUD CONECTADA

El medio Internet mediante sus repositorios compartidos por millones de personas diariamente, dota de infinitas posibilidades al uso artístico de los artistas actuales que se apropian de los contenidos generados por estas redes sociales o plataformas de participación como contexto de referencia y actuación. En el contexto actual la tendencia del capitalismo está enfocada en hacer que la creatividad del individuo sea productiva tanto para sí mismo como para la propia empresa. Este marco ideológico basado en una intrínseca relación entre trabajo, responsabilidad y participación, hace que el individuo conciba el concepto de producción no como una combinación trabajo-capital, sino como un elemento útil-funcional. Ya no existen formas de trabajos sino pluralidad y heterogeneidad general de las formas de trabajo dentro del capital.

Para explicar el concepto multitud, hay que entender lo que en su día Foucault formularía sobre la modernidad y el poder, en tanto que el individuo y la especie están en juego con las estrategias de la política que pretende influir y encauzar por medio de un discurso basado en nuestra propia vida privada de relaciones, para hacerse cargo, regularla desde su interior y formar parte integral de ella.

La política ya no se basa en una lógica de imposición, sino más bien en una lógica de seducción. Estrategias de interiorización inconsciente de una forma de

²⁵ El término "desertización por ruido" es utilizado por Brea para definir lo que produce una saturación de información del espacio comunicacional del nuevo medio.

²⁶ *Ibid.*, p. 71.

organización integral de la vida. Es un modelo de sociedad de la política dentro de la vida, o sea lo que hoy entendemos como Biopolítica, es decir, el hecho de que la política se ha transformado en una experiencia de producción y reproducción de formas de vivir. El poder ha perdido su autonomía y transcendencia y actúa ahora desde dentro de la vida para producir formas de vivir, de experimentar y disfrutar la vida. Las estrategias políticas y económicas de hoy se centran casi todas prácticamente en la vida y lo viviente; En producir no sólo productos tecnológicos o mercancías, sino subjetividad, formas de subjetivación y formas de relación social, por lo que producción social y producción económica van ligadas en un nuevo capitalismo que se podría denominar social o afectivo. Vida, economía y sociabilidad fusionadas en un todo integrado, en una forma de relación que es el “sistema-red” de una multitud conectada.

Todos estamos sometidos a lo mismo pero de forma distinta en este proceso de inclusión de la vida en los sistemas de producción económica y de subjetividad. La multitud conectada no puede ser regimentada ya que no se hace efectiva su normalización, diferenciar y singularizar todo procedimiento es su principal lógica de actuación. “El sistema busca corresponder a la multiplicidad de singularidades que conforma la multitud conectada y someterla mediante su autoconversión involuntaria en transmisora de las nuevas formas del poder”,²⁷ basándose en seductoras y difusas estrategias de circulación y transmisión de goces comunicativos y afectivos.

A consecuencia de todo esto, se entiende que la clase global emergente es lo que llamamos “multitud” cuyo nuevo modelo económico se basa en producir lo que a su vez compartimos (la producción Biopolítica), una red que busca organizar la democracia absoluta.

Según las teorías de Hardt y Negri,²⁸ este nuevo concepto de “multitud” requiere de una necesaria revisión y actualización conceptual de las nociones políticas básicas. Si esta multitud es una pluralidad de teorías y prácticas democráticas de organización política, es entonces un concepto inclusivo y abierto por lo tanto muy contrario a la idea de “masas” o “pueblo”, donde se hace evidente una clara diferenciación:

Las masas son los individuos indiferenciados, alineados y sin valor político.

El pueblo es la reducción de la diversidad a una unidad. Uniformidad, autoridad, fascismo.

Multitud es igual a heterogeneidad, disparidad, no jerarquía, multidireccional, multiplicidad.

Hardt y Negri, ponen en énfasis que la dimensión de la multitud actúa como fuerza productiva de conocimientos y de riqueza material espontánea y creativa que es capaz de forjar una alternativa democrática al actual orden global. Ésta es capaz de transformar autónomamente el poder, el mundo.

“¿ Es posible que en esta sociedad abigarrada, tanto en el trabajo como en

²⁷. MARTÍN, J. *La “Web 2.0”, como nuevo contexto para las prácticas artísticas*. p. 2.

²⁸. HARDT, M. NEGRI, T. *Imperio. La multitud contra el imperio*, p. 241.

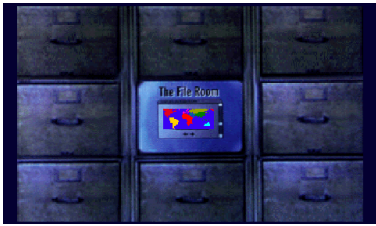


Fig. 10

Captura pantalla fuente: <<http://www.thefileroom.org>> [consulta: 2015-08-11].

The File Room, 1994, Antonio Muntadas.

Obra en la que el público a través de las redes informáticas, se convierte en espectador y colaborador de una extensa colección de material cultural censurado, ya que además de tener acceso a los contenidos, puede añadir otros. Con este trabajo, Muntadas hace una reflexión sobre lo que antes era privado y que ahora viene a ser público gracias a las posibilidades de la red.

el ámbito cultural étnico, la multitud sea capaz de organizarse y transformar democráticamente, autónomamente, el mundo, el poder ?”²⁹

Si la estrategia principal de la Web 2.0 es la producción de vida social (socialidad) y relaciones humanas que coinciden en una producción económica, ya no hay indistinción entre: económico, afectivo, político o cultural. En la nueva red participativa, el poder se funde con la vida, se hace abstracto, no se ejerce ya sobre los individuos, sino que este circula por ellos. El usuario es el origen y al mismo tiempo el destino.

El deseo inherente de esta multitud conectada de la Web 2.0, es el formar parte de las redes sociales y producir sociabilidad, hacer públicos sus intereses y sus intimidades, dialogar, expresarse, comunicarse, cooperar y sentirse útil. Compartir produce un evidente disfrute y la red se ha convertido en una auténtica espectacularización de la intimidad y un progresivo abandono de la privacidad.

