

# **UNIVERSIDAD DE MURCIA**

## **FACULTAD DE BELLAS ARTES**

Arte de Internet 2.0: Estrategias participativas  
orientadas a la comunidad virtual.

**D.<sup>a</sup> ELENA LÓPEZ MARTÍN**  
2019



## **DIRECTORES**

---

D.<sup>a</sup> Isabel Tejeda Martín  
D. Borja Morgado Aguirre

<https://>

# **ARTE** DE INTERNET 2.0:

**ESTRATEGIAS PARTICIPATIVAS  
ORIENTADAS A LA COMUNIDAD  
VIRTUAL**



# # Indice



<b>AGRADECIMIENTOS.....</b>	<b>12</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>15</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>17</b>
<b>1 # INTRODUCCIÓN GENERAL.....</b>	<b>21</b>
1.1. Presentación del objeto de estudio y su contexto histórico.....	23
1.1.1. Nuevas visiones sobre la creatividad colectiva: interrelaciones entre las utopías sociales fluxus, situacionistas, de Robert Filliou y del arte de Internet.....	27
1.1.2. Arte como intercambio, debate y creación de comunidades proactivas: Filliou testigo de las conexiones en torno al correo postal, las <i>newsletters</i> y los <i>mailing lists</i> .....	39
1.1.3. Arte participativo y <i>open-ended</i> : multi-conexiones entre el videoarte de Filliou, The Western Front y el arte de Internet.....	47
1.1.4. Manifestaciones de las inquietudes trascendentales de Filliou en un arte de Internet comprometido: ejemplos paradigmáticos. ....	58
1.1.5. Consideraciones acerca del contexto histórico. ....	66
1.1.6. Breve presentación motivacional. ....	69
1.2. Objetivos y preguntas de investigación. ....	70
1.3. Marco teórico y estado de la cuestión. ....	72
1.3.1. El término Net. art: un origen polémico. ....	72
1.3.2. Net.art: filosofía inicial versus nuevas derivaciones categóricas. ....	73
1.3.3. Arte de Internet 2.0. ....	84
1.3.4. Breve desglose teórico de las temáticas específicas de las publicaciones presentadas. ....	86
1.4. Metodología.....	89
<b>2 # RESULTADOS .....</b>	<b>93</b>
2.1. Unidad científica de las publicaciones.....	95

2.2. <b>Publicación 1. ARTE AUDIOVISUAL COMO TESTIMONIO DE LAS MIGRACIONES ESTRATÉGICAS Y CONCEPTUALES ENTRE LA TELEVISIÓN E INTERNET EN LA CULTURA DE LA CONVERGENCIA. ....</b>	<b>98</b>
2.3. <b>Publicación 2. EL NUEVO PÚBLICO CULTURAL CRÍTICO. DISEÑOS PARTICIPATIVOS EN LOS ESPACIOS CREATIVOS DE LA WEB 2.0: EL CASO DE YOUTUBE PLAY BIENNIAL. ....</b>	<b>127</b>
2.4. <b>Publicación 3. ARTE, SONIDO E INTERNET: EL NET.SOUND ART FRENTE A LA EXPERIMENTACIÓN SONORA DE LAS VANGUARDIAS Y NEOVANGUARDIAS. ....</b>	<b>157</b>
2.5. <b>Publicación 4. RESIDENCIAS ARTÍSTICAS VIRTUALES: PRESENTACIÓN, COMPILACIÓN Y ANÁLISIS DESDE LA EXPERIENCIA DEL ANFITRIÓN. ....</b>	<b>181</b>
<b>3 # CONCLUSIONES GENERALES .....</b>	<b>205</b>
<b># OVERALL CONCLUSIONS .....</b>	<b>221</b>
<b>4 # BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>235</b>

*Arte de Internet 2.0:  
estrategias participativas orientadas a la comunidad virtual.*



## **# AGRADECIMIENTOS.**

---

Elena detente. Dedicar tu tiempo a este apartado.

En el frenesí por terminar tu investigación predoctoral no debes permitirte centrarte, únicamente, en los últimos detalles técnicos y pasos burocráticos.

Desautomatízate.

Para tomar conciencia de lo que significa terminar tu tesis necesitas ver el paisaje recorrido de la misma manera que para ver una ballena necesitas un océano.

Tu paisaje es extenso y complejo.

Puede que tu visión ya no alcance a ver algunos de sus senderos, pero aún puedes sentir una escena que no has escuchado el “corten” seguido del golpe final de claqueta. Coge un papel e imagina que es tu paisaje. Observa sus valles, sus montañas, los puntos de ruptura que han ocasionado giros inesperados y curvaturas.

Quizás el camino se haya hecho intenso, quizás el paisaje se haya mostrado abrupto, pero este universo doblado es francamente hermoso.

Es hermoso porque te ha hecho consciente de tus limitaciones y porque te ha permitido recorrerlo acompañada de aquellos que te han hecho superarlas.

Gracias por vuestra empatía, gracias por vuestra fortaleza, gracias por vuestra sinceridad, gracias por vuestro apoyo.

Gracias Borja, Isabel, Fundación Séneca (¡gracias Viviane!), Vero, Domingo, Papá, Antonio, Yaiza, Central Saint Martins, Londres, MNCARS, Madrid...

Gracias Vero, María, Isabel, IAyC, Puertas de Castilla, Murcia...

Gracias Filliou, Fred, Transnational Temps, Eternal Network...

Gracias a mi segunda familia, lo que unió Ibiza no lo separará Granada...

Gracias María ¿Te había mencionado ya? Eres el oído que siempre escucha y la respuesta que siempre me hace reír...

Gracias Mamá, Papá y Anuski (mi agradecimiento es infinito, este proyecto jamás hubiese podido llegar a término sin vosotros, os quiero)...

Gracias Olivia y Lucía por regalarme una inocencia y dulzura que me recuerda diariamente que además de ballenas el océano abraza otras criaturas maravillosas.

Gracias Borja

(me has acompañado en todas mis aventuras de papel estos últimos nueve años y ya no puedo imaginar ninguna sin ti).

Hacia un nuevo universo doblado.



Este proyecto se ha podido desarrollar gracias a la hospitalidad de la Universidad de Murcia, al apoyo indispensable de los directores D.<sup>a</sup> Isabel Tejeda Martín y D. Borja Morgado Aguirre, así como al de la Fundación Séneca-Agencia de Ciencia y Tecnología de la Región de Murcia. Todos ellos han depositado en mí una gran confianza que me ha permitido crecer profesionalmente, pero también a nivel humano.

Gracias a los directores por vuestra paciencia, dedicación y consejos, pero también por vuestra valentía al aceptar un tipo de tesis tan diferente e innovadora como es el compendio de publicaciones en el ámbito de las Artes. Gracias por vuestro cariño y generosidad, me habéis regalado un conocimiento sobre la vida de incalculable valor.

Gracias a la Fundación Séneca por considerarme merecedora de un contrato predoctoral FPI que me ha permitido llegar hasta aquí, así como por financiar las estancias, de increíble valor pedagógico, en el reputado Central Saint Martins de la University of the Arts London y en la Universidad Complutense de Madrid.

¡Gracias!

*Arte de Internet 2.0:  
estrategias participativas orientadas a la comunidad virtual.*

## RESUMEN.

---

A partir de la década de 1990 muchos artistas comenzaron a experimentar con un arte de Internet o Net.art primigenio que se producía directamente en la propia Red adquiriendo sus mismas formas y estructuras (webs, aplicaciones *online*, *mailing lists*, bases de datos, etc.). Esta emergente práctica artística defendía la necesidad de la participación del público impulsando nuevos flujos artísticos que requerían de un mayor compromiso por parte del habitante del ciberespacio. En efecto, el uso generalizado de Internet como espacio de entretenimiento ha ido virando hacia un nuevo concepto de distracción en el que el antiguo público, ahora usuario, adquiere responsabilidades y compromisos. La implicación social se ha convertido así en uno de los objetivos principales de la producción artística contemporánea *online*.

A la hora de plantear esta investigación y teniendo en cuenta las actuales necesidades de participación e interacción social del usuario “prosumidor” de contenidos, se propusieron como objeto de estudio general las estrategias artísticas participativas desarrolladas en torno a un arte de Internet que se nutre sobre todo del ideario social, pero también de las herramientas colaborativas, de la Web 2.0.

De forma más concreta, nuestra investigación pretende responder a qué es el arte de Internet y cómo evoluciona hacia el arte de Internet 2.0; de qué forma la Red y sus dinámicas 2.0, habida cuenta de sus características conectivas y sus posibilidades interactivas, afectan al arte audiovisual y al arte sonoro cuando estas prácticas se empiezan a generar en el propio ciberespacio; y, por último, cuáles son y cómo funcionan las iniciativas colaborativas virtuales que las instituciones artísticas están desarrollando para fomentar la participación de los artistas en la producción de arte de Internet y la de los usuarios en la generación de nuevos contenidos museísticos a través de plataformas 2.0.

Para el desarrollo de esta investigación hemos abordado un campo de estudio en constante mutación, líquido, como es el ciberespacio, en el que la identificación de criterios para el análisis riguroso de las distintas manifestaciones artísticas surgidas alrededor de la Web 2.0 y de los movimientos artísticos y sociales en la Red, deben necesariamente ser publicados y difundidos a la mayor brevedad posible dado que gran parte de su valor radica en su carácter de actualidad. Lo que justifica el diseño de esta tesis como tesis por compendio de publicaciones.

Cabe destacar que esta investigación de carácter cualitativo, en lugar de buscar exclusivamente la confirmación de una hipótesis predeterminada, busca describir y explicar los fenómenos anteriormente descritos en profundidad así como descubrir relaciones aún inexploradas entre elementos. Las técnicas empleadas para la recopilación de datos, cuya interpretación explicará y definirá los fenómenos de estudio, son diversas y en ocasiones se combinan dando lugar a una triangulación que proporciona distintas visiones, favoreciendo así el desarrollo de un análisis más exhaustivo. Inicialmente, se ha desarrollado una metodología teórica e interdisciplinar basada en la literatura crítica existente acerca del objeto de estudio general y acerca de cada uno de los objetos de estudio específicos, así como un análisis exploratorio en la Red. Por lo que respecta a la relación institución artística y arte de Internet participativo, también hemos llevado a cabo estudios de caso que arrojan luz sobre el funcionamiento y los resultados tanto de la iniciativa museística participativa *online YouTube Play Biennial* (2010) como de los programas de Residencias Artísticas Virtuales (1999-2017).

Los resultados de la investigación han mostrado que el arte audiovisual no se ha limitado a experimentar con las estrategias participativas de los medios de comunicación de masas sino que también fue promotor de la introducción de nuevas fórmulas de colaboración del espectador/usuario en la televisión que posteriormente se actualizaron para Internet con, por ejemplo, la subversión del modelo vertical de producción y consumo, la introducción del *feed-back* telefónico o la búsqueda de la implicación directa de los ciudadanos en la producción televisiva.

Por su parte el arte sonoro, al igual que el audiovisual, ha visto facilitada sus posibilidades de interacción como elemento necesario para la construcción de una obra gracias tanto a las herramientas específicas de la Red como a su poder de convocatoria masiva, introduciendo en su discurso tanto la reflexión acerca del propio medio como la reflexión acerca de la ciber-colaboración, la solidaridad y el concepto de comunidad. Asimismo, ante la escasez de análisis previos sobre arte sonoro *online*, nos hemos visto en la necesidad de acuñar dos términos que facilitan su estudio. El primero, “net.sound art”, define el carácter intermedia del arte sonoro en la Red y el segundo, que se puede extender a otras prácticas artísticas en Internet, “site-flowing”, define la relación entre una obra de arte concebida en, por y para la Red (es decir específica del medio) y el dinamismo de su espacio virtual (entorno estructuralmente inespecífico).

Si bien se ha teorizado mucho sobre cómo el arte de Internet versa principalmente sobre el propio Internet, nuestra percepción es que de forma a veces paralela y a veces tangencial a este hecho, se está desarrollando cada vez más un arte de Internet que conjuga el desarrollo de actitudes lúdicas, humildes y generosas, características de la comunidad *fandom*, la actuación comprometida y de justicia social desarrollada por los *hackers* y la concepción de bien común y cooperación defendida por el movimiento Open. Ello supone la expansión de un modelo comunicativo experimental que reflexiona principalmente acerca de la condición humana. La conjunción de estas características está en el origen del nuevo público/usuario cultural crítico, ansiado tanto por muchos ciberartistas como por las instituciones artísticas, que encuentra en la Red un lugar óptimo para formarse. Sin duda, la iniciativa *YouTube Play Biennial* es un proyecto museístico colaborativo *online* interesante que busca fomentar el desarrollo de esta nueva figura.

En este sentido, las residencias artísticas virtuales (RAV) promovidas por diferentes instituciones artísticas también juegan un papel importante ya que buscan tanto la visibilidad y la producción de un arte de Internet siempre experimental, como la participación de los usuarios al menos en la creación de discusiones críticas en torno al mismo. Con el fin de ayudar en la difusión, entendimiento, creación y participación en estos programas no solo hemos creado una base teórica pionera fundamental sino también una definición práctica de las mismas. Sin embargo, consideramos que el mayor valor que aportamos al estudio de las RAV es un análisis concebido desde el punto de vista de los anfitriones o entidades organizadoras (motivaciones, objetivos, resultados y valoración general) cuya colaboración al contestar a unos cuestionarios de respuesta abierta nos ha permitido recoger una serie de datos que pueden ser de utilidad a aquellas entidades que quieran emprender una residencia similar.

**PALABRAS CLAVE:** arte de Internet, participación, web 2.0, arte audiovisual, net.sound art, residencias artísticas virtuales, diseños museísticos 2.0.

## **ABSTRACT.**

---

From the 1990s onwards, many artists began to experiment with a primal Internet art or Net.art, which was directly produced on the Net itself by means of procuring its very forms and structures (webpages, online applications, mailing lists, databases, and the like.) This budding artistic work promoted the need of public participation by boosting new artistic currents that demanded a greater commitment from cyberspace dwellers. Indeed, the widespread use of the Internet as a realm of entertainment has been changing into a new concept of entertainment in which the former public, users now, will gain responsibilities and obligations. Thus, social involvement has become one of the main goals of contemporary, online production of art

When sketching this dissertation, and bearing in mind the current needs of participation and social interaction of 'prosumers' of content, there appeared as general object of enquiry the participative artistic strategies developed around an Internet art that feeds mostly on Web 2.0 social ideology, but also on its collaborative tools.

More precisely, our analysis tries to solve what Internet art is, and how it evolved into Internet art 2.0; in what way the Internet and its 2.0 shifts have an effect on audiovisual and sound art, taking into account Web 2.0 connective features and its interactive possibilities when these practices begin to take shape in the very cyberspace; and lastly, a definition and modus operandi of the virtual collaborative schemes developed by the artistic institutions to promote the involvement of artists in the production of Internet art, as well as user involvement to generate new museum content by means of 2.0 platforms.

To carry out this enquiry, we have landed in a field of study in constant mutation, liquid: such is cyberspace, in which identifying criteria for a thorough analysis of the different artistic expressions that have sprung around Web 2.0, as well as social and artistic trends on the Web, must be published and available as soon as possible since most of their value resides in its nature of ever emerging issue. This is what justifies the planning of this dissertation as a compilation of papers.

It should be highlighted that this enquiry –based on qualitative assessment instead of searching exclusively for the confirmation of a given hypothesis- tries to describe and explain observable facts previously described at length, as well as to uncover still unexplored links among every element. The techniques used for data gathering, whose elucidation will explain and define the facts under scrutiny, are manifold and sometimes they combine to get a sort of triangulation that yields many views, thus promoting the development of an even more extensive analysis. Initially, we developed a theoretical and interdisciplinary methodology that was based on the existing critical literature about our general object of study, and also about each specific object of study as well as an exploratory analysis of the Web. With regards to the relationship between artistic institutions and participative Internet art, we have also studied some cases that shine a light on the workings and results of online participative museum schemes like *YouTube Play Biennial* (2010), as well as the programmes of Virtual Artistic Residencies (1999-2017.)

The findings of the enquiry have shown that audiovisual art has not been limited only to experiment with the participative strategies of mass media, but also has supported the introduction of new collaborative methods for TV viewers / users that were later adapted to the Internet: e.g., the subversion of vertical models of production and consumption, the introduction of phone feed-back, or the search for a direct involvement of citizens in television production.

With regards to sound art, very much like audiovisual art, it has improved its interactive possibilities as a necessary element in the creation of a work thanks to the specific tools of the Web as well as its ability to summon users massively; it has also included in its discourse reflections upon the very medium as well as reflections upon cyber-collaboration, solidarity, and the sense of community. Furthermore, given the scarcity of existing analysis of online sound art, we have been compelled to coin two terms that make its study easier. The first, “net.sound art,” defines the intermedia nature of sound art on the Web; and the second, “site-flowing” –which can be extended to other types of Internet art-, defines the relationship between a work created in, by, and for the Web (i.e. specific to the medium), and the dynamics of its virtual space (structurally unspecified environment.)

Even though there have been many theories on how Internet art is mainly about Internet itself, our view is that –be it in a parallel way to the fact or in a tangential one- the type of Internet art widely developed now conjugates the progress of festive, humble, and generous attitudes –typical in the fandom community- with the commitment and the social justice supported by hackers, and the notions of common good and cooperation backed by the Open movement. This has implied the expansion of an experimental communicative model that reflects mainly on the human condition. The concurrence of these characteristics remains in the origin of the new critical public / users of culture, much sought by many cyber-artists and artistic institutions alike; the Web is the optimal place to acquire knowledge. Without a doubt, the *YouTube Play Biennial* scheme is an interesting project of online collaborative museum, which aims at promoting the development of this new player.

Thus, the virtual artistic residencies (VAR) supported by several institutions also play a capital role since they also seek visibility and producing an ever experimental Internet art, as well as user participation in the shaping of critical discussion about it. With the aim of helping the circulation, understanding, creation, and participation in these programmes, we have not only assembled a pioneering and vital theoretical basis, but also a practical definition for them. However, we believe that our most valuable contribution to the study of VAR is an analysis based on the view of hosts or organising establishments (motivation, goals, results, and general assessment) whose willingness to answer our open-ended questionnaires has allowed us to gather a set of data that will become utterly useful for those institutions that may consider starting a similar programme.

**KEY WORDS:** Internet art, participation , web 2.0, audiovisual art, net.sound art, virtual art residencies, museums social designs 2.0.

*Arte de Internet 2.0:  
estrategias participativas orientadas a la comunidad virtual.*





# 1 # Introducción general



# 1.1. PRESENTACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO Y SU CONTEXTO HISTÓRICO.

---

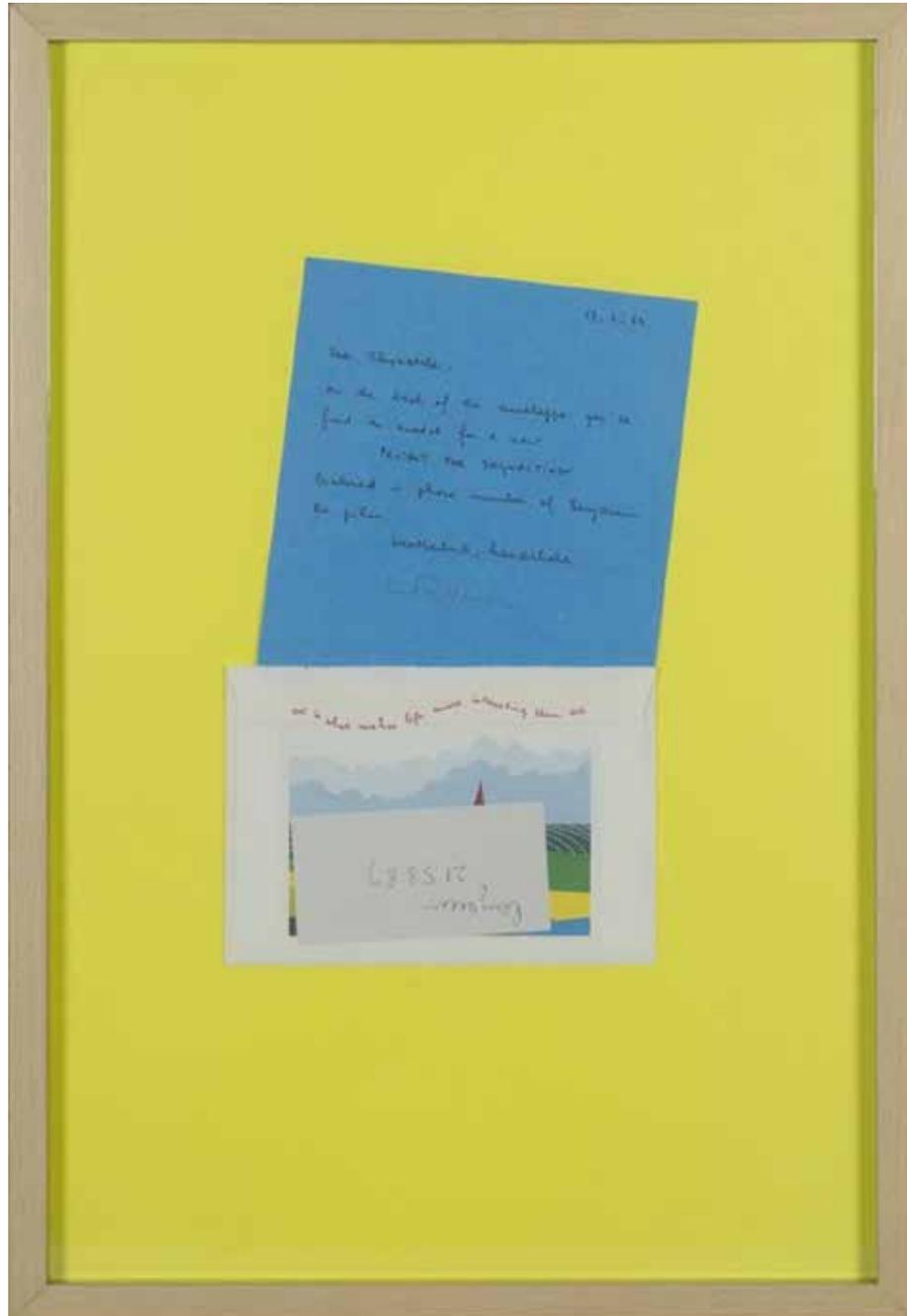


Figura 1. Robert Filliou. *Dear Skywatcher: Art Is What Makes Life More Interesting Than Art*, 1984. Imagen recuperada del catálogo *Robert Filliou Genio sin talento*, MACBA, 2003, p. 57.

“El arte es lo que hace la vida más interesante que el arte.” (Filliou, 1984)

La presente tesis doctoral hunde sus raíces en la cita del artista y poeta francés Robert Filliou (Sauve, 1926 - Les Eyzies 1987) que aparece en su obra de 1984 *Dear Skywatcher: Art Is What Makes Life More Interesting Than Art*. Esta afirmación representa el gran impulso que ha inspirado el entusiasta, aunque inicialmente ingenuo planteamiento de esta investigación, y ha permanecido subliminalmente presente durante el arduo proceso evolutivo y su madurez al llegar a término. Si bien a lo largo de su existencia Filliou no llegó a conocer la vida “internetizada” ni el arte de Internet, su filosofía se ve reflejada en gran parte del arte participativo desarrollado para la comunidad virtual en torno a la red de redes, lo que constituye la columna vertebral de esta tesis.

En 1963, mucho antes de poder hablar de hipertexto o de Internet y antes de que el CERN crease la *World Wide Web* (1989-1991), Filliou acuñó, junto con George Brecht, el término *Eternal Network* para referirse al matrimonio arte y vida, ya celebrado por los dadaístas a principios del siglo XX (Crane, 1984). Sin embargo, en comparación con estos últimos y sin duda influido por su descubrimiento del budismo y el taoísmo a principios de los años 50, Filliou desarrolla el concepto *Eternal Network* sugiriendo que existe una red superior de carácter espiritual que interconecta el entendimiento del arte con la ciencia y el universo (Welch, 1995). Al igual que muchas de las estrategias artísticas *online* que analizaremos en esta tesis, Filliou defendía el arte como motor de cambio social, creía en un sueño colectivo, propiciaba colaboraciones interdisciplinarias y fomentaba la creación de diálogos y grupos apelando a la buena voluntad del individuo (sea artista o no). Como afirma el artista fluxus Ken Friedman (1995a) Filliou propuso la *Eternal Network* para hablar sobre la condición humana más que sobre el arte.

Además de esto, es especialmente su empeño en buscar el desarrollo de la imaginación, la inocencia, la ética y la libertad a través de la creatividad (término que Filliou prefería al de arte) lo que nos ha permitido restar aridez a nuestro dilatado y profuso proceso de investigación (Jouval, 2003). Y es que, aunque resulte poco ortodoxo anticipar detalles del desarrollo de la tesis en la presentación de su objeto de estudio, muchos de los artistas que actualmente trabajan en Internet están demostrando no sólo un extraordinario uso de la creatividad en conjunción con los medios de comunicación sino un ejercicio de inocencia que a veces, hay que reconocer, puede llegar a jugar tanto en contra como a favor de los resultados artísticos. En efecto, tanto Filliou con sus objetos precarios, poemas abiertos, juegos libres, etc. como otros artistas que trabajan en la Red, anteponen el proceso al objeto. Nos encontramos ante un escenario en el que la vida/arte practica

la intención y no el resultado, la conexión y no el producto. Se trata de un escenario en el que para muchos la única solución a los problemas que afectan al conjunto de la sociedad es el intercambio. Ese intercambio es para Filliou la puesta en práctica de la *Création permanente* (Creación permanente), que mediante la inserción de la creatividad en lo cotidiano se convierte en el motor de la *Eternal Network*.

En esta introducción nos permitimos la licencia de hacer un breve inciso explicativo del desarrollo de la misma. Una de las competencias que la elaboración de una tesis doctoral ayuda a fomentar es la capacidad de encontrar relaciones inexploradas entre elementos a priori inconexos. En un principio, encabezar esta tesis con la afirmación de Filliou se concibió como una estrategia de acercamiento al lector en forma de píldora anecdótica sobre las motivaciones que nos han permitido sobrellevar el laborioso esfuerzo que supone el desarrollo de una tesis. Sin embargo, a medida que ahondábamos en el análisis de su contexto histórico, resultó imposible obviar las cada vez más numerosas conexiones que íbamos descubriendo entre el arte practicado y vivido por Filliou y las estrategias artísticas participativas desarrolladas en torno al arte de Internet. Si bien las ideas de otros coetáneos como los artistas John Cage o Joseph Beuys se han vinculado habitualmente con los antecedentes del arte de Internet, la relación entre esta práctica y Filliou ha permanecido prácticamente inexplorada por los historiadores del arte hasta ahora.

Inicialmente, el discurso que debía formar parte del análisis del contexto histórico en esta introducción se basaba en trazar una línea temporal a lo largo de la cual se analizaba cómo, durante su desarrollo, los instrumentos de comunicación (radio, cine, televisión, satélites e Internet) fueron paulatinamente siendo asumidos por los artistas tras un periodo de cuestionamiento del propio concepto de arte propiciado por las Vanguardias Históricas. Este seguimiento cronológico desemboca en el estudio de un arte de Internet como ejemplo paradigmático de la obra de arte que deviene inseparable de las nuevas tecnologías de la era digital. La investigación inicial acerca del contexto histórico del arte de Internet y sus estrategias participativas dio lugar a la publicación titulada “Las tecnologías de comunicación en el arte del siglo XX: su recorrido hacia el primigenio arte de Internet” que apareció en *MILENIO Revista de Artes y Ciencias* de la Universidad de Puerto Rico en Bayamón (López, 2012).

Recientemente, a la hora de plantearnos concluir la presente tesis y siete años después de esa publicación, hemos considerado la oportunidad de actualizar no sólo el contenido del discurso acerca del contexto sino la estrategia de exposición. Así, intentando desarrollar nuevas perspectivas sobre un mismo fenómeno y tras haber descubierto relaciones hasta ahora apenas teorizadas entre las estrategias participativas

del arte de Internet y la vida/obra de Filliou presentamos la consiguiente y renovada contextualización histórica.

Esta versión, a diferencia de la primera que, sin duda, juega un papel complementario, otorga el protagonismo a la práctica artística en lugar de al desarrollo tecnológico. De este modo, primamos las motivaciones críticas de aquellos que producen arte participativo a través de medios de comunicación sobre las características de las nuevas tecnologías.

Lamentablemente, la muerte de Filliou a finales de los años 80 imposibilitó que pudiera ser testigo de los nuevos modelos sociales de comunicación introducidos por Internet que afectaron a los hábitos culturales y comunicacionales, a la economía y a la política contemporáneas. No obstante, estos nuevos modelos de comunicación que afectaban a la sociedad de forma poliédrica supusieron un poderoso estímulo para muchos otros artistas. Estos empezaron a centrar su producción en torno a la Red aprovechando sus características fundamentales: fácil accesibilidad, ubicuidad, instantaneidad, conectividad, interactividad, etc. Así, a partir de la década de 1990 se comenzó a experimentar con un arte de Internet o Net.art primigenio que se producía directamente en la propia Red adquiriendo sus mismas formas y estructuras: webs, aplicaciones *online*, *mailing lists*, acciones, bases de datos, etc.

Sin duda Filliou, de formación economista político, hubiese encontrado en las propiedades y potencialidades del medio de Internet un espacio óptimo de experimentación para desarrollar sus estrategias abiertas, conectivas, sociales y comprometidas en relación con la condición humana. El medio es propicio para haberle facilitado el cumplimiento de su necesidad de estar en una conexión creativa permanente con el fin de solucionar los problemas comunes a todos.

En vida ya mostró un notable interés por conjugar el arte y los distintos medios de comunicación a fin de romper las limitaciones geográficas que entorpecían su misión comunicadora así como de fomentar conexiones bi/multidireccionales. Ejemplo de esto fue su experimentación en torno al correo postal, el vídeo y la televisión (constituyendo esta última un intento fallido como veremos más adelante).

En la interpretación del contexto histórico que presentamos a continuación, el arte/vida de Filliou se convierte finalmente en un vehículo conector. Este vehículo nos permitirá viajar desde determinadas prácticas artísticas de las Neovanguardias (Bürger 1987 [primera edición en 1974]), surgidas como reacción al formalismo americano de Clement Greenberg que pretendía una definición de obra de arte independiente de lo social y como experiencia exclusivamente visual, hasta las actuales estrategias artísticas participativas de Internet que sometemos a estudio, impregnadas de discursos colaborativos y sociales.

## ACLARACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DEL CONTEXTO HISTÓRICO

En la presente tesis por compendio de publicaciones los contenidos que van de la página 26 a la página 68 están pendientes de publicación, por lo que, al no haber obtenido aún los permisos de la revista no podemos proceder a su divulgación.

No obstante, el resto de artículos se rigen bajo una licencia Creative Commons lo que nos ha permitido publicar los contenidos haciendo referencia al origen.

### 1.1.6. BREVE PRESENTACIÓN MOTIVACIONAL.

---

La presente investigación es deudora de una conjunción de diversas motivaciones. En primer lugar de la fascinación generalizada por un espacio *online* cuyos servicios y posibilidades permiten la realización de acciones imposibles para el mundo físico. El conjunto de sus características hacen de este medio un espacio único, determinando su éxito y convirtiéndolo en una herramienta básica para el actual ritmo de vida. La cantidad de estrategias innovadoras que alberga, se multiplica sin interrupción favoreciendo un aumento constante de usuarios. Sin duda, su función comunicadora es muy sugerente para la creación de mensajes en las nuevas prácticas artísticas. Internet se ha convertido en un medio de comunicación de masas en el que existe una participación intensa de usuarios que no sólo alimentan el flujo informacional y lo consumen, sino que posibilitan su permanente renovación.

No obstante, no conviene hacer una defensa ingenua sobre esta tecnología. Internet puede favorecer el aislamiento del mundo físico, la proliferación de comportamientos individualistas y egolátricos, el consumo desmesurado, la intrusión del trabajo en un escenario doméstico deformado, etc. Como contrapunto, Internet también puede ofrecer nuevas estrategias para potenciar el conocimiento del entorno físico (*Locative Media*), la creación de nuevos colectivos y comunidades, el desarrollo de la ciber solidaridad, un consumo más sostenible y responsable mediante la redistribución, reutilización, reciclaje, etc. de bienes materiales (mercado de intercambio o de segunda mano, ensalzamiento de la cultura *Do It Yourself*, etc.) y bienes menos tangibles como el tiempo, el conocimiento y el dinero (bancos de tiempo, tutoriales, plataformas de micromecenazgo, etc.). Aunque se trate de estrategias que ya existían fuera del ciberespacio la actuación de los usuarios de la Red las ha vuelto mucho más accesibles habiéndolas, en ocasiones, incluso normalizado. Así pues, no se trata de ensalzar o demonizar una determinada tecnología sino de analizar el uso que se hace de ella. La responsabilidad recae, por tanto, en los usuarios que “practican” ese Internet.

Para el desarrollo concreto de esta investigación, nos centramos en aquellas estrategias participativas desarrolladas en torno a un arte que habita la Red cuestionándola, interpretándola, repensándola, construyéndola, y haciendo primar la cooperación frente a la competición, la colectividad frente al individualismo.

## **1.2. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.**

---

El objetivo principal de esta investigación es realizar una revisión crítica de las estrategias participativas y sociales desarrolladas en torno a la praxis de un arte de Internet, que bebe de los conceptos sociales y/o herramientas colaborativas desarrollados para la Web 2.0. Nos estamos refiriendo, por tanto, a estrategias en las que prevalece el objetivo artístico de conectar a usuarios para que juntos contribuyan a la generación de algo nuevo e impredecible. Es decir estrategias que, en aras de la proactividad de los participantes, hacen primar el proceso artístico sobre el resultado.

En el actual horizonte de las tecnologías multipantalla en el que hay un extenso debate en torno a si las tecnologías unen o aíslan, encontramos prácticas artísticas que asumen y valoran la inserción de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana para tratar de introducir en esta última un sentimiento de comunidad y un pensamiento crítico desde el propio arte de Internet. Esto ha atraído la atención de muchos artistas que trabajan en disciplinas tradicionalmente offline como puede ser el arte audiovisual o el arte sonoro y que actualmente están desarrollando fórmulas para introducir su trabajo en ese ciber flujo participativo del arte de Internet 2.0. Asimismo, existen cada vez más instituciones artísticas que promueven la participación en la producción de este tipo de arte y que reclaman una participación más activa y crítica por parte de los usuarios en la generación de contenidos museísticos.

Con el fin de comprender el fenómeno de las estrategias participativas 2.0 fomentadas en torno a la producción artística que, como hemos podido constatar, le afectan de forma poliédrica, hemos considerado fundamental subdividir el objetivo general enunciado en los siguientes objetivos específicos:

1. Desarrollar un marco teórico crítico en torno a la trayectoria del arte de Internet, así como a las teorías y nuevas definiciones fundamentales derivadas de este, desde su aparición hasta la introducción de la Web 2.0 o Web participativa.
2. Determinar la relación entre la práctica artística contemporánea audiovisual y el desarrollo de estrategias comunicativas y sociales de los dos medios de comunicación hegemónicos (televisión y, especialmente, Internet) sobre todo en lo relativo a la participación activa de los telespectadores/usuarios.

3. Identificar las fórmulas que el arte audiovisual y el arte sonoro están desarrollando actualmente para introducirse y formar parte de la práctica del arte de Internet 2.0.
4. Analizar críticamente programas que se están llevando a cabo en la Red por parte de las instituciones artísticas con el fin de fomentar la participación de los artistas en la producción de arte de Internet y/o la participación virtual de los usuarios en la generación de nuevos contenidos museísticos.

Como punto de partida para la investigación de la presente tesis nos encontramos ante los siguientes interrogantes:

1. ¿Qué es el arte de Internet y cómo evoluciona hacia el arte de Internet 2.0?
2. ¿Cuál ha sido la relación entre la práctica del arte audiovisual de la segunda mitad del siglo XX y las estrategias comunicativas y participativas de la televisión y de Internet?
3. ¿Cómo se están adaptando/transformando las prácticas artísticas audiovisuales y sonoras contemporáneas cuando intentan formar parte de la producción del arte de Internet 2.0?
4. ¿Qué tipo de programas e iniciativas colaborativas y virtuales están desarrollando las instituciones artísticas para fomentar la participación de los artistas en la producción de arte de Internet y la participación de los usuarios en la generación de nuevos contenidos museísticos?

## 1.3. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN.

---

A la hora de enmarcar el objeto de análisis de esta investigación es necesario preguntarse qué es el arte de Internet, cómo evoluciona y qué se entiende por arte de Internet 2.0. Presentaremos, por ello, las definiciones e ideologías atribuidas al arte de Internet primigenio así como su posterior diversificación hasta el actual panorama participativo 2.0. El conocimiento de estas servirá de base para la comprensión de las relaciones del arte audiovisual, del arte sonoro y también de las instituciones artísticas con la práctica del arte de Internet 2.0.

### 1.3.1. EL TÉRMINO NET. ART: UN ORIGEN POLÉMICO.

---

A lo largo de este marco teórico nos encontraremos con citas de artistas e historiadores que usan tanto los términos Net.art como Net art (sin punto) y arte de Internet de forma indistinta, así como net.artista y netartista. No obstante, hemos considerado pertinente hacer una breve alusión a la génesis del concepto Net.art por haber originado distintas controversias.

Durante más de una década muchos historiadores atribuyeron el término Net.art al artista Vuk Cosic ya que en 1996 tuvo lugar en Trieste una reunión a la que denominó “Net.art per se”. En 1997 Alexei Shulgin hizo una aportación a través del *mailing list* Nettime en el que explicaba que en el año anterior Cosic había recibido un *email* anónimo incompatible con su sistema. Según Shulgin lo único que Cosic pudo leer entre un cúmulo de números, signos y letras sin sentido fue “Net.art” lo que le dio la idea de su utilización en las prácticas artísticas que estaba desarrollando en ese momento en la Red (Shulgin, 1997).

Sin embargo, no es hasta el año 2011 cuando Bosma desmiente esta teoría afirmando que ya en 1995 el cofundador de Nettime Pit Schultz había organizado un *slide show* en Berlín donde se mostraba la obra de artistas que estaban trabajando en la Red y que tituló Net.art. Bosma consiguió la confirmación de Cosic acerca del origen de este término y afirma que Shulgin inventó su historia para burlarse de la teorización que estaba surgiendo en torno a una práctica que precisamente buscaba romper con las teorizaciones clásicas. Asimismo, Shulgin (como se cita en Bosma, 2011) argumentaba que el punto de Net.art le restaba seriedad al nombre ya que un movimiento artístico “no puede llamarse igual que un archivo de ordenador” (p. 148, traducción propia).<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Cita en versión original: “A movement or a group can't have a name like some computer file”.

Para muchos de los artistas que comenzaron a experimentar en la Red, como Shulgin o por ejemplo Dirk Paesmans (Jodi), la utilización de una etiqueta como la de “Net.art” era completamente inapropiada, queriéndose desvincular de una identificación que podía limitar el desarrollo futuro de este tipo de proyectos artísticos (Bosma, 1997a). Argumentación esta, similar a la de Filliou cuando se negaba a adscribirse de forma oficial al movimiento Fluxus, buscando una libertad de pensamiento y acción no categorizable.

En el caso del arte de Internet, el único motivo por el que, al parecer, finalmente muchos artistas acabaron aceptando, a disgusto, el término Net.art fue que bajo su epígrafe se establecían numerosas conversaciones en Internet acerca de este nuevo campo de prácticas artísticas experimentales en las que se podía debatir en torno a cuestiones e intereses compartidos (Bosma, 2011).

Generalmente, en el desarrollo de esta tesis doctoral, y con el fin de situarnos en un espacio más neutro y alejado de las filias y las fobias surgidas en torno a los términos Net.art y Net art, utilizamos el término arte de Internet englobando cualquier práctica con intencionalidad artística que se base en las características de Internet para desarrollarse en la propia Red. Por otro lado, debido a la habitual confusión por el parecido terminológico entre “arte de Internet” y “arte en Internet”, hemos considerado conveniente aclarar que el arte en Internet engloba aquellas obras realizadas en un medio ajeno a la Red, que posteriormente se digitalizan (fotografías, vídeos, etc.) y se suben a Internet actuando este último únicamente como espacio de exhibición y difusión de la obra.

### **1.3.2. NET.ART: FILOSOFÍA INICIAL VERSUS NUEVAS DERIVACIONES CATEGÓRICAS.**

---

Muchos de los primeros artistas que trabajaron en la Red intentaron huir de una teorización acerca de este arte emergente y experimental, considerando que la teoría, en su afán de ordenar, dividir y clasificar, podía constreñir un arte que surge con ideas precisamente liberadoras y por tanto iba a entorpecer su evolución. Los artistas e interesados en estas prácticas generaron muchas plataformas de comunicación (foros, *mailing lists*, etc.) para insistir en un debate abierto e infinito más que en el desarrollo de teorías cerradas y limitadoras. Algunos ejemplos de sus cauces de comunicación son: The Well, The Thing, Alt-X, Äda’web, Syndicate, Nettime, Rizhome, Aleph, etc.

Una de las primeras formas en las que podemos apreciar un intento por definir estas prácticas experimentales en la Red la encontramos en el seno del festival ARS

Electronica 95, en las bases de una nueva categoría de concurso denominada *World Wide Web Sites*:

La novedad y principal importancia de la red es su capacidad de conectar. La conectividad es su estructura y es su significado. [...] No es Net art todo lo que suene a estabilidad: hecho, acabado, sin crecimiento, inmutable, etc. Lo que buscamos son lugares en la red que reflejen, estimulen y acrecienten la conectividad, que la tomen como punto de partida y la desarrollen y que necesitan la red para existir. (Como se cita en Carrillo, 2004, pp. 208-209).

En 1997, Bosma realizaría una entrevista a Cosic titulada *Net.art per se*, en la que este opinaba sobre el Net.art en sus inicios, cuando tan solo contaba con tres años de trayectoria:

Voy a conferencias. Eso es net.art en realidad. Es una práctica artística que tiene mucho que ver con la red. Tú asistes a la conferencia. Conoces a ciento y pico personas de otros países. Eso es una red. Arte no es sólo la realización de un producto que puede ser vendido en un mercado artístico y puede ser apreciado por un pensador o mediador. Es también una performance. Cuando lo estás pasando bien es muy parecido a cuando estás creativo y produciendo algo. Cuando estás entablando un buen diálogo y estás estimulado a seguir con nuevas argumentaciones, nuevas ideas, eso es creatividad para mí, arte. Cuando se trata de este tipo de conferencias, como fue aquella conferencia de Nettime, eso es net.art para mí. La forma total de la conferencia puede también ser definida como una pieza de net.art, como una escultura. Una escultura de net.art si lo prefieres. (Bosma, 1997b, s.p.) (traducción propia).<sup>8</sup>

Afin a los pensamientos anteriores, José Luis Brea (2004), reflexionaba acerca del Net.art como una economía de distribución e intercambio anti comercial y cuya característica principal es la de generar interconexiones en un espacio performativo. Según Brea:

---

<sup>8</sup> Cita en versión original: "I go to conferences. That's net.art actually. That is an art practice that has to do a lot with the net. You come to the conference. You meet one hundred and a few people from abroad. That's a net. Art is not only the making of a product, which then can be sold in an art market and praised by an art thinker or mediator. Its also a performance. When you are having a good time, its pretty much like when you are creative and you are producing something. When you have a good dialogue, when you are stimulated to come up with new argumentation, with new ideas, that is creativity for me, thus art. When it is about this type of meeting,like this nettime meeting was, thats net.art for me. The whole form of this conference can also be defined as a piece of net.art, as a sculpture.A net.art sculpture if you wish."

En cierta forma podemos defender que la mejor realización crítica de las prácticas simbólicas en este espacio ha sido y es la construcción de comunidades *online* [...] Incluso que las mejores obras de net.art son los propios foros y formas comunitarias en que, cruce de voces, se han difundido y propagado. (p. 72).

De las definiciones aportadas por Cosic y Brea se desprende una filosofía que posee una gran familiaridad con las ideas desarrolladas por Filliou con su *Eternal Network*. Cosic, al igual que Filliou, establece una clara relación entre pasárselo bien y la creatividad/arte así como entre la creatividad y el intercambio de ideas, la conexión y el diálogo. Brea, por su parte, no sólo hace alusión a una economía de distribución con ciertos paralelismos con la Economía poética anti-monetaria de Filliou, sino que también hace referencia a la conexión y al intercambio aludiendo a la construcción de comunidades y foros.

Sin duda, en estas visiones sobre el arte de Internet hay un intento por cumplir el deseo de Filliou de practicar una creatividad solidaria a nivel planetario que disolvería de forma natural el aislamiento y el individualismo. Asimismo, se podría decir que en el paisaje esbozado por Cosic y Brea los participantes en los intercambios y las conexiones toman conciencia de la red global a la que pertenecen y exploran creativamente las interrelaciones que la componen como se proponía en la República Genial de Filliou.

Cabe destacar que Brea consideraba el Net.art como una forma cultural aún por venir, de la que sólo hemos tenido la posibilidad de conocer unas fugaces muestras de lo que será la cultura del futuro. Esta visión utópica del arte de Internet la relacionamos con la República Genial. Podríamos decir que, si bien Filliou cree en una *Eternal Network* como una red que siempre ha existido y a la que estamos conectados aunque sin ser conscientes de ello, la República Genial, que es la que nos permite tomar conciencia de esa “fiesta permanente”, todavía se presenta como destellos titilantes y no como una luz duradera, no como una autoconciencia generalizada y estable.

Dos años más tarde de las declaraciones de Cosic, el 2 de marzo de 1999, David Ross, el aquel entonces director del San Francisco Museum of Modern Art, dio una conferencia en la San Jose State University (California) en la que expuso sus *21 Distinctive Qualities of Net.Art* (*21 Cualidades Distintivas del Net.art*) de entre las que podemos destacar:

1. La posibilidad de movilizar y reunir público (...)
2. La autoridad cambia entre el autor y el espectador (...)
- Se promueve el diálogo interactivo (...)
3. El Net.art se basa en la economía de la abundancia. (...)
5. Puramente efímero (...)

9. Naturaleza interactiva (...) 11. Existe un derrumbamiento de la distancia entre diálogo crítico y diálogo productivo (...) 13. La posibilidad de elegir no sólo la transformación de los espectadores sino el número exacto de estos. Se pueden identificar los grupos o individuos a los que nos dirigimos. 14. Es transaccional (...) 19. Es intrínsecamente global. 20. Inspira la creación de corporatividades, de unión entre artistas. (Como se cita en Albert, s.f., s.p.).

Ross nos ofrece un listado de características, unas veces enfocadas al medio y otras al resultado artístico, lo que no es de extrañar ya que en esta práctica están totalmente imbricados. A pesar de que su artículo se titula *21 Cualidades Distintivas del Net.art*, no expone la cualidad número veintiuno quedándose en veinte, dando a entender, quizás, con ello el carácter abierto de esta práctica artística.

Entre marzo y abril de 1999, el colectivo Blank & Jeron realizó una instalación en la que se esculpieron sobre unas lápidas la definición de Net.art, sus objetivos, características, formas de actuación etc. a partir del texto de Alexei Shulgin y Natalie Bookchin cuyo título dio nombre a la instalación *Introduction to Net.art 1994-1999* y cuya primera parte reproducimos:

#### 1. Definición

- a. net.art es un término que se define a sí mismo, creado por la disfunción de una pieza de *software* y utilizado originalmente para describir la actividad artística y comunicativa en Internet. [Hace alusión al origen del término a través del presunto error de lectura en el correo electrónico recibido por Cosic].
- b. Los net.artistas buscaban quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas.

#### 2. 0% Compromiso

- a. Mantener la independencia frente a las burocracias institucionales.
- b. Trabajar lejos de la marginalidad, intentando conseguir un público substancial, comunicación, diálogo y diversión.
- c. Iniciar caminos al margen de valores anquilosados provenientes de un sistema teórico e ideológico estructurado.
- d. T.A.Z (temporary autonomous zone) de finales de los 90: Anarquía y espontaneidad. (...) (Bookchin y Shulgin, 1999, traducción propia).<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Cita en versión original: "1. Definition

a. net.art is a self-defining term created by a malfunctioning piece of *software*, originally used to describe an art and communications activity on the internet.

b. net.artists sought to break down autonomous disciplines and outmoded classifications imposed upon various activists practices.

2. 0% Compromise

a. By maintaining independence from institutional bureaucracies

Ante este panorama en el que se empiezan a publicar numerosas características detalladas en torno al Net.art, tanto por parte de teóricos como de artistas, nos es difícil discernir dónde está la frontera entre las opiniones del debate abierto que supuestamente persiguen y la teorización de la que supuestamente huyen. Si bien muchos de estos ideales son compartidos con los de Filliou, el mar abierto de posibilidades que se desprende de las definiciones de Cosic y Brea parece ir encaminándose poco a poco hacia la delimitación de un circuito.

A partir de 1999 el circuito se hace cada vez más concreto con las aportaciones de numerosos teóricos que comienzan a establecer definiciones exhaustivas y distintas taxonomías para esta práctica todavía incipiente.

En el año 2000, Cilleruelo establece que el arte de Red presenta dos vertientes como ejemplificamos en el siguiente gráfico, resumen del presentado por Cilleruelo.

- 
- b. By working without marginalization and achieving substantial audience, communication, dialogue and fun
  - c. By realizing ways out of entrenched values arising from structured system of theories and ideologies
  - d. T.A.Z. (temporary autonomous zone) of the late 90s: Anarchy and spontaneity. (...)"

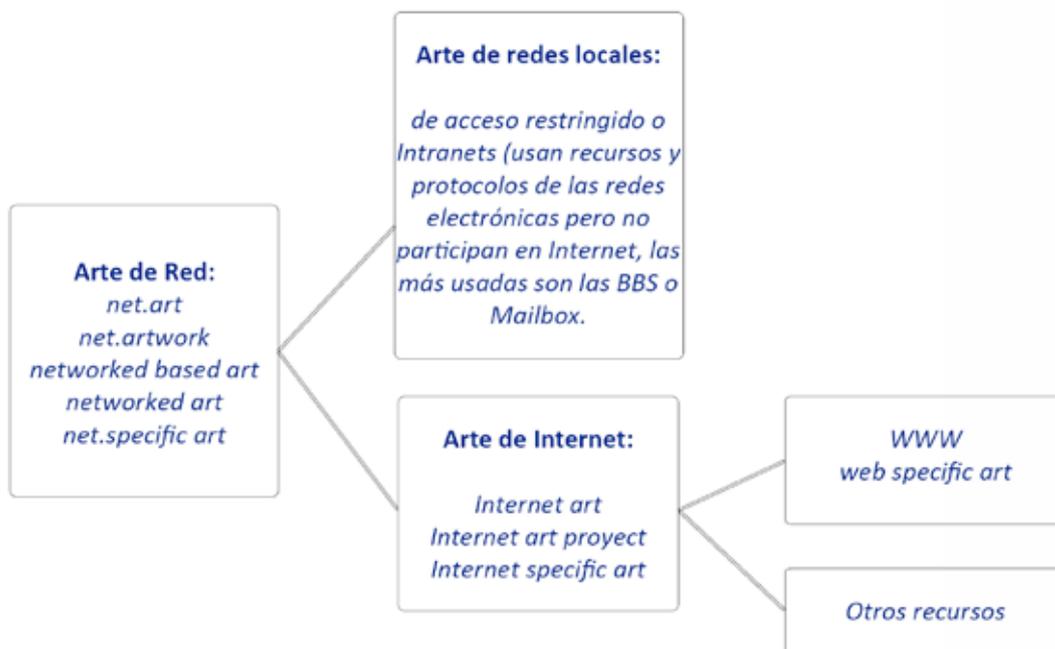


Figura 28. Esquema resumen de elaboración propia de las tablas presentadas por Cilleruelo en su tesis doctoral (2002, p. 47 y p. 63).

Como podemos observar, para la elaboración de definiciones más exhaustivas, se empiezan a establecer categorías dentro del Net.art apelando, según la ocasión, a diferencias formales, conceptuales o estéticas. En este caso concreto, Cilleruelo también introduce dentro de la categoría de Net.art obras que no requieren de Internet sino de otro tipo de redes también de naturaleza informática.

Asimismo, Giannetti (2002) estableció otra clasificación centrada en el marco de las 3W en la que pretende aclarar los términos Net work, Net art y Web art.

