

The background features four wavy, horizontal bands of a blue grid pattern, resembling a fine mesh or screen. These bands are positioned at the top, middle-right, bottom-left, and bottom-right of the page, creating a sense of movement and depth. The grid is composed of small squares, and the overall color is a muted, industrial blue.

EL OBJETO ARTÍSTICO
EN LA ERA POST INTERNET
EDUARDO PERAL RICARTE
2015

El objeto artístico en la era Post Internet.

Alumno: Eduardo Peral Ricarte
Tutor: Javier Claramunt Busó
Cotutor: Ricardo Javier Forriols

Trabajo Final de Máster
Tipología 4
Valencia, Septiembre de 2015.

MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SANT CARLES
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



MPA
MÁSTER OFICIAL
EN PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

Índice

1. Abstract	11
2. Introducción al trabajo fin de master	15
3. Objetivos	17
3.1. General	17
3.2. Específicos	17
4. Cuerpo de la memoria	19
4.1. Introducción	19
4.2. Contexto general sobre el arte antes de la influencia de Internet	20
4.3. Historia del arte en la era Internet	22
4.3.1. Los inicios. El net art	22
4.3.2. Hacia la segunda época del arte en internet	23
4.4. El sistema red	24
4.4.1. Lo lógica inclusiva de la web 2.0	24
4.4.2. Redes sociales y biopolítica de la web social	26
4.5. Arte Post Internet	28
4.5.1. Características del artista de la Web 2.0	29
4.5.2. La estética relacional 2.0	30
4.5.3. El blog art	32

4.5.3.1.	La esfera blog y nuevas “egologías”	32
4.5.3.2.	Las premisas del blog-art	33
4.6.	Sobre la imagen	34
4.7.	Apropiación como proceso creativo	36
4.7.1.	Lo digital y la remezcla	36
4.7.2.	Digital / Material	37
4.8.	Casos concretos	38
4.8.1.	Cristina Garrido	38
4.8.2.	Timur Si Quin	41
5.	Sobre la obra	43
5.1.	Proceso conceptual	43
5.2.	Elaboración de la obra	46
5.3.	Proceso de materialización	49
5.4.	Proceso de exposición	52
5.5.	Presentación de las obras y descripción de las mismas	54
6.	Conclusiones	83
6.1.	Limitaciones	85
6.2.	Futuras líneas de investigación	86
7.	Bibliografía	87
7.1.	Libros y artículos	87
7.2.	Webs	88

8. Índice de figuras **91**

9. Anexos **93**

Agradecer a mi familia por el apoyo, sin ellos no sería posible. Va dedicado especialmente a mis tutores Javier Claramunt y Ricardo Forriols, a Loreto Maciá por las correcciones y como no, a Irene Pérez Maciá por acompañarme en esta aventura. También recordar a Luis.

Muchas gracias.

1. Abstract

“El objeto artístico en la era Post-Internet” es el título que da nombre al Trabajo Final de Master que se expone como fruto de una investigación teórica y conceptual que está formado por una serie de trabajos multidisciplinares.

Se parte de la hipótesis: Internet y las redes sociales afectan directamente a la creación artística contemporánea y al espacio expositivo.

Como método se ha estudiado la influencia de la Web social sobre el espacio expositivo y la creación contemporánea para conceptualizar nuestra práctica artística. Se explica y defiende la controvertida etiqueta Post Internet y como se definen los artistas que se incluyen dentro de esta nueva vanguardia artística.

Los trabajos materializados van desde pinturas sobre metacrilato hasta el readymade de objetos domésticos, generando diferentes instalaciones. Se trabaja conjuntamente en el proyecto colaborativo PSS. Tanto las obras realizadas como el proyecto teórico se expondrán al público en diferentes convocatorias y visionados.

Palabras clave:

Internet, arte, Post Internet, digital, instalación, pintura, apropiación y readymade.

“The art object in the Post-Internet period” is the title of the final project explained as the result of the theoretical and conceptual investigation formed by a series of multidisciplinary works.

Starting with the hypothesis: internet and social networks directly affect contemporary art creation and the exhibition space.

It has been studied the influence of social network on the exhibition space and the contemporary creation to conceptualize our practice. It explains and defends the controversial concept of “Post Internet”. Furthermore, how artists included in this new artistic vanguard have been defined.

The materialized works range from paintings on methacrylate to the domestic readymade objects, creating different facilities. We work together in the PSS collaborative project. Both works made as the theoretical project will be presented to the public in different calls and viewings.

Keywords:

Internet, art, Post Internet, digital, installation, painting, appropriation and readymade.

2. Introducción al Trabajo Fin de Máster

Del " Objeto artístico en la era Post-Internet" trata el Trabajo Final de Master en Producción Artística de la Facultad de Bellas Artes de San Carlos de la Universidad Politécnica de Valencia, que se presenta.

Se inscribe dentro de la tipología 4, que consiste en la presentación de una producción artística inédita de obras multidisciplinares acompañada de una fundamentación teórica.

Los resultados de aprendizaje del trabajo que esperamos son: por una parte, la materialización de un proyecto artístico inédito con una finalidad expositiva en varios espacios tanto de Valencia como de otras ciudades españolas y, por otra parte, posicionar este proyecto dentro de un marco teórico mediante la investigación conceptual, técnica y metodológica. Además, se pretende, utilizar esta investigación para ampliar conocimientos y motivaciones que permitan afrontar sucesivos trabajos y en concreto que sirva como inicio de los estudios de Doctorado .

El TFM supone el inicio de una fase de investigación a partir de los intereses y motivaciones que han fundamentado este proyecto artístico durante el último año. Así, esta primera aproximación constituye un trabajo abierto a derivas, ampliaciones y/o vinculaciones a otras cuestiones que se desarrollen en el futuro.

El proyecto nace de lecturas de diferentes textos, tanto libros como artículos en revistas, de críticos como Pau Waelder o profesores como Juan Martín Prada, y la gran mayoría datan de finales de la primera década del siglo XXI. En los textos consultados, se muestra como en los últimos años, la web participativa ha generado otras concepciones concernientes a la creación artística y al espacio expositivo. Entre estas lecturas y el estudio de varios referentes artísticos que están en el panorama internacional, en el desarrollo del trabajo se cuestionan conductas dentro del campo artístico y se observa su relación con Internet y las redes sociales, aspecto que constituye el objeto general del estudio

"El objeto artístico en la era Post-Internet" investiga sobre como las nuevas formas de relación humana son las bases de los nuevos modelos de producción económica. Este modelo de negocio se basa en las dinámicas biopolíticas, en la que la política, economía, relaciones personales y sociales no se pueden separar para un logro productivo. Actualmente la materia prima son las relaciones interpersonales y de hecho, algunos autores definen el afecto como subjetividad productiva.

Las grandes empresas lanzan productos exitosos que se basan en tecnologías de comunicación diseñadas para explotar las interacciones sociales y afectivas. Las redes sociales lideran la producción de sentimientos como los relacionados con la compañía, o la afectividad interpersonal, ofreciendo así, una representación tecnológica de la relación entre comunicación y afecto.

También tenemos que tener en cuenta que, la afectividad es un vínculo estético, un vínculo que generamos con el mundo, sus objetos, entornos y seres a través de las emociones sobre el mundo y de los sentimientos que producen el afectar y ser afectado por él.

La estrecha relación entre afectividad y experiencia estética genera que muchos discursos artísticos se presenten como un acercamiento a temas cercanos a la búsqueda de problemas que envuelven la felicidad humana en nuestra sociedad. Esta investigación, en su parte teórica, trata de evidenciar las claves entre la estética y biopolítica, poniendo en manifiesto que la gestión de la afectividad y su productividad son las estéticas del biopoder contemporáneo.

La segunda fase del proyecto, se centrará en la parte práctica, desarrollada a partir de la materialización de la obra, donde se han resuelto de manera física, las cuestiones planteadas durante la fase teórica.

Por último, realizaremos una descripción técnica de las obras presentadas y reflexionaremos acerca del proceso de trabajo, donde se plantean las conclusiones obtenidas desde la fase teórica y la fase práctica. Al final del trabajo se presentara el catálogo de piezas que se han llevado a cabo en este proyecto, para obtener las conclusiones afines

Este Trabajo Fin de Master (TFM) es un proyecto que ha sido seleccionado gracias a PAMPAM! para presentarse al público en el importante Centro del Carmen de Valencia en Mayo de 2016. Algunas partes de esta investigación se trabajan con otros artistas como Andreu Porcar o Mari Reme Silvestre, formando el colectivo PPS. También se ha presentado en visionados de portfolios en espacios como OTR en Madrid o en laboratorios como INTRANSIT 2015 en la Universidad Complutense. Algunas obras que se presentan han estado presentes en el Call XVII de la galería Luis Adelantado, junto otros artistas internacionales.

3. Hipótesis y Objetivos

Hipótesis: Internet y las redes sociales afectan directamente a la creación artística contemporánea y al espacio expositivo.

3.1. General

El objetivo principal de este proyecto es producir una serie de obras fronterizas, que van desde la pintura hasta la escultura pasando por la fotografía, para reflexionar sobre las propias obras mediante una investigación teórica, técnica, conceptual y metodológica.

La principal motivación es defender la hipótesis de que Internet y las redes sociales afectan directamente a la creación artística contemporánea y al espacio expositivo. Como objetivo secundario, se pretende utilizar esta investigación para seguir trabajando en el futuro en otros proyectos personales.

3.2. Específicos

- Obtener durante la creación artística, información más reciente influenciada por las redes sociales e Internet, mediante el estudio de referentes internacionales y la lectura de libros, artículos y webs que traten sobre el arte en la Web 2.0 y la etiqueta Post-Internet.
- Generar un discurso teórico que permita situar la práctica artística en un contexto determinado.
- Exponer el proyecto tanto de manera física como teórica en diferentes instituciones.
- Mejorar la capacidad investigadora.
- Establecer conexiones con otros agentes del mundo del arte que trabajen los mismos conceptos para poder seguir desarrollando el proyecto.

4. Cuerpo de la memoria

4.1. Introducción

En esta primera fase del trabajo se realiza una contextualización del proyecto que presentamos lo suficientemente amplia y documentada para mostrar evidencias relacionadas que soporten nuestra hipótesis.

En los siguientes apartados se realiza, primero, una contextualización a grandes rasgos sobre el arte en general, para más tarde, entrar en un amplio análisis de la relación que existe entre el arte e Internet en particular que es el objeto de la obra. Nuestro campo de estudio está formado por aquellas manifestaciones artísticas que, bien, han hecho de Internet su contexto de actuación específico, o, se trata de su campo de estudio propio o bien, ha supuesto para los artistas, el tema de reflexión principal. No se hablará exclusivamente de las nuevas aportaciones del Post Internet sino también de todas aquellas obras que han tomado Internet como objeto de sus investigaciones.

El estudio en este apartado se centra principalmente en lo que se llama la segunda época de la web, iniciada a principios del siglo XXI. Esta fase se caracteriza por las conexiones de alta velocidad, pero lo más importante, por la aparición de nuevas dinámicas sociales de participación e interrelación en torno a una gran cantidad de redes sociales y otras nuevas formas de generación de contenidos por parte de los usuarios de Internet. También aparecen un número casi ilimitado de dispositivos móviles de envío, recepción y gestión de datos, entre otras utilidades, y esto ha ocasionado el desarrollo de un gran conjunto de nuevas prácticas sociales y comunicativas que servirán como referente a muchas manifestaciones artísticas.

Estas grandes transformaciones que suceden durante la última década han cambiado el contexto que dio origen a las primeras propuestas del arte en Internet, a principios de los años noventa del siglo pasado, que, más bien, eran manifestaciones artísticas que surgieron como exploración y experimentación crítica con la red y sus tecnologías.

Actualmente, lo importante de la relación entre arte e Internet tiene que ver con una reflexión mucho más amplia que la protagonizada en aquellos primeros momentos. Los nuevos intereses tienen que ver con propuestas "acerca de" o "sobre" Internet, es decir, el tema principal tiene que ver con el conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, en cualquiera de sus dimensiones, estéticas, técnicas y sociales.

4.2. Contexto general sobre el arte antes de la influencia de Internet

Una gran parte del arte actual trae consigo una melancolía por el pasado, que parece que a partir de su reciclado intente sobrevivir y alargar su final. Todo el movimiento de la pintura ha dejado de enfocarse hacia el futuro para orientarse hacia el pasado, con recursos retóricos como la cita, la simulación o la reapropiación. Russell Connor¹ llama a esto “el rapto del arte moderno”. Este reciclaje pretende ser irónico pero como diría Jean Baudrillard es una ironía fósil².

La evolución de los filmes ha llegado a un punto en el que ellos mismos se desmitifican y cargan contra su propia industria. Da la impresión de que por falta de ambición o falta de imaginación se genera un derroche de recursos, efectos especiales, virtuosismo, que acaba en un asedio a la imagen y parece que se programe para la desilusión del espectador. Esta ilusión se iba marchando en proporción de la mencionada tecnicidad.

Cada vez se trabaja más hacia la alta definición, hacia la perfección de la imagen ya que se pierde su potencia de ilusión.

Una imagen es una abstracción de la realidad en dos dimensiones, por tanto al quitar una dimensión a la realidad es cuando se potencia la ilusión. En cambio la virtualidad anula esa ilusión creando la imagen hiperrealista que puede llegar hasta las cuatro dimensiones. En cambio tiende a la ilusión perfecta, a una ilusión recreadora, realista, mimética que pone fin al juego mediante la perfección de la reproducción.

