



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE AGUASCALIENTES**

CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA
DEPARTAMENTO DE ARTE Y GESTIÓN CULTURAL

TESIS

**EJERCICIOS DE RESISTENCIA A LOS DISCURSOS
INSTITUCIONALES DEL ARTE**

EL CASO DEL NET ART Y SUS DINÁMICAS EN INTERNET EN LOS
AÑOS NOVENTA

PRESENTA

Melody Alejandra Ahumada Medrano

PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRÍA EN ARTE

TUTOR

RAQUEL MERCADO SALAS

COMITÉ TUTORIAL

JUAN MARTÍN PRADA Y SUSANA PÉREZ TORT

Aguascalientes, Ags. 1 de Noviembre de 2014



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE AGUASCALIENTES
FORMATO DE CARTA DE VOTO APROBATORIO

MTRO. JOSÉ LUIS GARCÍA RUBALCAVA
DECANO (A) DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

PRESENTE

Por medio del presente como Tutor designado de la estudiante **MELODY ALEJANDRA AHUMADA MEDRANO** con ID **31328** quien realizó la tesis titulada: Ejercicios de resistencia a los discursos institucionales del arte **EL CASO DEL NET ART Y SUS DINÁMICAS EN INTERNET EN LOS AÑOS NOVENTA** y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia, me permito emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que *ella* pueda proceder a imprimirlo, y así como continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

ATE NTAMENTE

"Se Lumen Proferre"

Aguascalientes, Ags., a 3 de *noviembre* de 2014



Mtra. Raquel Mercado Salas
Tutor de tesis



Mtra. Susana Pérez Tort
Sinodal de tesis



Dr. Juan Martín Prada
Sinodal de tesis

c.c.p.- Secretaría de Investigación y Posgrado
c.c.p.- Coordinador(a) del posgrado
c.c.p. **Melody Ahumada Medrano**- Egresado la Maestría en Arte
c.c.p.- Interesado



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE AGUASCALIENTES

Oficio: CAyC/DEC/027/14
ASUNTO: CONCLUSIÓN DE TESIS

DRA. GUADALUPE RUIZ CUELLAR
DIRECCION GENERAL DE INVESTIGACION Y POSGRADO
P R E S E N T E.

Por medio de este conducto informo que el documento final de Tesis titulado: **EL CASO DEL NET ART Y SUS DINÁMICAS EN INTERNET EN LOS AÑOS NOVENTA** presentado por la Sustentante: **MELODY ALEJANDRA AHUMADA MEDRANO** con ID **31328** egresada de la **MAESTRÍA EN ARTE**, cumple las normas y lineamientos establecidos institucionalmente. Cabe mencionar que el autor cuenta con el voto aprobatorio correspondiente.

Para efecto de los trámites que al interesado(a) convengan se extiende el presente, retirándole las consideraciones que el caso amerite.

ATENTAMENTE
"SE LUMEN PROFERRE"

Aguascalientes, Ags., a 18 de Noviembre de 2014


M. EN RSM JOSÉ LUIS GARCÍA RUBALCAVA
DECANO DEL C. DE LAS ARTES Y LA CULTURA

c.c.p. C.P. Ms. Esther Rangel Jiménez – Jefe Depto. Control Escolar
c.c.p. Mtra. Raquel Mercado Salas – Coordinadora de la Maestría en Arte
c.c.p. Tutor
c.c.p. Melody Alejandra Ahumada – Egresada de Maestría en Arte
c.c.p. Archivo



DICTAMEN DE REVISIÓN DE LA TESIS / TRABAJO PRÁCTICO

| DATOS DEL ESTUDIANTE | |
|---|---|
| NOMBRE: MELODY ALEJANDRA AHUMADA MEDRANO | ID (No. de Registro): 31328 |
| PROGRAMA: MAESTRÍA EN ARTE | AREA: ARTES Y LETRAS |
| TUTOR/TUORES: MTRA. RAQUEL MERCADO SALAS | |
| TESIS (<input checked="" type="checkbox"/>) | TRABAJO PRÁCTICO (<input type="checkbox"/>) |
| OBJETIVO: COMPRENDER SI ES EL NET ART UNA MANIFESTACIÓN QUE PUEDE OFRECER UNA ALTERNATIVA A LOS SISTEMAS DISCURSIVOS DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN QUE GENERAN LAS DINÁMICAS DEL SISTEMA DEL ARTE REPRESENTADO POR LAS INSTITUCIONES MUSEÍSTICAS Y SU IMPACTO EN EL MERCADO DEL ARTE. | |
| DICTAMEN | |
| CUMPLE CON CRÉDITOS ACADÉMICOS: | (<input checked="" type="checkbox"/> SÍ) |
| CONGRUENCIAS CON LAS LGAC DEL PROGRAMA: | (<input checked="" type="checkbox"/> SÍ) |
| CONGRUENCIA CON LOS CUERPOS ACADÉMICOS: | (<input type="checkbox"/> NA) |
| CUMPLE CON LAS NORMAS OPERATIVAS: | (<input checked="" type="checkbox"/> SÍ) |
| COINCIDENCIA DEL OBJETIVO CON EL REGISTRO: | (<input checked="" type="checkbox"/> SÍ) |

Aguascalientes, Ags. a 4 de Noviembre de 2014.

CONSEJERO ACADÉMICO DEL ÁREA

FIRMAS

 SECRETARIO TÉCNICO DEL POSGRADO

SECRETARIO DE INVESTIGACIÓN
 POSGRADO

Código: FO-040200-23
 Revisión: 00
 Emisión: 21/02/11

AGRADECIMIENTOS

Gracias a la Universidad Autónoma de Aguascalientes, al Centro de las Artes y la Cultura y el Departamento de Arte y Gestión Cultural, al Consejo Nacional para la Ciencia y la Tecnología, a Medialab-Prado, a la Universidad Complutense de Madrid, al Centro de Estudios del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y al Centro de Investigación para el Desarrollo Cultural y la Educación Artística, por todo el apoyo institucional y la confianza académica para el desarrollo de esta tesis.

Gracias a Raquel Mercado Salas, a Susana Pérez Tort y a Juan Martín Prada por todo su tiempo, su dedicación, sus iluminadoras charlas, sus grandes consejos, sus siempre críticos cuestionamientos, sus detalladas lecturas y por compartir toda su experiencia.

Gracias a Mario Hernández González por sus incansables gestiones y por todo el apoyo, por el cual siempre se pudo llegar más lejos.

Gracias a Eudoro Fonseca Yerena, por su confianza, su apoyo y su amistad, sin duda esto no habría sido lo mismo sin usted, maestro.

Gracias a Conchita Medrano, por ser ese apoyo imparable, esa fuerza motora y la mejor dosis de alegría o presión cuando más se necesitaba.

Gracias a David Williams, por todo su amor, paciencia, cariño y cuidado. Por todas sus lecturas, aunque fueran muy largas y muy de noche, por procurar que nunca me faltara nada para seguir trabajando y por siempre impulsarme a llegar más lejos aunque significara sacrificar tiempo juntos.

Gracias a Ivonne, a Rosella y a Laura por todas las aventuras y por tesar conmigo tantas tardes y noches. A Karlita y Marquito por compartir sus reflexiones y siempre hacer un huequito para las dudas. A Marika por su alegría y su energía. Y a todos mis compañeros de maestría por permitirme aprender algo más a través de sus investigaciones.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS



*A Raquel, Juan y Susana,
porque no pude pedir mejores
compañeros en este viaje.*

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

ÍNDICE GENERAL

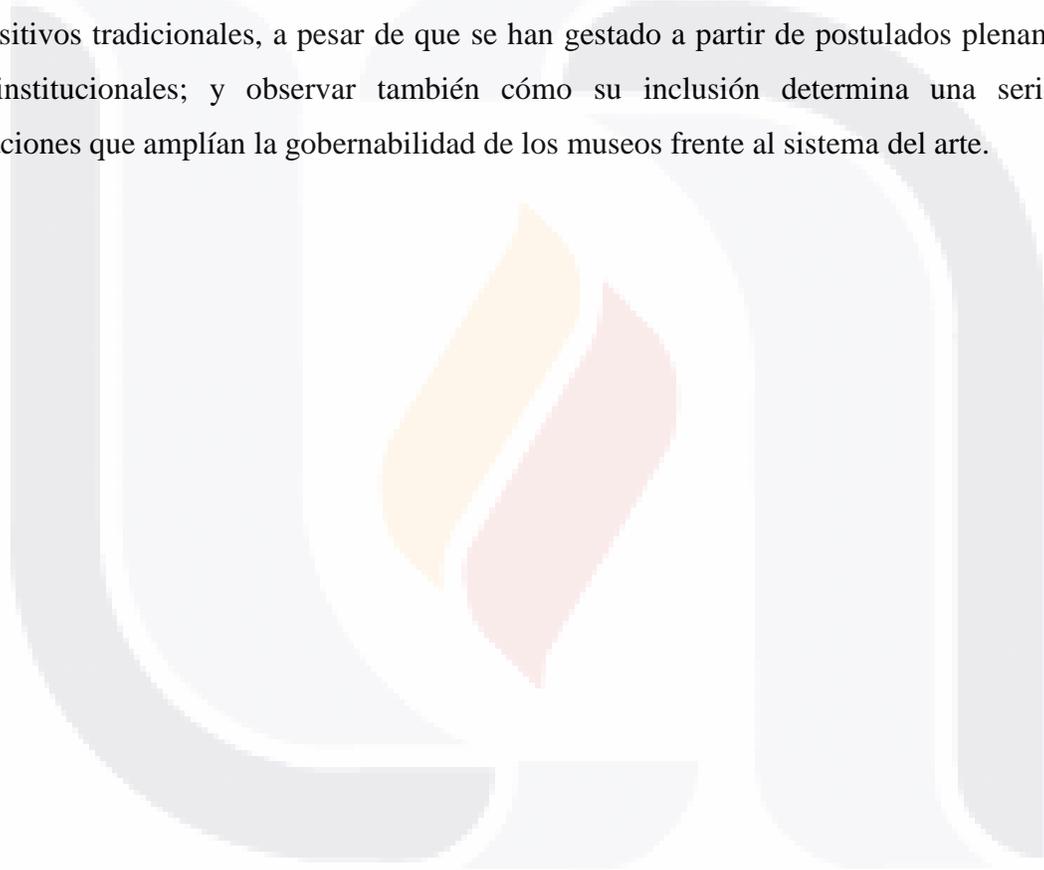
| | |
|---|-----------|
| RESUMEN | 3 |
| ABSTRACT | 4 |
| INTRODUCCIÓN | 5 |
| | |
| CAPÍTULO 1: LA AUTORIDAD QUE OTORGAN LAS INSTITUCIONES Y LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS DE OPOSICIÓN | 12 |
| I. LAS INSTITUCIONES DE PODER Y EL MUSEO DE ARTE COMO FIGURA DE AUTORIDAD | 13 |
| II. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS OPUESTAS AL ESPACIO DEL MUSEO COMO INSTITUCIÓN DE PODER | 23 |
| III. REGÍMENES ESCÓPICOS: DE LAS PRÁCTICAS HEGEMÓNICAS A SU RESISTENCIA. | 35 |
| A. LÓGICA BINARIA DEL ÁRBOL-RAÍZ/PRIMERA ERA DE LA IMAGEN (IMAGEN-MATERIA): PODER. | 36 |
| B. EL SISTEMA DE RAICILLA/ SEGUNDA ERA DE LA IMAGEN (IMAGEN-FÍLMICA): OPOSICIÓN. | 38 |
| C. RIZOMA/ TERCERA ERA DE LA IMAGEN(E-IMAGEN): RESISTENCIA. | 43 |

| | |
|---|-----------|
| CAPÍTULO 2: EL NET ART. CONTRA EL PODER Y LA INSTITUCIÓN DE ARTE | 49 |
| I. GÉNESIS DEL NET ART. OBJETIVOS Y MOTIVACIONES | 50 |
| II. CONTRA EL INSTITUCIONALISMO: ARTE, CONTRACULTURA Y HACKTIVISMO | 58 |
| III. CONTRA LAS LÓGICAS DEL MERCADO: OTRA PRODUCCIÓN, OTRA ECONOMÍA | 64 |
| CAPÍTULO 3: DEL SOPORTE VIRTUAL AL ESPACIO FÍSICO DE EXPOSICIÓN | 71 |
| I. EL NET ART EN LA INSTITUCIÓN MUSEÍSTICA | 72 |
| II. ¿EL NET ART HA MUERTO? | 77 |
| III. OTRAS DINÁMICAS, NUEVAS INSTITUCIONES | 80 |
| CONCLUSIÓN | 84 |
| BIBLIOGRAFÍA | 87 |

RESUMEN

Esta investigación es un análisis dialéctico que busca comprender el entramado de relaciones que se producen entre el museo de arte -como figura de autoridad determinante de lo que es arte y su valor, siempre en función, intencionadamente o no, de los intereses políticos y económicos - y las prácticas artísticas de oposición, específicamente el net art en la década de los 90's.

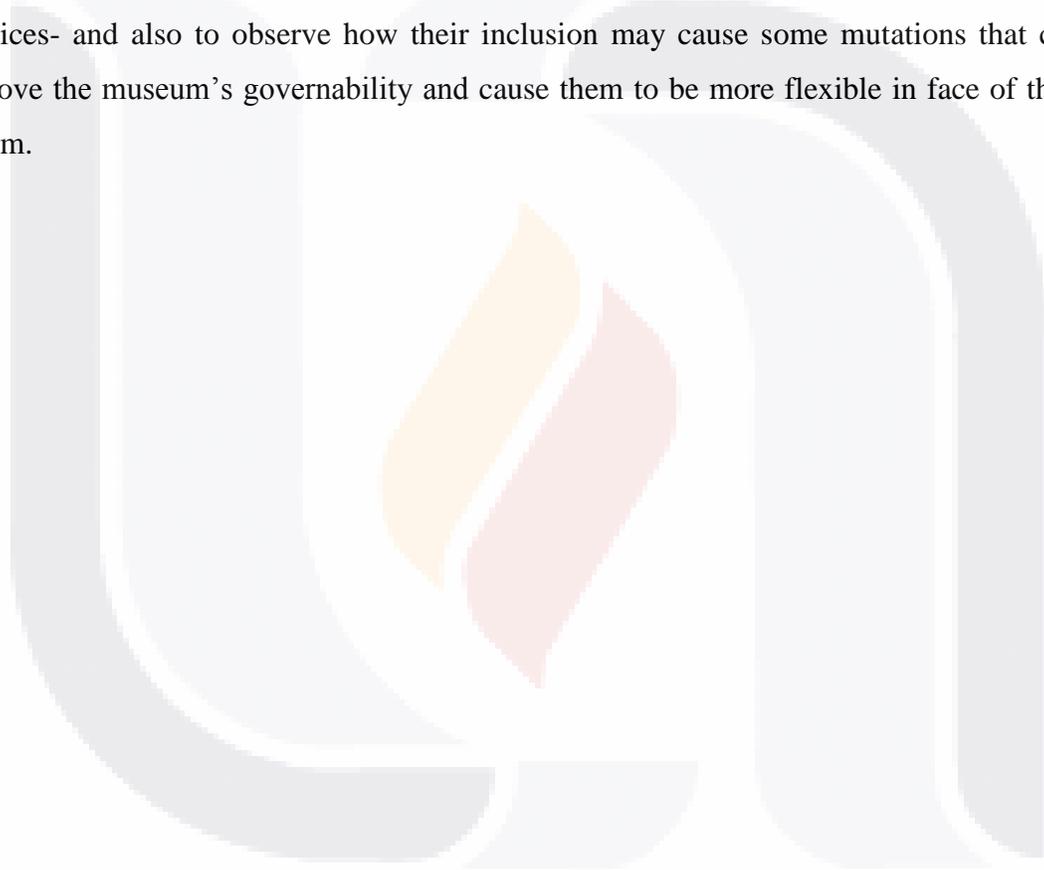
Con el fin de observar cómo y porqué estos ejercicios son integrados a los discursos expositivos tradicionales, a pesar de que se han gestado a partir de postulados plenamente anti-institucionales; y observar también cómo su inclusión determina una serie de mutaciones que amplían la gobernabilidad de los museos frente al sistema del arte.



ABSTRACT

The aim of this research is to try to understand the relationship between the traditional museum of art –as a figure of authority that determines, intentionally or not, what is art and what value it has, according to political and economic interests- and the artistic practices of opposition, in this work specifically the practice of net art during the 90's.

The main goal is determine if, how and why these practices are integrated into the museum exhibition exercises -even though they were originally defined as anti-institutional practices- and also to observe how their inclusion may cause some mutations that could improve the museum's governability and cause them to be more flexible in face of the art system.



JUSTIFICACIÓN

En el siglo XX distintos teóricos comenzaron a cuestionarse sobre el papel que las instituciones desempeñan en el desarrollo de las comunidades y en la construcción de las identidades colectivas e individuales. Particularmente, en el caso del arte, el museo se había consolidado como la institución por excelencia, que si bien había desarrollado y establecido una práctica de conservación y difusión de las artes, comenzaba a ser fuertemente criticado por sus efectos de gobernación del conocimiento.

Posteriormente, con el desarrollo de la tecnología de los medios de comunicación, la producción de discursos de masas también recibiría una considerable atención, cuando se tomó conciencia sobre sus capacidades de persuasión y de control de la información. Justamente ello los convertía en una herramienta perfecta para las instituciones, que como organizadoras del saber, generan una ordenación catalogadora de lo real, bajo un mecanismo de administración y de producción de la verdad. Es decir, incluso si no es intencionado, la organización de los contenidos dentro de las instituciones genera discursos únicos de verdad: las verdades oficiales. Estas versiones de la realidad son fácilmente difundidas por los medios de comunicación y ampliamente aceptadas como verdades por sus espectadores.

A esta articulación específica que se genera de los discursos del arte ofrecidos por, lo que llama Peter Bürger, la institución del arte, encarnada en el museo en este caso, José Luis Brea le llama *sometimiento de la representación*, basándose a su vez en las ideas de Michael Foucault. Aquí no podemos evadir que es la instancia de poder, político y económico, vinculada a la institución del arte, la que se interesa en generar *un* imaginario particular, que resulta *despóticamente homologado*.

Los museos de arte, parafraseando a Brea, pertenecen a *un* cierto proyecto cultural, a *un* proyecto civilizatorio que cobra sentido bajo *una* determinada economía y *un* orden del discurso. El museo es todavía “un dispositivo organizador de los imaginarios de la autorrepresentación y reconocimiento recíproco de lo humano”¹.

¹ BREA, José Luis. *Cultura RAM*. Creative Commons. Barcelona, 2007. Pág. 43

Por ello una serie de acciones artísticas mediáticas comenzaron a gestarse, a partir de los años sesenta, con el objetivo de disminuir y democratizar los espacios institucionales y aportar más que una sola visión de la realidad sobre lo artístico, generada por los museos.

Bajo esta lógica de oposición, en los años noventa asistimos al desarrollo de Internet como herramienta pública constructora de subjetividad. Este nuevo espacio se presentó como un canal de difusión y vinculación; como un lugar abierto, de reflexión, diálogo y auto-organización circular, donde no hay jerarquías –por lo menos visibles; donde los participantes crean y gestionan sus propias agendas y sesiones de trabajo, frente a las a las propuestas legitimadoras de los museos.

En este ambiente se desarrolla la práctica artística de Internet, que requiere necesariamente de Internet como soporte: el net art. Una propuesta que encontré en la web una nueva forma autónoma de ver y construir el mundo, independiente de las propuestas y estructuras del sistema del arte, pues entendían a Internet no sólo como un medio sino también un como foro que intervenir artísticamente, un espacio público libre de acceso, producción y divulgación. El término net art “parecía poder absorber cualquier práctica que tuviera como base la exploración de las posibilidades del medio: interactividad, acción colectiva, centralidad del acto comunicativo, uso imaginativo del *software*, etc., independientemente de los fines a los que dicha exploración estuviera dirigida”².

Aunque cabe aclarar que, tanto Internet como su práctica artística vieron una transformación de sus conceptos, objetos y esquemas, con la llegada de la Web 2.0- caracterizada por la posibilidad de aportar información a la web y no solamente asistir pasivamente a ella, mediante el uso de las redes sociales- los postulados del net art se basan en generar canales alterativos de comunicación, que permitan generar crítica, diálogo y reflexividad, bajo contenidos plurales de mayor accesibilidad, con la intención de posibilitar alternativas formas de pensar y de relacionarnos con los objetos y el espacio.

Por ello, en esta investigación nos concentraremos en las exploraciones artísticas de la primera práctica del net art en los años 90’s, caracterizada por el uso de la Web 1.0³, y

² CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 153

³ En palabras de Lázaro M. Bacallao Pino “La principal diferencia entre la web 2.0 y su predecesora, la web 1.0, se suele definir, desde el campo teórico, en términos de un cambio en el paradigma comunicativo que rige sus dinámicas, el cual transita hacia dinámicas activas de participación de los sujetos. Mientras la segunda se caracteriza por unos usuarios que se limitan a la posición de receptores pasivos de servicios, en su sucesora, ya estos no solo resultan “receptores activos e interactivos” (Cebrián, 2008), sino que devienen productores de

por su optimismo frente al medio, sobre todo en las tematizaciones más comprometidas con el debate político y social. Nos concentraremos en las prácticas más radicales, que se opusieron a los centros tradicionales de la institución y el sistema del arte, en particular a los museos y el mercado del arte implícito en ellos.

Sin embargo, a pesar de ciertos postulados radicales, el net art se vio absorbido - casi paralelamente a su creación- por las dinámicas institucionales -determinadas por la figura del museo-, que a su vez marcaron su incursión en las dinámicas del mercado del arte a las que, desde su emergencia, tanto proponía oponerse como fundamentación de un soporte interactivo dispuesto en la plataforma libre de Internet. Así, también en la década de los 90's, pudimos observar las primeras ventas de obra, las primeras exposiciones, colecciones, muestras y proyectos comisariados del arte en Internet.

Hay que considerar que esta investigación no propone tanto un análisis estético, sino un diálogo entre la práctica artística y sus relaciones con las dinámicas de la institución del arte y sus espacios físicos de exposición.

OBJETIVO:

Comprender si es el net art una manifestación que puede ofrecer una alternativa a los sistemas discursivos de producción y distribución que generan las dinámicas del sistema del arte representado por las instituciones museísticas y su impacto en el mercado del arte.

contenidos –como en el caso de la blogosfera–, a la vez que “participan del valor (intercambio) y colaboran en el desarrollo de la tecnología” (Campos Freire, 2008)”. BACALLAO PINO. Lázaro M. *Representaciones mediáticas de las redes sociales: un estudio de casos*. Revista Latina de Comunicación social #65. Tenerife, 2010. Pág. 114-125.

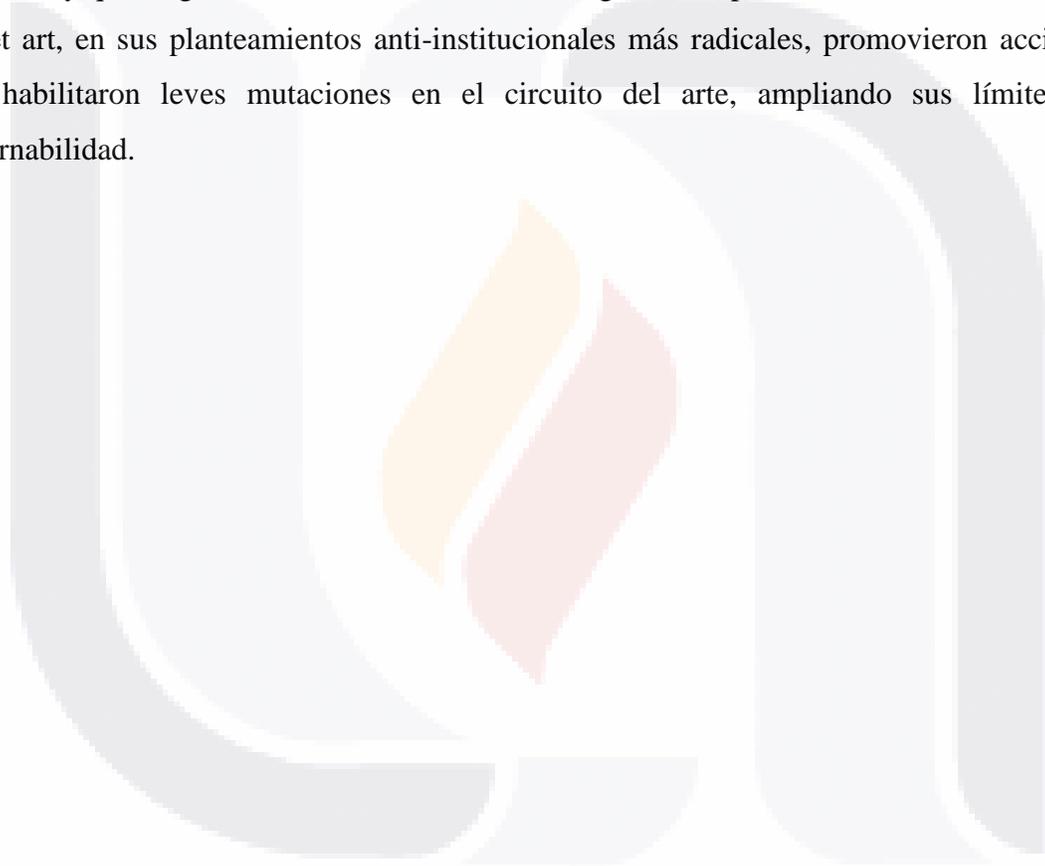
OBJETIVOS PARTICULARES

1. Reflexionar sobre la importancia del museo en el desarrollo del sistema del arte:
 - a. Comprender cómo y por qué se genera valor añadido a los objetos que contiene, a partir de las prácticas de legitimación e historicidad, derivadas de sus funciones de archivo y conservación.
 - b. Entender el impacto de este valor añadido en el consumo social y económico de las piezas de arte.
 - c. Analizar cómo se genera una práctica artística crítica en contra de los postulados del museo.
2. Comprender cómo la aparición y establecimientos de los medios de comunicación y las llamadas nuevas tecnologías, permitieron el desarrollo de un nuevo orden de visualidad:
 - a. Exponer la manera como entendemos el mundo a partir de las imágenes. Una visión íntimamente ligada al uso y desarrollo de la tecnología.
 - b. Entender por qué la ordenación de lo visual genera a su vez las industrias de la comunicación y las industrias culturales.
 - c. Reflexionar sobre Internet como herramienta de comunicación, plataforma de encuentro y espacio de exploración artística y las relaciones sociales, políticas y económicas que se generan del flujo de información que transita por sus redes.
3. Comprender cómo y por qué se genera la práctica del net art y su relación con el museo de arte:
 - a. Analizar las posturas que proponemos como más radicales del net art y sus postulados en contra de la institución museística.
 - b. Reflexionar sobre las propuestas del net art de nuevas narrativas, formas de producción y distribución.
 - c. Analizar cómo estas dinámicas impactan los límites de la identidad y promueven la pérdida de la autoría.