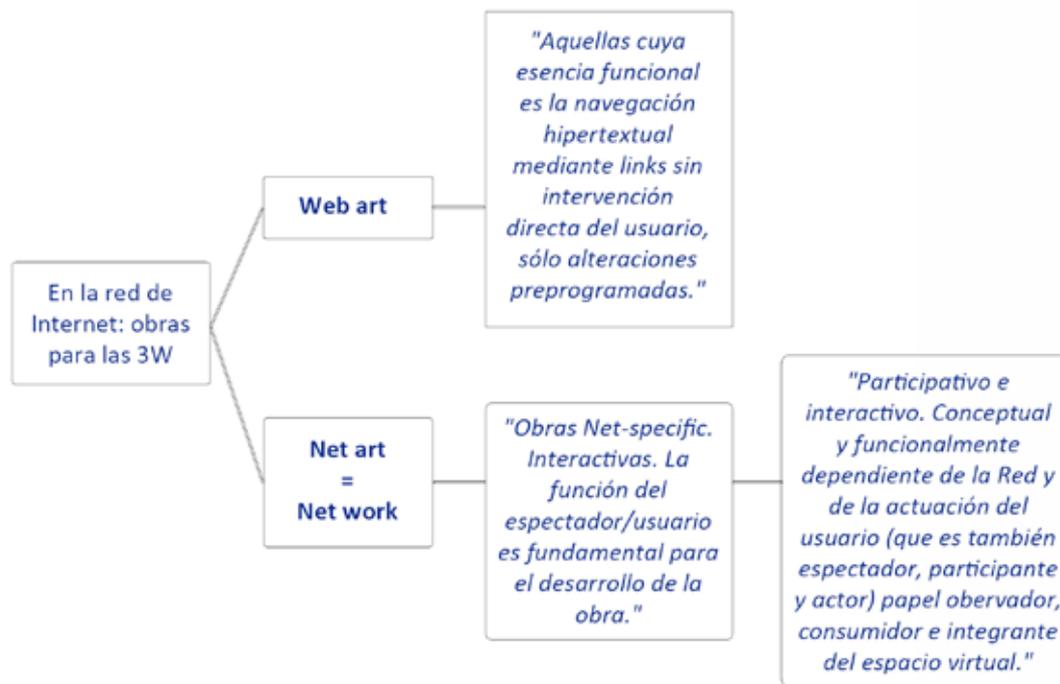


Figura 29. Esquema resumen de elaboración propia que sintetiza las afirmaciones de Giannetti (2002) en relación a los términos Web art y Net art.

En este caso concreto, el Net.art, no sólo es inherente a Internet sino también a las 3W, eliminando del discurso del Net.art aquellas obras que no utilizan Internet (como las BBS o las primitivas *mailboxes*) y aquellas que utilizan Internet fuera de las 3W implantadas entre 1989 y 1991. Esto ratifica el hecho de que se haya establecido el inicio del Net.art en el año 1994 (como pudimos ver en el título del manifiesto de Shulgin y Bookchin titulado *Introduction to Net.art 1994-1999*).

Debido a la especificidad de las obras de Net.art o Net work, estas empezarán a caracterizarse por el adjetivo *Net-specific*.

Por otro lado, Giannetti hace alusión a las obras de *network* (escrito todo junto) que Joachim Blank definió como *context-systems*, que:

Consisten en proyectos que crean una red colaborativa y existen a partir de la participación de múltiples usuarios, que no necesariamente producen “arte”, sino que actúan en esta plataforma común (como los *mailing lists* Syndicate, Nettime, Rhizome, etc., o las comunidades virtuales, como Public Netbase tO, (...)(Giannetti, 2002, p. 7).

### **Aclaraciones acerca de las distintas relaciones entre el Net.art, el Web Art, el Software Art y el Generative Art**

En noviembre de 2003, el director del Museo Internacional de Electrografía de Cuenca, José Ramón Alcalá, dio una conferencia en La Llotgeta (Aula de Cultura de la CAM en Valencia) en la que intentaba establecer una taxonomía sobre el arte de Internet. En ella explicó, cómo, debido a la enorme variedad de objetivos y actitudes, así como a aquellos discursos que se negaban a participar en ningún tipo de clasificación (“Propuestas radicales como ARTE = VIDA”) (p. 7) y los escasos estudios críticos, era muy difícil establecer una única taxonomía cerrada para este tipo de prácticas.

Debido a las diferentes definiciones aquí expuestas, en ocasiones contradictorias, puede surgir cierta confusión entre los términos Net.art y Web art. Citamos textualmente una referencia que nos resulta aclaratoria sobre estos términos y que aparece en los textos de la conferencia de Alcalá (2003):

[...] actitudes característicamente diferenciadas de los artistas frente a la Red (o en la Red):

[...] Frente al discurso:

Los artistas y los activistas: Sistema comunicacional para los discursos del arte actual. (net.artistas)

Los diseñadores y publicistas: Sistema compositivo para los lenguajes artísticos. (web.artistas) (p.17).

Esta distinción entre Net.art y Web art parece estar más en consonancia con las definiciones proporcionadas por Giannetti. En ambas el netartista tiene una implicación ineludible con la compleja estructura de Internet, lo que dio lugar al surgimiento del término recién mencionado “net-specific”. El Web art, en cambio, queda definido por una actitud más estática y cerrada en la que sus practicantes diseñan webs apoyándose, principalmente, en la arquitectura hipertextual del medio.

En esta línea, Nilo Casares (2009), escritor, comisario y crítico de arte, afirma que el Web art explota “las capacidades hipnóticas que tiene la Red, deleitándose en las posibilidades

que tiene para seducirnos con cien mil trampas que ya empleó antes la televisión y entre las que el zapeo sería la forma paralela a la navegación glotona” (p. 70).

Con el empeño de establecer unas clasificaciones exhaustivas de estas prácticas originadas por y para Internet, empiezan a surgir otros términos como Browser art, *Software art* y Generative art. En la siguiente figura, diapositiva publicada en la última conferencia mencionada, se intenta explicar de forma muy concisa las diferencias y similitudes entre Net.art, Browser art y Web art.

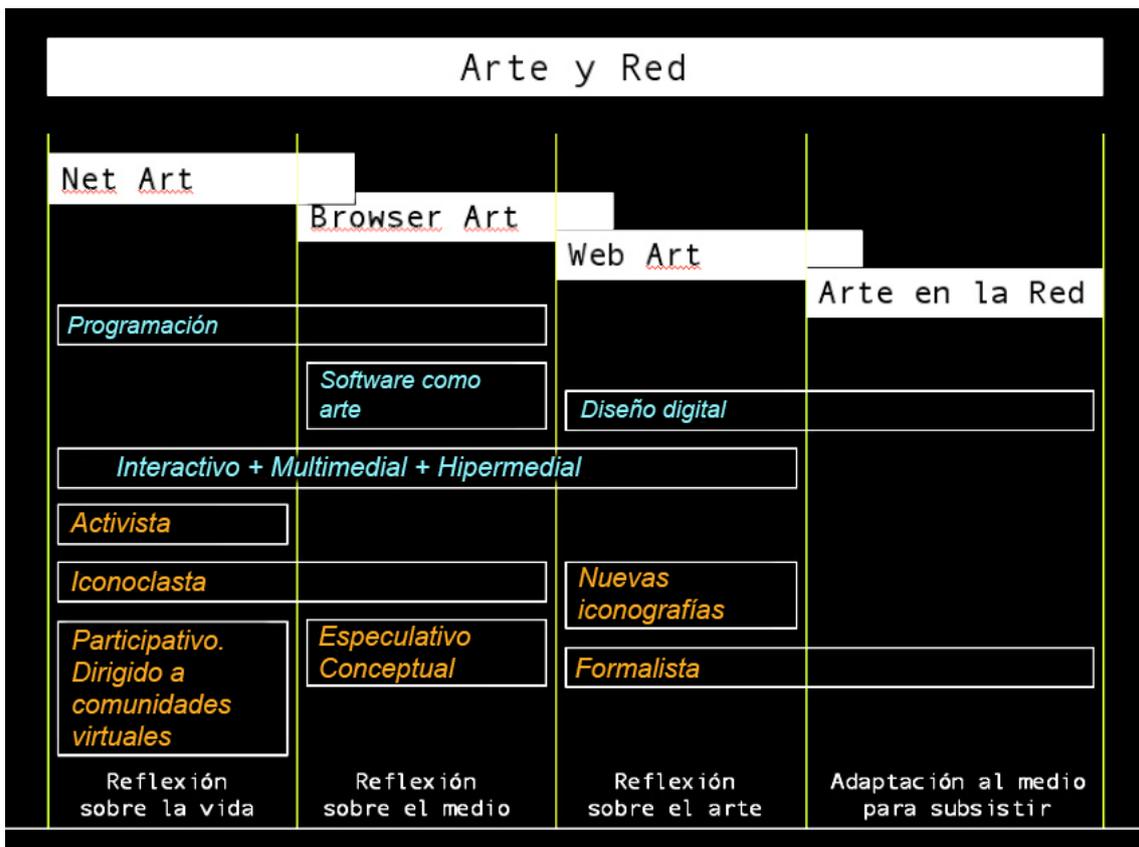


Figura 30. Diapositiva recuperada de la conferencia *Net.Art vs Web.Art: Creadores, activistas, pintamonas y otros negocios del arte on-line* de José Ramón Alcalá que intenta comparar y diferenciar los términos Net.art, Browser art y Web art (2003, p. 18).

Como podemos observar en esta diapositiva, se considera Browser art aquel que trabaja el *software* con fines artísticos en la Red. Brian Mackern, artista uruguayo que desde el año 2000 trabaja en la elaboración de una base de datos de netartistas latinoamericanos, escribe en esta base sobre el *Software art*. Mackern, basándose en el artículo *Artistic Software For Dummies and, by the way, Thoughts About The New World Order* de Olga Goriunova Y Alexei Shulgin (2002) afirma que el *software* se suele considerar una herramienta neutral para el tratamiento de información pero que en realidad:

(...) el *software* limita al usuario dentro de un entorno acotado de trabajo, lo somete a determinada metáfora de interfaz y lo fuerza a trabajar dentro de determinadas reglas predefinidas.

Podría definirse como ‘software artístico’ a aquel software desarrollado con propósitos y visiones diferentes a aquellos tradicionales y pragmáticos. Estos programas no son vistos como herramientas eficientes, racionales y optimizadas para la producción y manipulación de objetos digitales, sino como aplicaciones en los que se revelan otras visiones, otros sentidos. Programas donde la intuición, las emociones y otros elementos ‘irracionales’ imperan (...) (Mackern, s.f.).

Según Runme.org (s.f.) (una base de datos de obras de Software art en línea desde enero de 2003) el Browser art se ubicaría dentro de las posibilidades del *Software art*. En el listado de subcategorías del *Software art* ofrecido por Runme.org también introducen el Generative art.

Inke Arns (2004), comisaria y directora artística del espacio de arte contemporáneo Hartware MedienKunstVerein (Alemania) desde 2005, en su publicación *Read\_me, run\_me, execute\_me: Software and its discontents, or: It's the performativity of code, stupid!* explica que el Generative art y el *Software art* “funcionan en registros diferentes”(p. 179).

Arns (2004), basándose en las teorías del artista y teórico Philip Galanter, defiende que el Generative art es aquel que requiere de procesos predefinidos mediante instrucciones matemáticas o pragmáticas, automatizados por una máquina, que una vez en marcha funciona independientemente de sus autores ofreciendo resultados imprevisibles. Lo que da sentido a las obras de Generative art son los resultados imprevisibles, siendo el *software*, en el caso de que se use, tan sólo una herramienta más entre otros elementos que ayudan a conformar la obra, mientras que el *Software art*, sin embargo, no busca ese tipo de resultados imprevisibles y se centra principalmente en el propio código fuente (Arns, 2004).

### **Breves orientaciones sobre las polémicas principales surgidas en torno al Net.art y sus derivaciones categóricas**

Como hemos podido observar, las clasificaciones y derivaciones de las prácticas del Net.art son muy variables y es difícil dar con una definición que satisfaga a todos. Mientras unos tratan de depurar el Net.art, otros lo subdividen o lo expanden.

En algunos casos, el Net.art acaba siendo, en sus bases teóricas, un terreno específico de creación artística con normas de admisión y exclusión al igual que lo era el arte tradicional que se pretendía dinamitar. No se trataba únicamente de explotar un espacio nuevo y autónomo que potenciaba determinadas características de la obra, sino también de considerar como barreras aquellas características propias del arte institucional. El Net.art nace como una corriente radical que se entiende como “partidaria de reformas extremas

[en el arte], especialmente en sentido democrático” (Real Academia de la Lengua Española [RAE], 2017) pero a su vez, en algunas ocasiones para lograr ese deseo de liberación artística se vuelve radical en el sentido de “extrema, tajante e intransigente” (RAE, 2017), lo que contradice esa visión democrática liberadora.

Dos de las características más polémicas que han hecho tambalearse las ideologías primigenias del Net.art y han generado nuevas teorías son: el grado de implicación del espectador/usuario en la obra y la comercialización e institucionalización del Net.art.

En lo relativo a la interactividad del usuario, se asientan tres grados de implicación básicos: el usuario como espectador, el usuario como paseante por estructuras hipertextuales y, finalmente, el usuario que participa en los procesos de construcción de la obra.

En el primero de los casos, el usuario estaría frente a obras que se han denominado en ocasiones Art Website, y cuadros digitales. En el segundo, las obras de navegación hipertextual se estudiaron en un primer momento dentro del Net.art, no obstante, teóricos como Giannetti le otorgaron una categoría propia que denominaron Web art. En el tercer y último caso, existen piezas de arte de Internet que favorecen la participación del usuario como integrante en el proceso de construcción de la obra, a menudo con carácter activista y que están en mayor consonancia con la filosofía inicial del Net.art.

En lo que respecta a la relación entre el arte de Internet y el mercado del arte, esta siempre ha sido muy variable. En un principio, este vínculo era inexistente, quedando incluso prohibido por los primeros manifiestos promulgados por los netartistas. El concepto de autor debía desintegrarse debido a la implicación activa del usuario-espectador y por tanto a una autoría compartida que impide determinar la propiedad de la obra de Net.art. El arte de Internet primigenio abogaba por unos intercambios poéticos y nunca monetarios que de algún modo nos recuerdan a la Economía poética de Filliou en la que la conexión y el intercambio suponen el acto verdadero de crear, el verdadero arte, defendiendo que todos los intercambios tienen el mismo valor y que todas las personas somos igual de activas, creativas/artistas. Esta economía ideada por Filliou proponía que lo verdaderamente universal es la creación y no el dinero (Musée d'art moderne Lille Métropole, 2003).

A pesar de los idearios iniciales del arte de Internet, al igual que Internet surgió como un espacio libre y sin pretensiones comerciales y acabó privatizándose y sucumbiendo a los intereses mercantiles en 1995, el Net.art también dio un giro en su historia mediante la introducción del mercado en su sistema.

Con la creación de la primera galería virtual *Teleportancia* se intentaba imponer a la obra de Net.art un autor, un valor económico y un poseedor. Lialina, su creadora, mantuvo esta idea como se puede apreciar en su obra *Will-n-testament* (*Testamento*) iniciada en 1999 y actualizada

en 2004, en la que especifica a quién quiere legar sus obras una vez fallecida. Con esta pieza, Lialina no sólo se considera dueña de ciertas obras sino que cree que, como cualquier otro bien material, su propiedad puede cambiar de manos según su voluntad.

En este binomio Net.art-mercado, actualmente destaca el artista brasileño Rafaël Rozendaal que en el año 2011 publicó el *Art Website Sales Contract*, un documento que utiliza para la venta de sus obras de Red y mediante el cual ha podido vender más de la mitad de su producción. En él se estipulan las obligaciones del artista y del comprador, los cambios que se producirán en la obra una vez se venda y aclara ciertos puntos en torno a los derechos de autor de la obra.

Dado el acusado problema de obsolescencia que tienen las obras de arte de Internet que requieren de actualizaciones permanentes, según el contrato de Rozendaal el nuevo propietario de la obra deberá asegurarse de renovar anualmente el dominio de la pieza así como de obtener las actualizaciones necesarias que permitan que la web se mantenga *online* y totalmente accesible a los habitantes del ciberespacio. Las obligaciones del comprador requieren de un esfuerzo mayor a las que exigen otro tipo de arte *offline*.

Cabe presumir que esa comercialización se debe a la progresiva institucionalización de esta práctica. Numerosos museos y otras instituciones, siguiendo con la tradición iniciada en las Neovanguardias, reorientaron su actitud introduciendo dinámicas propias de los Centros de Arte en los que se estimula y patrocina la creación de arte contemporáneo. Estas instituciones estaban, pues, fagocitando un movimiento anti institucional como el Net.art durante el mismo proceso de su desarrollo y no hacia finales de éste ni tras su disolución como también solía ocurrir en las Vanguardias.

Según Cosic (como se cita en Alcalá, 2003), existen dos razones para que el Net.art y la institución del arte se hayan aliado: por un lado el conformismo de los artistas y por otro, la obligación por parte de los museos de mantenerse al día, exhibiendo y apoyando el arte contemporáneo más actual para conservar su prestigio.

A la hora de enfrentar una obra *online* a las definiciones y taxonomías desarrolladas tanto por teóricos como por artistas parecería que para algunos existe una forma “pura” o “adecuada” de usar Internet para desarrollar arte y otra “impura” o “inadecuada”. Así, el mayor temor de muchos de los artistas que comenzaron a experimentar en la Red se ha hecho realidad. Artistas como el alemán KarlHeinz Jeron no sólo considera el término Net.art sectario y elitista, sino que entiende que, teniendo en cuenta los motivos que llevaron a la experimentación de los artistas en Internet, Internet es un “dominio para todos los artistas para usarlo como les plazca” (Bosma, 2011, p. 41) (traducción propia).<sup>10</sup>

---

10 Cita en versión original: “ a domain for all artists to use as they please”.

### **1.3.3. ARTE DE INTERNET 2.0.**

---

Como hemos apuntado en el contexto histórico de esta tesis, la Web 2.0 ofreció una nueva forma de entender y gestionar la Red cuyo primer objetivo era fomentar la participación y conexión entre los usuarios. Como bien explica O'Reilly (2006), la también denominada Web social es una especie de núcleo en torno al cual existen a disposición de los usuarios unos servicios, actitudes y herramientas de integración en la Red para que puedan consumir, producir y distribuir contenidos. Esto ha provocado que la cantidad de información se haya visto drásticamente aumentada por el número de usuarios, cada vez mayor, que aportan datos a la Red, estableciéndose así una infinidad de bases de datos cuya gestión es responsabilidad primordial de la Web 2.0 (O'Reilly, 2006).

Las nuevas plataformas 2.0 han propiciado un estallido vital de creación en el que se ha producido una “hegemonía de lo *amateur*” y un “gobierno de la muchedumbre” (Martín, 2008, p. 70). No obstante, la Web 2.0 no se haya exenta de polémica ya que muchos consideran que se trata de un término publicitario nacido con la intención de engañar e insertar en la sociedad un falso sentimiento de alegría, amistad y colaboración libres. Podemos encontrar algunos de los argumentos empleados por detractores y defensores de la Web 2.0, en el artículo *Not 2.0?* de O'Reilly (2005) y la diversidad de opiniones y comentarios que se han generado tras su publicación. Pese a los detractores de las filosofías 2.0 que, como Andrew Keen (2006), ven amenazada la figura del productor profesional de contenidos culturales por lo que denominan un narcisista y utópico culto a la autorrealización marxista, es innegable la bulliciosa actividad participativa que la Web 2.0 fomenta. Sus espacios se han convertido, como afirma Nina Simon (2010), en los lugares donde un número creciente de ciudadanos están desarrollando actividades de aprendizaje, debate y esparcimiento constantes.

Por lo que respecta a la relación entre el arte que se produce en Internet y la Web 2.0, aquellas obras de arte de Internet que utilizan las herramientas y *softwares* “sociales”, así como los datos generados en los espacios 2.0, han sido de forma generalizada denominadas arte de Internet 2.0. Algunos ejemplos de piezas que se ubicarían bajo este epígrafe y que analizamos en los artículos que componen esta tesis son: *The Listening Machine* (2012-2013) de Peter Gregson y Daniel Jones, *Sonic Walkie* (2010) de Andrea Pazos y Edu Comelles, la iniciativa *curatingyoutube.net* (2007) del grupo homónimo y *Youtube As a Subject* (2008) de Constant Dullaart.

Sin embargo, esta forma de emplear dicho término se basa exclusivamente en la utilización de unas determinadas herramientas y materiales. Dentro de

la concepción de la Web 2.0 las herramientas son un vehículo que posibilita lo realmente importante: la participación activa en la producción y distribución de contenidos, la conexión entre usuarios, el intercambio, etc. Lo que otorga a la Web 2.0 los apelativos “social” y “participativa” no son las herramientas en sí sino el fin para el que se van a destinar. Si nos centramos en el sentido ontológico del término, “2.0” significa colaboración social. Por ello, en esta tesis defendemos que el arte de Internet primigenio, mediante la utilización de la tecnología para el desarrollo de experimentos sociales y piezas colaborativas (*The File Room*, 1994; *Floodnet*, 1998; etc.) y la creación de comunidades y nuevos cauces para conectar usuarios y establecer una comunicación multidireccional (*The Well*, *The Thing*, *Alt-X*, *Äda’web*, *Syndicate*, *Nettime*, *Rizhome*, *Aleph*, etc.) fue, en muchas de sus prácticas, pionero en las estrategias 2.0 en un momento en el que ni el término ni las tecnologías que actualmente abarca se habían concebido todavía.

Por todo esto, a lo largo de esta investigación también utilizamos el término arte de Internet 2.0 para referirnos a prácticas que requieren de la participación de los usuarios para la construcción de algo nuevo (no necesariamente un producto acabado) basándose en un *modus operandi* y una tecnología dentro de la Red que no exijan a los participantes tener unos conocimientos informáticos expertos previos. Obras como *Man with a Movie Camera: the Global Remake* (2007) de Perry Bard, *Youtube Life in a Day* (2011) de Kevin Macdonal, *Locustream Audio Tardis* (2006) del grupo Locusonus, *Stereopublic: Crowdsourcing the Quiet* (2012-) de Jason Sweeney, *In B Flat 2.0 de Darren Solomon* (2009), y la iniciática museística *YouTube Play Biennial* (2010) entre otros, se analizarán en el Capítulo 2 como ejemplos paradigmáticos de iniciativas artísticas que ofrecen espacios participativos y de co-creación en la Red.

Todo lo expuesto hasta ahora en este marco teórico sirve como base fundamental para las cuatro publicaciones que conforman el corpus de esta tesis. Sin embargo, estas contribuciones tienen su particular sustento en una base teórica y, sobre todo, en una base de prácticas artísticas, ambas más específicas (aunque interrelacionadas) que, si bien se explicitan en los propios artículos, consideramos deben ser objeto de un breve preámbulo en los apartados siguientes.

### **1.3.4. BREVE DESGLOSE TEÓRICO DE LAS TEMÁTICAS ESPECÍFICAS DE LAS PUBLICACIONES PRESENTADAS.**

---

#### **Arte audiovisual: antecedente de la conjunción arte-tecnología-participación offline y actual adepto a las estrategias colaborativas 2.0.**

De la misma manera que algunas prácticas del arte de Internet se adelantaron a la tecnología 2.0 ofreciendo espacios de colaboración, debate e intercambio abiertos a los usuarios del ciberespacio, el arte audiovisual ha sido precursor en la introducción de nuevas fórmulas de comunicación participativas adoptadas con posterioridad por la televisión e Internet. Estas fórmulas afectan al papel del espectador/usuario en lo que respecta, por ejemplo, a la edición y compartición de contenidos y a la estructuración del espacio emisor y receptor. Para generar esta teoría desarrollada en la publicación 1 y analizar cómo el arte audiovisual se ha infiltrado en las estrategias participativas de la Web 2.0 (publicaciones 1 y 2) nos hemos basado también en el discurso del experto en telecomunicaciones Henry Jenkins (2006) sobre la cultura de la convergencia y el fenómeno *fandom*, la teoría de la hipertelevisión de Carlos Scolari (2008), la ya citada aportación del teórico Alvin Toffler con el concepto de público prosumidor, la perspectiva historicista en torno al arte de las imágenes móviles desarrollada por la académica Françoise Parfait (2001) y las teorías en torno al arte *online* desarrollado en la actual época de las redes sociales propuestas por el profesor Juan Martín Prada (2012).

Asimismo, reflexionamos sobre un arte audiovisual previo al desarrollo de Internet a través de obras de los artistas Nam June Paik, Douglas Davis, Pierre Huyghe o Bill Viola relacionándolo con un arte de Internet desarrollado por David Blair, Olia Lialina, Vuc Cosic, Perry Bard, Casey Pugh o Constant Dullaart.

#### **Arte sonoro: confluencias entre la pantalla en tiempo real (la pantalla-Internet) y las experimentaciones sonoras contemporáneas en el actual contexto de proactividad y participación 2.0.**

El arte sonoro, al igual que el arte audiovisual, sufre ciertas transformaciones y asume nuevos paradigmas en su incursión en el arte de Internet 2.0.

Las teorías sobre los medios que destacan en la publicación 3 provienen, principalmente, de las ideas anteriormente citadas de Jenkins (2006), de las teorías sobre la pantalla en tiempo real de Lev Manovich (2001) y del concepto de inteligencia colectiva aplicada al ciberespacio de Pierre Lévy (1997).

En lo que respecta a la experimentación artística en el ámbito sonoro del siglo XX, teorizamos a partir del estudio de la producción artística de Luigi Russolo y sus *Intonarumori* (1913), Fortunato Depero con su *Liriche Radiofoniche* (1934), Dziga Vertov con su manifiesto *Radiopravda* (1925), Walter Ruttmann con la pieza *Wochenade* (1930), John Cage con sus *Imaginary Landscapes* (1939-1952) y sus experimentaciones en torno al silencio, entre otros.

Asimismo, analizamos la producción contemporánea sonora en Internet a través de las piezas anteriormente citadas *Locustream Audio Tardis* (2006), *In B Flat 2.0* (2009), *The Listening Machine* (2012-2013), *Sonic Walkie* (2010), *Stereopublic: Crowdsourcing the Quiet* (2012- ), etc.

### **La institución artística: promoción de diseños participativos 2.0 y fomento de la producción de arte de Internet.**

En la actual cultura de la convergencia en la que convivimos con radios cada vez más participativas, televisiones cada vez más sociales (*webbased TV*, IPTV, etc.), *smartphones* y ordenadores, todos ellos conectados a una Red en continua evolución, no es de extrañar que se esté exigiendo a un mediador comunicativo, como es el museo, su actualización y la inclusión de formas emergentes de interacción *bottom-up* (de abajo a arriba) y de diseños colaborativos que involucren a un mayor número de espectadores convertidos en usuarios y prosumidores.

A la hora de analizar el arte contemporáneo de Internet en general y el de Internet 2.0 en particular, resulta necesario analizar los programas que apoyan, fomentan y subvencionan la producción y difusión de este tipo de prácticas. A fin de ejemplificar algunos de los resultados del desarrollo de proyectos museísticos colaborativos *online*, se ha procedido al análisis de un caso: la iniciativa YouTube Play Biennial (2010) ideada por la Fundación Guggenheim que invita a la producción de arte audiovisual a través de Youtube (publicación 2). Para ello nos hemos basado en las teorías de Nancy Proctor (2011) sobre el uso de los *Mobile social media* en el museo, el concepto de “Museo transductor” de Yolanda Romero (2009) y el exhaustivo estudio sobre dinámicas participativas *offline* en museos dirigido por Nina Simon (2010).

Por otro lado, en las últimas décadas, las residencias artísticas han cobrado un protagonismo sin parangón en la formación, producción, currículum y expansión de las redes de trabajo de los artistas. Los programas de residencias artísticas virtuales son un fenómeno generalmente desconocido tanto fuera como dentro de los circuitos artísticos hegemónicos en relación con sus homólogos no digitales. Sin embargo, estas innovadoras iniciativas ofrecen numerosas ventajas y oportunidades a los artistas interesados en generar nuevas dimensiones para la expresión artística en el espacio de Internet.

Existe una notable carestía de estudios profesionales sobre las residencias artísticas virtuales que se reduce a un breve texto de Weronika Trojanska (2013) titulado *Virtual Art Residencies – a Manual* y el proyecto *Virtual Art Residencies: A new Model of AIR* de Catherine Bourne (2015). Ante esta circunstancia, hemos concebido el artículo número 4 como una ampliación y profundización de las investigaciones existentes en este campo, ofreciendo una base teórica fundamental sobre los 24 programas de residencia localizados hasta ahora, con la intención de aumentar la literatura crítica en torno a este fenómeno y fomentar, a través del conocimiento, la participación, difusión y creación de dichos programas.

## 1.4. METODOLOGÍA.

---

La presente investigación aplica una metodología eminentemente cualitativa para tratar de comprender de forma holística el fenómeno de las estrategias artísticas participativas desarrolladas en torno a un arte de Internet 2.0. Nos basamos en la afirmación de los expertos en metodología Roger D. Wimmer y Joseph R. Dominick (1996) acerca de que el investigador cualitativista “examina el proceso completo porque piensa que la realidad es una globalización que no puede ser dividida” (p. 145). Con la aplicación de esta metodología no pretendemos necesariamente alcanzar una amplitud en los resultados en el sentido de poder aplicarlos a otras situaciones (como suele ser el objetivo de la metodología cuantitativa), sino que se persigue una interpretación más profunda y exhaustiva de los asuntos observados.

La relación de la metodología cualitativa con la teoría es precisamente, y de acuerdo con Janice Morse (2002), su extensión, su modificación y su creación, siendo esta característica lo que hace de ella una investigación significativa. En nuestro caso concreto, las teorías que desarrollamos no se han formulado con anterioridad al estudio, sino que han surgido durante el transcurso de la investigación constituyendo parte de las conclusiones y respaldando así la visión de Wimmer y Dominick (1996) de que “(...) el cualitativista desarrolla teorías en simbiosis con su propio proceso de investigación: la teoría canaliza los datos y emerge formando parte del proceso de investigación; evolucionando a partir de los datos al mismo tiempo que los recolecta” (p. 146). Es decir, nos centramos en aportar nuevas perspectivas sobre un fenómeno y formulamos nuevas teorías en torno al mismo en vez de centrarnos exclusivamente en desmentir o confirmar unas establecidas previamente.

Las técnicas empleadas para la recopilación de datos, cuya interpretación explicará, definirá y construirá el fenómeno de estudio, son diversas y en ocasiones se combinan dando lugar a una triangulación que proporciona distintas visiones, favoreciendo así el desarrollo de un análisis más exhaustivo. No obstante, las cuatro publicaciones presentadas en el Capítulo 2 han requerido inicialmente de una metodología teórica e interdisciplinar sobre la literatura crítica existente acerca del objeto de estudio general y acerca de cada uno de los objetos de estudio específicos, así como de un análisis exploratorio en la Red.

Con respecto a la revisión teórico crítica, esta no solo se basa en los ámbitos de las artes plásticas y audiovisuales sino que incluye otras perspectivas de carácter socio-cultural y relativas a la comunicación.

Por otro lado, en lo relativo al análisis exploratorio, este se ha desarrollado en la Red con el objetivo de localizar y seleccionar (en base a distintos criterios según el artículo del que se trate) obras de arte de Internet 2.0 e iniciativas participativas *online* creadas por las instituciones artísticas que ilustren la diversidad de estrategias artísticas empleadas en los espacios de la Web social y sobre las que se desarrolla una técnica de observación directa que permite la obtención de información útil, detallada y rica en matices. Dicha información nos ha permitido elaborar un discurso crítico y lanzar nuevos debates.

A continuación, argumentaremos con mayor detalle la adecuación de la presente metodología para cada uno de los artículos aquí presentados.

En la Publicación 1, el estudio de la relación existente entre el arte audiovisual (*off* y *online*) y las estrategias participativas y sociales desarrolladas por las industrias de la televisión e Internet, ha requerido de una metodología cualitativa por alcanzar el propósito enunciado por Maxwell (1996) de “identificar fenómenos e influencias no previstos y generar nuevas teorías fundamentadas en ellos” (pp. 17-20), así como por suponer que dicha relación “ha sido concebida de manera restrictiva y el tema requiere ser reexaminado” (Morse, 2003, p. 833).

En la Publicación 2, el análisis crítico de los diseños participativos *online* que están llevando a cabo las instituciones artísticas aplica también la técnica del estudio de caso sobre la iniciativa YouTube Play Biennial que actúa como ejemplo de diseño museístico participativo *online*. El estudio de caso se ha centrado en un acontecimiento real que se ha descrito detalladamente en base a tres puntos fundamentales (la utilización de tecnologías 2.0, la actividad del consumidor crítico y los efectos sobre la praxis artística audiovisual *online*) y que se ha explicado aportando nuevas perspectivas. Así, este estudio ha requerido de una metodología cualitativa con las finalidades de “comprender los procesos por los cuales los sucesos y acciones tienen lugar” y como la antes citada de “identificar fenómenos e influencias no previstos y generar nuevas teorías fundamentadas en ellos”, finalidades ambas enunciadas por Maxwell (1996, pp. 17-20).

En la Publicación 3, la identificación de las fórmulas que el arte sonoro está desarrollando actualmente para introducirse y formar parte de la práctica del arte de Internet 2.0 ha requerido de una metodología cualitativa por cumplir con las siguientes condiciones propuestas por Morse (2003): “se sabe poco acerca de un tema” y “los límites del campo de acción están mal definidos” (p. 833).

En la Publicación 4, el análisis crítico de los programas que se están llevando a cabo en la Red por parte de las instituciones artísticas, ha requerido también del envío de cuestionarios de opinión abiertos a las distintas entidades organizadoras de dichas residencias, facilitando la posibilidad de respuestas de mayor profundidad y con el

fin de obtener datos subjetivos y vivenciales con respecto a estos programas. En este caso, recurrimos a la investigación cualitativa para averiguar qué son las residencias artísticas virtuales y qué suponen, en base a las siguientes situaciones propuestas por Morse (2003): “cuando se sabe poco acerca de un tema”, “cuando el contexto de investigación es comprendido de manera deficiente”, “cuando los límites del campo de acción están mal definidos”, “cuando el investigador supone que la situación ha sido concebida de manera restrictiva y el tema requiere ser reexaminado” (p. 833).

Todo el material reunido que ha posibilitado esta investigación proviene tanto de archivos y bibliotecas como de recursos digitales *online* entre los que destacan las piezas de arte de Internet participativas y los registros de los procesos y resultados de los programas analizados desarrollados por instituciones artísticas, habiendo hecho uso de fuentes en inglés, francés y español. En el caso de la bibliografía impresa ha sido fundamental tanto la ayuda del Departamento de Bellas Artes de la Universidad de Murcia mediante la adquisición de ejemplares relacionados con esta investigación como la estancia de la autora de esta tesis desarrollada en el Centro de Estudios del Museo y Centro de Arte Reina Sofía en el año 2014. Asimismo, la de finales de 2016 a principios de 2017 en el Central Saint Martins (University of the Arts of London), posible gracias a las Ayudas para Estancias de la Fundación Séneca – Agencia de Ciencia y Tecnología de la Región de Murcia, nos facilitó el establecimiento de numerosos contactos con distintos organizadores de residencias artísticas virtuales.

En lo que al sistema de citación se refiere, la presente tesis doctoral ha aplicado la normativa APA (American Psychological Association, 6ª Ed.). No obstante, resulta fundamental señalar que los artículos que componen el Capítulo II utilizan los sistemas de citación exigidos por cada una de las revistas en los que han sido publicados como, por ejemplo, el sistema CMOS (Chicago Manual Citation Style, 16ª Ed) para la publicación número 1, el sistema MLA (Modern Language Association of America, 8ª Ed.) para las publicaciones 2 y 3 y APA para la cuarta y última publicación. La bibliografía expuesta al final de esta tesis engloba todos los recursos bibliográficos utilizados para redactar el conjunto de la investigación presentándola en un formato unificado bajo la normativa APA.



# 2 # Resultados



## 2.1. UNIDAD CIENTÍFICA DE LAS PUBLICACIONES.

---

La introducción formulada en el capítulo uno ya da buena cuenta de la unidad científica que sustenta esta tesis, sobre todo en cuanto a objetivos, marco teórico y metodología. Asimismo, en una tesis por compendio de publicaciones resulta necesario subrayar esa unidad a la hora de presentar los distintos artículos que la componen y, finalmente, a través de las conclusiones generales.

Cabe destacar que en las tesis doctoral por compendio los resultados quedan plasmados en las publicaciones, que forman el corpus de la investigación. En este breve preámbulo al segundo capítulo mostraremos la interrelación y cohesión temática y científica de los artículos aportados y sus resultados, con el objeto de estudio que nos ocupa: las estrategias artísticas participativas desarrolladas en torno a un arte de Internet 2.0, centrándonos en la evolución del arte audiovisual, del arte sonoro y el papel de la institución artística.

La primera publicación que presentamos sirve también de valioso proemio sobre la conjunción arte-tecnología-participación. Hasta ahora se había examinado de forma restrictiva la relación entre la práctica artística audiovisual y la participación del público a través de las nuevas tecnologías de los medios de comunicación de masas. Ello se hacía primando siempre la tecnología en sí sobre las motivaciones críticas que poseían aquellos artistas que experimentaban con dichos medios. Así mismo, los análisis existentes sobre la participación de los usuarios y los medios de comunicación erigidos en soportes indiscutibles de la imagen de los siglos XX y XXI (televisión e Internet) se basan, generalmente, en una relación unidireccional de la televisión hacia Internet. Todo esto ha hecho que se hayan obviado meritorias relaciones e influencias entre la producción artística audiovisual (tanto *offline* como *online*) y la evolución, en ocasiones paralela y en ocasiones tangencial, de las estrategias comunicativas y sociales de la televisión e Internet hasta llegar al actual horizonte de las nuevas tecnologías multipantalla y las dinámicas participativas 2.0.

La segunda publicación presentada alía tanto la intención de continuar con el análisis (iniciado en el artículo 1) de la evolución del arte audiovisual en lo relativo a la participación virtual 2.0 como la de mostrar la necesidad de las instituciones de forjar un público cultural crítico y participativo para lo que las plataformas 2.0 se han convertido en valiosas herramientas. Tras estudiar las motivaciones y procesos por los cuales se está dando una evolución del museo preceptivo hacia el museo heterodoxo,

generamos una teoría que relaciona de forma novedosa las actitudes participativas de los colectivos *hacker*, *fandom* y *open* con las responsabilidades del nuevo y ansiado público cultural crítico. Finalmente, con la intención de ejemplificar cómo se da en la práctica el desarrollo de un diseño museístico participativo en el seno de la Web 2.0, se realiza el estudio de caso de la iniciativa YouTube Play Biennial (2010). Esta invitaba a cualquier usuario de la Red, independientemente de sus conocimientos artísticos, a que participase produciendo una o varias obras audiovisuales destinadas a ser visualizadas y debatidas por un público general a través de la plataforma YouTube y Twitter con el *hashtag* #YouTubePlay y por un público experto a través de una web titulada The Take, que poseía una estructura similar a la de los blogs. Aunque esta iniciativa no logró la producción de un arte novedoso desde el punto de vista del lenguaje audiovisual (con excepciones como las piezas *Man with a Movie Camera: the Global Remake* de Perry Bard y *Moonwalk* de Martin Kohout) sí presentó unos métodos novedosos en la forma de difusión de piezas artísticas proporcionando nuevas conexiones entre la institución artística y el público cultural prosumidor virtual.

La tercera publicación que conforma esta tesis logra revelar una serie de relaciones hasta ahora no teorizadas entre las prácticas iniciales *offline* del denominado arte sonoro y las actuales obras de lo que hemos denominado net.sound art (mezcla de *Net.art* y *sound art* que define el arte sonoro que nace en la Red, para sus usuarios y que pierde su significado fuera de esta) en el actual contexto de proactividad de la Web 2.0. De la misma manera que en el artículo 1 y 2 hemos podido mostrar una nueva línea discursiva en torno el arte audiovisual una vez experimenta con dinámicas participativas a través de la tecnología y se adentra en la Red, en este artículo trazamos conexiones entre la práctica del arte sonoro, el arte de Internet y sus dinámicas participativas. El arte sonoro ha requerido de una mayor adaptación a las nuevas tecnologías de pantalla dado el acusado carácter olocéntrico de las mismas, llevando un paso más allá el fenómeno de “desflecamiento” (Adorno, 2002) (trabajo original de 1966) y de “campo expandido” (Krauss, 1979) en lo relativo a la disolución de fronteras entre las distintas disciplinas artísticas. Además de acuñar y definir el término “net.sound art”, y ante las implicaciones derivadas de la introducción del arte sonoro en las dinámicas del arte de Internet, proponemos ciertas actualizaciones semánticas asociadas al arte sonoro *offline* para su aplicación en el espacio colaborativo de Internet.

La cuarta y última publicación, al igual que la segunda, propone analizar las fórmulas que la institución artística está empleando para fomentar la participación a la hora de producir arte de Internet y arte de Internet 2.0 (con, por ejemplo, residencias artísticas en redes sociales como Twitter, Instagram y Facebook). En la publicación que nos ocupa nos centramos en los programas de residencias artísticas virtuales que han dado, entre otros resultados, numerosas obras tanto de un arte de Internet audiovisual

como de net.sound art (este último sobre todo gracias al programa de residencias virtuales en Twitter enmarcado en la Muestra de arte sonoro e interactivo IN-SONORA, coordinada por la autora de esta tesis). Tras el profundo y dilatado análisis exploratorio de la Red de 2017 en el que localizamos 24 programas de residencias virtuales que pusimos bajo análisis (y sobre los que existía una profunda carestía de literatura crítica cuando no una ausencia total) quisimos conocer las motivaciones así como las valoraciones de los organizadores acerca de sus propias iniciativas para lo que utilizamos cuestionarios de respuesta abierta. De esta forma aportamos una valiosa e inédita visión sobre la experiencia de los mismos y sobre las razones que les llevan a incentivar la producción de nuevas y experimentales obras (participativas o no) en el seno de Internet.

## **2.2. PUBLICACIÓN 1**

### **ARTE AUDIOVISUAL COMO TESTIMONIO DE LAS MIGRACIONES ESTRATÉGICAS Y CONCEPTUALES ENTRE LA TELEVISIÓN E INTERNET EN LA CULTURA DE LA CONVERGENCIA.**

---

Morgado, B. y López, E. (2016). Arte audiovisual como testimonio de las migraciones estratégicas y conceptuales entre la televisión e Internet en la cultura de la convergencia. En *Cuadernos de Música, artes visuales y artes escénicas (MAVAE)*, 11 (2). Pp. 187-205. Bogotá, Colombia: Universidad Pontificia Javeriana. ISSN: 1794-6670. DOI: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.mavae11-1.atm>

La revista *Cuadernos de Música, artes visuales y artes escénicas* de 13 años de antigüedad (inicio 2005), está indexada en:

- Emerging Sources Citation Index (<http://mjl.clarivate.com>) Base perteneciente a Web of Science. Como se ha indicado con anterioridad en el punto 4, la CNEAI 2017 especifica esta plataforma como base de datos internacional de calidad para el campo 10 Historia, Geografía y Artes.
- CAPES, Coordinación de Perfeccionamiento de Personal de Nivel Superior, órgano vinculado al Ministerio de Educación de Brasil (<https://sucupira.capes.gov.br>). Desde la convocatoria CNEAI 2014 se incluye esta base de datos como referencia en el Campo 11 área afín a las Bellas Artes. CAPES tiene ocho niveles de clasificación: A1, A2, B1, B2, B3, B4, B5, C. La revista *MAVAE* queda calificada como A2 entre 2013 y 2016 en el área de ARTES.
- Scimago Journal Rank (<http://www.scimagojr.com>) Recurso de referencia indicado por CNEAI 2017 en los Campos 6, 7, 8, 10 y 11 y ANECA 2016 (así como ANECA 3.0). *MAVAE* está situada en el Segundo Cuartil en 2015 (Q2 en el año en el que el artículo fue enviado y aceptado, en la posición 128 de 398 revistas) y en el Tercer Cuartil actualmente en la categoría de Artes y Humanidades, subcategoría: Visual Arts and Performing Arts.
- CIRC (<https://clasificacioncirc.es/inicio>) Clasificación Integrada de Revistas Científicas de Ciencias Sociales y Humanas internacionales en función de su calidad integrando los productos de evaluación existentes considerados positivamente por las diferentes agencias de evaluación nacionales como CNEAI y ANECA. CIRC, utilizada para la evaluación de sexenios, ofrece la valoración de las revistas del último año clasificándolas de mejor a peor mediante las siguientes categorías: A+, A, B, C, D, Predator. *Cuadernos de*

*Musica, Artes Visuales y Artes Escenicas* está clasificada actualmente como B en la categoría de Ciencias Humanas.

- Y otras bases de indexación como: Ulrich's International Periodicals Directory, MIAR, etc.

# Arte audiovisual como testimonio de las migraciones estratégicas y conceptuales entre la televisión e Internet en la cultura de la convergencia\*

*AUDIO-VISUAL ART AS A WITNESS OF AESTHETIC AND CONCEPTUAL MIGRATIONS BETWEEN TELEVISION AND INTERNET IN THE CULTURE OF CONVERGENCE*

*ARTE AUDIOVISUAL COMO UM TESTEMUNHO DAS MIGRAÇÕES ESTRATÉGICAS E CONCEITUAIS ENTRE A TELEVISÃO E A INTERNET NA CULTURA DA CONVERGÊNCIA*

**Elena López Martín\*\***

**Borja Morgado Aguirre\*\*\***

Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas  
/ Volumen 11 - Número 1 / enero - junio de 2016  
/ ISSN 1794-6670/ Bogotá, D.C., Colombia / pp. 187-205

Fecha de recepción: 23 de julio de 2015 | Fecha de aceptación: 30 de octubre de 2015 | Disponible en línea: 30 de mayo de 2016. Encuentre este artículo en <http://cuadernosmusicayartes.javeriana.edu.co/>  
doi:10.11144/Javeriana.mavae11-1.aatm

\* Artículo de Investigación. Recoge parte de los resultados del proyecto de investigación titulado *Estrategias artísticas de las imágenes móviles en la cibercultura del s. XXI* apoyado por la Consejería de Educación y Universidades de la CARM, a través de la Fundación Séneca-Agencia de Ciencia y Tecnología de la Región de Murcia (19750/FPI/15).

\*\* Estudiante de doctorado de la Universidad de Murcia (UMU), colaboradora en el grupo de investigación Arte y políticas de identidad (API) de la Facultad de Bellas Artes de la UMU.

\*\*\* Doctor en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y profesor Contratado. Doctor de la Universidad de Murcia.



**Resumen**

El presente artículo pretende reflexionar acerca de ciertos cambios en las estrategias comunicativas de la televisión e Internet que afectan directamente a la sociedad (participación, edición, reestructuración del espacio emisor y receptor, compartición, entre otras), a través del análisis de la producción artística audiovisual, con el propósito de evidenciar la forma como esta ha logrado tanto la absorción de las continuas innovaciones tecnológicas como la propuesta de nuevas formas de comunicación adoptadas, posteriormente, por estas industrias. Para ello, se ha desarrollado un trabajo de campo en el que se han seleccionado y analizado críticamente una serie de piezas artísticas que reflejan fielmente la evolución —en ocasiones paralela y en ocasiones tangencial— de las experimentaciones comunicativas, estratégicas, sociales y conceptuales de los medios en cuestión (televisión e Internet), hasta llegar al actual horizonte de las nuevas tecnologías multipantalla. Estas últimas, de acuerdo con José Luis Brea, se basan en un Internet que consideramos “televisado” y una televisión que, a su vez, podríamos denominar “internetizada”. Sin duda, la historia del arte audiovisual a partir del siglo XX se puede considerar un testigo fiel, e incluso en casos concretos un catalizador, de los acontecimientos que han marcado el desarrollo de estos medios de comunicación de masas.

**Palabras clave:** tecnologías de pantalla; cultura de la convergencia; televisión; Internet; arte audiovisual; video arte

**Abstract**

The present paper endeavours to reflect upon certain changes in the communicative strategies used in television and the Internet, which have a direct effect on society (participation, editing, restructuring the areas of emission and reception, sharing and so on) by means of audio-visual artistic production. This has achieved not only the absorption of continued technological innovation, but it has also put forward new ways of communicating that have been adopted in these media later on. To this end, it has been developed a fieldwork in which they

have been selected and critically analysed a series of artworks that reflect the strategic, social, communicative and conceptual evolution —sometimes parallel and sometimes tangential— of the media concerned (television and Internet), up to the current horizon of the new multi-screen technologies. According to José Luis Brea, these technologies are based on an Internet considered “televisionish” and on a television that can also be described as “internetish”. We understand, then, this artistic praxis as a reliable witness —and in some particular cases even an agent of change— with regards to the events that have left a mark in the subsequent development of mass media.

**Keywords:** screen technologies; convergence culture; television; Internet; audiovisual art; video art

**Resumo**

O presente artigo pretende evidenciar como as produções artísticas audiovisuais têm propiciado mudanças nas estratégias comunicativas da televisão e da Internet que afetam diretamente à sociedade (participação, reestruturação do espaço emissor e receptor, compartilhamento, etc.), absorvendo suas inovações tecnológicas e propondo novas formas de comunicação posteriormente apropriadas por estas indústrias. Nesse sentido, um trabalho de campo foi desenvolvido no qual foram selecionamos e analisados diversas produções artísticas que refletem fielmente o fio discursivo do horizonte atual de experimentação mediático, estratégico, social e conceitual, dos meios em questão (televisão e Internet), até o horizonte atual de novas tecnologias multiscreen. Esta última, de acordo com José Luis Brea, estão baseados na Internet “televisionish” e uma televisão que, por sua vez, poderíamos denominar “internetish”. Certamente, a história da arte de mídia a partir do século XX pode ser considerado como uma testemunha fiel —e mesmo, em certos casos, um catalisador— dos acontecimentos que tem marcado o desenvolvimento dos meios de comunicação de massas

**Palavras chaves:** tecnologias de exibição; cultura da convergência; Internet; televisão; arte audiovisual; videoarte

## INTRODUCCIÓN

El desarrollo de nuevas tecnologías en la industria de la televisión contemporánea ya no sigue un proceso evolutivo unidireccional desde la televisión hacia Internet, sino que, una vez implantados ambos medios de comunicación como los soportes indiscutibles de la imagen de los siglos XX y XXI, los avances tecnológicos y sociales fluyen de forma simbiótica en ambas direcciones. Si bien el medio televisivo nunca ha sido sustituido por el ciberespacio, es en la actualidad donde se ha hecho más evidente que ambos medios se ven mutuamente complementados, dando lugar a nuevas estructuras híbridas (Youtube, mobile television, Netflix, entre otras).

Con frecuencia cada vez mayor, las nuevas tendencias interactivas en las tecnologías de pantalla (“nuevos medios”) están basando sus estrategias en la erradicación de la observación pasiva-consumista de los mensajes emitidos por los medios de masas (“viejos medios”) (Scolari, 2008). Ya en la década de 1930 el director de teatro Bertolt Brecht hablaba de la radio como de un aparato de distribución unilateral de información que debía transformarse en un aparato de comunicación efectiva y por tanto bidireccional (Brecht, 1964). En consonancia con esta idea, la implantación de las redes digitales ha permitido el desarrollo de una cultura transmedia en la que la audiencia de las diferentes plataformas mediáticas se ha convertido en un tipo de usuario activo que no solo consume cultura sino que también la produce y difunde. Estos conceptos están ampliamente desarrollados en el discurso de Henry Jenkins (2006), ex codirector del programa del MIT Comparative Media Studies, que otorga a nuestro contexto actual la denominación de cultura de la convergencia, aplicando sobre sus miembros el término formalizado por Alvin Toffler (1981): “prosumidor” (acrónimo de “productor” y “consumidor”). Como ejemplificaremos a lo largo de este artículo, el arte, potente herramienta comunicativa, no ha quedado al margen de tales innovaciones mediáticas beneficiándose de sus progresos tecnológicos e incluso llegando a introducir nuevas y puntuales estrategias comunicativas en estos *mass media*.

Desde una perspectiva historicista, la praxis artística se ha venido apropiando de todos los instrumentos tecnológicos tras el periodo de cuestionamiento del propio concepto de arte de la primera mitad del siglo XX. Una vez superada la tecnofobia desarrollada durante el Romanticismo que había creado un profundo cisma entre arte y tecnología, las Vanguardias Históricas abrieron la puerta a un fecundo desarrollo artístico (Carrillo, 2004, p. 162). Posteriormente, las Neovanguardias seguirían este camino de modo natural, adentrándose en un periodo en el que, a menudo, y en una gran variedad de disciplinas, la obra de arte se vuelve inseparable de las nuevas tecnologías de la era digital.

## METODOLOGÍA

El objetivo de este artículo es evidenciar cómo las producciones artísticas audiovisuales han propiciado cambios en las estrategias comunicativas de la televisión e Internet con una repercusión directa en la sociedad (participación, edición de contenidos, difusión, etcétera), absorbiendo sus innovaciones tecnológicas y proponiendo nuevas formas de comunicación posteriormente apropiadas por estas industrias. Así pues, el protagonismo de esta investigación recae en la relación y la influencia recíproca existentes entre las continuas experimentaciones comunicativas y sociales del arte de las imágenes móviles y de los medios de masas en cuestión: la televisión e Internet.

La metodología desarrollada es por tanto teórica e interdisciplinar, apoyada en la literatura crítica ya existente acerca del objeto de estudio, que se basa no solo en los ámbitos de las artes plásticas y audiovisuales sino que incluye otras perspectivas de carácter sociológico y relativas a la historia de las telecomunicaciones y a la teoría de las artes. El marco teórico de la investigación se asienta, principalmente, en el discurso del experto en telecomunicaciones Henry Jenkins sobre la cultura de la convergencia y el fenómeno *fandom*, la teoría sobre la hipertelevisión de Carlos Scolari, la aportación del teórico Alvin Toffler con el concepto de público “prosumidor”; la perspectiva historicista en torno al arte de las imágenes móviles desarrollada por la académica Françoise Parfait y las teorías en torno al arte *online* desarrollado en la actual época de las redes sociales propuestas por profesor Juan Martín Prada. Además de fundamentarnos en los discursos de estos y otros teóricos especialistas, paralelamente hemos desarrollado un trabajo de campo consistente en la selección, descripción y estudio de una serie de obras artísticas audiovisuales (nacidas tanto en el contexto *off* como *online*) que ejemplifican las distintas situaciones en la evolución —en ocasiones paralela y en ocasiones tangencial— de las experimentaciones comunicativas de la televisión e Internet. Concretamente, el objetivo de este proceso de análisis y compilación ha sido elaborar un hilo discursivo propio en el que, en primer lugar, se contextualiza el arte de las imágenes móviles *offline* en relación con la evolución de la comunicación televisiva; a continuación se desarrolla y ejemplifica cómo transcurre el proceso que va de la hibridación y edición amateur de contenidos televisivos a su difusión *online*, para finalizar con el análisis crítico de las manifestaciones artísticas audiovisuales en la actual cultura transmedia basada en Internet y las nuevas tecnologías de pantalla (ver Anexo).