En el nuevo sistema Red las formas de relación humana actúan como instrumentales de la producción y el modelo de negocio de las dinámicas biopolíticas, hacen que la principal materia prima del obrero social sea el afecto o como lo define Negri “Subjetividad productiva”. Una fuerte intensificación de la relación entre comunicación y afecto es la base elemental para una verdadera interacción comunicativa. Dependencia entre afectividad e interactividad y una intrínseca relación entre afectividad y experiencia estética que hace que muchas manifestaciones de la creación artística se presenten como privilegiados caminos para aproximarnos a los problemas que asolan la felicidad humana en las sociedades contemporáneas. Tal y como afirma Hardt, una “síntesis de cibernética y afectividad” así como su visión del contexto biopolítico como “el campo de relaciones productivas entre afecto y valor”.³⁰

La presencia de la multitud conectada deriva en:

CIBERCULTURA = universalidad sin totalidad.

CIBERESPACIO = expresión de diversidad, extensión de las potencias de lo humano.

Y una crisis de los conceptos como masa o pueblo, dan más protagonismo al concepto de esa multitud que según Hardt y Negri, es entendida como una multiplicidad de singularidades activas, representada por una multitud interconectada, por lo que actúa como agente autónomo de producción de subjetividades. La multitud hoy, sin embargo, no es entendida como algo un tanto desordenado o caótico que haya que estructurar o dar forma. La multitud en línea, por las fuerzas y tensiones no dirigidas centralmente que la definen, no se halla en esencia gobernada, nadie la representa, no hay contrato social en la multitud. Su modelo político ideal es un modelo basado en la “auto organización de sus interacciones, en un ejercicio pleno de sus posibilidades de decisión y participación. La autonomía de la política, como noción que implica separación

²⁹. HARDT, M. *Multitud y sociedad abigarrada*, p. 43.

³⁰. MARTÍN, J. *Prácticas artística e Internet en la época de las redes sociales*, Pp. 55-56.

o representatividad, dejaría así de tener sentido.

La aparición de este nuevo y misterioso sujeto colectivo que Howard Rheingold lo llamó “multitudes inteligentes”,³¹ forma una nueva forma de organización y comunicación social que poco a poco va tomando fuerza con la que se pueden defender ideas muy diferentes, cuando no opuestas.

5. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y ESTÉTICAS DE LA WEB 2.0

5.1. NUEVOS CONTEXTOS DE REFERENCIA Y ACTUACIÓN

La emergencia del arte de Internet se inicia a mediados de los años noventa del siglo XX. En concreto, el Net.art, como práctica artística que utiliza la red como medio de expresión artística, se fundamenta en la asociación del pensamiento creativo con la tecnología desde una perspectiva de la disensión por no dejarse convencer por la fascinación que suscita la técnica, y utilizando como temática crítica los principios que determinan los usos dominantes de Internet, como por ejemplo, los procesos de creación de las nuevas dependencias y necesidades que los modelos de negocio del sistema red nos hacen sentir con las múltiples aplicaciones comunicativas y socializadoras abiertas y halladas en ésta. El Net.art desarrolla, así, “una práctica artística radicalmente inmaterial, procesal, colaborativa y en definitiva más vinculada a la producción de situaciones”³² que de obras concretas.

Definida la red Internet como un nuevo medio sobre el que poder intervenir, así como reflexionar creativa y críticamente, los net artistas trabajan nuevas formas de acción comunicativa basadas en el flujo de datos y el tiempo real, reflexionando sobre la velocidad con la que la comunicación registra el “momento”. Al ser Internet un lugar virtualmente evolutivo y con gran afluencia de usuarios, la aparición de foros y de listas de correo o distribución como Syndicate,³³ Rhizome³⁴ o Nettime,³⁵ hizo posible un fértil contexto de interpretación crítica y colectiva sobre la emergente cultura de la red en la que se plantearon interrogantes acerca de la relación entre el entorno real y el virtual (y el umbral que los separa), la posibilidad de navegar en el ciberespacio y el mundo físico, cuestionando al tiempo las identidades del autor y del espectador/usuario, como también la vulnerabilidad del propio entorno telemático. Permitted, también, nuevas formas de participación social directa basadas en las redes, los medios tácticos y el uso de sistemas de distribución multiusuarios para

³¹. DE UGARTE, D. *Op. Cit.* p. 24.

³². MARTÍN, J. *Op. Cit.* p. 9.

³³. www.v2.nl/syndicate.

³⁴. www.rhizome.org, uno de los primeros sites dedicados al arte de los nuevos media.

³⁵. Plataforma orientada política y teóricamente que ha sido de gran trascendencia para los intelectuales de la tecnocultura. Véase: GREENE, R. Una historia del arte de Internet.

la creación de obras en colaboración y compartidas. En tal sentido, posibilitó nuevos modos de interacción comunicativa y debate abierto para la búsqueda de nuevas políticas de expresión, y de espacios orientados a la producción de comunidades comunicativas abiertas y de identidades culturales diferenciadas que hacen del concepto de arte una nueva forma de expansión y de “estructura social”³⁶ basada en la implicación política y preocupaciones ambientales.

A partir de los nuevos modelos de pensamiento y nuevas formas de percepción, se implican a su vez nuevas formas de hacer arte mediante las tecnologías informáticas que generan nuevos comportamientos artísticos, nuevas formas de prácticas artísticas, así como reflexiones de cómo producirlas y de cómo exhibirlas. No obstante, el resultado de todo esto conlleva, a su vez, tanto un nuevo perfil de autor como también de espectador (determinado por sí mismo como participante activo).

En este actual contexto multimediático surgen los nuevos conceptos de la interactividad, la simulación, la virtualidad, el hipertexto, la inmaterialidad y la coautoría. Se producen cambios en las pretensiones del artista: si antes su papel era considerado eterno, ahora se considera transitorio.

Con la evolución del Net.art en su segunda fase, se forman nuevos espacios de intervención artística y prácticas en torno a la apropiación de contenidos de la web social y la creatividad audiovisual *amateur*, el *remake* y remezclas, el pensamiento artístico de la bitácora digital de los blogs y el blog-art, los metaversos y la reciente web semántica.