- d. Observar cómo es integrada esta práctica en los museos, galerías, muestras y festivales de arte, y qué efecto tienen sus propuestas dentro de las instituciones.

HIPÓTESIS

Proponemos que por más oposición que se presente frente a la institución museística, las prácticas artísticas terminan absorbidas por las prioridades institucionales contra las que se producen y que originalmente favorecieron su emergencia. A pesar de ello entendemos que el net art, en sus planteamientos anti-institucionales más radicales, promovieron acciones que habilitaron leves mutaciones en el circuito del arte, ampliando sus límites de gobernabilidad.



MARCO TEÓRICO

Esta tesis se realizará a partir del pensamiento de Michel Foucault, sobre los dispositivos del poder y las conductas normalizadas en la sociedad institucionalizada, propuestas en *Vigilar y Castigar*, donde ubicamos al museo como una institución de autoridad, que legitima algunas prácticas artísticas a partir de ciertos postulados económicos-políticos.

Relacionaremos esto con las investigaciones sobre arte y nuevos medios, arte y nuevas tecnologías, y las dinámicas en las redes con conceptos desarrollados en el trabajo de José Luis Brea, principalmente los conceptos establecidos en *Cultura RAM*, *La era postmedia* y *El tercer Umbral*, que plantean la forma en la que interactuamos con los objetos designados a la representación de la visualidad colectiva, la cual en su mayoría se encuentra regulada por las instituciones de poder, que curiosamente se ven mejor representadas en el museo de arte. Frente a esto, la práctica del arte en Internet, resulta ser una postura contestataria que más que proponer, genera nuevos regímenes de visualidad y relación con los medios de información.

Para el estudio del net art nos basaremos en las investigaciones de Juan Martín Prada, especialmente las propuestas en *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* y *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. Esta visión se complementará con las propuestas de Laura Baigorri, Jesús Carrillo y Susana Pérez Tort, además de las colectivas de *Inclusiva-net*, una plataforma dedicada a la investigación, documentación y difusión de la teoría de la cultura de las redes, de MediaLab- Prado Madrid, coordinada por Juan Martín Prada, especializada en teoría del arte contemporáneo y estudios visuales, y su relación con las dinámicas generadas en la cultura de redes.

Utilizaremos también los contenidos de los websites, Nettime⁴, The Thing⁵, Rhizome⁶ y Aleph⁷, que a lo largo del tiempo se han ido legitimando como espacios pertinentes de investigación, destinados a la reflexión crítica y al diálogo sobre la práctica artística en Internet.

⁴ <http://www.nettime.org/> visto por última vez 30/10/2014

⁵ <http://www.thing.net/> visto por última vez 30/10/2014

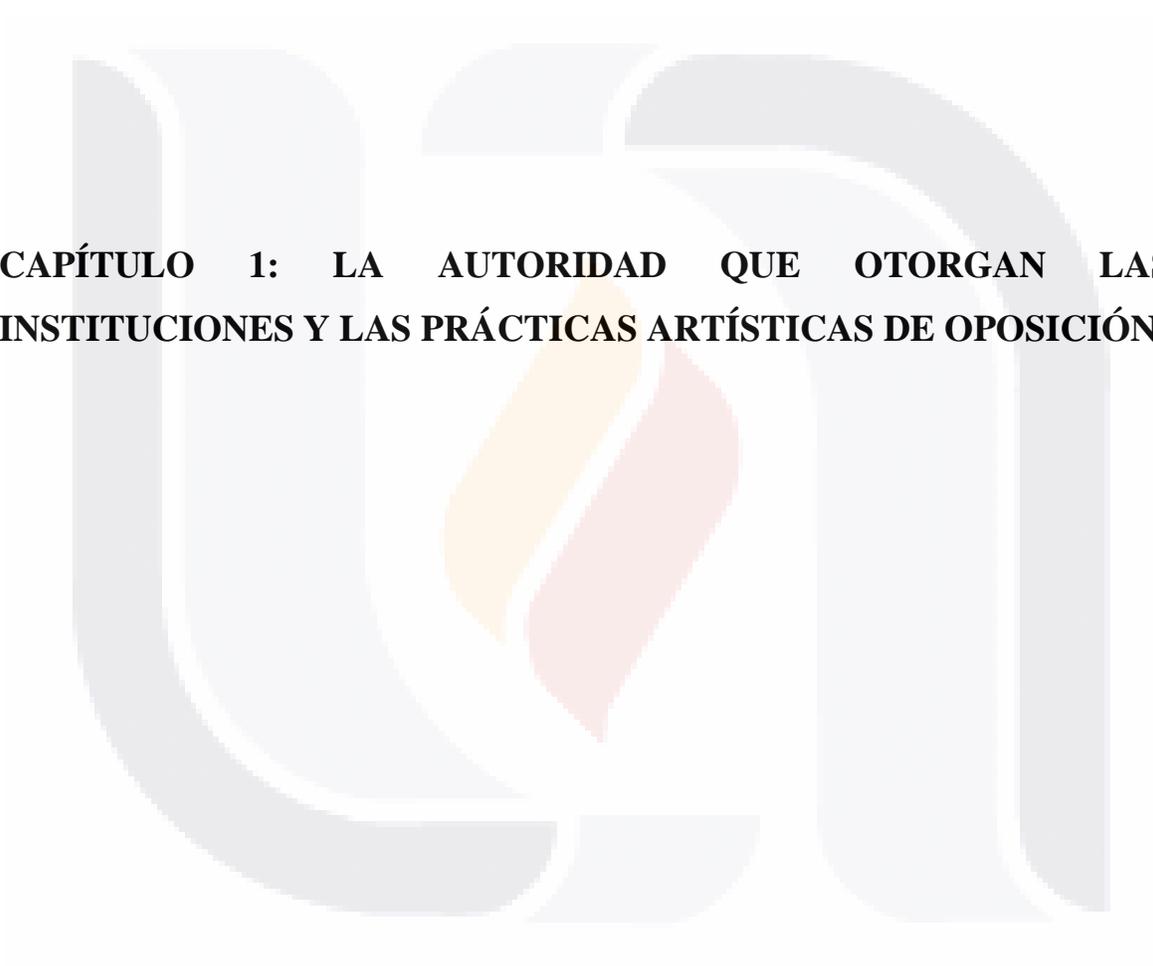
⁶ <http://rhizome.org/> visto por última vez 30/10/2014

⁷ <http://aleph-arts.org/> visto por última vez 30/10/2014

Para las cuestiones de historiografía del arte recurriremos a los estudios de Ana María Guasch, Simón Marchán Fiz, Sylvia Martin, Christiane Paul, Jorge Juanes, Mark Tribe y Reena Jana, para establecer las relaciones del arte conceptual, la desmaterialización y la inmaterialidad del arte, así como la conformación del arte de redes y la implicación del uso de las nuevas tecnologías, en los proceso creativos de construcción de discursos estéticos.

De igual manera estableceremos un vínculo con el pensamiento de Gilles Lopovetsky, Jean Baudrillard, Jacques Derrida y Gilles Deleuze, para establecer un diálogo sobre la pertinencia en la construcción de estos nuevos procesos visuales y la contemporaneidad, los dispositivos, el simulacro, la jerarquizaciones de poder y establecimiento de las formas del control, para que sea posible constituir proponer soluciones operables desde las bases del pensamiento contemporáneo.

Esta investigación responde a la metodología de un trabajo dialéctico entre la configuración del poder institucionalizado y las prácticas artísticas del net art en la década de los 90's.



**CAPÍTULO 1: LA AUTORIDAD QUE OTORGAN LAS
INSTITUCIONES Y LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS DE OPOSICIÓN**

I. LAS INSTITUCIONES DE PODER Y EL MUSEO DE ARTE COMO FIGURA DE AUTORIDAD

A inicios del siglo pasado, Marcel Duchamp, artista ahora emblemático del siglo XX, inauguraría una forma productiva para reflexionar el arte, sus dinámicas y su impacto en las formas de consumirlo. Había comenzado a cuestionar conceptos como la autoría y la originalidad, con *La rueda*, en 1913, y la convencionalidades de la legitimación artística, con *La fuente*, en 1917; pero fue en 1935, cuando cuestionó directamente a la figura del museo.

Duchamp depositó las réplicas en miniatura de sesenta y nueve obras, incluidos sus *ready made*, en unos maletines de piel similares a los usados en los casinos de Montecarlo; lo llamó su museo portátil: *La Boite-en-valise*. Esta acción atraía la atención a la práctica de los museos de arte como contenedores de objetos de *valor*. Duchamp aquí advierte que el espacio físico del museo otorga signos de autenticidad y valor artístico a los objetos que se depositan en él, convalidando una visión del arte que resulta sumamente excluyente.

Aunque sin duda desde *La Fuente*, Duchamp había comenzado con la construcción de una crítica al sistema del arte, *La Boite-en-valise* fue una de las primeras reflexiones plenamente direccionada a la figura museo como institución de articulación de los discursos expositivos y un cuestionamiento al impacto de sus dinámicas en las acciones artísticas, sobre todo, en el establecimiento del precio en su intercambio comercial -pues en el uso metafórico del maletín, puede remitirnos a la forma en que es transportado el dinero. Así, Duchamp, genera una reflexión sobre cómo el valor (monetario y/o simbólico) de una obra de arte puede ser transportado.

El *ready made* tiene además otra condición, “subraya que la institución del arte, por definición, participa activamente en la determinación del valor estético y afirma que el distanciamiento estético lo crea el museo, esto es, el contexto institucional que envuelve la aparición de la propia obra”⁸, entonces, al depositarlo en su museo portátil, Duchamp anticipaba la inclusión del *ready made* en la institución museística. Juan Martín Prada sostiene que así “ironizaba nuevamente con el concepto operativo más esencial de la

⁸ MALEUVRE, Didier. *Memorias del museo: historia, tecnología, arte*. CENDAEC. Murcia, 2012. Pág. 63

institución-museo, es decir la administración ordenada y clasificadora del tiempo de los objetos”⁹.

Ciertamente el museo de arte se había originado con la intención de que el acceso a las colecciones de arte fuera público, con la finalidad de preservar el patrimonio artístico y cultural, con miras a ser un espacio de visibilidad para los artistas y sus obras. Sin embargo, y como caso emblemático, las acciones de Duchamp evidenciaban al museo de arte también como una institución de poder, por su capacidad de producir significados de valor cultural y de legitimación del arte a través de la historia.

Pero ¿qué es una institución de poder? ¿A qué nos referimos con formas institucionales? ¿Cuáles son las implicaciones de una producción de valor cultural fundada en una única visión hegemónica, impuesta por una autoridad, la del museo? Para responder a estas interrogantes comenzaremos con la propuesta de Michel Foucault, puesto que, como apunta Douglas Crimp, la “arqueología de Foucault involucra la sustitución de conceptos del pensamiento historicista como tradición, influencia, desarrollo evolución, fuente y origen por conceptos como discontinuidad, ruptura, umbral, margen y transformación”¹⁰.

En *Vigilar y castigar*, Foucault analiza la postura del poder clásico, basado en la figura del rey y sus magistrados. Sin embargo, a partir de la transformación social del s. XVIII - que experimentó una serie de presiones económicas, el desarrollo del comercio, la acumulación de la riqueza por parte de pequeños sectores, el establecimiento de la propiedad privada y a su vez, un gran crecimiento demográfico- el sistema judicial se vio en la necesidad de establecer una *nueva economía del poder*, a través de transformaciones que plenamente satisficieran a las necesidades de la burguesía, mediante “una estrategia del poder de castigar que aumente sus efectos disminuyendo su costo económico”¹¹ -todo ello simultáneo a la transformación de las colecciones de la nobleza en museos de la Nación.

De esta forma, el ejercicio del poder, en distintas dinámicas y direcciones, se va a reflejar no sólo en el establecimiento de las penas correspondientes a cada delito, sino generar al mismo tiempo, un *código* donde se instituya lo correcto e incorrecto, *el bien y el*

⁹ MARTIN PRADA. Juan. *La apropiación posmoderna: arte práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos. Madrid, 2012. Pág 115

¹⁰ CRIMP, Douglas. *On the museum's ruins*. The MIT Press. Londres, 1993. Pág. 47. Del original: *Foucault's archeology involved the replacement of such unities of historicist thought as tradition, influence, development, evolution, source, and origin with concepts such as discontinuity, rupture, threshold, limit, and transformation*. La traducción es mía.

¹¹ FOUCAULT, Michel. *Vigilar y Castigar*. Siglo XXI Editores Argentina, 2002. Pág. 74

mal, una concepción del mundo a partir de lo que *debe ser*, de acuerdo a su legalidad y con un mensaje claro para todos. En este sentido, la autoridad reguladora también será la responsable de la construcción de la verdad, o por lo menos, de la versión oficial de ésta.

Estas formas discursivas se han formado históricamente a partir de parejas de valores opuestos a través de una técnica de la representación: el *bueno y el malo, lo correcto y lo erróneo, lo normalizado y lo marginal*. Por ello, en esta nueva economía del poder, se realizarán una serie de juegos de representaciones que produzcan a su vez una serie de signos, los cuales podrán repercutir en los individuos configurando una subjetividad a seguir—que también se manifiestan en el exterior— mucho más intensamente que el castigo corpóreo, y producirá en ellos la idea del yo: el bueno, el correcto, moral y normal; y la del *otro*: el malvado, el loco, el marginal y el anormal.

Mediante la construcción de discursos oficiales, producidos a través de la ideología se gestan, en los sujetos, los conceptos como orden, ley, moral, normal, anormal o errático, falso y verdadero. Es decir, cargar los actos de significados que conformen *un* ideario social, pero en los que el uno define al otro. Mediante éstas verdades institucionales se generan mecanismos de control capaces de establecer *una* versión de lo que *es* y *cómo* debe funcionar el mundo. Esto, como vemos, no quiere decir que el poder, al incidir menos en el cuerpo y residir más en lo ideológico, sea menos vigilante o que vivimos en un entorno menos controlado, sino todo lo contrario.

Así asistimos a la construcción de las sociedades institucionalizadas. Crimp propone que “Foucault analizó las instituciones modernas de confinamiento – el asilo, la clínica, la prisión- y sus respectivas formas discursivas- locura, enfermedad y criminalidad. Pero [que] hay otra institución de confinamiento esperando por un análisis arqueológico –el museo- y otra disciplina- la historia del arte”¹². En la representación museística reconocemos una producción de verdad –intencionada o no- a partir de los signos adheridos a la obra de arte, y cómo de ellos se genera “todo un sistema discursivo que conduce y guía la recepción de una obra y que toma cuerpo especialmente en la institución del museo”¹³.

¹² CRIMP, Douglas. *On the museum's ruins*. The MIT Press. Londres, 1993. Pág. 48. Del original: *Foucault analyzed modern institutions of confinement –the asylum, the clinic, and the prison- and their respective discursive formations –madness, illness and criminality. There is another such institutions of confinement awaiting archeological analysis –the museum- and another discipline- art history*. La traducción es mía.

¹³ MARTIN PRADA. Juan. *La apropiación posmoderna: arte práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos. Madrid, 2012. Pág. 112

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Dicho esto, aclaramos que no pretendemos condenar la figura del museo, sino reflexionar sobre su papel determinante en la producción simbólica. Tomemos como ejemplo radical los casos de Italia y Alemania en el periodo de entre guerras: su política nacionalista precisaba de un instrumento de educación que difundiera las ideologías nazi y fascista¹⁴, necesitaban de una revaloración de su propia cultura que creara en los individuos la idea de superioridad y que avalara los métodos de invasión.

Italia inauguró, entre 1926 y 1938, dos instituciones significativas, el Museo del Imperio Romano y el Museo Mussolini, en ellos se promovían las ideas de superioridad exhibiendo los objetos obtenidos en las conquistas del imperio, que los enaltecían como grandes guerreros y conquistadores. A ello añadieron su producción artística, sobre todo la renacentista -que los posicionaba como mentes brillantes y creativas- y reorganizaron Roma para que luciera como en el Imperio. Por su lado, los expertos nazis proyectaron su concepto de museología en el Museo de la Patria y Museo de la Armada, donde se exaltaban las cualidades de la raza aria. Además, usaron como táctica propagandística la contraposición del *arte degenerado* como lo *otro*, dando un valor a las manifestaciones de judíos, homosexuales y no-arios de ser "los productos enfermos de la locura, la impertinencia y la falta de talento"¹⁵, e incitaron al cierre de la Bauhaus por no comulgar con las ideas del nacionalsocialismo.

En ambos casos, fueron los museos, a través de los bienes culturales que acumulaban y exhibían, el instrumento para implantar la idea del *otro*, mediante la representación de supremacía de la que estaban dotadas las exhibiciones y que generaron los signos visibles de la superioridad de raza por un lado y la inferioridad de los *otros*.

Sin embargo, advertimos que todas las naciones en diferentes momentos, también han utilizado a los museos como instrumento de activación de los nacionalismos, pues el orgullo patrio se puede ver representado en los bienes culturales y artísticos. Por ejemplo, "el museo revolucionario del Louvre seleccionaba sus obras atendiendo, en parte, a su capacidad para proporcionar una instrucción política a los visitantes: mientras decidían qué

¹⁴ Aunque podríamos hablar también de muchas otras revoluciones culturales, pero nos atendremos sólo a estas por generar un ejemplo.

¹⁵ ZIEGLER, Adolf. *Cámara de Cultura del Tercer Reich*. Múnich, 1937.

cuadros colgar, los primeros comisarios, nunca perderían de vista los valores cívicos y republicanos”¹⁶.

Volviendo a la propuesta de Crimp y siguiendo el pensamiento de Foucault, Juan Martín Prada observa cómo la nueva organización del pensamiento generó nuevas instituciones de poder junto a las ya existentes de confinamiento. Así el museo y su disciplina, la historia del arte, aportan una “visión institucional muy influyente y definidora en su tarea de selección de lo que la sociedad debe valorar o no del presente, o de la historia. Es una forma más del discurso de la Modernidad, y de los conceptos tradicionales de autenticidad y autoría”¹⁷, es decir de lo que es y de lo que no es arte.

Para que la producción de la verdad, incluyendo la artística, pueda crear efecto en la población es necesaria la representación. Foucault explica que, en el caso del poder legal, la representación permite que los no-criminales, los ciudadanos *normalizados*, rechacen los actos delictivos y marginalicen al criminal, no permitiéndole *pertenecer*, sino ubicarlo del lado de los *otros*. El infractor así se convierte en un enemigo público, a partir de los signos presentes en cada representación de la pena, que corresponderán finalmente con el discurso, con esa versión de verdad de la institución del poder. En el caso del museo, la representación de la verdad se produce a partir de los discursos expositivos, que nunca son –aunque se intente- completamente neutrales.

Hablemos, por ejemplo, de la creación de los *Salones de Arte* en París. Estos espacios fueron pensados como plataforma para visibilizar una tradición estética, promovida por la Academia. No tardó mucho para que estos ejercicios se volvieran instrumentos del Estado –espacios creadores de una estética oficial- y un canal de patronazgo artístico, donde primaban los filtros academicistas y la mediación entre artista y público, a través de expertos, críticos y marchantes, de los contenidos de las obras. Así comenzó también la censura a partir de la exclusión, en una práctica institucional orientada al ocultamiento de las expresiones artísticas que, en forma o contenido, no correspondían con los ideales institucionales -de belleza o moralidad, por ejemplo- o que se presentaban contrarias a los intereses de la política gubernamental.

¹⁶ MALEUVRE, Didier. *Memorias del museo: historia, tecnología, arte*. CENDAEC. Murcia, 2012. Pág 21

¹⁷ MARTIN PRADA. Juan. *La apropiación posmoderna: arte práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos. Madrid, 2012. Pág. 112

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Sin embargo, el poder no es unilateral *per se*, sino que asistimos a una multiplicación de procesos sutiles donde se normalizan los contenidos del conocimiento. El surgimiento de las sociedades disciplinarias supone una reorganización de los mecanismos de poder que, como dice Foucault, tratan de utilizar la propia sensibilidad de los individuos en vez de las armas, formando un juego de signos legibles para todos a través de la representación y para que ésta funcione, debe contener signos legibles que generen un discurso.

Estos discursos de la autoridad son aceptados, dados por verdaderos y reproducidos por los sujetos de la sociedad institucionalizada. Y es que las cargas ideológicas que logran reproducir los discursos de poder (nacionales, educativos, expositivos) - nos dice Foucault- se generan a partir de la disciplina, la cual produce cuerpos manipulables, capaces de llevar los signos en sí mismos y desempeñarse a partir de la automatización sus actos, “el poder produce; produce realidad; produce ámbitos de objetos y rituales de verdad. El individuo y el conocimiento que de él se puede obtener corresponden a esta producción”¹⁸. Así, a partir de la disciplina, los individuos voluntariamente se apegan a los discursos de verdad producidos desde la institucionalidad del poder, aceptando los signos de la representación como verdaderos y sobre todo, como únicos.

Dicho esto, pensando específicamente en el museo de arte, cuando estamos frente a un objeto en una exposición ¿nos preguntamos si es arte? Una vez que las prácticas de la Vanguardia, por ejemplo, se integraron a las paredes de los museos, ya no hubo debate sobre su condición como obras artísticas. La manifestación puede gustarnos o no, pero el hecho de que es arte está implícito para la mayoría de nosotros desde el momento en que hemos entrado al museo; lo hemos dado por verdad pues está inmerso en el discurso de poder institucional que lo legitima y lo homologa, adjudicando un valor a los objetos, que no necesariamente corresponde a lo artístico. “No en vano, la crítica posmoderna centrará su actividad en el examen de los espacios y los mecanismo productores de valor cultural”¹⁹, entre ellos, el museo de arte.

Aún más, el museo tiene todavía una misión educativa, busca ofrecer exposiciones organizadas para mostrar un *valor cultural* y un *elevado potencial simbólico*, donde

¹⁸ FOUCAULT, Michel. *Vigilar y Castigar*. Siglo XXI Editores Argentina, 2002. Pág. 180

¹⁹ MARTIN PRADA. Juan. *La apropiación posmoderna: arte práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos. Madrid, 2012. Pág. 113

“ciertos” objetos serán considerados patrimoniales y otros no, y el interés de conservar unos sobre otros dependerá de ciertas posturas institucionales. Como indica José Luis Brea en *Cultura RAM*, el museo pertenece a *un* cierto proyecto cultural, a *un* proyecto civilizatorio que cobra sentido bajo *una* determinada economía y *un* orden narrativo, es decir, como institución de poder, productora de un discurso de autoridad, presenta una historia institucional sin la discontinuidad de la resistencia.

El ser humano tiene proyecciones y expectativas que sitúa en el espectro de las prácticas simbólicas y así, el museo se convierte en la organización *ilustrada* de la historia, opera como el órgano regulador de la producción artística, es todavía “un dispositivo organizador de los imaginarios de la autorrepresentación y reconocimiento recíproco de lo humano”²⁰. Su función es de darle al hombre una identidad que está homologada a la de otros hombres, por ello fabrica y restituye el orden de un imaginario común, unidimensional. Aquí no podemos evadir y sobre todo hay que reconocer, como apunta Brea, que la instancia de poder, político y económico, vinculada a la administración, se interesa en generar *un* imaginario particular, que resulta *despóticamente homologado*.

Aunque actualmente el museo se encuentra en un estado de mutación y replanteamiento de su papel en esa gran narración canónica, aún está diseñado bajo el principio del modelo de recuperabilidad del recuerdo, en donde el arte es la gran memoria del ser. La modernidad, piensa al “arte concebido como el gran dispositivo de retención intertemporalizadora”²¹. Para Brea, el museo actual aún se resiste a dejar de pensar el arte como una práctica productora de conocimiento y recurre por ello a la forma del archivo de reproducciones, es decir, tomar el valor de conocimiento de la obra de arte para determinar su valor expositivo. Es la culminación de un proceso de construcción crítica que apunta a la sustitución de la obra por el análisis de su lenguaje²², o el reemplazo de la obra por el registro archivado de todos los documentos de ese análisis. Donde el museo es la instancia de poder y el archivo el dispositivo regulador de la representación de los signos de realidad que finalmente, generarán los discursos de verdad sobre el arte.