## EVOLUCIÓN DE LA COMUNICACIÓN TELEVISIVA DESDE LA PERSPECTIVA ARTÍSTICA

Desde la primera transmisión pública televisiva en 1926 (Gran Bretaña), comenzaría una carrera acelerada por convertir la televisión en una industria monopolística y herramienta del poder político. Se consideró primordial llegar de forma generalizada a un público que debía considerarla un espacio consagrado a la verdad informativa y al entretenimiento a través de una nueva cultura de masas hipnótica focalizada en el deporte, una falsa objetividad política, la fama y la belleza. En 1928 (en Estados Unidos) tuvo lugar la primera transmisión televisiva en directo a distancia en la que se pudo visualizar el Congreso del Partido Demócrata Norteamericano en Albany; y es que, como afirma Joaquim Dols Rusiñol, este tipo de transmisiones en directo

(...) poseen un gran poder de atracción sobre el ciudadano medio, [y] se perfila a marchas forzadas como el arma básica de la TV: deporte, política, anecdótico y espectáculo, son ya en esta fase los pilares de las emisiones televisivas regulares. (2010, p. 52)

En el espacio televisivo, las hibridaciones de distintos géneros de la cultura popular se vieron fuertemente estimuladas, produciéndose, entre otros, telefilms (cine y televisión) y telecomedias (cine y teatro). Este fenómeno combinatorio también se desarrolló en el arte de algunas Vanguardias de principios del siglo XX con intenciones transgresoras. No obstante, fue durante las Neovanguardias de la segunda mitad de aquel siglo cuando las prácticas híbridas y el vínculo entre arte y tecnología devienen más frecuentes y sólidos. Sin

duda, las Neovanguardias fueron tributarias de su contexto, en este caso el auge tecnológico y comunicacional, aludiendo a la sociedad industrial en la que estaban inmersas, para criticarla, defenderla o como mero utensilio para la fabricación de obras.

Un ejemplo clave tanto de la hibridación de disciplinas como de la alusión a las nuevas tecnologías es el movimiento Fluxus surgido en 1958 y de fuerte inspiración dadaísta. La forma en la que las piezas fluxus se producen o “acontecen”, aunando palabra, música, cuerpo, acción y contando con artistas de diversas disciplinas, demuestra una forma no lineal e interactiva de producción artística. Este colectivo buscaba la liberación de los usos sociales de una época en la que la superproducción de estereotipos constituía un sistema de “simulacros” que podía llegar a entorpecer las conexiones entre el individuo y la realidad. Si se considera que el fenómeno televisivo contribuyó tanto a la construcción de dichos estereotipos como al afianzamiento de lo que Guy Debord (1967) denominó “sociedad del espectáculo”, no es de extrañar que la primera pieza artística que empleó un aparato de televisión —titulada *Deutscher Ausblick* (1958)— fuera concebida por el artista fluxus Wolf Vostell.

En lo concerniente a los discursos artísticos relativos a la televisión, las primeras obras ponían en tela de juicio este aparato, actuando en torno a él de forma agresiva. Se promovía una crítica de aquel “mueble” que adormecía la vitalidad de los espectadores. Nam June Paik, pieza clave en el movimiento Fluxus, aludió en sus trabajos al televisor siempre desde un punto de vista crítico. Sin embargo, lo que nos interesa en esta primera parte de nuestro análisis no es tanto el uso del televisor-objeto en el arte, sino las aportaciones artísticas en torno a las imágenes móviles, y por tanto, al tiempo y al espacio televisivo.

Paik, en 1963, llevó a cabo la *Exposition of Musik-Electronic Television* en la que se exhibieron, entre otros, doce televisores cuyas señales habían sido modificadas por el artista, distorsionando las imágenes emitidas, que acompañaba con producciones de música electrónica.<sup>1</sup> El espacio habitual del espectador chocaba con la deformación del espacio emisor, con su calculada coherencia estética y, en consecuencia, con la alteración del significado de las emisiones audiovisuales que este aparato ofrece. Se introduce en estas imágenes móviles un mensaje en torno a un proceso de edición del contenido televisivo que intenta subvertir el modelo vertical prototípico de producción y consumo. Si bien se trata de una iniciativa audiovisual con respecto a la televisión, cabe destacar que estas instalaciones solo eran visibles durante determinadas horas al día, en un espacio concreto que había que ir a visitar ex profeso. Aun no se había logrado una experimentación que pudiese verter sus resultados a la totalidad de la potencial audiencia televisiva. No obstante, cabe destacar la importancia de este fenómeno de edición de contenidos que permite empezar a imaginar a un espectador activo y productor de obras derivadas de la televisión para la misma televisión. Se trata de una obra precursora en la reflexión en torno al significado y al papel del público televisivo. Como veremos más adelante, estos procesos pioneros de inclusión del consumidor de mensajes culturales en la cadena productiva forman parte, actualmente, de las principales estrategias del ciberespacio y se están implantando, con creciente éxito, en las nuevas *Smart TV*.

Con el lanzamiento del primer grabador de video doméstico *CV 2000* de la marca comercial Sony, Paik produjo las que se han considerado las primeras obras de videoarte en 1965. Desde sus inicios, los artistas que contribuyeron al desarrollo de esta práctica argumentaron diversas motivaciones —experimentación, militancia política, difusión de obras, entre otras— que derivaron en un amplio abanico de producciones (Parfait, 2001, p. 20). No obstante, a partir de este momento se establecen dos principales caminos de investigación artística audiovisual

en relación con la televisión. Por un lado, en 1967 empiezan a otorgarse subvenciones para el desarrollo de la creatividad artística en dicho medio, como la concedida por la Rockefeller Foundation a la WGBH-TV de Boston, y empiezan a crearse estudios experimentales de video como el construido por la KQED-TV de San Francisco (Dols Rusiñol, 2010, p. 69). Por otro lado, y como explica Deirdre Boyle (1985, p. 228), un gran número de artistas ven en la comercialización del portapack la aparición de un atractivo y nuevo medio sin restricciones ni jerarquías. Se trata de un fenómeno con fuertes concomitancias, como lo que supuso la aparición de Internet para el ámbito artístico en los años noventa. Videotape e Internet fueron utilizados como plataformas críticas frente a los medios de comunicación de masas politizados y contaminados por intereses comerciales. En lo relativo a las prácticas del videoarte, que surge como forma de militancia política contra la televisión, cabe destacar que su comportamiento fue difuso y variable. Lo que a partir de 1971 se denominó "*Guerrilla Television*" y que empezó con la defensa de "*VT is not TV*" (*Videotape is not Television*) (Ryan, 1970, p. 12) y con la crítica al poder mediático de la televisión a través de la estrategia de la contrainformación, se diluyó, sin embargo, con demasiada rapidez. Sin duda, este movimiento se vio afectado por el desarrollo de su principal herramienta de producción que, como afirma Boyle: "Pasó de ser una rareza, a ser una novedad y finalmente a ser algo trivial (...) [Y por tanto,] Así, de la noche a la mañana, la capacidad de Guerrilla Television para desafiar lo establecido se vio mermada" (1997, p.190).

Con el fin de detectar aquellas estrategias comunicativas y sociales que transformaron las experiencias del público y cuya influencia se mantiene en el desarrollo actual de las nuevas tecnologías de la televisión, analizaremos con mayor profundidad la evolución de estos dos caminos: arte subvencionado dentro de la televisión y militancia política fuera de ella.

En el primero de los casos, además de artistas que investigan en laboratorios televisivos para enriquecer este medio con nuevas propuestas creativas, surgen las primeras galerías de arte televisivas como reacción a la rápida absorción de la práctica del videoarte por las estructuras clásicas y elitistas de legitimación artística. En 1968 se crearon en Estados Unidos y Alemania, respectivamente, la serie *Open Gallery* (colaboración entre la Dilex Foundation, fundada por J. Newman, y la KQED-TV) y la *Fernsehengalerie* ("Galería televisiva" posteriormente "*Video-gallery Schum*" producida por G. Schum). Estas tenían la intención de generar una nueva forma de producir arte dentro de la ya explotada tendencia anti-objeto, de considerar los programas emitidos como experiencias artísticas autónomas que solo tienen sentido en la televisión y de incrementar su audiencia (Bonet, 2010, pp. 106-112). Si bien ninguno de los dos proyectos tuvo una larga continuidad, estos programas contaron con la colaboración de artistas de renombre como Walter de María, Richard Long y Daniel Buren entre muchos otros. Más significativos fueron los intentos de fomentar la participación de la audiencia por parte del artista norteamericano Douglas Davis en los programas *Electronic Hokkadim* (WTOP-TV, Washington 1971) y *Talk Out!* (WCNY-TV Syracuse 1972). Como señala Eugeni Bonet (2010, pp. 106-112), estos programas supusieron la introducción de un *feed-back* telefónico por parte de los espectadores, introduciendo una bidireccionalidad en la televisión antes inalcanzada. Sin embargo, esta no fue la única estrategia de Davis para despertar al espectador aletargado y en 1974 en el programa *The Austrian Tapes* (ORF-TV) incitaba a los espectadores a levantarse de sus asientos y realizar diversos movimientos corporales ante el televisor (Bonet, 2010, p. 114).

Centrándonos en la militancia política más radical opuesta a los espacios y formas del fenómeno televisivo, observamos que los artistas acogieron el portapack de una forma que evoca la línea de Marshall McLuhan (1967) en torno a los medios de comunicación. Es decir,

como una tecnología pensada como prolongación del ser humano. Se formaron así grupos de “video trabajadores”, en muchas ocasiones nómadas, que viajaban a todas partes con los equipos de grabación de video como si de sus propios cuerpos se tratara. Se buscaba incentivar la acción comunitaria y social, así como un flujo comunicativo multidireccional que transformase la audiencia en un agente emisor-receptor. Sin embargo, estas realizaciones que también tenían generalmente un público especialista y minoritario, y que proclamaban la diferencia entre videotape y televisión, acabarían finalmente abriéndose a esta última para alcanzar una mayor audiencia, traicionando así su naturaleza.

## DE LA HIBRIDACIÓN Y EDICIÓN AMATEUR DE CONTENIDOS TELEVISIVOS A SU DIFUSIÓN *ONLINE*. ALGUNOS PARALELISMOS ENTRE LA COMUNIDAD ARTÍSTICA Y EL COLECTIVO *FANDOM*

Con la creación de la industria televisiva, se desarrolló a pasos agigantados un proceso de hibridación de géneros audiovisuales que no se limitó a las primeras comparaciones entre televisión y cine. De hecho, con la proliferación de la lucrativa publicidad televisiva, de los distintos espacios informativos y de los programas de entretenimiento, se produjo una confluencia de recursos que dieron lugar, por ejemplo, a las estrategias denominadas *infotainment* (acrónimo de “information” y “entertainment”) y *advertainment* (acrónimo de “advertising” y “entertainment”) (Ramos, Lozano y Hernández-Santaolalla, 2012, p. 1213). Si bien en su mayoría parecían estar diseñadas para moldear los hábitos y los pensamientos de los espectadores —lo que ha enfrentado en numerosas ocasiones al medio con el arte— lo cierto es que por otro lado, el amplio abanico de procedimientos posibles ha hecho del medio televisivo un espacio apto y estimulante para la experimentación artística.

Mas esta atractiva miscelánea no era solamente estratégica, sino también de contenido. En la anteriormente citada *Exposition of Musik-Electronic Television*, Paik por un lado alteró la visualidad de las transmisiones televisivas, y por otro, añadió a dichas imágenes deformadas elementos sonoros propios. El resultado es una obra audiovisual que reunía contenidos de distintos orígenes —imágenes del sector televisivo profesional y sonidos ajenos a ese sector— y que podemos considerar afín a las hoy extendidas producciones audiovisuales amateurs. Con esta pieza, Paik incentiva una producción de trabajos audiovisuales derivados de los medios de comunicación de masas, tomando sus referentes estereotipados y sus imágenes de consumo, utilizando una estrategia de reciclado de imágenes que ya había sido puesta en marcha por los artistas pop y los situacionistas, entre otros.

Cabe destacar que, al ser accesibles los contenidos televisivos, cualquiera puede convertirse en editor y productor, y por tanto empezar a resquebrajar las estructuras piramidales de consumo. Estas fracturas fueron, en un principio, superficiales, ya que lo realmente transgresor derivaría de la capacidad de difusión de los resultados de esas “ediciones amateurs”. El proceso de apropiación de bienes culturales para su transformación creativa, con el propósito de compartir los productos con el resto de la comunidad y que parte de un entusiasmo en torno al objeto apropiado, es fácilmente reconocible en la cultura *fandom*. Estas estrategias artísticas sirvieron de inspiración a las comunidades fan que las desarrollaron ampliamente con la creación del fenómeno *vidding*, que consiste en la producción de videos (*vids*) compuestos por imágenes de un “objeto de culto” perteneciente a los medios de comunicación de masas, y estructuradas coherentemente en torno a una canción. El video *Both Sides Now* de Kandy Fong

(1975) —compuesto por una proyección de imágenes sin editar de la serie *Star Trek* y acompañado de una canción reproducida en un *cassette player*— está considerado el primer *vid* de la historia, y en él es innegable la influencia recibida de las prácticas artísticas del momento.<sup>2</sup>

La aparición de Internet fomentó estas producciones, proporcionando una inmensa base de datos con material susceptible de apropiación y permitiendo una fácil difusión de las obras derivadas. Asimismo, el *vidding*, acogido por multitud de artistas audiovisuales con diversos propósitos, ya forma parte de una de las estrategias más explotadas en la práctica del videoarte actual. Observamos, pues, que muchos videoartistas y fans, tras el consumo de bienes culturales, desarrollan dos funciones activas. Por un lado, se ven involucrados en el proceso creativo al que aludió Marcel Duchamp en 1957 que consiste en descifrar e interpretar los mensajes recibidos, en este caso retransmitidos por los medios de comunicación de masas (pp. 28-29), y por otro, se apropian, editan y reestructuran el material que da forma a dichos mensajes. No obstante, estas actividades no se pueden considerar del todo interactivas ya que en pocas ocasiones vuelven del fan o videoartista a la televisión para recibir un *feed-back* de esta. Hay participación, pero no se logra una actividad bidireccional. Quien más se acercó a ese proceso de retroalimentación comunicativa fue Davis con la introducción de la participación ciudadana en la televisión a través del teléfono. Se hace, pues, evidente que la televisión, en tanto que vehículo de transmisión cultural, propició un estallido de deseo generalizado entre los consumidores de participar activamente en sus formas de “comunicación”. Si bien la palabra Internet fue acuñada por primera vez por Vincent Cerf en 1970, fue en la década de los noventa cuando los distintos avances en su seno (creación de la World Wide Web y de los primeros navegadores, gratuito —Mosaic— y comercial —Netscape— y el lanzamiento del sistema operativo Windows 95 con su propio navegador, Internet Explorer) hicieron de esta Red de redes una herramienta más accesible a un público no especializado, facilitando el cumplimiento de ese deseo de participación y transmisión de información.

Tras la introducción del arte en la televisión, las prácticas artísticas fueron integrando en su actividad otros medios de comunicación electrónicos como el teléfono, el fax y los satélites. De igual modo ocurrió con los ordenadores, como ilustra la exposición *Cybernetic Serendipity* (1968), inaugurada en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres, en la que se ponían de relieve las relaciones entre el arte y las computadoras de entonces. Poco después, con el nacimiento de Internet, los artistas adoptaron inicialmente una actitud optimista, similar a la que surgió con la comercialización del primer portapack, considerando esta nueva red global como un medio por explorar, todavía autónomo, ajeno a los intereses privados. Este experimental arte de Internet —o Net.art— surgió como una corriente radical partidaria de reformas extremas en el arte, especialmente en sentido democrático, promulgando un arte anti institucional y anti comercial.

Sin embargo, cabe destacar que, de la misma forma que *Guerrilla Television* acabó siendo absorbida por el desarrollo de las tecnologías y la continua expansión del poder en los medios de comunicación, a veinte años del radicalismo del Net.art primigenio, podemos afirmar que el activismo militante en Internet se ha visto en su mayoría diluido en un medio que actualmente sustenta al poder espectacular. Indudablemente, tanto para los artistas defensores como para los detractores de ambos gigantes de la comunicación, el argumento que los llevó a estudiar las posibilidades del arte en la televisión es el mismo que les lleva ahora a trabajar en la red, y es que la televisión e Internet constituyen los verdaderos soportes de la imagen de los siglos XX y XXI respectivamente.

Por ello, no es de extrañar que ambos medios compartan similares estrategias artísticas interactivas y de comunicación, influyéndose mutuamente. En el contexto de la televisión, su estructura de difusión de contenidos limitaba esa interactividad. No obstante, artistas como Pierre Huyghe hicieron uso de una creatividad desbordante para integrar la interacción ciudadana en la televisión. Es el caso de la obra *Mobile TV* (1995-1997) en la que se proporcionaba un estudio móvil y un sistema de retransmisión para que cualquiera pudiese realizar un programa dentro de las modalidades marcadas por el artista promotor. Estos programas en los que el ciudadano de a pie, generalmente receptor, se convierte en actor, se emitieron por el canal France 3 Bourgogne. Debido a las características de Internet, este tipo de interacción se ha visto generalizado en el Net.art, que en sus primeros manifiestos defiende que el proceso de construcción por parte del usuario sea realmente la obra.

Parece evidente que las analogías entre estos medios son el resultado de un fenómeno que queda reflejado en la siguiente observación de José Luis Brea: "Cada medio realiza la ley del que le precede (...) que Internet se televisice, se someta a las lógicas del medio de comunicación de masas, parece, ciertamente, su más inmediato futuro" (2002, pp. 126-127).

## INTERNET Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE PANTALLA: MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS AUDIOVISUALES EN LA ACTUAL CULTURA TRANSMEDIA

Se puede afirmar que las estrategias y nuevos modelos sociales de comunicación *online* afectan a los hábitos culturales, la economía y la política contemporáneas. El arte, consciente de este impacto multidisciplinar y de la enorme capacidad de comunicación de la red, se introdujo en esta aprovechando sus características fundamentales: fácil accesibilidad, conectividad, ubicuidad, instantaneidad e interactividad.

Una vez empezaron a producirse manifestaciones creativas en la red, no fue de extrañar que las diversas disciplinas audiovisuales (cine, televisión, videoarte y sus hibridaciones, entre otros) se infiltrasen en ella y se adaptasen a los procesos de desarrollo tecnológico. Al fin y al cabo los monitores de televisión y los de los ordenadores comparten diversos aspectos: ambos son ya un objeto-mueble que ocupa un lugar en la mayoría de los hogares; ambos, ante la mirada de sus espectadores-usuarios, enmarcan en sus pantallas un espacio virtual de información audiovisual; y ambos nos ofrecen distintas rutas mediante el *zapping* o la navegación *online* por diferentes direcciones URL. No obstante, cabe destacar que actualmente ni Internet se consume sólo a través de los ordenadores ni los contenidos televisivos se consumen en exclusiva a través de la televisión. Carlos Scolari (2008, pp. 2-6) acuña el término "hipertelevisión" para, entre otras cosas, hacer hincapié en que la evolución de la televisión contemporánea debe entenderse como una retícula en la que coexisten y surgen continuamente nuevas hibridaciones entre los distintos medios. Este hecho favorece la expansión de unos contenidos que se denominan narraciones transmediáticas (Jenkins, 2006) difundidas por diferentes plataformas y que fomentan la colaboración de los usuarios-prosumidores.

Adentrémonos, a continuación, en la estructura de la red para poder entender cómo se integran y comportan las obras audiovisuales en dicho espacio.

En 1965, la palabra "hipertexto" fue acuñada por el investigador americano Ted Nelson. Este modelo organizativo en el que el usuario puede generar, modificar y compartir enlaces entre los diversos archivos pertenecientes a un sistema, constituyó una inspiración para todas las

estructuras informacionales a través de redes de ordenadores que se diseñaron a posteriori. Sin duda, este nuevo modelo estructural revoluciona el concepto de *zapping*. El usuario puede no solo visitar los distintos canales/direcciones URL, sino que su papel se activa formando parte del ritmo informacional y por tanto distanciándose de la pasividad a la que le sometía la televisión. Por ello, parece lógico que tanto la estructura hipertextual de la red como sus herramientas más básicas (emails, chats, entre otras) sirvieran de inspiración para la industria televisiva. En un estudio en torno a la evolución de los sistemas TV, P. Cesar y K. Chorianopoulos (2009, p. 15) afirman que las herramientas precursoras de las *Smart TV* basaban su estética y operatividad en las aplicaciones de los ordenadores personales.

Por otra parte, no es de extrañar que el cine experimental quisiera introducirse en la red integrándose en esa inmensa base de datos lista para ser recorrida hipertextualmente por los usuarios. En 1994 se produjo el primer proyecto de cine hipertextual titulado *Waxweb* del director de cine independiente electrónico David Blair. A través de la web de la pieza se puede reproducir de forma convencional la película *WAX or the discovery among the bees* (1991), o por el contrario, se puede hacer clic sobre determinadas escenas abriéndose una enorme variedad de enlaces con textos, imágenes, representaciones 3D, variaciones en el audio y otras opciones, para establecer una visualización personal y única de la película.<sup>3</sup>

Dos años más tarde, la artista Olia Lialina, una vez finalizados sus estudios en crítica cinematográfica, produjo la que actualmente es la obra más versionada de la red, *My Boyfriend Came Back From The War* (1996).<sup>4</sup> Esta pieza narra de forma no lineal la historia de una pareja que se reúne tras su separación por un conflicto armado a través de una estética que alude a las antiguas películas mudas en blanco y negro. Lo sorprendente de esta pieza, que se estudia tanto en el ámbito cinematográfico como de Net.art, es que las imágenes y textos no están en movimiento, apenas un par de *gifs* que hacen aparecer y desaparecer palabras. El movimiento y el ritmo de la película lo introduce el usuario que con cada clic pulsa simbólicamente la tecla *play*. Lialina separa el cine de su definición basada en el concepto "imágenes en movimiento" y atribuye a esta pieza el apelativo de "netfilm" (Jana y Tribe, 2006, pp. 60-61).

En 1998, la estrategia del *remake* llega a Internet de la mano del pionero netartista Vuc Cosic con su proyecto *ASCII History of Moving Images*. Esta pieza no centra su estrategia en la hipertextualidad del medio, sino que consiste en convertir escenas de clásicos del cine en breves animaciones: "(...) transf[iriendo] cada fotograma del original a una imagen en la que los caracteres ASCII sustituyen a los píxeles o puntos Benday y forman en pantalla personajes, sombras y objetos" (Jana y Tribe, 2006, p. 38).

Un acontecimiento que supuso un cambio radical en Internet y por tanto en las manifestaciones artísticas en su seno, fue la aparición de la Web 2.0 en el año 2004. Si bien es cierto que hasta aquel momento se podían introducir contenidos en la red, también lo es que para lograrlo el usuario debía tener ciertos conocimientos informáticos. Sin embargo, la Web 2.0 ha fomentado servicios como las wikis, las redes sociales, los blogs y espacios dedicados a compartir fotografías y videos. Estos permiten a cualquier usuario, experto informático o no, generar contenidos, abriendo a su vez nuevas posibilidades de exploración en la difusión y creación artística a través de Internet. Sin duda, desde la aparición de dicha Web, los contenidos *online* han aumentado exponencialmente a causa de un público ávido por participar y dejar su huella en el ciberespacio.

Frente a las obras de cine experimental recién mencionadas, en las que el espectador-usuario solo puede recorrer unos caminos ya marcados por el autor, surgen iniciativas 2.0

como *Man with a Movie camera: the global remake* (2008) y *Star Wars Uncut* (2009). En la primera, promovida por Perry Bard, se pretende que cualquier usuario de la red pueda contribuir a la recreación de las escenas de la película original *Man with a Movie camera* (1929) de Dziga Vertov. Los participantes grabarían las escenas y las subirían a la página del proyecto donde no solo se pueden visualizar por separado, sino que en la página principal se actualizan distintas versiones globales montando las contribuciones en el orden tradicional de la película pero mezclando aleatoriamente las fuentes de las escenas y generando cada día un nuevo *remake*. Un año después, la iniciativa *Star Wars Uncut* dirigida por Casey Pugh partió de unas premisas similares a las del proyecto de Bard. Sin embargo, alcanzó un mayor éxito seguramente debido al vasto fenómeno fan instaurado alrededor de las películas de George Lucas (Martín, 2012, p. 103).<sup>5</sup>

Asimismo, el proyecto de Youtube *Life in a Day* (2011) requirió de la colaboración desinteresada de la comunidad conectada.<sup>6</sup> Los participantes voluntarios debían grabar un fragmento de sus vidas el día 24 de julio de 2010 y colgar sus producciones personales *online*. Una vez recibidas todas las propuestas, el director Kevin MacDonald seleccionó y postprodujo el material audiovisual para realizar un documental de noventa minutos que pretende mostrar a las generaciones del futuro cómo era un día normal en la tierra en el año 2010. Esta producción tuvo su estreno mundial en Youtube y actualmente se puede visualizar en dicho espacio de forma gratuita.

En lo que a la relación arte videográfico-Youtube se refiere cabe destacar la iniciativa *YouPlay: Bienal de Video Creativo* (2010) llevada a cabo por la Fundación Guggenheim y Youtube en colaboración con HP. Esta convocatoria, en un intento de observar el actual efecto de la tecnología sobre la creatividad, se dirigió a la extensa comunidad virtual con el fin de que los usuarios interesados participasen cargando a través de Youtube una producción propia de video de no más de diez minutos de duración. Nancy Spector, miembro de la dirección de la Fundación Guggenheim, afirmó en relación con esta experiencia lo fascinante de: "la idea de observar cómo el video en línea emerge progresivamente como una forma de arte en sí mismo" (Reuters, 2010). La iniciativa recibió 23.000 propuestas audiovisuales con participantes de 91 países. En un primer momento, los miembros del jurado realizaron una selección de 125 videos que se pueden visualizar en el canal de Youtube *Playbiennial* y que clasificaron en las categorías: experimental, musical, narrativa, no narrativa, animación y documental, para finalmente hacer una segunda selección con los 25 top videos que se reproducirían también en los museos Guggenheim de Nueva York, Berlín, Bilbao y Venecia. Se trata de un tipo de experiencia novedosa debido a la integración de las instituciones artísticas en los circuitos democratizados y contemporáneos de producción y difusión de imágenes móviles.

Sin embargo, como afirma Luis Deltell, esa búsqueda de transgresión e innovación en el ámbito del videoarte y la creación audiovisual experimental, en realidad dio lugar a una selección de obras en la que "la inmensa mayoría de ellas son piezas completamente convencionales en su lenguaje cinematográfico" (2010, p. 7). Por tanto, realmente lo que encontramos en esta iniciativa son unos métodos novedosos en las formas de difusión de piezas artísticas que proporcionan nuevas conexiones entre la institución artística y la producción tanto profesional como amateur. Sin embargo, en esta ocasión, no se obtuvieron como resultado unas piezas transgresoras en cuanto a contenido y estética.

En gran parte gracias a Youtube, se ha extendido la figura del usuario-organizador de *playlists* que genera canales y listas personales con videos propios o ajenos. La praxis artística

ha visto en este nuevo personaje la oportunidad de actualizar el papel del netartista. Desde el año 2007 curatingyoutube.net (CYT) realiza proyectos curatoriales que pretenden evidenciar la desaparición de fronteras entre la red y la realidad de la vida a través de obras elaboradas con material *online* extraído de Youtube. De entre sus proyectos destacamos *3 hours in one second* (2010). En este, catorce artistas fueron invitados para que cada uno realizase su propia lista de reproducción a partir de nueve videos de Youtube presentándolos a modo de mosaico y pudiéndolos reproducir simultáneamente o no según la decisión del usuario. El colectivo JODI, para la construcción de una de sus listas-obras titulada *TIMEX9*,<sup>7</sup> realizó una selección de videos, publicados por diferentes usuarios, de la famosa escena de la película *Blade Runner* en la que el replicante Roy Batty expone su polémico y teorizado monólogo que reflexiona acerca de lo que nos hace humanos, acerca de la memoria, acerca del pasado insertado en el presente, diciendo:

Yo he visto cosas que vosotros no creeríais. Atacar naves en llamas más allá de Orión. He visto Rayos-C brillar en la oscuridad, cerca de la puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir. (*Blade Runner*, 1982)

El habitante del ciberespacio está experimentando cambios a la hora de percibir la realidad, viendo cosas que en el pasado eran impensables, transformando su memoria no ya a partir de fotografías como en el film *Blade Runner* sino mediante archivos audiovisuales y sus nuevos sistemas de almacenamiento y reproducción. La memoria se ve transformada a través de Youtube y otros servicios 2.0 dejando de ser personal para convertirse en una memoria colectiva muy difícil de eliminar, y que por tanto parece mantenernos más vivos que nunca.

También es un fenómeno llamativo la generalización de la difusión de contenidos audiovisuales personales en la red. Tras horas de visualización de este tipo de videos, se puede concluir que generalmente tratan de momentos íntimos, pero que en su inmensa mayoría aluden a la banalidad de lo cotidiano. En efecto, Juan Martín (2012, p. 42) afirma que esta democratización de la red favorecida por la Web 2.0 ha generado una multiplicación de contenidos que, a pesar de su intrascendencia, seducen precisamente por ser convincentemente reales.

Los videos difundidos en los que usuarios se graban a través de sus *webcams* merecen un cierto detenimiento y una breve vuelta al ya mencionado binomio arte videográfico–televisión, a través de la obra de Bill Viola, *Reverse Television - Portraits of Viewers* (1983). Para esta pieza, Viola realizó una serie de 44 retratos de 30 segundos de duración cada uno, que se difundieron del 14 al 28 de noviembre en la cadena WGBH. Cada pieza presenta a una persona diferente sentada frente a la televisión para mostrar la diversidad del público que tiene este medio (edad, sexo, clase social, etcétera). Pero el aspecto que merece ser destacado es el lugar donde se posiciona la cámara de video: en el sitio exacto donde se encuentra la televisión, como si dicho aparato nos estuviera observando y controlando. Sin duda, el hecho de ser observado desde la televisión encuentra fuertes concomitancias con los videos grabados a través de las *webcams* en las últimas dos décadas, mostrando al individuo-espectador-usuario de los ordenadores, de la red y su entorno cotidiano penetrando en los diferentes hogares. Aun tratándose de personas diversas, en el proyecto de Viola todas tenían un comportamiento similar, siendo dominadas por las imágenes que el televisor difundía.

Sin duda, la herramienta más extendida en la actualidad para la difusión de imágenes móviles, personales y profesionales es Youtube, nacida en el año 2005 en California. Su éxito se vio enseguida refrendado por un número de suscriptores que, cuando contaba con tan

solo cinco años de vida ya superaba los mil millones, siendo pues un caso de crecimiento sin precedentes en la historia de los medios de difusión de material audiovisual (Deltell, 2010, p. 1). Youtube nos proporciona espacios de divulgación de contenidos personales que recuerdan pequeñas pantallas televisivas. Ya no se trata de mirar una televisión y desear estar en ella, sino de cumplir ese deseo y convertirnos en lo que hay detrás de la pantalla. Este portal nos ofrece, pues, parcelas en el ciberespacio para que podamos clavar nuestras banderas edificando allí lo que cada uno estime oportuno. De este modo se pretende adquirir visibilidad para así erigirse en comunicadores, músicos, reyes y reinas de belleza, etcétera. Los cazatalentos ya no se encuentran en las ciudades físicas sino por las calles del ciberespacio, paseando por las parcelas de Youtube u otros lugares 2.0.

Pero lo más importante es que toda la comunidad virtual se ha convertido en cazatalentos. Aquel video que destaca por el número de visitas recibidas adquiere un estatus que lo posiciona en rankings en los que llegan a compartir popularidad con estrellas consagradas. De alguna manera ya no basta la aprobación de una sola persona, ya que un video con una única visita es invisible en la red, ahora necesitamos la aprobación de la comunidad. Se trata de un fenómeno de acreditación similar al que se desarrolló en torno a la televisión con el lema publicitario "Visto en TV". De hecho, hoy no nos sorprende la publicidad que introduce como elemento de persuasión el número de visitas que ha recibido un producto en Youtube. Tanto en la televisión como en Internet se promueve la necesidad de un producto que deja de basarse en sus aspectos cualitativos para centrarse en el medio en el que se anuncia y/o su número de espectadores (es decir, en este último caso, un marcador cuantitativo).

Prueba de esto es el Festival *YouFest* que arrancó en Madrid en septiembre del año 2012 bajo el lema "La generación Youtube". Dicho festival invitó a cien usuarios de Youtube elevados a la categoría de "estrellas y artistas de Youtube" debido al impacto que han tenido en este portal. Usuarios cualesquiera se convierten en protagonistas de experiencias hasta ahora dedicadas exclusivamente a personajes que profesionalmente se ganan la vida con el espectáculo. El concepto "famoso" se transforma aplicándose a distintos usuarios según su número de seguidores en Youtube y convirtiendo Internet en la nueva tierra de las oportunidades. El espectáculo penetra aun más profundamente en la sociedad a través de la sociedad conectada, haciendo que los límites que las separan se vuelven en ocasiones difusos y lleguen incluso a desaparecer.

## CONSIDERACIONES FINALES

Al estudiar el comportamiento de determinadas producciones artísticas audiovisuales, testigos y actores a la vez de las transformaciones tecnológicas de la televisión e Internet, hemos constatado que, en la actualidad, estos dos medios viven imbricados en una mutua y recíproca influencia. Las políticas que están desarrollando ambos gigantes de la comunicación se centran en el desarrollo de herramientas que permiten, no tanto una mayor democratización del medio como una liberación de sus contenidos. Los espectadores pasaron de ser usuarios a convertirse, finalmente, en "prosumidores". Este último paso es un fenómeno orquestado que, mediante la aparición de las *easy-to-use aplicaciones 2.0*, facilitó la integración de los usuarios en los ciclos de producción, edición, difusión y valoración de contenidos. Si comparamos estas actividades con las desarrolladas por el colectivo *fandom*, observamos que la industria de estos medios no se ha conformado con intentar generar en nosotros un ciego entusiasmo

hacia algunos de sus productos, sino que al involucrarnos en los procesos de producción, concentra nuestro apasionamiento en el medio en sí. Por ello, nos atrevemos a concluir que nuestro objeto de “fanatismo” y debate ha pasado de ser un fragmento de los *mass media* a ser los propios *mass media*.

Asimismo, nuestras producciones amateurs derivadas aumentan el patrimonio relacionado con nuestro objeto de culto aportándole valor. Una vez publicado un contenido audiovisual en Internet, dicho contenido inicia un recorrido por el ciberespacio a través de unas estructuras dinámicas. El producto inicial va enriqueciéndose gracias a una provechosa difusión de la que resultan votaciones, comentarios, apropiaciones, tergiversaciones y otras respuestas por parte de los habitantes del ciberespacio y que, de alguna manera, hacen mutar el contenido original.<sup>8</sup> Indudablemente, los artistas y otros creativos audiovisuales han querido beneficiarse de tales características, de modo que sus producciones no se reduzcan simplemente al elemento inicial, sino que alcancen su plenitud a través de un largo viaje por la esfera pública de Internet, donde son objeto de múltiples transformaciones.

Aunque este tipo de actividades están mucho más extendidas en Internet, la aparición de nuevas tecnologías televisivas demuestran los esfuerzos de esta industria por actualizarse con ejemplos claros de *iTV (interactive television)*, *Web-based TV* e *IPTV (Internet Protocol Television)*. Todas ellas están focalizando sus avances tecnológicos en la producción de herramientas sociales. La *Web-based TV* utiliza redes de Internet públicas e incluye distintos servicios de la web 2.0 como Youtube o MySpace. Por otro lado, la *IPTV* utiliza redes privadas incrementando la seguridad mediante el uso del protocolo de redes IP para transportar la información. Este tipo de televisión ya ha desarrollado exitosas iniciativas como *Motorola's Social TV*—que permite sincronizar tabletas, *smart phones* y televisores de forma que brinde accesibilidad a un mayor número de contenidos exclusivos y chatear con otros usuarios— y *Collabora TV* de AT&T—con el que se pueden grabar comentarios acerca de un programa o telefilm que los demás usuarios podrán leer durante la visualización del mismo mediante un sistema de identificación por avatares— (Cesar y Chorionopoulos, 2009, pp. 12-13). Si bien estas tecnologías llevan algunos años comercializándose, consideramos que aún es pronto para hablar de estrategias artísticas relevantes en su seno. Esperamos pues, que el arte no solo disfrute de los beneficios de estos progresos tecnológicos sino que, al igual que hizo sobre todo en la década de los años setenta, sea capaz de aportar novedosas reflexiones al respecto e incluso inspirar nuevas aplicaciones.

Si bien se está trabajando en las herramientas que permitan una prolífica producción y difusión de contenidos amateurs, no podemos olvidar los cambios que se están sucediendo en las producciones profesionales. Netflix, empresa dedicada al “alquiler” de películas y series *online*, decidió empezar a proporcionar material único a sus suscriptores. Un ejemplo de ello es la primera y exitosa serie realizada exclusivamente para Internet *House of Cards* (2013), galardonada con tres premios en los Creative Arts Emmys (2013) y que cuenta con la interpretación principal del actor Kevin Spacey. Se trata de un fenómeno muy interesante en la industria del entretenimiento en la que los espacios de recepción de contenidos anteriormente televisivos han migrado hacia otras plataformas mediáticas, respondiendo a las nuevas necesidades y demandas de las audiencias. No obstante, cabe destacar que a pesar de que *House of Cards* fue diseñada para mantenerse en el ciberespacio, Netflix ha negociado su distribución en algunas televisiones por cable haciendo más palpable que nunca el efecto multipantalla. En

consonancia con esta estrategia, Amazon Studios ha realizado episodios piloto de distintas series para que sus suscriptores puedan valorarlos decidiendo qué contenidos se deben seguir produciendo y cuáles no. Las nuevas estrategias anteriormente televisivas y hoy multipantalla están dedicadas a una satisfacción de sus espectadores, otorgándoles poder para decidir el futuro de las producciones y permitiéndoles la elaboración de una programación a la carta.

Las iniciativas descritas muestran ciertas migraciones estratégicas principalmente de la televisión hacia Internet. No obstante, también se producen en sentido inverso. Prueba y ejemplo de ello son algunos programas emitidos por la MTV en los que se presentan los videos más vistos en Youtube o los videos de bromas pesadas, en teoría más divertidos, subidos a Internet (es el caso del programa *Pranked*). De nuevo, es la comunidad conectada la que le da valor a los contenidos audiovisuales mediante sus visitas y votaciones, influyendo no solo en la programación *online* (como en la iniciativa de Amazon Studios) sino en la programación televisiva que difunde también videos caseros y amateurs.

A modo de síntesis, cabe resaltar la importancia de adoptar estrategias de continua actualización para evitar una anticipada obsolescencia en una cultura transmedia que mantiene unos ritmos vertiginosos de desarrollo. Sin duda, las obras audiovisuales desarrolladas en este artículo demuestran que el artista, a partir del siglo XX, ha fomentado esa necesidad de constante innovación creativa que no solo absorbe con rapidez los avances tecnológicos sino que, adelantándose en ocasiones a las industrias de comunicación, ha llegado a proponer iniciativas frescas que fueron finalmente adoptadas por la televisión, intentando responder a las exigencias del nuevo "público-prosumidor". Frente a las primeras obras en torno a la televisión de Vostell y Paik, que contaban con un público minoritario y especializado, nos encontramos con las actuales estrategias de inclusión de toda la comunidad conectada que contribuye a la construcción de una cultura convergente en la que profesionales y amateurs se nutren los unos de los otros aunando las capacidades mentales del conjunto de los habitantes del ciberespacio.

No obstante, nos resulta igualmente interesante constatar cómo estas evoluciones tecnológicas con fuertes repercusiones sociales, no solo han transformado los soportes y mecanismos de las producciones audiovisuales, sino también sus temas de reflexión. En consonancia con una de las características principales de los conceptos de neotelevisión de Umberto Eco (1986) y metatelevisión de Mario Carlón (2006) que alude al hecho de que la televisión ya solo habla de sí misma en un continuo ejercicio tautológico, el proyecto *online: Youtube as a subject* (2008), del artista neerlandés Constant Dullaart, utiliza el medio de Youtube para la construcción de un discurso creativo en torno al propio Youtube. Concretamente, se trata de la difusión de siete videos que reflexionan sobre el significado, las implicaciones y la estética del botón *play* de este espacio 2.0.

En definitiva, tras nuestro trabajo de campo, todas las producciones artísticas audiovisuales seleccionadas han sido analizadas y clasificadas en este artículo utilizando diversos tipos de conexiones (cronológicas, conceptuales, materiales) con miras a elaborar un hilo discursivo coherente que refleje fielmente la continua evolución en la experimentación mediática, estratégica, social y conceptual de los medios en cuestión (televisión e Internet), hasta llegar al actual horizonte de las nuevas tecnologías multipantalla. De igual forma que José Luis Brea hace referencia a un Internet "televisado", consideramos que en la actual cultura de la convergencia nos hallamos ante una televisión "internetizada". Cabe destacar que parte de la originalidad de este trabajo recae en que nuestro análisis se desarrolla desde la perspectiva principal del

arte audiovisual, demostrando que, como indicábamos con anterioridad, se trata tanto de un testigo fiel como de un motor activo de los acontecimientos que han marcado el desarrollo de estos medios de comunicación de masas.

## ANEXO

Selección de acontecimientos/producciones audiovisuales de los siglos XX y XXI con una clara intencionalidad artística que ejemplifican diferentes situaciones/etapas en la evolución —paralela o tangencial— de las experimentaciones comunicativas de la televisión e Internet descritos en el artículo

Contextualización de las imágenes móviles <i>offline</i> en relación con la evolución de la comunicación televisiva	Proceso que va de la hibridación y edición amateur de contenidos televisivos a su difusión <i>online</i>	Actual cibercultura, las nuevas tecnologías de pantalla
<i>Exposition of Musik–Electronic Television</i> (Nam June Paik, 1963): Distorsión de las imágenes televisivas; deformación del espacio emisor; empezamos a imaginar un espectador activo	Edición de contenidos; inicio de la subversión del modelo vertical prototípico de producción y consumo del producto televisivo; reunión de contenidos de distintos orígenes	<i>Waxweb</i> (David Blair, 1994): Primer proyecto de cine hipertextual; opciones para establecer una visualización personal y única
<i>Open Gallery</i> (colaboración entre la Dilex Foundation fundada por J. Newman y la KQED-TV, 1968, EEUU) y la <i>Fernsehengalerie</i> ("Galería televisiva" posteriormente " <i>Video-gallery Schum</i> " producida por G. Schum, 1968, Alemania):  Arte subvencionado dentro de la TV; producción de arte "anti-objeto"; los programas emitidos son experiencias artísticas.	<i>Both Sides Now</i> (Kandy Fong, 1975): Primer <i>vid</i> de la historia; ediciones amateurs; apropiación de bienes culturales para su transformación creativa para compartir los resultados con el resto de la comunidad.	<i>MBCBFTW</i> (Olia Lialina, 1996):  Netfilm; el ritmo de la película lo introduce el usuario con cada clic.
<i>Electronic Hokkadim</i> (Douglas Davis, WTOP-TV, Washington 1971) y <i>Talk Out!</i> (Douglas Davis, WCNY-TV Syracuse 1972):  Arte subvencionado dentro de la TV; introducción de <i>feed-backs</i> telefónicos por parte de los espectadores.	<i>Cybernetic Serendipity</i> (exposición, 1968, Londres):  Relación entre el arte y los ordenadores de entonces.	<i>ASCII History of Moving Images</i> (Vuc Cosic, 1998):  Remake en Internet; conversión de escenas de clásicos del cine en breves animaciones.

*Arte de Internet 2.0:  
estrategias participativas orientadas a la comunidad virtual.*

<p><i>The Austrian Tapes</i> (Douglas Davis, ORF-TV, 1974):</p> <p>El espectador se convierte en actor en su casa.</p>	<p><i>Mobile TV</i> (Pierre Huyghe, 1995-1997, canal France 3 Bourgogne):</p> <p>Estudio móvil; ciudadanos de a pie se convierten en actores; interactividad.</p>	<p><i>Man with a Movie camera: the global remake</i> (Perry bard, 2008) y <i>Star Wars Uncut</i> (Casey Pugh, 2009):</p> <p>Web 2.0; cibercolaboración; remakes colaborativos;</p>
<p><i>Reverse Television - Portraits of Viewers</i> (Bill Viola, WGBH, 1983):</p> <p>Diversidad del público televisivo; exposición simbólica de los hogares de los telespectadores; comportamiento pasivo del público.</p>		<p><i>Youtube Life in a Day</i> (Dir. Kevin Macdonal, 2011):</p> <p>Web 2.0; cibercolaboración; YouTube.</p>
		<p><i>YouPlay: Bienal de Vídeo Creativo</i> (Fundación Guggenheim, Youtube en colaboración con HP, 2010):</p> <p>Web 2.0; Youtube; comunidad virtual; integración de las instituciones artísticas en los circuitos democratizados y contemporáneos de producción y difusión de imágenes móviles.</p> <p><i>curatingyoutube.net</i> (2007):</p> <p>Web 2.0; Youtube; <i>playlist</i>; proyectos curatoriales; desaparición de fronteras entre la red y la realidad de la vida a través de obras elaboradas con material <i>online</i> de Youtube.</p>
		<p><i>Youtube as a subject</i> (Constant Dullaart, 2008):</p> <p>Web 2.0; Youtube; metaYoutube; reflexión desde un medio sobre el propio medio.</p>

---

## NOTAS

- 1 Para más información: Media Art Net. "Exposition of Music–Electronic Television" s.f. [En línea] <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/8/> (Acceso: 10 de enero de 2014). Cabe destacar que esta exhibición tuvo lugar en una galería que formaba parte de la residencia privada del arquitecto Rolf Jährling, por lo que el aparato televisivo estaba, en realidad, en su espacio por excelencia, en el hogar.
- 2 Se puede ver el video en: Archive of our own beta. "Both Sides Now-Kandy Fong" s.f. [En línea] <http://archiveofourown.org/works/839489> (Acceso: 2 de febrero de 2014).
- 3 Se puede ver la película en: Waxweb. s.f. [En línea] <http://www2.iath.virginia.edu/wax/english/1movie/1all/F1/1a1a2a1.html> (Acceso: 4 de febrero de 2014).
- 4 Se puede visitar el proyecto en: Teleportacia.org. *My boyfriend came back from the war*. s.f. [En línea] <http://www.teleportacia.org/war/war.html> (Acceso: 4 de febrero de 2014).
- 5 Se puede visitar el proyecto de Bard en: *Man with a Movie camera: the global remake*. s.f. [En línea] <http://dziga.perrybard.net/> (Acceso: 20 de febrero de 2014).  
Se puede visitar el proyecto de Pugh en: *Star Wars Uncut*. s.f. [En línea] <http://www.starwarsuncut.com/> (Acceso: 21 de febrero de 2014).
- 6 Se puede visitar el proyecto en: Youtube. *Life in a day*. s.f. [En línea] <http://www.youtube.com/user/lifeinaday/experience> (Acceso: 6 de marzo de 2014).
- 7 Se puede visitar el proyecto en: JODI TIMEX9, *Curatingyoutube.net*. s.f. [En línea] <http://grid.curatingyoutube.net/show/jodi/timex9/timex9.php> (Acceso: 12 de marzo de 2014).
- 8 Este hecho queda reflejado en las tesis número 4 (*Interactividad*), 5 (*Contenidos generados por usuarios*), 6 (*Carácter transmedia*) y 9 (*Infinitud*) del Manifiesto Transmedia (2011) que se compone de un total de 11 tesis que pretenden describir las narrativas transmedia. Este Manifiesto se puede consultar en: Transmedia Manifest, *The Manifest*, s.f. [En línea] <http://www.transmedia-manifest.com/about/> (Acceso 15 de Septiembre de 2015). Por otro lado, consideramos que Carlos Scolari (2013) logra condensar esta idea en dos Tweets: "#NarrativasTransmedia: relato que se extiende a través de múltiples medios + participación prosumidores" y "Las #NarrativasTransmedia se sabe dónde comienzan pero nunca dónde terminan".

## REFERENCIAS

- Blade Runner*. Película. Scott, Ridley dir. Estados Unidos: Warner Bros., 1982.
- Bonet, Eugeni. "Alter-video." En *En torno al video*. Bizcaia: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua. 2010 [1980]. 89-212.
- Boyle, Deirdre. "Subject to Change: Guerrilla Television Revisited". *Art Journal*. Vol. 45, núm 3. (Otoño 1985): 228-232.
- Boyle, Deirdre. *Subject to Change. Guerrilla Television Revisited*. New York: Oxford University Press. 1997.
- Brea, José Luis. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (pos)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca-Consorcio Salamanca. 2002.
- Brecht, Bertolt. *Brecht on Theatre*, trad. y ed. Jon Willett. New York: Hill and Wang, 1964 [1932].
- Carlón, Mario. *De lo cinematográfico a lo televisivo. Metatelevisión, lenguaje y temporalidad*. Buenos Aires: La Crujía, 2006.
- Carrillo, Jesús. *Arte en la Red*. Madrid: Cátedra, 2004.
- Cesar, Pablo; y Chorianopoulos, Konstantinos. "The evolution of TV systems, content and users, toward interactivity". *Foundations and trends in human-computer interaction*. Vol. 2, núm 4. (2009): 279–374.

- Debord, Guy. *The Society of the Spectacle*, trad. Donald Nicholson-Smith. New York: Zone Books, 1994 [1967].
- Deltell, Luis. "Viral Art: Frontera y Crisis del Arte Audiovisual." *European Congress of Aesthetic*. Madrid: Museo Nacional del Prado, 2010. 1-10.
- Dols Rusiñol, Joaquim. "Historia del audiovisual magnético televisivo: televisión, tv, vídeo." En *En torno al video*. Bizcaia: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua. 2010 [1980]. 31-87.
- Duchamp, Marcel. "The Creative Act." *Artnews*. Vol. 56, núm. 4 (junio 1957): 28-29.
- Eco, Umberto. "TV: la transparencia perdida." En *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen, 1986. 200-223.
- Jana, Reena y Tribe, Mark. *New Media Art*. Köln: Taschen, 2006.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006.
- Martín Prada, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal, 2012.
- McLuhan, Marshall y Fiore, Quentin. *The Medium is the Massage. An inventory of effects*. New York: Bantham Books, 1967.
- Parfait, Françoise. *Video: un art contemporain*. París: Regard, 2001.
- Ramos, Marina, Lozano, Javier y Hernández-Santaolalla, Víctor. "Fanadvertising y series de televisión." *Revista Comunicación*. Vol. 1, núm. 10 (2012): 1211-1223.
- Reuters. "Les vidéos artistiques de YouTube entrent au musée Guggenheim." *Lemonde.fr*. (29 de septiembre de 2010). [En línea] [http://www.lemonde.fr/culture/article/2010/09/20/les-videos-artistiques-de-youtube-entrent-au-musee-guggenheim\\_1413785\\_3246.html](http://www.lemonde.fr/culture/article/2010/09/20/les-videos-artistiques-de-youtube-entrent-au-musee-guggenheim_1413785_3246.html). (Acceso 03 de Mayo de 2015).
- Ryan, Paul. "Cable Television: the raw and the overcooked." *Radical Software*. Vol. 1. núm. 1. (1970): 12.
- Scolari, Carlos. "Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo." *Diálogos de la comunicación* 77. (2008): 1-8.
- Scolari, Carlos. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2013.
- Toffler, Alvin. *The Third Wave*. Toronto: Bantham Books, 1981.