En la actualidad existe una gran dificultad para ver pintura, no porque no se pueda, sino porque la pintura, trata de materializar los límites que la definen, sus confines. Desde distintas corrientes, la pintura constituye una forma estética simplificada, un discurso en el que no hay nada que decir, un objeto que no es un objeto.

En muchos casos la pintura se reniega, se parodia y se destruye a sí misma. Parece una pintura que ya no nos concierne, que se ha vuelto indiferente hacia sí misma, que ya no cree en su propia ilusión y cae en su propia simulación.

1 BAUDRILLARD.J, “El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas.”,ed.Amorrotu,2007,p. 12.

2 Ibldem

El dilema que se plantea, es si realmente, la simulación es irreversible o si simplemente es producto de nuestra banalidad absoluta. En este caso, estaríamos en un nihilismo definitivo esperando la repetición infinita e insensata de nuestra cultura a la espera de un acontecimiento que dé el cambio. O todo lo contrario, existe un arte de la simulación, una cualidad irónica que pretende resucitar el mundo una y otra vez para destruirlo después de cada resurrección.

El arte contemporáneo se ha convertido en iconoclasta, es un arte que, ya no se plantea romper las imágenes sino fabricarlas. Estas imágenes no producen respuesta, carecen de consecuencias estéticas.

Es similar a la iconoclastia en Bizancio. Los iconólatras eran personas que representaban a Dios, pero que en realidad lo simulaban en imágenes y disimulaban el problema de su existencia. Cada imagen servía de pretexto para no plantearse si Dios existía, Dios había desaparecido, es decir, que el problema ni siquiera se planteaba. El problema de la existencia de Dios o de su inexistencia se resolvía por medio de la simulación a través de imágenes.

La ilusión que nacía de oponer otra escena a lo real, de pasar al otro lado del espejo, ya no es posible, porque las imágenes han pasado a las cosas³. Ya no son espejo si no el corazón de la realidad transformándola en hiperrealidad, que de pantalla a pantalla donde ya no hay más destino para la imagen que la propia imagen. La imagen no puede imaginar lo real, ella es su propia realidad virtual. En la realidad virtual es como si las cosas ¿cosas u objetos? se hubieran tragado su propio espejo. Por tanto, estas imágenes se han vuelto transparentes, sin secretos.

Con la iconoclastia, se presenta, el fin de la representación, fin de la estética, fin de la imagen misma en la virtualidad superficial de las pantallas. Pero en cambio, al mismo tiempo que la ilusión ha sido despojada de lo real por la potencia de las tecnologías del siglo XXI, la ironía, por éstas mismas, en cambio ha pasado a las cosas. La ironía como forma universal y espiritual de la desilusión del mundo. Espiritual, en el sentido agudo surgiendo del corazón de la banalidad técnica de nuestros objetos e imágenes.

Los japoneses con una religión diferente a la de occidente, ven una deidad en cada objeto industrial. Entre nosotros, esa presencia divina se ha reducido a un pequeño fulgor irónico, pero aun así sigue siendo una forma espiritual.

3 Ibidem, p.28.

4.3. Historia del arte en la era internet

La era internet, comienza a finales del siglo XX y a pesar de su corta historia, ya se le atribuyen diferentes fases

4.3.1. Los inicios, el net art

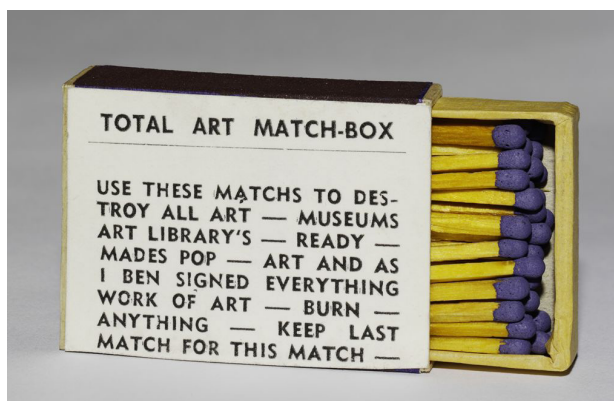
Muchos artistas, a mediados de la década de los noventa del pasado siglo, comenzaron a investigar sobre Internet y su contexto, considerándolo un nuevo medio y espacio donde se podía intervenir y en el cual reflexionar creativa y críticamente.

Las aportaciones con más relevancia de esta corriente, se centraron en temas críticos sobre los principios que determinan los usos de Internet y sus procesos y dinámicas de producción de valor, significado y subjetividad.

Las diferentes manifestaciones que se dan entorno al arte en Internet no deben ser conceptualizadas exclusivamente como algo que se expone o se distribuye empleando este medio sino, como un conjunto de investigaciones creativas y experimentaciones críticas de la propia red y sus tecnologías.

La relación actual entre el arte y los medios de telecomunicación ya existía y existen numerosos antecedentes⁴ desde principios del siglo XX. Destacan movimientos como Fluxus en las décadas de los sesenta y setenta del SXX, el arte postal o algunas vías del arte conceptual, que empezaran a investigar sobre como la actividad artística podría salir de los circuitos convencionales del arte y entrar en estructuras en red de comunicación.

Fig.1 Fluxus, *Total Art Match Box*, 1965.
3,6x5,2x1,3cm



4 Véase GRUNDMANN, Heidi, *Art + Telecommunication*, Vancouver, Western Front/ Viena, BLIX, 1984, y DECKER, Edith y WEIBEL, Peter, *Vom Verschwinden der Ferne: Telekommunikation und Kuns*, Colonia, DuMont, 1990.

Hay que nombrar dentro de este análisis del arte en Internet la vinculación con la aparición de foros en Internet y listas de correo como Syndicate (1995), Rhizome (1996) o 7-11 (1997), entre muchas otras, que generaron un contexto muy rico y fértil de interpretación crítica y colectiva sobre la cultura de la red, creando espacios de interacción comunicativa abiertos a cualquier participación de cualquier persona, rompiendo las transferencias tradicionales de opinión y conocimiento basados en la dialéctica experto-audiencia.

Desde sus comienzos, esta nueva expresión artística evidenciaba una vinculación con movimientos de vanguardia que habían propuesto un replanteamiento de las formas de producción y experiencia de "lo artístico".

Sin embargo, donde la tendencia vanguardista del net art va a hacerse más incuestionable es en la recuperación de las propuestas teóricas de los años 30 escritas por Bertolt Brech o Walter Benjamin. Se observa con bastante claridad, en los rasgos de apropiación de la red como un espacio para la intervención artística como la actividad del artista se sitúa dentro de los propios procesos de producción, algo muy cercano a lo que planteaba Benjamin en *El autor como productor* (1934).

Posteriormente, la inmaterialidad total de las obras de net art posicionó a esta nueva corriente es contra de las limitaciones de los espacios de exposición. En ese momento, fue cuando los artistas que trabajaban en la red encendían una problemática ya iniciada en los setenta del SXX cuando, con el arte conceptual muchos artistas ya soñaban con la liberación del arte de "la tiranía del estatus de la mercancía y de la orientación al mercado"⁵.

4.3.2 Hacia la segunda época del arte de Internet

En torno al 2003 se produce el devenir social de la web, tras la crisis de las "punto com" e implantarse un nuevo modelo basado en las redes sociales y en los principios de participación colectiva, se llevará a cabo lo que se conoce como la Web 2.0 y se podrá hablar de la segunda época del arte en Internet.

Para hablar de una "segunda época" del arte en Internet tenemos que aceptar que ha pasado una primera fase (puede que no esté muerta) de manifestaciones artísticas, y en cambio celebrar el desarrollo de un enorme abanico de nuevos usos artísticos del medio Internet.

El nuevo modelo de negocio propio de la Web 2.0 se consolidará progresivamente

5 LIPPARD, Lucy R. *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*, Madrid, AKAL, 2004 p.27.

y las nuevas dinámicas sociales que desencadena nos sitúan en otro contexto diferente del que se vivió con las primeras etapas del net art, pero el carácter crítico de esa relación entre pensamiento creativo y tecnología que se veía en el origen seguirá siendo un elemento esencial en las nuevas creaciones artísticas.

4.4. El sistema red

4.4.1. La lógica inclusiva de la “Web 2.0”

Como ya se ha comentado, a principios del siglo XXI se consolidó la Web 2.0 y sus nuevas características se basan en tecnologías basadas en arquitecturas de participación, en las que los usuarios llenan de contenidos las plataformas en línea que visita, añadiéndoles valor a estas aplicaciones. Anteriormente los grandes portales de Internet generaban sus contenidos mediante equipos profesionales, en cambio con la nueva época se servirán de sus propios usuarios para generar información y contenidos, por eso también se le conoce “Web participativa”⁶

Es importante destacar que, las innovaciones en el software estarán creadas para gran cantidad de dispositivos portátiles, generando con más fuerza que, de forma autónoma y automática los propios dispositivos aporten datos a la red y no solo los usuarios.

En consecuencia, el nuevo modelo económico se centra fundamentalmente en promocionar el deseo del usuario a compartir e intercambiar, a relacionarse, tratando de sacar beneficio de la colaboración voluntaria de toda la comunidad participativa. Se trata de un modelo de negocio que tiende a no vender producto al consumidor sino al revés, integra al usuario y sus archivos dentro del propio servicio ofertado. El deseo de la multitud de formar parte de las redes sociales, de compartir, hacer público sus intereses, dialogar, comunicarse, de sentirse útil, será la fuerza económica del siglo XXI. Ahora el usuario es a la vez, el origen y el destino de lo que se ofrece por los nuevos desarrollos tecnológicos.

En resumen, esta lógica se fundamenta en que una determinada aplicación o red social será mejor cuantos más usuarios hagan uso de ella, generando un valor en el volumen. Las nuevas empresas generarán la necesidad de pertenencia y participación además de, crear la necesidad de pertenecer a un grupo, a una comunidad digital.

A pesar de las quejas del creador de la World Wide Web, Tim Berners Lee, que

⁶ Bart Decrem propuso el término “participatory web” .

definió la web 2.0 como "tan solo una jerga", el crecimiento de las tecnologías digitales colaborativas ha potenciado una serie de cambios impensables en la etapa pre-internet. Redes sociales, wikis, blogs y mashups son el resultado de muchos cambios en la forma en que los desarrolladores informáticos y los usuarios utilizan la web. Estos cambios han permitido el aumento de progresos tipo sociocultural y objetivos maximalistas, entre las que destacan el acceso a todo el conocimiento acumulado por la Humanidad durante su existencia o la conquista de una cultura democrática en la que las redes sociales poseen un papel vital hoy y aparentemente en el futuro.

Una década después de su nacimiento, lo que se conoce como web 2.0 o web participativa puede verse desde una perspectiva más crítica y compleja. Cabe seguir reflexionando sobre sus dos caras, pese a la velocidad con que el desarrollo tecnológico puede convertir en obsoleta toda teoría o crítica. A continuación enumeraremos los aspectos positivos y negativos del fenómeno 2.0.

La cara A de la web social es la parte que defiende sus progresos y el salto evolutivo que ha supuesto. La cara B cuestiona sus conquistas y el posible devenir de la Red.

CARA A: Defensa del progreso

-La web 2.0 da acceso a una parte de los ciudadanos del mundo a la cultura, ofreciendo un modo más igualitario de concebir, producir, compartir y distribuir información y conocimiento, a los usuarios.

-La web 2.0 genera lo que se conoce como la inteligencia colectiva, que supone una reactivación de las prácticas comunitarias y conduce a una reformulación de los bienes y espacios comunes.

-La web social permite la expansión de la crítica a los modelos económicos y políticos, ampliando la capacidad participativa de los ciudadanos.

-Cuestiona y subvierte las concepciones tradicionales sobre los derechos de autor y los modelos de negocio cultural vinculados a ellas.

-La web 2.0 promueve las prácticas expandidas. No hay ámbito que no haya sido afectado o influenciado por dinámicas más abiertas y participativas, como puede verse, por ejemplo, en el impacto de las tecnologías de la información y comunicación (TIC)en el sistema educativo.

CARA B: Problemas potenciales

-La web 2.0 favorece el poder y el enriquecimiento de las multinacionales de la comunicación y de las empresas de alta tecnología.

-La web social provoca la pérdida de facultades intelectuales significativas, como la concentración, la reflexión profunda, y el pensamiento crítico.

-La web social tiene su contrapartida en nuevas y cada vez más sofisticadas formas de control, éstas pueden ir desde el conocimiento pormenorizado de nuestros hábitos de consumo, gustos, tendencias y aficiones (por ejemplo, gracias a los datos que genera Facebook o las búsquedas de Google), hasta la práctica impune del espionaje masivo con objetivos políticos, como cabe imaginar si llevamos al límite las consecuencias de la era post-Snowden.

-La web 2.0 ha servido en bandeja a múltiples empresas una fabulosa acumulación de datos de los usuarios cuya utilización y explotación comienza a ser comprendida y resistida por la ciudadanía, hasta tal punto que ya se anuncia una nueva generación de compañías de Internet cuyo modelo de negocio está orientado a la máxima privacidad, el derecho al olvido y el control de los datos personales.

No se puede saber con seguridad si la balanza final, se posicionará hacia las conquistas reales de esta segunda fase global de la web o hacia sus peligros más evidentes, cuando ya estamos inmersos de lleno en una nueva fase (lo que se llamaría web 3.0), que, además de los riesgos y bondades de la datificación del mundo y las cosas, promete innovaciones sustanciales en inteligencia artificial y tecnologías 3D. El debate está abierto y es inquietud del investigador, profundizar en el devenir de las tecnologías asociado al arte, en sucesivos trabajos.

Hay muchos debates sobre cómo definir este nuevo ciclo: web semántica, el Internet de las cosas o la era del Big Data.