Ana María Guasch en *Arte y Archivo* señala que, a principios del siglo XX el archivo documental se volvió un método habitual para, además de establecer un diálogo entre lo

²⁰ BREA, Jose Luis. *Cultura RAM*. Creative Commons. Barcelona 2007. Pág. 43

²¹ Ibid. Pág. 47

²² Una de las características del arte a lo largo del siglo XX.

físico y lo conceptual, resistir cualquier tipo de escrutinio teórico-histórico, pues dado que el archivo establece relaciones de temporalidad entre pasado, presente y futuro, puede crear el *futuro perfecto*, “una promesa, una responsabilidad para el mañana, un papel activo a la hora de definir y dar forma al pasado”²³, bajo un formato que anula cualquier tipo de subjetividad, pues las instrucciones de significación se contienen como en una cápsula del tiempo, que espera al ser abierta en el futuro, contener todas las respuestas que formarán el ideario de los signos del pasado.

Sería el archivo una herramienta perfecta de representación, en los términos de Foucault, de los signos legibles para la construcción de discursos de verdad, pero ¿quiénes son los encargados de decidir cuáles serán los signos que integrarán el archivo? Pues éste “no sólo versa sobre el almacenamiento de las impresiones y el cifrado de las inscripciones, sino [también] sobre la censura y la represión y en último extremo sobre la supresión del registro”²⁴. Es decir, también nos plantea la existencia de una serie de expertos -curadores, críticos- que tienen una voz de autoridad sobre lo que integra o no dichos archivos, pues en ello va a su vez una buena reputación de los museos que “supone una buena publicidad para sus promotores, tanto públicos como privados”²⁵.

Siguiendo con las reflexiones de Guasch, entendemos que la primera tarea del archivo es la del aspecto documental correspondiente a la memoria, y la segunda la del recuerdo vivo fruto de la experiencia interna, propia a la acción de recordar. Estas tareas se relacionan a partir de dos modos de operación que son contradictorios pero que funcionan al mismo tiempo: primero, el regulador de la ley y los procesos derivados de almacenar y guardar; y segundo, olvidar y destruir los vestigios del pasado de una manera arbitraria y discontinua, pues habrá elementos que deliberadamente quedarán fuera del archivo por no corresponderse a las reglas de nomenclatura dadas bajo el orden de *El* discurso establecido para generar el archivo. Entonces ¿qué repercusiones tiene el archivo en las formas de acceder a la información y generar el conocimiento? Cuando es claro que el autor del archivo es consciente de la facultad que tiene para influir en la memoria como una forma para activar o desactivar cuestiones culturales, políticas y sociales.

²³ GUASCH, Ana María. *Arte y Archivo 1920-2010. Genealogía, tipología y discontinuidades*. AKAL. Madrid, 2010. Pág. 11

²⁴ *Ibid.* Pág. 18

²⁵ MALEUVRE, Didier. *Memorias del museo: historia, tecnología, arte*. CENDAEC. Murcia, 2012. Pág. 22

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Así “el archivo podría definirse como una estructura precisa sobre un significado concreto, asociado a términos como institución, autoridad, ley y memoria”²⁶. Estas formas de operar explican la relación del archivo con su fisicidad, puesto que este requiere siempre de un lugar externo de consignación; de ahí el uso del museo como referente físico y del arte como objeto material o inmaterial de la construcción de los discursos de realidad sobre lo artístico.

En este sentido, Brea plantea que, si estamos de acuerdo en que el museo funciona como *un reloj del tiempo*, el cual señala la cultura desde de una postura histórica de intereses civilizatorios, entonces un cambio de su funcionamiento condicionaría la propia configuración de la temporalidad de la cultura. Así, podemos entender que de igual manera los cambios epocales de las manifestaciones de la cultura exigirían una reconfiguración de las funciones de los museos, es decir, si hay un asentamiento histórico, epocal y/o de otros modelos de relación del sujeto con las lógicas de representación -como en el caso de lo virtual, por ejemplo-, sería coherente que los dispositivos de gestión de las prácticas relacionadas re-articulen su forma y funciones. Y por ello, “durante la década de los 80’s, no obstante, fueron varias las propuestas de la institución del museo orientadas a abrir y flexibilizar su tarea y, con ello, poner en cuestión su función institucional e ideológica”²⁷.

Sin embargo, el museo todavía forma una experiencia de la noción de temporalidad, en una relación memoria-tiempo, “la propuesta de análisis de los elementos expositivos y mediación que acontece en todo museo ha venido acompañada, generalmente, de una reflexión paralela sobre los criterios y las metodologías aplicadas a los procesos de selección y clasificación sobre los objetos en exposición”²⁸, pues reconocemos en él la producción, a partir del archivo de reproducciones, de una serie de discursos sobre el arte, sus objetos y su analítica. Discursos que son tomados por verdad y normalizados por los individuos, desde los directivos de las instituciones hasta sus usuarios.

Es el museo de arte, como figura de autoridad, como institución de poder productora y poseedora de las verdaderas manifestaciones artísticas, que finalmente determina la

²⁶ GUASCH, Ana María. *Arte y Archivo 1920-2010. Genealogía, tipología y discontinuidades*. AKAL. Madrid, 2010. Pág. 167

²⁷ MARTIN PRADA. Juan. *La apropiación posmoderna: arte práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos. Madrid, 2012. Pág. 141

²⁸ Ibid. Pág. 139

importancia de unas obras sobre otras e impacta la determinación del valor de adquisición en el mercado del arte.



II. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS OPUESTAS AL ESPACIO DEL MUSEO COMO INSTITUCIÓN DE PODER

Así como los museos se establecían como instituciones de poder, casi a la par, aparecieron prácticas artísticas que reflexionaban sobre estos espacios, sus mecanismos para producir valor cultural en los objetos y como se oponían a sus dispositivos de control, con el fin de sacudir al hombre normalizando, en un intento de ampliar el territorio del arte, provocando situaciones trasgresoras de libertad. El *Museo* portátil de Duchamp o el *Museo sin paredes* de Marleux, por ejemplo, iniciaron un trabajo reflexivo sobre la condición del museo y fueron, sin duda, “nuevos intentos, en definitiva, de incorporar la actuación artística en un espacio de movilidad permanente, de no fijación de sentido”²⁹.

En este texto no buscamos generar un listado jerárquico-taxonómico de las múltiples prácticas que se ejercieron a lo largo del siglo XX, sino de detenernos en algunas de sus acciones para reflexionar sobre el espacio, los discursos expositivos, el anti-comercio y la liberación de las políticas estatales-ideológicas; tematizaciones que serán retomadas posteriormente por el net art. Para generar ese contexto, revisaremos ejemplos de la segunda mitad del siglo pasado, para concentrarnos, posteriormente, en los años noventa.

Los años 60's y 70's vieron el desarrollo de los medios masivos de comunicación, protagonizado por la televisión -y vería también el inicio de las investigaciones para el desarrollo de una nueva tecnología más: Internet- y se dio en ellos la conciencia histórica del cambio, se forjaron las crisis del capitalismo y el autoritarismo, y el florecimiento de los movimientos sociales y culturales, incluidos el feminismo, los derechos humanos, el ecologismo, entre otros. Estos

movimientos no fueron reacciones a la crisis económica. De hecho, surgieron a finales de los años sesenta, en el apogeo del crecimiento sostenido y en pleno empleo, como crítica a la sociedad de consumo³⁰.

²⁹ MARTIN PRADA. Juan. *La apropiación posmoderna: arte práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos. Madrid, 2012. Pág. 117

³⁰ CASTELLS, Manuel. *La era de la información. VOL. 3*. Alianza Ed. Madrid, 2006. Pág. 409

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Movimientos que impactaron la economía, las tecnologías de la comunicación y propiciaron la reestructuración de ciertos sistemas, a partir de preocupaciones sociales, fundamentalmente culturales.

Particularmente para las instituciones del arte el año de 1968 fue crucial para la crisis y el replanteamiento de las funciones y el papel del museo como la institución regente. Los artistas tomaron conciencia de que su obra debía dejar de ser un objeto único e impenetrable para convertirse en instrumento crítico, por ello, muchos arremetieron contra los museos calificándolos de instituciones pasivas y burguesas -habían propuesto incluso hacer quema de estas instituciones, tal como sus antecesores futuristas-, pedían una concientización social y una democratización de la cultura. Incluso algunos conservadores de museos, como Salomon Reinach y Maurice Barres, calificaron a los museos como *depósitos de cadáveres*.

El momento crucial fue, sin duda, *el mayo del 68*³¹, en París. Éste era parte de los “movimientos culturales deseosos de cambiar la vida más que tomar el poder. Sabían de forma intuitiva que el acceso a las instituciones del estado coopta el movimiento, mientras que la construcción de un nuevo estado revolucionario lo pervierte”³². Aunque fueron derrotados políticamente, las ideas de cambio germinaron en la sociedad y propiciaron la crisis de la legitimidad de las instituciones. Este movimiento exigía apertura: el museo a la calle y la calle al museo, *La Gioconda al Metro*.

El objetivo era que los museos se volvieran zonas más accesibles y agradables al público, que denotaran una dimensión social del espacio y que impactaran los encuentros entre los artistas y el espacio físico; con otros artistas, con su comunidad inmediata y con la audiencia en general. Así se dieron, en la segunda mitad del s.XX, las reflexiones sobre el espacio expositivo como espacio social y como forma de relacionarse con las cosas.

Esta lucha contra la cultura establecida propició la aparición de nuevas propuestas artísticas que se enfrentarían directamente a algunos de los discursos de autoridad

³¹ Serie de sucesos que tuvieron lugar en Francia durante los meses de mayo y junio de 1968, previos a las elecciones nacionales. Las manifestaciones fueron iniciadas por grupos estudiantiles de izquierda contrarios a la sociedad de consumo, a los que posteriormente se unieron grupos de obreros industriales, los sindicatos y el Partido Comunista Francés. No obstante, no buscaban derrocar o tomar el poder, sino más bien propiciar cambios significativos en sus estructuras.

³² CASTELLS, Manuel. *La era de la información. VOL. 3*. Alianza Ed. Madrid, 2006. Pág. 408

dominantes, por mencionar algunos, el arte povera buscaría afianzar una sociedad alternativa basada en nuevos modos de percepción y posicionamiento del individuo frente a la realidad, en los que tuvo un importante papel el retorno a la naturaleza y la componente lúdica del arte; basado en valores marginales, no busca relaciones con la estructura social sino un modo de vida fuera de todo sistema, por ello no recurría a formas específicas de exposición sino a los espacios naturales, a su entorno e incluso a sus gestos.

El Land Art, que además de buscar un diálogo con la naturaleza, permitía regenerar la conexión con la tierra, lo cósmico y lo extrahumano, también buscaría “romper con la reducción mercantil del arte, mediante la creación de obras de arte que no puedan ser poseídas o mercantilizadas, ni limitarse a ocupar espacios de exposición habituales como la galería”³³, siendo la inaccesibilidad y lo efímero sus características constantes, por lo sus obras no se encontraban precisamente en exposición, para acceder a ellas había que ir a su encuentro en lugares remotos y por diversos medios, aunque las galerías terminaron financiando muchos de estos ejercicios.

Los situacionistas, quienes en un momento en que los urbanismos ideales pretenden dar forma ciertas estructuras para favorecer ciertas construcciones sociales, “pretendían así construir ciudades apasionantes, creando ambientes nuevos para liberar el comportamiento pasivo de la gente, y el aburrimiento en que están inmersos”³⁴ con la finalidad de reducir la cultura del espectáculo – pues consideraban que ésta anulaba al individuo- promovida por los medios masivos de comunicación y alcanzar una cultura abierta, de participación total, de diálogo y de interacción, y por ello utilizarían el espacio urbano como espacio de las emociones, de posibilidad psico-coreográfica. Entre muchas otras propuestas que proponían otras posibilidades de construcción de imágenes y de ocupación del espacio.

Sin embargo estas exigencias no llegaban a cumplirse dentro de los espacios institucionales que marcaban la experiencia del recorrido expositivo basada en “la frontalidad de los muros, los recorridos periféricos, la contemplación unitaria y aislada, del *cubo blanco* como ámbito de supuesta neutralidad”³⁵, sobre todo en las galerías

³³ JUANES, Jorge. *Territorios del arte contemporáneo. Del arte cristiano al arte sin fronteras*. Ed. Ítaca, BUAP, UMSNH. Mérida, 2010. Pág. 248

³⁴ GUASCH, Ana María. *EL arte ultimo del siglo XX del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza Editorial. Madrid, 2005. Pág. 123

³⁵ ALONSO, Rodrigo. *Comisariado y Media Art*. a:mínima, No 10, España, Enero 2005.

comerciales. De acuerdo a la propuesta de Brian O'Doherty, los muros desnudos del cubo blanco se utilizaban para crear un espacio expositivo aparentemente neutro, de visualidad pura, concebido como un lugar libre de contexto, en el que el tiempo y el espacio social son excluidos de la experiencia de las obras de arte. El cubo blanco pronto se volvió una convención para el diseño de la galería asociada a la forma comercial del escaparate, ésta conformaría así ese “lugar de luchas de poder que se libran a través de la farsa, la comedia, la ironía, la trascendencia y, por supuesto, el comercio. Es un espacio que se sustenta en ambigüedades”³⁶. Aunque esta crítica de O'Doherty se centraba en las galerías comerciales, por su relación con los objetos de arte en búsqueda de su posicionamiento en el mercado, también fue aplicada a los museos que reproducen estos esquemas -ya que finalmente contribuyen a la formación de los idearios de valor de los objetos- donde “la obra de arte está totalmente neutralizada, sin efecto, abstraída, inofensiva y políticamente lobotomizada, entonces está lista para ser consumida por la sociedad”³⁷.

Por lo anteriormente dicho, varios artistas buscaron generar espacios para la representación y distribución de sus proyectos, espacios expositivos donde “la instalación se convierte en la propia realización de la obra de arte y donde el espacio debe ser planeado y construido de acuerdo a las necesidades del artista”³⁸. Espacios diferentes como respuesta a las presiones políticas aplicadas al museo, una zona de libertad donde el propio espacio podía ser imaginado, donde podían construirse nuevas narrativas ficcionales que reflejaran el cambio social y artístico, lo que, a su vez, supuso un reto a los roles tradicionales del museo y generó demandas inusuales sobre su personal y sus recursos. Lo *raw** “se volvió una metáfora de libertad sobre las restrictivas definiciones de hacer arte, aludiendo a un estado fronterizo donde los límites son negociables y desafiados y donde el espacio es explorado y extendido”³⁹: *raw space*, o *espacio crudo*, frente al espacio expositivo institucional como síntoma de un cuerpo social desordenado.

³⁶ O'DOHERTY, Brian. *El cubo blanco. La ideología del espacio expositivo*. CENDEAC. Murcia, 2012. Pág. 85

³⁷ SMITHSON, Robert. *Cultural confinements*. En *The writing of Robert Smithson* de Nancy Holt. University Press. NY, 1979. Citado en MARTÍN PRADA, Juan. *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. SENDEMA. Madrid, 2012. Pág. 162

³⁸ BECK, Martin. *Alternative: space*, en AULT, Julie, *Alternative Art NTC: 1965-1985*. University of Minnesota Pres. Minneapolis, 2002. Pág. 249

³⁹ *Ibid.* Pág. 254

El espacio crudo se convirtió en un movimiento de los 70's que dio solución a algunos de los planteamientos de la crisis institucional, como concepto de algo no refinado, no procesado, que permitía libertad de creación y que intentaba alejarse de las definiciones restrictivas de hacer arte. Hablaba de un estado físico concreto, de una estructura arquitectónica. Sin embargo, lo más interesante de esta propuesta, es que suponía que un espacio crudo podría generar una *experiencia cruda*: esa dimensión social excluida del espacio estático, homogéneo, burgués, manufacturado, manipulado de la galería de arte. Suponía ser la antítesis del arte institucional, un crudo orientado al proceso y a lo experimental, “la *experiencia cruda* denota una dimensión social excluida del genérico cubo blanco del espacio de la galería, y ésta [la experiencia] impacta los encuentros entre el artista y el espacio físico”⁴⁰, se generan así los espacios alternativos de exposición de los años setenta.

Uno de esos espacios crudos fue el *112. Workshop / Greene Street*. Jeffrey Lew, artista y propietario de una antigua fábrica en el SoHo de Nuevo York, junto con Gordon Matta-Clark, propuso este lugar como espacio de encuentro en el que cualquier artista que estuviera dispuesto a instalar o dismantelar su propio trabajo, era bienvenido. El 112 de Greene Street, no era un espacio de venta sino de encuentro, mantenía el acceso abierto las 24 horas a artistas y visitantes. No tuvo inauguración oficial ni fue nombrado de ninguna manera, sin embargo, la gente lo denominó así, *Taller del 112*; en él, “las paredes no fueron pintadas de blanco, una práctica que se había vuelto ubicua para los espacios de las galerías; en su lugar, permanecieron cubiertas en los viejos tratamientos de pintura de diversos colores y formas”⁴¹. Un espacio crudo, sin renovar, opuesto a lo que se acostumbraba en las galerías comerciales, donde el proceso de instalación que forma parte de la exhibición se transforma constantemente y en donde el arte era efímero y era posible incluir reflexiones sociales y políticas.

Otra iniciativa fue el del *P.S.1 (Project Space One)*. Alanna Heiss, a través del *Institute for Art and Urban Resources Inc.*, pretendía reactivar edificios abandonados de la ciudad de Nueva York. En 1976 realizaron su proyecto más grande, “fue un esfuerzo para convertir un masivo edificio escolar en un espacio de exhibición, performance y estudio

⁴⁰Ibid. Pág. 255

⁴¹ Ibid. Pág. 251

para artistas contemporáneos cuyos trabajos eran obviados por los museos estatales establecidos”⁴², y dieron cabida a la exposición permanente *Rooms* que invitaba a distintos artistas a tomar uno de los antiguos salones de clases y transformar, con instalaciones y espacios de producción, el edificio en un espacio único de una práctica artística *site-specific*. Este edificio fue utilizado como estudio y espacio de exhibición alternativo, desde 1976 hasta 1999.

Sin embargo, al igual que el cubo blanco se convencionalizó en los espacios institucionales, después de las iniciativas del *raw*, hubo una tendencia a utilizar el crudo como una forma estética más de museografía, en lugar de una postura ideológica de experimentación. Y si bien los espacios alternativos permitieron a los artistas moverse con mayor libertad, mantener estos espacios requería de la disposición de una serie de recursos financieros, y el acceso al capital público exigió de un desempeño más estructurado de programación y financiación. Algunos de estos espacios crudos fueron asumidos o gestionados eventualmente por instituciones artísticas, por ejemplo, el P.S.1 fue fusionado con el MoMA en el año 2000, para *funcionar –institucionalmente- como catalizador de ideas, discursos y nuevas tendencias de arte contemporáneo y sus prácticas*⁴³. Así, “mientras que en 1970 exponer en un espacio crudo constituía una alternativa a la posición de la institución del arte, solo unos años después, la inmediata asociación entre espacio crudo y espacio alternativo, ya no era válida”⁴⁴ y ya no había diferencia entre lo crudo y el cubo blanco.

A mediados de los años setenta el neoexpresionismo se planteó la reflexión sobre “el espacio pictórico como una metáfora del espacio social: un espacio asociativo y arbitrario, construido por la acumulación fantástica de figuras y situaciones que cuestionan el orden codificado políticamente”⁴⁵. El neoexpresionismo alemán, que se consolidaría en los 80’s, buscaba una pintura exuberante, mezcla de figuración y abstracción, que frente a la homologación nacionalista vivida en esa época en Alemania, buscó retomar los cuestionamientos sobre la construcción de la identidad después de la ruina y su versatilidad,

⁴² Ibid. Pág. 257

⁴³ http://www.moma.org/visit/infoplans/spanish_plan#ps1_sp

⁴⁴ BECK, Martin. *Alternative: space*, en AULT, Julie, *Alternative Art NTC: 1965-1985*. University of Minnesota Press. Minneapolis, 2002. Pág. 260

⁴⁵ GUASCH, Ana María. *El arte último del siglo XX del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza Editorial. Madrid, 2005. Pág. 265

al margen de las modas establecidas por el pop art, el arte conceptual y el minimal. El neoexpresionismo “parodia el consumo capitalista y la tendencia decorativista del arte-mercancía”⁴⁶ como un instrumento de lucha contra el sistema imperialista, sus consecuencia y quienes lo sostienen.

Un ejemplo de esto fue el ciclo *Café Deutschland* del Jörg Immendorf, serie iniciada en 1977 y que continuó hasta los años ochenta. En este tugurio nocturno imaginario, ubicado por el artista en la frontera entre Alemania Oriental y Occidental, se denunciaba la división de Alemania y el acontecer político de la RDA, mediante una desestructuración de la realidad y del orden jerárquico; era una organización social independiente de un territorio geográfico, donde era posible -a través de la estética del teatro del burlesque- generar una reflexión crítica de la política, la guerra y la identidad nacional, a través un espacio ficticio que permitía una construcción narrativa distinta intangible, generando proposiciones alejadas de las estructuras sociales y políticas.

Aunque ciertamente esta reflexión estaba más centrada en el ámbito político, su denuncia se encaminaba a las reflexiones sobre cómo el espacio estructura una forma de pensamiento específico y con ello se abría camino a la reflexión sobre

el sistema institucional, profundamente enclavado en los presupuestos del capitalismo financiero propios del mercado del arte –no hay que olvidar que siguen siendo los museos los más valorados clientes de las galerías de arte- trata de quedar finalmente incuestionado en términos políticos. Las instituciones del mundo del arte, auspiciadoras hoy siempre de esta *politicización* de lo artístico, siempre con la relación arte y política como centro de atención a sus programaciones y proyectos de comisariado, se simulan así exentas de todo trasfondo de intereses y dependencias políticas particulares que pudieran ser objeto de crítica por las propias prácticas artísticas⁴⁷.

Y por ello, se dieron también otras reflexiones sobre el espacio centradas en la investigación de las salas de exposición como espacios ideológicos, que se preguntaban si el arte puede existir independientemente de las instituciones que lo apoyan; a partir de estrategias de intervención y apropiación del museo, de sus medios y de su sistema de enunciación, con una crítica enfocada a la forma en que son construidos y aceptados socialmente conceptos como verdad y originalidad, que en el caso del arte, están

⁴⁶ Ibid. Pág. 254

⁴⁷ MARTÍN PRADA, Juan. *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. SENDEMA. Madrid, 2012. Pág. 155

completamente ligados a la figura del museo. “La vía apropiacionista más crítica habría sido capaz de volver a implicar al espectador en el cuestionamiento del estatus de un objeto como arte y de las presunciones y presuposiciones impuestas por el marco institucional que lo alberga o presenta (museos, galerías, etc.)”⁴⁸, y proponía una reflexión sobre cómo puede la categoría de arte alterar la percepción de un objeto a través de una estética basada en la apropiación, la copia y el plagio.

Como ejemplo tenemos el caso del proyecto de Hans Haacke, *ManetProjekt*’74. En 1974, para celebrar el centenario del Wallraf-Richartz Museum, se convocó a varios artistas a participar en el *Projekt*’74; entre ellos Haacke, quien recordaba que el museo había adquirido la obra de Manet, *Manojo de espárragos*, apenas en 1968. Haacke acompañó la obra de Manet con unos paneles enmarcados en los que se indicaba quiénes eran los distintos coleccionistas que habían poseído la pieza y los precios que habían pagado por ella. Entre ellos el inversionista Herman J. Abs, presidente de la asociación del Wallraf-Richartz Museum, que aportó gran parte de los 340.000 dólares que costó la obra. En esta reflexión Haacke se centraba en cómo influye el peso de lo económico en la valoración de lo artístico, “basado en las relaciones e intereses del poder que operan fuera del control del productor de obras de arte y cómo éstas llegan al museo”⁴⁹, e incidía sobre la producción de prejuicios y hábitos frente a las obras de arte que dirigían su lectura hacia ciertos ámbitos. Una visión realmente analítica capaz de separar lo que hay de arte de lo que hay de ideología en el objeto, evidenciando como “el capitalismo cultural que, de una forma u otra, proporciona museos y galerías, festivales y bienales, se convierte en el garante de la promoción de una relación siempre comprometida política y socialmente del arte”⁵⁰.

De igual manera, Joseph Kosuth, en sus exploraciones buscaba identificar ideas implícitas en lo artístico y cómo éstas circulan y se distribuyen, en términos lingüísticos, para revelar lo que se halla oculto en las convenciones sociales respecto al arte, centrando su actividad discursiva en el examen de los espacios de poder y en sus mecanismos retóricos, en tanto agentes productores de valor y significado cultural. Proyectos como *Dictionary Series*, de 1968, *Chataxis*, de 1981, o *The play of the unmentionable*, de 1992,

⁴⁸ Ibid. Pág. 179

⁴⁹ MARTÍN PRADA, Juan. *La apropiación posmoderna: arte práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos. Madrid, 2012. Pág. 136

⁵⁰ MARTÍN PRADA, Juan. *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. SENDEMA. Madrid, 2012. Pág. 155

analizaban las consecuencias de la institucionalización de las artes para la libertad artística, “una radical crítica a las instituciones, como ámbitos de control de la experiencia del arte, así como de todos los agentes que intervienen en la producción y la difusión institucional de las manifestaciones artísticas”⁵¹.