El devenir social de la web actual, constituye un nuevo marco sobre el que reflexionar el papel crítico y social propio del pensamiento del arte. Nuevas propuestas artísticas cuyo pensamiento reflexivo actúa como modelo de interacción social y comunicativa para que se puedan diferenciar y distinguir lo que es sociabilidad de lo que es economía. En definitiva, prácticas creativas del disenter de la sociedad-red, que ponen a prueba sus potenciales críticos y subjetivadores, exigentes de una dimensión siempre interpretativa y de significados plurales.³⁷

Es por consiguiente lógico, que los planteamientos más interesantes del nuevo “arte de redes” no se centren simplemente en la creación de obras acerca de las condiciones sociales, de lo que acontece y lo que se gestiona en el campo de las redes, más bien y sobre todo, en presentar a las propias redes como un espectáculo en sí misma, procurando intervenir en la articulación real de sus sistemas de producción y circulación de significados y de sus procesos de funcionamiento desvelando en definitiva, cómo actúan en ellos las nuevas formas de poder,³⁸ lo que nos lleva a afirmar que no hay “arte” en la red, sino más bien, un “uso artístico” de ella.

³⁶. Concepto planteado por el artista JOSEPH BEUYS, cuyas obras pretenden usar la actividad humana para transformar la sociedad mediante el lenguaje, el pensamiento, la acción, y el objeto.

³⁷. MARTÍN, J. *Net.art (segunda época). La evolución de la creación artística en el sistema red.* p. 6

³⁸. *Ibíd.* p. 7

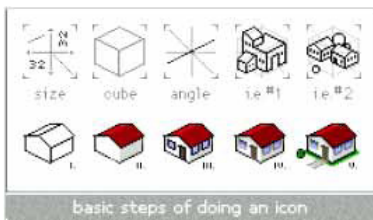


Fig. 12

Icon Town. Parte de las pautas a seguir para hacer una contribución a la obra del artista Bernd Holzhaus.

Esta obra participativa en la red, es un ejemplo de los dos tipos de autoría que se producen en los proyectos colaborativos: la creación del sistema y la contribución a él.

5.1.1. Interactividad e interacción social

Los entornos de red de la Web 2.0 “facilitan un lugar de comunicación interactivo que permite participar en eventos, experiencias de presencia y acción a distancia, aprovechando un sentido de ubicuidad, desplazamiento y simultaneidad”.³⁹ En otras palabras, “trabajos y procesos artísticos en red, compartidos con un público emergente de interactores e interagentes”.⁴⁰ Estas prácticas artísticas interactivas que promueven una estética de la sorpresa y la colaboración, están diseñadas para que el artista sea únicamente el autor del código y promotor de la iniciativa, el que da las órdenes para la acción, pero que se desprende de ésta al dejar al espectador por medio de su participación y colaboración consciente o inconscientemente, que complete la obra y por tanto sea el protagonista del resultado final.

5.1.2. Blog-Art. Práctica comunicativa y sociedad

Iniciado a principios del S. XXI, el blog ha sido un fenómeno característico de la Web 2.0 que ha dado paso a la cultura del comentario de una sociedad de medios personales de acceso y emisión de información en tiempo real. Nuevas derivas sociales y comunicativas que se nutren y amplían mediante una especie de remix basado en la compilación y archivo cronológico de la información de otros archivos hallados en la red y que se expanden y remezclan bajo la opinión personal y crítica de sus usuarios que buscan, a través de ello, que se les escuche desde el debate y el diálogo. Esto supone abrir la información a una multiplicidad de interpretaciones y promocionar la libertad de expresión de una comunicación más democrática. Y es en esta capacidad de interconexión, interpretación y expresión donde se fundamentan, en gran medida, las posibilidades de la inteligencia colectiva o sabiduría de las masa, de la red como “cerebro global”.⁴¹

Por tanto, el blog es una potente herramienta accesible y democratizada que permite compartir y dejar constancia de lo que uno vive y piensa, haciendo posible una forma activa de disensión política y debates movilizadores, aunque la intensa necesidad de opinión, de ser escuchado y de respuesta o *feedback*, resulta ser en ellos más interesantes que una actividad crítico-social. Un medio idóneo de práctica lingüística de la propia subjetividad del autor que desde el anonimato, puede actuar como filtro de la información dispersa y sobreabundante del medio, pero que en contrapartida debido a su desmedido desarrollo, probablemente actúe con una mayor saturación de información no interpretada.

Por todo ello, el blog además de ser un medio alternativo de expresión personal e interpersonal, ha sido desde el año 2005 un ámbito de experimentación para

³⁹. GILBERTTO, P. *Arte en red: algunas indagaciones sobre creación, experimentación y trabajo compartido*. p. 3.

⁴⁰. *Ibíd.* p. 6.

⁴¹. MARTÍN, J. *Op. Cit.* p. 161.

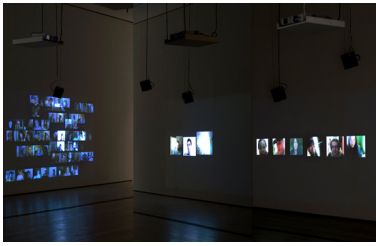


Fig. 13

Natalie Bookchin, *Testament*, 2009.

Instalación de vídeo multicanal compuesta de cientos de fragmentos de blogs encontrados en línea. Los múltiples flujos y patrones muestran el anhelo colectivo a conectar, ser visto y oído en público incluso cuando nos aislamos frente a las pantallas.

<http://bookchin.net/projects/testament.html>

muchos artistas que han encontrado en éste, un espacio creativo y poético extremo donde desarrollar experiencias artísticas de reconfiguración de los modelos más habituales de práctica comunicativa y de interrelación social en la red. Propuestas cargadas de una perversa ironía que alteran las ideologías acerca de lo que hoy consideramos normal en las interacciones comunicativas, que en su mayoría suelen estar determinadas por intereses corporativos de Internet. Propuestas que apuestan por crear formas de expresión ilegibles y caóticas como si de un error informático se trataran, que cuestionan la eficacia y los usos lingüísticos de Internet, además, de la ideología del comentario y de la participación propia del blog como ideal democratizador. Otras prácticas tematizadas en torno a la continuidad y relación temporal del blog llevadas a situaciones límites. Patrones de repetición de formas de expresión, patrones de colección, archivo compulsivo y de necesidades de apropiación, recolección y respuesta, son los más utilizados por los artistas del blog-art para la experimentación no del blog como medio, sino del artista en él y ante la mirada de muchos otros. Creaciones que insistirían en el hecho de que somos fundamentalmente tiempo compartido, exhibido y registrado.