**Cómo citar este artículo:**

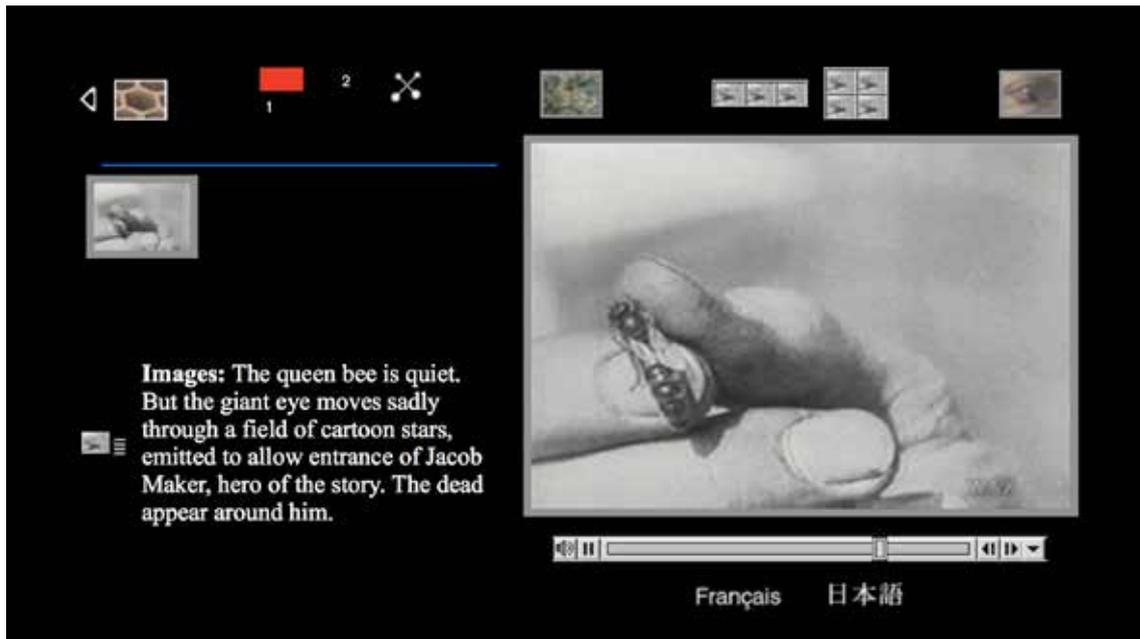
Morgado, Borja y López, Elena. "Arte audiovisual como testimonio de las migraciones estratégicas y conceptuales entre la televisión e Internet en la cultura de la convergencia" *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 11(1), 187-205, 2016. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.mavae11-1.aatm>

## # 2.2.1. FIGURAS DE LA PUBLICACIÓN 1.

---



Figuras 31 y 32. Fotografías de la exposición *Music – Electronic Television* de Nam June Paik. Galería Parnass, Wuppertal (Alemania), 11-20 de marzo de 1963. Imágenes recuperadas respectivamente de <https://bit.ly/2JxDf5F> y <https://www.moma.org/collection/works/128268>



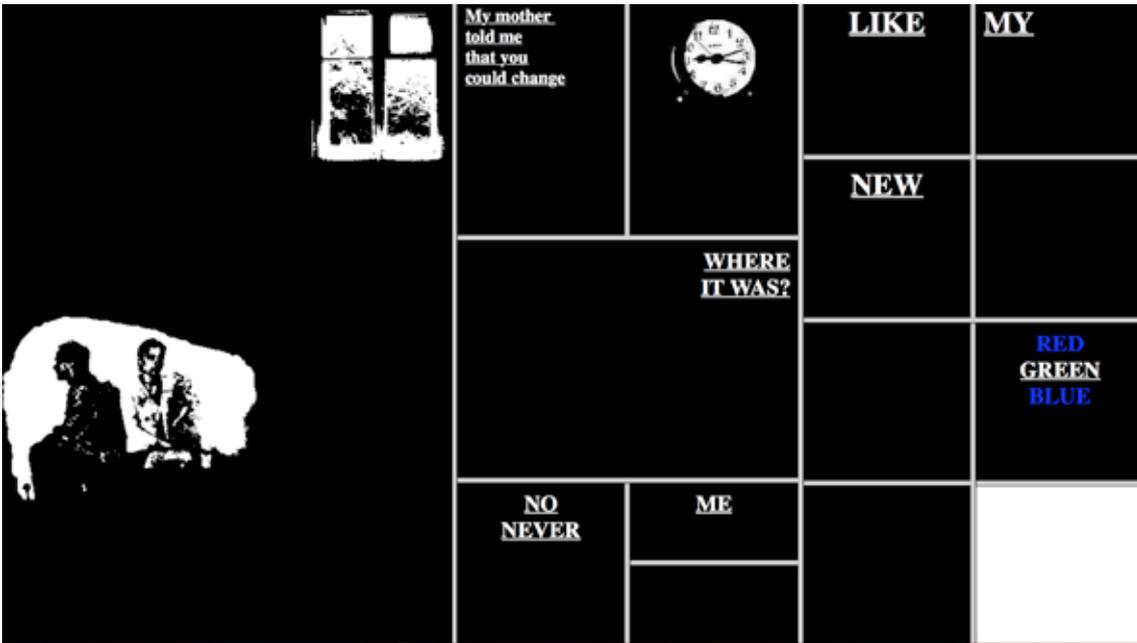
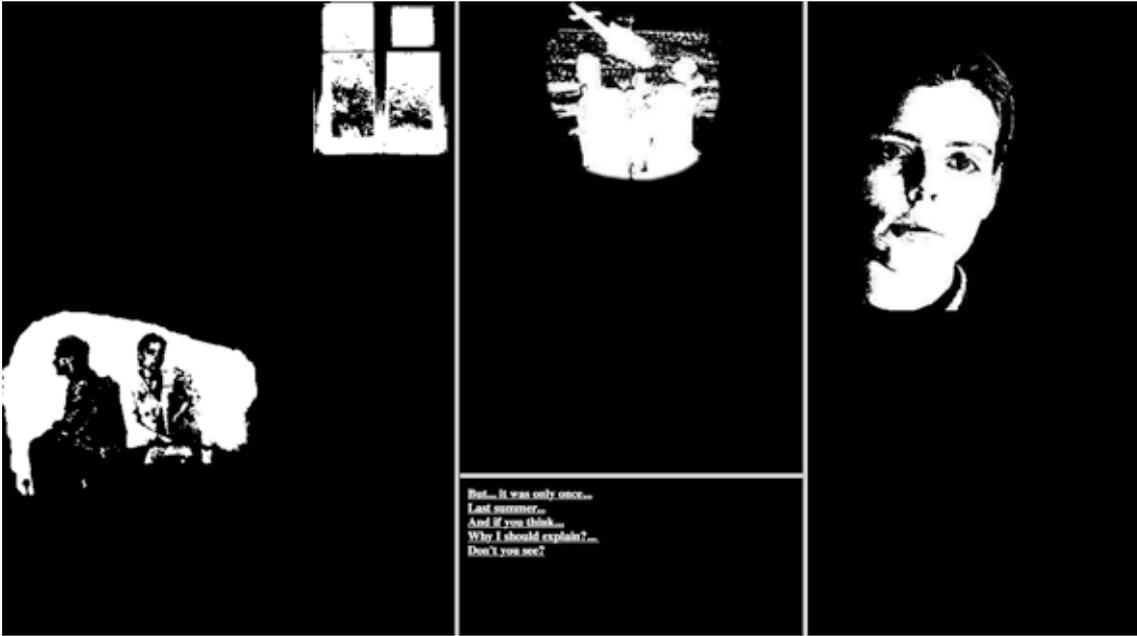
Figuras 33 y 34. Capturas de pantalla propias de la obra *Waxweb* de David Blair, 1993, <http://www.waxweb.org>



Figura 35. (arriba) Yvonne Rainer, fotograma de *Dance Fractions for the West Coast*, 1968-1969.

Figura 36. (abajo) Phil Makanna, Fotograma de *The Empire of Things*, 1968-1969.

Proyectos realizados para la colaboración entre la Dilex Foundation fundada por J. Newman y la KQED-TV, 1968, en Estados Unidos. Imágenes recuperadas de: <https://bit.ly/2GBfx7L>



Figuras 37 y 38. Olia Lialina, capturas de pantalla propias de *My Boyfriend Came Back From The War*, 1996, <http://www.teleportacia.org/war/>

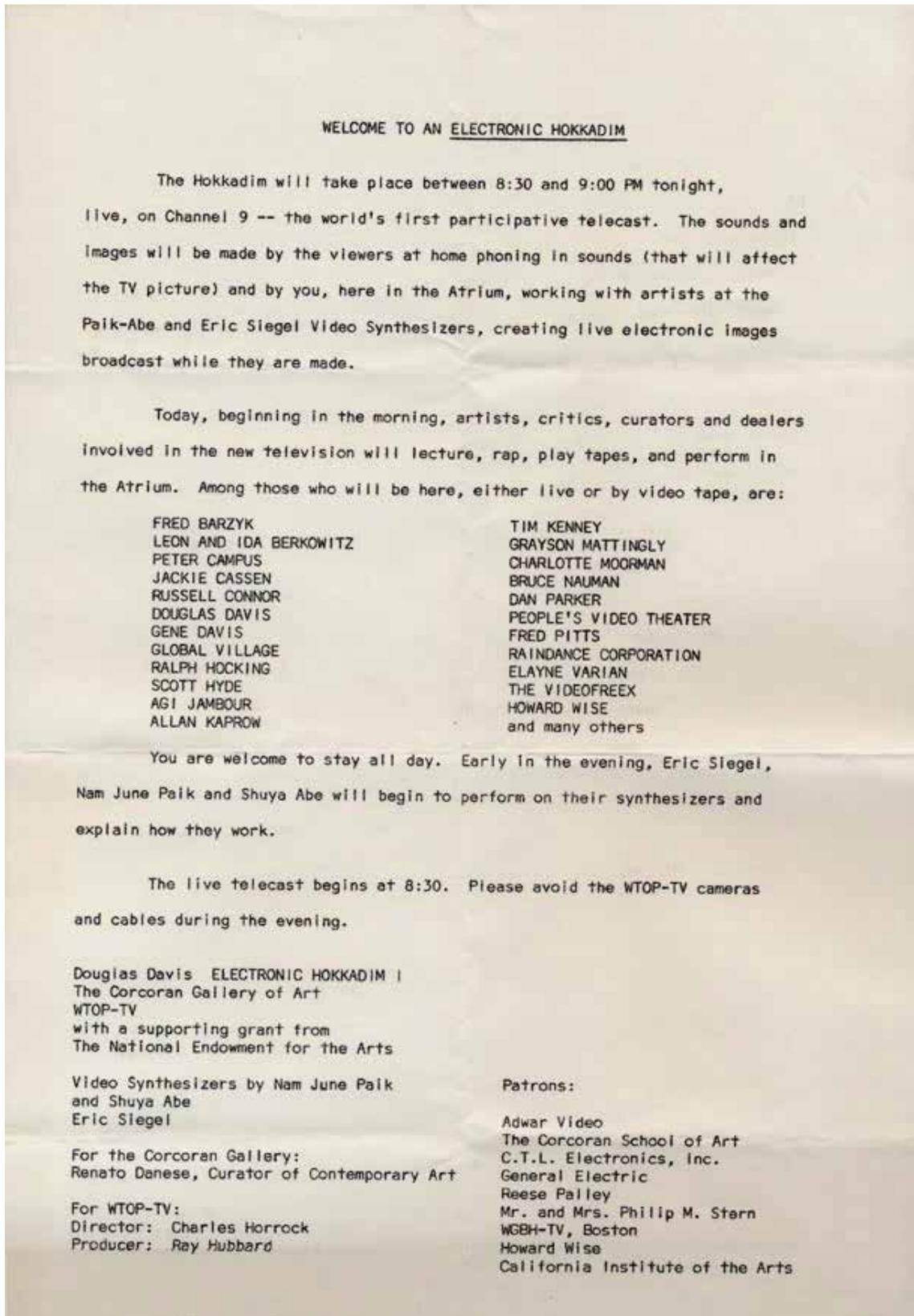
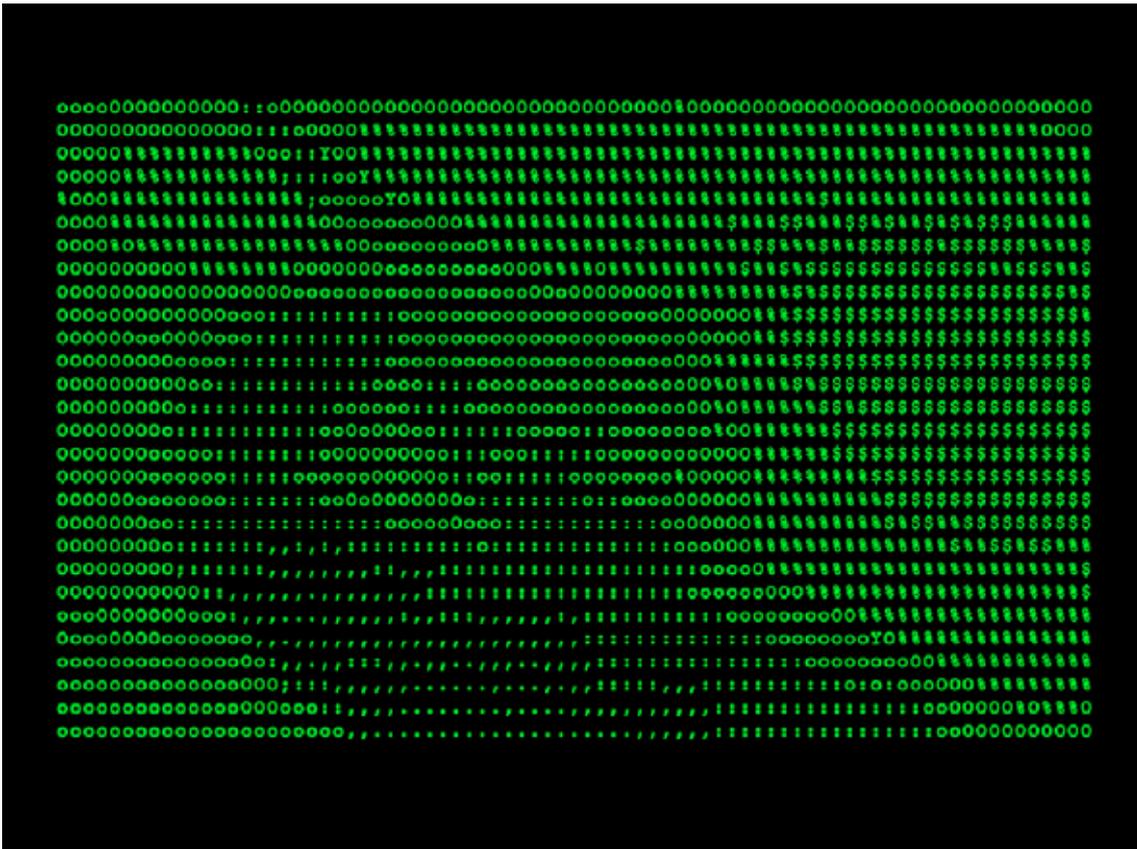


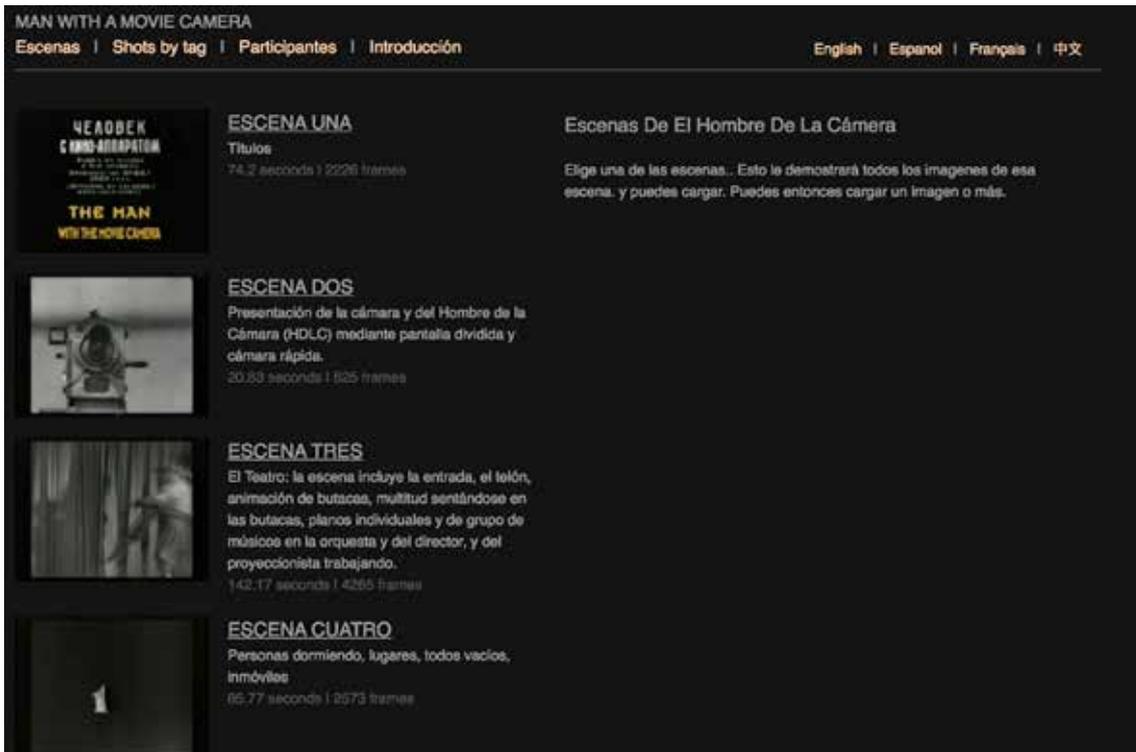
Figura 39. Programa completo de *Electronic Hokkadim* de Douglas Davis y WTOP-TV, Washington, 1971. Imagen recuperada de: <https://www.eai.org/supporting-documents/391/w.1248.0>



Figuras 40 y 41. Vuc Cosic, *ASCII History of Moving Images*, 1998. Imágenes recuperadas de: <https://bit.ly/2HxnXfg>



Figuras 42 y 43. Bill Viola, *Reverse Television - Portraits of Viewers*, 1983, (WGBH).  
Imágenes recuperadas, respectivamente, de: <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cEXxLk/rX4MkG8> y <https://www.imdb.com/title/tt1798452/>



Figuras 44 y 45. Perry Bard, capturas de pantalla propias de *Man with a Movie Camera: the Global Remake*, 2007, <http://dziga.perrybard.net>

## 2.3. PUBLICACIÓN 2

### EL NUEVO PÚBLICO CULTURAL CRÍTICO. DISEÑOS PARTICIPATIVOS EN LOS ESPACIOS CREATIVOS DE LA WEB 2.0: EL CASO DE YOUTUBE PLAY BIENNIAL.

---

López, E. y Morgado, B. (2015). El nuevo público cultural crítico. Diseños participativos en los espacios creativos de la Web 2.0: el caso de YouTube Play Biennial. En *Revista de Humanidades*, (31). Pp. 219-244. Santiago de Chile: Universidad Andrés Bello. ISSN: 0717-0491. Consulta *online*: <http://bit.ly/2hmtDF2>

La *Revista de Humanidades* de 25 años de antigüedad (inicio 1993) está indexada en:

- CIRC (<https://clasificacioncirc.es/inicio>) Clasificación Integrada de Revistas Científicas de Ciencias Sociales y Humanas internacionales en función de su calidad integrando los productos de evaluación existentes considerados positivamente por las diferentes agencias de evaluación nacionales como CNEAI y ANECA. CIRC, utilizada para la evaluación de sexenios, ofrece la valoración de las revistas del último año clasificándolas de mejor a peor mediante las siguientes categorías: A+, A, B, C, D, Predator. *Revista de Humanidades* está clasificada actualmente como A en la categoría de Ciencias Humanas.
- Scimago Journal Rank (<http://www.scimagojr.com>) Recurso de referencia indicado por CNEAI 2017 en los Campos 6, 7, 8, 10 y 11 y ANECA 2016 (así como ANECA 3.0). *Revista de Humanidades* está actualmente situada en el Tercer Cuartil en la categoría Artes y Humanidades. Los gráficos que SJR ofrece comparando los distintos indicios de calidad a la hora de valorar las revistas demuestran, en el caso de *Revista de Humanidades*, una mejora constante de la revista desde que fue incluida en esta base de datos, mejora especialmente notable a partir de 2014.
- Y otras bases de indexación como: Ulrich's International Periodicals Directory, MIAR, etc.
- Cita. Este artículo ha sido citado en:

Thelwall, M. (2018): Can museums find male or female audiences *online* with YouTube?. En *Aslib Journal of Information Management*, 70 (5). Pp. 481-497, <https://doi.org/10.1108/AJIM-06-2018-0146> (Q1 en SJR)

**EL NUEVO PÚBLICO CULTURAL  
CRÍTICO. DISEÑOS PARTICIPATIVOS  
EN LOS ESPACIOS CREATIVOS  
DE LA WEB 2.0:  
EL CASO DE *YOUTUBE PLAY BIENNIAL***

**A NEW CRITICAL PUBLIC FOR CULTURAL PRODUCTS:  
PARTICIPATIVE DESIGN IN WEB 2.0 CREATIVE  
REALMS. *YOUTUBE PLAY BIENNIAL*: A CASE STUDY**

**ELENA LÓPEZ MARTÍN  
BORJA MORGADO AGUIRRE**

Universidad de Murcia  
Facultad de Bellas Artes  
Campus Universitario de Espinardo s/n, 30100  
Murcia  
España  
elena.lopez5@um.es  
morgado@um.es

**RESUMEN**

Ante la actual necesidad de los museos por aumentar y consolidar su audiencia, este artículo relaciona actitudes participativas presentes en los colectivos *hacker*, *fandom* y *open*, con las responsabilidades del nuevo y ansiado público cultural

crítico.<sup>1</sup> Como complemento a las actividades culturales desarrolladas en espacios físicos, defendemos la introducción de diseños participativos 2.0. Con el fin de ejemplificar algunos de los beneficios del desarrollo de proyectos museísticos colaborativos *online*, hemos analizado la iniciativa *YouTube Play Biennial* (2010), desarrollada por la Fundación Guggenheim junto con YouTube.

*Palabras claves:* Museos, Web 2.0, interacción, público crítico, diseños sociales.

#### ABSTRACT

In the light of museums' current needs of increasing and consolidating their audiences, this paper links the inherent participative attitudes of hacker, fandom, and open collectives with the responsibilities of the new and long-awaited-for critical public for cultural products. As a complementary factor to the cultural activities developed in actual, physical places, we advocate here for the inclusion of participative design 2.0. With the aim of providing examples for the advantages in the development of online collaborative museum projects, we have analysed the project YouTube Play Biennial (2010), developed by Guggenheim Foundation together with YouTube.

*Key words:* Museums, Web 2.0, Interaction, Critical Public, Social Designs.

Recibido: 22/09/2014

Aceptado: 03/03/2015

<sup>1</sup> Se entiende por nuevo público cultural crítico, aquel que mantiene una actitud crítica y responsable ante los contenidos culturales que se le están presentando. Cuestiona la información que recibe y elabora discursos propios al respecto. El público cultural crítico se diferencia del público denominado "típico", es decir, aquel que representa a todos los que actualmente ya consumen contenidos culturales y del público "ideal", aquel que se siente cómodo con la información que recibe. Este nuevo público crítico está comprometido con la producción y difusión de contenidos culturales, no sólo aprende con ellos, sino que los interioriza y fomenta la colaboración entre las personas que los consumen y producen, convirtiéndose así en "prosumidores".

## I. INTRODUCCIÓN

La historia ha demostrado la paulatina apropiación, por parte del arte, de las nuevas tecnologías de la comunicación. Lo que comenzó siendo un arte experimental en el seno de las Vanguardias de principios del siglo XX, promulgando con frecuencia una unión entre arte y vida, finalmente, derivó en una simbiosis artístico-tecnológica en la que la praxis artística no sólo absorbió las continuas innovaciones comunicacionales, sino que llegó a proponer nuevas formas de interactividad informacional. Para lograr tales objetivos, el arte contemporáneo propició discursos críticos en torno a los medios de masas que, como la radio y la televisión, no ofrecían una comunicación bidireccional real. Si bien la aparición de Internet supuso un hito de primera magnitud en el cumplimiento de ese anhelo de participación popular, en sus inicios, este medio, desprovisto de las actuales facilidades de la Web 2.0, reducía el papel del visitante del ciberespacio a mero consumista de información publicada por otros con conocimientos informáticos. No obstante, esto no detuvo la creatividad artística que, en numerosas ocasiones con la colaboración de programadores, inició prácticas que requerían de las contribuciones de los usuarios de la Red para el desarrollo de piezas que más tarde se denominarían Net.art.

Cabe destacar, pues, que los medios como la radio, la televisión e Internet, aún favoreciendo una democratización de la información, en un principio no eran capaces de democratizar totalmente las fuentes de sus contenidos. Este hecho explica que dichos medios hayan logrado imponer hábitos culturales e ideologías políticas, siendo más evidente en los casos de la radio y la televisión. El arte, consciente de este impacto multidisciplinar, intentó socavar el poder de estos imponentes intermediarios con la capacidad de manipular al público según los intereses del estado o la industria. La posterior aparición de las aplicaciones 2.0 en el seno de Internet produjo una emancipación y autogestión de la información de las que actualmente se está beneficiando la producción artística. Gran parte del arte del último siglo evidencia un intento de dinamitar el papel de los mediadores comunicacionales que adoctrinan a su público. Si

analizamos la figura del museo como mediador entre el arte y la sociedad, no nos sorprende que también este haya sido víctima de tales críticas. Ya en 1917, Marcel Duchamp, tras el rechazo de su urinario *Fontaine* para la exhibición de la *Society of Independent Artists* de Nueva York, denunció la imposición de significados estéticos por parte de las instituciones. Otro ejemplo de acción crítica más actualizada y que toma como herramienta principal el arte de Internet, es la iniciativa *4'33"* (tributo a la obra de John Cage), desarrollada por la artista Jocelyn Bernal que en el año 2011 bloqueó, durante algo menos de cinco minutos, diversas webs de instituciones culturales hispanas como protesta por los intereses arbitrarios de los museos con respecto al tipo de producciones que promocionan (Martín Prada 75). Son numerosos los artistas y teóricos que han analizado el papel de los museos como impositores de significados estéticos, sociales, culturales e históricos a través de sus colecciones y montajes expositivos. Pese a los intentos fallidos de distintos artistas, los museos mantienen aún, en su mayoría, dinámicas didácticas basadas en lo que Mieke Bal en 1996 denominó *truth-speak*, promoviendo un flujo de información unidireccional basado en la respuesta y no en la pregunta (Romero 11). En la actual cultura transmedia en la que convivimos, con radios cada vez más participativas, televisiones cada vez más sociales (*webbased* TV, IPTV, etc.), *smart phones*, *ipads* y ordenadores conectados a una Red en continua evolución, no es de extrañar que se esté exigiendo a un mediador comunicativo, como es el museo, su actualización y la inclusión de nuevas formas de interacción ascendentes y diseños colaborativos que involucren a un mayor número de espectadores convertidos en usuarios e incluso “prosumidores” (acrónimo de “productor” y “consumidor” acuñado por Alvin Toffler en 1981).

A lo largo de este análisis, pretendemos enfrentar las características de los museos que están ralentizando estas transformaciones con los cambios sociales que las están exigiendo desde el punto de vista de la comunidad conectada. Si bien se están desarrollando iniciativas dentro de los espacios físicos de los museos que involucran tecnologías 2.0, nosotros, por el contrario, estudiaremos un caso concreto de la migración

de sus actividades al ciberespacio. De esta forma, no nos centramos en el visitante físico que se transforma en usuario con la ayuda de dispositivos 2.0, sino que haremos referencia a un público que ya se encuentra en la categoría de “usuario colaborador” siendo, presumiblemente, también crítico y prosumidor en la Red. Para ello, finalmente, estudiaremos la iniciativa *YouTube Play: Bienal de video Creativo*, llevada a cabo por la Fundación Guggenheim y YouTube en colaboración con HP e Intel (2010), analizando sus resultados y contribuciones con respecto a tres puntos esenciales: utilización de tecnologías 2.0, actividad del consumidor crítico, y efectos sobre la praxis artística.

## 2. EL MUSEO PRECEPTIVO FRENTE AL MUSEO HETERODOXO

Desde finales del siglo XVIII hasta hoy, los museos han mantenido lo que Carol Duncan denomina “estructuras rituales” (24). Es decir, ya se trate de museos educativos o estéticos —en teoría los primeros menos elitistas que los segundos— ambos construyen su prestigio en torno a una presunta verdad sacralizada y conocimiento objetivo que genera ideologías (Duncan xvi). La comisaria Susan Vogel desarrolló, en 1988, “Art/artifact”, un conjunto de cuatro montajes expositivos con objetos muy similares de origen africano, demostrando que cada disposición imponía distintos significados a unos mismos objetos (Lindauer 209). Los museos, al igual que los “autores modelo”,<sup>2</sup> sobre los que teoriza Umberto Eco en 1981, prevén la interpretación del lector/visitante, inscribiendo en los textos/montajes un programa de lectura “necesario”. Sin obviar el papel creativo del espectador del que hablaba Marcel Duchamp (28-29), basado en la interpretación de los mensajes que se le ofrecen, cabe destacar los férreos esfuerzos por parte de las instituciones culturales por

---

<sup>2</sup> Eco diferencia el “autor modelo” (el autor detrás del texto) del “autor empírico” (el ser humano de carne y hueso).

desarrollar exposiciones cerradas, previendo las competencias de los visitantes y ajustándose lo máximo posible a éstas para orientar la lectura en un sentido concreto.<sup>3</sup> Con el fin de que se produzca una expansión de iniciativas museísticas abiertas, las instituciones culturales deberían dejar de centrarse en los “visitantes típicos” —promedio de todos los visitantes usuales— y “visitantes ideales” —aquellos que se sienten cómodos con los mensajes expuestos— para integrar en su público al “visitante crítico” quien se cuestiona aquello que se le está presentando (Lindauer 204). El hecho de que el visitante crítico represente una minoría significativa en la sociedad, se debe a que los museos siguen manteniendo jerarquías de poder que fomentan las diferencias entre la cultura elevada y la popular. Como indicaron Pierre Bourdieu y Alain Darbel hace casi medio siglo, “los museos proporcionan a un determinado grupo de personas un sentimiento de propiedad y pertenencia cultural, mientras que a otros les hacen sentirse inferiores y excluidos” (citado en Duncan 4). Es, precisamente, el enquistamiento de esta situación, lo que ha repercutido en una constante disminución del público de los museos y una disminución de fondos destinados a iniciativas culturales. Indudablemente, las instituciones artísticas deberán introducir profundas transformaciones en las experiencias ofrecidas. Sus programas didácticos no deberían presentarse más como un producto finalizado, sino como procesos abiertos e interactivos de aprendizaje. Uno de los ejes de esta investigación radica en el modo de fomentar estos cambios, permitiendo la introducción, reconocimiento y proliferación de los consumidores críticos en las instituciones culturales. Cabe destacar que la mera presencia de tecnologías no aportará, necesariamente, grandes transformaciones. La digitalización de las colecciones de un museo y su exposición en el espacio público de Internet solo permitirá la reproducción de parte de la misma información estanca, del espacio

---

<sup>3</sup> Para más información acerca de estas ideas recomendamos la publicación: *El montaje expositivo como traducción. Fidelidades, traiciones y hallazgos en el arte contemporáneo desde los años 70*, de Isabel Tejada.

físico en el espacio virtual. Lo verdaderamente relevante será, pues, el tipo de uso que se haga de las tecnologías.

Pese a los detractores de las filosofías 2.0, que ven amenazada la figura del productor profesional de contenidos culturales, por lo que denominan un narcisista y utópico culto a la autorrealización marxista (Keen), es innegable la bulliciosa actividad participativa que la Web 2.0 fomenta. Sus espacios se han convertido, como afirma Nina Simon, en los lugares donde un número creciente de ciudadanos están desarrollando actividades de aprendizaje, debate y esparcimiento constantes (2010). La clave de su éxito radica en la simplicidad de sus herramientas. Nolan Bushnell, empresario pionero en la comercialización de videojuegos digitales, reflexionaba ya a mediados de la década de los sesenta en torno a su negocio: “la gente no quería leer instrucciones. Para triunfar tenía que pensar en un juego al que la gente ya supiera jugar; algo tan sencillo que permitiera que cualquier borracho jugara en un bar” (Winter). Esta estrategia de inclusión generalizada parece implicar algunos aspectos negativos: como por ejemplo, equiparar al consumidor con un borracho incapaz al que hay que darle todo digerido y del que hay que aprovecharse para obtener beneficios. No obstante, si bien podemos cuestionar las intenciones que llevaron a idear este ejercicio, lo cierto es que funciona. No es descabellado, por tanto, proponer el uso de esta estrategia que permite aglutinar un conjunto heterogéneo de usuarios para hacer más accesible la cultura y, al contrario que Bushnell, sacar partido de las capacidades y conocimientos de toda la comunidad conectada. Se trata de utilizar herramientas sencillas que favorezcan interrelaciones entre usuarios y de las que resulten experiencias provechosas, entretenidas y educativas. Dicho de otro modo, deberíamos poder aplicar siempre el término *edutainment* (educación y entretenimiento), en un primer momento utilizado para describir determinados juegos de ordenador (Marshall), a las actividades promovidas por museos. Sin duda, las aplicaciones pertenecientes a la Web 2.0 facilitan este cometido.

### 3. INFLUENCIAS DE LA COMUNIDAD FANDOM, ÉTICA HACKER Y MOVIMIENTO OPEN SOBRE EL NUEVO PÚBLICO CRÍTICO DE LA CULTURA

Como apuntábamos con anterioridad, la aparición de Internet fue decisiva para satisfacer el estallido de un deseo generalizado de participación en los medios de comunicación de masas. Cabe destacar que el nuevo ciberespacio público fue desarrollado por programadores, autodenominados *hackers*, que perseguían la libre circulación de contenidos académicos y científicos, rechazando una concepción del conocimiento como bien exclusivo. En *La ética del hacker* de Pekka Himanen descubrimos que, si bien éstos se califican a sí mismos como personas que programan apasionadamente con el deber de compartir la información con el resto de la comunidad conectada, en su diccionario de argot *jargon file* se especifica que el calificativo *hacker* no tiene por qué reducirse al ámbito informático, ya que un *hacker* es alguien que realiza una tarea con devoción, pasión y entusiasmo (viii-ix).

Fruto de estas ideas surge el movimiento sociocultural *Open* que promulga la distribución de software con código abierto así como el libre acceso y uso de contenidos académicos, científicos y culturales (estos últimos incorporados en la Declaración de Berlín en *Open Access* de 2003). En lo que respecta al uso de estos contenidos, el movimiento *Open* defiende que el usuario pueda transformarlos creativamente en otros productos derivados (Ariño 70-72). Según Eben Moglen, se trata de que los recursos colectivos se protejan entre sí: “las apropiaciones se pueden llevar a cabo de forma ilimitada, siempre y cuando cada modificación de los bienes comunes sea retornada al común” (2003).

Podemos encontrar concomitancias entre este proceso de apropiación de bienes culturales para su transformación creativa y compartición, y las actividades desarrolladas por la cultura *fandom*. Asimismo, se podrían establecer paralelismos entre el *hacker* y el fan. Al fin y al cabo, los *hackers* son fans de la informática. Ambas agrupaciones participan en proyectos públicos y cooperativos, establecen relaciones horizontales entre

sus colaboradores y se basan en el concepto de “inteligencia colectiva” definido por Pierre Lévy en 1997. Además, al igual que el *hacker*, desempeña una función activa en la lucha por la accesibilidad universal del conocimiento. El *fandom* hace referencia a los fans activos productores de discursos y obras derivadas que aumentan el patrimonio relacionado con el objeto de culto aportándole valor. El planteamiento de que la actividad desarrollada por los admiradores de un contenido cultural enriquezca el propio contenido está relacionado con las nuevas ideas museísticas pronunciadas por Nancy Proctor, directora del *Mobile Strategy and Initiatives del Smithsonian American Museum of Art*. Esta considera que, en la cultura *New Media*, el museo debe beneficiarse de contenidos generativos para que dichas instituciones se vuelvan “más inteligentes, más efectivas y útiles cuanto más se usen” (49). Se trata, por tanto, de que los nuevos argumentos culturales de las instituciones artísticas sean capaces de seducir al mayor número posible de usuarios, haciendo que su participación y nuevos contenidos derivados refuercen el valor del museo adquiriendo, por tanto, un protagonismo insólito dentro del mismo.

Algunas estrategias *fandom* pueden relacionarse con las desarrolladas por los *hackers*. Ejemplo de ello son los *remakes* o la realización de segundas partes de novelas o películas que, para un *hacker*, pueden consistir en reconstruir un programa antiguo para introducir mejoras, realizar segundas versiones de programas, etc. Por esto, no es de extrañar que se hayan elaborado definiciones de las comunidades fans que serían, en gran medida, aplicables a los *hackers*: “grupos expansivos auto organizados centrados en la producción colectiva, el debate, la circulación de significado, las interpretaciones y fantasías en respuesta a varios artefactos de la cultura popular contemporánea” (Jenkins 137).

Esta definición describe la personalidad que buscamos en el nuevo público crítico de los museos. La cada vez mayor presencia y desarrollo de los colectivos fan y *hacker*, tan dinámicos y comprometidos con una producción y difusión de contenidos culturales facilitadas por la Web 2.0, sugieren una necesidad de cambiar la figura del museo históricamente ligada a una cultura elitista, convirtiendo sus contenidos en elementos de la

cultura popular. Cabe destacar que los *remakes* y la realización de segundas partes tan recurrentes en la producción artística y anteriormente mencionadas con relación a los fans y *hackers*, están siendo utilizadas con mayor frecuencia en los nuevos diseños colaborativos de los museos. Es el caso, por ejemplo, del etnográfico *Estonian National Museum* que, durante el invierno de 2011, desarrolló una actividad participativa titulada *My favourite item in ENM's collections*, en la que se invitó a cualquier artesano aficionado a elegir un objeto de las colecciones del museo para copiarlo (*remake*) o inspirarse en él, realizando una reinterpretación diferente (*remake*, segundas partes) y contando, posteriormente, sus experiencias en una entrevista (Lepik y Pruulmann-Vengerfeldt 270). Para elegir un objeto, los participantes debían, o bien visitar el espacio físicamente o consultar las colecciones *online*, lo que acercaba los contenidos del museo al público. La experiencia fue completada por treinta y siete personas cuyas obras derivadas fueron analizadas y exhibidas. Esta iniciativa cumple el requisito expuesto por Simon de que un buen diseño colaborativo abierto debe poseer ciertas premisas para que los participantes se sientan más cómodos durante la realización del ejercicio. Simon advierte que una libertad total puede generar cierto rechazo en los participantes, ya que suelen sentirse perdidos. Por el contrario, proponer un ejercicio con algunas bases previas fomenta el sentimiento de pertenencia a un equipo de trabajo unido, lo que consideramos origina una implicación emocional generadora de cierta lealtad y compromiso por parte de los colaboradores en torno a la actividad desarrollada.

La percepción de formar parte de un proyecto mayor adquiere gran protagonismo en las comunidades *hacker* y *fandom*. Esta percepción se ve reforzada por la implicación emocional en el desempeño de unas iniciativas de carácter colaborativo para el desarrollo del estado del conocimiento que requieren de un fuerte compromiso social. En el caso de la comunidad *hacker*, es fácil percibir tanto la carga emocional que supone el desarrollo de su actividad —“... la ética del trabajo para el *hacker* se funda en el valor de la creatividad, y consiste en combinar la pasión con la libertad” (Himanen 2)— como su compromiso con la sociedad, mediante la mejora de los medios y tecnologías que permiten el desarrollo de la inteligencia

colectiva. No obstante, en el caso del *fandom*, si bien la parte emocional es evidente, puede que no lo sea tanto su compromiso social. Las tareas que desempeñan son generalmente etiquetadas de lúdicas, lo que se asocia fácilmente con lo insustancial o frívolo. Sin embargo, debemos alejarnos de la concepción perniciosa del fan como fanático alocado e inconsciente adolescente. La investigadora Liesbet Van Zoonen, establece el 2005, las bases que vinculan las responsabilidades de los fans y las de los ciudadanos, propugnando el *infotainment* (acrónimo de “información” y “entretenimiento”, y estrechamente relacionado con el *edutainment*). Según esta, la actividad del *fandom*, basada en investigar y analizar en profundidad un bien de la cultura popular, entablar discusiones, intercambiar ideas y conocimientos, juzgar y proponer alternativas, así como construir su comunidad en torno a la colaboración y a una inversión emocional personal que conduce a una “inteligencia afectiva”, tiene una estrecha relación con cómo debería entenderse la ciudadanía. Esta concepción del compromiso *hacker* y del fan como ciudadano, con sus correspondientes responsabilidades, es la que queremos fomentar en el marco del nuevo público de la cultura. Se trata del “consumidor cultural crítico” y del “prosumidor crítico” que debe desarrollarse y ganar presencia dentro de los nuevos proyectos creativos de los museos. Con el fin de conocer los efectos de involucrar a la comunidad conectada en un proyecto museístico, en el próximo apartado, procederemos al análisis de una iniciativa desarrollada por la Fundación Guggenheim principalmente en la plataforma social YouTube.

#### 4. INICIATIVAS MUSEÍSTICAS PARTICIPATIVAS EN LA WEB 2.0. EL CASO DE YOUTUBE PLAY: BIENAL DE VIDEO CREATIVO

##### 4.1. YouTube Play biennial y las tecnologías 2.0

El proyecto *YouTube Play: Bienal de Video Creativo* fue ideado y desarrollado durante el año 2010 por la Fundación Guggenheim en

conjunción con la plataforma YouTube y las empresas tecnológicas HP e Intel. Un vistazo superficial sobre los patrocinadores de este ejercicio ya sugiere ciertos compromisos por actualizar las prácticas de comisariado y difusión del arte a través de la tecnología y un mayor protagonismo de la consideración popular a través de un espacio 2.0. Esta bienal de arte videográfico llamaba a colaborar activamente a los habitantes del ciberespacio con producciones audiovisuales de no más de diez minutos de duración, independientemente de la formación de los participantes y del concepto, técnica y presupuesto de las realizaciones. La iniciativa recibió 23.000 propuestas audiovisuales con participantes de 91 países. En un primer momento, los miembros del jurado realizaron una selección de 125 videos para, finalmente, hacer una segunda selección con los 25 top videos que se reproducirían también en los museos Guggenheim de Nueva York, Berlín, Bilbao y Venecia.

Esta iniciativa se estructuró en torno a diversos espacios de difusión *online*. En primer lugar, encontramos la página web *Guggenheim Museums and Foundation* donde, en la sección *interact* y subdivisión *participate*, podemos consultar la presentación y las bases del proyecto. Consideramos que la web de la Fundación ofrece un interfaz muy completo e intuitivo que facilita el acceso a los contenidos que explican la iniciativa. La información, estructurada en cortos párrafos de entre 45 y 105 palabras, es concisa y fácil de interpretar. La simplicidad del diseño se ve reforzada por un uso de enlaces que permite la navegación hipertextual clara por todos los contenidos, siendo siempre muy sencillo volver a puntos anteriores.

En segundo lugar, se creó un espacio de discusión titulado *The Take* donde, con una estructura similar a la de los blogs, se iban publicando textos y comentarios, tanto de especialistas invitados por la Fundación, como de artistas e investigadores que enviaban sus contribuciones en torno a la reflexión sobre la cultura digital. Su presentación consta de unas 137 palabras que se ven complementadas por un indispensable apartado de Preguntas Frecuentes cuyo propósito no es otro que hacer una sugerente motivación a participar en el proyecto. Los breves artículos que se

publicaron, acompañados de algún contenido visual, siguen ofreciendo la posibilidad de generar un *feed-back*, a través de una aplicación de comentarios. *The Take* posee, además, un apartado dedicado exclusivamente a presentar a todos los contribuyentes que, a modo de agradecimiento, son situados en una posición relevante ante toda la comunidad conectada.

En tercer lugar, existía la posibilidad de continuar el debate a través de Twitter con el *hashtag* #YouTubePlay. Los usuarios de Twitter conforman una comunidad virtual, lo que según Christoph Müller, fomenta un sentimiento de pertenencia que genera dinamismo, vida e interacción y permite desarrollar una identidad común. La inclusión en este proyecto de Twitter y sus herramientas básicas (*retweet*, *reply*, *hashtag*, etc.) aportaba un espacio para un debate multidireccional más abierto, comprometido y con mayor participación. El uso de tan solo 140 caracteres reafirma la exposición concisa de ideas destacada en la presentación del proyecto de la web de la Fundación y la plataforma *The Take*.

En cuarto y último lugar, este evento produjo un canal de YouTube llamado *Play biennial* que al día de hoy cuenta con más de 65.000 suscriptores y en el que se pueden visualizar, no solo los 125 videos seleccionados, sino otros en los que se introduce a los autores de estos últimos, entrevistas a especialistas que analizan temas relacionados con esta iniciativa, presentaciones de los contenidos audiovisuales en los distintos espacios físicos de los museos Guggenheim, entre otras cosas. Los videos están titulados, etiquetados y descritos. Asimismo, en este canal se ha recurrido a la creación de distintas listas de reproducción que también sirven para ordenar los contenidos audiovisuales y por tanto facilitan su búsqueda en posteriores consultas.

#### 4.2. YouTube Play biennial y el consumidor cultural crítico

Los cuatro espacios anteriormente descritos permitían la confluencia de la participación de expertos y profanos en un proceso en el que, si bien toda la información es válida, cada tipo de contribución tenía un

lugar para ser publicado. La masa crítica, no necesariamente especialista, podía participar principalmente a través de Twitter y el canal de YouTube con el envío de propuestas audiovisuales, la valoración de los contenidos a través de las herramientas *Thumb up* o *Thumb down* y la publicación de comentarios. Debido a que YouTube es la principal base de datos de esta iniciativa, a que posee distintas herramientas para la interacción popular, así como también permite la producción y difusión de contenidos audiovisuales, —generando no solo consumidores y consumidores críticos, sino prosumidores— nos hemos centrado en este espacio para el estudio del papel del consumidor cultural crítico en relación con el proyecto en cuestión.

Dentro del canal “YouTube Play biennial”, hemos priorizado el análisis de la lista de reproducción titulada *Jury Selection*. Esta contiene los 25 primeros videos seleccionados por el Jurado que, a día 7 de noviembre de 2013,<sup>4</sup> contaba con un número de reproducciones de 26.504.910 (resultado de la suma de reproducciones de cada uno de los 25 videos). Consideramos pertinente hacer alusión a la terminología “número de visitas o reproducciones” para aclarar que no se trata del número de personas físicas distintas que lo visualizan, sino del número de veces que se hace clic sobre el botón *Play* en diferentes sesiones o desde diferentes direcciones IP. En el caso de la lista *Jury Selection*, este número no solo resulta interesante por el llamativo cantidad de veces que se han visualizado los resultados, sino también porque el crecimiento continuo. Aunque en las estadísticas de cada uno de los videos proporcionadas por YouTube se pueda observar que el mayor crecimiento de audiencia se produce a lo largo del año 2010, lo cierto es que se pueden seguir consultando, valorando y comentando. Es decir, incluso una vez que la selección de videos ya se ha producido, —al igual que su exposición en los espacios físicos de

---

<sup>4</sup> El 7 de noviembre de 2013 es la fecha en la que extrajimos todos los datos de YouTube que quedan reflejados en la Tabla 1. Consideramos que los datos de esta iniciativa no debían recogerse durante el desarrollo de la misma puesto que serían absolutamente cambiantes de un día para otro. No obstante, a tres años vista, estos datos, si bien pueden seguir transformándose, son ahora mucho más estables.

los museos Guggenheim—, a través del canal YouTube, muchas posibilidades de interacción siguen disponibles, quedando el debate abierto a las inquietudes de los usuarios de esta plataforma 2.0.

Observemos la tabla que hemos elaborado con algunos de los datos cuantificables proporcionados por YouTube que corresponden al día 7 de Noviembre de 2013 y otros cálculos propios, en torno a los 25 videos de la lista *Jury Selection* (Ver tabla 1).

TITLE	TIME	VIEWS	THUMB UP	THUMB DOWN	T1= UP + DOWN	COMMENTS	T2= T1 + COMMENTS	INTERACTION %
Die Antwoord - Zef Side (Official)	2'25"	14523098	37508	3605	41113	19147	60260	0,41
I met the Walrus	5'11"	2719380	23352	575	23927	7310	31237	1
Wonderland Mafia	1'44"	1634627	10884	294	11178	2702	11880	0,73
Gardyn /Pogo	3'25"	1587625	17551	224	17775	5472	23247	1,46
Noteboek	4'25"	1058080	4364	109	4473	1491	5964	0,56
Birdy Nam Nam - (...)	3'19"	878494	5956	110	6066	943	7009	0,8
Birds on The Wires	1'25"	679152	3454	76	3530	644	4174	0,61
Moonwalk	2'20"	396421	1066	687	1753	546	2299	0,58
Seaweed	0'25"	336659	2177	29	2206	213	2419	0,72
Deuce	3'30"	314877	1560	733	2293	1597	2890	0,92
Bathtub IV	3'33	295815	1418	21	1439	217	1656	0,56
Ladybirds' Requiem digest version	1'34"	251954	914	139	1053	82	1135	0,45
Luis	4'09"	248416	2672	113	2785	632	3417	1,37
Man With A Movie Camera: (...)	2'52"	202509	118	47	165	24	189	0,1
Synesthesia	4'01"	186992	1239	50	1289	351	1640	0,88
The Huber Experiments - Vol 1	2'07"	182846	1063	29	1092	175	1267	0,69
Auspice	1'19"	173658	-	-	0	112	0	-
Le Syndrome du Timide	6'25"	147794	684	29	713	192	905	0,61
Bear untitled - D.O. Edit	1'27"	133048	710	173	883	96	979	0,73
Words	3'04"	130200	1719	44	1763	239	2002	1,54
Trindberg and Helium at the beach	1'53"	119925	483	39	522	92	614	0,51
Scenic Jogging	1'19"	110622	651	81	732	115	847	0,76
Taxi III Stand Up and Cry Like a Man	3'34"	87079	121	30	151	64	215	0,25
Post Newtonianism (...)	5'32"	56871	219	46	265	80	345	0,6
This Aborted Earth: (...)	7'8"	48768	164	33	197	16	213	0,44
TOTAL		26504910	120047	7316	127363	42552	166803	
AVERAGE								0,63

highest value

lowest value

Tabla 1. Datos extraídos de YouTube en relación con los videos que componen la lista de reproducción *Jury Selection* del canal *Play Biennial* el día 7 de Noviembre de 2013 y cálculos propios realizados en base a esos datos.

Como podemos observar, la Tabla 1 está compuesta por nueve columnas que estructuran la siguiente información: Título del video seleccionado, duración, número de reproducciones, número de *Thumbs up*, número de *Thumbs down*, Valor T1 que equivale a la suma de los *Thumbs up* y *Thumbs down*, el número de comentarios publicados hasta la fecha, el Valor T2 o número de contribuciones cuantificadas que equivale a la suma de T1 y el número de comentarios y, finalmente, el porcentaje de

interacción crítica en YouTube que tiene en cuenta el Valor T2 en relación con el número de reproducciones, calculado mediante la fórmula:

$$\text{Interacción crítica en YouTube \%} = (\text{T2} \cdot 100) / \text{Número de reproducciones.}$$

Estos datos desvelan un número de visitas a estos videos, muy relevante en relación con el que puede generar una exposición física concreta. Además, cada visita ofrece la posibilidad de, o bien conocer por vez primera la iniciativa y el museo patrocinador, o bien afianzar la relación del usuario con ambos. No obstante, cabe destacar que, aunque el número de aportaciones críticas en YouTube por parte de los usuarios (Valor T2) es muy llamativo, (166.803 contribuciones en total), la relación entre este valor y el número de visitas demuestran que la media general de colaboración crítica es de un 0,63%. De ahí se deduce que, pese a la utilización de una herramienta de inclusión popular 2.0 como es YouTube, la diferencia entre el número de consumidores y el número de consumidores críticos sigue siendo abismal. Sin embargo, no podemos obviar que aunque el porcentaje de participación crítica es muy bajo, el número de aportaciones críticas es superior a las que habitualmente se registran en iniciativas museísticas de carácter físico.

Por otro lado, también consideramos llamativas las siguientes observaciones. El video más visitado es el video musical de hip-hop titulado *Die Antwoord – Zef Side (Official)* de Sean Metelerkamp, que actualmente mantiene una diferencia de casi 12 millones de visitas con su inmediato seguidor. Si bien lo que se presentó a concurso es la dirección del video y no la canción que lo complementa, es seguro que el resultado audiovisual ha captado la atención, tanto de aquellos interesados en el montaje audiovisual como de algunos fans de la música *underground* y del grupo protagonista *Die Antwoord*, atrayendo un mayor espectro de público. Lamentablemente, la estadística proporcionada por YouTube que indica el número de visitas de un video en base al tiempo (meses y años que pasan desde su publicación), ha sido desactivada para este video. No obstante, debido al carácter musical del mismo, sería lógico pensar que su elevado

número de visitas no se deba a un crecimiento de la audiencia concentrado únicamente en torno a las fechas de mayor difusión de la iniciativa YouTube Play, como es el caso del resto de videos. Posiblemente, rebasadas estas fechas, el fenómeno fan musical haya contribuido a mantener el interés por el video incrementando, en mayor proporción que en el resto, el número de visitas. No es extraño, por tanto, que este video sea, a su vez, el que más valoraciones *Thumbs up* y *Thumbs down* tiene, así como el que más comentarios ha suscitado. Sin embargo, sí puede sorprender que no sea el video con el mayor porcentaje de participación crítica por parte de los usuarios. Este puesto lo posee actualmente el video *Words* de la productora *Everyone*, de alta inspiración publicitaria que, si bien no destaca ni por exceso ni por defecto, en ninguno de los datos recogidos, es el que ha recibido un mayor *feed-back* por parte de los usuarios con un 1,54% de interacción crítica en la lista *Jury Selection* de YouTube.

Por último, cabe destacar también que el video *Auspice* de Bryce Kretschmann tiene inactivas todas las estadísticas de YouTube, pudiendo únicamente conocerse el número de visitas y consultar los comentarios. Las herramientas *Thumbs up* y *down* han sido inhabilitadas, siendo estas las más comúnmente utilizadas debido a su simplicidad. No deja de resultar paradójico presentar una obra ante la comunidad conectada y limitar las posibilidades de valoración de esta.