La única constante real es, la rápida velocidad de los avances, que en ocasiones impide crear marcos jurídicos que acoten, regulen o modulen los efectos de las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento. Los derechos y las leyes van a un paso por detrás en comparación, del sprint de la innovación tecnológica.

4.4.2. Redes sociales y biopolítica en la web social

En la segunda época de la web 2.0, la actividad reside generalmente en las redes

sociales, que conforman espacios de interrelación humana. Las redes sociales están definidas por unos protocolos y condiciones para ejercer un autocontrol comunitario, ya sean reglas de inclusión y exclusión, privación de derechos o formas específicas para la identificación (hashtags).

1.	#love (+)	274,400,432 photos
2.	#instagood (+)	145,110,685 photos
3.	#me (+)	126,507,756 photos
4.	#cute (+)	110,401,655 photos
5.	#follow (+)	109,478,436 photos
6.	#photooftheday (+)	107,163,244 photos
7.	#like (+)	103,605,071 photos
8.	#followme (+)	91,609,325 photos
9.	#girl (+)	90,547,716 photos
10.	#tbt (+)	90,259,818 photos
11.	#tagsforlikes (+)	88,321,858 photos
12.	#beautiful (+)	86,232,232 photos
13.	#picoftheday (+)	84,722,572 photos
14.	#happy (+)	79,634,125 photos
15.	#summer (+)	79,406,952 photos

Fig.2 Los hashtags más utilizados en instagram, 2015.

Lo que resulta más complejo es identificar los elementos y condiciones que actúan para motivar a integrarnos y a cooperar en estas redes, seguramente estará relacionado con las emociones sociales, por ejemplo, el placer de la amistad, el sentirse acompañado o la empatía.

Este contexto de participación colectiva que conforman las redes sociales rápidamente se convierte en algo atractivo para explorar e investigar por las nuevas prácticas artísticas, por su enorme importancia en la consolidación de nuevas pautas y hábitos sociales, y también por la influencia en las formas de producción de subjetividad en nuestros días.

Las claves para entender lo que es hoy “biopolítico” no son la capacidad de mejorar las condiciones biológicas de una vida sino, la producción y reproducción de las formas de vivir. El poder está centrado en producir y extender formas de vivir, disfrutar y experimentar la vida, por lo tanto, con “biopoder” tenemos que entender el poder sobre los cuerpos, el de las tecnologías para controlar la vida de la población.

El nuevo poder económico que opera en Internet, ha extendido su control más allá de las instituciones sociales para actuar desde dentro de la vida, haciendo de la propia vida un objeto de poder. Las grandes corporaciones de entretenimiento y de comunicación tienen como objetivo generar nuevas dependencias y necesidades de diversos tipos que incluyen formas de relación social específicas. La estrategia rentable de las empresas de la nueva web, se basa en producir vida social, relaciones, emergiendo un nuevo capitalismo que podríamos denominar social o afectivo.

Al mismo tiempo, la estrecha relación entre afectividad y experiencia estética genera que, muchos discursos artísticos se presenten como un acercamiento a temas cercanos a la búsqueda de problemas que envuelven la felicidad humana en nuestra sociedad. Esta investigación trata de evidenciar las claves entre la estética y biopolítica, poniendo en manifiesto que la gestión de la afectividad y su productividad son las estéticas del biopoder contemporáneo.

4.5. Arte Post-Internet

La etiqueta "Arte Post-Internet", sus definiciones y su alcance son un tema de discusión desde hace unos años, que para algunos se celebra como una nueva vanguardia artística⁷ y para otros simplemente como una moda o una banalidad. Lo que resulta evidente es su existencia y su introducción en el mercado del arte con éxito gracias a galerías, artistas y diferentes agentes del arte contemporáneo. En este apartado trataremos de definirlo de la manera más acertada que implica este concepto.

Como ya se ha comentado, llevamos más de 10 años en lo que se llama la Web 2.0, con lo que no existe ninguna diferencia entre estar conectado a la Red y no estarlo. Toda nuestra actividad se desarrolla en un espacio físico y en Internet. Igualmente, el contexto ha cambiado, lo que planteaban los artistas net art. El crítico de arte Gene McHugh describe en su blog "Post Internet"⁸ lo que ha cambiado Internet en los últimos años, y ya en el 2009 y 2010 nombró a estos cambios cómo "Post Internet". En sus textos podemos encontrar diversas definiciones, entre las que destaca y puede ser la más popular, la de Marisa Olson en 2008. Olson, describe arte "Post Internet" aquella práctica artística que se realiza después de navegar en la web y por tanto bajo la influencia de

⁷ WALLACE, Ian. *What Is Post Internet Art? Understanding the Revolutionary New Art Movement*, Artspace, 18 de marzo de 2014. <http://www.artspace.com/magazine/interview_features/post_internet_art>

⁸ Originalmente alojado en el dominio 122909a.com, el blog ha dejado de existir pero los textos se recogen en el libro de Gene McHugh *Post Internet. Notes on the Internet and Art, 12.29.09 > 09.05.10* (Brescia: Link Editions, 2011)

los contenidos que se han visto. Hay otras definiciones también muy interesantes, como: el arte que responde a una condición cultural en la que "Internet es menos una novedad y más una banalidad" o bien el arte de Internet que se adapta a las convenciones del mundo del arte⁹. Esta última definición puede de manifiesto que no es únicamente la democratización del uso de Internet lo que delimita "Post Internet", sino que también interviene un profundo cambio en la relación entre el arte de internet y el mundo del arte contemporáneo.

4.5.1. Características del artista de la Web 2.0

En la actualidad los artistas emiten una cantidad de información en internet que no ha tenido precedentes. Existe una capacidad atlética para estos actos estéticos; los artistas asumen el acto creativo como una forma de ejercicio de grupos musculares, como si se tratara de culturismo, de desarrollar una marca personal o crear una auto-mitología. La noción de "obra maestra" ha llegado a su antítesis lógica con esta práctica: es como una productora cultural que triunfa a base de inmediatez y rápida producción.

La estética deportiva es un subproducto del nuevo entorno del arte, en el que los creadores tienen que competir por la atención en línea del público (seguidores) en medio de una enorme cantidad de información. Los artistas que utilizan las redes sociales han transformado el concepto de "trabajo de una serie de proyectos aislados" a una emisión constante de la propia identidad artística como una marca única reconocible. Es decir, cuando el artista una vez ha logrado realizar las obras o productos que se podían afirmar independientemente de su presencia o no en internet, es necesario para consolidar la obra, recibir un feedback de las redes sociales a través de su auto-mercantilización en internet. Esta estructura mercantil ha invertido la idea tradicional del arte y su audiencia. El artista de hoy en Internet necesita una audiencia para crear arte. La audiencia de un artista Post Internet, una vez conseguida, se convierte en parte de su medio.

La publicación de un trabajo en Internet sin una red de seguidores, plantea cuestiones necesarias sobre si es productivo o no. Si un Tumblr no tiene documentos, un artista que no se inscriba en la práctica "Post Internet" y quizás no encuentre inconveniente, pero para los artistas jóvenes que utilizan las redes sociales, la respuesta es que no se puede considerar arte, ni siquiera que exista esa producción. Si no se mantiene una audiencia en el trabajo, pierde el contexto necesario para considerarlo como arte. Frente a las perspectivas de empleo poco alentadoras y las condiciones precarias, estos artistas buscan ejercer influencia en la atención en línea de los espectadores a través de la producción.

9 WAELDER, Pau *La estética relacional 2.0*, Revista *Input*, núm.3,2015, p.24

Del mismo modo que las condiciones han cambiado para los artistas, también han cambiado para el público. La frecuencia de actualización de la información en las redes sociales altera los hábitos de visionado. Al mirar una pantalla, no nos fijamos en una sola actualización de estado, imagen o página web. En los casos de Tumblr y Facebook, la información se acumula en un flujo de información que es lo más parecido a un pozo virtual sin fondo.

Entre estos artistas de la Web 2.0, existe una predisposición hacia la galería y la valoración del objeto, algo que critica Brian Droitcour, que afirma que "Post Internet" solo es un término que se creó para vender arte y que se limita a ser "arte acerca de la presentación del arte, que se presta a la familiaridad del público del mundo del arte con la galería como medio y entorno para el arte, así como las convenciones de la presentación promocional de contenidos en la web."¹⁰. Es una realidad que los artistas que están bajo esta etiqueta parten de un conocimiento mayor tanto de las estrategias de difusión que ofrece Internet, como del mercado del arte, esto se traduce en una serie de obras que buscan mudar unos contenidos con los que están familiarizados como nativos digitales que son, a un contexto en el que todo es percibido como obra de arte.

4.5.2 Estética relacional 2.0

Estética relacional es un concepto que introduce el comisario Nicolas Bourriaud aprovechando la exposición colectiva Traffic (1996), en el CAPC Musée d'Art Contemporain de Burdeos. Es parte de un intento de categorizar la práctica artística de los 90. Este concepto se construye empleando otros términos de la cultura digital como "interactividad", "nuevas tecnologías" o la "era de la pantalla". El esfuerzo de Bourriaud por encontrar el término que defina el arte de los 90 se encuentra de manera similar en los casos de la última década para los artistas que trabajan con medios digitales. Conceptos como "Postmedia", "Postdigital", o "New Aesthetic" son etiquetas sobre un panorama aún incierto.

Sin embargo, estos términos permanecen en un ámbito académico, mientras que "Post Internet" parece haber conseguido más efectividad gracias a su integración en el mercado del arte. Una generación de artistas y comisarios jóvenes apuestan por esta etiqueta, con la ilusión de impulsar su carrera artística. En 2013, Karen Archer coordina una charla en el ICA de Londres en la que defiende el término post internet, que incluye el trabajo de artistas como Olivier Laric, Harm van der

¹⁰ DROITCOUR, Brian *The Perils of Post Intert Art*, Art in America 30 de Octubre de 2014 <<http://www.artinamericamagazine.com/news-features/magazine/the-perils-of-post-internet-art/>>

Dorpel o Artie Vierkant. Éstos y otros treinta artistas darán pie a la exposición colectiva Art Post-Internet (2014) que comisariarían Archey y Robin Peckham en el Ullen Center for Contemporary Art de Beijing. Una de las artistas de esta muestra, Kari Altman es otorgada con el premio Prix Net Art, para reconocer su futura promesa dentro del trabajo sobre Internet. Estos ejemplos y otros como el evento Hypersalon organizado por XPO y Transfer donde se hacen charlas y exposiciones, forman un movimiento organizado protagonizado por jóvenes artistas que recuerda a lo que ocurrió con la "Estética relacional" y posiblemente se consoliden en el mercado.



Fig.3 Artie Vierkant, *Exploits*, 2015, vista instalación.



Fig.4 Kari Altmann, *'Insignia' (Soft Brand Abstracts, Floor Models)*, 2014.

4.5.3. El blog art

4.5.3.1. La esfera blog y las nuevas “egologías”

Lo que se denominó entre finales del S.XX y comienzos del S.XXI “sociedad de la información” progresivamente pasó a ser la “sociedad de los medios de acceso a la información”. En la segunda etapa de la Web se está gestando otro cambio, que consiste en que, la información, cada día más, se ampliará gracias a la cultura del comentario, la información como opinión, tal como se observa en el incremento de blogs. Así es como se ha transitado desde la “sociedad de los medios de acceso a la información” a lo que llamaremos “sociedad de los medios personales de acceso y emisión de información”, en un corto espacio de tiempo.

Aparecen múltiples plataformas microbloggin como Twitter para potenciar esta presentación de la información, que será una masa de breves e incontables apreciaciones particulares, personales y en tiempo real.

Por otra parte, el interés exagerado por los acontecimientos más particulares reunirá una gran cantidad de complementos informativos sobre lo más particular y personal, algo que se refleja en los espacios de opinión, muy subjetivos, de los blogs, o de las herramientas broadcast yourself.

Todos estos cambios se traducen en una web en estado de actualización continua, en tiempo real y durante 24 horas al día.

El desarrollo del fenómeno blog es uno de los hechos más importantes de la Web 2.0. Sus inicios en 1999 son gracias a Blogger, a MSN, AOL Journals o Livejournals.

Hay una cita de Enzensberger que parece hecha para la plataforma BLOG, “la cuestión no es si los medios están manipulados, sino quién los manipula. Un plan revolucionario no debería requerir que desaparecieran los manipuladores, al contrario, debe hacer a cada uno un manipulador”¹¹. Pero tenemos que entender manipulador no es un sentido peyorativo sino como su primer significado en que significa, operar algo con nuestras manos, intervenir en algo.

Siguiendo con esto, los bloggers serán los nuevos hermeneutas, que manipularán y desarrollarán el arte de interpretar y señalar lo más relevante de todos los flujos de información de Internet.

11 ENZENSBERGER, Hans, *Constituents of a Theory of the Media*, en John Thornton Caldwell (ed.), *Theories of the New Media*, Londres, The Athlone Press, 2000, p.58.

Hay un número altísimo de motivos por los que alguien decide abrir un BLOG, pero el más básico de todos es querer ser escuchado. Es normal que cuando alguien tiene una idea o un pensamiento quiera transmitirlo y hacerlo público, esperando algún tipo de respuesta o feedback.

Puede que el blog, que funciona como una bitácora digital, sirva como un ejercicio de comprensión de lo que uno piensa, de autocomprensión. Pues el blog es un ejercicio de ensayo perfecto, en él su autor practica la subjetividad, dejando que ésta se manifieste en su discurso. El blog tendrá tanto éxito porque es capaz de unir sin separaciones la vida personal, información, y opinión, con lo que, de una forma paradójica y fascinante, el blog generará la capacidad de crear conectividad social a través de la individualidad, de una subjetividad expresada, compartida y comentada.