5.1.3. *Remake. Estéticas de la remezcla*

El *remake*⁴² o versionado, no es algo nuevo de ahora, es un fenómeno o contexto surgido en la primera etapa de creación del Net.art, basado en prácticas artísticas articuladas en base a la estética de la apropiación, derivación o modificación de contenidos generados y encontrados públicamente en la red, que son plenamente accesibles y por tanto, susceptibles de ser reutilizados. Un nuevo concepto de autoría colaborativa y cooperativa, en la que el usuario hace gala de la coautoría de manera inconsciente o involuntaria. En este tipo de prácticas artísticas, el artista deja de lado su papel de creador y se convierte en un apropicionista, en un coleccionista. Como Walter Benjamin manifestaba al decir que el objeto coleccionado era “liberado de todas sus funciones originales para entrar en la más íntima relación pensable con sus semejantes”.⁴³ Esta recuperación y reconstrucción del objeto coleccionado, pasa en el mundo de la web a ser un nuevo fenómeno de apropiación, remodelación, fusión y remezcla de las nuevas y extensas producciones creativas *amateurs* que en ella se realizan y que derivan de un material inicial. Una nueva estética generada por los aficionados o *amateurs*, donde todo es apropiado, reutilizado, mezclado, copiado, o tomado.

En las prácticas artísticas del *remake*, el concepto de la apropiación es llevado a unos límites extremos como estrategias de un ensamblaje creativo. Colaboración, raptó o apropiación en la red de elementos de otros, para ser

⁴² Categoría estética que se le da a toda práctica que se basa en la apropiación, copiado, mezcla, o reutilización de elementos procedentes y raptados de la red.

⁴³ BENJAMIN, W. *Libro de los Pasajes*. p. 223.

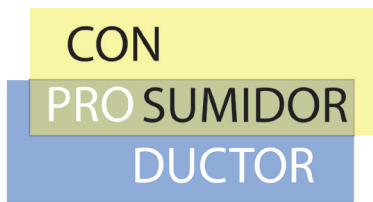


Fig. 11

Gráfico sobre la relación del término *prosumidor* con consumidor y productor.

incorporados en otras propuestas artísticas. El contenido del medio, es otro medio. La propia web es un encuentro constante del *remake*.

5.1.4. Arte colaborativo

El arte colaborativo es una vertiente del arte contemporáneo cuyas manifestaciones más tempranas podemos localizarlas en los años sesenta del pasado siglo. Sus orígenes parten de las propuestas del arte político y de acción, como forma de protesta y crítica social asumido por movimientos y colectivos del momento como lo fue el feminismo cuyo compromiso social y político apostaba por propuestas artísticas centradas en el contexto.

Desde mediados de los 90, Internet ha sido para los artistas una plataforma poderosa para eludir el sistema del arte tradicional y fuera de todo marco institucional, desarrollar proyectos creativos en la red basados en la creación de relaciones llevadas directamente al espectador-usuario y hacer de éste un colaborador o “prosumidor”.⁴⁴

Prácticas que en los últimos años se movieron en la corriente de producción cultural, estética, y política y que actualmente están en gran parte generando relaciones sociales alternativas que todavía se plantean algunas cuestiones sobre la naturaleza de la autoría y la autenticidad de los artistas, las relaciones con sus obras y con el público.

Algunas de estas prácticas, parten de reacciones críticas contra regímenes políticos y culturales, pero la mayoría pretenden dar una visión de la capacidad de creatividad, de desarrollo cultural democrático y de generación de autonomía que se produce a través del espacio de la multitud conectada como lugar de producción, generando de este modo relaciones y procesos sociales y no tanto objetos o autorías, cuyo principal objetivo sería algún tipo de transformación social o cambio.

Esto nos lleva a un nuevo concepto de autoría colaborativa y participativa que supone otorgar determinado control sobre el desarrollo de la obra a un público activo e involucrado, capaz de generar contenidos imprescindibles para el desarrollo de la práctica artística en la que se implica activamente y que le permita identificarse y posicionarse críticamente sobre las construcciones sociales de las que participan, por lo que estas propuestas estéticas no sólo estarían basadas en contenidos de carácter amateur generados por usuarios anónimos sin pretensiones artísticas, sino que además, suponen una alternativa a la exclusividad del sistema del arte tradicional, lo que comporta un replanteamiento de la concepción tradicional del arte y del papel del artista, donde éste debe situarse en un mismo plano de igualdad con el público para adquirir una nueva percepción de la obra resultante, donde el proceso creativo está definido por múltiples creatividades individuales. En palabras de expertos: “esto podría llevar

⁴⁴. Acrónimo formado por la fusión original de las palabras *productor* y *consumidor*, en inglés *prosumer*. Este término fue acuñado por Marshall McLuhan en su libro *La tercera ola* (1980).



Fig. 14

Kutiman, *ThruYOU*, 2009.

Montaje de un vídeo musical a partir de múltiples vídeos de usuarios de YouTube. Ejemplo de una obra que se basa en la estética de la apropiación y remezcla de contenidos digitales encontrados en la red.

<http://thru-you.com/#/videos/1/>

a plantear que, en este tipo de arte procesal, la obra no es otra cosa que una respuesta concreta a una problemática –más o menos compleja– necesaria para que se produzca este diálogo creativo”.⁴⁵ Para que el usuario pueda ostentar el papel protagonista que le corresponde, el artista debe actuar como promotor de la iniciativa y desprenderse de ella en cierta medida, distribuyendo el control del proyecto entre los usuarios. Así el artista desempeñando las funciones propias de un administrador, vela por el buen funcionamiento del proyecto y gestiona lo que en definitiva se configura como un servicio público. No obstante, en su papel de artífice y diseñador de la aplicación, inevitablemente, debe definir el campo de actuación del usuario, restringiendo los privilegios de que dispone como coautor. De este modo, la existencia de jerarquías, aunque simbióticas y absolutamente necesarias para el desarrollo de la obra, pueden imponer limitaciones no deseadas pero técnicamente necesarias a algunos de los roles que intervienen en el desarrollo de la aplicación artística.⁴⁶

En definitiva, lo que las prácticas colaborativas pretenden enfatizar, es sobre todo, el valor procesal e intervención de la multitud, la superación de la autonomía estética que reniega de la relación del artista como un agente aislado, es decir, de la “unicidad” de la obra de arte. Estas obras de arte se nutren de una experiencia colectiva que sustituye a la experiencia aurática de las obras académicas, de manera que crean comunidades en torno a un interés común.