#### 4.3. YouTube Play biennial y la praxis artística

Nancy Spector, miembro de la dirección de la Fundación Guggenheim, afirmó, en relación con esta experiencia, su fascinación ante “la idea de observar cómo el video en *línea emerge progresivamente como una forma de arte en sí mismo*” (Reuters). YouTube Play biennial es un tipo de experiencia novedosa debido a la integración de las instituciones artísticas en los circuitos contemporáneos democratizados de producción y difusión de imágenes móviles. Sin embargo, como afirma Luis Deltell, esa búsqueda de transgresión e innovación en el ámbito del videoarte y la creación

audiovisual experimental, en realidad dio lugar a una selección de obras en la que “la inmensa mayoría de ellas son piezas completamente convencionales en su lenguaje cinematográfico” (7). Por tanto, realmente, lo que encontramos en esta iniciativa son unos métodos novedosos en las formas de difusión de piezas artísticas que proporcionan nuevas conexiones entre la institución artística y la producción, en teoría, tanto profesional como amateur. Hacemos hincapié en el “en teoría”, puesto que en realidad, los 25 videos seleccionados han sido realizados por personas que, o bien tienen estudios en alguna de las diferentes ramas artísticas o se dedican profesionalmente a las artes gráficas, la animación, la ilustración, el cine, la música, entre otras actividades, habiendo incluso videos anteriormente premiados en concursos y festivales artísticos. Cabe destacar, por tanto, que pese al carácter profesional de los seleccionados, de forma general, no se obtuvieron como resultado piezas transgresoras en cuanto a contenido y estética. La mayoría de los participantes seleccionados “. . . crean desde una perspectiva no digital” (Deltell 7), aunque existen evidentes excepciones como, por citar dos ejemplos, los videos *Man with a Movie Camara: The Global Remake* de Perry Bard y *Moonwalk* de Martin Kohout que merecerán un breve comentario aparte en las siguientes conclusiones.

## 5. CONCLUSIONES

En este artículo llamamos la atención sobre la necesidad de transformar las estrategias museísticas. Los cambios sugeridos suponen fracturas profundas que enfrentan unas estrategias tradicionales de carácter “liminal”, en las que se espera que el consumidor cultural esté capacitado para que la información recibida le abstraiga de su vida cotidiana, provocándole una especie de revelación (Duncan 33), con unas estrategias dinámicas de inclusión popular que, por el contrario, sólo podrán ser efectivas mediante una integración y presencia de los contenidos culturales en la vida diaria. La forma de hacer llegar la cultura al mayor número posible de personas radica en infiltrarse en sus espacios habituales, en los

espacios donde, de la interacción entre individuos, resulten experiencias agradables, entretenidas y provechosas que fortalezcan los vínculos y la fidelidad de sus usuarios. Para que los museos logren pasar de un consumo pasivo de la cultura y educación a una actividad educativa dinámica y bidireccional, deben posicionar al potencial consumidor cultural crítico en un lugar protagonista, precisando y agradeciendo siempre un *feed-back* que puede tomar distintas formas (preguntas, comentarios, críticas, reinterpretaciones, contenidos derivados, etc.). Otorgar este papel principal al consumidor cultural, así como velar por sus intereses, es lo que hará del museo un espacio más sugerente para los ciudadanos. Asimismo, el público, al convertirse en un sujeto necesario, útil y crítico, generará a su vez nexos y un sentimiento de lealtad y pertenencia a la institución.

Al hilo de este artículo, se han relacionado conceptos como “*fandom*”, “*hacker*”, “movimiento *Open*”, “consumidor cultural crítico” y “prosumidor crítico”. En este discurso, fluye un intento de hacer entender cómo, en la actual cultura de la convergencia, las nuevas tecnologías de la comunicación están favoreciendo la expansión de colectivos que asumen responsabilidades y actúan como críticos, y prosumidores, defendiendo el uso del conocimiento colectivo. En nuestra presente condición de prosumidores reales o potenciales, la emotividad, el compromiso, la “afición seria”<sup>5</sup> y la colaboración, tan paradigmáticos de los colectivos *fandom* y *hacker*, son la base para incentivar una reflexión en torno a los contenidos culturales que permitirá disipar la personalidad elitista del espacio museístico. Sin lugar a dudas, estas estrategias son más fácilmente aplicables en el ciberespacio a través de las plataformas 2.0, espacios hoy cotidianos que acogen, por excelencia, un creciente número de usuarios y continuas comunicaciones multidireccionales. Si bien es cierto que se están desarrollando iniciativas museísticas en las que se integran tecnologías 2.0 en los espacios físicos de los museos, consideramos que para el momento

---

<sup>5</sup> Para más información acerca del concepto “Serious Leisure” recomendamos los textos de Robert A. Stebbins de 1982.

actual, en el que existe un distanciamiento del público con respecto a las instituciones culturales, es más fácil llegar al consumidor cultural crítico infiltrándose en sus espacios habituales. De ahí que el proyecto cultural que hemos estudiado transcurra primordialmente en la Red y asiente sus bases en la participación popular.

Consideramos que la Fundación Guggenheim desarrolló un buen diseño colaborativo con el proyecto YouTube Play, contando con un magnífico despliegue de cuatro espacios principales de difusión *online* (web, *The Take*, Twitter y YouTube), todos ellos con explicaciones concisas y accesibles a todos, sin la necesidad de buscar la aprobación del público experto mediante un discurso más especializado. Por otro lado, cabe destacar el buen uso que se hizo de esos espacios, aunando la colaboración tanto de expertos e investigadores como de cualquier habitante del ciberespacio. No obstante, consideramos que, si bien los discursos de los especialistas también están presentes en los espacios más populares como YouTube, sus aportaciones toman forma de videos cerrados debiendo haber sido complementadas mediante el diálogo, introduciendo puntos de vista y respondiendo a las preguntas de aquellos participantes que comentaban los videos seleccionados.

La mayor colaboración popular se efectuó en YouTube mediante la utilización de las herramientas *Thumb up*, *Thumb down* y los comentarios, quedando registrado un número de interacciones críticas muy llamativo en relación con aquellas que se producen en los espacios museísticos *offline*. Asimismo, cabe destacar que si bien existe un acercamiento entre la institución de arte y el público, fomentando una participación activa de este en los circuitos culturales institucionales, consideramos que la verdadera comunicación bidireccional se produce entre los usuarios colaboradores. Los comentarios publicados en distintos idiomas permiten una relación comunicativa horizontal transfronteriza entre los participantes, pero como anotábamos anteriormente, no obtienen ninguna respuesta directa de los expertos miembros de la institución. El debate generado con los contenidos culturales ofrecidos lo sustentan, en su inmensa mayoría, los participantes altruistas. Ejemplo de esto son los siguientes diálogos

recogidos: en primer lugar, en torno al video *Moonwalk* de Martin Kohout y, en segundo, acerca de *Post Newtonianism (War Footage/Call of Duty 4 Modern Warfare Footage)* de Josh Brickerque, video que reflexiona en torno a las actitudes frente a la violencia en Norteamérica, estableciendo una comparación entre unas imágenes proporcionadas por Wikileaks en las que soldados americanos disparan desde un helicóptero, e imágenes extraídas del videojuego *Call of Duty 4*.

### **Diálogo 1**

Individuo A: *“I’m sorry but I really don’t appreciate this video like others. Can someone explain this?”*

Individuo B: *“The video plays itself. And the result is that. That’s art you can have your own interpretation, but what I can see is incredible, a 2 minutes video that contains 1 hours or more of play. That’s open a whole new dimension to what a movie can be.”*<sup>6</sup>

En este caso, podemos observar cómo ante la consulta de un usuario, otro responde aportando su opinión con respecto a lo que el video *Moonwalk* representa.

### **Diálogo 2**

Individuo C: *“I’m a bit underwhelmed by this montage. By no mean I want to diminish your achievement for appearing on YouTube Play. I just feel you’re assuming that since we witness war from afar and do not react to it, we are desensitized to it. Playing Call of Duty is barely different from playing Cops and Robber as kids. I have met my share of soldiers (some even gamers) that have returned from Afghanistan with PTSD. Nothing can desensitize you to the real thing. Unless I’ve completely missed the point.”*

---

<sup>6</sup> El diálogo número 1 contiene dos comentarios publicados en YouTube acerca del video *Moonwalk*.

Individuo D: “*Mostly because they were 10,000 feet up in the air on an AC-130, relying on thermal cameras to pick out civilians from infidels. But yes, it doesn’t make sense killing innocent civilians, and that judgement error cost some of the people involved their jobs and lives.*”

Individuo E: “*I think you are missing the point. Don’t get so defensive. The video is both a comparison of differences and a juxtaposition.*”<sup>7</sup>

No podemos obviar, sin embargo, que la inmensa mayoría de los comentarios publicados se ciñen a apenas cinco palabras que describen las emociones del emisor, siendo ejemplos de las más frecuentes: *I love it!*, *WTF!*, *LOL* y similares.

Asimismo, cabe destacar cómo los pocos videos seleccionados con un discurso transgresor y que han sido producidos estratégica y conceptualmente desde una perspectiva digital, han sido los peor aceptados por el público participante. Nos referimos a los videos anteriormente citados *Man with a Movie Camara: The Global Remake* de Perry Bard y *Moonwalk* de Martin Kohout.

El video de Perry Bard, en realidad, forma parte de un proyecto homónimo mayor y participativo. En éste, cualquier usuario de la Red puede contribuir a la recreación de las escenas de la película *Un hombre con una cámara* (1929) de Dziga Vertov. Los participantes tienen que grabar sus propias versiones de las escenas y subirlas a la página del proyecto, donde no solo se pueden visualizar por separado; sino que en la página principal, se actualizan distintas versiones globales, montando las contribuciones en el orden tradicional de la película pero mezclando aleatoriamente las fuentes de las escenas y generando, cada día, un nuevo *remake*. No deja de resultar llamativo que, de este proyecto estructurado en base a la cibercolaboración e interacción de los usuarios de la Red, haya resultado un video que, sin embargo, en la lista *Jury Selection* de YouTube Play biennial, es

<sup>7</sup> El diálogo número 2 contiene tres comentarios publicados en YouTube acerca del video *Post Newtonianism (War Footage/Call of Duty 4 Modern Warfare Footage)*.

el que menos *Thumbs up* aglutina y el que menos porcentaje de interacciones críticas genera, siendo uno de los peores valorados y más criticados popularmente en la iniciativa YouTube Play.

Por otro lado, el video *Moonwalk* introduce, a lo largo de sus dos minutos y veinte segundos de duración, una reflexión en torno a la visualización de contenidos audiovisuales y sus tiempos de reproducción, en una asociación frenética entre la bi y tridimensionalidad, entre el tiempo y el espacio de las producciones audiovisuales *online*. Las imágenes bidimensionales que componen este video muestran barras de tiempo activas de YouTube, que aparecen secuencialmente y cuyo conjunto genera una perspectiva tridimensional a través de estrategias conceptuales y estéticas tautológicas. *Moonwalk*, sin embargo, pese a su concepto y alusión a los espacios, y tiempos de la Red, no llega ni siquiera a alcanzar la participación crítica media del 0,63% de los videos de la lista *Jury Selection*, quedándose en un 0,58%. Estos hechos abren diversos e interesantes debates en torno a: si estos dos proyectos, de los más transgresores entre los seleccionados, son o no entendidos por el público general que ha participado como consumidor o consumidor crítico; cuáles son los criterios de valoración que este nuevo público crítico aplica; y finalmente, si sería oportuno abrir otro debate en torno a la adecuación o no adecuación de dichos criterios.

Sin embargo, a pesar de estas nuevas formas de establecer juicios y del gran número de comentarios que puedan resultar banales e infructuosos, consideramos que cuanto más se incentive el contacto entre la comunidad conectada y las iniciativas culturales de los museos, habrá una mayor información disponible, un mayor diálogo, un mejor uso de la inteligencia colectiva y, por tanto, se podrá producir un mayor número de opiniones y críticas constructivas, así como formarse pautas de valoración coherentes. Seguramente se trate de un proceso muy lento, pero, a nuestro juicio, necesario. Consideramos, pues, que el proceso de valoración de una propuesta debe entregarse en su totalidad a la audiencia, a la sociedad. Antonio Ariño, en relación con el movimiento *Open* afirma que el conocimiento es social y compartido, renovable y mejorable, por lo que: “. . . la herramienta más eficaz para la mejora, para el incremento de la calidad del

saber, se halla justamente en el escrutinio público, en la cooperación abierta, en el ensayo y error, en las aportaciones de cualquier persona” (92-93).

En la actualidad, existen muchos discursos en contra de las herramientas 2.0 que generan una sobreabundancia de publicaciones insustanciales, alegando que sepultan aquellas contribuciones que merecen la pena. No obstante, lejos de considerar que las herramientas 2.0 son nocivas para el estado del conocimiento, estimamos que son el medio que, como decíamos, permitirá a la larga reducir esa sobreabundancia abrumadora. Existe, pues, hoy en día, un contraste entre los montajes museísticos que logran una sacralización de los objetos artísticos mediante su aislamiento, dejando amplios espacios blancos entre ellos, frente a los masificados y dinámicos espacios expositivos, y de participación de la Red. Los museos, deberían adquirir un rol fundamental en un proceso de transformación cultural fomentando nuevas propuestas cuyo valor resida en el propósito de democratizar el conocimiento y la cultura, de formar a los ciudadanos, de concienciar a los prosumidores en torno al concepto de conocimiento colectivo y alejarlos de la idea de conocimiento exclusivo o bien privado, basando su discurso en el proceso, en la implicación de la multitud, en la libertad de la información y en el estímulo de que se produzcan mensajes derivados. YouPlay Biennial, con sus puntos fuertes y débiles, es sin duda un buen comienzo para el desarrollo de esta actitud.

## BIBLIOGRAFÍA

Ariño, Antonio. *El movimiento Open. La creación de un dominio público en la era digital* Valencia: Universitat de València, 2009.

Deltell, Luis. “Viral art: frontera y crisis del arte audiovisual”. *Congreso Europeo de Estética*. Madrid: 11 y 12 de Noviembre de 2010. 12/12/2013. <<http://www.uam.es/otros/estetica/DOCUMENTOS%20EN%20PDF/QUINTA%20TANDA/LUIS%20DELTELL.pdf>>. Web.

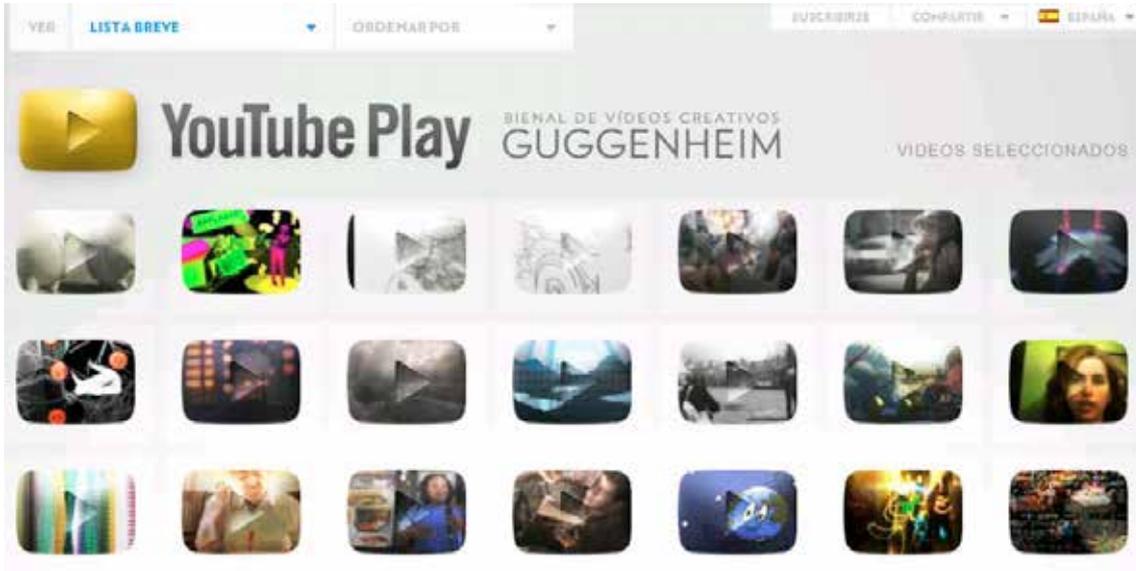
Duchamp, Marcel. “The creative Act”. *Artnews*. Vol. 56, 4 (1957): 28-29.

Duncan, Carol. *Rituales de civilización*. Murcia: Nausicaä, 2007.

- Eco, Umberto. *Lector in fábula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen, 1981.
- Himanen, Pekka. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Ed. Destino, 2002.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: NYU Press, 2006.
- Keen, Andrew. "Web 2.0: The second generation of the Internet has arrived. It's worse than you think". *The weekly Standard*. Noviembre 2006. 25/11/2013. <<http://www.weeklystandard.com/Content/Public/Articles/000/000/006/714fjczq.asp>>. Web.
- Lepik, Krista y Pille Pruulmann-Vengerfeldt. "Handicraft Hobbyists in an Ethnographic Museum – Negotiating Expertise and Participation". *Past, future and change: Contemporary analysis of evolving media scapes*. Ljubljana: Faculty of Social Sciences, University of Ljubljana Press: Založba FDV (2013): 267-280.
- Lévy, Pierre. *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: Ed. La Découverte, 1997.
- Lindauer, Margaret. "The Critical Museum Visitor". *New Museum Theory and Practice: An Introduction*. N.p: Blackwell Publishing (2006): 203-225.
- Marshall, Bethan. "That's edutainment!". 1996. *The Independent*. 20/09/2013. <<http://www.independent.co.uk/news/education/education-news/thats-edutainment-1363993.html>>. Web.
- Martín Prada, Juan. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal, 2012.
- Mieke, Bal. *Double Exposure: The Subject of Cultural Analysis*. London and New York: Routledge, 1996.
- Moglen, Eben. "Freeing the Mind: Free Software and the Death of Proprietary Culture." 2003. *Columbia.edu Publications*. 20/10/2013. <<http://moglen.law.columbia.edu/publications/maine-speech.html>>. Web.
- Müller, Christopher. "Networks of 'personal communities' and 'group communities' in different online communication services. First results of an empirical study in Switzerland." *Exploring Cyber Society Conference*, Newcastle: 5-7 Julio de 1999. 22/10/2013. <<http://www.socio5.ch/pub/newcastle.html>>. Web.

- Proctor, Nancy. "From headphones to microphones: Mobile social media in the museum as distributed network". *Museums, social media & 2.0 technology*. País Vasco: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua (2011): 27-58.
- Reuters. 2010. « Les vidéos artistiques de YouTube entrent au musée Guggenheim » 29 de Septiembre de 2010. *Lemonde.fr*. 17/10/2013. <[http://www.lemonde.fr/culture/article/2010/09/20/les-vidéos-artistiques-de-youtube-entrent-au-musée-guggenheim\\_1413785\\_3246.html](http://www.lemonde.fr/culture/article/2010/09/20/les-vidéos-artistiques-de-youtube-entrent-au-musée-guggenheim_1413785_3246.html)>. Web.
- Romero, Yolanda. "El Museo Transductor". *Transducers. Collective Pedagogies and Spatial Politics*. Granada: Centro de Arte José Guerrero, 2009. 11-13.
- Simon, Nina. *The participatory museum*. California: Museum 2.0. 2010. 26/10/2013. <<http://www.participatorymuseum.org/read/>>. Web.
- Stebbins, Robert. A. "Serious Leisure: A Conceptual Statement". *The Pacific Sociological Review* 25-2 (1982): 251-272.
- Tejeda, Isabel. *El montaje expositivo como traducción. Fidelidades, traiciones y hallazgos en el arte contemporáneo desde los años 70*. Madrid: Trama editorial y Fundación Arte y Derecho, 2006.
- Toffler, Alvin. *The Third Wave*. Toronto: Bantam Books, 1981.
- Van Gennep, Arnold. *The rites of passage*. Chicago: University of Chicago Press, 1908.
- Van Zoonen, Liesbet. *Entertaining the Citizen: When Politics and Popular Culture Converge*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, 2005.
- Winter, David. "Atari Pong, The first steps". *Pong-story*. (s.f.) 10/12/2013. <<http://www.pong-story.com/atpong1.htm>>. Web.

## # 2.3.1. FIGURAS DE LA PUBLICACIÓN 2.



Figuras 46 y 47. Imágenes promocionales del proyecto *YouTube Play: A Biennial of Creative Video*, desarrollada por la Fundación Guggenheim junto con HP e Intel, 2010. Imágenes recuperadas de <https://www.youtube.com/watch?v=NDv4oPpj8vs>

## THE TAKE

*The Take* was a blog inspired by *YouTube Play: A Biennial of Creative Video*, exploring such topics as online video, digital content, and the history of video art.



THE TAKE • NOVEMBER 22, 2010

### Remake HK, Project Unlimited

By Ellen Pau

In 1990, the Deep Dish TV series, *...will be televised: Video Documents From Asia*, curated and produced by [Shu Lea Cheang](#), intended to reverse the usual flow of communication from America to the other, lesser-heard side of the globe, from "the developing countries to the developed metropolis." The series is one of the earliest creative video projects in Hong Kong art history.



THE TAKE • NOVEMBER 19, 2010

### Andy, Nam June, and Me at the Zoo

By Lee Wells

It's funny to look back only five years at the first YouTube video, "Me at the Zoo" (2005) by the site's co-founder Jawed Karim, and consider Andy Warhol's clichéd "15 minutes" in light of the Internet, YouTube, and 21st-century video art. As misguided as the concept unfortunately may be, fame is no longer relative to time and has rooted itself in participation, sharing, and community.

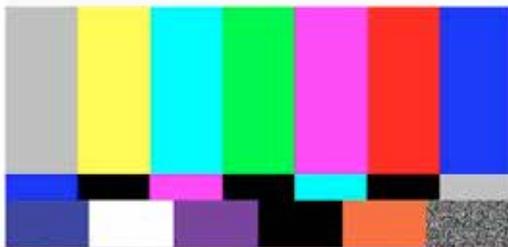


THE TAKE • NOVEMBER 8, 2010

### On Access

By Sarah Cook

Earlier this year I was invited by SAW Video to do research into their *Public Domain* project, in which seven artists were given access to copyright-free material (not limited to, but including film footage) from the collection of Library and Archives Canada in order to make new single-channel videos.



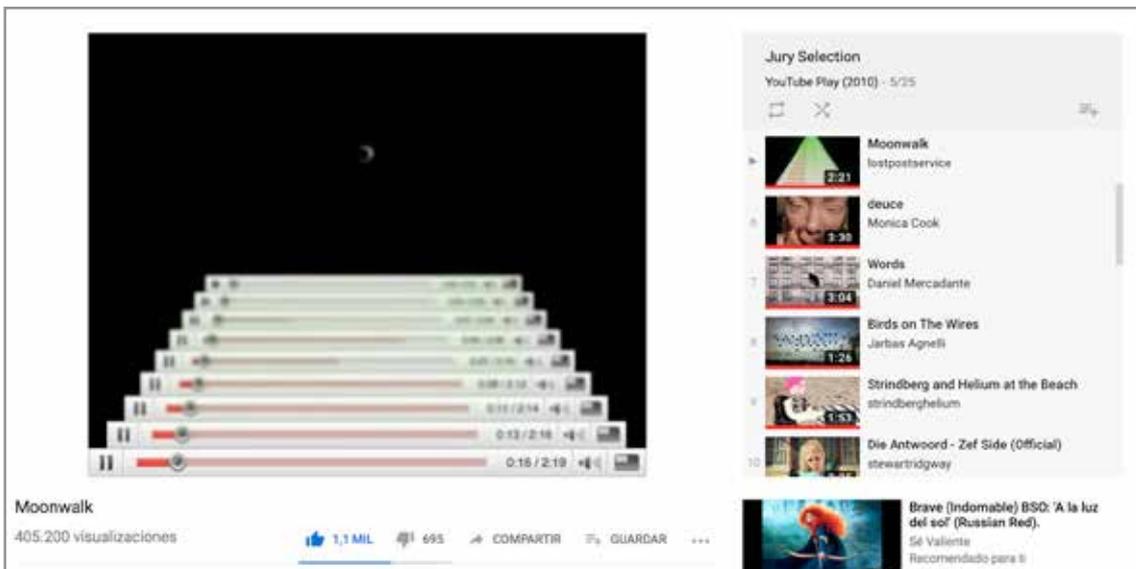
THE TAKE • NOVEMBER 2, 2010

### The Art of Platforms

By Annet Dekker

As a consequence of their ease of use and mass popularity, Internet platforms have become the preeminent domain of collective authorship. Their speed and omnipresence make them extremely well suited to quickly launching ideas, responding to others, or adapting existing work and reusing it. A new generation of artists

Figura 48. Captura de pantalla del blog colaborativo The Take, <https://www.guggenheim.org/blogs/category/the-take>, ideado para complementar la iniciativa *YouTube Play: A Biennial of Creative Video* mediante el debate en torno al vídeo *online* y la historia del videoarte.



Figuras 49 y 50. Capturas de pantalla de:

(arriba) Josh Brickerque, *Post Newtonianism (War Footage/ Call of Duty 4 Modern Warfare Footage)*, 2010. <https://www.youtube.com/watch?v=-cto649nkj>

(abajo) Martin Kohout, *Moonwalk*, 2008. <https://bit.ly/2wbOb0b>

Ambas piezas fueron seleccionada por el jurado para *YouTube Play: A Biennial of Creative Video*.

## 2.4. PUBLICACIÓN 3

### ARTE, SONIDO E INTERNET: EL NET.SOUND ART FRENTE A LA EXPERIMENTACIÓN SONORA DE LAS VANGUARDIAS Y NEOVANGUARDIAS.

---

Morgado, B. y López, E. (2016). Arte, sonido e Internet: el net.sound art frente a la experimentación sonora de las vanguardias y neovanguardias. En *Revista Universum. Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*. 11 (1). Pp. 187-205. Talca: Universidad de Talca. ISSN edición impresa: 0716-498X; ISSN edición *online*: 0718-2376. DOI: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-23762016000100012>.

Este artículo se ha publicado tanto en la edición impresa como en la digital.

La *Revista Universum* de 32 años de antigüedad (inicio 1986) está indexada en:

- CAPES, Coordinación de Perfeccionamiento de Personal de Nivel Superior, órgano vinculado al Ministerio de Educación de Brasil (<https://sucupira.capes.gov.br>). Desde la convocatoria CNEAI 2014 se incluye esta base de datos como referencia en el Campo 11 área afín a las Bellas Artes. Tiene 8 niveles de clasificación: A1, A2, B1, B2, B3, B4, B5, C. La revista *Universum online* queda calificada como A2 entre 2013 y 2016 en el área afín de HISTORIA.
- CIRC (<https://clasificacioncirc.es/inicio>) Clasificación Integrada de Revistas Científicas de Ciencias Sociales y Humanas internacionales en función de su calidad integrando los productos de evaluación existentes considerados positivamente por las diferentes agencias de evaluación nacionales como CNEAI y ANECA. CIRC, utilizada para la evaluación de sexenios, ofrece la valoración de las revistas del último año clasificándolas de mejor a peor mediante las siguientes categorías: A+, A, B, C, D, Predator. *Universum* en su edición impresa está clasificada en el Grupo A en la categoría de Ciencias Humanas, que está integrado, y cito literalmente:
- (...) por las revistas científicas de mayor nivel. Pertenecen al mismo las revistas internacionales de mayor prestigio que han superado procesos de evaluación muy exigentes para el ingreso en diferentes bases de datos y cuyo impacto les permite mantenerse en posiciones de referencia. (<https://clasificacioncirc.es/clasificacion-circ>)
- Scimago Journal Rank (<http://www.scimagojr.com>) Recurso de referencia indicado por CNEAI 2017 en los Campos 6, 7, 8, 10 y 11 y ANECA 2016 (así como ANECA 3.0). *Universum* está situada en el Tercer Cuartil en 2014

(Q3 en el año en el que el artículo fue enviado, ocupando la posición 267 de 387 revistas) y 2016 (año en el que finalmente fue publicado) en la categoría de Artes y Humanidades. En los últimos datos recogidos de 2017, la revista continua en el Tercer Cuartil aunque sigue escalando posiciones, ocupando actualmente la 249/387.

- Y otras bases de indexación como: Ulrich's International Periodicals Directory, MIAR, etc.
- Cita. Este artículo ha sido citado en:  
GUARINOS, V. (2017). La ficción monumental de la radio actual en España. Las adaptaciones sonoras cinematográficas. En *Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 4(7). Pp. 138-147. (Cita en p. 139).

**ARTE, SONIDO E INTERNET: EL *NET.SOUND ART* FRENTE A  
LA EXPERIMENTACIÓN SONORA DE LAS VANGUARDIAS Y  
NEOVANGUARDIAS<sup>1</sup>**

*Art, sound and the Internet: net.sound art practices facing the Avant-Gardes and  
Neo-Avant-Gardes sound experiments*

Borja Morgado\*  
Elena López\*\*

**RESUMEN**

Internet está acogiendo un creciente número de obras de arte que reflexionan en torno al fenómeno acústico. Sin duda, algunas de las estrategias comunicativas resultantes de la experimentación sonora y artística del último siglo se han visto introducidas en la producción contemporánea de lo que hemos denominado *net.sound art*. Este término queda definido como arte sonoro *online* que recibe de la Red su forma y su significado, perdiendo su coherencia vital fuera de esta. Con el fin de comprender las nuevas posibilidades derivadas de la asociación arte sonoro-Internet, se ha realizado una selección y un estudio de piezas de *net.sound art*. Internet no solo favorece determinados comportamientos y discursos en esta práctica artística, sino que su lógica obliga a una actualización de conceptos teóricos del arte sonoro *offline* para su aplicación en el ciberespacio, proponiendo nuevas formas a la hora de experimentar con el fenómeno acústico.

*Palabras clave:* Arte sonoro, Vanguardias, Neovanguardias, Internet, *net.sound art*.

<sup>1</sup> Contrato (19750/FPI/15) financiado por la Consejería de Educación y Universidades de la CARM, a través de la Fundación Séneca-Agencia de Ciencia y Tecnología de la Región de Murcia.

\* Facultad de Bellas Artes, Universidad de Murcia. Murcia, España. Correo electrónico: morgado@um.es

\*\* Facultad de Bellas Artes, Universidad de Murcia. Murcia, España. Correo electrónico: elena.lopez5@um.es

Artículo recibido el 05 de agosto de 2014. Aceptado el 22 de abril de 2015.

## **ABSTRACT**

Undoubtedly, some of the communication strategies arisen from the sound and art experiments of the last century have been introduced in the contemporary production of what we have denominated net.sound art. This concept is defined as: sound art online that receives its meaning and shape from the Internet, losing its vital coherence outside of it. With the aim of understanding the new possibilities derived from the association sound art-Internet, a selection and a study of net.sound artworks have been made. The Internet not only favours certain behaviours and discourses in that art practice, its own logic and its own internal mechanisms also force to update some theoretical concepts from the sound art offline to apply them in cyberspace, and provide new ways to experiment the acoustic phenomenon.

*Keywords:* Sound art, Avant-Gardes, Neo-Avant-Gardes, Internet, net.sound art.

## **1. INTRODUCCIÓN**

Desde las Vanguardias Históricas de principios del siglo XX y sus incesantes ejercicios para lograr una pérdida de especificidad de las diferentes disciplinas artísticas, muchos artistas visuales comenzaron a trabajar el sonido como material experimental, escultórico y performativo. En sus prácticas se favorecía una anulación de la partitura y de la linealidad discursiva de la música –por ejemplo en los *ruidismos* del Dadá– en busca de cómputos con unidades discretas de sonido –hacia la segunda mitad del siglo XX con–, por ejemplo, el movimiento Fluxus. Tras una época prolífica en cuanto a producción, exhibición y teorización de lo que, posteriormente, en los años 90 empezaría a presentarse en los diccionarios especializados como *Sound Art*, la aparición y expansión de los ordenadores supuso un punto de inflexión para aquellos interesados en el fenómeno acústico. Los artistas e investigadores del sonido que trabajan con ordenadores han asumido una portentosa espacialización del tiempo sonoro mediante el uso del dispositivo pantalla. El fenómeno de “desflecamiento” sobre el que teoriza Theodor Adorno (1966) –entendido como disolución de fronteras entre las distintas artes– y posteriormente desarrollado como “campo expandido” por Rosalind Krauss (1979), se ve notablemente agudizado en un momento en el que la noción de “sonido visual” se pone en práctica cotidianamente.

Si bien esta pantalla dinámica y de inmersión hereda del cine propiedades espaciales como la movilidad del encuadre, también nos proporciona nuevas capacidades temporales mediante la gestión de datos de distinta naturaleza en tiempo real (Manovich, 2001). Esta característica, en consonancia con lo que se ha

denominado “nuevas tecnologías multi-pantalla”, hacen referencia a uno de los ejes centrales de esta investigación: Internet como espacio de conexión y sincronización de datos, dispositivos y usuarios. Así, nuestra intención es la de estudiar las confluencias entre la pantalla en tiempo real (la pantalla-Internet) y las experimentaciones sonoras contemporáneas. ¿Cómo interactúan? ¿Introduce Internet nuevas dinámicas en la producción de arte sonoro? ¿Existen, asimismo, analogías en las trayectorias de este arte en el mundo físico y en el virtual? Es fundamental matizar que no nos centraremos en obras dispuestas en el espacio material que hayan utilizado la Red como mera herramienta a lo largo de su proceso de construcción, sino que nuestro foco de análisis residirá en aquellas producciones sonoras que habitan en un Internet que les confiere tanto estructura como significado y que no tienen una existencia posible fuera de la Red (*net.sound art*).

## 2. CIBERESPACIO Y ARTE SONORO

El ciberespacio es entendido hoy como una pantagruélica base de datos creciente. Cabe destacar que en sí mismo encierra una paradoja (ciber) ontológica que lo define tanto como actividad, conexión, y como contenedor fluido y voluble de esa misma actividad. Por ello, no es de extrañar que las prácticas artísticas en su seno hayan tomado forma o bien de transmisiones en tiempo real o de colecciones de datos por las que navegar, hecho del que no ha quedado al margen el *net.sound art*. Dado que la interfaz a través de la cual experimentamos el espacio virtual tiene un marcado carácter oculocéntrico, la lógica del medio hizo que las primeras webs artísticas careciesen de elementos sonoros o, en el mejor de los casos, utilizasen el sonido como ingrediente secundario y casi ambiental. De la misma manera que en el cine se requirió de un proceso de incorporación del sonido a la imagen (música en directo, música grabada, etc. hasta alcanzar una perfecta sincronización entre imagen y guion), las distintas interfaces de la Red han necesitado de su propio tiempo de sincronización. Es de vital importancia comprender que el arte sonoro aboga por un predominio de lo sonoro sobre lo visual, lo que en un medio como Internet se convierte en una ardua tarea. No obstante, se trata de un predominio conceptual, y no tanto “físico” (valor difícilmente cuantificable). Así pues, los experimentadores sonoros en Red han dado rienda suelta a su ingenio logrando ofrecernos interesantes obras de *net.sound art*.

A lo largo de nuestro trabajo de campo consistente en rastrear el ciberespacio para localizar y analizar piezas de estas características, nos percatamos de que, al igual que ocurre en las artes visuales de la Red, no se puede entender Internet como una burbuja aislada. Es decir, aun ofreciendo novedosas posibilidades con respecto al espacio físico (conectividad, ubicuidad, hipertextualidad, etc.), las distintas

manifestaciones artísticas que se desarrollan en su seno siguen aplicando lenguajes del arte *offline* del siglo XX. Con el fin de ilustrar esta tesis, hemos realizado una selección de piezas de net.sound art sobre las que, a partir de ahora, proyectaremos sinonimias con piezas de arte sonoro *offline*, al tiempo que especificaremos las nuevas capacidades adquiridas mediante su gestación, asentamiento y vida en la Red.

### **2.1. Instrumentos inventados y arte radiofónico: *Daisyphone* y *Locustream Audio Tardis***

En los albores de las Vanguardias Históricas, muchas de las primeras prácticas que emprendieron una tendencia de lo visual hacia lo sonoro se desarrollaron al amparo del Futurismo italiano de principios del siglo XX. De esto, son paradigmáticos los instrumentos inventados y el arte radiofónico.

En el primero de los casos, se trata de nuevos objetos construidos con el propósito de producir sonidos poco convencionales con respecto al discurso musical tradicional. Tuvieron especial relevancia los denominados *intonarumori* o *entonaruidos* (1913) del compositor Luigi Russolo. Estos estaban compuestos por cajas de madera de distintos colores con dispositivos mecánicos en su interior que, al activarse, reproducían sonidos que recordaban al sector industrial (motores, trenes, etc.) a través de unos altavoces.

Actualmente, debido al auge del sonido digital y al desarrollo de aplicaciones interactivas, no es difícil acceder a programas de complejidad variable que, a modo de instrumentos inventados, nos ofrecen una enorme variedad de sonidos y herramientas para que experimentemos con el fenómeno acústico. Ejemplo de esto son: *Konkreet Performer* (Konkreet Labs, 2011) para Ipad y Iphone, *Samplr* (Marcos Alonso, 2012) para Ipad, *Sona* (Ruslan Gaynutdinov, 2012) para Ipad, *Borderlands* (Christopher Carlson) para Ipad y publicitado en el festival Sonar de Barcelona 2012, etc. No obstante, la inmensa mayoría de estas aplicaciones tan solo utiliza Internet como un catálogo donde poder encontrar un producto que comprar y descargar. Una vez instaladas, su uso no suele estar vinculado a la Red.

Para que Internet tenga un papel fundamental en el *modus operandi* y desarrollo de la propia experimentación sonora del usuario, la Red debe ofrecer una experiencia que cobre vida en, por y para el propio ciberespacio, y no verse reducida a mero lugar expositivo. Bajo estos parámetros de búsqueda se ha localizado *Daisyphone* (Nick Bryan-Kinns, primera versión en 2003) ([www.daisyphone.net](http://www.daisyphone.net)), una aplicación Java diseñada tanto para ordenador, como para Iphone y Ipad. A diferencia de las aplicaciones anteriormente mencionadas, *Daisyphone* nos permite acceder a su contenido en modo “usuario único” o “multi-usuario”, permitiendo generar piezas en directo con personas, conocidas o desconocidas, de distintas geografías. Así mismo, ofrece la posibilidad de que todos los participantes puedan

añadir elementos sonoros, corregir las aportaciones de otros, así como escribir comentarios o dibujar en la propia interfaz sonora. Al comenzar, la pantalla muestra la abstracción geométrica de una margarita, con un disco central y círculos más pequeños a su alrededor que van formando los rayos que constituyen los pétalos. En esta interfaz, sin mediar intervención alguna, a cada usuario se le asigna un color, los tipos de sonido a escoger vienen representados por distintas figuras geométricas básicas, el tono de las notas se intensifica conforme nos acercamos al disco central, el volumen se traduce en la mayor o menor saturación del color, etc. Pero, además del lenguaje visual que codifica el lenguaje sonoro, la pantalla donde acontece todo el proceso creativo funciona como una pizarra donde podemos introducir el lenguaje textual escribiendo manualmente cualquier comentario. La estructura de esta aplicación fomenta, así, la generación de ambientes sonoros sociales e improvisados, con finales impredecibles frente a la producción de composiciones cerradas y premeditadas. Para ello, se desarrolla una colaboración basada en relaciones horizontales en las que todos tienen las mismas responsabilidades, y, por tanto, en la práctica de lo que Pierre Lévy denominó “inteligencia colectiva” (1997). Es una pieza que surge de la conexión, de la sociabilización virtual a través del sonido, pero que al mismo tiempo permite compartir y descargar todas las improvisaciones resultantes, sumando nueva información, nuevos datos, a la red de redes. Se trata, pues, de una aplicación muy completa cuya forma y objetivo forman parte de la propia estructura de posibilidades que es Internet, manifestándose a través de la cooperación e interactividad, del compromiso por desarrollar proyectos sonoros multi-usuario y de las producciones improvisadas que circulan por la arquitectura hipertextual del ciberespacio.

Si bien la sociabilización y el registro de nuevos datos son actividades propias de la Red, cabe destacar que no todas las piezas de *net.sound art* tienen por objetivo ofrecer este tipo de experiencias. Más en consonancia con el arte radiofónico de Fortunato Depero se encuentra la pieza *Locustream Audio Tardis* (Locusonus, 2006) (<http://locusonus.org/tardis/>). Depero, en su libro *Liriche Radiofoniche* de 1934, o *Lírica Radiofónica*, publicó cinco piezas concebidas para ser emitidas por radio cuyas intenciones eran, entre otras, las de reactualizar dicho medio de comunicación, desacreditar el tipo de emisiones que en él eran habituales y proponer “emisiones espaciales” mediante las cuales el oyente pudiese viajar a través del sonido a cualquier lugar: calles, barcos, etc. (VVAA, 2004). *Locustream Audio Tardis* hace referencia a esas “emisiones espaciales”. Se trata de una red de micrófonos abiertos veinticuatro horas repartidos por distintos países del mundo y en distintos espacios: cerrados y abiertos, públicos y privados. Al poco tiempo de entrar en la web se puede oír el sonido de un lugar distante y, a los pocos minutos, ese lugar enmudece para dar paso al sonido de otro espacio, cambiando de una ciudad a otra de forma aleatoria. La interfaz es extremadamente sencilla. En la

pantalla en negro solo irrumpe una frase en gris oscuro que informa sobre el día actual, la hora local en la que se está emitiendo, el país de emisión, la ciudad y el nombre o pseudónimo del colaborador altruista que ha participado colocando el micrófono en dicho espacio y conectándolo a esta red. Apenas hay estímulo visual, solo experiencia sonora. En esta ocasión no hay un registro final, no hay un menú donde seleccionar opciones, no hay una interactividad directa entre los oyentes. Por el contrario, la información fluye sin cesar esperando a ser oída. Voces de todo el mundo se suceden, el tráfico, la lluvia, niños que juegan, puertas que se abren y cierran en el mismo instante en el que lo estamos escuchando pero a kilómetros de distancia. Sonidos que en el mismo momento en el que se producen dejan de existir, pero que en el momento de la escucha no necesariamente quedan aislados (mediante el uso de auriculares), sino que pueden coexistir con los ruidos del espacio físico y tiempo presente del oyente. La pieza no hace registros que luego clasifica, sencillamente es un flujo de información continuo que muestra instantes irrepetibles y que lleva ocho años retransmitiendo la vida acústica de distintos espacios. A la hora de enfrentarnos a la obra, nuestras posibilidades varían desde la escucha para interactuar con la pieza realizando una especie de viaje mental, hasta una participación más activa instalando un micrófono en un espacio cercano que actuará de ventana auditiva para el resto de la comunidad virtual.

En consonancia con este tipo de obras, nueve años antes de la *Lírica Radiofónica* de Depero, el director de cine vanguardista soviético Dziga Vertov, interesado en el Futurismo, publicó en 1925 su manifiesto *Radiopravda* o *Radioverdad* en el que exponía su intención de registrar sonidos de forma improvisada en espacios de trabajo que luego emitiría por radio para fomentar una conexión sonora, una comprensión auditiva, entre todo el proletariado mundial (VVAA, 2004). En ese intento de conectar a personas repartidas por todo el mundo a través del sonido y de que se puedan comprender entre ellas a través de la vida sonora de sus distintas geografías, este manifiesto establece otro antecedente para *Locustream Audio Tardis*. No obstante, cabe destacar que este último introduce novedosas propiedades relativas al uso de Internet. *Locustream Audio Tardis* elimina la decisión de dónde registrar el sonido y qué sonidos emitir. Por un lado, los espacios emisores dependen de los colaboradores y, por otro, no existe un montaje sonoro sino que el sonido acontece en tiempo real. Se trata de una red viva, dinámica, que puede crecer y disminuir según la decisión de sus usuarios que pueden tanto poner micrófonos nuevos como quitar antiguos.

## **2.2. El collage sonoro: *In b flat 2.0***

Actualmente, gracias a la abundante oferta de sonidos digitales y a la enorme variedad de herramientas que posibilitan su registro y edición, trabajar

este material a modo de *collage* (reciclar, cortar, pegar, voltear, acelerar, superponer, recomponer, etc.) resulta bastante sencillo. Sin embargo, este proceso que hoy es habitual, no lo era en absoluto en la primera mitad del siglo XX donde comenzaron a brotar sugerentes pruebas sonoras relacionadas con esta técnica. En 1930, el cineasta experimental Walter Ruttmann, interesado en cómo el público percibía el sonido, produjo la primera película sin imágenes, *Wochenade*, que significa fin de semana. Esta se ha considerado como la primera película documentada que utilizó únicamente medios electrónicos (James, 1986). Sobre su cinta cinematográfica no se grabó ninguna imagen. Tan solo se utilizó la parte de la banda sonora para plasmar un *collage* de sonidos que representaban un fin de semana en Berlín. Al principio, se podían escuchar lugares de trabajo con mucho estruendo de fondo, pero conforme se avanzaba por sus once minutos y medio de duración, iban apareciendo personajes, diálogos, instrumentos, silencios, voces cantantes, etc. Se ha considerado que, en esta práctica de aislamiento de sonidos reales y cotidianos, existe un precedente de la Música concreta de Pierre Schaeffer (Robert, 2007), el cual, en 1948, emitió por radiodifusión francesa *Études aux chemins de fer* o *Estudios sobre los raíles*, una amalgama de ruidos de locomotoras, silbidos, vapores liberándose, etc. grabados en la Estación de Batignolles de París. Con este tipo de prácticas, Schaeffer iniciaba el movimiento de Música concreta anteriormente citado en el que defendía la utilización de sonidos-ruidos ya existentes, concretos, como objetos sonoros, eliminando sus significados para hacer prevalecer su interés musical, su ritmo, tono, etc. Para la elaboración de sus teorías, Schaeffer estableció diferentes tipos de escucha, de entre los que propuso la “escucha reducida”, una escucha poco habitual que consiste en recibir el sonido como un objeto “bruto”, sin causas ni valores, como si el propio sonido fuese ya pensamiento y no hubiese que traducirlo, definirlo ni atribuirle característica alguna, solo sonido (Schaeffer, 1988). Poco después de *Études aux chemins de fer*, el compositor francés empezó a acelerar, retardar y solapar los sonidos que iba recogiendo para sus nuevos *collages*. De forma paralela, entre 1939 y 1952, el compositor y teórico musical John Cage, produjo sus *Imaginary Landscapes, Paisajes Imaginarios*, un conjunto de cinco experimentos cimentados en el collage sonoro. En su *Paisaje Imaginario nº4* (1951), Cage actuó como director de orquesta para un grupo de veinticuatro concertistas en el teatro McMillin de la Universidad de Columbia en New York. Los concertistas se dispusieron sobre el escenario en parejas, manejando cada una de ellas una radio portátil. Cuando Cage marcó el inicio de la actuación los *performers* empezaron a hacer sonar las radios, cambiando progresivamente las frecuencias y el volumen (Worby, 2009). Se generó así un *collage* de sonidos electrónicos impredecible proveniente de las doce radios en escena. Otro ejemplo fue *Paisaje Imaginario nº5* (1952), diseñado para la coreografía *Portrait of a Lady (Retrato de una dama)* de Jean Erdman, donde se combinaron fragmentos sonoros

que provenían de cuarenta y dos discos de jazz distintos.

En la actual cultura de la convergencia (Jenkins, 2006) en la que recibimos continuos estímulos audiovisuales de las distintas plataformas mediáticas, muchas de las composiciones audiovisuales que inundan diariamente nuestro espacio son versiones actualizadas de aquellos *collages*. Tan solo entrando en Internet nos sumergimos entre millones de bases de datos digitales de las que poder extraer material sonoro de distinta procedencia. Si bien existen exitosos bancos de sonidos *online* como SoundCloud, no es necesario acudir a un banco especializado como este para difundir, escuchar o recolectar sonidos. Plataformas audiovisuales mucho más masificadas como YouTube y Vimeo también son provechosas fuentes sonoras. En el año 2009, el músico Darren Solomon realizó un experimento musical colaborativo ayudándose de YouTube para su proceso de realización y resultado final. Esta obra titulada *In B Flat 2.0* (<http://www.inbflat.net/>) es un collage audiovisual que, en la interfaz de su web, se dispone como una cuadrícula de cuatro líneas por cinco columnas que ordenan veinte vídeos de YouTube diferentes. Para la selección de dichos vídeos, Solomon, sin duda inspirado en las prácticas del movimiento Fluxus, (introducido en Norteamérica principalmente por Cage), publicó en su blog unas reglas para este proyecto, invitando a cualquier persona a participar en él. Algunas de sus directrices decían:

Canta o toca un instrumento en Si bemol mayor. Las texturas flotantes simples funcionan mejor [...] Deja un buen silencio entre frases.  
Graba en un entorno tranquilo, con el menor ruido de fondo posible.  
Espera unos 5-10 segundos para empezar a tocar.  
La longitud total debería ser de entre 1 a 2 minutos [...]  
Tras subir el video a YouTube reproducélo junto con otros videos de la página para comprobar que el volumen coincide (Kirn, 2009).

Si bien el blog de Solomon está primordialmente dirigido a músicos, esta invitación incluía a cualquier interesado. Con todo el material que fue recibiendo a través de YouTube, Solomon realizó una selección y la presentó en esta especie de mosaico que da forma a la obra final. Cada vídeo contiene una melodía, un instrumento y un intérprete distintos. Cuando un usuario cualquiera se encuentra con esta pieza, decide qué vídeos reproducir y cuáles no, su orden, el volumen de los mismos, en qué momento clicar sobre el *play* o *pause* para ir combinando las sonoridades de unos y de otros, superponiendo las capas de sonido, jugando a componer. Solomon ideó el proyecto, lo propuso y con la ayuda de los habitantes del ciberespacio elaboró una fuente de material audiovisual concreta. Sin embargo, es el usuario el que genera la música, el que “concluye” el proyecto con cada uno de sus *collages* personales. El usuario se convierte en los veinticuatro concertistas

de *Imaginary Landscape nº4* de Cage, modificando las variables que le ofrecen los distintos vídeos de YouTube, al igual que aquellos lo hacían con las de la radio. *In b flat 2.0* se ha originado en la Red, valiéndose de espacios denominados 2.0 (en los que cualquier usuario, experto informático o no, puede generar y difundir contenidos) como un blog y YouTube, siendo el resultado de una primera cibercolaboración en su fase de gestación y de una segunda que se presenta ilimitada por parte de los usuarios que estimulan con su actividad el mecanismo que da vida a la obra.

### 2.3. Esculturas e instalaciones sonoras: Actualizaciones semánticas para el arte de Internet

A partir de la década de los años cincuenta se extendió la práctica de lo que se ha denominado escultura sonora. Esta se entiende como una pieza cuyo elemento principal es el sonido y que posee características objetuales que le permiten estar en un espacio u otro sin que se vean alteradas sus propiedades conceptuales. Se trata de una práctica independiente del lugar de exposición. Es decir, son piezas *non site-specific*, en contraposición a las instalaciones *site-specific* diseñadas para una localización única que recibieron esta nomenclatura a partir de los estudios de las críticas Catherine Howett (1977) y Lucy Lippard (1977) en la década de los setenta.

Ante estas características, cabe preguntarse: ¿Es Internet un espacio que pueda aceptar los términos de una “(ciber) escultura sonora”? Como se apuntaba con anterioridad, cuando hablamos de *net.sound art*, nos referimos a cualquier obra de arte sonoro que únicamente tenga sentido en el espacio virtual, y que por tanto, en un intento de manifestarse fuera de la Red, perdería su coherencia vital. Es decir, Internet es el único espacio posible para su supervivencia, por lo que podríamos afirmar que todo *net.sound art* es *site-specific*, poseyendo características propias de la instalación. No obstante, estas circunstancias pueden estudiarse desde otro punto de vista. Internet también puede ser entendido como un espacio de uso público donde es la actividad de sus habitantes la que va transformando el sentido de este, como si de la plaza de una ciudad se tratase. Sin embargo, a diferencia de una plaza pública, los habitantes del ciberespacio no solo modifican el sentido de ese espacio, sino que también modifican constantemente su estructura, añadiendo, eliminando, versionando, apropiándose de información, y lo que es más habitual, estableciendo millones de nuevos vínculos y generando nuevos caminos. Si se hace primar esta concepción de Internet, se percibe que una de sus características específicas es, paradójicamente, la inespecificidad de su configuración, su estructura inestable. Su propia existencia es una acumulación de distintas versiones de sí misma que son potencialmente ilimitadas. Internet es, por tanto, un espacio mutable y líquido. ¿Se podría, entonces, hablar de arte sonoro de Internet como de

una instalación *site-specific*, o, debido al continuo cambio de escenario se volvería a los planteamientos de la escultura sonora? Sin duda, Internet es un espacio que impone su propia lógica. Así, las manifestaciones artísticas que alberga parecen vapulear continuamente esos conceptos propios al espacio *offline*.

En efecto, el *net.sound art* no tiene cabida fuera del ciberespacio, pero este último ni puede geolocalizarse ni está confinado en un lugar concreto. Para hacer referencia a ese *fluir* del espacio en el que estas piezas flotan y se sumergen, y que precisamente les confiere propiedades particulares, deberíamos actualizar nuestro lenguaje y adaptarlo al medio en cuestión. Por ello, en este artículo se propone el término *site-flowing* para todas aquellas piezas sometidas a las condiciones conceptuales y espaciales específicas de Internet, reforzando ese continuo “*fluir*” al introducir el estado durativo del gerundio (en inglés, terminación *-ing*). De esta forma no se hace referencia a un cambio radical de un estado a otro, o de un espacio a otro, sino a unas transformaciones progresivas y potencialmente infinitas.