La artista Louise Lawler tenía la preocupación de saber qué es lo que le pasa a la obra una vez que abandona el estudio del artista, y por ello “localiza el poder institucional en un conjunto sistematizado de procedimientos de presentación, mientras que Asher, Buren, Haacke y Broodthaers situaban el poder centralizado en un edificio o una élite”⁵². Lawler en *Arrangements* -una serie fotográfica en las que muestra como las obras son colocadas por sus coleccionadores y las contraponen con otras donde las obras no están expuestas sino en almacenamiento, amontonadas, arrinconadas- buscaba una confrontación crítica entre el arte y su representación que, por extensión, planteaba también el problema de la recepción y el consumo de la obra de arte promovida por los espacios expositivos. Exploraba cómo los objetos no sólo significan a partir del contexto del espacio donde son depositados, sino, sobre todo, por sus dinámicas de representación; es decir, los objetos no se convierten en arte sólo al estar dentro de los recintos museísticos sino a partir del discurso de cada exposición, prestando atención a la presencia del poder económico y político en el espacio aparentemente neutral del museo y, en particular, a la forma en que éste da cuerpo a la ideología dominante mediante el ejercicio de un poder discursivo, y se construyen las ideas de originalidad, autoría, y el valor del precio en el mercado. Sin embargo, este trabajo de Lawler, que viene desarrollándose desde 1981, ha sido expuesto en distintos espacios institucionales como el *Wexner Center*, el *Dia Beacon*, el *Museum for Gugenwartskunst Kunstmuseum*, el MeT de Nueva York, el *National Museum of Art* de Oslo y el *Musée d'Art Moderne* de París.

Otra de las manifestaciones que se opuso a someterse a estas construcciones discursivas, sin duda, fueron las artes procesuales, en concreto las artes del cuerpo, que vindicaron la corporeidad frente a los conceptos aceptados social, política y económicamente, de la misma manera que sus contemporáneos lo hacían en otros soportes.

⁵¹ MARTIN PRADA. Juan. *La apropiación posmoderna: arte práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos. Madrid, 2012. Pág. 132

⁵² DEUTSCHE, Rosalyn. *Louise Lawler's Rude Museum*. eipcp.net, 2012
<http://eipcp.net/transversal/0106/deutsche/en>

Le dieron una mayor importancia a la corporeidad, la carnalidad y la expresión frente una racionalidad excesiva –característica del minimal y el conceptual, por ejemplo-, lo que finalmente contribuyo a “ir más allá del cuerpo institucionalizado, funcional, productivo, rentable, intercambiable, ese cuerpo anulado, soporte de posiciones de poder”⁵³, a partir de la ruptura de tabúes y convencionalismos sociales de cuerpos únicos.

Así, desde lo artístico, el cuerpo va a tomar una relevancia que antes no tenía y el arte se transforma en un laboratorio para imaginar cuerpos insumisos, cuerpos rebeldes, sexuados, degenerados, mortales, histéricos, como propuestas de insumisión frente a los dispositivos de poder. Se da así la construcción de una poética “que insiste en el análisis del concepto de alteridad y en el cuerpo humano como ámbito de toda especulación, como lugar de preguntas, espacio de los cambios, lugar de las sospechas”⁵⁴; los cuerpos de este nuevo imaginario ofrecen una lectura de emancipación, de posesión del espacio, de autonomía y realización. El arte de acción, el performance, el happening pusieron “un hasta aquí a todo arte empeñado en ofrecer un cuerpo estable, unitario y diseñado fuera de sí mismo, un cuerpo idéntico, en el que tanto se han regodeado las poéticas artísticas de la racionalidad”⁵⁵, sacaron a la práctica artística del espacio institucional, tomaron las calles, los espacios comunes y cotidianos.

Sin embargo, aunque parecían, junto con el Land Art, de las prácticas más inaccesibles para ser expuestas en los espacios tradicionales, pronto la fotografía y el video conformarían la forma de registro más usual y sus productos los elementos que integrarían más comúnmente las exposiciones, es decir, “los objetos que resultan de las acciones son diferentes de las acciones mismas [...] En este sentido los objetos utilizados en, o que se han convertido en vestigios de una acción extienden la temporalidad implícita experimentada en el ahora más allá del ahora y hasta el después del ahora”⁵⁶. En su mayoría las exposiciones de ambas manifestaciones -las artes del cuerpo y el land art- están

⁵³ JUANES, Jorge. *Territorios del arte contemporáneo. Del arte cristiano al arte sin fronteras*. Ed. Ítaca, BUAP, UMSNH. Mérida, 2010. Pág. 258

⁵⁴ TEJADA, Isabel. *Marina Núñez o la construcción del cyborg. Un discurso multimedia entre la utopía y la distopía*. Icono 14, revista digital, no 18, 2011. Pág. 1-19

⁵⁵ JUANES, Jorge. *Territorios del arte contemporáneo. Del arte cristiano al arte sin fronteras*. Ed. Ítaca, BUAP, UMSNH. Mérida, 2010. Pág. 263

⁵⁶ STILES, Kristine. *Comisuras: acciones de arte como objetos*. En *Campos de Acción: entre el performance y el objeto, 1949-1979*. Alias-Fusil. México, 2012. Pág. 23

conformadas por las reproducciones del archivo documental de las acciones que se sucedieron, tanto dentro como fuera del museo.

En general las prácticas artísticas de oposición de la segunda mitad del s. XX, a pesar de la amplitud de su campo de acción, fueron ejercicios enfocados a propiciar una visualización y concepción del arte fuera de límites teóricos, discursivos y físicos del museo, cuya actividad implicó también una reflexión sobre cómo la recepción se encuentra condicionada por un sistema de adquisición, presentación e interpretación de obras, previsto y dado por las instituciones. Estas prácticas sacaron al arte del museo, pero se dieron cuenta que ni siquiera en los espacios que suponían una emancipación podían liberar la obra de arte, volverla completamente autónoma, pues aún liberada de los intereses del museo, tendría que ofrecer resistencia a nuevos dispositivos de control: los del Estado.

“Finalmente parece que todo acaba en los museos y todos los intentos de derrocar el museo lo que han hecho hasta la fecha es potenciarlo”⁵⁷, por más radical que fuese la crítica artística sobre estos espacios, las instituciones absorbieron las prácticas y las incluyeron en sus salas como si fuesen manifestaciones de un pensamiento epocal, y es que estas manifestaciones devinieron en un arte de museo precisamente por haber luchado para liberarse de él, pues su mensaje sólo tiene importancia dentro de las instituciones a las que se critica y toda su estructura está cimentada en la existencia de la institución del arte.

Es cierto que muchas de estas propuestas artísticas, por sus referencias museísticas, consolidaron la posición de las instituciones, pero también pusieron sobre la mesa nuevas visiones y alternativas de gestión de los espacios institucionales, una herramienta analítica, un método de crítico y de articulación, espacial y política, con propuestas de transformaciones enfocadas a la revisión de sus contenidos y sus políticas; aunque también potenció nuevos modos de gobernabilidad.

Una de las más recientes estrategias artísticas que han intentado moverse en el exterior de la esfera institucional, es el *net art*. En la emergencia de estas prácticas artísticas en los 90's, que hicieron de Internet su contexto de actuación específico, surgió una nueva oportunidad para dar vida a la actividad artística extra-institucional, generando nuevos contextos expositivos y de producción lejos de las agendas instituciones canónicas y

⁵⁷ JUANES, Jorge. *Territorios del arte contemporáneo. Del arte cristiano al arte sin fronteras*. Ed. Ítaca, BUAP, UMSNH. Mérida, 2010. Pág. 273

comerciales, pero también poco a poco, estas exploraciones de la red están siendo absorbidas por los museos y comercializados por las galerías de arte.



III. REGÍMENES ESCÓPICOS: DE LAS PRÁCTICAS HEGEMÓNICAS A SU RESISTENCIA

Parece pues que, según la crítica de Foucault, en la sociedad institucionalizada entendemos el mundo, la elaboración del conocimiento y la producción de la tecnología, a partir de una lógica binaria de absolutos, donde nos desempeñamos sólo mediante falsos y verdaderos. Sin embargo, Foucault apunta que estas relaciones no son maniqueas sino simultáneas y en todas direcciones. En este sentido, puede haber una relación con las cosas del mundo a través de una lógica multivalente, como proponen Gilles Deleuze y Félix Guattari en el concepto de *rizoma*; y una manera de visualización no sujeta a los ámbitos establecidos de la representación, como lo propone Brea en la *e-magen*.

En el *rizoma*⁵⁸ de Deleuze y Guattari, se desarrollan conexiones transversales, sin puntos jerarquizantes, mediante relaciones de “líneas interconectadas en procesos continuos y cambiantes”⁵⁹; donde las acciones no se subordinan a procesos establecidos, sino que cualquier elemento puede afectar a cualquier otro, en cualquier momento y con cualquier intensidad. Este modelo se enfrenta a los esquemas de poder, de relaciones unívocas, pues el rizoma ejemplifica “un sistema cognoscitivo en el que no hay puntos centrales o afirmaciones más fundamentales que otras”⁶⁰. La producción de verdad de las instituciones, en este sentido, no sólo no representaría la única realidad, sino que, además, no tendríamos la certeza de que la suya sea la mejor versión.

Sin embargo, nos dicen Deleuze- Guattari, las formas en que el mundo acontece no sólo responden a lo rizomático sino que tenemos por lo menos tres maneras de acercarnos él: bajo el modelo arbóreo, bajo el modelo raicilla y, por supuesto, el rizoma. Y así como Deleuze-Guattari establecen estas formas para relacionarnos con el mundo a partir de la manera en que estos pueden ser pensados, Brea establece que la posibilidad de pensarlos de una u otra forma depende de la estructura de visualidad que se establece en cada época a partir del desarrollo de la tecnología. Brea, plantea *tres eras de la imagen* -la imagen

⁵⁸ Rizoma, concepto prestado de la biología: tipo de tallo subterráneo y ramificado de ciertas plantas, que crece en forma horizontal emitiendo raíces y brotes herbáceos. Crecen indefinidamente y aunque mueren las partes viejas, siempre nacen nuevas.

⁵⁹ DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *Rizoma*. Fontamara. México, 2009. Pág. 8

⁶⁰ Ibid. Pág. 14

concebida a partir del asentamiento de nuevas economías de producción y distribución- que generarán, a su vez, nuevas formas de conciencia.

Es decir, a partir de estas propuestas, intentaremos dilucidar cómo nuestras capacidades subjetivas generan dinámicas para relacionarnos con las cosas, conceptos, acciones, discursos, desde una lógica *arborea*, de *raicilla* o *rizomática*; veremos que las posibilidades de una u otra lógica se dan a partir de la memoria y el imaginario colectivo producido por las imágenes –físicas y mentales- que rigen cada época y que conforman nuestra comprensión del mundo; y veremos, cómo el uso de estas imágenes, bajo uno u otro régimen, potencializaran, en términos de Foucault, las prácticas del poder, de la oposición y de la resistencia.

Estas propuestas analizan, desde distintos puntos de vista pero complementarios, el desarrollo de lo político- económico a partir de la construcción de imaginarios colectivos, “dicha producción inmaterial se ordena a través de los nexos intangibles de la producción del lenguaje, la comunicación y lo simbólico desarrollado por la industria de la comunicación, las prácticas artísticas y las industrias culturales. Ellas crean subjetividad, las ponen en relación y las ordenan”⁶¹, y eventualmente, facilitarán el establecimiento de lo que llama Brea las *industrias de la subjetividad*, como vemos a continuación:

A. LÓGICA BINARIA DEL ÁRBOL-RAÍZ/PRIMERA ERA DE LA IMAGEN (IMAGEN-MATERIA): PODER.

Para Deleuze-Guattari los esquemas arbóreos de poder se basan en el pensamiento clásico, donde sólo es posible que exista una realidad, cuya base es “la lógica binaria y las relaciones unívocas”⁶². Explican que en las dinámicas jerarquizantes de poder damos por sentado que el mundo funciona solo a partir de verdades absolutas, independientemente del punto de vista, y por ello, para Deleuze-Guattari, no hay mejor ejemplo que el psicoanálisis, pues con una sola fórmula reduce la multiplicidad de la experiencia y la personalidad humana a un par de factores: el padre, la madre y su manifestación en lo sexual. Esta

⁶¹ SAENZ DE IBARRA, Belén. *Dolores del espectáculo. El modelo de la producción social contemporánea: un nuevo valor productivo del capitalismo avanzado*. En *Estudios Visuales: ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo Vo.1 4*. CENDAEC. Murcia, 2006. Pág. 104

⁶² DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *Rizoma*. Fontamara. México, 2009. Pág. 27

lógica arbórea se vería representada en los discursos de verdad generados por las instituciones de poder, que en este estudio, es el de las instituciones museísticas tradicionales, las cuales mantienen una serie de dinámicas estructurales archivísticas, museológicas y museográficas generales marcadas, como explica Brea, por la *imagen-materia*.

La *imagen-materia*, correspondiente a la primera era, es la imagen que se produce en un soporte específico y del que es imposible separarla; donde el tiempo está detenido. Se presentan como un archivo que “retiene lo capturado para que, fuera de su tiempo propio, pueda de nuevo recuperarse, venir de nuevo a ocurrir”⁶³, al servicio de una promesa: el eterno retorno. La materia en este caso simboliza la permanencia e inmutabilidad de la imagen, lo que le otorga la certidumbre de originalidad, en el orden de lo taxonómico.

Esta forma de producción, basada en el soporte, propicia un imaginario colectivo en el cual seguimos pensando que las imágenes tienen algo que decirnos o enseñarnos, cuando más bien son sólo portadoras de potencial simbólico, es decir, no portan verdades absolutas sino potenciales, aunque son tratadas como cúmulos de conocimiento.

Bajo la mediación de las instituciones museísticas, nos enfrentamos a las imágenes bajo coordenadas básicas muy específicas de *un sólo* significado que no es ajeno a su ceremonialización. El espacio donde son vividas marca la relación que nos condiciona a su contemplación y “a su alrededor se instala toda una industria, toda una institución social – la de conservación, la de restauración- para asegurar que esa erosión propia del tiempo sobre la materia misma no afecte la imagen”⁶⁴.

Se constituye así para todos, las condiciones efectivas de nuestras posibilidades de percepción, un marco epistémico que nos permite relacionarnos con el espacio como algo comprensible. Es decir, como explica Brea, sin los museos las imágenes producidas en este régimen, nunca habrían sido lo que las creemos ser, pues el cuadro forma nuestro modo de organización de la visión, corrigiendo lo espontáneo para tonarlo en producto del conocimiento. Así creamos una versión pictórica del mundo a través del cuadro, es el modo de ver las imágenes como portadoras de conocimiento, es el uso de la pintura, *imagen-materia*, como herramienta para la formación de imaginario por excelencia.

⁶³ BREA, José Luis. *Las tres eras de la imagen*. AKAL, 2010. Madrid. Pág. 13

⁶⁴ *Ibid.* Pág. 11

La forma de conocimiento que la institución de la imagen, el museo, promueve como memoria de esta técnica es de una *loca ilusión de verdad* “concebida como sometimiento de lo distinto a lo idéntico en la representación”⁶⁵. Este afán de verdad unido a las promesas de eternidad, generan un modelo epistémico-crítico que pone el valor en borrar la diferencia de manera que podamos ser capaces de catalogar las cosas a partir de lo idéntico, y fija unas expectativas de rendimiento de un valor de verdad en relación con las imágenes.

El museo de arte, analogando lo que proponen Deleuze-Guattari, se establece como un sistema arbóreo, donde sólo es posible una sola realidad, producto de la manera de subjetivación generada a partir de las posibilidades de producción de la imagen-materia y las posibilidades de su distribución a partir de su unicidad, como nos dice Brea. Y por ello los museos siguen siendo el regulador de la visualidad por excelencia, pues producen, a la manera de Foucault, un programa epistemológico específico: la asignación de un orden de valor simbólico a sus resultantes producciones de imaginario a través de las imágenes.

B. EL SISTEMA DE RAICILLA/ SEGUNDA ERA DE LA IMAGEN (IMAGEN-FÍLMICA): OPOSICIÓN.

Sin embargo, las fuerzas productivas modernas gestarían nuevas tecnologías de comunicación y con ellas, una nueva arqueología de la visión. Dando comienzo a una nueva discusión en torno al arte y sus discursos institucionales, es decir ¿son los nuevos medios técnicos emancipadores del arte consagrado a lo culto? ¿es la reproductibilidad y la difusión masiva de las “obras inéditas y novedosas que responden a la posibilidad de la multiplicación de infinitas copias y que en rigor no difieren del original”⁶⁶ una forma de liberación de los individuos del yugo político-mercantil del sistema del arte? tal como proponía Walter Benjamin en la introducción de los conceptos de reproductibilidad técnica, multiplicidad y percepción distraída ¿O más bien, a la forma de Adorno, estos nuevos medios técnicos de comunicación generan una actividad que “nos lleva a la industria cultural entendida como una nueva forma de homogeneización consagrada, a su

⁶⁵ Ibid. Pág. 30

⁶⁶ JUANES, Jorge. *Territorios del arte contemporáneo. Del arte cristiano al arte sin fronteras*. Ed. Ítaca, BUAP, UMSNH. Mérida, 2010. Pág. 370

manera, a la aniquilación de los individuos libres. La cultura convertida en mercancía, producto de la industria de la cultura”⁶⁷ en un mundo completamente administrado?

Antes de seguir con la reflexión sobre la industria cultural producida por las nuevas tecnologías de la comunicación y de analizar cómo las verdades institucionales tienen un mayor impacto a partir de la subjetividad homologada por las dinámicas de la sociedad de masas, hay dos cosas que vamos a aclarar: la razón por la que los discursos de oposición son absorbidos por la autoridad y la forma en que, una vez absorbidos, éstos refuerzan las posturas institucionales.

Esto es posible gracias al aborto de una raíz, como nos explican Deleuze-Guattari, en el sistema *raicilla*, donde la raíz principal es abortada y las secundarias experimentan un gran desarrollo; sin embargo “la realidad natural aparece en el aborto de la raíz principal, su unidad subsiste como pasado o futuro, como posible”⁶⁸. Esta forma de articulación no rompe con el dualismo de realidades absolutas, pues en esta, “el mundo ha perdido su pivote, el sujeto ya ni siquiera puede dicotomizar, pero accede a una realidad más *elevada* de ambivalencia”⁶⁹.

Es simplemente una falsa multiplicidad, un sistema raicilla es una forma de pensar el mundo que parece ser más abierta, sin embargo, sus propuestas, para cobrar sentido, dependerán siempre de los postulados establecidos por las instituciones dominantes. Por ejemplo, y volviendo a Duchamp y su relación con el museo,

los *ready-mades* de Duchamp dependen completamente de tales instituciones para que su crítica tenga sentido, ellos mismos se condenan a una cadena perpetua en su interior. Implícitamente están diciendo que la crítica contra la autonomía del arte solo puede realizarse dentro del espacio en que esa autonomía es norma.⁷⁰

Es decir, aunque los ready made, entre otras prácticas de la crítica institucional, generan propuestas a la forma de pensar los objetos que adquiere y conserva el museo, terminan dependiendo completamente de éste y de sus dinámicas para, que su crítica cobre sentido.

Esto es un sistema raicilla, lo que en términos de Foucault podríamos entender como *oposición*: una práctica que directamente se enfrenta a los modelos de autoridad, que

⁶⁷ Ibid. Pág. 374

⁶⁸ DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *Rizoma*. Fontamara. México, 2009. Pág. 28

⁶⁹ Ibid. Pág. 29

⁷⁰ MALEUVRE, Didier. *Memorias del museo: historia, tecnología, arte*. CENDAEC. Murcia, 2012. Pág. 64

abortan la raíz, pero que para existir y cobrar relevancia, dependen completamente de ellos y siguen aceptando la raíz como pasada o futura. Por ello es común que aunque existan prácticas de oposición, los dispositivos del poder las absorban con cierta facilidad, tal como sucedió con los ready made de Duchamp.

Y así, no podemos dejar de reconocer que las prácticas artísticas de oposición, que intentaron por diversos medios, producir nuevos procesos de reflexión sobre la condición del arte y su lugar dentro de los museos, no logran liberarse de la hegemonía dictada por éstos y además, los refuerzan, pues “son los museos los que manufacturan la historia, los que aceptan su imagen y su concepto, los que reivindican como histórico aquello que ha sobrevivido a la historia”⁷¹.

Si las manifestaciones artísticas vinculadas a la crítica institucional tratan de poner en entredicho el propio régimen político e institucional de la producción de ese valor de la obra de arte añadido por el museo, al entrar en él, estas afirmaciones pierden toda su fuerza política y su potencialidad de cambio, y se convierten en una tendencia más de la historia del arte, que debe ser rescatada, documentada y archivada en los confines institucionales.

Hay otra cosa que también le interesó a las prácticas de la crítica institucional: el papel del receptor y la manera en que este asume por verdaderas las proposiciones institucionales. Para ello Brea -con claras alusiones a la reproductibilidad técnica de Walter Benjamin- propone una segunda era de la imagen, la *imagen fílmica*⁷², en la que también se dará un modelo raicilla de producción. Ésta resulta importante para nuestra investigación por la forma en la que permite que se construyan, se asimilen y distribuyan ciertos postulados institucionales, pero también nos servirá de ejemplo sobre como los las raíces abortadas son políticamente más poderosas que los modelos arbóreos.

Para Brea, la imagen fílmica experimenta una pérdida de capacidad de ser memoria, en relación a al eterno retorno de la imagen-materia, pues al de darse frente a unas lógicas de producción, que por la naturaleza de sus procesos de edición podrían generar formas tan diversas de narrativa como sean posibles, se convierte en otra forma de tiempo simbólico. Esta nueva forma empieza a ser incapaz de prometer eternidad, sin embargo, se adhiere

⁷¹ Ibid. Pág. 23

⁷² Cabe aclarar que Brea se refiere a esta segunda época de la imagen sin referirse al cine en sí, sino a la posibilidad de lo fílmico como imagen pura. Reconocemos que hay varios ejercicios, desde el cine y el videoarte, que justamente se cuestionan la construcción de la temporalidad lineal.

voluntariamente a las formas de producción de la historicidad: saca a la luz la manera en que entendemos la historia, como esa secuenciación lineal del tiempo, que transcurre a un ritmo estable, sin saltos ni arbitrariedades, ni resistencia.

Decimos pues, que la imagen fílmica, podría describirse como una raíz abortada, en términos de Deleuze-Guattari, pues aunque está cargada de una nueva posibilidad técnica y va a redefinir la anterior condición de la imagen como memoria de archivo, se desarrolla basándose en la conciencia de secuencia lineal, en el orden tradicional del transcurso de la historia. Es decir la producción audiovisual basada en la lógica de la imagen fílmica pudo ser una manifestación que operara independiente de cualquier tipo de narrativa, sin embargo, se estableció a sí misma dependiente de los modelos de construcción de memoria y archivo, y así fue plenamente absorbida por los mecanismos de construcción de las verdades institucionales.

En términos de recepción, como falsa multiplicidad, la imagen fílmica instaurará un modelo analítico que dominara los ejercicios de producción simbólica, de narrativas y de imaginarios, donde “las prácticas artísticas y las industrias culturales y de la comunicación entran articuladas íntimamente a esta dinámica unitaria de producción social de subjetividades”⁷³.

Generarán un modelo de producción social basado en el espectáculo, en el que el arte también juega un papel importante en la regulación de la construcción de un imaginario colectivo homologado, sobre todo, el expuesto institucionalmente, que ha sido absorbido, incluyendo las prácticas más críticas, como parte de la producción de sus discursos. ”Dicha producción inmaterial se ordena a través de los nexos intangibles de la producción del lenguaje, la comunicación y lo simbólico desarrollado por la industria de la comunicación, las prácticas artísticas y las industrias culturales. Ellas crean subjetividad, las ponen en relación y las ordenan”⁷⁴, generan la proyección ideológica de la sociedad mediatizada.

Así la imagen, incluida la artística, ingresa en nuevo régimen de producción y en nuevo sistema económico: el de *las industrias del alma*⁷⁵; a partir de sus imágenes y de su

⁷³ SAENZ DE IBARRA, Belén. *Dolores del espectáculo. El modelo de la producción social contemporánea: un nuevo valor productivo del capitalismo avanzado*. En *Estudios Visuales: ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo Vo.1 4*. CENDAEC. Murcia, 2006. Pág. 106

⁷⁴ Ibid. Pág. 104

⁷⁵ La televisión, el cine e incluso la radio. Claro que nos referimos a un cierto tipo de producciones en estos medios, más interesadas en abstraer que en inforar.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

distribución masificada, condicionarán incluso la forma en que los individuos las contemplan y las consumen, bajo un programa epistémico general que “regula el complejo de las condiciones bajo las que se produce la visión -técnicas, económicas, políticas, pero también simbólicas-, referidas a las creencias y narrativas abstractas de una comunidad”⁷⁶.

Es decir, aunque como bien apuntalaba Benjamin, la reproductibilidad técnica en su propia alteridad y multiplicidad, podría construir espacios de crítico-reflexivos independientes del sistema del arte, sus usuarios se someterían voluntariamente, como afirmaba Adorno, a los criterios de la industria de la subjetividad, “el consumidor de esta cultura exige aquello que lo somete”⁷⁷. Esta transformación de las subjetividades, en el cambio del valor social productivo, genera un nuevo orden social en el paradigma de la biopolítica, a partir de la mediación de contenidos y la filtración de información en los medios de comunicación de masas, como prácticas encaminadas a condicionar la producción de sentido, donde los cuerpos se vuelven más dóciles.