⁴⁵ GUILLAMET, L. ROCA, D. *La doble cara del arte colaborativo: El cruce entre teoría y praxis*

⁴⁶ SALINAS, L. *Op. Cit.* p. 51.

28- Si las nuevas sociedades pueden hoy ser definidas como sociedades del trabajo inmaterial, sociedades del conocimiento, hay que reconocer entonces que a las prácticas de producción simbólica -a las actividades orientadas a la producción, transmisión y circulación en el dominio público de los afectos y los conceptos (los deseos y los significados, los pensamientos y las pasiones)- les incumbe en ellas un papel protagonista, absoluta y seriamente prioritario. El artista como productor ya no opera en ellas como una figura simbólico-totémica, sino como un genuino participante en los intercambios sociales -de producción intelectual y producción deseante.

La Soci t  Anonyme (Manifiesto)

6. CONCLUSIONES

Aunque el Arte y los medios de comunicaci n sean mecanismos de representaci n de la realidad, ambos no tienen la misma visi n, aunque miren en la misma direcci n, se deslizan por distintas capas de esa realidad y el uso que hacen estos de la est tica y la  tica son distintos.

El arte en esta  poca de tras postmodernidad es inherente a las tecnolog as y se sirve de ellas para llegar a nuevas v as de comunicaci n entre el artista y la sociedad, para crear un arte m s democr tico y colaborativo basado en experiencias est ticas inmediatas, ef meras y espaciales, implicando como nueva dimensi n el tiempo, son inmateriales y act an como resistencia y oposici n frente al poder hegem nico cultural.

Tal y como Benjamin expuso, el arte de acuerdo con las exigencias del momento, debe cumplir su funci n pol tica de subversi n para no estancarse ni dejarse controlar por un totalitario fascismo, debe democratizarse para liberar la experiencia est tica y por lo tanto una clave fundamental para ello es reconsiderar la funci n social del arte, involucrando las l gicas y din micas de las tecnolog as de la comunicaci n sobre todo Internet y en todo caso la web 2.0, como son la participaci n, compartir, colaborar, mezclar, en definitiva, crear un nuevo modelo basado en la participaci n social y cultural de los prosumidores y romper con ello la unicidad de toda obra.

El arte basado en Internet junto con las particularidades propias del medio, se fundamenta en la obsolescencia de las tecnolog as. Internet es su galer a y con solo haber un dispositivo con acceso a Internet, se puede acceder a  l en cualquier lugar y en cualquier momento, por ello es independiente y no necesita instituciones ni legitimaci n ya que si necesita documentarse lo hace a trav s de capturas de pantalla, grabaciones o discos duros. En el comisariado de estas practicas art sticas participan tanto artistas como programadores, usuarios o espectadores, todos ellos forman parte del multifac tico proceso de comunicaci n, de creaci n de contenidos y estrategias discursivas. Las obras son abiertas y reclaman la participaci n activa de los espectadores. El usuario se

convierte en última estancia en protagonista.

Esta consideración de la democratización del arte, ya la recogía en su época el movimiento artístico revolucionario Fluxus afirmando que cada individuo constituye una obra de arte en sí mismo y que la vida se puede entender como una composición artística global.⁴⁷

Siguiendo pues el arte su lógica de continuo cambio y de adaptación al contexto de su época, cabe considerar, que este panorama de los nuevos medios y la web (donde el arte implica una relación distinta entre artista, medios, técnica y obra), es solo la antesala de un nuevo periodo de estilos y movimientos artísticos aún por llegar.

47 VÁSQUEZ, A. *Arte conceptual y posconceptual. La idea como arte: Duchamp, Beuys, Cage y Fluxus.*

7. BIBLIOGRAFÍA

ALSINA, P. *Arte, Ciencia y Tecnología*. Barcelona: Editorial UOC, 2007.

ADORNO, TW. *Correspondencia*. Edición de Jacobo Muñoz. Madrid: Trotta, 1998.

BARTHES, R. *La cámara lúcida : nota sobre la fotografía*. Barcelona : Paidós, 1990, 2007.

BENJAMIN, W. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica". En: *Discursos interrumpidos*. Madrid: Taurus, 1989.

— *Libro de los pasajes*. Madrid: Akal, D.L., 2005.

— *La obra de arte en la época de su reproductibilidad mecánica*. Madrid: Casimiro, D.L., 2011.

BENJAMIN, W; ECHEVERRÍA, B. *El autor como productor*. México: Ítaca, 2004.

BÉRCHEZ, J. et. al. *Historia del arte: La edad moderna*. Dirigida por Juan Antonio Ramírez. Madrid: Alianza Editorial, 1997.

BOURRIAUD, N. *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo, cop. Buenos Aires, 2007.

BREA, J.L. *Un ruido secreto: el arte en la era póstuma de la cultura*. Murcia: Mestizo, 1996.

— *Online communities*, [artículo en línea]. Madrid: Asociación cultural Aleph, 2000. En: Aleph-arts [consulta: 2013-12-12]. Disponible en: <http://aleph-arts.org/pens/online_cummunities.html>

— *La era postmedia. Acción Comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales* [libro en pdf]. Salamanca: Editorial Casa Centro de Arte de Salamanca, 2002. ISBN 84-95719-05-3 En: Medialab-Prado [consulta: 2014-01-30]. Disponible en: <<http://medialab-prado.es/mmedia/10/10509/10509.pdf>>

— *El tercer umbral: estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, [libro en pdf]. Murcia: Cendeac, 2004. ISBN 84-95815-37-0 En: ArteUna, espacio de arte múltiple. [consulta: 2014-02-18]. Disponible en: <<http://www.arteuna.com/CRITICA/3umbral.pdf>>

— *Cultura Ram: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa, 2007.