### **2.3.1. *The listening machine***

A la hora de establecer un antecedente de arte sonoro *offline* para la pieza *The listening machine* (Peter Gregson; Daniel Jones, 2012-2013) (<http://thelisteningmachine.org/>) se encontraron sólidas concomitancias entre esta y *Tour Spatiodynamique et Cybernétique*, en castellano *Torre espacio-dinámica y cibernética* (1955) diseñada por el que se ha erigido como padre de la escultura cibernética y la escultura en tiempo real, Nicolas Schöffer. Esta pieza era una gigantesca torre metálica de cincuenta metros de altura con sensores que medían distintos factores ambientales sobre los que influían las personas próximas a la obra: luz, sonido, velocidad y frecuencia de movimientos cercanos, entre otros, favoreciendo una interacción espontánea en la que cualquiera podía participar (interactividad alta aunque sujeta a la presencia corporal). Los datos recogidos eran traducidos inmediatamente en sonidos inéditos que se retransmitían a través de más de doce amplificadores que recubrían toda la estructura. Para el desarrollo de esta pieza se requirió de la colaboración del ingeniero Jacques Bureau y del compositor de música concreta Pierre Henry, que trabajaron bajo las directrices de Schöffer (Centre Ressources Labomedia, <http://wiki.labomedia.org>).

Por su parte, *The listening machine* es una producción de *net.sound art* en la que participaron Daniel Jones, investigador que trabaja en la relación entre ciencia, arte y dinámicas sociales, Peter Gregson, violonchelista y compositor, y la Britten Sinfonía. Esta obra, que se pudo disfrutar en transferencia continua de mayo de 2012 hasta enero de 2013, captaba ciertos “factores ambientales” de la Red, en este caso, flujos de información virtual sobre los que determinados habitantes del ciberespacio podían influir. Si bien *The listening machine* no podía registrar

la temperatura de la Red, ni su luz, ni determinar un perímetro geográfico de actuación para sus usuarios, sus autores demarcaron la actividad de quinientos usuarios ingleses de Twitter como espacio de intervención (participación directa reducida a quinientos usuarios), y establecieron como variables la frecuencia de sus tweets, la temática de los mismos y su carácter optimista, neutral o pesimista. Estos datos dinámicos serían los que, al igual que ocurría en la escultura de Schöffer, determinarían la producción de ambientes sonoros impredecibles y en tiempo real. Si en la obra del artista húngaro el punto de reunión era el emplazamiento de la torre, en el caso de *The listening machine* era Twitter donde se generaba la actividad de esos usuarios seleccionados y que al instante se podía disfrutar en forma de sonido experimental en una web externa. Durante los nueve meses que esta pieza estuvo activa, el resto de la comunidad virtual debía limitarse a su escucha “radiofónica” que se podía acompañar de la visualización de unos gráficos que mostraban, en directo, los cambios de valor en las variables seleccionadas. Desde enero de 2013, esta web es una fonoteca donde han quedado registrados y clasificados los fragmentos de la improvisación sonora resultante, ofreciendo una interactividad de tipo arbóreo. Es decir, el usuario puede decidir cómo navegar por una serie de archivos sonoros que pertenecen a un menú cerrado. De la pieza en *streaming* ha quedado una base de datos por la que pasear.

Cabe destacar que, en ambas obras, esa traducción instantánea de datos cuantificables a distintas capas sonoras era el resultado de operaciones matemáticas que hacen de la pieza un sistema autónomo productor de sonidos. Este tipo de procesos denominados “generativos” se caracterizan por utilizar medios mecánicos (como por ejemplo el ordenador) y procesos algorítmicos para la obtención de resultados orgánicos. Las bases de datos dinámicas de las que extraen información son, en el primero de los casos el mundo físico, y en el segundo, el espacio virtual, perteneciendo cada una a los espacios donde las piezas habitan. Se trata de acciones de interpretación de datos que tienen un inicio y un fin (desconexión de “la máquina”) y de las que pueden quedar registros como huella de su existencia. Metafóricamente hablando, podríamos hablar de *performances* algorítmicas. Ya no se trata de que un individuo realice una acción de duración determinada, ya que los viandantes que paseaban cerca de la obra de Schöffer, o los twiteros participantes en *The listening machine*, seguirán con su actividad, se esté o no desarrollando paralelamente el proyecto artístico. El protagonismo recae sobre el algoritmo que, cuando deja de traducir, provoca la finalización de la actividad artística.

#### **2.4. El paisaje sonoro: *Sonic Walkie* y *Stereopublic: Crowdsourcing the Quiet***

A partir de los esfuerzos de Pierre Schaeffer por fomentar la escucha de todo aquello que nos rodea, el compositor canadiense Murray Schafer acuñó, a

finales de los años sesenta, el término *Soundscape* (Paisaje sonoro) para referirse a los sonidos que inundan nuestro entorno como los causados por la naturaleza (viento, lluvia, animales, etc.) y el hombre (tráfico, pisadas bajando escaleras, etc.). En las prácticas artísticas relativas a los Paisajes sonoros se incentiva una reflexión de nuestra atmósfera audible a partir de grabaciones que no se suelen modificar intentando captar esa realidad acústica que nos envuelve y que en muchas ocasiones desatendemos. Pierre Henry, en 1984, sin duda inspirado por la obra *Wochenade* de Ruttman, realizó la pieza *La ville. Die Stadt: Metropolis Paris*, una serie de fragmentos sonoros de duración variable recogidos en París, definidos y titulados con ejemplos como: péndulo, perros, interior, juegos, puertas, etc. y que en su conjunto forman una especie de mapa acústico de la capital francesa.

A la hora de experimentar el Paisaje sonoro a través de Internet, los artistas nos han ofrecido formas muy diversas. Por un lado, podemos volver a hacer referencia a la radio de *Locustream Audio Tardis* que, si bien incentiva la escucha de distintos entornos acústicos, no trabaja el aspecto de patrimonio histórico-sonoro mediante la grabación, documentación y clasificación de los sonidos que emite. Sin duda, la forma más básica de introducir el Paisaje sonoro en la Red es la de utilizar esta última como espacio donde albergar y consultar registros realizados durante un periodo de tiempo ya concluido, a modo de menú cerrado donde seleccionar opciones. Un ejemplo de ello sería la puesta en línea de *La ville. Die Stadt: Metropolis Paris* para una mayor difusión a través de la Red. Sin embargo, teniendo en cuenta las capacidades del medio, parece lógico que estas bases de datos deban mantenerse activas, al menos durante un periodo de tiempo, recibiendo material sonoro de forma indefinida. Con el fin de mostrar los beneficios derivados del uso de la Red en las prácticas del Paisaje sonoro, se han seleccionado dos piezas de *net.sound art* que integran el dinamismo del medio en sus estrategias vitales, aunque a niveles muy diferentes.

En primer lugar, se hace referencia a *Sonic Walkie* (Andrea Pazos y Edu Comelles, 2010) (<http://andrapazos.com/sonicwalkie/index.html>), obra seleccionada en la categoría de *Net.art* para el festival In-Sonora VII de Madrid. Esta pieza, se centra en los paralelismos sonoros existentes entre las distintas ciudades, ejemplificándolos mediante conexiones temático-acústicas entre Valencia y Manchester, localidades donde habitan los autores. Ambos, mensualmente, fueron estableciendo un tema en relación con un espacio urbano cualquiera: pájaros, café, transporte público, parque infantil, gol, etc. de la misma forma que Henry clasificó sus objetos sonoros y descriptivos del París de 1984. Una vez hecho esto, en un lugar concreto de sus respectivas ciudades, llevaban a cabo una grabación de, aproximadamente, un minuto, que actuaría a modo de definición sonora del tema predeterminado. Con el fin de resaltar las simetrías sonoras y conceptuales, los dos archivos se unirían posteriormente, reproduciéndose así de forma sincrónica, aunque saliendo, cada una

de las grabaciones, por un canal de audio distinto. La verdadera mezcla se produce, por tanto, en el propio acto de la escucha en el que los distintos sonidos se funden en un único espacio, haciendo que el cerebro reciba toda la información al mismo tiempo.

La web del proyecto se estructura en torno a un listado de los títulos de las distintas grabaciones. Al hacer clic sobre uno de ellos se abre un desplegable que contiene la pista de audio compartida a través de SoundCloud, así como dos imágenes enfrentadas que corresponden a los emplazamientos donde se desarrollaron las grabaciones. Estas imágenes son dinámicas y están vinculadas con otra base de datos. Al pinchar sobre ellas se abre una nueva ventana en la que aparece la dirección de esos lugares en Google Maps o Google Street View, pudiendo visitarlos virtualmente.

Tras más de un año y medio de actividad, en la que esta base de datos fue creciendo periódicamente hasta alcanzar veintiuna pistas sonoras, el proyecto finalizó con la publicación de la pista número veintidós titulada *Exquisite Corpse* (Cadáver exquisito) que contiene la suma de todas las pistas anteriormente publicadas, una tras otra. Durante la escucha de estas, el oyente debería dejar de diferenciar el espacio de los sonidos, las dos ciudades, haciendo que de los distintos elementos nuestra mente genere una única imagen sonora— al igual que ocurría visualmente con los cadáveres exquisitos del Surrealismo —que incluya todos los parques infantiles, todos los cláxones, todos los cantos de gol, todas las ciudades, etc. El espacio queda unificado por el sonido y por el medio de Internet, que elimina fronteras produciendo una nueva (ciber) topografía sin horizontes, caracterizándose por una acusada tendencia globalizadora. Asimismo, la conexión espacial que se deriva de estas pistas fomenta, a su vez, una conexión personal, el entendimiento entre individuos distintos a través del sonido, exactamente aquello que buscaba Vertov en su *Radioverdad* pero, en esta ocasión, sin connotaciones políticas.

A pesar de la finalización del proyecto, esta experiencia se puede revivir a través de los registros que dan testimonio de la acción y que permiten un paseo por la arquitectura hipertextual de su interfaz que vincula los elementos sonoros y visuales.

La segunda obra de *net.sound art* a la que se hace referencia en este apartado es *Stereopublic: crowdsourcing the Quiet* (Jason Sweeney, 2012-) (<http://www.stereopublic.net/>) premio TED City 2.0 2012. Esta pieza surgió con la intención de generar una red dinámica para compartir espacios de sosiego en grandes ciudades, superando actualmente las ochocientas aportaciones que hacen referencia a más de dieciocho ciudades como Los Ángeles, Vancouver, Londres, Barcelona, etc. Aplicando estrategias de representación cartográfica, mediante el uso de Google Maps, Sweeney propone un gran mapa en el que cualquier persona puede

geolocalizar aquellos espacios que conoce y que suponen una pausa en la ajetreada vida acústica de la urbe. Debemos tener en cuenta que, en el panorama artístico, el estudio tanto del silencio como parte del sonido, como de la imposibilidad de obtener un silencio absoluto, es algo habitual desde la pieza 4'33" de John Cage (1952) habiendo influido en el discurso de artistas de la magnitud de Joseph Beuys (en, por ejemplo, *Infiltration homogen für Konzertflügel, Infiltración homogénea para piano de cola*, 1966) y Marina Abramovic (en *Sound Environment White*, 1972, de la que no se ha encontrado una traducción oficial al castellano, pero que en su traducción literal significa *Ambiente sonoro blanco*) (Gómez, 2012).

En la obra *Stereopublic*, además de localizar los espacios de tranquilidad auditiva, el usuario puede añadir imágenes y pistas de audio de los mismos, así como conocer el camino para llegar a estos desde cualquier ubicación. Mediante esa actividad denominada *file-sharing* (compartiendo archivos), se va tejiendo una red de datos de naturaleza dispar cuyos vínculos son las pausas del ritmo urbano. Así, este mapa adquiere una vida social que va moldeando nuevas formas de comprender el espacio, actuando sobre él, utilizando la multitud como fuente de contenidos, proporcionando una estructura abierta en la que cada nueva aportación repercutirá en la experiencia del resto de usuarios. En este intento por encontrar espacios tranquilos existen ciertas relaciones con los ideales de los *flâneurs* baudelerianos en contra de los ritmos urbanos del París moderno y con las derivas propias de la Internacional Situacionista de las que resultaban mapas denominados psicogeográficos. Asimismo, la interfaz de *Stereopublic* es un mapa subjetivo a través del cual se desarrolla una reinterpretación psicológica del entorno urbano, aunque su característica más importante y determinante es su dimensión social.

Cabe destacar, que el autor de esta pieza no se ha limitado a la producción de este proyecto para, una vez lanzado, desvincularse y dejar que toda la actividad se derive de otros usuarios. Sweeney elige espacios señalados por otro usuario, y utiliza la pista de audio que se le ha vinculado para realizar breves composiciones sonoras que, a su vez añade a la descripción del lugar en cuestión. De esta forma, cualquier usuario de la Red puede entrar en la web del proyecto e ir paseando por espacios silenciosos señalados por todo el mundo, esparcidos por su geografía, observando las imágenes fotográficas, escuchando pistas de audio grabadas en dichos emplazamientos, escuchando reinterpretaciones sonoras de las mismas y realizando un paseo mental e hipertextual que ofrece rutas alternativas a la de los paseos físicos. El movimiento físico es reemplazado por flujos electrónicos que tienen repercusiones en el ciberespacio, y que afectan también al cuerpo del usuario de forma bisensorial: oído y vista. La cantidad de posibilidades y de información que nos ofrece, y que va en aumento, nos permite perdernos en paseos sin rumbo predeterminado, en los que vamos decidiendo sobre la marcha, el tiempo que le

dedicamos a cada nuevo enlace, a cada nueva información.

### 3. CONSIDERACIONES FINALES

Muchas de las producciones de arte sonoro contemporáneo han encontrado en Internet un espacio habitable de ricos recursos. El medio es capaz de conferir a cualquier pieza, *on* y *offline*, un espacio donde acumular registros, así como otorgarle una mayor y eficaz difusión. No obstante, las obras que nacen en el propio medio y cuyos tiempos de vida solo pueden transcurrir en el mismo, adquieren nuevas aptitudes conceptuales y estructurales. En lo relativo al arte sonoro de Internet o *net.sound art*, se le atribuye un carácter experimental así como connotaciones discursivas en torno al propio medio que le da forma. Por un lado, si bien Internet no es ya un medio recién llegado y desconocido, su continuo desarrollo, que le dota incesantemente de nuevas posibilidades, le otorga esa condición “experimental”, encontrándose en una fase de prueba indefinida en la que su constante progreso impide la llegada de su versión última. Por otro lado, el *net.sound art* siempre desembocará en un ejercicio tautológico mediante la evocación de reflexiones alrededor del medio que da vida, configuración y significado a la propia pieza. Al convertirse medio y obra en elementos indisociables, esta canalizará de forma lógica y natural este tipo de reflexiones. No obstante, en ocasiones esa auto-referencia implícita se ha forzado hasta hacerse explícita. Un ejemplo de ello se produce en *Sonic Walkie*, pieza en la que, recordemos, se registran los sonidos del espacio físico de Valencia y Manchester para mostrar paralelismos sonoros mediante, los cuales, las distintas ciudades del mundo se identificarían unas con otras. En una de sus pistas de audio titulada “Chat”, se presenta como sonido identificativo el tecleo durante una conversación *online* y las alertas sonoras que indican que el usuario al otro lado de la línea ha contestado. Esta grabación obliga a concebir el paisaje sonoro urbano de forma distinta a la que tenía, por ejemplo, Henry en su obra *La ville. Die Stadt: Metropolis Paris* de 1984. Se impone, por tanto, una reflexión en torno al medio de Internet y a la infiltración de los fenómenos sonoros construidos a su alrededor en la vida acústica de las ciudades, de las que ya son parte indisoluble.

A lo largo de la exposición de ejemplos de *net.sound art* seleccionados para este artículo se observa, por un lado, sus relaciones estratégicas con prácticas de arte sonoro *offline*, y por otro, nuevas características estructurales vinculadas al medio. No obstante, ya se trate de una estructura cerrada, a modo de catálogo estanco en la que el usuario selecciona opciones predefinidas, o nos refiramos a una dinámica *file-sharing* en la que nuestras aportaciones pueden transformar las experiencias del resto de usuarios, Internet fomenta que sus habitantes abandonen la pasividad contemplativa para que se conviertan en productores y difusores de experiencias y/o datos. El sonido, conector de realidades, se ajusta con facilidad a las actividades de la Red favoreciendo la formación de puentes entre espacio y usuario, y/o entre

usuarios. De la interactividad psicológica de la escucha “radiofónica” de *Locustream Audio Tardis* o *The listening Machine*, posible gracias a usuarios cómplices y *twiteros* respectivamente, pasando por la producción de composiciones fomentada por *In b flat 2.0* que, aunque en apariencia es solitaria, en realidad ha requerido de las voces instrumentales de numerosos cibercolaboradores, continuando con la experiencia social y de improvisación sonora transfronteriza de *Daisyphone*, prosiguiendo con la tipificación espacial a través de la identificación y comprensión sonora que facilitan *Sonic Walkie* y también, *Locustream Audio Tardis* gracias a la ubicuidad del medio, hasta la formación de un mapa social y colaborativo que actúa sobre espacios sonoros *on* y *offline* moldeándolos, el *net.sound art* adquiere multitud de formatos proporcionando experiencias híbridas y de interactividad variable a unos usuarios sobre los que, generalmente, recae la responsabilidad de mantener las obras vivas. Se debe insistir en que las características potenciadas por la pantalla-Internet como “base de datos”, “dinamismo”, “datos en tiempo real” y “grados de interactividad” no son excluyentes, sino que se aplican tangencialmente según las necesidades de cada obra. Así pues, las posibilidades a la hora de cruzar variables de análisis vendrán siempre determinadas por la propia práctica artística, y nunca por la teoría.

Cabe destacar, que las nuevas competencias adquiridas en la Red por el arte sonoro, en ocasiones, pueden ser incompatibles con conceptos y taxonomías *offline*. Las distintas piezas de *net.sound art* y su particular relación con el medio dejan obsoletas, por ejemplo, las teorías excluyentes de los años setenta sobre la especificidad e inespecificidad del espacio de la instalación y la escultura sonoras. De la observación de este fenómeno, se ha propuesto en este artículo un nuevo concepto que definiría la relación entre una obra de arte concebida en, por y para la Red (es decir, específicas al medio) y el dinamismo de su espacio virtual (entorno estructuralmente inespecífico): el término *site-flowing*.

Internet es, definitivamente, un espacio prolífico para la producción de arte sonoro, albergando un amplio abanico de experimentos sonoros. Sin embargo, el sonido que generalmente relacionamos con la actividad de la Red es el tecleo físico producido en el espacio del cuerpo. Cabe destacar que, con el desarrollo de las pantallas táctiles que ya se utilizan habitualmente en móviles y tabletas y de las que se prevé su implantación en el ordenador personal, el sonido del tecleo corre el riesgo de desaparecer, al igual que lo hizo, en su día, el sonido de la máquina de escribir ¿Pero, introduzcámonos por completo en el ciberespacio, ¿Cuál es el ruido generado por su propia actividad virtual? El ciberespacio no se rige ni por la gravedad ni por ninguna otra ley física que origine fenómenos acústicos. No obstante, existen sonidos reconocibles por todo el globo que se asocian con el dinamismo de la Red. Nos referimos a los sonidos de las notificaciones de las distintas plataformas *online* como, por ejemplo: el correo electrónico, Whatsapp,

Skype, Facebook, Pinterest, etc. Estas alertas que relacionan un sonido con un servicio concreto son el resultado del viaje de la información por un espacio virtual, y se originan en el momento en el que surge una conexión que, es importante aclarar, no solo puede deberse a la acción de un usuario, sino también a un programa automatizado. Por ello, la idea de Russolo de que donde hay ruido hay vida (VVAA, 2004), pilar fundamental para gran parte del arte sonoro, quizás debiera actualizarse, un siglo más tarde, para su aplicación en un ciberespacio que practica un “donde hay ruido hay conexión”.

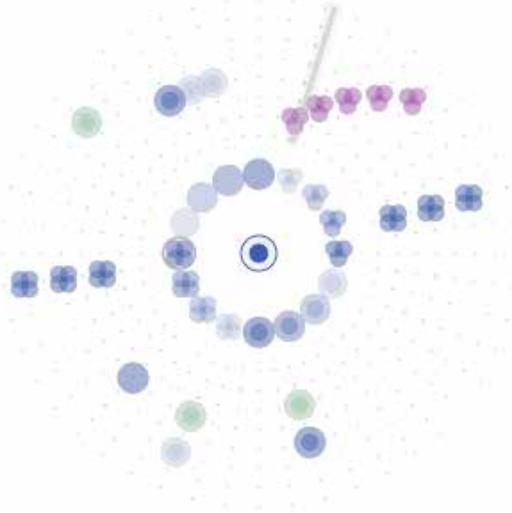
## REFERENCIAS

- Adorno, Theodor. *L'art et les arts*. Paris: Desclée de Brouwer, 2002 [1966].
- Centre Ressources Labomedia. *Une Histoire des arts numériques, des nouveaux médias, multimedia, interactif - de 1900 à nos jours*. Última modificación junio 2014. Disponible en: <http://wiki.labomedia.org> [Consultado el 01 de junio de 2014].
- Gómez, Bernabé. “Paralelismo diacrónico sobre la investigación sonora en el espacio de las artes plásticas”, *Arte y políticas de identidad: Entre el Arte sonoro y el Arte de la escucha* Vol. 7 (2012): 29-50.
- Howett, Catherine. “New Directions in Environmental Art”, *Landscape Architecture* (1977): 38-46.
- James, Richard. “Avant-Garde Sound-on-Film Techniques and Their Relationship to Electro-Acoustic Music”, *The Musical Quarterly* 72 / 1 (1986): 74-89.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: NYU Press 2006.
- Kirn, Peter. “In Bb 2.0: YouTube-Generated, Collaborative Music Remix”, *Create Digital Music*. 15 de Mayo 2009. Disponible en: <http://createdigitalmusic.com/2009/05/in-bb-20-youtube-generated-collaborative-music-remix> [Consultado el 06 de marzo de 2014].
- Krauss, Rosalind. “Sculpture in the Expanded Field”, *October* 8 (1979): 30-44.
- Lévy, Pierre. *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*. París: Ed. La Découverte, 1997.

- Lippard, Lucy. “Art Outdoors, In and Out of the Public Domain”, *Studio International* 193 (1977): 83-90.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
- Robert, Philippe. *Musiques Expérimentales. Une anthologie transversale d'enregistrements emblématiques*. Marseille: Le mot et le reste, 2007.
- Shaeffer, Pierre. *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza Editora - Colección Alianza, 1988.
- VV. AA. *Ruidos y susurros de las Vanguardias. Reconstrucción de obras pioneras del Arte Sonoro (1909-1945)*. Valencia: UPV, 2004.
- Worby, Robert. “Turn on, tune in: John Cage’s symphony for 12 radios”, *The Guardian*. 6 de Agosto 2009. Disponible en: <http://www.theguardian.com/music/2009/aug/06/john-cage-symphony-for-radios> [Consultado el 14 de febrero de 2014].

### # 2.4.1. FIGURAS DE LA PUBLICACIÓN 3.

---



Figuras 51 y 52. Nick Bryan-Kinns, *Daisyphone*, 2003. Imágenes recuperadas de: <http://isam.eecs.qmul.ac.uk/projects/daisyphone/daisyphone.html>

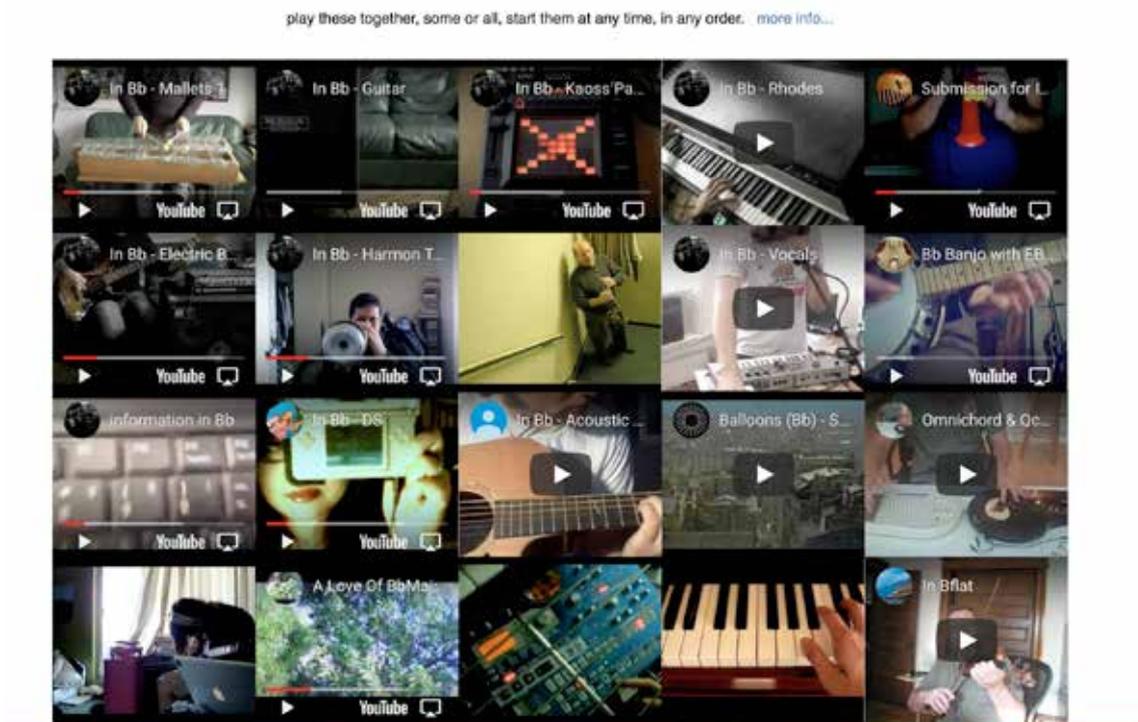


Figura 53. (arriba) locusonus, captura de pantalla propia de *Locustream Audio Tardis*, 2006, <http://locusonus.org/tardis/>

Figura 54. (abajo) Darren Solomon, captura de pantalla propia de *In b Flat 2.0*, 2009, <https://www.inbflat.net>

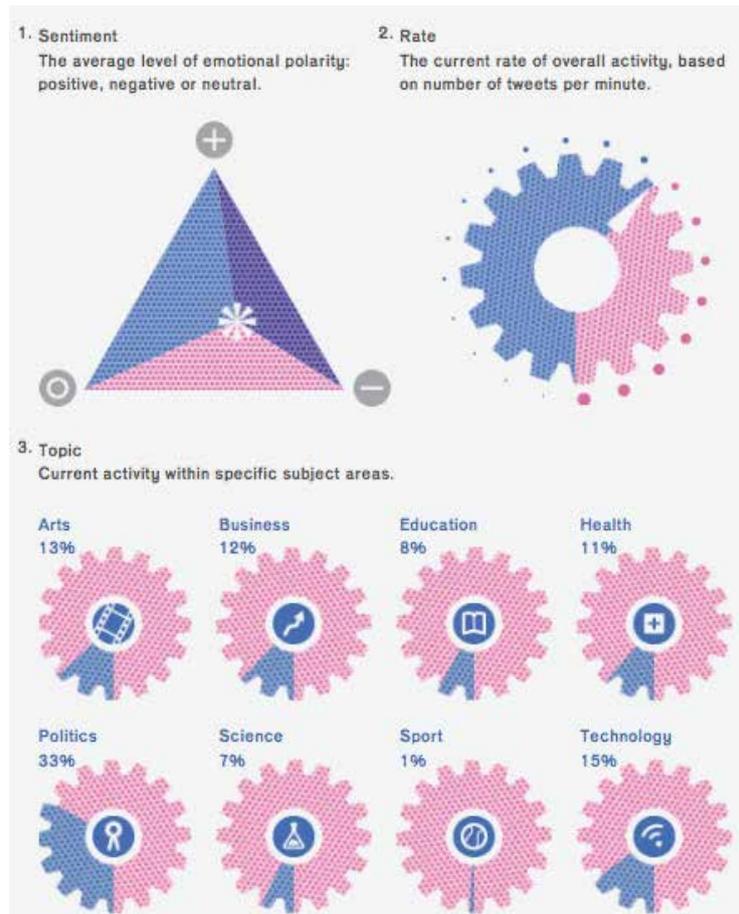
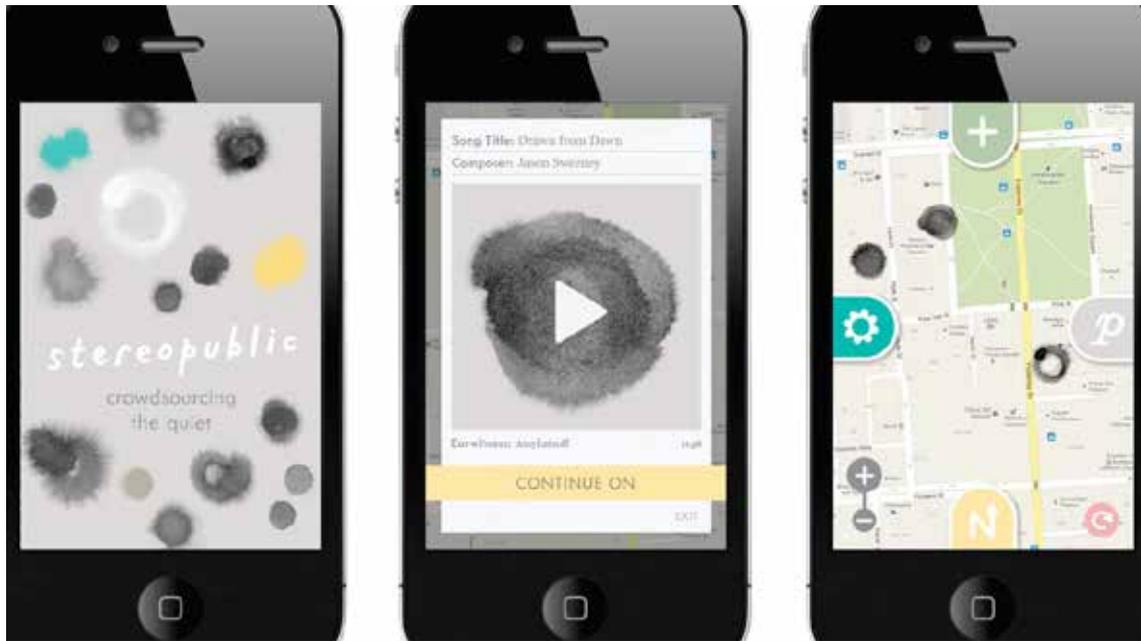


Figura 55. (arriba) Peter Gregson y Daniel Jones, *The Listening Machine*, 2012-2013. Imagen recuperada de: <http://www.advertisinglovesmusic.com/2012/>

Figura 56. (abajo) Andrea Pazos, Edu Comelles, *Sonic Walkie*, 2010. Imagen recuperada de: <https://bit.ly/2YJ0yNk>



Figuras 57 y 58. Jason Sweeney, *Stereopublic: Crowdsourcing the Quiet*, 2012. Imágenes recuperadas de: <https://bit.ly/2HwgUTW>

## 2.5. PUBLICACIÓN 4

### RESIDENCIAS ARTÍSTICAS VIRTUALES: PRESENTACIÓN, COMPILACIÓN Y ANÁLISIS DESDE LA EXPERIENCIA DEL ANFITRIÓN.

---

López, E. y Morgado, B. (2017). Residencias artísticas virtuales: presentación, compilación y análisis desde la experiencia del anfitrión. En *Arte, Individuo y Sociedad*, 29 (3). Pp. 519-536. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. ISSN: 1131-5598. DOI: <http://dx.doi.org/10.5209/ARIS.55744>

Este artículo es uno de los resultados derivados de una estancia predoctoral (Diciembre 2016 – Marzo 2017) en el Central Saint Martins, una facultad de reconocido prestigio en el ámbito del arte y el diseño perteneciente a la University of Arts de Londres.

La revista *Arte, Individuo y Sociedad* de 30 años de antigüedad (inicio 1988) está indexada en:

- Arts and Humanities Citation Index (<http://mjl.clarivate.com>) base perteneciente a la Web of Science. Como se ha expuesto con anterioridad en el punto 4, la CNEAI 2017 especifica esta plataforma como base de datos internacional de calidad para el campo 10 Historia, Geografía y Artes.
- CIRC (<https://clasificacioncirc.es/inicio>) Clasificación Integrada de Revistas Científicas de Ciencias Sociales y Humanas internacionales en función de su calidad integrando los productos de evaluación existentes considerados positivamente por las diferentes agencias de evaluación nacionales como CNEAI y ANECA. CIRC, utilizada para la evaluación de sexenios, ofrece la valoración de las revistas del último año clasificándolas de mejor a peor mediante las siguientes categorías: A+, A, B, C, D, Predator. *Arte, Individuo y Sociedad* está clasificada actualmente como A en la categoría de Ciencias Humanas
- Scimago Journal Rank (<http://www.scimagojr.com>) Recurso de referencia indicado por CNEAI 2017 en los Campos 6, 7, 8, 10 y 11 y ANECA 2016 (así como ANECA 3.0). *Arte, Individuo y Sociedad* está situada en el Primer Cuartil en 2017 (año en el que el artículo fue enviado, aceptado y publicado) en la categoría de Artes y Humanidades, subcategoría: Visual Arts and Performing Arts, ocupando actualmente el puesto 45 de 466 revistas.
- CARHUS PLUS+ (<http://agaur.gencat.cat/es/avaluacio/carhus/carhus-plus-2010/>): sistema de clasificación de revistas científicas de los ámbitos de ciencias sociales y humanidades, de la agencia catalana Agaur. Indicado

en CNEAI 2017 para el campo 11. CARHUS PLUS+ ofrece cuatro niveles según la calidad (A, B, C y D). *Arte, individuo y sociedad* está incluida en el nivel A en la categoría de ARTES.

- IN-RECH, índice de impacto de revistas españolas de humanidades (<https://web.archive.org/web/20140202101035/http://ec3.ugr.es/in-rech/>). Indicado en CNEAI 2017 para el campo 11. Situada en el Segundo Cuartil en el área de BELLAS ARTES.
- ERIH PLUS, European Reference Index for the Humanities (<https://dbh.nsd.uib.no/publiseringskanaler/erihplus/>). Indicado en CNEAI 2017 para el campo 11.
- Sello de Calidad de Revistas Científicas Españolas, de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT). Recurso indicado en Apéndice CNEAI 2017.
- Y otras bases de indexación como: Directory of Open Access Journals (DOAJ), Francis, ISOC, Ulrich's International Periodicals Directory, DICE, IN-RECS, MIAR, RESH, etc.

**Arte, Individuo y Sociedad**

ISSN: 1131-5598

<http://dx.doi.org/10.5209/ARIS.55744>EDICIONES  
COMPLUTENSE

## Residencias artísticas virtuales: presentación, compilación y análisis desde la experiencia del anfitrión<sup>1</sup>

Elena López-Martín<sup>2</sup>; Borja Morgado-Aguirre<sup>3</sup>

Recibido: 11 de abril de 2017 / Aceptado: 6 de septiembre de 2017

**Resumen.** Los programas de residencias artísticas virtuales son un fenómeno generalmente desconocido tanto fuera como dentro de los circuitos artísticos hegemónicos en relación a sus homólogos no digitales. Sin embargo, estas innovadoras iniciativas ofrecen numerosas ventajas y oportunidades a los artistas interesados en generar nuevas dimensiones para la expresión artística en el espacio de Internet. Tras la detección de una notable escasez de estudios profesionales sobre las residencias artísticas virtuales, la presente investigación tiene como objetivo darlas a conocer mediante la generación de una base teórica fundamental, aumentar la literatura crítica en torno a este fenómeno y fomentar, a través del conocimiento, la participación, difusión y creación de dichos programas. La metodología empleada parte de la revisión de la literatura crítica existente acerca de las residencias artísticas tanto físicas como virtuales y combina la recopilación y análisis de datos objetivos con el estudio de la interpretación subjetiva procedente de las organizaciones, denominadas “anfitriones”, implicadas en la creación y desarrollo de estas iniciativas. Finalmente, del análisis conjunto de estos datos cuantitativos y cualitativos que pretenden responder a qué es una residencia artística virtual y qué implica, resulta oportuno proponer una definición práctica y específica de dichas residencias que incluya las distintas aportaciones que han ido surgiendo y se han ido abordando a lo largo de la investigación.

**Palabras clave:** Residencias artísticas virtuales; internet; arte contemporáneo; net.art.

### [en] Virtual art residencies: presentation, compiling and analysis from the host experience

**Abstract.** Virtual art residencies are a phenomenon generally unknown, both within and outside the hegemonic cultural and artistic circuits, compared to its non-digital analogues. Nevertheless, these innovative initiatives offer numerous advantages and opportunities to the artists interested in generating new dimensions for the art expression on the Internet. After detection of a significant lack of professional studies about virtual art residencies, the current research intends to make them known providing a solid theoretical basis, increasing its critical literature and fostering its participation, dissemination and creation. The methodology used is based on the review of the critical literature about art residencies (both physical and virtual) and combines the collection and analysis of objective data with the study of the subjective interpretation from the organizations (also called “hosts”) involved in the creation

<sup>1</sup> Este artículo recoge resultados de la investigación Arte de Internet 2.0: estrategias artísticas orientadas a la comunidad virtual, sujeta al contrato (19750/FPI/15) financiado por la Consejería de Educación y Universidades de la CARM, a través de la Fundación Séneca-Agencia de Ciencia y Tecnología de la Región de Murcia, y está vinculado a sus Ayudas para Estancias en Centros distintos al de aplicación desarrollada en el Central Saint Martins perteneciente a la University of the Arts of London (2016/2017).

<sup>2</sup> Universidad de Murcia (España)  
E-mail: elena.lopez5@um.es

<sup>3</sup> Universidad Complutense de Madrid (España)  
E-mail: morgado@um.es

and development of these initiatives. Finally, from the analysis of the quantitative and qualitative information that seeks to respond to what is and what does imply a virtual art residency, it is appropriate to propose a practical and specific definition for these virtual art residencies that includes the different contributions arisen throughout the investigation.

**Keywords:** Virtual Art Residencies; the internet; contemporary art; net.art.

**Sumario.** 1. Introducción. 2. Antecedentes y justificación. 3. Metodología. 4. Recopilación de programas de residencias artísticas virtuales localizados y algunas aclaraciones. 5. Datos objetivos recogidos e interpretación. 6. Las residencias virtuales y la experiencia del anfitrión. 7. Consideraciones finales: reflexiones derivadas de los datos cuantitativos y cualitativos analizados conjuntamente. 7.1. Experimentación e innovación: motivaciones para las residencias artísticas virtuales. 7.2. Movilidad: tiempos y espacios en las residencias artísticas virtuales. 7.3. Comunidad virtual: presencia en las residencias artísticas virtuales. 7.4. Intencionalidad: querer o no querer ser una residencia artística virtual. 7.5. Definición de las residencias artísticas virtuales. Referencias.

**Cómo citar:** López-Martín, E.; Morgado-Aguirre, B. (2017) Residencias artísticas virtuales: presentación, compilación y análisis desde la experiencia del anfitrión. *Arte, Individuo y Sociedad* 29(3), 519-536.

## 1. Introducción

En las últimas décadas, las residencias artísticas han cobrado un protagonismo sin parangón en la formación, producción, currículum y expansión de las redes de trabajo de los artistas. Se trata de programas que provienen de la larga y evolucionada tradición del mecenazgo. La palabra residencia sugiere aún la presencia del artista en un espacio perteneciente a una institución pública o privada para el desarrollo de una investigación y/o producción artística en la que, con mayor frecuencia y al igual que ocurría en el Renacimiento, el intercambio de ideas entre intelectuales y disciplinas es uno de los objetivos primordiales y de sus beneficios mejor valorados.

Si ahondamos en los antecedentes de las residencias artísticas, resulta especialmente interesante el concepto de “Academia” utilizado sobre todo en Italia a partir de la segunda mitad del siglo XV. Según Nikolaus Pevsner (1982), el término Academia se aplicaba a ciertas casas de campo retiradas donde grupos de humanistas desarrollaban una nueva forma de intercambio sociocultural de manera informal y alejada de la metodología y rigidez universitaria. Este término pasó de designar un lugar (aquellas villas aisladas) a referirse al conjunto de filósofos implicados en aquella práctica y, posteriormente, al sistema filosófico que desarrollaban.

En consonancia con esta concepción de la Academia, muy alejada de la que se desarrolló con posterioridad y que tras numerosas transformaciones etimológicas acabó siendo sinónimo de Universidad (Pevsner, 1982), resulta inevitable relacionar las residencias artísticas con las colonias de artistas. En concreto, nos referimos a aquella colonias que se iniciaron a principios del siglo XIX y que alcanzaron su mayor desarrollo a finales del mismo y principios del XX (Ramírez, 2016). Estas colonias, que surgieron como alternativa al arte académico, se extendieron por Europa y Estados Unidos en los años 60 siguiendo dos modelos.

Uno de ellos, a modo de colonias rurales, perseguía el aislamiento y la retirada del artista de la sociedad burguesa con el fin de idear utopías y transformaciones sociales. Si bien las colonias rurales fueron las primeras en manifestarse, prácticamente

desaparecieron a principios del siglo XX y durante la Primera Guerra Mundial. El otro, basado en colonias emplazadas en ciudades y pueblos, proponían una comunión con las comunidades locales (Hora, 2006). Algunas de estas colonias –independientemente del modelo al que pertenecían- fueron el germen de residencias aún hoy vigentes. Tómese como ejemplo la colonia alemana de Worpswede nacida en 1889 y fundada como residencia en 1971 (Res Artis, s.f) o la Byrdcliffe Arts Colony del estado de Nueva York nacida en 1903 como experimento inspirado en el movimiento Arts & Crafts y que con posterioridad introdujo un programa de residencias que lleva en funcionamiento más de 20 años (Woodstock Byrdcliffe Guild, s.f). Muchas otras colonias sirvieron de inspiración para programas de residencias posteriores, siendo la década de los 90 el periodo de la diversificación y expansión de las mismas más allá de las fronteras europea y norteamericana (Hora, 2006).

En la actualidad, los programas de residencias artísticas se encuentran ubicados en lugares muy dispares, desde importantes capitales nacionales y destacados núcleos económicos hasta emplazamientos remotos y de aislamiento absoluto. Sin embargo, todos ellos fomentan la figura del artista nómada que explora los distintos entornos de un mundo transfronterizo.

Las diferencias existentes entre estos programas se deben a los distintos parámetros que los definen: objetivos, espacios, presupuesto, duración, entidad organizadora, destinatarios, grados de cohabitación, entre otros muchos. El amplio abanico de posibilidades en su estructura ha hecho de este término un concepto abierto y fluido. Ello supone una gran complejidad a la hora de establecer criterios o dimensiones para calibrar unas hipotéticas condiciones idóneas generales aplicables a todos los programas. No obstante, existen algunos estudios y análisis, estructurados a modo de guías, sobre residencias artísticas. Estas guías pretenden informar acerca de los pasos a seguir a la hora de crear un nuevo programa, intentando detallar la enorme cantidad de variables que hay que contemplar y cuáles son las preguntas clave cuyas respuestas lo definirán marcando su personalidad y trayectoria. Algunas de las más completas son las publicadas por la Oficina de arte público de Pittsburgh (Piechocki, Kluz, Hansen y Zorch, 2014) y por la Agenda Europea para la Cultura del programa 2011-2014 (OMC, 2014).

Sin embargo, es fundamental recalcar que los estudios citados tienen por objeto, casi exclusivamente, iniciativas desarrolladas en el mundo físico. A excepción de alguna anecdótica alusión a las residencias virtuales, como la que aparece en la Agenda Europea para la Cultura (2014), estas últimas quedan desprovistas de análisis profundos, por lo que la presente investigación no sólo es necesaria, sino innovadora en cuanto a su planteamiento.

Hora (2006) afirma:

La reciente diseminación de los programas de residencia corresponde con la necesidad de los artistas e intelectuales de experimentar el mundo en sus diversos entornos, donde desarrollan proyectos in situ, convirtiéndose en parte de comunidades creativas, y sacando partido de las ideas y métodos de intercambio (p.54).

En relación a esto, es innegable que uno de los entornos más influyentes de la actualidad es el entorno virtual, espacio donde también se generan reflexiones, investigaciones y debates en relación al arte, así como una rica producción artística. Asimismo, se trata de un espacio en el que las ideas de “comunidad” y “métodos de

intercambio” adquieren un protagonismo excepcional. Esto hace que, a pesar de la utilidad de las guías recién mencionadas, en ocasiones resulte muy difícil aplicar en el espacio virtual algunos de los conceptos que se manejan, empezando por el mismo término “residencia”, u otros como “espacio”, “anfitrión”, “movilidad” y un largo etc.

## **2. Antecedentes y justificación.**

Las residencias artísticas son un fenómeno ampliamente conocido y aceptado tanto dentro como fuera del circuito artístico y cuenta ya con un amplio recorrido histórico. Sin embargo, se ha detectado un desconocimiento social general en torno a los programas de residencias artísticas virtuales al tener una relación prácticamente nula con el mercado del arte y una escasa repercusión mediática, lo que es paradójico ya que se producen en el medio de comunicación de masas más interactivo y con mayor velocidad de producción y difusión de contenidos.

Sin duda, esta investigación tiene su origen y razón de ser en la evidente escasez de estudios profesionales acerca de dichos programas. Las únicas referencias serias existentes al respecto son el breve texto de Weronica Trojanska titulado *Virtual Art Residencies – a Manual* (2013) y el proyecto de Catherine Bourne *VIRTUAL ART RESIDENCIES: A new Model of AIR* (2015).

La primera de estas referencias, pese a su intento de enumeración de las residencias virtuales desarrolladas hasta la fecha de su publicación, no incluye la descripción y análisis de algunos programas desarrollados con anterioridad a 2013, quedando además a día de hoy desactualizada al no incluir, lógicamente, los programas de los tres últimos años.

La segunda referencia citada es un proyecto compuesto por una web y un blog donde, en teoría, se publica información periódica acerca de este tipo de residencias. No obstante, a excepción de las primeras publicaciones introductorias del proyecto, el resto de la información ofrecida hace referencia a obras de arte en Internet que sorprendentemente no suelen tener ningún vínculo con el desarrollo y/o resultado de ninguna residencia artística virtual.

Así pues, la presente investigación ha sido concebida con el objetivo de generar esa base teórica fundamental, hasta ahora inexistente, sobre las residencias artísticas virtuales, aumentar la literatura crítica en torno a este fenómeno y fomentar la participación, difusión y creación de dichos programas. No obstante, cabe destacar que las residencias artísticas se componen de dos agentes principales: las entidades organizadoras o anfitriones y los artistas participantes o huéspedes. Este proyecto, además de proponer una presentación exhaustiva de los programas de residencias artísticas virtuales, propone el análisis de estos fenómenos desde el punto de vista del anfitrión con el fin de abordar la perspectiva fundamental de los artistas huéspedes en una futura fase de esta investigación.

## **3. Metodología.**

Para el presente estudio se ha utilizado una metodología mixta. En primer lugar, se ha desarrollado una investigación documental de revisión de la literatura existente acerca de las residencias artísticas tanto físicas como virtuales. En segundo lugar, se ha llevado

a cabo un trabajo de campo en Internet, donde se han rastreado y localizado distintos programas que se definen como residencias artísticas virtuales de los que se han extraído datos para su clasificación y para la posterior creación de un compilatorio accesible al público. Por último, con el fin de disponer de más información con respecto a estas iniciativas, ir más allá de una recopilación de datos objetivos y obtener el punto de vista del anfitrión, se han enviado cuestionarios abiertos a distintas entidades organizadoras de residencias artísticas virtuales. Del conjunto de toda la información obtenida en cada una de estas etapas se deriva un análisis cualitativo, que subyace a lo largo de todo el artículo, en torno a qué son y qué suponen las residencias artísticas virtuales.

#### 4. Compilación de programas de residencias artísticas virtuales localizados y algunas aclaraciones.

En el seno de un número especial dedicado al “arte y movilidad” de la revista virtual *Interartive Contemporary Art + Thought*, podemos encontrar una de las muy escasas y necesarias alusiones a este tipo de residencias. Se trata del breve artículo, citado con anterioridad, titulado “Virtual Art Residencies – a Manual” de Trojanska que ofrece una rápida panorámica de diez residencias virtuales desarrolladas hasta el 2013 inclusive. A continuación ofrecemos el listado de las diez iniciativas nombradas por Trojanska, en el mismo orden de aparición de su artículo, a las que, cuando ha sido posible, se les ha añadido el año de inicio y finalización del proyecto y un enlace activo:

1. *Virtual Art Residency* del colectivo Kip Vis.
2. *Australia Council Second Life Artist in Residence Award* (2007). <http://babelswarm.blogspot.com.es/>
3. *Ars Virtua Artist-in-Residence* (AVAIR) (desde 2007, la última de la que se tiene registro fidedigno es de 2014): <http://arsvirtua.com/residence.php>
4. *Virtual Residencies Studio XX* (iniciadas en 2007, última edición 2016). <https://studioxx.org>
5. *Glasstire Virtual Residency* (iniciada en 2004, última edición en 2011/12). <http://glasstire.com/2011/06/25/2011-glasstire-virtual-residency-call-for-application/>
6. *The Internet Archive Tumblr Residency* (2013). <http://internetarchive.tumblr.com/tagged/internet-archive-tumblr-residencies/>
7. *Desktop Residency* (iniciada en 2013, aún vigente): <http://www.desktopresidency.com>
8. *Location One Virtual Residency* (2008 y 2009): <http://www.location1.org/levels-of-undo/>
9. *The Virtual Residency-A call for a virtual migration to the “house Europe”* (2006-2007): <http://www.virtual-residency.net/>
10. *Residency for Artists on Hiatus* (RFAOH) (iniciada en 2013, aún vigente): <http://residencyforartistsonhiatus.org/>

Gracias a esta selección de iniciativas, podemos hacer un rápido acercamiento a las residencias virtuales. No obstante, tras realizar una investigación profunda en torno a las mismas y con el fin de enriquecer las valiosas aportaciones de Trojanska, consideramos necesario hacer algunas puntualizaciones acerca de la información que esta ofrece:

- La autora cita brevemente el proyecto *Virtual Art Residency* de Kip Vis sobre el que en la actualidad no se encuentra absolutamente ninguna mención o información en la Red y cuyo enlace, ofrecido como referencia por la autora, ya no está activo.
- Completando la información aportada por Trojanska, en lo que se refiere al programa de residencias *Ars Virtua* (AVAIR), hemos de señalar que éste no sólo trabaja en el seno de Minecraft. En realidad, su andadura se inicia en Second Life, siendo Brad Kligerman su primer artista residente en el año 2007 que recibió una ayuda de 825 dólares para el desarrollo de distintos hologramas durante 11 semanas (Turbulence, 2007). Asimismo, en el año 2008 *Ars Virtua Gallery* y *New Media Center* iniciaron una residencia artística en el seno del juego *Worlds of Warcraft* (Turbulence, 2008). No fue hasta el año 2011 cuando AVAIR se hizo con un servidor privado en Minecraft llamado Orwell donde se desarrollan las residencias de Minecraft citadas por Trojanska (Morgan y Mungan, 2014).
- Por otro lado, en lo relativo a la iniciativa *Location One Virtual Residency Project 2.0*, hay que mencionar que esta no obligaba a una exposición física sino que se trataba de una condición opcional. La convocatoria a la que alude Trojanska fue la segunda (2009), mientras que la primera (2008) contó con tres artistas que tuvieron, como únicas directrices: colaborar sin conocerse en persona y trabajar en torno al tema de las elecciones presidenciales norteamericanas que se avecinaban. Su proyecto virtual tomó forma de exposición física titulada *Mission accomplished* disponible durante dos meses en la galería *Location One* (*Location One*, 2008). En las dos convocatorias que hubo de este programa, los participantes debían ir mostrando al público los resultados de sus colaboraciones en un blog de discusión que, lamentablemente y como se puede comprobar, ya no se encuentra disponible en la Red (<http://vres.location1.org>).