Este nuevo régimen de percepción, con su nueva industria de la cultura -basada en el fácil acceso a los contenido y la transformación del propietario de la obra de arte en audiencia- que se valdrá de la forma en que el usuario puede acceder a las imágenes sin comprometerse del todo a su contemplación, a partir una percepción distraída, es decir, de su *inconsciente óptico*⁷⁸; en esta inconsciencia del espectador, residirá la posibilidad de una fuerza política basada en un trabajo de lo imperceptible, que radica en la intermitencia entre consciencia e inconsciencia simultaneas, donde solidificarán los discursos hegemónicos de la institución, generando la producción de imaginarios en la forma cultural de masas.

Un pensamiento homologado, asumido y reproducido *libremente* por los usuarios, en el que las formas artísticas integradas a la institución no escapan a estos enunciados, pues “los museos y las galerías se encuentran en la paradójica situación de *editar* productos que amplían la conciencia y así contribuyen con generosidad a la anestesia necesaria de las

⁷⁶ BREA, José Luis. *Las tres eras de la imagen*. AKAL, 2010. Madrid. Pág 58

⁷⁷ JUANES, Jorge. *Territorios del arte contemporáneo. Del arte cristiano al arte sin fronteras*. Ed. Ítaca, BUAP, UMSNH. Mérida, 2010. Pág. 376

⁷⁸ Dice Brea que el inconsciente óptico es una hipótesis cuyo postulado esencial sería que hay algo en lo que vemos que no sabemos que vemos o algo que conocemos en lo que vemos que no sabemos suficientemente que conocemos

masas, disfrazada de un entretenimiento que, no es sino un producto *laissez faire* del ocio”.⁷⁹

Como hemos visto, los sistemas raicillas o de oposición, al ser absorbidos, no harán más que reforzar las propuestas de autoridad de las instituciones de poder. En este sentido, la imagen fílmica, al ser absorbida por la institución de las industrias de la subjetividad, carga un potencial simbólico políticamente más poderoso que el de la imagen-materia. En el caso de la práctica artística, esto produce una nueva fluctuación bajo un nuevo régimen escópico, resultado del cambio propiciado por el capitalismo cultural y las industrias de la subjetividad, el cual está regido por “las modas, las instituciones expositivas o por los procesos de fetichización que genera el mercado del arte”⁸⁰. Una dominación ejercida por el uso de las propias tecnologías que bajo otro uso podrían ser liberadoras por su carga potencial de multiplicidad.

C. RIZOMA/ TERCERA ERA DE LA IMAGEN (E-IMAGEN): RESISTENCIA.

Tal como nos proponen Deleuze-Guattari, podemos entender el mundo bajo el concepto de *rizoma*: lo múltiple sin la dimensión *superior*. Esto permite que de la forma más simple se pueda disponer de diferentes niveles de dimensiones narrativas, sin que haya verdades absolutas, positivas o negativas.

El rizoma conecta un punto con otro punto cualquiera, y cada uno de sus rasgos no remite necesariamente a rasgos de la misma naturaleza; el rizoma pone en juego regímenes de signos muy distintos e incluso de no-signos⁸¹.

El rizoma presenta la resistencia al modelo jerárquico de estructura opresiva, pues es una “una región continua de intensidades que vibra sobre sí misma y que se desarrolla evitando cualquier orientación hacia un punto culminante o hacia un fin externo”⁸².

⁷⁹ O'DOHERTY, Brian. *El cubo blanco. La ideología del espacio expositivo*. CENDEAC. Murcia, 2012. Pág. 85

⁸⁰ MARTIN PRADA. Juan. *La apropiación posmoderna: arte práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos. Madrid, 2012. Pág. 126

⁸¹ DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *Rizoma*. Fontamara. México, 2009. Pág. 59

⁸² Ibid. Pág. 60

Así, por ejemplo, en un inicio, Internet se presentó como el gran acontecimiento rizomático, pues suponía ser un espacio abierto, un lugar de reflexión, diálogo y auto-organización circular, sin jerarquías; donde los participantes podrían crear y gestionar sus propias sesiones de trabajo, independientes de las agendas políticas o económicas; una respuesta a la institucionalidad, donde los usuarios se movían independientes y bajo sus propios intereses, realizando las conexiones que se establecían a partir de su propio pensamiento.

Brea analiza cómo con la posibilidad del uso cotidiano de las tecnologías de edición computacional y de la telecomunicación a partir de Internet, se generaron nuevas formas de distribución y prácticas artísticas: la *e-imagen* o imágenes electrónicas, la tercera era de la imagen.

Nos explica que si lo real, como lo ha establecido la imagen-materia, es lo que vuelve, “las imágenes electrónicas carecen de toda realidad por falta de la menor voluntad de retorno”⁸³. Como espectros ajenos a todo tipo de realidad, su ser es leve y efímero, de tránsito y flujo, son *(des)apariciones* que se tornan reconocibles para nosotros como imágenes mentales, pues se suceden unas a otras como interconexiones del pensamiento y por ello, insiste Brea, nos resultan incluso más naturales.

La producción del tiempo narrativo de la e-imagen no es efecto de ningún dispositivo, ya que no está sujeta por ningún vínculo de continuidad, más allá que el desempeño caprichoso del pensamiento, así que no presupondrían un enlace ontológico. De esta manera ver se vuelve, ante todo, una operación selectiva del ojo, un *ojo maquínico*, diría Brea, capaz de construir a partir de sus elecciones ver, bajo *un rizoma ovillado de pantallas infinitas*, donde el espectador es un operador de recepción de la “diferencia no sometida a las exigencias de la representación”⁸⁴. Se generan así nuevas formas de sujeción, de un imaginario donde los individuos tienen el papel simultáneo de receptor y de productor.

Esto en términos de Foucault, podría ubicarse en la resistencia, pues como explica, en relación a las prácticas del poder, la resistencia puede surgir en cualquier lugar del entramado social. “Es sólo en términos de negación que hemos conceptualizado la

⁸³ BREA, José Luis. *Las tres eras de la imagen*. AKAL, 2010. Madrid. Pág. 67

⁸⁴ *Ibid.* Pág. 73

resistencia. No obstante, tal y como usted la comprende, la resistencia no es únicamente una negación: es proceso de creación. Crear y recrear, transformar la situación, participar activamente en el proceso, eso es resistir”⁸⁵.

La resistencia supone ser capaz de construir narrativas alternativas a los discursos de poder, sin oponerse a ellos, simplemente se presenta como otra forma posible de pensar el mismo fenómeno. Sus prácticas no están adscritas a ningún tipo de interés ideológico-político-económico, ni tiene deuda alguna con la secuencia lineal de la historicidad -aunque ningún discurso es del todo neutral-. La resistencia no se plantea a sí misma como una solución, no busca desvelar las verdades absolutas, sino que por sí misma, al obedecer relaciones rizomáticas de construcción, genera una fuerte reflexión sobre cómo están construidas las “verdades” de las instituciones.

En este sentido, las imágenes, que ahora irrumpen en un escenario de *mil pantallas* y que por ello, generan un nuevo orden, el “de una productibilidad infinita que genera su contenido innumerablemente y sin gasto alguno añadido”⁸⁶, ya no deben necesariamente obedecer a los intereses institucionales y capitalistas, su condición de fantasma las capacita para sucederse solo en el orden que el *ojo maquínico* en turno desea.

Y será la práctica artística la que se presenta más que consciente de las consecuencias culturales, sociales y políticas de los nuevos medios. Por lo que el arte, frente a los productos de las industrias de la subjetividad, vuelve a adquirir –como propone Juan Martín Prada- una función social: combatir la homogeneización de la cultura con diferencia, la insensibilidad con sensaciones y la estandarización con pensamiento crítico. Al producir obras que ya no existen como objetos aislados sino como nodos en una red infinita de significados. Y por ello sus contenidos generan una resistencia al generar formas críticas de pensar el mundo, sin oponerse a las formas institucionales.

La e-imagen como un acto rizomático de ver, no tiene principio ni fin, siempre tienen un medio por el que crece y se desborda, no varía de dimensiones sin variar su propia forma, sólo está compuesto de líneas de fuga desterritorializadas. Una memoria corta, un sistema acentrado y no jerárquico. La memoria de la imagen electrónica, es volátil

⁸⁵ Declaración de Michel Foucault en la entrevista de 1984 para la revista *Concordia* con el título *La ética del cuidado de uno mismo como práctica de la libertad*. http://www.topologik.net/Michel_Foucault.htm visto por última vez 05/11/2014

⁸⁶ BREA, José Luis. *Las tres eras de la imagen*. AKAL, 2010. Madrid. 76

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

y activamente amnésica, “un rizoma no empieza ni acaba, siempre está en medio de las cosas, inter-se, intermezzo”⁸⁷, donde ya no caben la historia, ni el relato unificado y unidimensional, y de todo ello su posibilidad como resistencia.

Este régimen recargado de posibilidades va a liberar a la e-imagen de ese sucederse forzosamente en un lugar, lo que concluye también con la necesidad de ubicación en el espacio ritualizado; esta imagen se separa así del “escenario de celebración específico, bajo la exigencia y el acondicionamiento de una determinada espacialidad”⁸⁸ dada en el museo. Pues en esta tercera era de la imagen, la suma de la accesibilidad y la pérdida de las líneas divisorias entre espectador y autor, harán de las imágenes ya no un objeto de reproducción sino de producción, bajo el cual será posible el desarrollo de la práctica artística en internet.

En la era de la e-imagen, el fenómeno del *punto-com* cambió la percepción que mucha gente tenía acerca de Internet, demostrando que no sólo podía ser una herramienta de transmisión de información sino un conducto de expresión artística: el arte new media, o arte de los nuevos medios o arte creado a partir de las nuevas tecnologías. Esta práctica “implica, por tanto, el declive de los medios de masas utilizados por el poder para mantener el consenso, a favor de un uso social de los media, como herramienta para activistas y movimientos políticos y culturales”⁸⁹.

Frente a este cambio de la subjetividad, Martín Prada propone que, en esta era de producción artística, los procesos se presentan como espacio de construcción y trabajo para analizar el mundo de manera crítica, donde el arte es una puerta abierta a otras formas de subjetivación diferentes a las ofrecidas por los intereses económicos, es un análisis del mundo, una exploración de los vacíos y la contradicción, que se vincula a preguntas ontológicas sobre qué es el mundo y qué mundos podemos vivir de las imágenes.

Se trata de resistir en la forma de poética, de construcción, de creación nuevos mundos y de explorar su alteridad, bajo un ejercicio de resistencia al poder económico. Califica al arte de nuestra era como una experiencia libre más un campo de experimentación de esa libertad, no es algo que nos invite a ver estéticamente sino a pensar críticamente frente al discurso publicitario los de las industrias de la conciencia y lógicas

⁸⁷ DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *Rizoma*. Fontamara. México, 2009. Pág. 68

⁸⁸ BREA, José Luis. *Las tres eras de la imagen*. AKAL, 2010. Madrid. Pág.78

⁸⁹ QUARANTA, Domenico. *La perspectiva postmedia*. <http://www.tintank.es/?p=1196> consultado por última vez 09/09/2014.

del capitalismo: resistencia pura en términos de Foucault; y se “despliega entonces una nueva retórica de la temporalidad que, modifica en profundidad su energía simbólica característica”⁹⁰ de las imágenes en las épocas anteriores. La práctica artística en internet

posee una potente capacidad de resistencia a las economías del comercio del arte. El carácter en muchas ocasiones ilimitadamente reproducible de sus obras –carentes de un original- y su difícil inserción en las lógicas expositivas del espacio de la galería y del museo -la obra de *web art*, por ejemplo, siempre se da en el propio soporte que corresponde a su difusión pública- se suponía haría imposible su asimilación – no conflictiva, al menos- por parte de las instituciones expositivas tradicionales⁹¹.

Sin embargo, aunque la producción artística de esta tercera era de la imagen se presenta como esa resistencia rizomática, no podemos olvidar la importancia política que conlleva la presencia las industrias de la subjetividad en la redefinición del tejido social y, que aunque Internet ha dado salida a la reflexión crítica, también ha favoreciendo el establecimiento de nuevas dinámicas de relaciones de poder, de control, de ordenación y de gobernanza de lo social, esto es “el devenir de imagen del sistema capitalista, por el propio proceso de acumulación-saturación-transfiguración del mundo a la forma de la mercancía”⁹².

Es decir, las propias imágenes son ahora productos, las mercancías de nuestro tiempo y se forma así un sistema de consumo etéreo de la imagen circulando. La e-imagen “movilizaría otras energías simbólicas bien diferentes, alterando su flecha de tiempo y también toda su lógica social, los formatos de su distribución y consumo, y su misma economía-política”⁹³, pues los sujetos en las redes comparten no sólo conocimiento, sino también afectividad, y esta transformación de las subjetividades en el cambio del valor social productivo genera un nuevo orden social en el paradigma de la biopolítica, mucho más poderoso.

⁹⁰ BREA, José Luis. *Cambio de régimen escópico: del inconsciente óptico a la e-imagen*. En *Estudios Visuales: ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo Vo.l 4*. CENDAEC. Murcia, 2006. Pág. 153

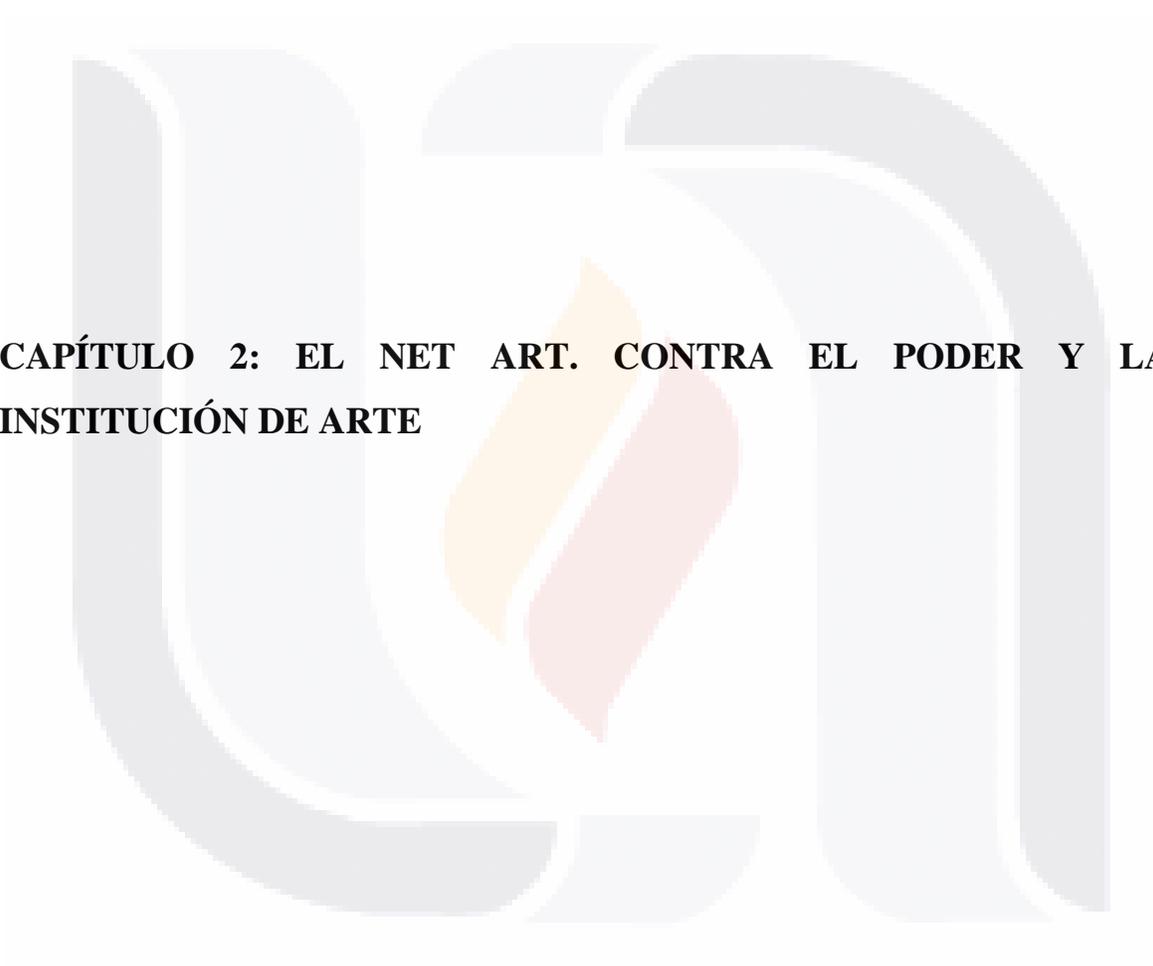
⁹¹ MARTÍN PRADA, Juan. *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. SENDEMA. Madrid, 2012. Pág. 172

⁹² BREA, José Luis. *Las tres eras de la imagen*. AKAL, 2010. Madrid. 71

⁹³ BREA, José Luis. *Cambio de régimen escópico: del inconsciente óptico a la –magen*. En *Estudios Visuales: ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo Vo.l 4*. CENDAEC. Murcia, 2006. Pág. 155

Entonces ¿es la práctica artística en internet, parte de esta tercera era de la imagen, una resistencia sutil a las prácticas institucionales? O ¿un ejercicio más de oposición que terminará siendo absorbido por los discursos de autoridad de la historicidad del arte?





**CAPÍTULO 2: EL NET ART. CONTRA EL PODER Y LA
INSTITUCIÓN DE ARTE**

I. GÉNESIS DEL NET ART: OBJETIVOS Y MOTIVACIONES

Como vimos en el capítulo anterior “los medios de representación y de trasmisión cultural dominantes en cada período histórico constituyen el marco fundamental en la producción del arte”⁹⁴, pues este viene acompañado de una reflexión global promovida por el museo.

Comentábamos también que los modos de producción y exhibición de los nuevos medios pueden conducirnos -como proponía Benjamin- hacia una democratización real del ámbito de la representación; sin embargo, es necesario revisar las relaciones que se producen entre lo artístico, lo mediático y las tecnologías de la comunicación pues éstas - como pensaba Adorno- bajo la administración de las industrias culturales, tienden más hacia la homogenización y la estandarización.

Así, a mediados del siglo pasado, cuando el desarrollo de los medios de comunicación - prensa, radio y televisión- tuvo su auge, el arte medial o arte de los nuevos medios, se presentó como una práctica artística que comenzaría a explorar estas relaciones a través de dichos canales mediáticos, “el término implica, por tanto, el declive de los medios de masas utilizados por el poder para mantener el consenso, a favor de un uso social de los media, como herramienta para activistas y movimientos políticos y culturales”⁹⁵.

A la par a estas reflexiones, en la década de los 60's comenzaron los estudios encaminados al desarrollo de una nueva red de comunicación, que permitiera el intercambio ininterrumpido de información - posteriormente Internet. Desde entonces en la práctica artística, conceptos como arte multimedia, arte interactivo o arte informático, fueron utilizados en la descripción de proyectos que incluían en su producción el uso de nuevas tecnologías de la comunicación.

Para 1962 había ya suficiente teoría sobre como una red de comunicación ininterrumpida podría ser construida funcionalmente y para 1972, el primer correo electrónico es enviado de un equipo a otro, bajo un programa de mensajería que incluía por primera vez el símbolo de @. Aunque en ese mismo año, se darían tanto el desarrollo del mail art como la aparición de Internet como posible campo de acción artística, no fue sino hasta los años noventa –con la aparición de la *world wide web* (www) en 1991, la

⁹⁴ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 155

⁹⁵ QUARANTA, Domenico. *Media, new media y postmedia*. PostmediaBooks. Italia, 2010.
<http://www.tintank.es/?p=1196>

aprobación de la ley de derechos de libre utilización de la red en 1992, por el parlamento de Estados Unidos, y el desarrollo del primer buscador amigable y comercial, Netscape, en 1993- que el inicio de la transformación de Internet, como espacio de investigación científica a campo de experimentación social, tuvo lugar, pues como explica Jesús Carrillo

Internet iba a facilitar el desarrollo de una actitud positiva y optimista de los creadores respecto a las posibilidades del medio. No es de extrañar que para muchos Internet apareciera como la única alternativa a los medios tecnológicos convencionales, radio y televisión, saturados por el capital. Su estructura horizontal, coral e interactiva, y su aparente difícil colonización, parecían ajustarse a los rasgos del medio estética y políticamente revolucionario imaginado por Brecht en los años 30.⁹⁶

Esta utopía de una esfera pública universal, en la que los usuarios pasaron de ser académicos e investigadores a un público general no especializado, propiciaría la creencia de la posibilidad de un cambio social, donde, entre otras cosas, la distinción entre arte y sistema productivo ya no existiría.

Natalie Bookchin, Heath Bunting, Alexei Shulgin, Olia Lialina, Vuk Cosic y Jodi, se autoproclamarían los pioneros del arte en Internet y serían también los encargados de definir teóricamente⁹⁷ la práctica y sus productos. Para ellos la red fue pensada e imaginada como un medio de expresión en sí misma y un espacio para la intervención, la experimentación, la crítica y la investigación artística.

Aún sin una identidad clara, el hasta entonces llamado arte digital, arte electrónico o arte de los nuevos medios, despertaba una cierta fascinación por la promesa de sus posibilidades potenciales: un cambio estructural de la sociedad de la producción industrial a la economía de la información. Una promesa de un futuro más cercano al profetizado por Benjamin, donde los artistas, al emplear las tecnologías de la comunicación con propósitos crítico-experimentales, las redefinen como medios artísticos.

Jodi.org, colectivo formado en 1994 por la holandesa Joan Heenskerk y el belga Dirk Paesmans, fue de los primeros en explorar la red como campo de experimentación artística, desde la idea de comunidad, desdibujando la figura de la autoría. Veían el medio como espacio de trabajo y encuentro, y demostrarían que había otras posibilidades de interactuar con el software -además de la de relacionarse con el sólo cómo dispositivo de

⁹⁶ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 188

⁹⁷ Hubo varios documentos a la forma del manifiesto, que estos artistas escribieron buscando definir el net art. como *Official history of Net.art* de Vuck Cosic e *Introduction to Net.art*, de Natalie Bookchin y Alexei Shulgin, entre otros.

almacenamiento- lo que posicionaría en la mira mundial la práctica del arte en Internet. Centrados en el error informático y la desorientación que éste produce, Jodi cuestionarían la producción-recepción y pondría nuevamente en el espectador la responsabilidad de la interpretación de las obras.

Net.art es la manera en que un grupo, que estaba trabajando dentro de internet se nombró a sí mismo.

Brian Mackern

Sin embargo es el año de 1995 el que se determina como la fecha en que se da oficialmente nombre a la práctica de los nuevos medios. Por un supuesto accidente de incompatibilidad de software, el artista moscovita, Vuk Cosic, recibiría un correo electrónico que no podía ser decodificado, en él la única palabra legible era *net.art*⁹⁸. Así comenzó a correr por la red el rumor de que a Cosic le había fascinado que fuera la propia red la que diera nombre a la práctica artística.

Sin embargo, posteriormente Cosic confesaría que *Net.art* fue un término que se le ocurrió Pit Schulz y que fue Alexei Shulguin quien, a modo de broma-performance, escribió la historia y la difundió en la web. Esta “anécdota” todavía sigue siendo el momento al que más se recurre para tratar de explicar el origen del net art, tanto como referencia académica “verídica”, que como uno de los primeros performance del arte en la red.

Un simulacro total bajo la propuesta de Jean Baudrillard, donde simulación es pretender que tenemos algo que realmente no está ahí y darlo por verdadero, es “la suplantación de lo real por los signos de lo real”⁹⁹, y entonces resulta casi imposible distinguir la diferencia entre lo real y lo imaginario, como sucede con el concepto de net art. Tal como lo explica Laura Baigorri

Vuk Cosic y Alexei Shulgin, conocían muy bien la historia de las vanguardias artísticas y, además de autolegitimarse pioneros, crearon una historia mítica para justificar la denominación net.art. Y después a muchos nos ha gustado propagar esa versión porque contenía la esencia burlona que constituye el espíritu del net.art¹⁰⁰

⁹⁸ El mensaje original que recibiría Cosic se vería en su computadora como: [...] J8~g#\;Net. Art{-^sI [...]. Se supone que habría sido posteriormente decodificado por Igor Markovic. Si el software hubiera sido compatible en el mensaje podría haberse leído: *All this becomes possible only with the emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete...*

⁹⁹ BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y Simulacro*. Kairós. Barcelona, 2012. Pág 11

¹⁰⁰ BAIGORRI, Laura. http://www.hamacaonline.net/upload/recursos_teoricos/periodoheroico.html Visto por última vez el 07/10/2014

El net art, como podemos ver, “es heredero de varias características propias de los movimientos de vanguardia, como son el cuestionamiento del papel del autor, del carácter único de la obra, de su condición de mercancía, etc. Forma parte de la tradición de cuestionamiento de la institución artística”¹⁰¹, y utilizarían el *anti-arte* para explorar los límites éticos, políticos y tecnológicos de la red.

Del dadaísmo retoman la reacción a la revolución de la técnica -en este caso las tecnologías de la información y la digitalización- y el uso de la ironía y el absurdo para irritar a un público complaciente. Del pop art la referencia a la cultura comercial y a los procesos inmersos en ella. Del video arte la importancia de la disponibilidad cotidiana de los equipos audiovisuales y la fácil reproducción y difusión de sus productos. Pero sobre todo, retomarían las ideas más radicales del situacionismo, el fluxus y el arte conceptual de los 60's y 70's¹⁰²: la inmaterialidad del objeto artístico, el cuestionamiento a las formas institucionales de articulación de discursos, las acciones espontáneas y el intento de disolver las fronteras entre arte y vida cotidiana hacia un flujo continuo entre sus relaciones.