A principios del 2006, el fenómeno blog evoluciona y llega al exitoso servicio de los microbloggin, como lo es Twitter, diseñado para que los usuarios se comuniquen en su red a través de micromensajes de un número reducido de caracteres. Esta evolución es un paso lógico en la historia del blog, está dentro de una tendencia que va hacia una comunicación cada vez más rápida e instantánea, que se vincula a una relación en tiempo real. En definitiva, se evidencian todavía más las premisas del modelo de la Web 2.0, que ya no son que, nos convirtamos en emisores de información sino que seamos la información enviada y compartida. Esta evolución y pautas son las que están presentes en el proyecto artístico que se presenta.

4.5.3.2. Las premisas del blog-art

Hay blogs que se manifiestan como diferentes o alternativos, pero evidencian cualidades aparte, son creativos y poéticos. Es a partir del 2005, cuando varios artistas empiezan a utilizar el blog como ámbito de experimentación, y es cuando Marina Olson y Abe Linkoln acuñan el primer término titulado blog art¹² aplicado a algunas obras en de Internet. La mayor parte de estas propuestas se caracteriza por una perversa ironía, que también se encuentra presente en el trabajo que se presenta, y que colabora con la suspensión de las expectativas acerca de las interacciones que se consideran normales en la red, que en general se relacionan con ciertos intereses de grandes compañías de Internet.

Una importante línea de actuación que se manifiesta en forma de blog art y tiene mucho en común con el trabajo que presentamos y con el que llevamos a cabo

12 En el año 2005 aparece este término aplicado a algunas obras de Internet, como es el caso de las incluidas en el *blog* titulado *blog art* de Marisa Olson y Abe Linkoln.

con el colectivo PPS, es el que conforma el group bloggin (2002) y que se basa en generar un sistema que acumula materiales e información de internet, como sucede en los famosos Internet Surfing Clubs, como Nasty Nets o Spirit Surfers. Se trata de blogs colectivos cuyas entradas están formadas por material encontrado en la web, como archivos de audio, texto e hipertexto, fotografías, animaciones, mash o ups. Estos elementos están yuxtapuestos, mezclados, transformados o tergiversados por los miembros de estos blogs, girando entre lo paródico y lo ingenuo. Se presentan como una pulsión archivadora, como un hermenauta digital, recopilando imágenes que se consideran especiales por algún motivo, experiencias vividas, cualquier cosa que remita a algo sensitivo en la web.

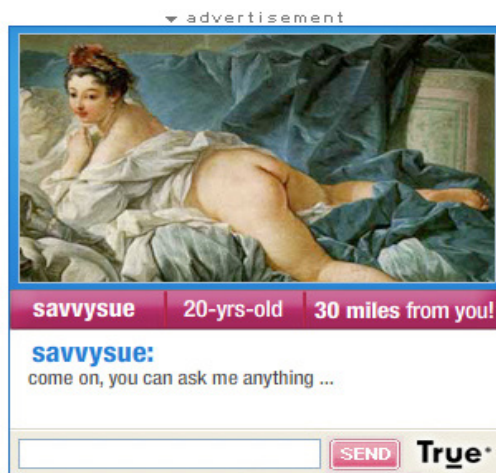


Fig.5 Imagen extraída del blog Nasty Nets.

Los participantes de los "Internet Surfing Clubs" y por consiguiente nuestro colectivo PPS, tenemos como principio en la acción creativa el archivar imágenes de una manera compulsiva, transformadora e irónica. Los conceptos que giran en torno a esta práctica no son el signo, el significante ni el significado, sino la apropiación, la repetición, el estereotipo y la manipulación del cliché.

4.6. Sobre la imagen

Este tipo de manifestaciones suponen dentro de los debates de la historia del arte, un paso más allá de los que comenzara la fotografía a principios del s. XX en relación a las consecuencias de la colisión definitiva entre las constelaciones de la obra y su reproducción. La imagen se da como imagen-tiempo, como imagen movimiento, habitando en una multiplicidad de lugares y tiempos, se genera la ubicuidad de la imagen. El ordenador como la nueva y universal máquina de Turing se convierte en un centro de operaciones donde la recepción y producción para el usuario se tornan múltiples. Surge de repente una nueva modernidad, sin autores

fijos ni Historias. Una riada inmensa y mutable de contenido des-jerarquizado al que accedemos gracias a portales web como YouTube, la maravillosa base de datos de Ubuweb (fundado en el 98 por Kenneth Goldsmith), 4chan, Flickr, Google, o el 3D Warehouse.

En nuestro mundo de la imagen y los medios de comunicación híper-comerciales, hay ciertos temas recurrentes que impregnan las imágenes. Todo el mundo está familiarizado con la fotografía comercial, la botella de bebida sudorosa estrellándose a través del hielo, la mujer de piel de porcelana, salpicaduras de agua en la cara. No importa en qué parte del mundo esté la tienda en la que entras, sus cosméticos y productos de la piel serán iguales, la misma mujer, la misma sensación. Los mercados de todo el mundo cuentan con las mismas imágenes de tomates gigantes repetidos, pan recién horneado y limones cortados.

Fig.6 Imagen de stock de una mujer.



Ahora, estas imágenes se procesan en nuestros cerebros, que se desarrollaron para ayudar a los organismos a deambular por sus entornos físicos y sociales con el fin de mejorar sus posibilidades de éxito reproductivo. Los sentimientos y las emociones también han evolucionado para indicar si algo es importante o no para un organismo. Desde esa perspectiva se podría suponer que las imágenes que tienen éxito en evocar sentimientos lo hacen porque su contenido es de alguna manera relevante para nosotros evolutivamente. Alimentos succulentos, la riqueza, los lazos familiares y el sexo son los temas híper-representados en las imágenes comerciales. Estos sujetos se conectan directamente con nuestras motivaciones evolucionadas.

4.7. Apropiación como proceso creativo

4.7.1. Lo digital y la remezcla

Hablar de lo digital y de la remezcla implica hablar de diferentes formas creativas de absorción y digestión como forma de creación. Las acciones son cortar y pegar, mezclar, fusionar, alterar, redefinir, recontextualizar, reelaborar el material visual que ya existe. El mundo actual está compuesto por una infinidad de imágenes que están al alcance y disponibles, la creación visual digital se define como el montaje y la combinación de éstas imágenes raptadas.

A la hora de hacer los collages digitales, se explora y transita por la inmensa memoria que contiene la web siendo ya consciente de que casi todos los recuerdos y experiencias están ya subidos a algún website. Es entonces una externalización tecnológica y en red de la memoria y de la experiencia vivida que hace que recordar ya no sea tanto revivir o representar algo en nuestra mente y si algo más parecido a hacer un click en la pantalla.

En este momento, al hablar de estética digital estamos haciendo referencia a una dinámica intensificada sobre los procesos creativos basados en la apropiación de material ya existente y en su modificación y ajuste, en el predominio de acciones de selección frente a las de producción. El ordenador se ha convertido en la herramienta de trabajo por excelencia, ha reactivado el procedimiento del collage, ya que añade un sinfín de opciones de edición y de trabajo.

El collage digital no es simplemente resultado de una acción de cortar y pegar, en un sentido de recontextualización, sino que en este proceso es posible transformar los elementos que lo integran y modularlos. De manera que la obra resultante será un tejido de imágenes y formas preexistentes posteriormente manipuladas.

En definitiva, si en momentos pretéritos (décadas de los 80 y 90 del SXX) la apropiación postmoderna estaba vinculada en los casos más representativos a ideas de desplazamiento a través de estrategias que se basaban en la actualización del ready made, en este momento por el contrario, las ideas se acercan a un apropiacionismo que transforma e integra y fusiona.

El apropiacionismo en línea se orienta hacia tácticas de procesamiento, de postproducción. De manera que si el remake postmoderno contenía un punto de negatividad, rechazando el carácter de valioso de conceptos como originalidad o autenticidad, la virtualidad de lo digital posee un marco de positividad y descubre posibilidades nuevas respecto a las obras, gestos y comportamientos artísticos apropiados, retomando lo planteado en ellos para ampliarlo en otros sentidos.

4.7.2. Digital / Material

En los años donde se germinó el net art, se postuló como rasgo de identidad el ser totalmente incompatible con el espacio expositivo. Ha sido necesaria una nueva generación de artistas más jóvenes y más interesados por el contexto específico de la sala de exposiciones, para conectar e integrar las obras relacionadas con la web participativa en el cubo blanco. Estas nuevas propuestas se llevan a cabo en galerías nuevas como Transfer (Nueva York, 2013), o XPO (París, 2012), también gracias a la plataforma microblogging Tumblr y diversos blogs.

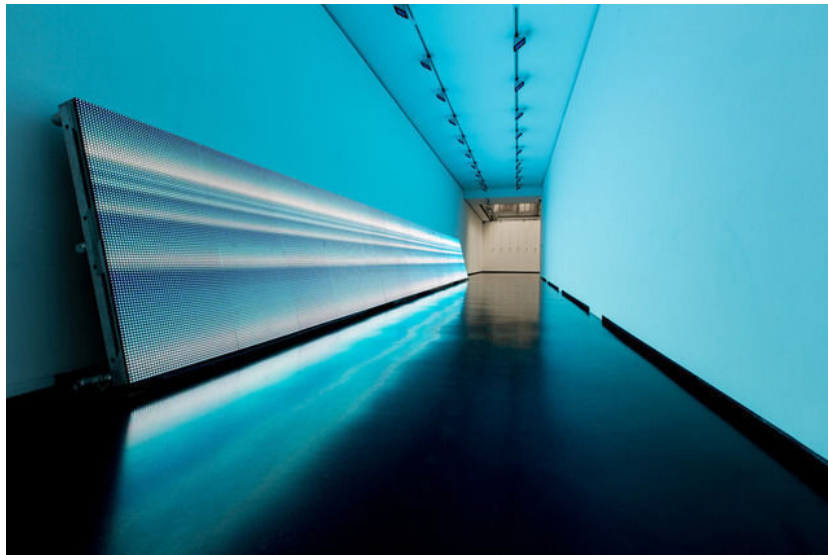


Fig.7
Ai Weiwei
Dumbass,
2013
xpo gallery.

Han sido numerosos los intentos de, exponer obras de net art en el espacio físico de las instituciones, pero siempre la metodología se ha basado en la opción más generalizada y habitual, que ha sido hasta ahora ubicar ordenadores con acceso a internet en las salas de exposición, quizás apoyados por proyectores. Esta espacialización de la obra la convierte siempre en una forma específica de instalación.

Esta disposición genera sencillez a la hora de plantear estas exposiciones, pero sí que es cierto que, permite un mayor acceso del público a estas obras y una experiencia colectiva y simultánea de la obra.

Internet ha hecho posible retomar reflexiones en cuanto a algunos principios de las políticas de las instituciones del arte, como la materialización objetual de la obra, la comercialización y exposición, como sucedía con las propuestas de desmaterialización del objeto artístico en el arte conceptual en los sesenta.

El “retorno al objeto” es una constante en los nuevos artistas que trabajan en su obra con nuevas tecnologías digitales y quieren formar parte del sistema del mercado del arte. Los elementos que se extraen de la web, ya sean, memes, imágenes encontradas, animaciones, tuits, cualquier referencia a la web, se convierte en collages o instalaciones, como es el caso.

4.8. Casos concretos

4.8.1. Cristina Garrido

La joven artista afincada en Madrid posee una obra que es muy rica y variada, por eso nos centraremos en la más nos ha interesado, la instalación #JWIITMTESDSA?, la cual se pudo ver en La Casa Encendida, en la exposición Generaciones 2015. Jugando a parafrasear el título de la obra seminal que Richard Hamilton produjo en 1956, el collage pop Just what is it that makes today's homes so different, so appealing? – Traducido sería ¿Pero qué es lo que hace que los hogares de hoy en día sean tan diferentes, tan atractivos?-, pero abreviándolo y convirtiéndolo en un hashtag de Twitter con el uso de la almohadilla, la autora parte de los atributos consumistas del espacio doméstico que Hamilton ya había identificado para investigar sobre el poder especulativo de las exposiciones y de la creación artística contemporánea. Desde la representación de la absorción de los excedentes de producción que realizó el pop art hasta el despliegue de patrones especulativos de la estrategización económica, la distribución de objetos que puede parecer casual que ofrece la artista se contextualiza en su investigación actual sobre las tendencias globales de lo que se denomina arte contemporáneo.



Fig.8
Cristina Garrido,
#JWIITMTESDSA?,
Instalación multimedia,
2015.

Para la ejecución de este proyecto Garrido analizó varias páginas de internet especializadas en arte contemporáneo que, desde hace algunos años, han alcanzado una significativa popularidad global (como Contemporary Art Daily) y contabilizó una serie de elementos recurrentes en las fotografías de exposiciones que, a diario, se presentan como parte de sus contenidos. Entre estos se encontraban: plantas, ventiladores, piedras, banderas, botellas. En total sumó 21 categorías con las que articuló una instalación que, como el collage de Hamilton, conforma una imagen coherente y unificada; una especie de idealización de exhibición de arte contemporáneo global. La escena puede remitir a un sinfín de exposiciones que pareciera que ya fueron vistas a través de múltiples fotografías publicadas constantemente en internet. La instalación está acompañada de un video que muestra las imágenes del archivo digital que Garrido recopiló para esta investigación; el audio corresponde a las respuestas dadas por 36 individuos anónimos (entre artistas, curadores, críticos, galeristas, coleccionistas) a un cuestionario formulado a partir de su análisis. Los comentarios tratan y dan opiniones de las categorías recurrentes que detectó.