Asimismo, cabe destacar que existen otros programas de residencias artísticas virtuales que quedan fuera de este listado. Tras un concienzudo y dilatado trabajo de investigación en la Red, se han localizado siete iniciativas más que acontecieron con anterioridad y durante el año 2013, y otras siete que nacieron a partir del 2014. Se trata de un total de 14 iniciativas que junto con las anteriormente mencionadas suman 24 programas que recogemos en el siguiente listado, ordenado cronológicamente:

1. *trAce Virtual Writer-in-Residence* (1999-2000): <http://eliterature.org/trace-online-writing-centre-archives/>
2. En el seno de *furtherfield* tenemos dos iniciativas dirigidas por Marc Garrett: *FurtherStudio real-time, online digital/net art residencies* (2003-2004): <http://www.furtherfield.org/furtherstudio/docs/about.html> y *NetBehavior List Residencies* (2004-2005): <http://www.netbehaviour.org/residencies.html>
3. *Glasstire Virtual Residency* (iniciada en 2004, última edición en 2011/12). <http://glasstire.com/2011/06/25/2011-glasstire-virtual-residency-call-for-application/>
4. *The Virtual Residency-A call for a virtual migration to the "house Europe"* (2006-2007): <http://www.virtual-residency.net/>
5. *Virtual Residencies Studio XX* (iniciadas en 2007, última edición 2016). <https://studioxx.org/>
6. *Australia Council Second Life Artist in Residence Award* (2007). Si. Blog del proyecto: <http://babelswarm.blogspot.com.es/>

7. *Ars Virtua Artist-in-Residence (AVAIR)* (desde 2007, la última de la que se tiene registro fidedigno es de 2014): <http://arsvirtua.com/residence.php>
8. *Location One Virtual Residency Project 2.0* (2008- 2009): <http://www.location1.org/levels-of-undo/>
9. *Twitterer in residence New Media Scotland* (2008-2010): <http://www.mediascot.org/twitter>
10. *@Istfans The Twitter Art Feed Brooklyn Museum* (2008-2010): [https://www.brooklynmuseum.org/support/1stfans\\_twitter\\_art\\_feed/](https://www.brooklynmuseum.org/support/1stfans_twitter_art_feed/)
11. *The Odyssey Contemporary Art and Performance Simulators Residencies* (2008 y 2010): <https://odysseysimulator.com>
12. *Second Life Artist in Residence Goethe-Institut München* (2009- la última de la que se tiene registro fidedigno es de 2012): [http://www.bokowsky.net/en/referenzen/goethe\\_institut/second\\_life/insel/index.php](http://www.bokowsky.net/en/referenzen/goethe_institut/second_life/insel/index.php)
13. *Yoshikaze "Up-in-the-air" Residency* (2010- 2013): <http://yoshikaze.blogspot.com.es/>
14. *The Internet Archive Tumblr Residency* (2013): <http://internetarchive.tumblr.com/tagged/internet-archive-tumblr-residencies/>
15. *Women & Identity Artists & Curators-in-Residence on FB* (2013-2015): <https://www.facebook.com/events/135724693268965/>
16. *Desktop Residency* (iniciada en 2013, aún vigente): <http://www.desktopresidency.com/>
17. *Residency for Artists on Hiatus (RFAOH)* (iniciada en 2013, aún vigente): <http://residencyforartistsonhiatus.org/>
18. *raum: online artist residencies* (2014 – aún vigente): <http://raum.pt/en>
19. *Virtual Residency @ Artist Run Data Center* (2015-¿?): [http://research.radical-openness.org/2015/?page\\_id=23](http://research.radical-openness.org/2015/?page_id=23)
20. *Digital Artist Residency* (2015 – aún vigente): <http://digitalartistresidency.org/>
21. *Schlosspost Web Residencies* (2016 - aún vigente): <http://schloss-post.com/category-list/web-residents/>
22. *#slowtrain Virtual Residencies* (2016–aún vigente): <http://www.chinaresidencies.com/news/106>
23. *F8 Residency* (2016 – aún vigente): <https://www.facebook.com/F8Residency/?fref=ts>
24. *Virtual Art Residencies @twIn\_sonora* (2016 – aún vigente): <http://twitterresidencias.wixsite.com/insonora-en>

Con el fin de recoger y ordenar el mayor número de datos posible sobre cada una de estas iniciativas se han creado dos documentos en los que se puede encontrar, por un lado, una breve descripción conceptual de cada programa (Anexo 1: <http://bit.ly/2oUPnPV>) y, por otro, una tabla que clasifica información objetiva y práctica atendiendo a los siguientes criterios: Título, fechas de realización, duración de las residencias, tipo de espacio que ocupan las obras resultantes en la Red, apoyo económico a los participantes y accesibilidad tanto a las piezas artísticas como a los registros de dichas piezas (Anexo 2: <http://bit.ly/2p2ejWy>). Esta información pretende ser de utilidad para todos aquellos interesados en este tipo de iniciativas ya sea como objeto de análisis, para generar proyectos similares o para solicitar participar en ellos.

## 5. Recogida y estudio de datos.

Atendiendo a los datos extraídos y recogidos en la tabla del Anexo 2, podemos afirmar que las residencias artísticas virtuales son muy heterogéneas. Los espacios virtuales en los que trabajan son, al igual que ocurre en el mundo físico, increíblemente variados: Facebook, Twitter, webs externas a la plataforma que promueve la iniciativa, webs internas, Instagram, Second Life, Minecraft, World of Warcraft, blogs, Tumblr, vimeo, *mailing list*, chats, apps, etc. Asimismo, la duración de las mismas es muy variable. Las más breves cuentan con tan solo una semana de duración y la más extensa con veinte meses. En conjunto, un 66,6% de las iniciativas tienen una duración inferior o igual a tres meses, un 24% de ellas cuenta con una duración superior o igual a seis meses y tan solo un 8,3% oscila entre los tres y los seis meses. En varias ocasiones se trata de convocatorias únicas que una vez expiran acaban con el programa. Otras iniciativas albergan distintas convocatorias pero acaban al año o dos años de haberse iniciado. Programas como las residencias Studio XX (s.f) a pesar de contar con nueve años de trayectoria, tan solo albergaron cinco proyectos. Así pues, tampoco la periodicidad de estos programas es siempre constante.



Figura 1. Porcentajes relativos a la duración de las residencias artísticas virtuales.  
(Elaboración propia).

En lo relativo a las ayudas para los artistas, si bien todas las residencias suelen ofrecer algún tipo de apoyo (técnico, material, de difusión, etc.) cabe destacar que en cuanto al aspecto económico un 32% de las iniciativas recogidas aclaran no ofrecer ningún estipendio, otro 28% no ofrecen ninguna información pública al respecto (lo que generalmente puede significar que no existen tales ayudas) y al menos un 40% destina abiertamente presupuesto a este fin. Si analizamos las ayudas económicas existentes, dos iniciativas resultan especialmente llamativas: la que tiene el presupuesto más humilde con tan solo 30 dólares canadienses al mes y la que tiene el presupuesto más generoso ofreciendo una media aproximada de 3333 dólares al mes. Sin embargo, el presupuesto de ambos programas dista mucho, tanto por defecto como por exceso,

de los demás presupuestos que manejan cuantías relativamente similares. La media económica aproximada del resto de iniciativas oscila entre 300 y 500 dólares al mes. Se trata, por tanto, de un estipendio casi simbólico, del que parece deducirse que el valor de los trabajos realizados trasciende lo económico.

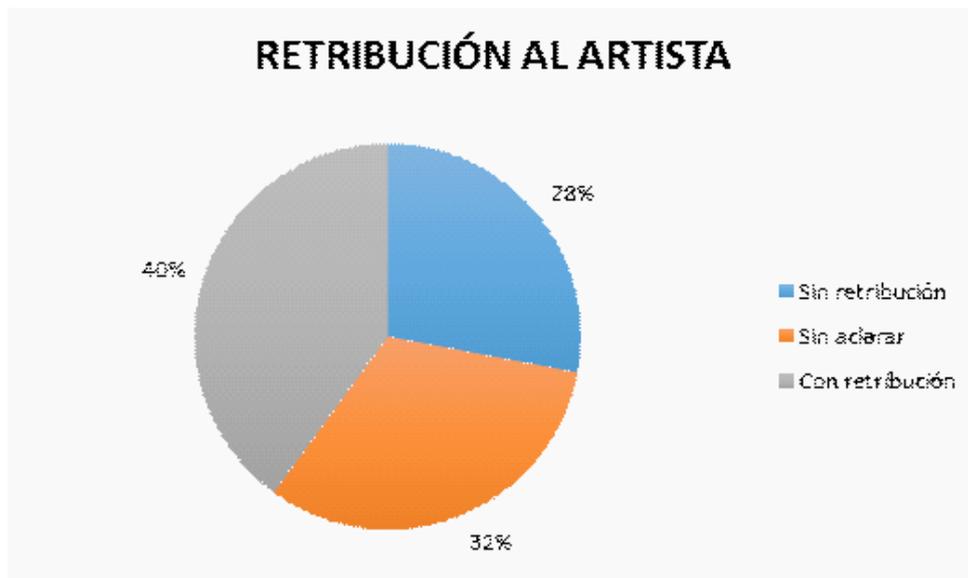


Figura 2. Porcentajes relativos a la retribución económica a los artistas por parte de las entidades organizadoras de residencias artísticas virtuales. (Elaboración propia).

Con respecto a la accesibilidad en la Red de dichos programas, resulta especialmente llamativo que, a pesar de tratarse de iniciativas producidas en y para Internet, en más del 50% de los casos haya resultado muy costoso obtener información clara sobre las mismas en cuanto a presentación, recorrido y resultados artísticos. La información es en ocasiones escasa, muchos enlaces están actualmente inactivos, muchas funciones no están actualizadas, hay organizaciones disueltas, mecanismos de contacto que ya no funcionan, etc. Durante los rastreos se ha encontrado numerosa información duplicada, modificada, eliminada e incluso contradicha en distintos espacios. No obstante, algunos programas como *RFAOH* (s.f), *Digital Artist Residency* (s.f), *Schlosspost Web Residencies* (s.f), *Virtual Art Residencies @twIn\_sonora* (s.f), entre otros, presentan toda la información necesaria de forma clara e intuitiva a tan solo uno o dos clics en el menú principal de sus páginas webs. Con el objetivo de facilitar el trabajo a aquellas personas interesadas en acceder a esta información, en la tabla presentada en el Anexo 2 se han añadido numerosos enlaces y sus descripciones para guiar cualquier búsqueda.

Sin embargo, el complejo entramado de Internet, con sus nexos inactivos, con su imponente caudal de información que puede ahogar con facilidad numerosos contenidos, con la libertad que ofrece para copiar, modificar y eliminar datos, y con su imperiosa exigencia de actualización técnica, hace que no se pueda asegurar que las 24 entidades organizadoras de residencias artísticas virtuales encontradas sean las únicas existentes

a pesar del laborioso y dilatado trabajo desarrollado para recoger información fidedigna acerca de estas iniciativas, en el que se han contactado artistas, agentes culturales y organizaciones.

## **6. Las residencias artísticas virtuales y la experiencia del anfitrión.**

Las organizaciones que crean programas de residencias determinando los términos y condiciones de las mismas son denominadas “anfitriones”. Con el objetivo de poder analizar las residencias virtuales desde otras dimensiones y obtener una imagen más completa de lo que son y cómo funcionan se ha enviado un cuestionario abierto a las 24 entidades organizadoras localizadas. Este cuestionario se compone de seis preguntas básicas, dos de ellas en relación a las residencias artísticas virtuales en general, cuatro de ellas relacionadas con la experiencia personal del anfitrión acerca del desarrollo de su proyecto en la que se incluye una pregunta con proyección de futuro. A continuación enumeramos las preguntas que componen el cuestionario enviado:

1. ¿Cómo definiría una residencia artística virtual?
2. ¿Cuáles fueron sus motivaciones para crear este proyecto?
3. En relación al desarrollo del proyecto ¿Ha cumplido sus expectativas? ¿Por qué?
4. ¿Cuáles son los aspectos positivos y/o negativos derivados del programa?
5. ¿Considera que las residencias artísticas virtuales lograrán tener un impacto similar a las físicas en el mundo del arte en general o en los medios de comunicación de masas?
6. ¿Tiene intención o estaría dispuesto a iniciar un programa similar en el futuro?

Si bien no se puede asegurar que la solicitud de colaboración en el presente proyecto haya llegado a las 24 organizaciones, se puede afirmar que se han recibido respuesta de 14 entidades interesadas en participar, de las cuales 12 ya han remitido sus respuestas. Con el fin de agradecer a las entidades participantes su fundamental colaboración se ha generado un documento *online* en el que se las da a conocer mediante los siguientes datos: título del programa, breve descripción del mismo, enlace, fecha de desarrollo, nombre y descripción/cargo de la persona que ha respondido y fecha de la contestación (Anexo 3: <http://bit.ly/2nzJuXi>).

Mediante el análisis de los cuestionarios, se puede comprobar que cada programa es distinto tanto en su concepción como desarrollo y resultado. Existe una gran pluralidad en cuanto a objetivos, motivaciones, compromisos con los artistas, etc. Esta variedad en los programas de residencias artísticas virtuales hace que si bien, en ocasiones, pueda resultar complicado analizarlas en conjunto, los resultados de esos análisis sean muy interesantes. Ateniéndonos a los datos y experiencias aportados por los colaboradores, cabe destacar que un 75% afirma que sus expectativas en relación al proyecto se han cumplido frente a un 16,6% de las que se deduce que no y a un 8,3% que considera que el proyecto aún es joven, va bien encaminado aunque queda trabajo por hacer.



Figura 3. Porcentajes relativos al cumplimiento de las expectativas de los anfitriones con respecto al desarrollo y resultados de sus proyectos de residencias artísticas virtuales. (Elaboración propia).

Si se analizan las respuestas en cuanto a dificultades y aspectos negativos que pueden haber entorpecido el pleno desarrollo de los proyectos y que han podido llevar a una valoración general negativa, resultan llamativas las coincidencias entre los distintos programas. El factor más repetido hace referencia a las dificultades para obtener financiación y apoyo de las instituciones artísticas argumentando que se trata de iniciativas con una escasa repercusión y atención en el mundo y mercado del arte. Sin embargo, de estos testimonios subyace un debate interesante. En dos de las respuestas se cuestiona el trato que recibe el artista por parte del mundo del arte en general. En concreto, en el cuestionario de *F8 Residency* se insiste en los equilibrios que deben realizar los artistas para poder producir obra y ganarse la vida argumentando que no muchos artistas pueden permitirse (tanto en el aspecto económico como en el temporal) participar en una residencia artística física. Por otro lado, *RFAOH* cuestiona si el auge de las residencias artísticas físicas no está llevando a muchas de ellas a convertirse en una especie de hotel en el que el artista prácticamente paga por trabajar. Del análisis de las respuestas de ambas organizaciones se deduce que, de alguna forma, defienden que el hecho de que las residencias artísticas virtuales queden fuera de los circuitos del arte tradicional las libera de ciertas obligaciones y cargas, y que, aunque es necesario encontrar financiación de algún tipo para las residencias virtuales, al menos estas no cuestan dinero a los artistas y les permiten seguir con sus compromisos diarios a diferencia de las residencias físicas.

Ese escaso apoyo y repercusión en el mundo del arte tradicional también queda reflejado en las argumentaciones que afirman que las residencias artísticas virtuales tienen un público muy específico y experto que hace complicado que los programas tengan una gran batería de artistas participantes.

Entre las dificultades enumeradas también se expone que en las residencias virtuales es más difícil preservar un vínculo estrecho y a largo plazo entre la organización y los artistas participantes, y que a menudo se producen problemas técnicos tanto en la

producción de las obras como en el mantenimiento, la visualización y el registro de las mismas.

Todas las dificultades y aspectos negativos expuestos repercuten tanto en el cumplimiento de las expectativas de los programas como en la intención de desarrollar iniciativas similares en un futuro. En este último caso, el 58,3% de los participantes afirman estar interesados en ello (de los cuales el 16,6% ponen la condición de tener respaldo económico de algún tipo), el 33,3% no tienen la intención de repetir y un 8,3% afirma que aún es pronto para responder dejando la puerta abierta.

## **7. Conclusiones finales: reflexiones derivadas de los datos cuantitativos y cualitativos analizados conjuntamente.**

### **7.1. Experimentación e innovación: motivaciones para las residencias artísticas virtuales.**

La velocidad, las exigencias y las dinámicas de la Red hacen de las residencias artísticas virtuales un fenómeno de apariencia inestable. Se trata de iniciativas muy jóvenes con relación a la historia de las residencias artísticas físicas, son fenómenos abstractos e inconstantes, que generalmente producen experiencias u objetos digitales, intangibles. Asimismo, no suelen estar promovidas por las instituciones artísticas más reputadas, siendo ignoradas por el mercado del arte y obteniendo también una escasa repercusión mediática. Las residencias artísticas virtuales se enfrentan así a una exposición pública de gran envergadura, a una gran visibilidad otorgada por el medio en el que se desarrollan, Internet: un portal abierto al mundo. Pero a su vez se enfrentan a una extraña invisibilidad fomentada por los sectores artísticos tradicionales y mercantiles, así como por el propio espacio de Internet, donde el torrente de información es tal que puede ahogar fácilmente determinados contenidos si no se difunden, recogen y actualizan debidamente. Pese a este panorama, los anfitriones encuestados mantienen en general una percepción positiva. El 25% afirma con seguridad que las residencias artísticas virtuales lograrán tener el mismo impacto y repercusión que las residencias físicas, el 41,6% lo considera muy probable ya que el medio de Internet tiene el potencial para hacerlo posible, el 16,6% no se posicionan claramente ante esta situación mientras que el 16,6% restante considera que no podrán tener el mismo alcance.

Sin embargo, de todas estas apreciaciones también se concluye algo de vital importancia para el entendimiento de estos programas: en su inmensa mayoría, tanto los organizadores de estas iniciativas como los artistas participantes no se suelen involucrar en ellas ni con ánimo de lucro ni por la repercusión, sino por una imperiosa necesidad de experimentar con nuevos contextos, dinámicas y tecnologías a la hora de generar experiencias artísticas frescas. Esto también parece quedar reflejado en las aportaciones de los cuestionarios abiertos. En ellas, se alude a menudo a Internet como uno de los principales valores de estas residencias, donde se deben generar conceptos, procesos y formatos de presentación distintos a los que se desarrollarían en una residencia artística física. En concreto, existen 7 de 12 respuestas que mencionan directamente la experimentación y el carácter innovador como condiciones fundamentales en el desarrollo de estas prácticas. Sin duda, es precisamente el carácter comprometido, experimental e innovador lo que dota a estos programas de un fuerte atractivo que sigue generando interés como bien demuestra el hecho de que en un periodo comprendido

entre 1999 (residencia virtual más antigua encontrada) y 2016 (ambos incluidos), más del 40% de las iniciativas recogidas se han creado en los últimos tres años.

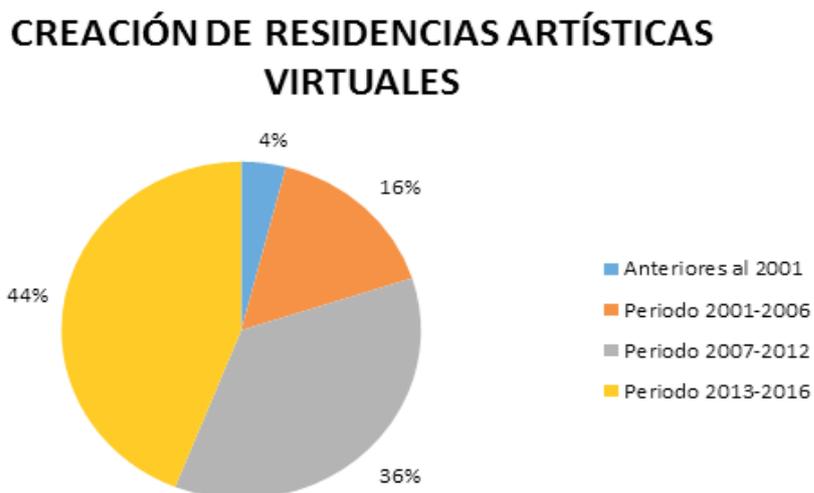


Figura 4. Porcentajes relativos a las fechas de creación de las residencias artísticas virtuales. (Elaboración propia).

## 7.2. Movilidad: tiempos y espacios en las residencias artísticas virtuales.

Las residencias artísticas físicas implican movilidad. De alguna forma, los artistas trasladan su actividad profesional a otro espacio/lugar que deben hacer propio y “cotidiano/habitual” a lo largo de la duración de la residencia. Asimismo, en teoría, ese espacio deberá influir en los procesos y resultados artísticos. Evidentemente, las nuevas tecnologías y el ciberespacio generan una serie de experiencias y dinámicas que obligan a recodificar las experiencias de las residencias artísticas. En Internet resulta fundamental recalcar que la movilidad del artista es real (en tanto en cuanto el espacio virtual es una extensión del real) aunque no física. De hecho, pudiera darse el caso de que tampoco implicase un traslado “a” lo virtual o “en” lo virtual ya que muchos de los espacios virtuales en los que los artistas trabajarán, son espacios que ya utilizan, construyen y en los que residen habitualmente.

Cuando hablamos de movilidad en relación a las residencias virtuales el sujeto principal de ese movimiento son los contenidos y las relaciones/conexiones que se generan en el proceso creativo, en la pieza artística. Así pues, las residencias en la Red no buscan la mera exposición de obras digitales en el ciberespacio, sino la construcción de investigaciones artísticas “en” un Internet y “para” un Internet dinámico. Dicha construcción se producirá en el tiempo de la residencia y en los espacios virtuales que se estén habitando. Si bien Internet fomenta un espacio y un tiempo que se suelen traducir con un “aquí” y “ahora”, se deben aclarar ciertos matices. El “aquí” defiende principalmente el “en todas partes” mediante la eliminación de distancias físicas y el “ahora”, a pesar de la inmediatez que nos ofrecen las tecnologías móviles, resulta un

“ahora” más dilatado que nunca ya que muchos de los espacios virtuales se apoyan en las interacciones entre usuarios en diferido.

Por otro lado, el protagonismo del tiempo y espacio de las residencias es lo que ha hecho que muchas de sus obras resultantes hayan sido denominadas “performances” o puedan considerarse como tales.

### **7.3. Comunidad virtual: presencia en las residencias artísticas virtuales.**

Internet, de forma muy general, es un espacio que contiene datos en continua transformación y usuarios que operan con esos datos. Dichos usuarios habitan el ciberespacio y establecen relaciones entre ellos. Así, se han generado multitud de comunidades virtuales que socializan a través de los contenidos de la Red que generan, comparten, distribuyen, modifican, etc. Dado que los habitantes del ciberespacio son al tiempo esenciales proveedores de contenidos y materia prima en sí mismos, es lógico pensar que cualquier contenido que se genere en la Red, artístico o no, tenga como razón de ser dichos usuarios. En lo que se refiere a las obras derivadas de las residencias artísticas virtuales, ya sea dirigiéndolas a un público concreto, reutilizando contenidos *online*, o solicitando una participación directa de los usuarios, la comunidad virtual está siempre presente. Por ello, no es de extrañar que, entre las motivaciones y aspectos positivos presentados en los cuestionarios abiertos, haya continuas referencias a la comunidad virtual. Dichas alusiones toman distintas formas pero coinciden en la colaboración cultural y colaboración orgánica, la generación de diálogos y discusiones, la interacción entre el artista y el público, entre otras. En el 50% de las respuestas recibidas se alude directamente a esta “comunicación directa con el otro”. Se ha llegado a dar el caso de que esta idea forme parte de la definición misma de residencia artística virtual como proponen *AVAIR* y *@twIn\_sonora*. Llama especialmente la atención la definición ofrecida por *AVAIR* que insiste en “colaborar”, “conectar mentes”, “aportar algo a la comunidad con la que se trabaja” e “integrar a los locales”. Si bien todas estas características podrían aplicarse perfectamente a algunas residencias artísticas físicas que trabajen en el espacio público, es incuestionable que, dada la lógica de Internet, se vean favorecidas y sean más habituales en las residencias artísticas virtuales.

### **7.4. Intencionalidad: querer o no querer ser una residencia artística virtual.**

Como bien se ha apuntado en el apartado “3. Metodología”, todas las iniciativas que se han recogido en el recopilatorio presentado (Anexo 2) se definen a sí mismas, en algún momento, como residencias artísticas virtuales, digitales o web. Sin embargo, el funcionamiento de algunas de ellas nos plantea ciertas cuestiones interesantes en cuanto a esa autodefinición.

- En *The Virtual Residency-A call for a virtual migration to the “house Europe”* (Virtual-residency, s.f) los artistas implicados no tienen por qué habitar un espacio virtual durante un tiempo determinado para desarrollar sus propuestas, sino que son los documentos audiovisuales que ellos suben a la Red los que residirán en la web de la iniciativa. Estableciendo un paralelismo con el espacio físico, se trataría de obras bajo una misma temática que se depositan en un espacio para su exhibición permanente. El concepto de residencia artística parece no usarse en el sentido que se defiende en esta investigación ya que el programa no ofrece un

tiempo y un espacio para el desarrollo de un proyecto por parte del artista. Por el contrario, lo que propone es un proyecto artístico participativo que acontece en parte en lo virtual, en el que cualquiera puede participar subiendo distintos tipos de información, a modo de proyecto artístico, sobre el tema planteado.

- De forma similar, en *Desktop Residency* (s.f), las piezas que se exponen virtualmente no se producen durante el “hipotético tiempo de la residencia” de tres semanas de duración. Lo que reside durante esas tres semanas en la plataforma de *Desktop Residency* es una pieza, que se ha creado previamente, durante un periodo de tiempo “x” en un sitio externo a dicha plataforma virtual e incluso puede que fuera de la Red. Cuando el resto de usuarios se descarga la obra resultante, en teoría, la pieza pasará a residir en sus escritorios digitales. De nuevo, el concepto de residencia virtual parece aludir a las piezas y no al artista.
- El caso de la residencia *F8 Residency* (s.f) nos plantea otros debates que quedan más claros si se establece una comparación entre esta iniciativa y la galería virtual en Facebook que tiene por nombre *Gallery Online* (s.f). En *F8 Residency* los artistas reciben el mando de la página de Facebook de la iniciativa donde deberán desarrollar su proyecto a lo largo de un mes. De igual modo, *Gallery Online* ofrece sus claves de acceso a su cuenta de Facebook para que los artistas la utilicen durante un periodo de tiempo variable según cada proyecto. Lo interesante de esta comparación es que *F8 Residency* se define como una residencia artística virtual y *Gallery Online* no.

*Gallery Online* ofrece su página de Facebook para la exhibición de arte digital y para su uso como espacio donde realizar una performance de la que puede derivar una interacción directa con la audiencia. Ante esta situación se abre el siguiente interrogante: ¿Qué diferencia existe entre los proyectos de los artistas en residencia de *F8 Residency*, que se pueden considerar performances, y las performances de los artistas participantes en *Gallery Online*? A pesar de que ambas iniciativas se desarrollen de la misma forma: un espacio concreto, durante un tiempo determinado, con los recursos de una organización artística, en el que desarrollar un proyecto performativo; una es una residencia artística virtual y la otra no se considera como tal.

Los casos estudiados anteriormente demuestran que: existen iniciativas que se denominan residencias artísticas virtuales cuando no parecen cumplir con los requisitos generales para serlo, y, por otro lado, existen iniciativas en la Red que no se denominan residencias artísticas virtuales pero que, por el contrario, sí cumplirían los requisitos generales para serlo. ¿Hasta qué punto la taxonomía nos dirige o limita a la hora de clasificar iniciativas virtuales? Una de las claves para solucionar problemáticas derivadas de la taxonomía parece encontrarse en la intencionalidad de aquellos que generan propuestas y programas artísticos virtuales.

### 7.5. Definición de las residencias artísticas virtuales:

Al analizar las respuestas de los anfitriones a la pregunta “¿Cómo definiría una residencia artística virtual?” se observa que existen tres vertientes principales: aquellos que en su definición dan prioridad al espacio de Internet en el que se desarrolla la experiencia (50% de las respuestas), aquellos que dan prioridad a lo que la organización ofrece para el desarrollo de la experiencia (25% de las respuestas) y por último aquellos que

parecen valorar por igual ambas cuestiones (25% de las respuestas). Se dé o no se dé prioridad a una de estas características sobre otra, lo cierto es que tanto la importancia y diferenciación del espacio virtual del físico como la necesidad de que el anfitrión determine lo que ofrece en su programa, parecen necesarios para poder definir y generar un proyecto de residencia artística virtual.

Contemplando este nuevo panorama tecnológico, el grupo Open Method of Coordination (OMC, 2014) definió las residencias artísticas de la siguiente manera: “Las residencias de artistas proveen a los artistas y otros profesionales creativos con tiempo, espacio y recursos para trabajar, individualmente o en colectivo, en áreas de su práctica generan una reflexión elevada” (p.9).

Esta definición que pretende abarcar todos los tipos de residencias artísticas (físicas y virtuales) resulta muy funcional teniendo en cuenta su amplitud. Sin embargo, resulta tan abierta que puede incluir proyectos que, por ejemplo, no persigan el objetivo de ser una residencia artística.

Así pues, tras toda la información recopilada y analizada en esta investigación, podría resultar oportuno elaborar una definición práctica y específica para las residencias artísticas virtuales que incluyese las distintas cuestiones que han ido surgiendo y se han ido abordando. En concreto nos referimos a: la importancia del medio de Internet como objeto y objetivo de las residencias artísticas virtuales para fomentar la experimentación e innovación de la expresión artística, la presencia de la comunidad virtual en los procesos creativos, las condiciones y los ofrecimientos propuestos por la entidad organizadora o anfitrión y, por último, la importancia de la intencionalidad de ser una residencia artística virtual.

Atendiendo a estos criterios, basándonos tanto en la definición ofrecida por el grupo OMC como en las ofrecidas en los cuestionarios, se propone la siguiente definición para las residencias artísticas virtuales:

Una residencia artística virtual proporciona, durante un tiempo determinado, recursos de distinta naturaleza y condiciones que propician la creatividad de los artistas en el espacio fundamental de Internet, donde la comunidad virtual aportará valor pudiendo tener distintos grados de participación en el desarrollo de las investigaciones artísticas experimentales e innovadoras derivadas de la residencia (con o sin resultados finales concretos). Así mismo, una residencia artística virtual implica, necesariamente, la intención del anfitrión de ofrecer una residencia artística virtual.

Ante esta propuesta, cabe destacar que, pese a la evidente posición de la investigación en cuanto a la intencionalidad del anfitrión, el objetivo de esta definición no es, en ningún caso, el de acotar y restringir una práctica, si no de dar claves para su mejor comprensión. Los términos utilizados y las características que se formulan buscan abrir posibilidades permitiendo que el concepto se expanda a través del desarrollo de su práctica.

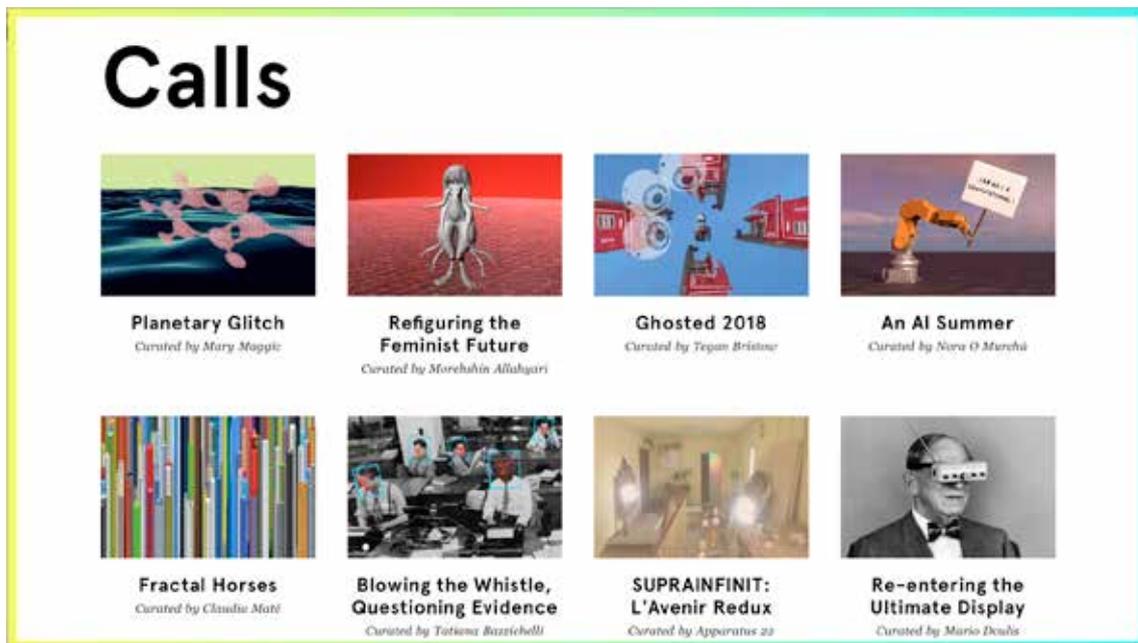
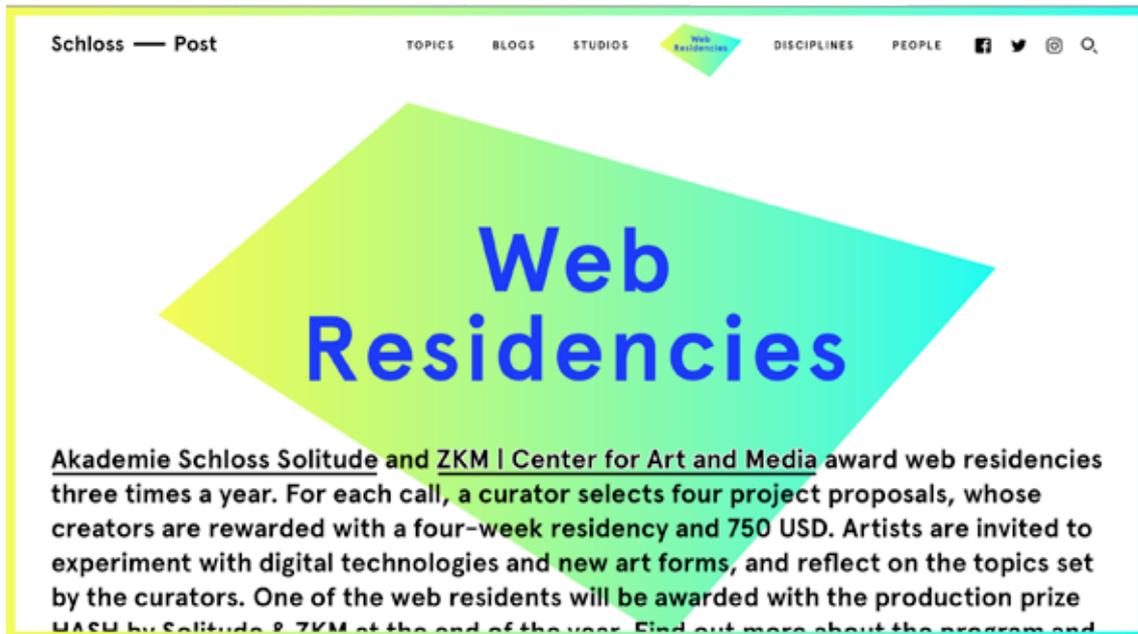
Sin duda el panorama actual que ofrece la web 2.0 y el enorme campo de actuación que se abre no sólo para los artistas, sino para otros actores relacionados con el mundo del arte, hacen muy necesarias todas las iniciativas de experimentación en el medio, como puedan ser, entre otras, las residencias artísticas virtuales. Aportar conocimiento en torno a esta práctica es el objetivo principal de este estudio que, si bien queda cumplido, pretende desarrollar próximamente una segunda fase ya mencionada que analice el punto de vista de los otros agentes protagonistas, los huéspedes o artistas.

## Referencias

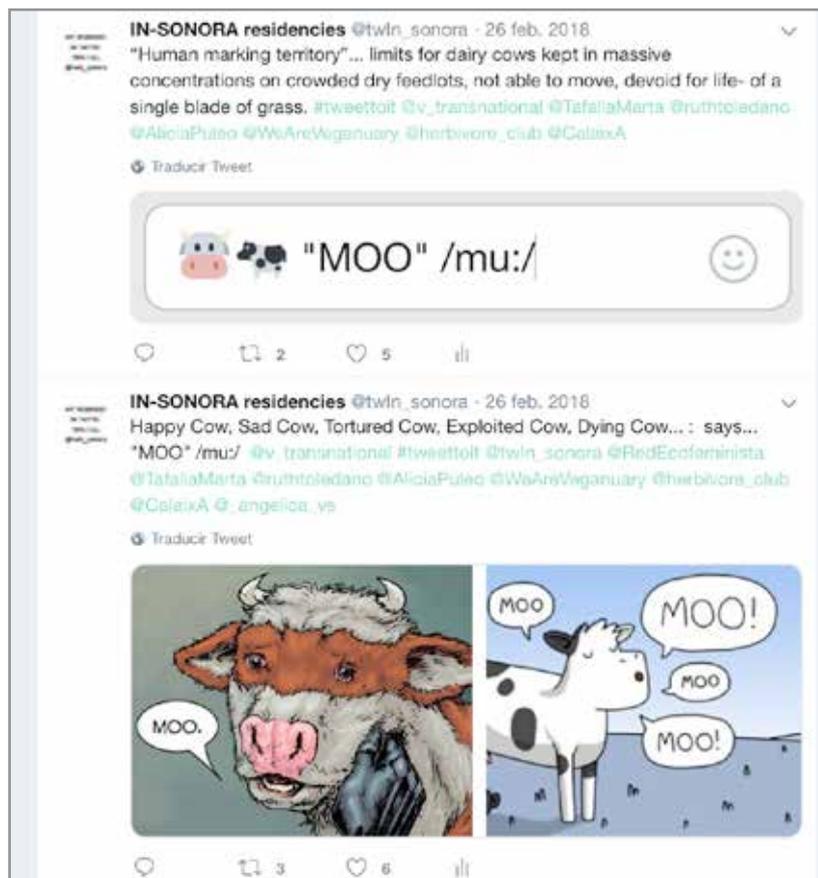
- Bourne, C. (2015). VIRTUAL ART RESIDENCIES: A new Model of AIR. Recuperado de: <https://virtualartistresidency.wordpress.com/>
- Desktop Residency. (s.f). Home: Desktop Residency. Recuperado de: <http://www.desktopresidency.com/>
- Digital Artist Residency. (s.f). Home: Digital Artist Residency. Recuperado de: <http://digitalartistresidency.org/>
- F8 Residency. (s.f). Home: F8 Residency. En Facebook. Recuperado de: <https://www.facebook.com/F8Residency/>
- Gallery Online. (s.f). Home: Gallery *Online*. En Facebook. Recuperado de: <https://www.facebook.com/GalleryOnline/>
- Hora, D. (2006). Art residencies. The multiple directions of contemporary transits. En *Caderno Videobrasil*, Associação Cultural Videobrasil, 2 (2), pp. 54-77.
- Location One. (2008). Mission Accomplished. En Location One 1998-2013. Recuperado de: <http://www.location1.org/missionaccomplished/>
- Morgan, J. y Mungan, Y. (2014). *Fine Arts, Culture and Creativity in Minecraft. En Understanding Minecraft: Essays on Play, Community and Possibilities*. Jefferson (NC): McFarland & Company Press. pp. 175-190.
- OMC. (2014). OMC Policy handbook on artists' residencies. En *European Agenda for Culture*. Work plan for culture 2011-2014.
- Pevsner, N. (1982). *Academias de Arte: pasado y presente*. Madrid: Cátedra.
- Piechocki, R., Kluz, S., Hansen, K. y Zorch, L. (2014). *Artist residencies in the public realm: a resource guide for creating residencies and fostering successful collaborations*. Pittsburgh: Office of public art.
- Ramírez, J. (2016). Hacia una breve historia de la convivencia de artistas. En *Processi 143*. Real Academia de España 2015/16. Roma: Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación/AECID/Cooperación Española. pp. 15-17.
- Res Artis. (s.f). Künstlerhäuser Worpswede. En Res artis: worldwide network of artist residencies. Recuperado de: [http://www.resartis.org/es/residencias/?id\\_content=4874](http://www.resartis.org/es/residencias/?id_content=4874)
- RFAOH. (s.f). Home: Residency for Artists on Hiatus. Recuperado de: <http://residencyforartistsonhiatus.org/>
- Schlosspost Web Residencies. (s.f). Web Residencies. En schloss-post. Recuperado de: <http://schloss-post.com/category-list/web-residents/>
- Studio XX. (s.f). Rechercher les mots clés résidence virtuelle. En Studio XX. Recuperado de: <https://studioxx.org/search/node/r%C3%A9sidence%20virtuelle>
- Trojanska, W. (2013). Virtual Art Residencies – a Manual. En *Interartive Contemporary Art + Thought: Art and Mobility*. 55. Recuperado de: <http://artmobility.interartive.org/virtual-art-residencies-a-manual-weronika-trojanska/>
- Turbulence. (2007). Networked\_performance: Brad Kligerman Ars Virtua Artist-in-Residence (AVAIR). En Turbulence.org. Recuperado de: <http://www.turbulence.org/blog/archives/004145.html>
- Turbulence. (2008). Networked\_performance: Ars Virtua “World of Warcraft Residence”. En Turbulence.org. Recuperado de: <http://transition.turbulence.org/blog/2008/01/07/ars-virtua-world-of-warcraft-residence/>

Virtual Art Residencies @twIn\_sonora. (s.f). Home: Art residencies @twIn\_sonora. Recuperado de: <http://twitterresidencias.wixsite.com/insonora-en>  
Virtual-residency. (s.f). The Virtual Residency-A call for a virtual migration to the “house Europe”. En Virtual-residency. Recuperado de: <http://www.virtual-residency.net/>  
Woodstock Byrdcliffe Guild. (s.f). Byrdcliffe Art Colony History. En Woodstock Byrdcliffe Guild. Recuperado de: <http://www.woodstockguild.org/about-byrdcliffe/byrdcliffe-history>

## # 2.5.1. FIGURAS DE LA PUBLICACIÓN 4.



Figuras 59 y 60. Capturas de pantalla de Schlosspost Web Residencies, 2016- aún vigente. <https://schloss-post.com/overview/web-residencies/>



Figuras 61 y 62. Verónica Perales, #tweettoit, 2018. Capturas de pantalla propias de la obra realizada para la residencia artística virtual @twIn\_sonora (2016-aún vigente) en el marco de la Muestra Internacional de Arte Sonoro e Interactivo IN-SONORA 9

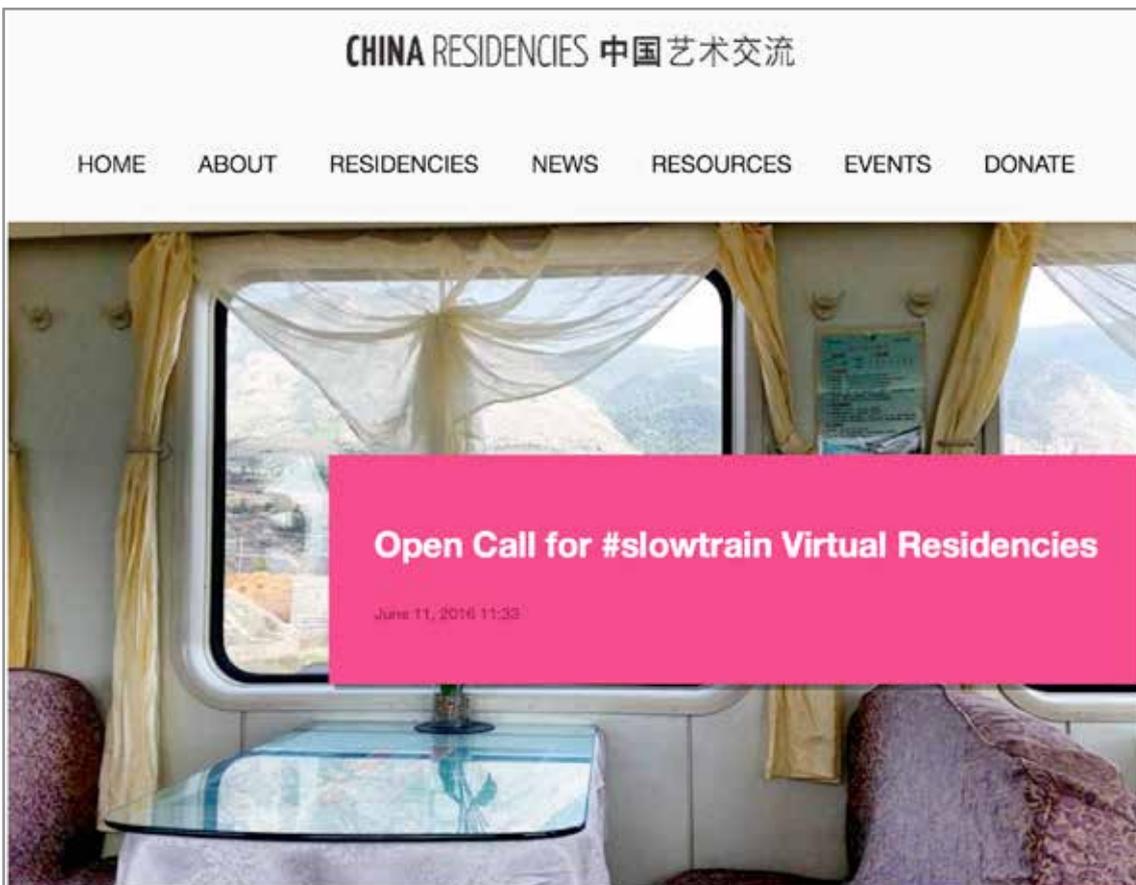
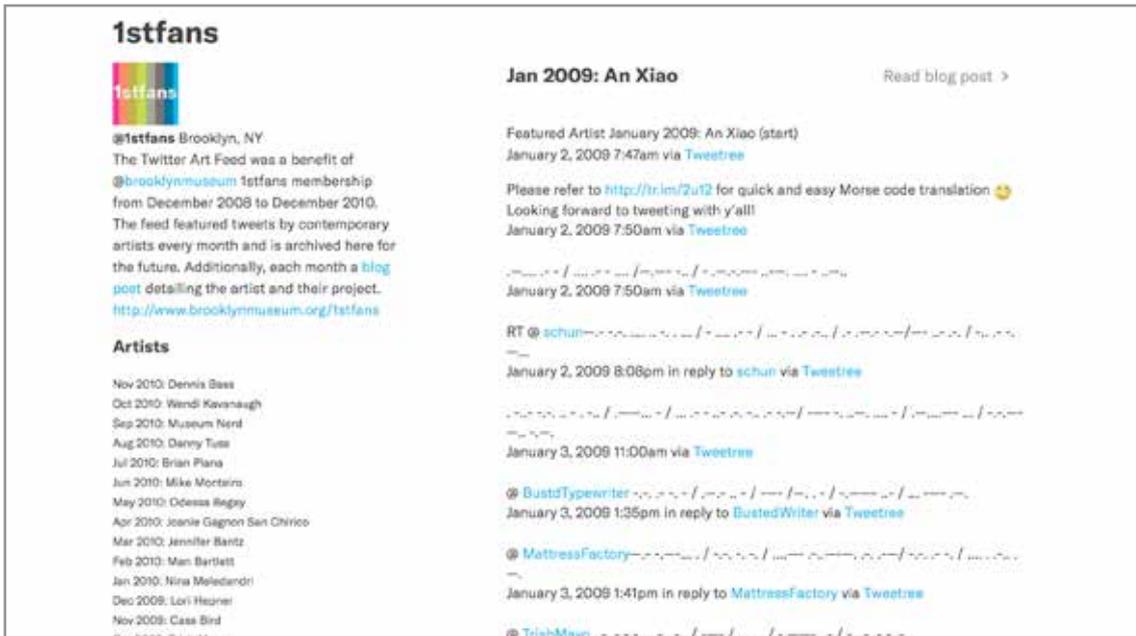


Figura 63. (arriba) Captura de pantalla propia de la documentación sobre la obra de An Xiao desarrollada para la residencia artística virtual @1stfans The Twitter Art Feed Brooklyn Museum (2008-2010), [https://www.brooklynmuseum.org/support/1stfans\\_twitter\\_art\\_feed/1](https://www.brooklynmuseum.org/support/1stfans_twitter_art_feed/1)

Figura 64. (abajo) Captura de pantalla propia de la convocatoria 2016 para #slowtrain Virtual Residencies (2016 – aún vigente): <https://chinaresidencies.org/news/106>



# 3 # Conclusiones generales



Como especificábamos en el apartado 1.4. Metodología, a la hora de enfrentarnos a nuestros objetivos desde una perspectiva cualitativa, en vez de intentar exclusivamente legitimar o invalidar una hipótesis, lo que pretendemos principalmente es comprender un fenómeno concreto en profundidad. Para ello es necesario formular preguntas fundamentales del tipo “qué es/cuáles son” (el arte de Internet, el arte de Internet 2.0, las relaciones entre el arte audiovisual y las estrategias participativas de los medios de comunicación de masas, las residencias artísticas virtuales, etc.) y “cómo funciona/cómo sucede” (el arte audiovisual y el arte sonoro en conjunción con el arte de Internet 2.0, los diseños participativos museísticos 2.0, los programas de residencias artísticas virtuales, etc.).

A medida que nos enfrentamos a la literatura crítica ya existente en torno a nuestro objeto de estudio y a las informaciones y obras que vamos obteniendo y encontrando durante nuestro análisis exploratorio en la Red, se inicia un proceso interpretativo que evoluciona con los propios datos y que nos ha permitido formar nuevas teorías al respecto. Dichas teorías dilucidan relaciones inexploradas entre elementos, deficientemente exploradas o mal definidas con anterioridad.

Así pues, a partir de cada uno de los objetivos propuestos hemos podido elaborar una serie de enunciados teóricos, en su mayoría interrelacionados, que forman parte de nuestro alegato final. Si bien dichos enunciados quedan minuciosamente detallados a lo largo de cada artículo presentado y en sus propios alegatos finales, también los sintetizamos en este apartado de conclusiones generales.

La práctica del arte de Internet ha abierto numerosos debates y ha generado distintas contradicciones no solo entre el discurso motivacional de los artistas y el discurso teórico de los historiadores, sino entre las propias argumentaciones de los artistas que lo practican. Si bien los primeros artistas en experimentar con el medio de Internet parecían compartir un ideario común acerca del carácter mutable, no finito, experimental, conectivo, interactivo, anti-institucional y anti-mercado de esta emergente práctica, en muy poco tiempo las piezas que se desarrollaron y la actitud de los artistas frente a estas demostraron que el arte de Internet era cada vez más variado en discursos y estrategias.

En el marco teórico de esta tesis se ha mostrado la evolución de esta praxis analizando una gran variedad de definiciones, subdefiniciones, taxonomías y subclasificaciones, enunciadas tanto por teóricos como por artistas. Sin embargo, centrándonos principalmente en las obras artísticas que se han producido y no en lo que artistas y teóricos promulgan, consideramos necesario destensar la definición del arte de Internet. No queremos con esto decir que las clasificaciones y nuevas nomenclaturas

creadas por teóricos y artistas carezcan de utilidad, ya que, aunque no las podemos considerar cerradas y definitivas, son clarificadoras. En efecto, la diversidad de obras y sus distintas complejidades exigen una definición más laxa y abierta. Por ello, en esta tesis nos referimos al arte de Internet comprendiendo cualquier práctica con intencionalidad artística basada en las características de Internet para su desarrollo en la propia Red.

Una vez se instauran las primeras herramientas que favorecen el desarrollo de las dinámicas participativas y sociales de la Web 2.0, los artistas comenzaron a generar piezas que usaban tanto los contenidos aportados por los usuarios como las mismas plataformas sociales con el fin de lograr una mayor visibilidad y participación en sus obras. De forma generalizada, se extendió el término arte de Internet 2.0 para denominar aquellas obras que utilizasen dichos datos generados por los usuarios y/o las propias herramientas sociales de la Web 2.0.

Sin embargo, consideramos que se trata de un uso superficial e inapropiado del término. El concepto “2.0” surgió como alternativa a una web estática y de comunicación unidireccional. Su uso hace referencia a la participación y el acto de lo social. Por ello, resulta lógico pensar que la aplicación del sufijo 2.0 a la hora de hablar de arte de Internet debería implicar una acción directa y consciente de los usuarios y no focalizarse en el uso de unas herramientas concretas o de los datos que esas herramientas han proporcionado. Asimismo, nos percatamos de que el arte de Internet primigenio, que realizó numerosos experimentos sociales, piezas colaborativas, creando comunidades y nuevos cauces para conectar usuarios y establecer una comunicación multidireccional, fue, en muchas de sus prácticas, pionero en las estrategias 2.0. Todo ello, en un momento en el que ni el término ni las tecnologías que hoy lo definen se habían concebido.

Sin embargo, en el Internet de hoy en el que conviven herramientas de comunicación uni y multidireccional, espacios que fomentan jerarquías ascendentes y otras horizontales, donde conviven lo “viejo” y lo “nuevo” en un ritmo de obsolescencia vertiginoso ¿qué sentido tiene utilizar la terminología “2.0”? A la hora de hablar de un arte de Internet actual que persigue los ideales de lo que en su día tuvo sentido denominar 2.0 parece que lo más responsable es hablar de un arte de Internet participativo orientado a la comunidad virtual, como bien se señala en el título de esta tesis doctoral.

Al igual que el arte de Internet inicial fue visionario de las potencialidades conectivas de la tecnología con la que experimentaba logrando desarrollarlas, el arte audiovisual también fue visionario de las estrategias participativas que la televisión podía ofertar

ayudando a su desarrollo como parte del recorrido hacia su incursión en el arte de Internet.

Por lo que respecta a la relación entre la práctica audiovisual de la segunda mitad del siglo XX y principios del XXI y las estrategias comunicativas y participativas de la televisión e Internet, constatamos que dicha praxis artística no se ha limitado a experimentar con las citadas estrategias desarrolladas por estos medios de comunicación de masas. Como se puede advertir a través de *Exposition of Musik-Electronic Television* (Paik, 1963), los proyectos *Electronic Hokkadim*, *Talk Out!*, *The Austrian Tapes* (Davis, 1971, 1972, 1974 respectivamente) y la iniciativa *Mobile TV* (Huyghe, 1995-1997) entre otros, el arte audiovisual fue a su vez promotor en la introducción de nuevas fórmulas de participación del espectador/usuario en la televisión. En concreto, se produjeron obras que reflexionan en torno al proceso de edición de contenidos que pretendían subvertir el modelo vertical prototípico de producción y consumo. Asimismo se generaron obras que, por ejemplo, introducían el *feed-back* telefónico en la televisión y piezas que sacaban las herramientas de producción televisivas a la calle para buscar la colaboración directa de los ciudadanos. Estas dinámicas participativas formaron parte de las estrategias comunicativas de Internet posteriormente. El arte audiovisual, visionario de las posibilidades interactivas de estos medios, ideó nuevas fórmulas que perseguían la erradicación de la observación pasivo-consumista de los mensajes emitidos por lo que Carlos Scolari (2008) denomina como “viejos medios”, favoreciendo las nuevas tendencias participativas en las tecnologías de pantalla que conforman los “nuevos medios”. Filliou, sin ni siquiera recurrir a las potencialidades conectivas de la televisión, ya logró fomentar a través de obras videográficas *open-ended* como *Breakfasting Together, If You Wish* (1979) que el espectador tomara conciencia de lo fundamental de su participación y de que la actividad creativa está en la mente de todos, siendo necesario practicarla.