El net art va a utilizar técnicas como el collage, el ready made, el performance y la intervención del espacio público, en ese afán histórico de desdibujar la frontera entre arte y actividad política, pues considera que “Internet no sólo es un medio, sino también un foro que intervenir artísticamente, un espacio público libre de acceso, similar a las plazas y a las aceras de las ciudades, donde la gente negocia, conversa o simplemente pasea”¹⁰³.

Nunca elegimos ser o no ser net.artistas. Lo que ocurre es que empezamos hacer cosas con el ordenador sobre las cosas que pasan dentro del ordenador

Jodi

Así los netartistas aprovecharon las posibilidades de Internet para construir y editar su propia historia. Por ejemplo, Natalie Bookchin y Alexei Shulgin, realizaron una

¹⁰¹ PERALTA MARIÑELARENA, José Damián. *Net.art: surgimiento de una nueva forma artística*. Revista Digital Universitaria. 10 de octubre 2005 • Volumen 6 Número 10 • ISSN: 1067-6079 http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art98/oct_art98.pdf Visto por última vez 08/10/2014

¹⁰² Como iremos profundizando a lo largo del texto.

¹⁰³ TRIBE, Mark. JANNA, Reena. *Arte y nuevas tecnologías*. Taschen. Madrid, 2005. Pág. 17

performance interactiva en Internet, de 1994 a 1999, llamada *Introduction to Net.art*¹⁰⁴, en ella realizaron un detallado trabajo de definición crítico-teórica de la práctica, propuesta que consolidó muchos de los conceptos utilizados hoy para referirse al net art.

Sin embargo, estas construcciones de discurso no obedecían al orden natural de las cosas, sino que, como diría Baudrillard, refuerza lo real en la búsqueda de la construcción de modelos de idealidad. Lo que funcionó perfectamente, pues algunos críticos se tomaron muy en serio, por ejemplo, el origen del término por el email de Cosic y el manifiesto de Boockchim-Shulgin. Estos proyectos simulatorios desvelan la confusión que es capaz de originar una propuesta basada en el libre acceso.

Un ejemplo de una pieza más concreta sería el caso de una de las figuras más enigmáticas del arte mundial de los años noventa: el serbio-esloveno Darko Maver. Los rumores sobre un artista que vagaba por una Yugoslavia dividida por la guerra, creando muñecos de plástico que simulaban a personas con muestras de abusos y torturas recorrieron Europa en 1998. Maver fue perseguido por el régimen acusado de anti-patriotismo y su trabajo fue censurado, aunque algunas de sus obras fueron copiadas y formaron parte de diversas exhibiciones en Europa, entre las que cabe mencionar *Darko Maver: obra censurada* realizada en Bolonia en 1999. Sin embargo, todo lo referente a este artista, incluida su muerte en la prisión de Podgorica, fue una creación de Eva y Franco Mattes, quienes forman el colectivo 0100101110101101.org¹⁰⁵. Se trataba de una acción en Internet que duró un año, en la cual es posible plantearse una crítica profunda, pues Maver, quien no existe, ha sido censurado por el poder político, expuesto por la institución del arte y registrado por los medios de comunicación.

La práctica del arte en Internet de la década de los 90's, puso el énfasis en la función social de la pieza y suscitar polémica, lo que daría comienzo a lo que se conoce como el *Periodo Heróico* del net art, caracterizado por el uso y entendimiento de Internet como un espacio sumamente adecuado para propiciar un juego de ilusiones y de fantasmas, malentendidos y falsificaciones: el simulacro. Claro que todo ella bajo supuestos excesivamente optimistas de los alcances transformadores y liberadores de Internet.

¹⁰⁴BOOKCHIN, Natalie. SHULGIN, Alexei. *Introduction to the net.art*
<http://bookchin.net/projects/introduction.html> Visto por última vez el 24/09/2014

¹⁰⁵<http://0100101110101101.org/> Visto por última vez el 07/10/2014

Y por ello, por encima de la cantidad de simulaciones y juegos de construcción de significados, había en los 90's una promesa en la red: la de la posibilidad de una nueva construcción de imaginario social, independiente de los intereses institucionales, económicos y políticos.

Por ello “en la definición del net.art que realizaban Nathalie Bookchim y Alex Shulgin durante este período heroico [...] la máxima era que la intensificación de los flujos comunicacionales a través de la red habían desbordado los antiguos límites de autoría, obra y géneros y había subvertido las jerarquías prevalecientes”¹⁰⁶. Esta fue una acción de carácter colaborativo, que priorizaba la comunicación sobre la representación, a través de la inmediatez, la viralidad y la capacidad de diluir los límites entre lo público y lo privado. Además de sus planteamientos críticos sobre la construcción de una obra abierta.

Aunque todavía con punto –pues lo perdería eventualmente- el término todavía muy general de net art encerraba en la década de los 90's el concepto de una serie de exploraciones artísticas que permitía la visualización de comunicaciones, gráficos, e-mail, textos e imágenes, simultáneamente, facilitando el intercambio de ideas y el diálogo permanente definido por enlaces y múltiples pantallas.

Bajo “proyectos que se valen de las tecnologías de los medios de comunicación emergentes y exploran las posibilidades culturales, políticas y estéticas de dichas herramientas”¹⁰⁷ y donde además de no poder distinguir entre productor y usuario, tampoco es posible distinguir entre su soporte y su medio de difusión, pero tampoco entre realidad y simulacro. Esto pondría en entre dicho la prácticas tradicionales del arte basadas en la autoría y la obra original.

La edición y el montaje como herramientas de construcción en el arte de Internet, facilitadoras de las falsificaciones y simulaciones, posibilitarían una serie de subversiones simples propiciadas por una convicción anarquista. La práctica de net art marcaba así el uso de Internet como medio para la producción, publicación, distribución, promoción, diálogo y consumo, la “liberación del arte de la tiranía de los status de la mercancía y de la orientación al mercado”¹⁰⁸, redireccionándolo hacia la reflexión crítica. Además su

¹⁰⁶ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 209

¹⁰⁷ TRBE, Mark. JANNA, Reena. *Arte y nuevas tecnologías*. Taschen. Madrid, 2005. Pág. 7

¹⁰⁸ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal. Madrid, 2012. Pág. 17

carácter inmaterial lo posicionaba en contra de la práctica expositiva tradicional –por lo menos en un inicio- pues generaba una cierta resistencia a su comercialización.

Por estas características “liberarse de la colonización por parte de los intereses económicos, se convertía en el propósito principal de algunos de los artistas y colectivos más comprometidos de esa nueva práctica de la creación digital”¹⁰⁹.

Para los artistas del periodo heroico, el net art se declaraba como una actividad artística independiente económica e institucionalmente, pues aparentemente era posibilitada por Internet para disolver los límites entre comunicación y arte, y para adquirir un carácter ilimitadamente reproducible, carente de un original, que lo volvían inadecuado para ser expuesto y adquirido principalmente por museos y galerías. Así, en la práctica de la década de los noventa una de las cualidades más destacables del net art era “su carácter de resistencia contra la institución artística y contra las lógicas del mercado inherentes a ella”¹¹⁰.

Estas serían las bases para el desarrollo de la práctica artística en Internet en la década de los 90's, que imaginaba la vida futura como un entorno transformado por los medios tecnológicos de la comunicación, pues Internet parecía ofrecerse como el futuro de la humanidad. Sin embargo, “era necesario un *espacio* equivalente al museo o a la galería comercial que fuera fácilmente accesible desde los nodos comunicacionales relacionados con el mundo del arte y la cultura.”¹¹¹ Y poco a poco el optimismo con el que los artistas se enfrentaron a Internet y la cualidad utópica de espacio libre, se fueron desvaneciendo conforme se acercaba la siguiente década.

Sin embargo estas posturas radicales en contra de la institucionalidad fueron características sólo de algunos representantes la primera generación del net art, sobre todo de los neartistas del periodo heróico: Natalie Bookchin, Heath Bunting, Alexei Shulgin, Olia Lialina, Vuk Cosic, Jodi y otros que se vincularon a sus ideas. Pero hubo muchos otros

¹⁰⁹ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal. Madrid, 2012. Pág. 63

¹¹⁰ Ibid. Pág. 20

¹¹¹ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 212

que se movieron en Internet desde otras perspectivas, objetivos ¹¹² y existieron también muchas otras propuestas.

Por ejemplo, en Latinoamérica se dieron algunos casos -Fran Ilichy, Arcangel Constantini, en México; Gustavo Romano en Argentina; Brian Markern, en Uruguay, entre otros- y sin embargo, al contrario de otras partes del mundo, el net art en estos territorios no es sinónimo de un acceso “más fácil, rápido y barato que a cualquier otro tipo de arte. Sólo se requiere un ordenador y conexión a Internet para poder descubrir este fenómeno que vuela por la red”. Net art en Latinoamérica, por ejemplo, no es una práctica accesible y democratizadora, pues sólo unos cuantos tienen acceso a la red en estos entornos, por encima de las limitaciones de alfabetismo. Pero esta es una discusión para otros ámbitos.

¹¹² En estas otras posturas y formas de enfrentarse en la web, también podríamos encontrar propuestas que estuvieran más dispuestas a aceptar desenvolverse a partir de los postulados institucionales del museo y el mercado del arte. Reconocemos que la postura de los netartistas, particularmente los del período heroico y autodenominados fundadores del net art, no fue la única visión al experimentar con el medio de Internet y sus alcances.

II. LA POSTURA ANTI-INSTITUCIONAL: ARTE, CONTRACULTURA Y HACKTIVISMO

Como podemos ver, liberarse de la colonización por parte de los intereses económicos, políticos e institucionales fueron los objetivos que marcaron la práctica más radical en Internet de los años noventa. Aunque también, como hemos expuesto, este postulado no era igual para todos aquellos que se desenvolvían en la web, “un sector de los individuos y grupos comprometidos inicialmente con la experimentación en Internet orientaría su trabajo hacia el activismo político, mientras que otra sección preferiría concentrar sus esfuerzos en el ámbito más restringido de la experimentación formal y lingüística del medio con perfecta cabida en el espacio del museo”¹¹³. Es decir, solo para una parte de los netartistas optaron por especializarse en ejercicios muy comprometido con la oposición a los discursos de poder.

La primera generación del net art se caracterizó por una desobediencia electrónica que buscaba otras formas de acción colectiva. Los artistas enfocados en la experimentación artística, direccionada hacia el activismo político, buscaban liberar la información que se encuentra sometida, oculta al público por los intereses institucionales. En este sentido, el colectivo artístico “Irrational fue de los primeros espacios del mundo digital que se dio cuenta del potencial de Internet como espacio para compartir información, e hizo suyo el famoso adagio hacker *la información quiere ser libre*”¹¹⁴.

Otra de las actitudes liberadoras del hacker fue sin duda el robo de identidad. En 1997, la décima edición del festival Documenta de Kassel, fue comisariada por Catherine David, quien había invitado a Simon Lamunière a ser el curador de la sección de net art en la página web del festival. Cuando la comunidad de netartistas se enteró que la selección de trabajos sería disponible solo mediante el pago a su acceso, la indignación corrió por la comunidad que defendía la libre circulación de contenidos. Por ello Vuk Cosic hackeo el servidor de la Documenta y clonó todos los contenidos para ponerlos a disposición gratuita en su sitio personal en Internet. Cosic nombraría a esta clonación su ready made, y

¹¹³ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 154

¹¹⁴ BAIGORRI, Laura. *Technologies to the people. Aproximaciones artistas al tratamiento de la información online*. <http://www.danielandujar.org/wp-content/uploads/2008/05/Baigorri.pdf> Visto por última vez 08/10/2014

siguiendo con el tópico vanguardista, declararía a los netartistas como *los hijos perfectos de Duchamp*.

El artista hace visibles las condiciones sociales, el hacker señala las debilidades del sistema. El hacker muestra las heridas abiertas de las máquinas, o del mundo del ordenador, haciendo patente que todo lo que consigue una máquina, también puede ser anulado por ella misma
Gottfried Kerscher

No tardaron en aparecer las primeras muestras de hacktivismo *formal*. El término fue acuñado por el colectivo *The Cult of the Dead Cow* (DDC), para referirse a “la construcción de un tipo de software que la gente en todo el mundo pudiera utilizar para comunicarse de manera segura, incluso si eran espiados por sus gobiernos”¹¹⁵, lo que pronto se convertiría en un tipo de ciberactivismo que se perfiló como la actuación más trasgresora contra las restricciones de acceso y los mecanismos de control en la red. Prácticas enfocadas a potencializar las posibilidades de Internet para cubrir las carencias de los medios de comunicación tradicionales, promoviendo un pensamiento crítico, la libertad web, la lucha contra los poderes dominantes y la transparencia de datos e información emitida desde los intereses gubernamentales y empresariales.

“En la mayoría de los casos el motivo de las protestas y de las propuestas de boicot es la vulneración de los derechos o los abusos perpetrados contra la sociedad civil por las grandes compañías multinacionales y por las instituciones estatales que les amparan”¹¹⁶. El objetivo del hacktivismo era -o es- descifrar estas webs corporativas y volver evidentes sus mecanismos de seducción, para convertirlos en espacios *transparentes* -como los llamaría Laura Baigorri, por estar abiertos directamente a la participación ciudadana.

Esta descifración de los medios digitales por los hacktivistas pueden ser legales o ilegales, pero siempre bajo el objetivo de realizar actos de protesta política no violentos, sobre todo relacionados con el libre acceso a la información. El hacker no busca generar una actividad lucrativa -no es un pirata- sino que pretende contribuir al progreso permitiendo el acceso a la información y a los recursos informáticos, pues el objetivo principal de esta práctica es promover el derecho a la libertad de expresión, haciendo un “uso de la tecnología para hacer avanzar los derechos humanos a través de los medios

¹¹⁵ Chris Wysopal hablando para *Somos legión: la historia de los haactivistas*. Documental 2013 Brian Knappenberger

¹¹⁶ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 237

electrónicos”¹¹⁷, a pesar de su ilegalidad. Frente a cualquier intento de restringir la libertad de información en Internet el hacktivismo procedería a la liberación de la información mediante el *crack* o *cracking*.

Por ello muchas veces resulta sumamente difícil distinguir entre net art y hacktivismo, pues ambas generan un uso de las redes en un afán de posibilitar una reflexión sobre la construcción del mundo actual basado en el poder corporativo. En sí el hacker se define a sí mismo como artista -aunque la práctica ha recibido una fuerte crítica respecto al uso de la palabra *arte*, cuestionándoles si ésta no es sólo una estrategia para evitar la condena legal de algunas de sus acciones. Pero es justamente su apego a la acción simbólica lo que lo hace relacionable, casi inmediatamente, con el campo del arte, “considerar el hacktivismo como una actividad artística en sí misma presupondría un rechazo a cualquier división o separación entre el ámbito de lo imaginario y de lo real en el campo de los medios, entre las referencias políticas que la propuesta artística contendría y las pretensiones de una efectividad política real”¹¹⁸.

Veamos el caso de *Toy Wars*, por ejemplo. El colectivo artístico Etoy se formó en 1994 en Zurich, con el objetivo de desvelar los funcionamientos de los motores de búsqueda de Internet, en los que sin duda están inmersos diversos intereses empresariales. En 1996, cuando Etoy ya era uno de los referentes de la práctica del arte en Internet, apareció una compañía de venta de juguetes online: Etoys. A este corporativo le preocupaba que sus consumidores se desviarán al tratar de entrar a su página, www.etoys.com, hacia la del colectivo artístico, www.etoym.com, y esto creara confusiones, pero sobre todo pérdidas.

La compañía juguetera presentó una demanda legal exigiendo que el colectivo- que había registrado su nombre en el 95- dejara de utilizar su página de Internet, exigencia que le concedió un juzgado de Los Ángeles en 1999. Esto representó para los netartistas una seria amenaza contra la libertad de expresión en Internet y por ello el colectivo @TMark, con propósitos estéticos-activistas, se solidarizó con Etoy lanzando una convocatoria para que miles de usuarios se dirigieran simultáneamente al navegador a la página de la tienda y la actualizaran tantas veces como les fuera posible, todo ello en plena campaña navideña. El

¹¹⁷ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal. Madrid, 2012. Pág. 78

¹¹⁸ Ibid. Pág. 82

efecto acumulación de tránsito en la página de Etoys llevó a la compañía a perder más de 4 millones de dólares, esta acción disminuyó tanto su imagen que sus inversiones en la bolsa comenzaron a caer paulatinamente, de hasta llevarlos a la quiebra.

Esta delgada línea entre activismo real y simbólico en lo artístico en la red, siempre está desdibujando sus límites y cómo podemos ver las diferencia entre net activismo y net art son apenas perceptibles.

Tampoco somos buenos terroristas...todos nos conocen

Ricardo Domínguez, Electronic Disturbance Theater

Una de las acciones hacktivistas más famosas de los años 90's fue el ciberataque a la página oficial del Gobierno Mexicano, representado entonces por Ernesto Zedillo, en agosto de 1998, en defensa del movimiento Zapatista. *Electronic Disturbance Theater*, desarrolló y encabezó una serie de sentadas virtuales en las páginas oficiales del Pentágono, de la bolsa de valores de Frankfurt y el Gobierno Mexicano, simultáneamente; ésta última para atraer la atención mundial sobre la situación de los derechos de los indios nativos de Chiapas. Inventaron una herramienta simple que llamaron *The Zapatistas FloodNet* ó *ZapFloodNet*, que en sí es una aplicación que recarga la página cada 3 ó 4 segundos y gana velocidad cuantas más personas se unen a la acción en tiempo real. Fue “una amenaza para el poder simbólico que fluye en la súper media, el poder simbólico del estado del PRI. Podemos usar lo virtual para empujarlos y espiarlos y hacerles saber que los estamos observando”¹¹⁹ y también fue de las primeras muestras de que la multitud podía paralizar los procesos institucionales.

Ricardo Domínguez, uno de los integrantes del colectivo e iniciador de la ZapFloodNet, fue uno de los primeros en aparecer en las listas del FBI como ciberterrorista. Desde entonces las sentadas virtuales o *netstrikes*, se valen de la toma de páginas web institucionales, en su mayoría empresariales y gubernamentales, y pretenden paralizar el funcionamiento de estas aunque fuera sólo por cuestión de segundos, basados en la denegación de servicios distribuidos, llamados Ddos, que consiste en lanzar numerosas peticiones a un servidor que aloja una página web, de forma que el sitio no puede soportar la carga de peticiones y queda suspendido.

¹¹⁹ Respuesta del artista Entrevista a Ricardo Domínguez miembro de "The Electronic Disturbance Theater" para periféricos <http://cibernous.com/perifericos/entrevistas/rdom.html>

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Es decir, lo que hacen este tipo de ataques es inundar con peticiones basura los servidores de la organización objetivo, hasta llegar a saturar su ancho de banda y no dejar espacio para su navegación por usuarios reales. Esto permite realizar operaciones que consiguen un considerable eco mediático y que afectan a la imagen de la institución contra la que se dirigen. Muchas de estas acciones, como comentábamos, han sido discutidas entre lo artístico y lo político, entre la protesta ciudadana y la criminalidad, y han sido los poderes atacados los que han decidido denominar sus acciones como ciberterroristas, pues ven en ellos una amenaza real de desestructuración de sus procesos.

Estas prácticas son una muestra clara de la tendencia a oponerse a los poderes institucionales desde la práctica en Internet de los años noventa -y que permitieron el desarrollo de otras iniciativas posteriormente en la web 2.0. La cultura crítica actual considera al hacktivismo como un modelo de conducta que libera flujos en favor de una postura informacional.

Sin embargo el hacktivismo más que solo una actitud, pretende “tomar conciencia de la arbitrariedad de los dispositivos que utilizamos normalmente para interactuar en la red y, por lo tanto, resistirse ante los intentos de naturalización y oclusión llevados a cabo por parte de las grandes multinacionales de comunicación”¹²⁰ en una actitud de insumisión y denuncia, una intervención subversiva de los dispositivos ya existentes en el arte y más específicamente en el net art, como la expresión de lo *reprimido* en el ámbito social.

No a la censura en Internet. No a la censura en la vida real.

Anonymous

El caso más conocido en este milenio – que aunque se escapa a los años de nuestra investigación, resulta importante para consolidar algunos puntos- es sin duda es el de *Anonymous*, una sociedad mundial, sin líderes, con voces individuales que se han unido para crear una sola voz de reclamo que habla por el colectivo. Aunque el desarrollo de este grupo se da en el 2008, en el contexto de las redes sociales, sus antecedentes comienzan a mediados de los noventa, con un canal en Internet llamado 4channel, cuando la mayoría de sus integrantes eran adolescentes. Aunque ya habían realizado varias intervenciones anteriormente, fue el caso Wikileaks el que posicionó al grupo en la mira mundial.

¹²⁰ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 217

Anonymous se declararon enemigos de los enemigos de Wikileaks y tumbaron, mediante ataques Ddos, a todos los que negaron su apoyo a Julian Assange, como Visa, Mastercard, PayPal o Amazon, considerando su negativa a permitir que los donativos para el desarrollo de esta página se siguieran realizando, como una acción de censura y una negación de practicar la libertad ciudadana. Posteriormente atacaron también -por sus posturas capitalistas, de desigualdad y supresión- a los sitios webs de la tienda Playstation, BBVA, Bankia, ENEL y de los gobiernos de Egipto, Argelia, Libia, Irán, Chile, Colombia y Nueva Zelanda. *Anonymous* es una organización que no existe, no pertenecen a ningún partido político y todos se representan bajo un mismo símbolo: la máscara de Guy Fawkes¹²¹.

Anonymous no es nadie y puede ser cualquiera. Salvando las distancias, es como una organización insurgente basada en células, compartimos una marca, Anonymous, pero somos gente independiente, que responde a una ideología común y que participa de cada acción particular de acuerdo con si coincide o no con sus convicciones¹²².

Las sentadas virtuales son una muestra general de que la visión de ciertos gobiernos y corporaciones y sus ideas, no son del todo compatibles, por lo menos, con una población activa en Internet, dispuesta alzar la voz y capaz paralizarlos en cualquier momento, con un serio impacto geopolítico, donde hay una fuerte declaración sobre la forma en que deberíamos tratar la información, una lucha por recuperar la privacidad perdida por la vigilancia constante, en donde ya no es posible moverse sin ser observado.

El hacktivismo desde sus inicios en los años 90's, muestra una práctica comprometida en contra del ideal de los institucionalismos: una sociedad que no cuestiona sus discursos y los asume como verdaderos. "La falsificación y la confusión permitían así, hablar hacerse oír, denunciar y escuchar lo que quedaba generalmente soterrado y oculto en los discursos institucionales, pues siempre tiene que quedar presente que [...] *el poder nunca dice la verdad*"¹²⁴

¹²¹ Guy Fawkes trató de poner una bomba en los cimientos del Parlamento Británico para asesinar al rey Jacobo I en 1605. Utilizó la máscara que retomaron en la novela gráfica V de Vendetta, la cual se adaptó al cine con el mismo título.

¹²² Respuesta de un integrante de Anonymus España para una entrevista a Indymedia México.

<http://mexico.indymedia.org/spip.php?article1842>

¹²³ Aquí Juan Martín Prada se refiere al video que da el mensaje de inicio en la pieza *Pekin 2008* de Les liens invisibles, clonación de la página oficial de los juegos olímpicos de ese año.

¹²⁴ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. AKAL. Madrid, 2012. Pág. 84

III. CONTRA LAS LÓGICAS DEL MERCADO: OTRA PRODUCCIÓN, OTRA ECONOMÍA

El enfrentamiento a las relaciones del poder político y económico, mediante el crack y el robo de identidad, caracterizaron la práctica del hacktivismo, sin embargo, algunos artistas prefirieron desafiar las estructuras de poder a través de otros comportamientos en la web. “La red de Internet se nutrió, para crecer y tomar forma, de los impulsos comunicativos de millones de individuos y de la capacidad de imaginar entornos colectivos donde fuera posible la expansión sin barreras de dichos impulsos”¹²⁵.

Los postulados de *colectivo* habían resurgido, en la década de los noventa y en el entono en red, como un “eco de las utopías de vida comunal y de rechazo al individualismo agresivo que se desarrolló en los campus universitarios [estadounidenses] a finales de los 60 y principios de los 70”¹²⁶, y se vieron reflejados en las acciones artísticas, de carácter inmaterial, plenamente accesibles en la red, en las que pocas veces se podía hacer distinción entre autor y receptor, entre producción y reproducción, como una forma de enfrentamiento al capitalismo comercial. Así “el net art a mediados de los años noventa constituyó uno de los acontecimientos que más claramente situaron a las prácticas artísticas en el campo de la producción de *bienes comunes*”¹²⁷ -los *commons* por su término en inglés o los objetos del procomún, en español.

Esta idea de lo *común* en el arte en Internet, se materializó, la mayoría de las veces a través de gestos de apropiacionismo radical. Es decir, mediante la toma de elementos de páginas distintas –el *sampleado*- así el medio permitía producir, entre otras cosas, entornos en red que simularan – no clonando como en el caso de la Documenta- convincentemente la estética y la retórica de las grandes compañías e instituciones en nuevos sitios, presentando una fuerte crítica a sus dinámicas corporativas.