Para este proyecto en particular, el comisario de arte independiente, escritor y filmmaker escribe unas palabras muy interesantes que aparecen en el catálogo de la exposición Generaciones 2015:

“ Para Garrido, lo que atestigua la verdadera naturaleza sociológica o antropológica del arte contemporáneo no es una imagen concreta ni un material distinguible. En #JWIITMTESDSA?, Garrido explora la presencia de conjuntos de objetos, que atestigua la existencia de una lógica económica subyacente al arte contemporáneo. Se trata de la lógica de la especulación, en la cual la matriz sustituye a la unidad y según la cual se hace una apuesta a otra apuesta y contra ella.

Fig.9

Cristina Garrido,
#JWIITMTESDSA?,
Instalacion multimedia
(detalle),
2015.



Mientras que la unidad guarda relación con una cosa real perceptible, la matriz no posee ningún punto de referencia estable: es una referencia a otras referencias. No se apuesta a una cosa, sino a otras apuestas.

El sociólogo y filósofo italiano Maurizio Lazzarato explica que, con el capital financiero, el futuro ronda y controla el pasado y el presente: «Todas las innovaciones financieras tienen un solo y único objetivo: poseer el futuro con antelación mediante su objetivación.» Escribe Lazzarato: «Esta objetivación es de una naturaleza completamente diferente a la del tiempo de trabajo; objetivar el tiempo, poseerlo con antelación, significa subordinar a la reproducción de las relaciones de poder capitalistas cualquier posibilidad de elección y decisión que encierre el futuro. De este modo, la deuda se apropia no solo del tiempo de trabajo actual de los trabajadores asalariados y de la población en general, sino que se apodera del tiempo no cronológico: tanto el futuro de cada persona como el futuro de la sociedad en su conjunto. La sensación extraña de vivir en una sociedad sin tiempo, sin posibilidades, sin ruptura previsible, es producto, principalmente, de la deuda.»¹ Quienes operan según la lógica del arte contemporáneo deben de estar familiarizados con lo que Lazzarato describe aquí.

En #JWIITMTESDSA? vemos exactamente cómo se explora la lógica de la especulación financiera en el mundo del arte. A través del análisis del aspecto de las exposiciones, Garrido esboza las líneas generales de la especulación y la contraespeculación. No se trata de un caso típico de ataque contra el mercado del arte bien establecido, sino de la investigación de un nuevo territorio en el que ha penetrado la lógica de la especulación financiera: la cultura visual. En cierto modo, con este trabajo Garrido ha desarrollado una práctica complementaria a la del artista pop alemán K.P. Brehmer (1938–1997), que dedicó una gran parte de su trabajo a representar visualmente el capitalismo mundial. Utilizando un tipo de infografía que respondía a la que se suele usar en la prensa económica, produjo dibujos, grabados, pinturas, películas, objetos y publicaciones basados en sistemas y plantillas de información comunes —figuras y diagramas, mapas y gráficos— en los que relacionó la gestión de la información con las operaciones del capitalismo y previó muchos de los atributos estéticos del realismo capitalista. Garrido amplía e invierte la propuesta de Brehmer cuando explora la relación entre la exposición y la economía estética con la que ésta especula.

Las finanzas, es decir, la especulación con la deuda, colonizan el futuro. La deuda posee un cierto carácter de máquina del tiempo —que congela las relaciones de poder—; y la especulación, afirma el filósofo alemán Joseph Vogl, es un «asalto del futuro al resto del tiempo».

Finalmente, Garrido a partir de esa realidad económica y política propone observar cómo se «plastifica» la deuda, cómo se materializa en forma de objetos y composiciones, qué aspecto adquieren y cómo se comportan la cuando se convierten en especulación expuesta.

4.8.2. Timur Si-Qin

En un artículo para la revista DISmagazine, el artista Timur Si-Qin escribe sobre su obra y sobre el predominio de las convenciones no escritas en las imágenes comerciales; de imágenes estereotipadas como “La botella de bebida con gotas de agua ” o “la mujer con piel de porcelana”. El artista no trata estos temas de una manera teórica crítica para explicar por qué proliferan este tipo de tropos. En lugar de eso, prefiere hablar de ciertos factores que incluyen directamente la fisonomía humana y su evolución. Por ejemplo, Si-Qin comenta “los seres humanos tienen una visión más clara y en color en el centro de nuestro ojo”, escribe, por eso “ se contribuye a la convención de que una imagen tenga la composición central.” En el citado artículo se muestra el interés visual de Si-Qin en materiales cotidianos, que los busca para situarlos dentro de un contexto muy amplio de la historia humana y del mundo natural.

Como un gran número de artistas Post-Internet asociados con las corrientes filosóficas contemporáneas de “nuevo materialismo” y “realismo especulativo”, las obras de Si-Qin buscan con frecuencia distraer el aura de los objetos de su propia importancia humana. Materiales que van desde un conocido gel de baño , las esterillas de yoga, a imágenes de stock, logra que con toda esta exploración de objetos, ironizar suavemente sobre nuestras preocupaciones con la salud, la apariencia, la virilidad o el lujo.



Fig.10
Timur Si-Qin ,
Basin of Attraction
en el Bonner
Kunstverein,
2013,
vista instalación.

Como hemos visto, el artista está interesado en las profundas cadenas de causalidad que subyacen en los patrones que vemos en cultura de la imagen contemporánea, así como las formas reales por el que las imágenes se consumen y procesan. La estética hípercomercial es un reflejo de la naturaleza contingente por el cual surgen estos patrones recurrentes. Si-Qin habla sobre su interés en la forma en que las imágenes comerciales revelan los procesos por los cuales los seres humanos interpretan y responden al mundo que les rodea, éstas son las huellas de nuestros algoritmos de búsqueda de imágenes culturales. La pregunta interesante no es si la imagen es una construcción, sino más bien en qué forma está estructurado este proceso. "Soluciones" comunes y repetidas en campañas comerciales, en imágenes de stock, en la música pop, y en las fórmulas de las películas de Hollywood, que son cuestiones arraigadas a la cultura occidental que pueden decirnos algo acerca de su materialidad y tendencia.

En tanto, se hace hincapié en la importancia de una red globalizada y conectada, y es una idea que los demás suelen perder cuando se centran en el impacto de la tecnología. La generación nativo digital es diferente de las generaciones anteriores debido al acceso exponencial y la confrontación con otras culturas que Internet permite, lo que facilita una desprogramación de la propia cultura.



Fig.11
Timur Si-Qin,
vista intalación:
In Memoriam 11 y
In Memoriam 10,
2015.

5. Sobre la obra

En este apartado se presenta el resultado del TFM, desde la conceptualización de la obra hasta su exposición.

5.1. Proceso conceptual

Durante la investigación de este proyecto, desde el punto de vista metodológico, han tenido lugar dos procesos: uno teórico y otro práctico. De hecho sin un soporte teórico, no se sustenta una práctica fundamentada.

Desde las diferentes teorías estudiadas se ha obtenido información y bases conceptuales para generar un campo de trabajo, con la intención de buscar relaciones artísticas entre arte e Internet. No obstante, el trabajo no se ha basado en una serie lineal y sistemática, sino más bien, se han trazado una serie de condiciones generales de actuación que se han seguido en los diferentes proyectos y series particulares.

Los textos que han tenido un peso decisivo o han funcionado como consulta para las cuestiones a desarrollar en el proyecto han sido: el libro del profesor Juan Martín Prada, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* que ha servido para establecer un contexto y un hilo conductor en la investigación. Otro texto inspirador ha sido, el que escribió José Luis Brea, gran amigo de Prada, *Las tres eras de la imagen* que, ha permitido analizar la imagen digital en todos sus aspectos.

Otros libros, leídos y consultados, que también nos han servido de ayuda han sido: *You Are Here, Art After the Internet* de Omar Kholeif, *Después del fin del arte* de Arthur C. Danto y la revista *Input* nº3 donde escribe Pau Waelder el artículo, *La estética relacional 2.0*.

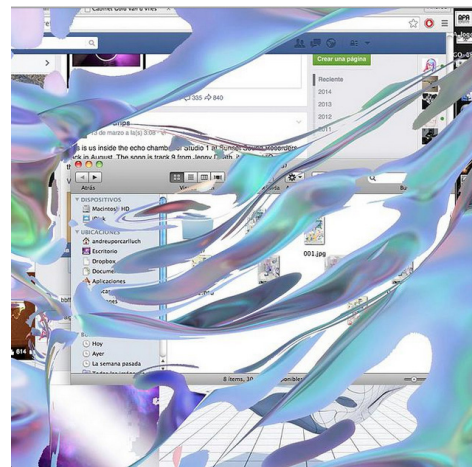
Estas lecturas nos ha permitido ampliar conocimientos historiográficos, entendiendo el papel de Internet en el contexto global, tanto en política de poder y economía, como en el desarrollo de las relaciones personales. También claro, sobre los temas estéticos y filosóficos más relevantes sobre el arte.

El resultado de la búsqueda de conocimientos, nos lleva a replantearnos un enfoque diferente hacia la práctica artística y nos pone en evidencia que veníamos realizando una metodología en torno al proceso creativo que compartía los mismos

parámetros que los que definían la llamada era Post Internet o Arte Post Internet. Por ello, el objetivo fundamental de este proyecto es evidenciar y reflexionar el mencionado proceso y la materialización sobre los aspectos teóricos, conceptuales y metodológicos analizados.

Esta investigación desde sus inicios se ha enmarcado en el proyecto colaborativo PPS del que forma parte el autor junto con de los artistas Andreu Porcar, M.Reme Silvestre, que comenzó en 2014. Resultados del proyecto han permitido viajar a otras ciudades y conocer artistas y comisarios relacionados con nuestra investigación como la mencionada Cristina Garrido o la comisaria independiente Cristina Anglada.

Fig.12
PPS,
(.jpg),
2015
Impresión digital
30 x 30 cm.



Se trata de un proyecto que igual que este TFM, explora la sobreabundancia actual de imágenes y el continuo bombardeo publicitario, el cual, sumado a la inmediatez de los medios como Internet y la necesidad constante de comunicación, se ha convertido en un elemento enrarecido, variante y que rara vez son sujeto de reflexión.

En este contexto las imágenes son constantemente manipuladas, deformadas, recontextualizadas y utilizadas para fines distintos para los que habían sido originalmente concebidas. Existe una constante mutación del valor que otorgamos a las imágenes. Sin una motivación artística pueden pasar a formar parte del discurso artístico del mismo modo que pueden ser percibidas por alguien ajeno al mundo del arte como algo no artístico podrían convertirse en un simple fondo de escritorio, en algo meramente decorativo o perderse entre la avalancha de posts de Tumblr.

El proyecto que presentamos se basa en un constante diálogo entre lo virtual y lo real, del mismo modo que entre lo artístico y lo cotidiano.

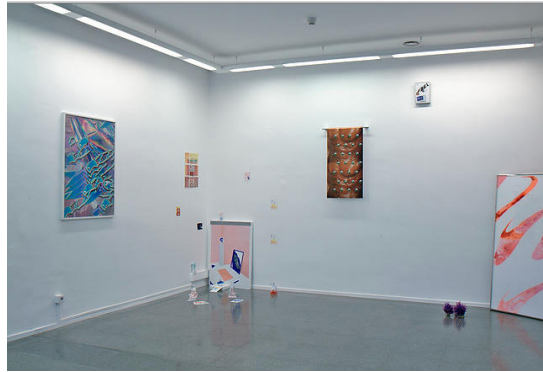


Fig.13
PPS,
RESORT.NET,
2015,
Instalación.

En la producción personal del autor del TFM, cabe destacar dos grandes series, "Objetos críticos" y #Ain'tWorriedAboutNothin, ambas series han ido mutando y ampliándose durante el año, según el espacio expositivo y las inquietudes que sugiriera cada momento. Ambas series no contienen diferencias conceptuales, el retorno al objeto es una constante en ellas como los temas que hemos ido hablando. En cambio sí que se aprecia una evolución formal, en #Ain'tWorriedAboutNothin se empiezan a trabajar las obras que se titulan Marquesinas, pinturas sobre metacrilato que irán ensambladas a bastidores con marcos de aluminio, quedando un acabado formal de perfil publicitario.



Fig.14
Eduardo Peral,
S/T Maequesina,
acrílico sobre
metacrilato,
2015,
150x100cm

Estas series se originan a partir de la observación del comportamiento de los nuevos artistas, su gestión de la información en Internet y la imagen contemporánea. En este proceso se analizan una serie de tropos y comportamientos estéticos, que posteriormente, a partir de estos atributos, se investiga sobre su carácter especulativo en las exposiciones y en la creación artística contemporánea en general. Materializando la propuesta con una serie de obras multidisciplinarias, que se componen como he dicho de Marquesinas, elementos domésticos, pinturas sobre metacrilato, impresiones digitales u objetos cotidianos.

5.2. Elaboración de la obra

Hace ya 103 años que Marcel Duchamp “produjo” el primer readymade, montando la rueda delantera y la horquilla de una bicicleta en posición invertida sobre un taburete.

En el proyecto que presentamos, se puede apreciar hasta qué punto sigue presente en las obras actuales: el readymade en todas sus variantes se ha convertido en una técnica clásica, que con la producción de la obra, el autor introduce el mundo de sus vivencias en el espacio artístico, y cuenta con su propia iconografía.

Durante el largo proceso de trabajo, ha existido un caprichoso placer en diluir los límites entre las formas de cultura elevada y de cultura popular, y ver cómo se mezclan, especialmente ahora que con Internet se han desintegrado todas las líneas divisorias que conocíamos.