CASACUBERTA, D. *Creación colectiva: en Internet el creador es público*. Barcelona: Gedisa, 2003.

CASTELLS, M. *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Volumen I, La sociedad red. Madrid: Alianza, 2000.

DE UGARTE, D. *El poder de las redes*. Barcelona: Colección Planta29, ElCobre ediciones, 2012.

DELEUZE, G. *Lógica del sentido*. Paidós Ibérica, D.L., 2001.

DIRECCIÓN GENERAL DE CULTURA, SERVICIO DE BIBLIOTECAS Y LECTURA, CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES. *Difusión de la información de bibliotecas a través de redes sociales* [catálogo]. Castilla la Mancha: Red de bibliotecas de Castilla la Mancha, 2013. [Consulta: 2014-07-12] Disponible en: <<http://reddebibliotecas.jccm.es/portal/index.php/acceso/documentacion-tecnica/category/12-formacion?download=71:difusion-informacion-redes-sociales>>

GREENE, R. *Una historia del arte de Internet*, [artículo en línea]. Madrid: Asociación cultural Aleph, 2000. En: Aleph-arts [consulta: 2014-08-09]. Disponible en: <http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html>

GUILLAMET, L; ROCA, D. *La doble cara del arte colaborativo: El cruce entre teoría y praxis*, [artículo en línea]. Cc Interactive, 2014. En: Interactive.org. [consulta: 2014-09-19]. Disponible en: <<http://interartive.org/2013/08/arte-colaborativo/>>

HARDT, M.; NEGRI, A. *Imperio*. Paidós ibérica, cop., Barcelona, 2002.

— et al. *Imperio, multitud y sociedad abigarrada*, [libro en pdf]. Muela del Diablo: Clacso Coediciones La paz, 2008. En: Clacso, red de bibliotecas virtuales. ISBN:978-99905-40-52-9 [consulta: 2014-11-14]. Disponible en: <<http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/coedicion/NH/>>

LA SOCIÉTÉ ANONYME. *Redefinición de las prácticas artísticas, S.21 (LSA47)*, [texto en línea]. Madrid: Asociación cultural Aleph, 1997. En: Aleph-arts [consulta: 2014-06-16]. Disponible en: <<http://aleph-arts.org/lisa/lisa47/manifiesto.html>>

MANOVICH, L. *El lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005.

— ¿Cómo ver 1000000 de imágenes?. En: *Revista Deforma*, Paiporta: Sendedemá Editorial, 2012, num. 3, ISSN 2253-8054 [consulta: 2014-01-18]. Disponible en: <http://www.deforma.info/es/product.php?id_product=24>

MARTÍN J. *El Net.art, o la definición social de los nuevos medios*, [artículo en línea]. Madrid: Asociación cultural Aleph, 2000. En: Aleph-arts [consulta: 2013-12-22]. Disponible en: <<http://aleph-arts.org/pens/definicion-social.html>>

— La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0. En: *Estudios Visuales, Políticas de la visualización en un mundo 2.0*. Cendeac, 2008, num. 5, ISSN 1698-7470 [Consulta: 2013-10-20] Disponible en: <http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada_20.pdf>

— La Web 2.0 como nuevo contexto para las prácticas artísticas. [documento en pdf] En: *Inclusiva-net, Medialab-prado*. Madrid, 2008, ISSN 2171-8091. [Consulta: 2013-10-20] Disponible en: <<http://medialab-prado.es/mmedia/578/view>>

— El Net.art. La evolución de la creación artística en el sistema-red. 1ª parte. En: *Medialab-prado*. [vídeo] . Madrid: Medialab Prado, 2009-16-2. [Consulta: 2014-07-20] . Disponible en: <<http://medialab-prado.es/mmedia/1924/view>>

—El Net.art. La evolución de la creación artística en el sistema-red. 2ª parte. En: *Medialab-prado*. [vídeo] . Madrid: Medialab Prado, 2009-17-2. [Consulta: 2014-07-20] . Disponible en: <<http://medialab-prado.es/mmedia/1917/view>>

— *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal. 2012.

—Poéticas (visuales) de la conectividad. En: *Vimeo* [vídeo] , New York: Vimeo LLC, 2013-10-04. [consulta: 2014-01-16]. Disponible en: <<https://vimeo.com/76449217>>

—Poéticas de la conectividad. En: *rtve, Metrópolis* [vídeo] , Madrid: Corporación de Radio y Televisión Española, 2015-04-26. [consulta: 2015-05-22]. Disponible en: <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-poeticas-conectividad/3106671/>>

MUÑOZ, M. *Flocsonomía y comunicación Social: el impacto del espíritu colaborativo en el mundo de la traducción*, [artículo en línea] Universidad de Málaga. [consulta: 2014-01-04]. Disponible en: <<http://cla.cu/simposio/descargar.php?d=1742>>

O'REALLY, T. *Qué es la Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software*, [artículo en línea] Sebastopol: O'Reilly Media, Inc., 2015. En: O'Reilly [consulta: 2015-04-15]. Disponible en: <<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1>>

ORIHUELA, J.L. *La revolución de los blogs. Cuando las bitácoras se convirtieron en el medio de comunicación de la gente*. Madrid: La esfera de los libros, 2006.

PRADO, G. Arte en red: Algunas indagaciones sobre creación, experimentación y trabajo compartido. En: *Arte y políticas de integridad. Identidades periféricas*. España: Universidad de Murcia, 2009, vol. 1, ISSN: 189-8452. [Consulta: 2014-07-20]. Disponible en: <<http://revistas.um.es/api/article/view/89481>>

KUSPIT, D. *Transgrediendo los límites de la representación*. (Ed.) Arte digital y videoarte. Madrid: Ediciones Pensamiento, 2006.

RHEINGOLD, H. *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa, 2004.