Es el caso de la instalación a largo plazo, iniciada en 1999, *Airworld*¹²⁸ de Jennifer y Kevin McCoy, la cual cuestionaba la gestión y el desarrollo del capital global. En sí se

¹²⁵ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 121

¹²⁶ *Ibid.* Pág. 122

¹²⁷ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. AKAL. Madrid, 2012. Pág. 86

¹²⁸ <http://www.airworld.net>

componía de una serie de banners publicitarios insertos en distintas páginas de Internet, producto de una residencia anterior de los McCoy, pero al dar click en estos banners el usuario era remitido a una simulación de una página comercial de una línea aérea que -mediante la recolección de frases, slogans y notas de prensa de otros sitios corporativos- se apropiaba de la jerga institucional, evocando la tradicional jerarquía corporativa, consiguiendo ensamblar un producto para la red creíble y de apariencia confiable.

Es decir, tenía todos los signos, en el sentido baudrillardiano, de una página web de una aerolínea comercial real, y con este gesto los McCoy ponían en entre dicho los conceptos de la propiedad intelectual, pues se habían valido de la recolección y el *copy-paste* para ensamblar un nuevo materia intelectual a disposición de todos los usuarios de la red.

Esta tematización y forma de trabajo fue constante en el net art de los 90's, pues la posibilidad que ofrecía Internet de generar y difundir nuevos productos a partir del ensamblado de las partes provenientes de otros sitios fue “uno de los acontecimientos que más claramente situaron a la práctica artística en el campo de la producción de los bienes comunes”¹²⁹, por su capacidad de disolución de cualquier vinculación entre obra y original.

Por otro lado, “se observa desde los primeros años del arte en la red un marcado abandono de los modos de producción y autoría individuales y utiliza la masiva de modos de trabajo en equipo y la construcción de identidades o nombres colectivos para firmar las obras”¹³⁰ esta autoría se basa no en una colaboración continua sino en una duración que está estrictamente relacionada con un proyecto específico.

Por ello el desvanecimiento de la figura del autor hacia la de comunidad, se vio representado en proyectos colectivos como Etoy, @TMark, Rhizome, Nettime, Jodi, 0100101110101101.ORG, entre muchos otros, quienes comenzaron a idear y proponer otras formas de trabajo, enfocados en la idea de que “nadie es autor: todo productor es una sociedad anónima- incluso diríamos: el producto de una sociedad anónima”¹³¹. Este “anonimato” mediante la creación de una identidad colectiva les permitía eludir el protagonismo y hacer más énfasis en las obras antes que en el artista-creador-autor y sus

¹²⁹ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal. Madrid, 2012. Pág. 86

¹³⁰ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 230

¹³¹ Ibid. Pág. 214

condiciones geopolíticas. Además, este gesto, posicionaba la mirada nuevamente hacia el espectador para otorgarle la responsabilidad en la interpretación de las obras.

Como bien indica Laura Baigorri, “con toda certeza, ninguna de estas intenciones logra eliminar definitivamente al autor, ni conseguir un verdadero anonimato, pero sus actitudes permanecen como testimonio de una postura ética que todavía cuestiona la noción de autoría vinculada al proceso de mitificación del artista”¹³².

Esta pérdida de la identidad del autor -que desdibujaba ya los límites del original como condición de mercancía- se vio reforzada por una nueva posibilidad de la práctica del arte en Internet pues, como bien explica Juan Martín Prada, “no hay una visualización de la obra sin una simultánea reproducción en el propio ordenador del espectador. El arte digital no hace diferencia entre las tecnologías que producen imágenes y las que las reproducen”¹³³. Es más bien una práctica artística que se caracteriza por la existencia de infinitos originales.

Hablamos pues de una serie de acciones que entienden los gestos apropiacionistas -el *copy-paste* y la piratería en Internet- no como un modelo de negocio o una actividad delictiva, sino como una práctica intelectual. Y por ello muchos de los artistas de los 90's se desempeñaron bajo una lógica anti-mercado, decididamente en contra de la comercialización de sus obras, pues esto significaría una contradicción a la propia naturaleza del net art, una práctica artística completamente mediática, que al ser adquirida o privatizada es condicionada a una recepción antimediática. La compra-venta de una de estas obras, en cuanto a su uso, “acaba limitándose paradójicamente a un reducido número de copias en ediciones limitadas”¹³⁴.

Sin embargo, no tardaron en efectuarse las primeras adquisiciones de net art. En 1999 la pieza *Longitude 38* de Valery Grancher, fue vendida por la fundación *Cartier* en \$5,000 dls, que no era una suma demasiado alta, pero fue una de las primeras piezas de net art en ser adquirida. Esta acción pareció, por un momento, establecer el fin del net art como un producto no mercantil, pues había “respondido a un traslado del contexto de la

¹³² BAIGORRI, Laura. *Technologies to the people. Aproximaciones artivistas al tratamiento de la información online*. <http://www.danielandujar.org/wp-content/uploads/2008/05/Baigorri.pdf> Visto por última vez 08/10/2014

¹³³ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal. Madrid, 2012. Pág.86

¹³⁴ Ibid. Pág. 88

institución de arte y las lógicas del mercado al ámbito de la red, negando la generalizada premisa de que es intransferible”¹³⁵.

Por su parte, la artista rusa Olia Lialina, figura representativa de la primera generación de netartistas, fue también de las primeras en vender una de sus obras de arte, transfiriendo la posesión del dominio y la dirección IP al comprador. Lialina fundaría también la galería online, *Art. Teleportacia*¹³⁶, en 1998, organismo específico para la venta de obras de net art, mediante una exposición colectiva en el sitio, llamada *Miniaturas del periodo heroico* –nombre que sin duda se relaciona con cómo es llamada la primera práctica del net art- compuesta de cinco piezas de cinco de los de los netartistas más conocidos internacionalmente en ese momento: *ABC* de Alexei Shulgin, *Own or be owned or remain invisible* de Heath Bunting, *LOCATION/INDEX.HTML* de Jodi.org, *If you want to clean your screen* de Olia Lialina y *Metablink* de Vuk Cosic; cada una de ellas se encontraban a la venta por \$2000 dls.

La artista al hablar de este proyecto de venta en Internet establecía que “para señor A es suficiente contemplar arte, para señor B es importante poseer arte”¹³⁷ y por ello generaron 3 principios de su galería en línea:

1. Una obra de net art puede ser vendida como cualquier obra de arte.
2. Cada obra de net art debe tener un copyright y nadie, excepto el artista, puede descargársela sin el permiso del autor.
3. La firma de una obra de net art se encuentra en la barra de dirección, por tanto, el url es la única garantía de originalidad.¹³⁸

Lialina sabía que sólo podría vender una obra si encontraba alguna manera de distinguirla de sus copias, sin embargo, como hemos mencionado, el trabajo artístico en la red se caracteriza por su uso bajo prácticas como el copyleft, el copy-paste y el plagio como actividades comunes aceptadas como creativas. Hacer pues una adquisición de una obra como esta significaría hacer un uso restringido contra la esencia mediática de la misma, basada en la interconexión, el acceso libre, permanente, múltiple y simultáneo. Un uso totalmente opuesto a la propuesta de pensar los productos del net art como objetos del

¹³⁵ Ibid Pág. 87

¹³⁶ <http://art.teleportacia.org/>

¹³⁷ Olia Lialina hablando de Art.Teleportacia. citada en MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal. Madrid, 2012. Pág. 88

¹³⁸ <http://art.teleportacia.org/>

procomún¹³⁹ y de libre circulación, como un cuestionamiento crítico de los posicionamientos empresariales sobre la difusión y distribución de bienes creativos en Internet.

Este acto así rompía con los principios fundamentales de la autoría colectiva: “la posibilidad de que un número ilimitado de agentes intervengan en una única obra-sitio sin que ninguno de ellos pueda arrogarse la autoría y sin que ninguno de ellos tenga la prerrogativa de dar por concluida o cerrada la obra”¹⁴⁰. Por ello el colectivo 0100101110101101.ORG clonó la galería *Art.Teleporticia*, manipuló sus contenidos y subió a la red una versión de la misma sin copyright.

La exposición aquí fue llamada *Híbridos del periodo heroico* y los cinco *originales* fueron reemplazados con muchos *híbridos*. Clonando *Art.Teleporticia*, 0100101110101101.ORG visibilizaba las contradicciones que implica trasladar los presupuestos de la galería al entorno de Internet. 0100101110101101.ORG hicieron uso de la remezcla y el sampleado adhiriendo contenido de otros sitios a los *híbridos*, esta es evidentemente una acción que implicaba ir en contra del copyright inicial de las propias piezas, pero fue primordial para hacer la crítica sobre la traslación que *Art.Teleporticia* pretendía hacer sobre las leyes del espacio físico al espacio de las redes. Además, esta acción, reincidía en la importancia de la apropiación en la práctica artística de Internet, pues demostraron que al clonar un trabajo no lo destruyen sino que lo reutilizan.

Pero todas estas reflexiones sólo son posibles siempre y cuando partamos del supuesto de que el net art se desempeñe a partir de una radical forma antimerca, por lo que debemos reconocer que también para muchos otros artistas, Internet era una canal de visibilidad, que abría la posibilidad de entrar a la gran institución del arte y de esta manera beneficiarse también del mercado del arte convencional.

Pero no por ello, acciones como las de 0100101110101101.ORG ó la de losMcCoy, dejarían de hacer posible el plantearnos nuevas formas de pensar de producción y de

¹³⁹ Definición de procomún por Medialab-Prado: algunos bienes pertenecen a todos y que en conjunto forman una comunidad de recursos que debe ser activamente protegida y gestionada. Está constituido por las cosas que heredamos o creamos conjuntamente y que esperamos legar a las generaciones futuras. Pertenecen al Procomún los recursos naturales como el aire, el agua, los océanos, la vida salvaje y los desiertos, y también Internet, el espacio radioeléctrico, los números o los medicamentos. También incluye abundantes creaciones sociales: bibliotecas, parques, espacios públicos, además de la investigación científica, las obras de creación y el conocimiento público que hemos acumulado durante siglos.

¹⁴⁰ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 227

circulación de los bienes -considerándolos comunes más allá de su legalidad o ilegalidad- que permitieran un acceso democrático y desjerarquizado. Una nueva economía, la de la información, basada en la apropiación de ideas, la pérdida de la autoría y la incapacidad para identificar un original.

Un ejemplo de ello es el proyecto de Michael Mandiberg, aftersherrylevine.com¹⁴¹. En 1936 el fotógrafo Walker Evans hizo una serie de retratos de la familia Borroughs, en la época de la depresión en Alabama, posteriormente Sherry Levine, fotografió una a una las imágenes del catálogo de Evans, en 1979, y en 2001, Michael Mandiberg escaneó las fotografías de Sherry y las subió a la web con el nombre de www.aftersherrylevine.com ó www.afterwalkerevans.com, un sitio específico que soporta la colección, dando la posibilidad a los usuarios de descargar libremente estas fotografías en alta resolución, con indicaciones para su impresión y un certificado de autenticidad. Con este ejercicio, Mandiberg, hace una reflexión sobre el uso de los materiales de otros para la generación de nuevos proyectos, pone en tela de juicio el concepto de la autoría y definitivamente, se enfrenta a las dinámicas tradicionales del mercado del arte, al permitir el acceso gratuito y reconocer como original cada descarga.

Este tipo de acciones inducen a la idea de un mercado reformado, que abre otros caminos en la determinación del valor de las cosas. Emerge así “la necesidad de procesos alternativos para muchos ámbitos en los que la lógica del intercambio económico no procede o es totalmente inadecuada, como se refiere de pagar las ideas con ideas”¹⁴², en proyectos basados en formas alternativas de navegación y visualización de flujos de datos y desarrollo de interfaces diferentes, donde es altamente cuestionable la privacidad y la vigilancia.

Debemos recordar que en estos años, la postura optimista con la que los artistas se enfrentaban a la web, facilitaban la generación de propuestas aparentemente liberadoras. Con el collage y el sampleado como técnicas comunes y asistidos por las tecnologías de reproducción mecánicas, los artistas comenzaron a insertar en su obra imágenes y sonidos encontrados en la red, lo que refleja el estatus cambiante de la *originalidad* artística frente a la cultura producida por y para las masas. Y de alguna manera “el net art exigió a las

¹⁴¹ <http://www.aftersherrylevine.com>

¹⁴² MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal. Madrid, 2012. Pág. 95

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

instituciones más atención a los medios de comunicación y menos a los valores que ellas comparten con el mercado del arte”¹⁴³, pues en ellos la apropiación es algo tan habitual que casi se da por supuesta y abundan las estrategias explícitas para crear un objeto de valor cultural pero con un valor económico escaso o nulo.

Lo que “ha supuesto uno de los más grandes cuestionamientos a las lógicas basadas en el original dentro del arte contemporáneo”¹⁴⁴ y su desempeño en el mercado del arte, por supuesto enfrentando las formas de valoración del net art como algo radicalmente opuesto a las lógicas del mercado donde los bienes comunes son universales y no sometidos al precio, propone la posibilidad de una economía cuyo eje central sean los principios de lo común, en un intento de disminuir la hegemonía de la propiedad, a través de relaciones de intercambios posibles, bajo un código abierto. El objetivo de esta forma de acumulación son de hecho las personas y las relaciones sociales que se desarrollan de sus flujos e intercambios, lo que permitirá el desarrollo, con la llegada de la web 2.0, de la economía de la afectividad.

“La fascinación por los nuevos medios hacia tolerables las contradicciones internas del net.art se iría diluyendo rápidamente, llevándose consigo el espejismo de una nueva vanguardia heroica. Los aspectos menos halagüeños de la globalización con cuya ideología expansiva se había identificado la Web, se hacían evidentes hacia 1999, coincidiendo con la primera crisis de crecimiento de ésta y con la creciente proletarización del trabajo en la red”¹⁴⁵

¹⁴³ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal. Madrid, 2012. Pág 88

¹⁴⁴ Ibid. Pág. 86

¹⁴⁵ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 213

CAPÍTULO 3: DEL SOPORTE VIRTUAL AL ESPACIO FÍSICO DE EXPOSICIÓN



I. EL NET ART EN LA INSTITUCIÓN MUSEÍSTICA

*Ver net art fuera de su espacio nativo, supone una
relación equivalente a ver a los animales en el zoológico*

Rachel Green

La crítica desde el net art al capitalismo comercial, muy seguido iba de la mano de una crítica al museo, por la asignación de un valor simbólico y por el impacto de este en la determinación del valor de adquisición de las obras en el mercado del arte. Sin embargo, a pesar de sus postulados más radicales, el net art se vio absorbido -casi paralelamente a su creación- por las dinámicas institucionales -determinadas por la figura del museo- que a su vez marcaron su incursión en las dinámicas del mercado a las que tanto se oponía.

Esta incorporación no resultó, en la década de los noventa, una práctica novedosa, la experimentación con las tecnologías en el terreno del arte era demasiado atractiva para las instituciones desde sus primeros ensayos. En 1953, el *Sanford Museum* de Cherokee, presentó *Abstracciones Electrónicas*¹⁴⁶, la primera exposición de imágenes electrónicas generadas por medio de un ordenador analógico, propuesta por B.P. Laposky. Pero la muestra que consagró la tendencia expositiva del arte en relación a los nuevos medios fue *Cybernetic Serendipity* de 1968, en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres. Una muestra comisariada por la crítica polaca Jasia Reichardt, que buscaba dar a conocer el nuevo perfil del artista del siglo XX: un hombre dedicado a las tecnologías que creaba obras que de otra forma le habrían sido imposibles.

Estas exposiciones abrieron paso, en los 60's, 70's y 80's, a la inmersión del arte medial en el espacio del museo, incluso cuando este se había conformado por todos aquellos trabajos cuyo modo de exhibición propio se resolvía, no en el museo o en la galería, sino a partir de un modo de producción específico para su difusión y recepción efectiva a través de canales mediáticos - revista, radio, televisión- al igual que el net art en Internet. Sin embargo, muchos museos comenzaron a incluir muestras, exposiciones o a

¹⁴⁶ Ben Laposky creó los *oscilones* o abstracciones electrónicas por medio de un ordenador analógico. Se considera esta posibilidad de manipular ondas y de registrarlas electrónicamente como el despertar de lo que habría de ser denominado *computer graphics* y luego, *computer art* e *infoarte*.

adquirir obras de arte relacionadas con las nuevas tecnologías de la comunicación como parte de sus colecciones permanentes y el net art no fue una excepción.

En 1990 -mucho antes de que los pioneros nombren al net art- el *San Francisco Museum of Modern Art* (SEFOMA), presentó, *Bay area media*, comisariada por Robert Riley, la cual exploraba diversas formas de arte informático; entre las obras expuestas se encontraba *Deep impact* de Lynn Hersman y *Hallucinations* de Jim Campbell. Otra de las primeras muestras fue la de 1993, *Virtual reality: an emerging medium*, del *Guggenheim Museum* de Nueva York, una reflexión sobre la realidad virtual, comisariada y organizada por Jon Ipolito.

Sin embargo, las líneas expositivas de actuación en los primeros ejercicios institucionales estaban centradas en hacer de un espacio físico concreto un lugar de encuentro de personas que ya se encontraban conectadas a través de la web. “La metodología para exponer net art más generalizada y habitual hasta ahora ha estado basada en ubicar ordenadores con acceso a las obras en las salas de exposición”¹⁴⁷, o computadoras con proyecciones en las paredes, como una forma más específica de instalación conectada a Internet.

Esta metodología museográfica generaba amplias dudas y debates, pues si “Internet habría hecho posible así retomar la reflexión sobre algunos principios clave de las políticas de la institución del arte, la materialidad objetual como base del proceso comercialización-exposición”¹⁴⁸, por qué en el momento de presentar en el museo la práctica del net art resultaron exposiciones como espacios límbicos entre la intangibilidad de la red y la materialidad física del objeto, entre el espacio acotado de la galería/museo y el ilimitado espacio de la web, como obras que son transferidas a los muros del cubo blanco y ajustadas a sus dinámicas expositivas.

Estos cuestionamientos posicionaban una mirada sumamente crítica frente a la integración de la práctica del net art a los espacios físicos de exposición, señalando que el interés en las piezas más trasgresoras estaba posiblemente ligado a un afán de construir una figura de modernidad, de avanzada, donde se recurre a lo último en *alta tecnología* para

¹⁴⁷ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal. Madrid, 2012. Pág 203

¹⁴⁸ LIPPARD, Lucy. *Seis años de la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Citada en MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal. Madrid, 2012. Pág 208

reforzar la idea de poder de la institucionalidad museística como poseedora de las manifestaciones contemporáneas. Es decir de la perpetuación del discurso histórico, tal o cual como documenta de una línea conservadora de los hechos de la realidad.

Por ejemplo, en 1999, la muestra *Net condition* de la 2KM de Karlsruhe, permitía visualizar obras de net art combinando la interactividad de la navegación por Internet con la tradición museística de imágenes montadas, proyectadas, sobre paredes. Estas exposiciones aún marcaban el recorrido simulando la experiencia que se produce en las exposiciones de arte objetual, basada en “la frontalidad de los muros, los recorridos periféricos, la contemplación unitaria y aislada, el *cuco blanco* como ámbito de supuesta neutralidad”¹⁴⁹.

Aun así debemos reconocer que había una serie de prácticas dentro del net art cuyos postulados eran distintos a los de los pioneros y cuyas obras se adecuaban perfectamente al espacio del museo. El caso de la pieza de 1995, *Telegarden*¹⁵⁰ de Ken Goldberg, un ejercicio que permitía un mantenimiento colectivo de un pequeño jardín monitoreado por una cámara web, donde un brazo mecánico mantenía y ejecutaba las órdenes emitidas por los usuarios a través de la red, instrucciones que podían ir desde regar las plantas hasta sembrar una nueva semilla.

Hasta el 2004 que duró esta intervención más 10,000 personas se registraron como miembros y participaron en el jardín, y más de 100,000 visitaron el sitio. Esta intervención tenía la intención de enfrentar una de las primeras tecnologías -las técnicas de cultivo- con lo más reciente de ellas -Internet- y observar el tipo de relaciones que generaban sus usuarios, al tener cada uno completa libertad de decidir lo que ocurría en el jardín. *Telegarden* fue una herramienta que si bien tenía la velocidad de la alta tecnología, estaba condicionada a esperar el tiempo de germinado de las plantas. Esta pieza fue también una de las primeras reflexiones sobre los espacios del procomún.

Otro ejemplo de una intervención en la red con impacto en lo físico es en la obra del 2000, *Telezona*¹⁵¹ de Telezone Team, una interfaz entre el espacio físico y el virtual que hacía posible que los usuarios, bajo un marco de reglas generales que dependían de las condiciones físicas, diseñarán estructuras arquitectónicas que serían realizadas a nivel

¹⁴⁹ ALONSO, Rodrigo. *Comisariado y Media Art*. a:mínima, No 10, España, Enero 2005.

¹⁵⁰ <http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars/> visto por última vez 04/11/2014

¹⁵¹ <http://2009.gp.co.at/works/telezona/> visto por última vez 04/11/2014

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

escala en la realidad por un sistema CAD¹⁵² y un brazo robótico. El resultado de esta intervención evidenció lo complejo de las relaciones sociales que se establecieron entre los constructores y que contrastaron los ideales cartesianos del diseño puro frente a lo caótico de las dinámicas de la sociedad de masas y como sus decisiones afectaban tanto el espacio virtual como el físico. El robot, por otro lado, hacía visible los esfuerzos de auto-organización de la comunidad, para mantener y desarrollar un espacio construido por todos.

En ambas propuestas primaba la experiencia social frente a sus manifestaciones físicas, aunque era posible observar como los brazos mecánicos reproducían las indicaciones dadas en Internet, ya que los dos proyectos estuvieron expuestos en el Centro de Ars Electrónica en Austria a lo largo de su desarrollo. Dado que su concepción como obras incluía su impacto real en la fisicidad, la exposición del proceso del trabajo en red –realizado por un brazo mecánico físico- no parecía enfrentarse ni a los principios de la institución museística ni a los del net art, pues finalmente lo importante de ambas obras era las posibilidades sociales de la interacción y flujo permitidos por la web.

Sin embargo para la mayoría de los netartistas, sobre todo en el periodo heroico, Internet representaba un espacio independiente, libre y autónomo que se establecía como la posibilidad de una nueva imaginación espacial, bajo un uso de la red como plataforma de experimentación, no sólo de producción artística, sino de re-configuración, de deconstrucción y reconstrucción de los modelos expositivos, que ya no podían no basarse en el archivo sino en la conectividad.

Entonces era necesario cuestionarse qué sucedía con las manifestaciones que han sido pensadas como flujos e interconexiones entre usuarios conectados a la web, estas últimas basadas en recorridos prediseñados para construir una narrativa particular, visión de un curador o de la propia institución, cuando las manifestaciones del net art están basadas en la libre navegación, la conectividad y la interactividad.

Cabe señalar que una actitud muy distintita fue la que tuvieron los netartistas frente a festivales y muestras de arte internacionales, donde cada vez se hizo más necesaria su presencia, “Wolfgang Staehle, Tamas Banovich, Maarie Ringler, Rachel Baker, y otros iluminados del net.art empezaron a recibir lo que ahora se ha convertido en un torrente de

¹⁵² Por sus siglas en inglés Computer Aided Design. En español Diseño Asistido por Computadora

invitaciones para hablar en seminarios y conferencias sobre Internet. Realmente, el net.art había adquirido bastante reconocimiento, si no prestigio”¹⁵³, y con ello llegaba también mayor difusión y visibilidad; y “el net.art como cualquier otro producto artístico, necesitaba para existir unas estructuras de reconocimiento, distribución y capitalización determinadas. A pesar de su estructura hipertextual”¹⁵⁴.



¹⁵³ GREEN, Rachel. *Una historia del arte de Internet*. Original publicado como “WEB WORK A HISTORY OF INTERNET ART” en ARTFORUM International, nº 9 May 2000, pp. 162-167, 190. http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html Visto por última vez 08/10/2014

¹⁵⁴ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 212

II. ¿EL NET ART HA MUERTO?

Net.art es sólo aquél tan específicamente producido para darse en la red que cualquier presencia suya en otro contexto de recepción se evidenciaría absurda -cuando no impensable.

José Luis Brea

Así pues, el net art había puesto el énfasis en la experiencia más que en el objeto, en las múltiples posibilidades relacionales que pueden generarse del navegar simultáneamente por diferentes páginas, donde la obra no *es* sino que se *trasmite*,

evidenciando cómo el espacio en las redes se confunde con los cuerpos que contiene, un espacio que no puede ser entendido como un contenedor de cosas sino por uno producido por sus propios contenidos, un espacio en el que son posibles todas las coexistencias espaciales¹⁵⁵.

Bajo estas posibilidades en Internet, en la década de los noventa, los pioneros del net art huían de la objetivación del sector del arte anclado a viejos esquemas: el museo de arte que aún atribuye la valoración de los objetos artísticos a partir de los conceptos de originalidad y unicidad. Y cómo el net art había estado experimentando con el desdibujamiento de las líneas de la figura de autor y la obra única, de alguna manera, se oponía a las bases de funcionamiento del sistema del arte en las que se funda la figura del museo.

Por ello, cuando los museos dirigieron la mirada hacia las prácticas del arte en Internet y comenzó el ingreso de estas obras a las instituciones expositivas, para muchos artistas y críticos, comenzó la rendición del net art ante aquello que durante los últimos años había criticado. La incursión del net art a los museos significaría una gran *contradicción*¹⁵⁶, que hacía tambalear las bases de muchas de sus propuestas, sobre todo, las relacionadas con el cuestionamiento de los sistemas tradicionales de exposición del arte.