En toda la obra objeto de esta investigación se puede observar que, hay una vibrante mezcla de culturas. Al sondear las raíces de la cultura popular, sobre todo del hip hop, y combinar sus descubrimientos con tropos tradicionales del arte elevado se presenta la historia cultural bajo una nueva luz. El trabajo equipara diversas formas y eras pasadas mediante varios niveles de investigación de las diferentes estéticas del gusto, como la moda, la decoración doméstica, los accesorios para coches de la cultura tuning o los flujos de información de Internet. Las obras realizadas, se caracterizan por su atrevido color vivo, con un brillo propio de los materiales como el metacrilato y se centra en el simbolismo de las marcas y logotipos.

En concreto, en la serie de las obras, se observa una repetición del logotipo de la empresa de ropa deportiva Nike. No es solo mero capricho la elección y apropiación de este símbolo, sino que se percibe que, la empresa mediante sus imágenes potencia los imaginarios para constituir colectividad y colectivización.

Cuanto más imaginarios se constituyen, más riqueza social, simbólica y económica se produce. Lo que en última instancia, hace funcionar la economía de las empresas que proyectan imagen, es su capacidad de generar riqueza en proporción a su capacidad de inducir y formalizar modelos de reconocimiento. Esta economía del nuevo capitalismo se hace "cultural" y carga, con la potencia de crear imaginarios de vida (como Nike o Benetton) a las propias mercancías, merced a lo que se ha llamado el "poder de las marcas"¹³.

El conocido símbolo se aplica tanto a las pinturas como a los objetos apropiados y manipulados. En la mayoría de ocasiones, sobre todo en las últimas obras, el logotipo se ha modificado con el programa de edición fotográfica Photoshop CC, deformándolo con la idea de la distorsión característica de los Captcha¹⁴.



Fig.15
Eduardo Peral,
Distorsión captcha
a logotipo de
marca deportiva,
2015.

13 BREA, José Luis. *Las tres eras de la imagen*. Madrid, AKAL, 2010, p.106.

14 Captcha o CAPTCHA son las siglas de Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart (prueba de Turing completamente automática y pública para diferenciar computadoras de humanos). Este test es controlado por una máquina, en lugar de por un humano como en la prueba de Turing.

Se trata de una prueba desafío-respuesta utilizada en computación para determinar cuándo el usuario es o no humano. Consiste en que el usuario introduzca correctamente un conjunto de caracteres que se muestran en una imagen distorsionada que aparece en pantalla. Se supone que una máquina no es capaz de comprender e introducir la secuencia de forma correcta, por lo que solamente el humano podría hacerlo.

Captcha obviamente se implementa en un ordenador a efectos de separar las dos poblaciones, los usuarios humanos y los autómatas, en oposición a los tests de Turing estándar en donde el juez es un humano.

En la serie "Objetos Críticos" el trabajo se nutre de imágenes y productos que provienen de la esfera de la comunicación, como el Smile. Donde las nuevas tecnologías y las redes sociales influyen en nuestras percepciones del mundo. A través de la reinterpretación y la reordenación de objetos cotidianos y sus propiedades funcionales se cambia su naturaleza fundamental. De este modo se consigue una nueva perspectiva de sus potencialidades alteradas. Todo gira en torno a la relación entre el lenguaje y la experiencia perceptiva. Se muestra un interés concreto por los productos de consumo y por las imágenes encontradas, que son modificadas o asociadas a nuevas concepciones y protagonizan un nuevo fin.

En las obras que pertenecen a la serie #Ain'tWorriedAboutNothin también se discute la relación personal que tenemos con imágenes de Internet y los Media, y las preguntas que se acompañan sobre la autenticidad, la subjetividad y la autoría. Se toman las imágenes más recurrentes que aparecen en Internet, éstas son como una postal de la perfección. Se trata del proceso de conseguir estas imágenes sublimes de la naturaleza, del cuerpo humano, del agua, y entonces transformarlas o redefinirlas y darles una nueva vida, dando forma a collages e instalaciones.

Fig.16

Eduardo Peral,
Vista instalación
en ascensor,
2015.



Fig.17

Eduardo Peral,
Vista instalación
en ascensor
(detalle),
2015.

El resultado es un espacio expositivo donde se encuentran todo estos elementos. Todo ello redefinido y asociado entre sí generando una instalación. Al investigar estas elecciones compositivas del espacio, en ambas series situó la noción de arte contemporáneo en la lógica de la era Post Internet y de la imagen

5.3. Proceso de materialización

En la materialización de las obras, nos ocupamos de la fase de archivo de imágenes, recopilación de objetos apropiados, manipulación y descontextualización de objetos, y posiblemente la tarea más elaborada, la construcción de las marquesinas.

Los materiales empleados para la materialización de las obras son: impresiones digitales, maceteros, plásticos, tabletas informáticas, vinilos y los elementos tradicionales para la construcción de una pintura – listones de madera, tablas de contrachapado, cola, grapas y pinturas-

En la producción el elemento que más se utiliza es el metacrilato. Se trata de un material que por sus cualidades intrínsecas ha sido empleado en multitud de industrias y objetos, satisfaciendo multitud de necesidades. Entre las marcas comerciales podemos encontrar el plexiglas, policril, vitroflex, perclax y licute

La versatilidad, así como la multitud de colores, acabados y diseños de este material, abren un amplio campo de trabajo a diferentes artistas contemporáneos que deciden emplear este material para la elaboración de sus obras. Entre sus características, se trata del más transparente de los plásticos con un porcentaje de transparencia del 93 por cien. Presenta diez veces mayor resistencia a los golpes que el vidrio y se trata de un gran aislante térmico y acústico que además ofrece una gran resistencia a la intemperie así como a los rayos ultravioleta. Se trata de un material ligero en comparación con otros plásticos o con el vidrio presentando una densidad de 1190 kg/m³. En cuanto a su dureza, se raya fácilmente por el roce con materiales metálicos. Es un material fácil de moldear y que por otro lado también arde con facilidad.

Se adquieren planchas de 2000 x 3000 mm, y luego se van cortando según la necesidad del proyecto con objeto de abaratar el coste, ya que su manejo es sencillo con algo de práctica en la caladora manual. Existen unas doce calidades distintas que ofrecen más o menos resistencia y existen multitud de colores. El material se vende protegido por unas láminas de polietileno para evitar que se raye al manipularlo, esta protección ha servido como reserva a la hora de trabajar, quitando solo ciertas partes de la plancha y pintando por capas.

El proceso de trabajo formal en los metacrilatos se puede ver en estas imágenes. En primer lugar, se dibuja el boceto en la plancha de metacrilato a intervenir:



Fig.18
Eduardo Peral,
Boceto en plancha
metacrilato,
proceso 1,
150x150cm,
2015.

En segundo lugar, con un bisturí se retira la lámina de polietileno de la zona a pintar, en este caso será con acrílico blanco los logotipos de Nike con la distorsión Captcha:

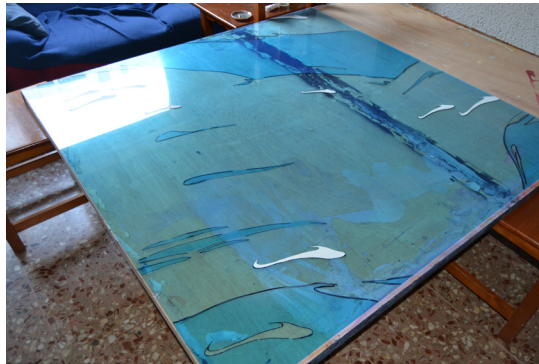


Fig.19
Eduardo Peral,
Boceto en plancha
metacrilato,
proceso 2,
150x150cm,
2015.

El siguiente paso es retirar otra vez con bisturí la lámina de polietileno de una zona mayor para intervenir con aguadas de pintura acrílica diluida, que previamente se habrá preparado en pequeños recipientes:



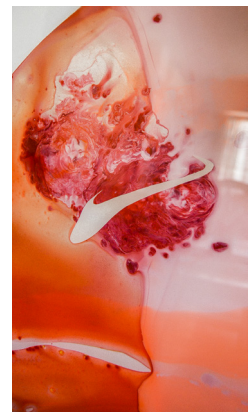
Fig.20
Eduardo Peral,
Boceto en plancha
metacrilato,
proceso 3,
150x150cm,
2015.

Y por último, se pintan varias capas de acrílico blanco hasta la perfecta cubrición de la superficie. En el proceso solo se utilizan acrílicos o esmaltes al agua ya que poseen una gran adherencia al metacrilato.



Fig.21
Eduardo Peral,
Resultado final,
150x150cm,
2015.

Fig.22 (derecha)
Eduardo Peral,
Resultado final (detalle),
150x150cm,
2015.



Se puede mecanizar en frío pero no doblar, es decir, en frío podemos cortarlo, pulirlo y tratarlo de distintas formas, pero para producir doblados en preciso calentarlo. El metacrilato presenta gran resistencia al ataque de muchos compuestos pero es atacado por otros, entre ellos: Acetato de etilo, acetona, ácido acético, ácido sulfúrico, alcohol amílico, bencol, butanol, diclorometano, triclorometano (cloroformo), tolueno. Con lo que una vez pintado se puede limpiar con disolventes preparados para recuperar partes o devolver brillo.

En definitiva es un elemento que por sus propiedades y su mimetismo con ciertos elementos del entorno urbano – como marquesinas, escaparates, cartelería, etc- me ofrece unos resultados y un lenguaje óptimo para mi trabajo como artista.

5.4. Proceso de exposición

Este proyecto, desde el punto de vista de exposición de la obra, va dirigido hacia cualquier espacio –ya sea el espacio definido como White Cube de una galería o un lugar no orientado a la exposición, como un ascensor-.

Durante el importante proceso de colocación de las obras en el espacio expositivo se genera un acto performático que forma parte incluso de la propia instalación, donde a base de ensayo y error se va construyendo la propia exposición, y es cuando el artista se convierte también en su propio comisario y subvierte su papel.

Las obras que contienen este TFM poseen la característica de la versatilidad de presentación. De hecho, en cada muestra física o en cada documentación fotográfica las obras, pueden tener una condición diferente, presentarse en el suelo, en la pared, desmontadas o en forma de instalación, siempre dependiendo del lugar donde se exponga ya que son obras donde la arquitectura y el contexto tienen un papel muy importante que ayuda siempre a completarlas. La disposición será tan importante como la propia obra, ya que esta no se puede entender si no está expuesta correctamente, dialogando con las otras piezas o con el espacio. Dependiendo del modelo expositivo o de la disposición que tienen los objetos en el espacio, las obras trazan unas relaciones directas y específicas con el lugar, participando con la realidad del espectador y del espacio. Es decir, los trabajos producidos se desarrollan prestando atención a su particular materialidad, además de por la enorme variedad de métodos y formas de representación y diseminación que les caracteriza. La recepción y presencia social son parte esencial en la configuración de estas obras.

Un aspecto muy importante sobre la obra es que, cada vez se experimenta más a través de la documentación a través de la red y la audiencia que la recibe, ya no se limita a una ubicación geográfica específica.

Esto implica que tenemos que ser más activos en estos espacios dinámicos. La responsabilidad de un comisario siempre ha sido la de crear un discurso crítico con el arte. En la era pre-internet la responsabilidad significaba escribir largos ensayos académicos en catálogos impresos; ahora lo verdaderamente importante es entablar conversaciones públicas en la red. Nuestro trabajo es producir, interpretar y traducir, desde las primeras etapas de la investigación al proceso de archivo que se hace tras el cierre de una exposición.

Todo el proceso de creación plástica se ha transmitido a modo de diario personal

en línea a través de redes sociales como Facebook o Instagram y también en especializadas en arte Post Internet como NewHive.

NewHive es una red social cuyo objetivo casi exclusivo es compartir creatividad. Todo comienza con una pizarra en blanco en la que puedes usar todo tipo de elementos multimedia para dar rienda suelta a tu expresividad.

Esta red social está enfocada a la producción artística. Ilustraciones, fotografías, escritura, videos y bocetos digitales se combinan en una plataforma en la que los límites los pone el propio usuario, y donde el principal objetivo es fomentar el trabajo de nuevos talentos del arte, así como mostrar el trabajo de figuras importantes como Molly Soda.