RODRIGO, J. *Educación artística y prácticas artístico-colaborativas. Territorios de cruce transversales*, [textos en línea]. EEUU: Box, Inc., 2009. En: App Box [consulta: 2014-01-04]. Disponible en: <<https://app.box.com/shared/4vd9kugpfe/1/24434306/256758988/1>>

SALINAS, L. *Arte 2.0*, [ebook]. En: Sendemá Editorial, Paiporta: Sendemá Editorial, 2011, ISBN 978-84-938045-8-9 [consulta: 2014-06-12] Disponible en: <http://www.sendemaeditorial.com/es/product.php?id_product=27>

VÁSQUEZ, A. Arte conceptual y posconceptual. La idea como arte: Duchamp, Beuys, Cage y Fluxus, En: *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. Madrid: Universidad Andrés Bello - Universidad Complutense de Madrid, 2013, vol. 37, num. 1, ISSN-e 1578-6730. [Consulta: 2014-07-20]. Disponible en: <<http://revistas.ucm.es/index.php/NOMA/article/view/42567/40468>>

WRAY, S. *La desobediencia electrónica civil y la www del hacktivismo: la política extraparlamentaria de acción directa en la red*. [artículo en línea] Madrid: Asociación cultural Aleph, 2000. En: Aleph-arts [consulta: 2013-12-22]. Disponible en: <<http://aleph-arts.org/pens/wray.html>>

7.1. PÁGINAS WEB

ALEPH-ARTS. *Aleph*, Madrid: Jose Luís Brea, 1997. [consulta: 2014-05-24]. Disponible en: <<http://aleph-arts.org/>>

ALT-X. *Altx online network*. EEUU: Mark Amerika, 1993. [consulta:2015-05-25]. Disponible en: <<http://www.altx.com/home.html>>

ARS ELECTRONICA CENTER. *Ars Electronica*. Austria: Ars Electronica Linz GMBH, 2015. [consulta:2015-05-25]. Disponible en: <<http://www.aec.at/>>

ART & SCIENCE COLLABORATIONS INC. *Asci*. Jacksonville: Perfect Privacy, LLC, 1995. [consulta: 2015-08-12]. Disponible en: <<http://www.asci.org/artikel518.html>>

ARTES Y REDES. *Artes y Redes*. León: Araceli Corbo, 2013. [consulta: 2014-06-16]. Disponible en: <<http://arteyredes.org>>

ARTFUTURA. *ArtFutura*. Girona: whois contacts protection, 1990. [consulta: 2015-07-10]. Disponible en: <<http://www.artfutura.org/>>

BANFF CENTRE. *The Banff Centre, inspiring creativity*. Canada: rebel.ca Cop., 2014. [consulta: 2015-08-12]. Disponible en: <<http://www.banffcentre.ca/>>

CAiia - STAR SYMPOSIUM. *Extreme parameters*. Barcelona: Fundació Universitat Oberta de Catalunya, 2001. [consulta: 2015-08-12]. Disponible en: <<http://www.uoc.edu/caiia-star-2001/>>

EUROPEAN MEDIA ART FESTIVAL. *Emaf*. Telgte: Abteilung Technik, 2010. [consulta: 2015-06-18]. Disponible en: <<http://www.emaf.de>>

FUNDACIÓN TELEFÓNICA. *Telos. Revista de pensamiento sobre comunicación tecnología y sociedad*. Madrid: Telefónica SA, 2006. [consulta: 2015-07.12]. Disponible en: <<http://telos.fundaciontelefonica.com>>

FUNDACION TELEFONICA. *Vida*. Madrid: Telefonica SA, 2006. [consulta: 2015-08-12]. Disponible en: <<http://www.vida.fundaciontelefonica.com/>>

IRATIONAL. *Irrational*, Reino Unido: Heath Bunting, 1995. [consulta: 2015-07-07].
Disponible en: <<http://irational.org/>>

INTERARTIVE. *Interartive*, Scottsdale: cc interartive, 2014. [consulta: 2015-07-07].
Disponible en: <<http://interartive.org/category/lang/es/>>

LABOLUZ. *Laboratorio de luz*, Valencia: UPV Laboratorio de luz, 1990. [consulta: 2014-12-20].
Disponible en: <<http://www.laboluz.org/>>

MEDIALAB-PRADO. *Medialab Prado*, Madrid: Ayuntamiento de Madrid, 2014.
[consulta: 2015-01-20]. Disponible en: <<http://medialab-prado.es/>>

NETTIME. *Nettime*, Toronto: Contact Privacy Inc. Customer, 1998. [consulta: 2015-08-18].
Disponible en: <<http://www.nettime.org/>>

NTT ICC. *NTT Intercommunication center*, Tokyo: NTT Advertising Departament, 1995.
[consulta: 2015-08-19]. Disponible en: <http://www.ntticc.or.jp/index_e.html>

PLAYING FIELD. *Playing Field*, Amsterdam: Stichting Lima, 2002. [consulta: 2015-08-02].
Disponible en: <<http://www.playingfield.net/>>

RHIZOME. *Rhizome*, New York: Heather Corcoran, 1996 / 2011. [consulta: 2014-08.19].
Disponible en: <<http://rhizome.org/commissions>>

SYNDICATE. *Syndicate*. Amsterdam, 1996. [consulta: 2015-08-18]. Disponible en:
<<http://v2.nl/archive/organizations/syndicate/>>

TATE. *Tate Intermedia art*. London, 1996. [consulta: 2015-08-03]. Disponible en:
<http://www2.tate.org.uk/intermediaart/archive/net_art_date.shtm>

TELEPORTACIA. *Teleportacia*. Stuttgart: Olia Lialina, 1997. [consulta: 2015-08-02].
Disponible en: <<http://art.teleportacia.org/>>

THE THING. *The Thing*, New York: thing.net, LLC, 1995. [consulta: 2015-08-18].
Disponible en: <<http://bbs.thing.net/>>

TURBULENCE. *Turbulence*. EEUU: New Radio and Performing Arts, 1996.
[consulta: 2015-08-03]. Disponible en: <<http://www.turbulence.org>>

WALKER ART CENTER. *Ada Web*. Minneapolis: Walker art center, 1995. [consulta: 2015-08-02].
Disponible en: <<http://adaweb.walkerart.org/>>

WALKER ART CENTER / GALERÍA 9. *WonderWalker*. Minneapolis: Walker art Center, 1999. [consulta: 2015-08-02]. Disponible en: <<http://www.walkerart.org/gallery9/>>