Pero ¿había muerto el net art cuando las prácticas más radicales que se opusieron a los centros tradicionales de la institución entraron en ella? Era innegable que, a pesar de que una gran parte del net art se posicionaba en contra de los institucionalismos, comenzó a gestarse paralelamente una constante relación entre las prácticas artísticas en la red y los sistemas-espacios de conservación-exposición del arte. Esta inmersión significó, para

¹⁵⁵ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal. Madrid, 2012. Pág 114

¹⁵⁶ Como explica Remedios Zafra en *El instante invisible del net.art*. http://aleph-arts.org/pens/inst_invisible.html Visto por última vez 11/10/2014

algunos, la muerte de estas prácticas cuyo sentido de *ser* se legitimaba siempre en la red y cuyo sentido crítico ha cuestionado los sistemas convencionales de exposición artística.

“La inclusión del net art en las instituciones conformadoras del discurso del gran arte contemporáneo suponía inevitablemente su muerte, al traicionarse, lo que para muchos eran sus presupuestos críticos más esenciales”¹⁵⁷, postura encabezada por varios críticos, como Lev Manovich y algunos artistas como Mark Amerika, pues desde esta visión el museo fomenta una forma de producción basada en el soporte y propicia un imaginario colectivo de relaciones únicas con las imágenes, las presenta bajo un arduo trabajo de mediación y construye discursos específicos de *un sólo* potencial simbólico, postura en directa oposición a la multiplicidad que ofrecen las propuestas del net art.

La ilusión de la era de Internet de los años noventa se basaba en la producción artística como espacio de construcción y trabajo, para analizar el mundo de manera crítica, donde el arte se convertía en una puerta abierta a otras formas de subjetivación diferentes a las ofrecidas por los intereses económicos-políticos promovidos por el sistema del arte. Por ello, esta utopía de Internet como espacio libre, posibilitaba al net art con una capacidad simbólica más impactante que el resto de las vanguardia, pues “se creía que estas prácticas en la red podrían suponer un paso más radical que cualquiera de las anteriores en relación a la crítica a las instituciones expositivas”¹⁵⁸.

La inmersión del net art en el museo de arte, sería una de las más grandes de decepciones, significaría el despertar de una época frente a la idea de la red como espacio de oposición a los espacios institucionales y del trabajar al margen del mundo del arte contemporáneo convencional como síntoma de autonomía. Al net art le estaba sucediendo algo sumamente similar a las prácticas artísticas anteriores que también se habían opuesto al museo y/o a sus dinámicas de legitimación.

No podemos dejar de reconocer que el desarrollo de la crítica institucional [de la que también forma parte el net art] en el ámbito de las prácticas artísticas siempre ha corrido paralelamente a un proceso de institucionalización de esa misma crítica, lo que la ha

¹⁵⁷ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas en Internet en la época de las redes sociales*. AKAL. Madrid 2012. Pág

¹⁵⁸ MARTÍN PRADA, Juan. *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. Sendemà. Valencia, 2012. Pág. 169

convertido simplemente en un motivo o tema más para hacer arte, en un ámbito de referencias sobre el que trabajar¹⁵⁹

Finalmente parece que todo acaba en los museos, un ejercicio más de oposición que terminará siendo absorbido por los discursos de autoridad de la historicidad del arte como si fuesen manifestaciones de un pensamiento epocal ¿Representaría la inclusión del net art al museo de arte un sometimiento a sus procesos de normalización y modulación, el fracaso de la *última vanguardia artística* del siglo XX?

Para muchos otros el panorama no era simplemente blanco o negro, sino una serie de interesantes matices claroscuros. La integración del net art a la práctica museística podría significar simplemente el comienzo de la historia institucional del net art, un punto de diálogo en el que ambas posturas –net art vs. sistema del arte- no tendrían por qué ser completamente incompatibles, sino que significaría el replanteamiento y reestructuración de muchas de las dinámicas institucionales en la apropiación, difusión y divulgación del arte.

Una posibilidad de que esa *otra cosa* en la que se convierte la experiencia del net art, basada en la interconexión, al entrar al espacio físico de exposición, podría ser una posibilidad más de lectura producto de su propia multiplicidad.

Lo único que realmente “ muere” al aceptar que el net art tiene y merece cabida en el museo, no es la práctica del arte en Internet, sino lo que se desvanece son las esperanzas emancipadoras de las propuestas teóricas más radicales sobre las posibilidades de las prácticas artísticas de la red en relación con las instituciones del arte. Esta resistencia, estos juegos de contradicciones evidenciaban como “las emergentes obras del net art simplemente continuaban revelando la complejidad de las relaciones entre las instituciones expositivas y el arte electrónico basado en el uso de tecnologías y medios de comunicación”¹⁶⁰.

¹⁵⁹ Ibid. Pág. 167.

¹⁶⁰ MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. AKAL. Madrid, 2012. Pág.88

III. OTRAS DINÁMICAS, NUEVAS INSTITUCIONES

Como lo decíamos en el primer capítulo, los cambios epocales de las manifestaciones de la cultura exigirían una reconfiguración de las funciones de los museos, otras modelizaciones de relación del sujeto con las lógicas de representación, que permita que los dispositivos de gestión de las prácticas expositivas re-articulen su forma y funciones. Esa relación establecida por las instituciones del arte y las prácticas de producción de significación cultural a través de la visualidad, está experimentando una transformación de las condiciones de la gestión del conocimiento, propiciada por la aparición de las nuevas tecnologías.

En este sentido, podríamos afirmar que la aparición del net art en las instituciones supuso no sólo su absorción acrítica, sino también que algunos museos tuvieron que afrontar el reto de rediseñar sus estrategias de inclusión en relación, no de sus ideales expositivos, sino de las lógicas de funcionamiento de la práctica artística -como la recepción estética basada en entornos domésticos y al ámbito privado y su desvinculación de las estructuras arquitectónicas museísticas- hacia espacios sensibles que satisficieran en todo momento el propio sentido de ser del net art.

Este cambio de paradigma institucional es visible, por ejemplo, a través de la modificación de la actitud del museo, donde ya no prima la necesidad de una interpretación-recontextualización de exhibición de objetos en espacios físicos, sino la valoración de los nuevos dispositivos que han alojado, promocionado y hecho público el arte de Internet.

Por ello, muchas instituciones comenzaron a ver una forma alternativa de gestión basada, como propondría Brea, no en pensar de qué manera las nuevas tecnologías sirven a las viejas necesidades, sino hasta qué punto su aparición transforma y desplaza esas mismas necesidades. “Esto implica en primer lugar que las pautas de actuación de estos espacios dejasen de ser una extensión de las propias del mercado del arte, basadas en la adquisición de un original”¹⁶¹. Si las nuevas tecnologías habían hecho posible la difusión instantánea e interactiva de las prácticas artísticas y de producción simbólica en las sociedades actuales,

¹⁶¹ Ibid. Pág. 88

sin necesidad de una re-significación ordenada de lo visual, entonces ¿qué nuevas funciones tendrían que asumir los museos?

Como habíamos expuesto, la propuesta de Brea es que los espacios físicos se adecuen a las características epocales actuales funcionando como una memoria RAM, es decir como “eficientes nodos capaces de introducir en nuestra experiencia perceptiva reflexividad, interacción, criticidad, capacidad de procesamiento de la informaciones e interconexión, fuerza de comunidad y ciudadanía entre sus usuarios”¹⁶².

Así, varias instituciones comenzaron a mirar hacia la práctica en Internet - no a sólo incluirla en sus discursos expositivos- y comenzaron también a plantearse la necesidad de abrir espacios que fueran creados específicamente para el análisis de las nuevas prácticas en Internet que -aunque no recayeran en todos los casos en ejercicios en el espacio físico- permitiera concebir una nueva condición de recepción y de valoración de la obra, de nuevas audiencias y de nuevas formas de legitimación de la obra de arte.

De los espacios que fueron concebidos específicamente para dar cabida a las nuevas prácticas podemos mencionar el del *Center for Art and Media*¹⁶³ de Karlsruhe - ZKM por sus siglas en alemán- que sería de las primeras instituciones, desde su fundación en 1989, en revisar el impacto de las nuevas tecnologías en la práctica artística y su reflejo en las dinámicas sociales. O el caso de la *Walker Art Center of Minneapolis*, que en 1996 creó la *Gallery 9*, un proyecto de exposición en línea para ofrecer otras posibilidades de montaje y de relación con el medio enfocado más a la divulgación, comisariado por Steve Diez.

Claro que, como explica Susana Pérez Tort, este panorama se enfrentaba a los modelos canónicos y presentaba algunos problemas de montaje, curaduría y exhibición, y exigía una nueva relación de la obra-espectador frente a piezas que son instrumentalmente datos. Por ello

Las exhibiciones basadas en estos *nuevos medios* se enfrentan a la doble tarea de introducir al espectador en un terreno novedoso de la práctica artística, y al mismo tiempo, deshabituarlo de sus relaciones ordinarias con las tecnologías de la comunicación. Si el objetivo se cumple, el visitante descubrirá no sólo una obra artística más o menos interesante, sino también, una nueva forma de

¹⁶² Brea, José Luis. *Cultura RAM*. Creative Commons. Barcelona, 2007. Pág. 54

¹⁶³ <http://on1.zkm.de/zkm/e/> visto por última vez 30/10/2014

conectarse con un elemento cotidiano, cuya habitualidad forja una transparencia que tiende a desestimar todo tipo de reflexión sobre el soporte medial¹⁶⁴

Por otro lado, lo que parece incuestionable es que, en el infinito desorden de la red la necesidad de instancias críticas parecía volverse cada vez más necesaria. Pero ¿cómo organizar los discursos para hablar de ellos ordenadamente, con una estética del espacio frente a una del tiempo y la metáfora de la red de un nuevo tipo de imaginación espacial, sin caer en las dinámicas hegemónicas del archivo como dispositivo regulador de la representación?

La propuesta del *Dia Center for the Arts* de Nueva York, fue *Artist Web Projects*¹⁶⁵. Fue el primer programa diseñado para animar a artistas establecidos y emergentes, para quienes la red no fuera su espacio habitual de trabajo, a explorar sobre las posibilidades estéticas y conceptuales del medio, con la finalidad de generar un trabajo teórico-reflexivo sobre la red sin un hilo conductor jerarquizado.

Sin embargo, en relación a estos procesos de reflexión desde la propia web se generaron proyectos serios que contribuyeron esa necesidad de pensamiento crítico y que propiciaron un proceso propio de legitimación de la práctica del net art. Espacios alojados en la web donde se discutía sobre el arte y la cultura red, bajo el diálogo crítico, foros de encuentro e intercambio que conservaban el carácter rizomático y desjerarquizado e investigaban las posibilidades para las nuevas prácticas artísticas: *Nettime*¹⁶⁶, *The Thing*¹⁶⁷, *Rhizome*¹⁶⁸ y el caso más relevante en español, *Aleph*¹⁶⁹, dirigido por José Luis Brea.

Estos espacios contribuyeron a la legitimación artística, no desde el mismo sistema del arte sino que modificaron sus circuitos -aunque si generaron una institucionalización de la práctica- cuando sus páginas tomaron relevancia y finalmente proveían de visibilidad a los artistas y su obras. Se convirtieron de alguna manera, en foros de legitimación.

Estos ejercicios se convirtieron en lo más cercano a lo que Brea entendía y proponía en la memoria RAM como una potencialidad futura de desempeño institucional, donde

¹⁶⁴ ALONSO, Rodrigo. *Comisariado y Media Art*. a:mínima, No 10, España, Enero 2005.

¹⁶⁵ http://www.diaart.org/artist_web_projects visto por última vez 30/10/2014

¹⁶⁶ <http://www.nettime.org/> visto por última vez 30/10/2014

¹⁶⁷ <http://www.thing.net/> visto por última vez 30/10/2014

¹⁶⁸ <http://rhizome.org/> visto por última vez 30/10/2014

¹⁶⁹ <http://aleph-arts.org/> visto por última vez 30/10/2014

es posible que en el mundo que viene la cultura opere cada vez menos como una máquina para restañarnos con los ecos del pasado y más como un operador de reflexividad eficiente para potenciar nuestras capacidades de procesar datos [...] no tanto entonces como una herramienta de recuerdo sino como una máquina de multiplicación de las interpretaciones y conectividad de las interpretaciones¹⁷⁰.

Estas nuevas instituciones estaban formadas de experiencia libre más el campo de experimentación de esa libertad, bajo procesos del arte que se presentan como espacio de construcción y trabajo para analizar el mundo de manera crítica, características del trabajo en red, es decir, estaban decididas a desempeñarse como memoria RAM, cuya característica de recuperación serán las propias de los dispositivos de procesamiento de la información, donde la memoria es de *proceso y conectividad*, donde la actividad artística sigue siendo la forma de dinamizar ciertos aspectos económicos y sociales, y donde la obra de net art, que no sólo habla de tecnología, puede tener su propio procesamiento de las dinámicas intelectuales, culturales y sociales en términos de lo cotidiano.

¹⁷⁰ Brea, José Luis. *Cultura RAM*. Creative Commons. Barcelona, 2007. Pág. 53

CONCLUSIÓN

Ciertamente las dinámicas establecidas los largo de la historia por las instituciones que representan el poder no pueden disolverse sólo por oponernos a ellas. Diferentes ejercicios y propuestas lo han comprobado y el net art no fue la excepción.

Al final de la década de los noventa “la rápida asimilación de las tecnologías electrónicas dentro de las prácticas comunicacionales cotidianas, ha hecho que se pierdan por el camino gran parte de sus promesas de liberación y utopía”¹⁷¹, y con ello vino el despertar del sueño de la liberación institucional del arte a partir de las posibilidades de Internet como nuevo espacio autónomo de exploración.

A la par de la absorción de la práctica anti-arte del net art por los museos, también fue evidente el inicio de un imparable proceso de privatización y comercialización de la red y “los aspectos menos halagüeños de la globalización con cuya ideología expansiva se había identificado la Web, se hacían evidentes hacia 1999, coincidiendo con la primera crisis de crecimiento de esta y con la creciente proletarización del trabajo en la red”¹⁷².

Pero no por ello el net art había muerto, sino que había asistido a su metamorfosis para afrontar la red -y su impacto en el mundo físico- con un sentido más crítico.” Los artistas, una vez demostrado que no había revolucionado a la sociedad ni a las instituciones artísticas, a lo menos no del modo en que ellos lo esperaban”¹⁷³, comprendieron que la idea utópica del espacio libre en Internet, no era más que una ilusión producida por la motivación colectiva de la construcción de un nuevo mundo.

Con “la rápida capitalización de Internet y la estandarización de sus usos a través de navegadores y buscadores habían vaciado de contenido real cualquier sueño comunitario en la red”¹⁷⁴, los netartistas se dieron cuenta de que se habían estado moviendo en la red sin el cuidado de verse absorbidos por las otras dinámicas que también produce la web: la homogenización y la estandarización, basadas en la colonización corporativa y financiera.

¹⁷¹ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 121

¹⁷² Ibid. Pág. 213

¹⁷³ PERALTA MARIÑELARENA, José Damián. *Net.art: surgimiento de una nueva forma artística*. Revista Digital Universitaria. 10 de octubre 2005 • Volumen 6 Número 10 • ISSN: 1067-6079 http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art98/oct_art98.pdf Visto por última vez 08/10/2014

¹⁷⁴ CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004. Pág. 123

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Sin embargo, aún frente el aparente fracaso de sus propios postulados el net art continua dinamizando ciertos aspectos políticos, económicos y sociales, posibilitando reflexiones que no serían posibles de afrontar de otra manera. Sigue potencializando una ilimitada imaginación a partir de sus flujos e interconexiones, donde sigue primando la experiencia social, donde aún es posible abrir espacios de experimentación cuyas series de acciones nos permitan relacionarnos con el mundo, darle sentido y criticar lo que existe en él. Y a pesar de que algunos netartistas veían en sus contracciones teóricas el fin de la práctica, sus acciones irónicas y cargadas de anarquismo, lograron mermar algunas concepciones establecidas por la institución del arte: la legitimación basada en el original y la autoría hacia el concepto de autoría en el sentido de comunidad en red que pueden construir y deconstruir una experiencia artística, un discurso, etc. Ciertamente sin todos estos cuestionamientos los museos de arte no habrían virado la mirada hacia nuevas dinámicas, también más preocupadas de los procesos y las personas, que por los objetos.

Finalmente podemos ver, que en estos juegos de oposición, “Internet pertenece, en tanto territorio, al poder. La libertad y la autonomía debe buscarse en los modos de actuar de dichos territorios”¹⁷⁵, también vemos que los museos de arte no son sólo contenedores de cadáveres y su archivística no es sólo la práctica despótica del control de la visualidad – aunque tampoco podemos negar su subordinación a los intereses del Estado, ya sean económicos y/o políticos. Lo que reconocemos es que aunque cada uno, el net art y el sistema del arte, tienen su alta dosis correspondiente de oposición y dominación, lo importante no es cuál de las partes termina sometiendo a la otra, sino las relaciones que se producen de su enfrentamiento y los acuerdos –aunque no tácitos- a los que llegan sus ejercicios de diálogo.

Y de esto sí que fue plenamente consciente la práctica del net art cuando fue momento de asumir una actitud frente el advenimiento de la web 2.0: generar la resistencia, a partir de formas poéticas alternativas de pensar los mismos fenómenos sin una oposición guerrillera. Serán los netartistas de la segunda generación quienes se desempeñen más críticamente frente a las posibilidades rizomáticas y dominadoras de la red.

¹⁷⁵ Ibid. Pág. 141

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Hay que reconocer no obstante, que la apropiación del net art por parte del mercado del arte y de las instituciones museísticas no paso de ser algo anecdótico, manteniendo aún hoy más que ninguna otra práctica artística, una más que evidente *independencia* respecto a las instituciones expositivas. Que esta independencia también sea las más terribles de sus amenazas para sobrevivir en el futuro es también algo que debe ser tenido muy en cuenta, sobre todo si aceptamos, con resignación, que la historia del arte es en nuestros días cada vez más –terrible desgracia- la historia de sus *aparatos*, agentes mediadores y dispositivos institucionales¹⁷⁶

Pues aunque hay una aceptación de un desempeño institucional frente a las prácticas de la red esto no significaría una traslación absoluta de las dinámicas de web a las del espacio físico de exposición, muy por el contrario, en el net art seguirá primando la necesidad de permanecer en su espacio natural.

En este sentido comprobamos la hipótesis de que por más oposición que se presente frente a la institución museísticas, las prácticas artísticas terminan absorbidas por las prioridades institucionales contra las que se producen y que originalmente favorecieron su emergencia -aunque no bajo una dominación absoluta sino a partir de una constante mutación siempre encaminada a resistir. A pesar de ello entendemos que el net art, en sus planteamientos anti-institucionales más radicales, promovieron acciones que habilitaron cambios ontológicos en la institución arte, ampliando sus límites de gobernabilidad –y añadiremos ampliando también sus límites sociales hacia la construcción de espacios de memoria RAM.

Aún nos quedan por explorar y discutir varias líneas de pensamiento, como los efectos disciplinarios que se producen de esas relaciones afectivas en Internet; reconocer el conjunto de estrategias y condiciones que permiten a las corporaciones generar relaciones económicas cada vez menos dependientes al control ejercido por la política y el estado; examinar las propuestas artísticas que nos incitan a pensar críticamente frente al discurso publicitario los de las industrias de la subjetividad y las lógicas del capitalismo; o reconocer las transformaciones que la nueva arqueología de la visión produce en los usuarios, entre muchas otras más. Pero son todas ellas exploraciones para nuevos proyectos de investigación.

¹⁷⁶ PRADA MARTÍN, Juan. *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. Sendemà Editorial. Valencia, 2012. Pág.170

BIBLIOGRAFÍA

BÁSICA:

- BREA, José Luis. *Cultura RAM*. Creative Commons. Barcelona 2007.
- BREA, José Luis. *El Tercel umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Creative Commons, 2003.
- BREA, José Luis. *La era post-media. Acción comunicativa, prácticas post artísticas y dispositivos neomediales*. Creative Commons, 2002
- BREA, José Luis. *Las tres eras de la imagen*. AKAL, 2010. Madrid
- CARRILLO, Jesús. *Arte en la red*. Ediciones Cátedra, Grupo Anaya. Madrid, 2004.
- FOUCAULT, Michel. *Vigilar y Castigar*. Siglo XXI Editores Argentina, 2002
- MARTÍN PRADA, Juan. *NetArt. La evolución de la creación artística en el sistema-red*. MediaLab-Prado. Madrid, 2012.
- MARTÍN PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. AKAL. Madrid, 2012
- MARTIN PRADA. Juan. *La apropiación posmoderna: arte práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos. Madrid, 2012.
- MARTÍN PRADA. Juan. *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. Sendemá. Valencia, 2012.
- TRIBE, Mark. JANNA, Reena. *Arte y nuevas tecnologías*. Taschen. Madrid, 2005

COMPLEMENTARIA:

- ANDERSON, G. *Reinventing the Museum*. Altamira Press: New York, 2004.
- AUGÉ, Marc. *La guerra de los sueños. Ejercicios de etno-ficción* (trad. Alberto Luis Bixio). Gedisea: Barcelona, 1998.
- AUGÉ, Marc. *Los no-lugares. Espacios del anonimato: una antropología sobre la sobremodernidad* (trad. Margarita Mizraji). Gedisea: Barcelona, 1992.
- BAUDRILLARD, Jean. *Contraseñas*. Anagrama. Barcelona, 2003.
- BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y Simulacro*. Kairós. Barcelona, 2012.

- TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS
- BECK, Martin. *Alternative: space*. En AULT, Julie, *Alternative Art NTC: 1965-1985*. University of Minnesota Press. Minneapolis, 2002
 - BERMAN, Marshall. *Todo lo solido se desvanece en el aire*. Siglo XXI. Argentina 2003.
 - CABERO ALMENARA, Julio. *El ciberespacio: el no lugar como lugar educativo*. Universidad de Sevilla. 1996
 - CASTELLS, Manuel. *La era de la información. VOL. 3*. Alianza Ed. Madrid, 2006
 - CILLERUELO GUTIÉRREZ, Lourdes. *Arte de Internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico*. Universidad del País Vasco: Donostia, 2000.
 - COLORADO CATELLARY, A. *Hipercultura visual. El reto hipermedia en arte y la educación*. Editorial Complutense: Madrid, 1997.
 - CRIMP, Douglas. *Posiciones críticas. Ensayos sobre las políticas de arte y la identidad*. AKAL. Madrid, 2005.
 - ECCO, Umberto. *La obra de arte abierta*. Planeta-De Agostitni: Barcelona, 1992.
 - ECHEVERRÍA, Javier. *Cuerpo electrónico e identidad. Ensayo de El cuerpo experimental transmutativo*. CONACULTA-CENART. México, 2012.
 - ESQUIROL, Josep. *Los filósofos contemporáneos y la técnica*. Gedisa. Barcelona, 2011.
 - GALINDO, Jesús. *Cibercultura: un mundo emergente y una nueva mirada*. ITSM, 2006.
 - GUASCH, Ana María. *Arte y Archivo 1920-2010. Genealogía, tipología y discontinuidades*. AKAL. Madrid, 2010
 - GUASCH, Ana María. *EL arte ultimo del siglo XX del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza Editorial. Madrid, 2005
 - HARAWAY, Donna. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid, Cátedra, 1995
 - HERTNEY, Eleanor. *Arte & Hoy*. Phaidon, 2008.
 - JUANES, Jorge. *Territorios del arte contemporáneo. Del arte cristiano al arte sin fronteras*. Ed. Ítaca, BUAP, UMSNH. Mérida, 2010
 - LIPOVETSKY, Gilles. *Los tiempos hipermodernos*. Anagrama: Barcelona, 2006.

- TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS
- MALEUVRE, Didier. *Memorias del museo: historia, tecnología, arte*. CENDAEC. Murcia, 2012
 - MARCHÁN FIZ, Simón. *Del arte objetual al arte de concepto*. Akal. Madrid, 2012.
 - MARTIN, Sylvia. *Videoarte*. Taschen. Londres, 2006.
 - MCSHINE Kynaston. *The Museum as Muse: Artist Reflect*. Museum of Modern Art. NY, 1999.
 - MOLINUEVO, José Luis. *La experiencia estética moderna*. Síntesis: Madrid, 1998
 - MORENO SÁNCHEZ, I. *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*. Paidós. Barcelona, 2002.
 - O'DOHERTY, Brian. *El cubo blanco. La ideología del espacio expositivo*. CENDEAC. Murcia, 2012
 - PAUL, Crhistiane. *Digital Art. Revised and expanded edition*. Thame&Hudson. Londres, 2008.
 - REGIL VARGAS, Laura. *De la idea a la creación: diseño y producción del software educativo*. Universidad Pedagógica Nacional: México, 2002.
 - REGIL VARGAS, Laura. *La caverna digital. Hipermedia: orígenes y características*. Universidad Pedagógica Nacional: México, 2001.
 - STILES, Kristine. *Comisuras: acciones de arte como objetos. En Campos de Acción: entre el performance y el objeto, 1949-1979*. Alias-Fusil. México, 2012
 - VALDIVIA, Benjamín. *Sentidos Digitales*. Libros Cielo Abierto. Guanajuato, 2009.
 - WOLF, Lieser. *Arte Digital. Nuevos caminos en el arte*. H.F. Ulluman, 2010