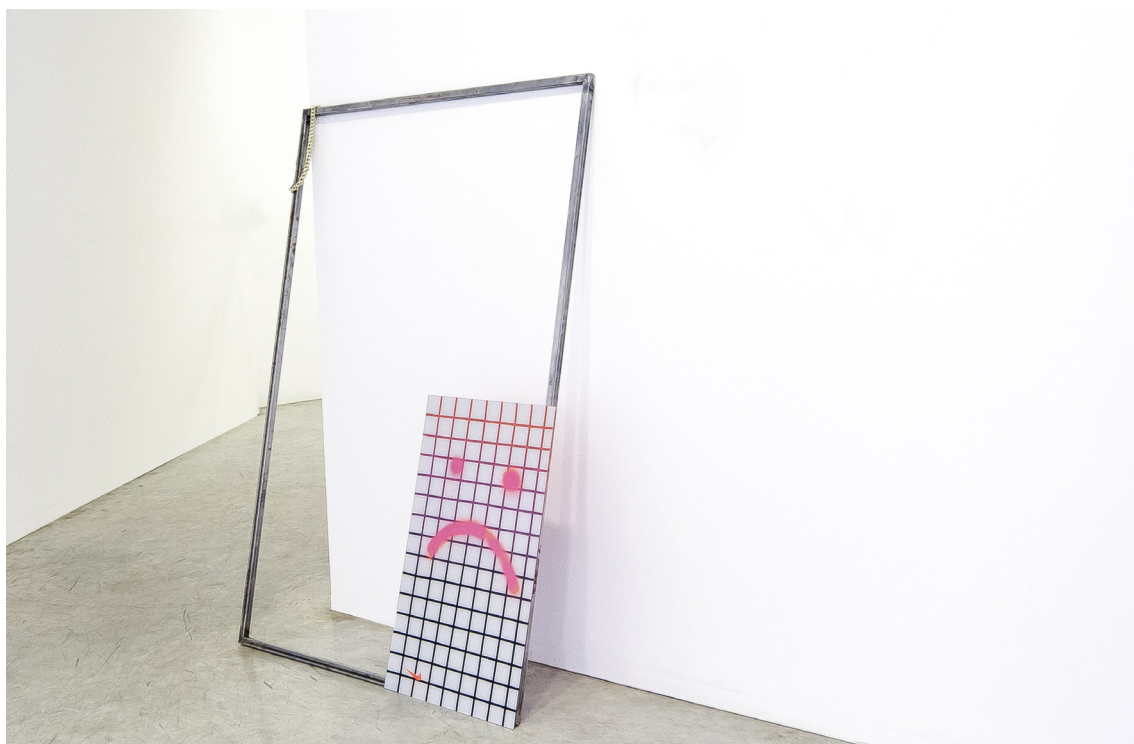
A modo de conclusión, es tan importante la materialización como la posterior exposición y distribución de las obras, pero lo que realmente diferencia el proceso final de una obra Post Internet, es que se reafirma en que la obra existe de igual forma en el objeto que se encuentra en una galería o museo y en las imágenes que se distribuyen en Internet y en las publicaciones, así como en cualquier versión que otro autor haga de las mismas.

Fig.23

Eduardo Peral y Andreu Porcar,
Vista instalación,
2014.



5.5. Presentación de las obras y descripción de las mismas



S/T ,Objetos Críticos (arriba)

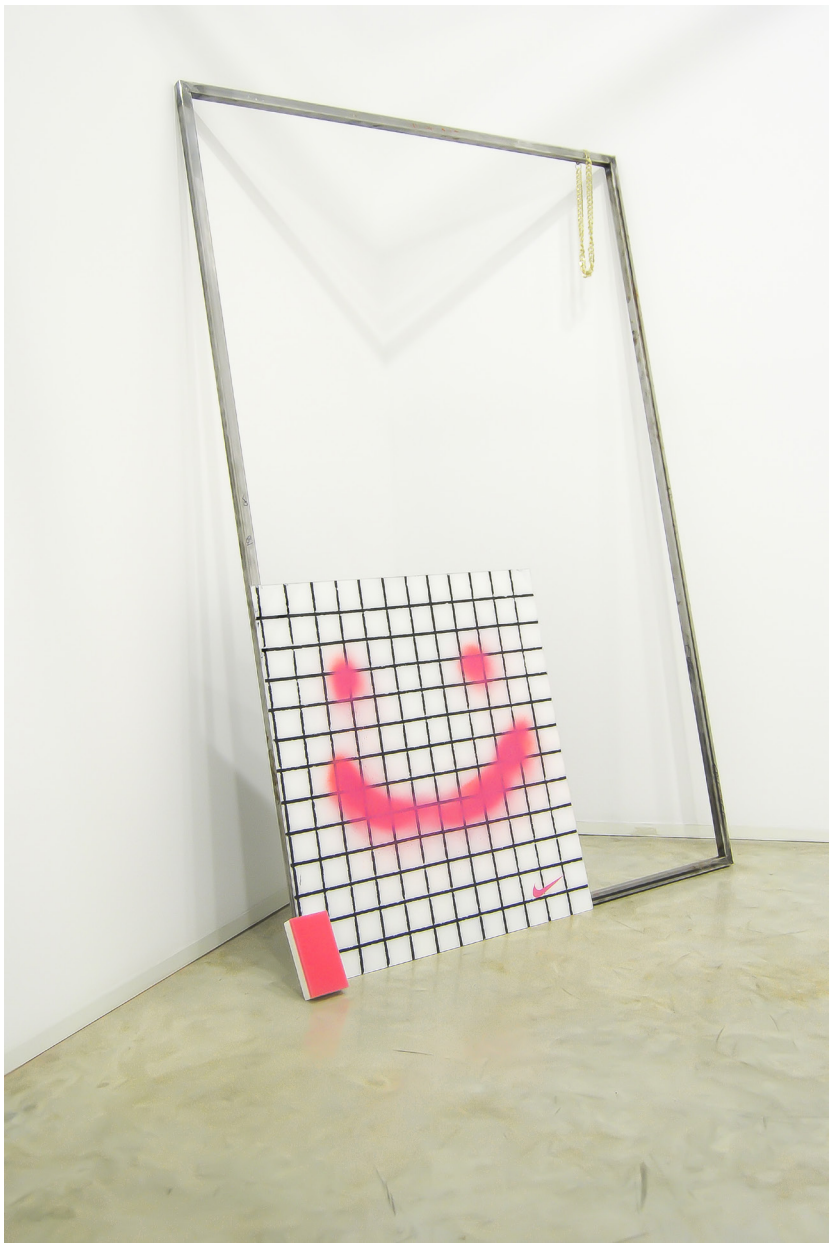
Maceta e impresión digital
Medidas variables,
2014.

:(,Objetos Críticos (bajo)

Bastidor de hierro y acrílico sobre
metacrilato,
150x100cm,
2014.

:),Objetos Críticos

Bastidor de hierro y acrílico sobre
metacrilato,
150x100cm,
2014.



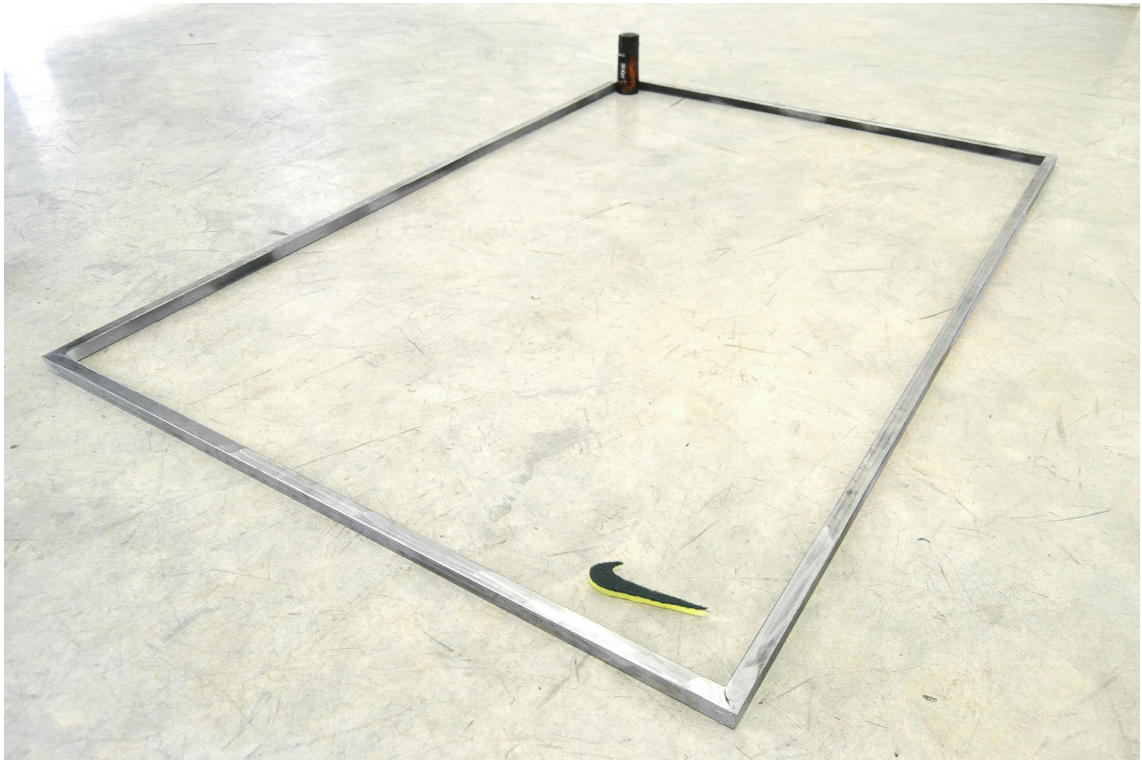


S/T,Objetos Críticos
Acrílico sobre metacrilato y botella agua Fiji,
Medidas variables,
2014.

S/T, Objetos Críticos

Bastidor de hierro con pelota de tenis y botella
de té Arizona,
150x100cm,
2014.





;),Objetos Críticos (arriba)

Acrilico sobre metacrilato
30x30cm,
2014.

S/T,Objetos Críticos (bajo)

Bastidor de hierro con esponja y desodorante
AXE,
150x100cm,
2014.

S/T, *Objetos Críticos*

Esponja recortada y pelota de tenis,
Medidas variables,
2014.





S/T, Objetos Críticos (arriba)

Acrilico sobre metacrilato y lata de CocaCola
60x40cm,
2014.

SHAWTY, Objetos Críticos (bajo)

Acrilico sobre metacrilato y colgante dorado,
60x40cm,
2014.

IKEA, Objetos Críticos

Acrílico sobre metacrilato en expositor IKEA,
Medidas variables,
2014.





**S/T Marquesinas,
#Ain'tWorriedAboutNothin**
Acilico sobre metacrilato,
150x100(c/u),
2015.

S/T Marquesina,
#Ain'tWorriedAboutNothin
Acilico sobre metacrilato,
100x100,
2015.





**S/T Marquesinas,
#Ain'tWorriedAboutNothin**
Acilico sobre metacrilato,
150x150,
2015.

S/T, #Ain'tWorriedAboutNothin

Macetero intervenido ensamblado a silla de
ruedas,
Medidas variables,
2015.





**S/T Marquesinas,
#Ain'tWorriedAboutNothin**
Acilico sobre metacrilato,
150x100,
2015.

S/T, #Ain'tWorriedAboutNothin

Ipad con acceso a Internet sobre pedestal de metacrilato,
Medidas variables,
2015.



6. Conclusiones

Para finalizar, con este último apartado, la intención reside en concluir este Trabajo Final de Master con unas reflexiones sobre las cuestiones tanto teóricas como prácticas realizadas. Igualmente se presenta el contraste con la hipótesis inicial.

Cabe destacar en primera instancia, que ha sido necesario estudiar y reflexionar a partir de libros y revistas, pero sobre todo, la mayor información que hemos leído se ha encontrado en cuerpos teóricos online escritos en inglés, ya que no hay tanta información sobre el movimiento Post Internet en español. Gracias a estos textos ha sido tarea fácil situar la noción de mi práctica dentro de un contexto teórico internacional, pero sobre todo a investigar y desarrollar mi hipótesis sobre el arte e Internet.

La finalidad de investigar sobre nuestra hipótesis de si Internet, la Web 2.0 y las redes sociales afectan a la creación contemporánea, nos han permitido una práctica artística muy amplia en base a los conocimientos adquiridos durante este año. Durante esta investigación se han conocido una infinidad de casos, tanto de artistas como de agentes del arte que definen su trabajo dentro de una era Post Internet, y no solo eso, sino una aceptación del mercado del arte lo cual nos valida el proyecto tanto conceptualmente como en la parte práctica. Es una evidencia que las relaciones interpersonales han cambiado y siguen evolucionando a pasos agigantados con cada avance tecnológico. Entonces, es una realidad que los artistas nativos digitales gestionan la información y proyectan su imagen al mundo de una manera diferente a los que no lo son, con todo lo que eso conlleva. Desde hace más de siete años se llevan haciendo muestras colectivas tanto en instituciones como en galerías o ferias a artistas jóvenes que trabajan con la etiqueta "Art Post-Internet", como por ejemplo, la realizada en la galería española Ponce+Robles que se titulaba Nicelly Offensive comisariada por Cristina Anglada.

Con la visita a la muestra se vio que, desde lo teórico a las formalizaciones más diversas, todas las obras que se expusieron en Nicely Offensive suponen un descriptivo reflejo de lo que durante la última década se ha venido llamando "Post-Internet". Una etiqueta que como hemos visto suscita polémica y frustraciones, pero que ha visibilizado muchas de las prácticas artísticas en las que ha ido mutando el net-art hacia una mercantilización en el contexto actual.

El Post Internet ha sufrido recientemente como tendencia o movimiento de vanguardia una revisión histórica nada más haber aparecido y vivido un desarrollo a un ritmo frenético propio de su contexto. Los artistas enmarcados en las prácticas

que han sido etiquetadas con el término "Post-Internet" son los actores y actrices de un proceso que se dirige hacia una posible convivencia factible entre arte, vida e Internet. El desarrollo de esta tendencia y sus consecuencias no sólo afectan a la propia naturaleza de este tipo de creación, sino que plantean interesantes retos al propio sistema del arte. En apartados anteriores se ha visto como nos encontramos en un momento definido por el capitalismo afectivo, en el que las nuevas tecnologías e Internet han dejado de ser una novedad, para asentarse como medio y banalidad, modificando nuestros modos de vida e interrelación personal en un plano no únicamente cotidiano, sino en los terrenos de producción y reflexión.

Como hemos visto en la memoria, el término "Post-Internet" fue acuñado por Marisa Olson y desarrollado posteriormente por el escritor Gene McHugh en el blog de crítica "Post Internet" del 2009 al 2010 y analizado posteriormente por numerosos teóricos y artistas como Artie Vierkant. Lo hemos intentado definir como el resultado del momento contemporáneo que se caracteriza por la autoría omnipresente, la constante atención de una audiencia en línea, el colapso del espacio físico en la cultura de la red, y el carácter reproducible y mutable hasta el infinito de los materiales digitales.