WHITNEY MUSEUM OF AMERICAN ART. *Artport*. New York: Whitney Museum of American Art, 2002. [consulta: 2015-07-17]. Disponible en: <<http://whitney.org/Exhibitions/Artport>>

YLEM ARTISTS SCIENCE AND TECHNOLOGY. *Ylem Blog*. Toronto: Contact Privacy Inc. Customer, 1995. [consulta: 2015-08-18]. Disponible en: <<http://www.ylem.org>>

ZKM - ZENTRUM FÜR KUNST UND MEDIEN TECHNOLOGIE. *Net condition*. Karlsruhe: Alle Rechte vorbehalten y Boris Kirchner, 2010. [consulta: 2015-08-05]. Disponible en: <<http://www.aleph-arts.org/condicion.net/>> y <<http://zkm.de>>

OTROS LINKS DE INTERÉS

AMORPHIC ROBOT WORKS

<http://www.amorphicrobotworks.org/>

BLAST THEORY

<http://www.blasttheory.co.uk/>

DIGITAL DOMAIN

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

EXPLORATORIUM

<http://www.exploratorium.edu>

FOURNOS Center For Digital Culture

<http://www.fournos-culture.gr>

ISEA International Simposium of Electronics Arts

<http://www.isea-web.org/>

JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL

<http://plaza.bunka.go.jp/english/>

PLUTON CC

<http://www.pluton.cc/>

SAT MONTREAL
<http://www.sat.qc.ca/>

SONY PICTURES IMAGEWORKS
<http://www.imageworks.com/>

TRANSMEDIALE Dutch Electronic Art Festival
<http://www.transmediale.de/>
 UVA
<http://www.uva.co.uk/>

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Gráfico de las principales redes sociales en Internet en el 2015	Pag. 9
Fig. 2. Mapa conceptual elaborado por Markus Angermeiner	Pag. 10
Fig. 3. Gráfico sobre las diferencias entre la Web 1.0 y la Web 2.0	Pag. 11
Fig. 4. Diagramas de Paul Baran - Topologías de Redes	Pag. 12
Fig. 5. Mapa conceptual de la web 2.0	Pag. 14
Fig. 6. Mapa conceptual de los servicios de la web 2.0	Pag. 15
Fig. 7. Fotografía del perfil de Facebook de Intimidación Romero	Pag. 16
Fig. 8. Fotografía del fotógrafo Kevin Carter, ganadora de un Pulitzer	Pag. 18
Fig. 9. Mapa red para Ars Electronica, <i>Thesaurus</i>	Pag. 20
Fig. 10. Captura pantalla: <i>The File Room</i> , 1994, Antonio Muntadas	Pag. 22
Fig. 11. Gráfico sobre la relación del término prosumidor	Pag. 24
Fig. 12. Bernd Holzhauser. <i>Icon Town</i> . Parte de las pautas a seguir para hacer una contribución	Pag. 25
Fig. 13. Natalie Bookchin, <i>Testament</i> , 2009	Pag. 26
Fig. 14. Kutiman, <i>ThruYOU</i> , 2009	Pag. 27

9. ANEXOS.

9.1. ARCHIVOS PDF ADJUNTOS

9.1.1. Anexo 1. Nombre del archivo “TFG IAM Anexo 1 Mapping Prix Ars Electronica”

Exposición : “Prix Ars Electronica: Mapping the Archive”

30 años de datos de la Prix Ars Electronica, fundada en 1987. Exposición desarrollada por el Instituto Ludwig Boltzmann (LBI) para Media.Art.Research.

Este proyecto presenta los resultados de una investigación interdisciplinaria del archivo Prix Ars Electronica en forma de visualizaciones interactivas y estáticas de información. El archivo se examina en tres niveles: Envíos totales desde 1987 como un análisis cuantitativo, el proceso de jurado como un análisis de redes sociales, y los proyectos ganadores y su contexto, de acuerdo con la beca de arte. Clasificado con las categorías: P-Performance, G-Game, B-Artes Visuales, F-Film, V-Video, C-Algoritmo, y las subcategorías: M-Música y sonido, D-Image Digital, A-Animación, I-Trabajo Interactivo, N-Net. art, H-Híbrido. Desarrollado por Gerhard Dirmoser para Ars Electronica. Tesauro Software: Semaspace. Dietmar Offenhuber Linz, 01-07-2009.

fuelle: <http://offenhuber.net/prix-ars-electronica-mapping-the-archive/>

Web donde fué presentado el proyecto:

http://infosthetics.com/archives/2009/09/mapping_the_archive_30_years_of_ars_electronica.html

Algunas diagramáticas del proyecto disponible en línea:

1- El alcance limitado de la historia del arte

http://gerhard_dirmoser.public1.linz.at/ars/04_all_GP.pdf

2- Términos clave que complementan el Thesaurus

http://gerhard_dirmoser.public1.linz.at/ars/key_kategorie.pdf

3- Cartel para la exposición, “cartografía del archivo: 30 años de Ars Electronica”

http://gerhard_dirmoser.public1.linz.at/ars/LBI_Poster_Gesamt_groesser.png

Servidor público de las diagramáticas realizadas por Gerhard Dirmoser
<http://gerhard_dirmoser.public1.linz.at/ars/>

9.1.2. Anexo 2. Nombre del archivo “TFG IAM Anexo 2 Mapa Media Arte Electrónica”

MEDIA ARTE ELECTRÓNICA: El sincretismo de las prácticas artísticas en el contexto de las tecnologías digitales. Visualización esquemática de convergencia entre organizacones , categorías y artistas.

Archivo organizado del tesoro de una amplia relación de artistas, investigadores, científicos, teóricos, instituciones, webs y organizaciones. Desarrollado por Gerhard Dirmoser para Ars Electronica. Universidad Politécnica de Valencia. Facultad de Bellas Artes de San Carlos. Departamento de Dibujo. Para el programa “El dibujo y sus técnicas de expresión”. Presentado por, Geraldo Eanes y dirigido por Francisco Gerenguer.

9.1.3. Anexo 3. Nombre del archivo “TFG IAM Anexo 3 Referentes Prácticas Artísticas”

9.1.4. Anexo 4. Nombre del archivo “TFG IAM Anexo 4 MAPEO ALGORITMICO”