Los trabajos que aquí se presentan suponen una indagación de la colectividad que ha alterado nuestra noción de esfera pública digital, sobre todo en cuanto a los cambios que Internet ha generado en nuestra percepción y transmisión de la información. Hemos conocido que el término sirve también para diferenciarse de dos tendencias artísticas de la historia del arte con los que se suele confundir o asociar: el conceptual y el new media. El arte que envuelve "Post-Internet" no se preocupa únicamente por el uso específico de las nuevas tecnologías y va más allá, realizando una indagación en los cambios culturales actuales, donde por supuesto las nuevas tecnologías protagonizan su parte.

Las obras producidas, como se propuso son afines a las estrategias apropiacionistas, al reciclaje, la relectura, y el collage creando a partir de la mezcla despreocupada de elementos que se pueden considerar pertenecientes al mundo del arte o no, de la alta cultura o de la cultura popular, generando realmente un cambio de paradigma.

Debido claramente a un emergente nuevo público habituado a este lenguaje y que protagoniza un relevo generacional, además de las propiedades de las obras que son en muchos casos materializadas (vendibles) y entran en las reglas del mercado, parece que se ha superado el rechazo y el control que adoptó la institución hacia estas propuestas.

En cuanto al proceso de materialización de las obras, debemos decir, que su desarrollo ha sido el planeado partiendo desde las ideas formuladas en el proceso conceptual. Por ello, en todo momento en la producción de la obra se ha podido tener en cuenta todos sus factores, desde su realización hasta sus condiciones físicas y su concepción a un espacio determinado. También cabe apuntar, que nuestra practica creativa durante esta investigación nos ha permitido mutar nuestro proceso metodológico, abordando varios proyectos a la vez y ampliando nuestra concepción de los límites tanto de la pintura como de la instalación, que son reconocibles tanto en los resultados finales como en el proceso creativo. Cada una de las obras finales son frutos de la reflexión y practica en torno al arte e Internet.

Para concluir las reflexiones, otro de los objetivos planteados al inicio era exponer el proyecto tanto de manera física como teórica en diferentes instituciones y establecer conexiones con otros agentes del mundo del arte que trabajen los mismos conceptos para poder seguir desarrollando el proyecto. En ese aspecto la acogida en diferentes plataformas de arte ha sido muy positiva, durante este año se ha celebrado gratamente participar en el XVII Call de la galería Luis Adelantado, siendo una oportunidad única para que el trabajo se consagrara en un espacio de renombre y con visibilidad a través de la prensa especializada. Sin quitarle merito, también se han expuesto obras durante este año en muestras como la llevada a cabo en Atarazanas titulada "Salir de la zona de confort", o en la exposición "Resort.net" con el colectivo PPS en Barcelona en el CC Drassanes, con el mismo grupo se hizo otra exposición en Valencia, "Unknow". Por otro lado, en el trabajo con PPS también hemos conseguido logros, desde la propia facultad de BBAA de San Carles con la convocatoria PAM, fuimos seleccionados con la instalación Quiero que me grites y me digas yes, que ambos disfrutemos de mi American Express para participar con un proyecto financiado en 2016 en PAMPAM! en el Centro del Carmen de Valencia. Por último, gracias a la artista Cristina Garrido, fuimos invitados a mostrar nuestro proyecto colaborativo en el espacio OTR de Madrid junto a otros artistas, donde conocimos personalmente a Marlon de Azambuja que organizo el visionado. Aparte en también en la capital española se tiene previsto a finales de este año mostrar el proyecto Hyperfriendly en la Universidad Complutense, con motivo del laboratorio Intransit.

6.1. Limitaciones:

Durante el proceso de realización de este TFM se han encontrado una serie de limitaciones. La que más ha podido afectar al trabajo ha sido el tiempo, al ser un Master de 60 créditos y una duración de un año, la investigación se ha visto afectada por la limitación temporal, que no ha permitido indagar tanto como se

había programado desde un inicio.

También se han encontrado limitaciones económicas, la producción de la obra ha sido muy costosa y ha habido ideas o líneas de trabajo que no se han podido materializar por falta de financiación.

Otro gran escollo que ha significado cambios en el proceso ha sido la logística en cuanto al almacenamiento y transporte de las obras. Algunos trabajos son de gran tamaño o muy pesados y no se contaba ni con almacén ni vehículo de transportes de gran tamaño.

6.2. Líneas futuras de investigación

Este proyecto ha favorecido conocer futuras líneas de investigación. Como hemos visto, en cuanto los progresos y problemas de la web social no se puede saber con seguridad si la balanza final, se posicionará hacia las conquistas reales de esta segunda fase global de la web o hacia sus peligros más evidentes, pero hemos descubierto que ya estamos inmersos de lleno en una nueva fase (lo que se llamaría Web 3.0), que, además de los riesgos y bondades de la datificación del mundo y las cosas, promete innovaciones sustanciales en inteligencia artificial y tecnologías 3D. El debate está abierto y es inquietud del investigador, profundizar en el devenir de las tecnologías asociado al arte, en sucesivos trabajos como la tesis doctoral.

7. Bibliografía

7.1. Libros y artículos

ADES, Dawn, El dadá y el surrealismo, EDITORIAL Labor, 1991.

BAUDRILLARD, Jean, El complot del arte, EDITORIAL Amorrortu, 2007

BLASCO, Selina, A vueltas con Clement Greenberg. La descripción y lo inefable en la crítica de arte de la Escuela de Nueva York, EDITORIAL Acto, 2005

BREA, José Luis, Las tres eras de la imagen, EDITORIAL AKAL, 2010

CABANNE, Pierre, Conversaciones con Marcel Duchamp, EDITORIAL Anagrama, 1984.

CARRERE, Alberto y SABORIT, José, Retórica de la pintura, EDITORIAL Cátedra, 2000.

DANTO, Arthur, Después del fin del arte, EDITORIAL Paidós Estética, 1999.

DE AZÚA, Félix, Diccionario de las artes, EDITORIAL Planeta, 1995.

FRIED, Michael, Arte y Objetualidad. Ensayos y reseñas, Madrid, A. Machado Libros, 2004.

GALLEGO, Julián, El cuadro dentro del cuadro, EDITORIAL Cátedra, 1991.

GREENBERG, Clement, Arte y cultura. Ensayos críticos, EDITORIAL Paidós, 2002.

GUASCH, Anna María, El arte último del siglo XX: del posminimalismo a lo multicultural, EDITORIAL Alianza, 2000.

HERNÁNDEZ-NAVARRO, Miguel A., El cero de las formas. El Cuadrado negro y la reducción de lo visible, Imafrente, 2007-2008.

LIPPARD, Lucy, Seis años: la desmaterialización del objeto artístico, 1966 a 1972, Madrid, EDITORIAL AKAL, 2004

MARCHÁN FIZ, Simón, Del arte objetual al arte de concepto, EDITORIAL Akal, 1994.

MARZONA, Daniel, Arte minimalista, EDITORIAL Taschen, 2009.

PRADA, Juan Martín, Prácticas Artísticas e Internet en la época de las redes sociales, EDITORIAL AKAL, 2012

WAELDER, Pau *La estética relacional 2.0*, Revista *Input*, núm.3,2015

WEDEWER, Rolf, El concepto de cuadro, EDITORIAL Labor, 1973

7.2. Webs

-Art in America Magazine. Website [en línea]. <<http://www.artinamericamagazine.com/news-features/magazine/the-perils-of-post-internet-art/>>. [08/11/2014]

-AQNB. Website [en línea]. <<http://www.aqnb.com/2013/11/18/an-interview-with-timur-si-qin/>>. [14/12/2014]

-Anne de Vries. Website [en línea]. <<http://annedevries.info/cat/links/>>. [08/01/2015]

-Contemporary Art Daily. Website [en línea]. <<http://www.contemporaryartdaily.com/>>. [08/11/2014]

-CCCBLAB. Website [en línea]. <<http://blogs.cccb.org/lab/es/category/proj/univers-internet/>>. [18/05/2015]

-Diario El País. Website [en línea]. <<http://elpais.com>>. [22/06/2015]

-DIS Magazine. Website [en línea]. <<http://dismagazine.com/>>. [23/05/2015]

-Fridericianum. Website [en línea]. <<http://www.fridericianum.org/exhibitions/speculations-on-anonymous-materials>>. [08/11/2014]

-Nu Painting. Website [en línea]. <<http://www.nupainting.com/>>. [27/03/2015]

-Mikke Carl. Website [en línea]. <http://mikkelcarl.com/index.php/13/>

[05/09/2014]

-Marta GNYP. Website [en línea]. <<http://www.martagnyp.com/projects/madeinmind.php>>.[16/06/2015]

-Mousse Magazine. Website [en línea]. <<http://moussemagazine.it/>>.[14/08/2015]

-POOOOL. Website [en línea]. <<http://pooool.info/>>.[28/07/2015]

-Rhizome. Website [en línea]. <<http://rhizome.org/?ref=header>>.[10/07/2015]

-What Is Post Internet Art? Understanding the Revolutionary New Art Movement, Artspace, 18 de marzo de 2014. Website [en línea] <http://www.artspace.com/magazine/interviewa_features/post_internet_art>. [10/07/2015]

8. Índice de figuras

Fig.1 Fluxus, <i>Total Art Match Box</i> , 1965,3,6x5,2x1,3cm	pág.22
Fig.2 Los hastags más utilizados en instagram,2015.	pág.27
Fig.3 Artie Vierkant, <i>Exploits</i> , 2015, vista instalación.	pág.31
Fig.4 Kari Altmann, ' <i>Insignia</i> ' (<i>Soft Brand Abstracts, Floor Models</i>), 2014.	pág.31
Fig.5 Imagen extraída del blog Nasty Nets.	pág.34
Fig.6 Imagen de stock de una mujer.	pág.35
Fig.7 Ai Weiwei <i>Dumbass</i> , 2013,xpo gallery.	pág.37
Fig.8 Cristina Garrido, <i>#JWIITMTESDSA?</i> , Instalación multimedia,2015.	pág.38
Fig.9 Cristina Garrido, <i>#JWIITMTESDSA?</i> , Instalación multimedia (detalle), 2015.	pág.39
Fig.10 Timur Si-Qin, <i>Basin of Attraction</i> en el Bonner Kunstverein, 2013, vista instalación.	pág.41
Fig.11 Timur Si-Qin, vista instalación: <i>In Memoriam 11</i> y <i>In Memoriam 10</i> , 2015.	pág.42
Fig.12 PPS, (<i>.jpg</i>),2015,Impresión digital,30 x 30 cm.	pág.44
Fig.13 PPS, <i>RESORT.NET</i> , 2015,Instalación.	pág.45
Fig.14 Eduardo Peral, <i>S/T Maequesina</i> , acrílico sobre metacrilato,2015,150x100cm	pág.45
Fig.15 Eduardo Peral, <i>Distorsión captcha a logotipo de marca deportiva</i> ,2015.	pág.47
Fig.16 Eduardo Peral, <i>Vista instalación en ascensor</i> , 2015.	pág.48
Fig.17 Eduardo Peral, <i>Vista instalación en ascensor (detalle)</i> ,2015.	pág.48
Fig.18 Eduardo Peral, <i>Boceto en plancha metacrilato, proceso 1</i> ,150x150cm,2015.	pág.50

- Fig.19** Eduardo Peral, Boceto en plancha metacrilato, proceso 2, 150x150cm, 2015. pág.50
- Fig.20** Eduardo Peral, Boceto en plancha metacrilato, proceso 3, 150x150cm, 2015. pág.50
- Fig.21** Eduardo Peral, Resultado final, 150x150cm, 2015. pág.51
- Fig.22 (derecha)** Eduardo Peral, Resultado final (detalle), 150x150cm, 2015. pág.51
- Fig.23** Eduardo Peral y Andreu Porcar, Vista instalación, 2014. pág.53

9. Anexos



Vista instalacion PAM! 2015



Vista instalacion PAM! 2015



Vista instalacion PAM! 2015



Vista instalacion *Salir de la zona de confort* 2015

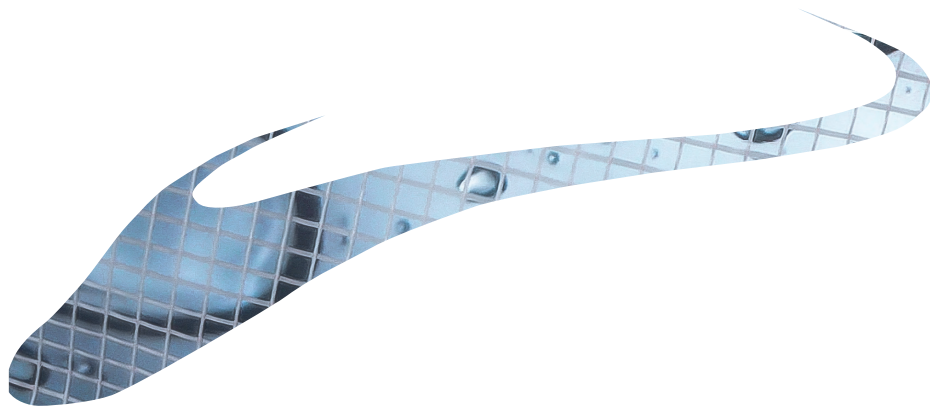


Fotos Nacho López

Vista instalacion Call XVII,
Galeria Luis Adelantado 2015



Vista detalle , 2015



Eduardo Peral Ricarte 2015