Actualmente, nos hallamos ante un panorama en el que las innovaciones tecnológicas dirigidas a la producción de herramientas participativas y sociales en la televisión (iTV –interactiva televisión, Web-based TV e IPTV) y en Internet (prácticamente cualquier nueva plataforma o aplicación) fluyen de forma simbiótica y bidireccional entre ambos medios de comunicación. Por ello, resulta llamativo descubrir que si bien el arte audiovisual contemporáneo está en constante experimentación en el ciberespacio, no ha desarrollado ninguna actividad significativa que se nutra de las herramientas participativas que ofrecen las nuevas televisiones sociales y/o que se asiente en las mismas.

Centrándonos en el medio de Internet y sus plataformas sociales, el arte audiovisual ha encontrado en estos una fuente de material listo para su apropiación y en constante

crecimiento. Se trata de un espacio colectivo para el intercambio directo y voluntario de material, una capacidad de difusión sin precedentes y una prolongación indeterminada de su tiempo expandido. De este modo una obra ya no solo se reduce al elemento inicial sino que alcanza su plenitud a través de un largo viaje por la esfera pública de Internet donde es objeto de múltiples transformaciones (votaciones, comentarios, enlaces, *remakes*, segundas partes, etc.).

Asimismo, hacemos especial hincapié en las nuevas temáticas del arte. Hemos podido observar que se ha abierto un nuevo campo de reflexión acerca del propio medio de Internet, de sus herramientas y de la relación de estas con los habitantes del ciberespacio. De la misma manera que se ha teorizado acerca de que la televisión solo habla de sí misma (Eco, 1986; Carlón, 2006), Internet sigue su ejemplo. La Red, de la mano de los artistas, fomenta piezas audiovisuales como *Youtube as a Subject* (de Dullaart) y *Moonwalk* (de Kohout) en las que se utiliza Youtube para la construcción de un discurso creativo en torno al propio medio en un continuo ejercicio tautológico.

Por otro lado, la relación de Youtube con los internautas ha hecho de éste un espacio de experimentación para numerosos proyectos artísticos audiovisuales de diversa índole. Youtube ha llegado a convertirse tanto en sujeto interventor como espacio intervenido con iniciativas como *YouTube Play Biennial*, distintos proyectos curatoriales a manos de *curatingyoutube.net*, y la producción de cine experimental con, por ejemplo, *Life in a day* (dirigida por Macdonald).

En lo que respecta a la participación de los usuarios, existen numerosas obras audiovisuales en la Red que la fomentan invitándolos a desarrollar determinadas acciones, crear materiales específicos, etc. de forma que gracias al conjunto de las contribuciones se genera una nueva obra. Este tipo de participación es voluntaria y consciente.

Sin embargo, resulta interesante observar que, en la mayoría de casos, la participación que da forma a la obra se desarrolla de forma inconsciente. A pesar de las herramientas interactivas que inundan la Red, los artistas audiovisuales que trabajan en este medio se nutren principalmente de datos ya publicados por otros para generar sus propios productos artísticos. Es decir, generalmente estas obras no favorecen ninguna toma de conciencia del usuario sobre su participación o creatividad, resultando una conexión productiva nula para el habitante del ciberespacio. Por ello, a pesar de recurrir a herramientas 2.0, consideramos que no sería responsable calificar este tipo de piezas como arte de Internet 2.0 ya que carece de un acto comunicativo multidireccional, una conexión creativa o de una colaboración consciente.

Como era de esperar, existen numerosas analogías entre las conclusiones tejidas en torno a cómo se está transformando el arte audiovisual con su incursión en el arte de Internet participativo y cómo lo está haciendo el arte sonoro. Esto se debe, indudablemente, a que las características del medio en el que se infiltran son las mismas para una y otra práctica artística. A continuación enumeraremos algunas de esas analogías basadas en las particularidades de Internet, pudiendo afirmar que:

- La Red ha introducido cambios en la experimentación artística sonora.
- Internet le ha facilitado la posibilidad de interacción como elemento necesario para la construcción de una obra, gracias tanto a herramientas específicas como, sobre todo, a su poder de convocatoria masiva.
- El arte sonoro se está nutriendo de los datos producidos por los usuarios y ha visto dilatado “su tiempo expandido” de forma casi infinita por acciones y respuestas de los usuarios que repercuten en el contexto y el estado de la obra a medida que esta se difunde de forma indefinida.
- Al igual que con la pieza audiovisual *Youtube as a Subject*, la pieza *Sonic Walkie* con su pista titulada *Chat* revela que el arte sonoro de Internet también reflexiona acerca de su propio medio.

Para ejemplificar el amplio abanico de estrategias participativas que el arte sonoro *online* está desarrollando hemos analizado una selección de piezas que nos lleva de la interactividad psicológica de la escucha “radiofónica” de *Locustream Audio Tardis* o *The Listening Machine* (posible gracias a otros usuarios cómplices) a la formación de un mapa social colaborativo que actúa sobre espacios sonoros *on* y *offline* con *Stereopublic: Crowdsourcing the Quiet*.

Asimismo, dada la significativa escasez de análisis previos sobre el arte sonoro *online*, nos hemos visto en la necesidad de acuñar dos términos para el estudio de su práctica: “net.sound art” y “site-flowing”. El primero sirve para definir y mostrar el carácter intermedia de aquellas prácticas del arte sonoro *online* que recibe de la Red su forma y su significado, perdiendo coherencia vital fuera de esta. Por otro lado, el segundo es consecuencia de la imposibilidad de aplicar en el medio de Internet las teorías de los años setenta sobre la especificidad e inespecificidad del espacio de la instalación y la escultura (sonoras) promulgadas por Howett y Lippard (1977). Así, este término nace con la intención de definir la relación entre una obra de arte concebida en, por y para la Red (es decir, específicas del medio) y el dinamismo de su espacio virtual (entorno estructuralmente inespecífico).

Tras estudiar las estrategias de infiltración de la praxis artística audiovisual y sonora en un arte de Internet colaborativo, resulta fundamental analizar el papel de las instituciones en el fomento de la participación de los artistas en la producción de arte de Internet y la de los usuarios en la generación de nuevos contenidos museísticos. Esto lo hacemos a través del estudio de los programas que las instituciones están desarrollando con tales fines.

Existen numerosas iniciativas promovidas por instituciones que persiguen la producción de arte de Internet. Generalmente estas iniciativas surgen de forma espontánea, tienen objetivos muy determinados en cuanto a la producción y terminan en cuanto la obra concreta se produce. Si lo que buscamos son programas más formales, y a ser posible duraderos, que fomenten una coherente experimentación con el medio de Internet más que el desarrollo de un proyecto predefinido, encontramos en las residencias artísticas virtuales un excelente campo de análisis. Paradójicamente, estas son un fenómeno prácticamente desconocido a pesar de contar con más de quince años de trayectoria y asentarse en un espacio de difusión masiva como es Internet.

En el recopilatorio que hemos elaborado encontramos que la residencia más antigua de la que se tiene constancia es la iniciativa trAce Virtual Writer-in-Residence (1999-2000) creada por el Departamento *English & Media Studies* de la Universidad de Nottingham Trent para experimentar con la noción de literatura *web-based*. Desde entonces, han surgido al menos veinticuatro programas de residencias artísticas virtuales de entre los cuales casi una decena siguen aún en vigor. Sin embargo, sorprende que apenas exista literatura crítica al respecto ni cobertura mediática. Las escasas alusiones a dichos programas se encuentran dispersas por archivos digitales de organizaciones en línea especializadas en la conjunción arte-tecnología-Internet, como por ejemplo Rizhome, Furtherfield o Turbulence, y por las páginas webs de los propios proyectos, en muchos casos antiguas, desactualizadas y en peligro de extinción, cuando no desaparecidas. Sin duda, el acceso a dicha información supone un trabajo de ciber-arqueología para especialistas que dificulta la conquista de nuevos públicos.

Sin embargo, dado que la sociedad está cada vez más inmersa en la comunicación y actividad virtual y teniendo en cuenta que Internet ofrece constantemente nuevas herramientas que facilitan la generación y difusión de contenidos, nos encontramos en un momento óptimo para difundir y potenciar los programas de residencias artísticas virtuales dotándolos de una merecida y pionera literatura crítica.

Con el fin de comprender exactamente qué son y cómo funcionan, hemos estudiado los veinticuatro programas localizados y hemos remitido un cuestionario de preguntas abiertas a los organizadores de dichos programas, obteniendo un 50% de

participación. En base a todos los datos obtenidos hemos elaborado una definición para las residencias artísticas virtuales. Asimismo, tanto del análisis exploratorio de la Red como de los cuestionarios, hemos extraído una serie de datos que nos ha permitido elaborar numerosas conclusiones. Entre las que destacamos las siguientes:

- En su inmensa mayoría, tanto organizadores como participantes no se involucran en las residencias con ánimo de lucro ni por la repercusión mediática, sino por una imperiosa necesidad de experimentar con nuevos contextos, dinámicas y tecnologías a la hora de generar experiencias artísticas.
- En las respuestas recibidas de los organizadores hay continuas alusiones a la participación de los usuarios de Internet a la hora de hablar de sus motivaciones y de los aspectos positivos de los programas: “colaboración cultural”, “colaboración orgánica”, “generación de diálogos y discusiones”, “interacción entre artista y público”, “conectar mentes”, etc. Aquellas iniciativas que se asientan en redes sociales como Facebook (con iniciativas como: Woman & Identity Artist & Curators-in-Residence on FB y F8 Residency), Twitter (con proyectos como: Twitterer in Residence New Media Scotland, @1stfans The Twitter Art Feed Brooklyn Museum y @twIn\_sonora) e Instagram (con la residencia #slowtrain) parten de una situación ventajosa para favorecer el encuentro con otros usuarios, desarrollar el concepto de comunidad y favorecer la interacción.
- Por un lado se defiende el hecho de que las residencias artísticas virtuales queden fuera de los circuitos del arte tradicional, quedando libres de ciertas obligaciones y cargas, pero por otro lado se alude a la necesidad de encontrar algún tipo de financiación para pagar a los agentes involucrados aunque esa no sea la motivación principal.
- El hecho de tratarse de programas que parecen tan especializados en el uso de las nuevas tecnologías afecta tanto a la captación de artistas como a la fidelización de un posible público. Esto se debe a que ambos sectores pueden sentirse ajenos y desinteresados en la creación y difusión de prácticas tan concretas.

Hasta ahora hemos podido observar cómo el arte de Internet ha favorecido el desarrollo de estrategias participativas y cómo el arte audiovisual y sonoro que se ha infiltrado en la Red se relaciona con dichas estrategias apoyando la producción de arte intermedia. Asimismo, hemos analizado los programas de residencias artísticas virtuales viendo cómo las instituciones que los han ideado promueven el arte de Internet para favorecer un arte experimental y participativo.

Sin embargo, a pesar de que tanto en el seno de las residencias artísticas virtuales como en gran parte del arte de Internet en general se persiga la intervención de los usuarios hemos podido observar que, en general, su participación se desarrolla sobre todo entre usuario y obra, ocasionalmente entre usuario y artista, y casi nunca entre los propios participantes. Podríamos decir que las potencialidades conectivas de las herramientas sociales del Internet 2.0 no se están explotando desde el arte todo lo que se podría. Esa conexión entre personas tan ansiada en el arte de Internet primigenio dispone hoy de las herramientas necesarias para producirse sin ayuda de un informático, pero no es en absoluto una prioridad en el arte de Internet actual. Así, se manifiesta una clara diferencia entre el arte participativo (la actuación del usuario es necesaria para el proceso de construcción de la obra) y un arte conectivo (la conexión entre los participantes dota de sentido la obra).

Además, por otro lado, observamos que a las obras de arte de Internet colaborativas se les atribuye un autor artista. Si bien las herramientas sociales de la Web 2.0 han favorecido una democratización de los contenidos, no han favorecido una democratización real del arte. En efecto, hoy prácticamente todos los usuarios de Internet somos productores *amateurs* de contenidos en un determinado momento, pero no existe una amplia comunidad de “neo artistas *amateurs*”. Por ello, nos ha parecido fundamental analizar una de las escasísimas iniciativas museísticas que a través de Internet y sus herramientas sociales pretenden que el usuario del ciberespacio se ponga en la piel del artista y realice obras de arte *amateur*.

Dicha iniciativa, *YouTube Play Biennial*, promovida por la Fundación Guggenheim, desarrolla estrategias de inclusión popular infiltrándose en espacios para muchos cotidianos. En ellos, de la interacción entre individuos, resultan habitualmente experiencias agradables, entretenidas y provechosas que fortalecen los vínculos y la fidelidad de los usuarios. Se trata de Youtube y Twitter, aunque también se creó una web específica del proyecto y una especie de blog llamado The Take. La extensa comunidad virtual, incluyendo profesionales y profanos del arte, fue invitada a producir videoarte a través de Youtube, a publicar reflexiones personales en torno a la cultura digital a través de The Take y a participar en debates en torno a las piezas presentadas a través tanto de Youtube como de Twitter. Fue en estos últimos donde se produjo la mayor interacción entre usuarios.

Con alrededor de 23.000 obras de videoarte presentadas, esta iniciativa logró una exitosa participación sin duda motivada por el incentivo propuesto por la Fundación de que las diez producciones seleccionadas por el jurado formarían parte del canal de Youtube de la Fundación y se expondrían en los distintos museos Guggenheim del

mundo. Sin duda, el otorgar ese papel principal al consumidor cultural ha hecho de esta iniciativa un espacio de actuación muy sugerente para los habitantes del ciberespacio.

Con el objetivo de entender cómo en la actual cultura de la convergencia las nuevas tecnologías de la comunicación están favoreciendo la expansión de colectivos que asumen responsabilidades y actúan como críticos y prosumidores, defendiendo un uso del conocimiento colectivo, hemos realizado un estudio en el que relacionamos los conceptos “fandom”, “*hacker*”, “movimiento Open”, “consumidor cultural crítico” y “prosumidor crítico”. Al establecer esta relación aunamos la proactividad y el deseo de participación de la comunidad virtual, las nuevas necesidades de las instituciones artísticas, como las aspiraciones sociales del arte de Internet.

Finalmente, nos gustaría terminar este apartado de conclusiones con una reflexión acerca del medio de Internet, que consideramos está determinando los distintos modos de actuación artística en su seno.

Estableciendo un paralelismo entre las dimensiones macro y micro del hábitat urbano físico defendidas por José Luis Fernández y Alfredo Ramos (2006), podemos considerar Internet como un espacio actualmente planteado desde una perspectiva “macro”. Es decir, es un espacio que acoge construcciones e imponentes infraestructuras para el tráfico de usuarios y mercancías (información/objetos digitales) y sobre el que se intenta establecer un control permanente (mediciones, estadísticas, obtención y venta de datos, etc.) Asimismo, las distintas plataformas *online* luchan por mantenerse a la cabeza en una jerarquía marcada por la conectividad y el número de usuarios.

Sin embargo, a diferencia de estas lógicas expansivas espaciales tradicionales centradas en la suma (sumar terrenos, sumar distancias, sumar infraestructuras, sumar habitantes, etc.) y en el crecimiento arborescente, Internet busca al tiempo la resta. Internet persigue la contracción del espacio permitiendo que un solo espacio digital reúna los distintos espacios físicos, eliminando la distancia entre ellos y favoreciendo una estructura rizomática. Se trata de concentrar en un espacio virtual los espacios físicos estableciendo conexiones entre todos ellos. Sin embargo, los espacios físicos o *meat spaces* no son los que realmente quedan más o menos lejos, sino las personas que en ellos habitan. Esto nos hace considerar que el espacio (ya sea físico o virtual) no se debería entender como “un objeto exterior ni [como] una vivencia interior”, “el espacio no es un enfrente del hombre”, sino que es aquello que el hombre “funda” permitiéndole convocar el sentido del ser (Heidegger, 1994, p. 141). En el caso del ciberespacio, podríamos considerar las conexiones entre usuario e información y las conexiones entre usuarios las “fundadoras” del espacio al que dotan de sentido y de vida.

El Internet actual está diseñado desde esa perspectiva macro en la que el concepto de “sociedad digital” adquiere pleno sentido y fuerza como un todo uniforme e indiferenciado en el que no hay grupos. La introducción del mercado en su seno, ha dotado a Internet de unas normas, lógicas y dinámicas concretas para sus usuarios, persiguiendo una masificación que fomenta el anonimato más que, pese a lo que se suele publicitar, resaltar las particularidades de cada uno. Sus características, normas y servicios (mutables con el tiempo) son los que determinan el uso y la función en una concepción muy geométrica del espacio en la que existe poco margen para la improvisación. A pesar de ser una herramienta de “comunicación abierta”, Internet se sustenta en una serie de funciones y servicios con normas específicas que resultan muy atractivos para aquellos que quieren sentirse parte de esa “sociedad digital” y contribuir a su desarrollo generando y metabolizando información.

A la hora de diseñar obras artísticas en Internet, los artistas pueden verse atraídos por su dimensión macro: visibilidad, accesibilidad, velocidad, posibilidades de interacción, forma (normas y características que tienen una función de comunicación específica), constante mutación (aunque mutación siempre controlada), etc.

Pero su atractivo puede estribar igualmente en la subversión de esa dimensión mediante la apropiación de una zona/espacio de esa “macrópolis” digital en la que desarrollar nuevas formas de vida. En estas prácticas, se incide en el valor de lo heterogéneo, lo inesperado, la biología y la fidelidad/permanencia, características de una dimensión micro, frente al valor de lo homogéneo, lo controlado, la geometría y los lazos débiles motivados por los continuos cambios bruscos que fomenta la dimensión macro.

Los artistas, a la hora de trabajar en Internet, se debatirían entre dos estrategias principales en las que existen concomitancias con las teorías del “(des)orden de las ciudades” desarrolladas por Carlos Maldonado:

Para algunas miradas, las ciudades son las construcciones; las vías y los canales; el mar y las montañas; las avenidas y los recovecos. Para otras se trata, por el contrario, de las costumbres y las gentes, de los ritos y los días cotidianos y anónimos, de los animales, las plantas y la forma como la vida se hace posible, o busca hacerse posible. En otras palabras, es la sempiterna tensión entre la forma urbana –la urbs- y el funcionamiento de las ciudades –la civitas-. (2014, p. 219).

En el primero de los casos, en la “urbs”, que relacionamos con la dimensión macro, los artistas construyen/producen arte en el sentido de edificar. La obra se sitúa en un espacio, quedando plenamente integrada en los ritmos macro, es decir, generando gustos y necesidades, mediante una estrategia de contagio que comparte con la publicidad. El artista tendría que desarrollar así toda una serie de prácticas propias del

promotor urbanístico, del diseñador y del profesional de los medios de comunicación y del marketing, en las que generalmente prima lo visual.

En el segundo de los casos, en la “civitas”, que relacionamos con la dimensión micro, los artistas construyen/producen arte en el sentido de “localización o cosificación de la relación entre lo humano, lo inesperado y lo natural” (López, J.I., 2007, p. 5). Esta prístina concepción del “construir” está íntimamente relacionada con la de “proteger” y con la definición etimológica del “habitar”, en las que adquieren protagonismo estrategias como el cuidado, la asistencia, el cultivo y la permanencia (López, J.I., 2007). En esta dimensión micro, y siguiendo las argumentaciones de Maldonado, nos alejamos de una concepción de espacio rígida y vertical para adentrarnos en un concepto de territorio que implica adaptación, transformación y vida.

Desde nuestro punto de vista, la dimensión micro es la que fomenta las actitudes lúdicas, humildes y generosas de la comunidad fandom, la actuación comprometida y de justicia social desarrollada por los hackers y la concepción de bien común y cooperación del movimiento Open. Por ello podríamos decir que Internet sigue ofreciendo un modelo comunicativo experimental para reflexionar sobre sí mismo, pero también, y lo que nos resulta más importante, acerca de la condición humana.

Por todo lo expuesto, tanto en las conclusiones específicas de cada artículo como en este último capítulo, se puede considerar que se han cumplido todos los objetivos enunciados al principio de la tesis. A continuación presentamos una tabla resumen donde se indica qué publicaciones han contribuido al cumplimiento de qué objetivos.

Tabla que sintetiza qué publicaciones han contribuido al cumplimiento de qué objetivos:

<b>Objetivo</b>	<b>Pregunta de Investigación</b>	<b>Publicación</b>
<p>1. Desarrollar un marco teórico crítico en torno a la trayectoria del arte de Internet, así como a las teorías y nuevas definiciones fundamentales derivadas de este, desde su aparición hasta la introducción de la Web 2.0 o Web participativa.</p>	<p>¿Qué es el arte de Internet y cómo evoluciona hacia el arte de Internet 2.0?</p>	<p>Marco teórico</p>
<p>2. Determinar la relación entre la práctica artística contemporánea audiovisual y el desarrollo de estrategias comunicativas y sociales de los dos medios de comunicación hegemónicos (televisión y, especialmente, Internet) sobre todo en lo relativo a la participación activa de los telespectadores/usuarios.</p>	<p>¿Cuál ha sido la relación entre la práctica del arte audiovisual de la segunda mitad del siglo XX y las estrategias comunicativas y participativas de la televisión y de Internet?</p>	<p>Artículo 1</p>
<p>3. Identificar las fórmulas que el arte audiovisual y el arte sonoro están desarrollando actualmente para introducirse y formar parte de la práctica del arte de Internet 2.0.</p>	<p>¿Cómo se están adaptando/transformando las prácticas artísticas audiovisuales y sonoras contemporáneas cuando intentan formar parte de la producción del arte de Internet 2.0?</p>	<p>Artículos 1, 2 y 3</p>
<p>4. Analizar críticamente programas que se están llevando a cabo en la Red por parte de las instituciones artísticas con el fin de fomentar la participación de los artistas en la producción de arte de Internet y/o la participación virtual de los usuarios en la generación de nuevos contenidos museísticos.</p>	<p>¿Qué tipo de programas e iniciativas colaborativas y virtuales están desarrollando las instituciones artísticas para fomentar la participación de los artistas en la producción de arte de Internet y la participación de los usuarios en la generación de nuevos contenidos museísticos?</p>	<p>Artículo 2 y 4</p>

### **FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.**

Si bien podemos afirmar que se han contestado de forma profusa las distintas preguntas de investigación, debemos tener claro que el estudio de las estrategias participativas del arte de Internet es inagotable. Sobre todo tratándose de un arte que se practica actualmente y cuyo medio muta constantemente. Sin duda, las obras que en adelante puedan surgir permitirán abrir nuevas líneas de investigación. Por nuestra parte, una vez defendida esta tesis doctoral deseamos continuar con el pionero estudio acerca de las residencias artísticas virtuales enfocándolo desde el punto de vista de los artistas participantes. Asimismo, y en base al principal interés demostrado por la interactividad de los usuarios en el arte de Internet, nos preocuparemos especialmente por el análisis crítico de aquellas residencias que se producen en las redes sociales de Twitter, Facebook e Instagram donde la participación social de los usuarios de la Red parece que debiera ser mayor.



**# Overall  
conclusions**



As specified in the methodological section, in order to face our goals from a qualitative perspective, we will endeavour to understand in depth a distinct phenomenon. Thus, it is essential to ask primary questions, such as “what is? / which are?” (Internet art, Internet art 2.0, the links between audio-visual art and mass-media strategies of participation, virtual artistic residencies, and so on), and “how does it work? / how does it happen?” referred to audio-visual art and sound art in connection to Internet art 2.0, participative museum design 2.0, the programmes of virtual artistic residencies, and the like.

As we face the current critical literature on our subject of study, as well as the information and works that we have found in our exploratory analysis of the Net, we have begun an interpretive process that has been evolving along with the data, and which also has allowed us to shape new theories on the matter. These theories expound on the many unexplored connections between many elements, even those which have been poorly explored or ill-defined previously.

Therefore, based on each and every proposed goal, we have been able to advance a series of theoretical statements interrelated for the greater part, all of which shape our closing arguments. Even though the aforementioned statements have been painstakingly described in every previous paper and inherent conclusions, we will also summarise them in the present section of overall conclusions.

Internet art has stirred a number of debates, as well as having created many contradictions not only between artistic motivations and the theoretical discourse of historians, but also among the many arguments given by the artists who carry out these practices. Although the first artists experiencing Internet as a medium seemed to share a common set of ideas about the mutable, non-finite, experimental, connecting, interactive, anti-institutional, and anti-market nature of the –back then– budding practice, the pieces developed and the attitudes of the artists towards them showed that Internet art was becoming more varied with regards to discourse and strategies in a very short while.

The theoretical framework of this dissertation has shown the evolution of this praxis by analysing a great variety of definitions, sub-definitions, taxonomies, and sub-classifications, which had been put forward by theoreticians and artists alike. However, if we focus mostly on the works produced but not on what the artists and theoreticians declare, it seems necessary to loosen up the definition of Internet art. By this, we do not mean that the new classifications and terminologies promoted by theoreticians and artists lack all usefulness since they illuminate the field, even though we cannot see them as settled and final. Indeed, the diversity of works and

their different degrees of complexity beg for a broader and more casual definition. Therefore, in this dissertation we define Internet art as the works including any procedure with artistic intent, based on the characteristics of the Internet, and to be developed in the very World Wide Web.

Once established the first tools supporting the development of social and participative dynamics of the Web 2.0, artists began to produce works that used contents provided by the users as well as the same social networks with the aim of achieving greater visibility and public participation in their works. In general terms, the label “Web 2.0 art” was in ample use to name those works which employ the data generated by the users and / or the very social tools within Web 2.0.

Nevertheless, we believe that this is a superficial and inappropriate use of the term. The notion ‘2.0’ originated as an alternative to the static and unidirectional WWW of the time. Its use refers to social participation and the very fact of sociability. Hence, it seems logical to think that the use of the suffix ‘2.0’ to explain Internet art should involve a conscious and direct action of the users, not just focusing on the use of some particular tools, or the data produced by said tools. Also, one can clearly see that the earliest Internet art – which produced many social experiments, collaborative works, as well as creating communities and new ways to link users in multidirectional communication – was pioneering 2.0 strategies in most of its practices; and all this at a time in which neither the term nor its defining current technologies had been conceived.

Still, as the Internet stands today – harbouring unidirectional and multidirectional communicative tools, places that foster vertical hierarchies and others vying for horizontal ones; places where the “old” and the “new” dance to a dizzying rhythm of obsolescence – what is the point of using ‘2.0’ terminology? When speaking of current Internet art, one that follows the ideals of what once was labelled ‘2.0’ and made sense, it appears most sensible to talk about a participative and community-oriented Internet art, as we have stated in the title of the present dissertation.

Just like the early Internet art had a visionary streak with regards to the potential connectivity of the technology with which artists were experimenting and, by the same token, developing, audiovisual art had also furthered prescience of participative strategies within television, collaborating in its development as a stage on the road to Internet art.

In a more precise way, with regards to the relationship between audiovisual practices from the 1950s to the beginning of the 21<sup>st</sup> century and communicative as well as participative strategies in television and the Internet, we have seen that the

aforementioned artistic practice was not limited to experiment with said strategies, developed by these mass media. As we can perceive thanks to *Exposition of Musik-Electronic Television* (Paik, 1963), the projects *Electronic Hokkadim*, *Talk Out!*, and *The Austrian Tapes* (Davis, 1971, 1972, and 1974 respectively), as well as the *Mobile TV* initiative (Huyghe, 1995-1997) among others, audiovisual art was in its turn an instigator of new ways for viewer / user participation on television. To wit, there was production of works that reflected upon the process of content editing in an attempt at subverting the prototypically vertical mode of production and consumption. Furthermore, there were works that pioneered the use of telephonic feed-back on TV; other pieces took the tools of television production to the streets so as to get direct collaboration from the citizens. These participative dynamics would later play a role in the strategies of communication of the Net. Audiovisual art, a harbinger of interactive possibility in those media, shaped new ways that fought to eradicate passive-consumerist observation of the messages broadcasted by what Carlos Scolari (2008) has named as “old media”, always promoting the new participative trends in screen technologies that have modelled “new media.”

Nowadays, we face a scene in which technological innovations, aimed at the production of socially participative tools for television (iTV –interactive TV-, Web-based TV, and IPTV) and the Internet (just about any of the new platforms or apps), flow in a symbiotic and bi-directional manner between both media. As a result, it seems striking to discover that even if contemporary visual art is constantly experimenting in and around cyberspace, it has not developed any meaningful activity that feeds on the participative tools offered by the new social televisions, neither has built upon them.

Focusing on the Internet as medium and its inherent social platforms, it appears that audio-visual art has always found in the aforementioned a source of materials ready for its appropriation and constantly growing. It is a collective space for a direct and willing interchange of work, with unprecedented broadcasting capabilities, and utterly good at extending its expanded time without limits. Thus, a piece not only rejects to be reduced to its initial elements but also reaches its peak when it undergoes a long exposure in the public sphere of the Net, where it is subject to manifold transformations, such as voting, commenting, links, remakes, sequels and so on.

Additionally, we would like to highlight the new subject matter of art. We have seen that a new realm of reflection upon the Internet as a medium has been established; it also considers the tools of the Net and their relationship with the dwellers of cyberspace. In the same manner that some critics have theorised on television as a medium that only speaks about itself (Eco, 1986; Carlón, 2006), Internet follows that path. Artists working on the Net promote audio-visual works such as *YouTube as a*

*Subject* (by Dullaart) and *Moonwalk* (by Kohout), pieces that use YouTube to shape a creative discourse around the very medium by means of a recurring exercise in tautology.

On the other hand, the relationship between YouTube with users has turned the former into a realm of experimentation for many audio-visual projects of a diverse nature. YouTube has become not only an active subject as a space for artistic intervention with projects like *YouTube Play Biennial*, a number of curatorial proposals by means of ‘curatingyoutube.net’, and the production of experimental cinema, e.g. *Life in a day* (directed by Macdonald.)

With regards to users’ participation, there are many audio-visual works up on the Net focused on it, inviting users to perform certain actions, to produce specific material, and so on; all of this in a way that generates a new work thanks to all the contributions. This type of participation is conscious and willing.

However, it seems rather interesting to observe that, in a large majority of cases, the participation shaping the work took place unwittingly. No matter how many interactive tools flood the Internet, audio-visual artists working in this medium mainly feed on previously published data in order to produce their own art. That is to say, a majority of these works do not promote any awareness about their own participation or creativity among the users. All of which result in a productive connection utterly vacant for the dwellers of the Net. Hence, even though they resort to 2.0 tools, we deem the categorisation of Internet art 2.0 given to those works as simply irresponsible given that they lack multidirectional communication, a creative connection, or conscious collaboration.

As was to be expected, we can make a number of analogies between the conclusions on how audio-visual art is being transformed by means of delving into participative Internet art, and how sound art is faring in this regard. Without a doubt, this is because the characteristics of the medium they infiltrate remain the same for both artistic practices. Next, we should name a few of those analogies based on the particular features of the Net; then, we can surmise the following:

- There have been changes in the experimentation on sound art because of the Internet.
- The Net has enabled chance interactions as a necessary ingredient to create a work, thanks to specific tools as well as, most of all, the ability to summon the masses.
- Sound art is feeding on user-created data and has dilated “its expanded time”

to infinity by means of users' actions and reactions, which shape the context and the status of the work as long as the work itself is aired in a loop.

- As it happened with the audio-visual work *YouTube as a Subject*, the piece *Sonic Walkie* includes a track titled *Chat*, which reveals that sound art on the Internet also reflects on its own medium.

To exemplify among the wide assortment of participative strategies that online sound art has been developing, we have analysed a selection of works that range from the psychological interactivity of listening to *Locustream Audio Tardis* or *The Listening Machine* (which was made possible by supporting users) “on the radio”, to the charting of a socially collaborative map which acts on sound spaces *on* and *offline* with *Stereopublic: Crowdsourcing the Quiet*.

Moreover, given the significant scarcity of early analysis about online sound art, we have seen to the need of coining two terms for a study of these works: “net.sound art” and “site-flowing.” The former is used to define and show the intermedia nature of those works of online sound art that is shaped by the Net in form and meaning, losing its essential coherence outside the Net. The latter, on the other hand, is a consequence of the impossibility of applying to the Internet as a medium the theories of the 70s, which dealt with the specificity and non-specificity of the space of an installation and (sound) sculpture, as put forth by Howett and Lippard (1977). Thus, this term originates with the aim of defining the relationship between a work of art conceived in / by / and for the Net (i.e. medium-specific) and the dynamics of its virtual space (a structurally non-specific environment.)

After close study of the infiltration strategies used by audiovisual and sound artists in collaborative Internet art, it seems essential to analyse the role played by institutions at promoting the participation of artists in the production of Internet art, and that of the users in the creation of new museum content. This will be accomplished by studying the programmes of institutions, which are being developed with that aim.

There are schemes aplenty, fostered by institutions whose goal lies in the production of Internet art. Generally, these schemes appear in a sort of spur-of-the-moment way, they have very precise goals concerning production, and end as soon as the piece in question has been produced. If we were to look for more formal and likely to last programmes, which promote a type of experimentation more coherent with Internet as a medium than just developing a prearranged project, we would find an excellent field to analyse in virtual artistic residencies. Paradoxically, those are nearly unknown in spite of having been active for more than fifteen years, and inhabiting a mass medium such as the Internet.

In our compilation, the oldest residency programme to be found is “trAce Virtual Writer-in-Residence” (1999-2000) in the English & Media Studies Department of Nottingham Trent University, created with the goal of experimenting with the notion of web-based literature. Since then, at least twenty-four virtual artistic residency programmes have appeared, ten of which are still running. However, it seems shocking that there is barely any critical literature or media coverage on the subject. The scarce mentions to those programmes are scattered over the digital archives of online organisations that specialise on the art-technology-Internet combo, such as Rizhome, Furtherfield, or Turbulence, and over the web-sites of the very projects; in most cases those sites are old, have not been updated, and face extinction if they are not already gone. Without a doubt, accessing that information implies some serious cyber-archaeological work for specialists, something that impedes the creation of new audiences.

Then again, given that current societies are more involved in virtual communication and activities, and also taking into account that the Internet offers a continuous supply of new tools to ease the creation and distribution of contents, this is an ideal time to publicise and boost the programmes of virtual artistic residency by providing them with a pioneering and well-deserved critical literature.

With the aim of understanding exactly what these programmes are and how they work, we have studied the twenty-four previously found as well as sending a questionnaire to the organisers, 50% of whom participated willingly. Based on the acquired data, we have attempted a definition for virtual artistic residencies. In addition, we have gathered data from the exploratory analysis as well as the questionnaires that allowed us to reach a number of conclusions, among which the following stand out:

- A vast majority of organisers and applicants do not get involved in the programmes for some monetary or media profit, but because of an irrepressible need to experiment with new contexts, relationships, and technologies when developing artistic experiences.
- In their answers, the organisers allude constantly to the participation of Internet users when assessing their motivation, and to the positive characteristics of the programmes: “cultural collaboration”, “organic collaboration”, “production of discussions and dialogue”, “interaction between artists and audiences”, “connecting minds”, and such. The schemes based on social networks such as Facebook (with projects like Woman & Identity Artist & Curators-in-Residence on FB and F8 Residency), Twitter (with proposals like Twitterer in Residence New Media Scotland, @1<sup>st</sup>fans The Twitter Art Feed

Brooklyn Museum, and @twIn\_sonora), and Instagram (with the residency #slowtrain) have an initial advantage to promote encounters with other users, to develop the concept of community, and to support interaction.

- On the one hand, respondents endorse the fact that virtual artistic residencies remain outside the circuit of traditional art without any obligation or burden; but, on the other hand, they mention the need of finding financial backing to pay all the people involved though that may not be the main purpose.
- The fact that these programmes seem so specialised in the use of new technologies that it affects the enrolment of artists as well as the commitment of the potential public. This is due to the fact that both sectors can feel uninterested or alien to the creation and distribution of such distinct practices.

Up to now, we have managed to see how Internet art has given preference to the development of participative strategies, and how audiovisual and sound art –infiltrated on the Net- is linked to said strategies by supporting the production of intermedia art. Furthermore, we have analysed the programmes of virtual artistic residencies to see how the organising institutions support Internet art to encourage experimental and participative art.

Even so, despite searching actively for user involvement within virtual artistic residencies as well as in the great majority of Internet art –defined in broad terms-, we have observed that participation happens most of all between users and works, occasionally between users and artists, and almost never among the very participating users. We may add that art is not making the most of the connecting potentialities of Web 2.0 social tools as best as it could. This notion of connecting people, so dear to primal Internet art, has nowadays the necessary tools for happening without the help of a computer nerd, but this is by no means a priority for current Internet art. Thus, there is a clear difference between participative art (user participation is required in the process of shaping the work) and connective art (the connection among users is what gives the work its meaning.)

In addition, we see that on the other hand the collaborative works of Internet art often get credited with an artist-author. Even if Web 2.0 social tools have favoured a democratisation of contents, they have not supported a real democratisation of art. Indeed, nowadays almost any Internet user has become an amateur producer of contents at some point, but there is not a truly wide community of ‘neo amateur artists.’ Hence, it seemed essential to analyse one among the very rare museum initiatives that intend for cyber-users to step into the role of the artist and make amateur works by means of the Internet and its social tools.

The aforementioned scheme –*YouTube Play Biennial*, promoted by the Solomon R. Guggenheim Foundation- develops strategies of popular inclusion by infiltrating spaces that were everyday for many users. There, the interaction among individuals usually results in nice, entertaining, and beneficial experiences that strengthen users' connection and fidelity. We mean YouTube and Twitter mostly, though they also set up a specific site for the project, and a sort of blog called 'The Take.' The extended virtual community, including art professionals and lay people alike, was invited to produce video art by means of YouTube, to produce personal reflections upon digital culture by using The Take, and to discuss the pieces brought about by both YouTube and Twitter. These two were the platforms that triggered more interaction among users.

With a number of video art works presented in the vicinity of 23,000, this initiative achieved an unquestionably successful participation, instigated for sure by the incentive offered by the Foundation: ten productions selected by the jury would be included in the YouTube channel of the institution, and would be exhibited in the different Guggenheim Museums around the world. Without a doubt, the casting of cultural consumers in this leading role has turned this initiative into a very suggestive area of action for the dwellers of cyberspace.

With the goal of understanding how current cultures of convergence of new communication technologies are supporting the expansion of collectives that take full responsibility by acting as critics and prosumers, also defending the use of collective knowledge, we have carried out a study which connects the notions 'fandom', 'hacker', 'Open movement', 'critical cultural consumer', and 'critical prosumer.' By establishing these connections, we have put together proactivity and the will to participate of virtual communities, the new needs of artistic institutions, and the social goals of Internet art.

Lastly, we would like to finish this section of conclusions with some reflections on the Internet as a medium, which in our view is defining the different types of artistic action within the very medium.

By establishing a sort of parallel between the macro and micro dimensions of physical urban habitats –supported by Jose Luis Fernandez and Alfredo Ramos (2006)-, we can consider the Internet as a space currently planned from a 'macro' view. That is to say, it is a space that accommodates daunting constructions and infrastructures for the circulation of users and goods (information / digital objects); a space upon which there are attempts at setting up permanent control by means of measurements, statistics, data-gathering for sale, and so on. Likewise, the different online platforms

fight to stay ahead within a hierarchy that is assessed based on connectivity and number of users.

Nevertheless, instead of this traditional logic of expansive space focused on the addition (adding terrain, adding distances, adding infrastructures, adding inhabitants, and the like) and tree-like growth, the Internet goes for subtraction at the same time. The Internet aims at the contraction of physical space, allowing for a single digital space to have the many different physical spaces, obliterating the distance between them, and favouring a rhizome-like structure. It involves the concentration of physical spaces in a virtual one by setting up links among all of them. However, physical spaces or 'meat spaces' are not the ones actually located more or less far away, but the people inhabiting them. This allows us to consider that space (be it physical or virtual) should not be seen as "an external object nor [as] as an internal experience," or "space is not that which faces humans", but that which "is founded" by humans, allowing them to summon the meaning of being (Heidegger, 1994, 141.) With regards to cyberspace, we should consider the links between users and information as well as among users themselves as the ones "founding" a space to which they provide with meaning and life.

The current Internet is being designed from this macro perspective in which the concept of 'digital society' acquires full meaning and strength as a uniform and indiscernible whole where there are no groups. With its inclusion of market, the Internet has been given a precise set of norms, logic, and dynamics for its users, searching for a type of mass use that fosters anonymity instead of highlighting the distinctive features everyone has, in spite of what is usually made public. Its characteristics, rules, and services (changeable in time) are the ones that determine function and use in a truly geometric notion of space where there is little room for improvisation. Its nature as a tool for "open communication" notwithstanding, the Internet is founded on a series of functions and services with specific rules, which seem rather attractive for those who wish to feel like members of that "digital society", and to contribute to its development by generating and metabolising information.

When designing artworks on the Internet, artists can feel attracted by its macro dimension: visibility, access, speed, chances of interaction, form (rules and characteristics that perform a function of specific communication), constant mutation (though always controlled), and the like.

But its appeal may equally lie in the subversion of that factor by means of the appropriation of a zone / space within that digital 'macropolis', where one can develop new ways of life. These practises focus on the value of what is heterogeneous and

unexpected, of biology and truthfulness / permanence, all of which are characteristics of a micro dimension, in contrast with the values of homogeneity, control, geometry, and weaker links caused by the continued sharp changes brought forth by the macro dimension.

When at work on the Internet, artists doubt between two main strategies that show some resemblance to the theories of the “(dis)order of cities”, developed by Carlos Maldonado:

“In some views, cities are their constructions; their ways and canals; the sea and the mountains; the avenues and the back alleys. On the contrary for others, cities involve the customs and the people, the rites and the anonymous every day, the animals, the plants, and the way life becomes possible, or tries to be possible. In other words, it is the ever-present tension between the urban form –*urbs*- and the way cities work – *civitas*. (2014, p. 219).

In the first case, in the ‘urbs’, which we have related to the macro dimension, artists make / produce art in a sense akin to building. The work is located in a space, and remains fully integrated in the macro rhythm, that is to say, it shapes tastes and needs by means of a strategy of contagion, shared with advertising. Thus, the artist should develop a whole set of procedures typical in the urban developer, the designer, and the professional in mass media or marketing, areas in which the visual factor generally takes precedence.

In the second case, in the ‘civitas’, which we have related to the micro dimension, the artists make / produce art in the sense of “locating or reifying the relationship between the human, the unexpected, and the natural” (Lopez, J.I., 2007, p. 5). This pristine notion of ‘building’ is closely related to that of ‘protecting’, and to the etymological definition of ‘inhabiting’, which give precedence to strategies such as caring, helping, cultivation, and permanence (Lopez, J.I., 2007.) In this micro dimension, following the arguments offered by Maldonado, we move further away from a rigid and vertical notion of space to come into a concept of territory that implies adaptation, transformation, and life.

In our view, the micro dimension is the one that promotes the festive, humble, and generous attitude in the fandom community, as well as the commitment and the sense of social justice developed by hackers, and the notions of common good and cooperation in the Open movement. Because of that, we could claim that the Internet keeps providing an experimental communicative model to reflect upon itself, but also about the human condition, which we hold as something more important.

From what we have said before, in the specific conclusions of every paper as well as in this final chapter, one may infer that all the objectives stated at the beginning of this dissertation have been fulfilled. In the next paragraph we include a table that summarises which publications have fulfilled what type of goals.

Goal	Question under Analysis	Publication
1. Developing a critical theoretical framework around the arc of Internet art, as well as the theories and new basic definitions which have stemmed from it, since its origin until the introduction of Web 2.0 or participative Web.	What is Internet art? And how has it evolved into Internet art 2.0?	Theoretical framework
2. Ascertaining the relationship between contemporary audiovisual art and the development of social and communicative strategies in the predominant media (television and, most of all, the Internet), especially in everything related to the active participation of viewers / users.	What type of relationship has been the one between audiovisual art in the second half of the 20 <sup>th</sup> century and the communicative and participative strategies used on television and the Internet?	Paper 1
3. Identifying the methods currently developed by audiovisual and sound art in order to get in and play a role in the art of Internet 2.0.	How are contemporary audiovisual and sound art adapting / transforming at a time when they try to belong in the production of Internet 2.0 art?	Papers 1, 2, and 3
4. Assessing critically the programmes carried out on the Net by artistic institutions with the purpose of encouraging the participation of artists in the production of Internet art and / or the virtual participation of users in the generation of new contents for the museums.	What type of collaborative as well as virtual programmes and schemes are being developed by artistic institutions to promote the participation of artists in the production of Internet art, and the participation of users in the generation of new contents for the museums?	Papers 2 and 4

**POTENTIAL LINES OF ENQUIRY.**

Even if we can establish that the different questions under analysis have been answered profusely, we have to bear in mind that the analysis of participative strategies on Internet art is inexhaustible; most of all, because it is an art currently active and whose medium is in constant mutation. Without a doubt, forthcoming works that may arise will open new lines of enquiry. For our part, once this dissertation is presented, we wish to continue pioneering studies on virtual artistic residencies, focusing on the views of participating artists. In addition, and based on the main interest shown by user interactivity with regards to Internet art, we will particularly endeavour to analyse critically the residencies developed by the social networks Twitter, Facebook, and Instagram, which should foster social participation of Internet users to a greater extent.

# 4 # Bibliografía



Adorno, T. (2002). *L'art et les arts*. París, Francia: Desclée de Brouwer.

Albert, M. (s.f.). Cualidades del Net.art. *Net.art*. Recuperado de: <http://investigandoelnetart.blogspot.com/2008/05/una-y-no-ms.html#>

Alcalá, J.R. (2003, noviembre 17). Net.Art vs Web.Art: Creadores, activistas, pintamonas y otros negocios del arte on-line. Ciclo de Conferencias *web/net.art (o el net.art contra la web.art)*. Conferencia llevada a cabo en Valencia, España. Recuperado de: <https://bit.ly/2S43UHT>

Andrews, C. (2006). *Slow is beautiful: new visions of community, leisure and joie de vivre*. Isla Gabriola, Canadá: New Society Publishers.

Aparicio, A. (2002, diciembre 19). Las nuevas formas de acción contra la política y el arte en la cibercultura. ¿Amarga victoria del situacionismo? Seminario *Cibercultura. Propósito experimental*. Seminario llevado a cabo en la Universidad pública de Navarra. Recuperado de: [http://www1.unavarra.es/digitalAssets/112/112566\\_alberto\\_aparicio.pdf](http://www1.unavarra.es/digitalAssets/112/112566_alberto_aparicio.pdf)

Ariño, A. (2009). *El movimiento Open. La creación de un dominio público en la era digital*. Valencia, España: Universitat de València.

Arns, I. (2004). Read\_me, run\_me, execute\_me: Software and its discontents, or: It's the performativity of code, stupid! En *Runme.org*. Recuperado de: <http://art.runme.org/1107863582-4268-0/arns.pdf>

ARS electronica. (s.f.). *ARS electronica*. Recuperado de: <http://www.aec.at/festival/en/>

ARTEX. (1982). *Computer timesharing*. Recuperado de: <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/artxblurb.html>

Ascott, R. (1983). *LA PLISSURE DU TEXTE*. Recuperado de: <http://alien.mur.at/rax/ARTEX/PLISSURE/plissure.html>

Baigorri, L. (2006). Paik TV. Homenaje a un mongol visionario. En *La Televisión No Lo Filma*. Sevilla, España: Edición de la Asociación Cultural “Comenzemos Empezemos”. Universidad Internacional de Andalucía e Instituto Andaluz de la Juventud. Pp. 27-40.

Benjamin, W. (2004). *Sobre la fotografía*. Valencia, España: Pre-Textos.

Benjamin, W. (2008). *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Nueva York, EEUU: Penguin books.

Berry, J. (2003). Código al descubierto: el net art y el movimiento de software libre. En *FUOC*, (3). s.p. DOI: <http://doi.org/10.7238/a.v0i3.691>

Bianchini, A. (1999). *Conceptos y definiciones de hipertexto*. Departamento de Computación y Tecnología de la Información. Universidad Simón Bolívar, Caracas, Venezuela. Recuperado de: <http://ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.pdf>

Bonet, E. (2010). Alter-video. En *En torno al video*. Bizcaia: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua.

Bonin, V. (2004). Software: Information Technology: Its New Meaning for Art. En La Fondation Daniel Langlois. Recuperado de: <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=541>

Bookchin, N. y Shulgin, A. *Introduction to Net.art. 1994-1999*. Recuperado de: <http://easylife.org/netart/>

Bosma, J. (1997a). Independent net.art. *Nettime*. Recuperado de: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9707/msg00014.html>

Bosma, J. (1997b, Septiembre 27). Vuc Cosic interview, Net.art per se. *Nettime*. Recuperado de: <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html>

Bosma, J. (2011). *Nettitudes: Let's talk net art*. Rotterdam, Países Bajos: Nai Publishers.

Bourne, C. (2015). *VIRTUAL ART RESIDENCIES: A new Model of AIR*. Recuperado de <https://virtualartistresidency.wordpress.com>

Boyle, D. (1997). *Subject to Change. Guerrilla Television Revisited*. Nueva York, EEUU: Oxford UP.

Brea, J.L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (pos)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca-Consorcio Salamanca.

Brea, J.L. (2004). *La Conquista de la Ubicuidad (Com.)* Murcia, España: Centro Párraga. Fundación CajaMurcia. Consejería de Educación y Cultura de la Región de Murcia.

Brecht, B. (1964). *Brecht on Theatre*. Nueva York, EEUU: Hill and Wang.

Bürger, P. (1987). *Teoría de la vanguardia*, Barcelona, España: Península.

Cabrera, F. y Cordero, M. (2003). Algo más que pagar una entrada de Cine. Madrid, España: Dykinson S.L.

Carlón, M. (2006). *De lo cinematográfico a lo televisivo. Metatelevisión, lenguaje y temporalidad*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.

Carrillo, J. (2004). *Arte en la Red*. Madrid, España: Cátedra.

Caruso, D. (1984). People. *InfoWorld. The Newsweekly for Microcomputer Users*, 6. Recuperado de: <https://bit.ly/2Gj5nso>

Casares, N. (2009). *Del Net.art al web-art 2.0*. Valencia, España: Edita Diputación de Valencia.

Centre de Ressources Labomedia. (2015). *Une histoire des arts numériques, des nouveaux médias, multimedia, interactif -de 1900 à nos jours*. Recuperado de: <http://wiki.labomedia.org/index.php/Accueil>

Cesar, P. y Chorianopoulos K. (2009). The Evolution of TV Systems, Content, and Users Toward Interactivity. En *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*. 2 (4). Pp. 279-374.

Cilleruelo, L. (2000). *Arte de Internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000)* (Tesis doctoral). Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea, País Vasco, España.

Crane, M. (1984). The Origins of Correspondence Art. En Michael Crane and Mary Stofflet, eds., *Correspondance Art*. San Francisco, Estados Unidos: Contemporary Art Press.

Danto, A. (1999). *Después del fin del arte*. Barcelona, España: Paidós.

Daniels, D. y Reisinger, G. (Eds.). (2009). *Net Pioneers 1.0*. Berlín, Alemania: Sternberg Press.

Debord, G. (1994). *The Society of the Spectacle*. Nueva York, EEUU: Zone Books.

Deltell, L. (2010). Viral art: frontera y crisis del arte audiovisual. En *Congreso Europeo de Estética* 11-12 nov. 2010. Museo del Prado de Madrid. Recuperado de: <http://web.uam.es/otros/estetica/DOCUMENTOS%20EN%20PDFQUINTA%20TANDA/LUIS%20DELTELL.pdf>

Depocas, A. (2000). Western Front: Western Front Society Media Archives Project. En *Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie*. Recuperado de: <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=209>

Desktop Residency. (s.f). *Home: Desktop Residency*. Recuperado de: <http://www.desktopresidency.com/>

Digital Artist Residency. (s.f). *Home: Digital Artist Residency*. Recuperado de: <http://digitalartistresidency.org/>

Dols Rusiñol, J. (1980). Historia del audiovisual magnético televisivo: televisión, tv, vídeo. En *En torno al video*. Bizcaia: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua. Pp. 31-87.

Duchamp, M. (1957). The Creative Act. En *Artnews*. 56 (4). Pp. 28-29.

Eco, U. (1986). *La estrategia de la ilusión*. Barcelona, España: Lumen.

Electronic Café International. (s.f). *The original 1984 Manifesto*. Recuperado de: <http://ecafe.com/about.html>

Electronic Frontier Foundation. (s.f). *Home*. Recuperado de: <https://www.eff.org/>

Elegantmob y TVE.(2011) Entrevista a Richard Stallman. *Derechos de autor en la Era Digital*. Recuperado de: <http://vimeo.com/16447480>

Férrnandez, J.L. y Ramos, A. (2006). El arte de habitar. Una experiencia sobre vivienda y medioambiente urbano. En *Democracia Ecológica. Formas y experiencias de participación en la crisis ambiental*. Pp. 283-308. Sevilla, España: Editorial Atrapasueños-UNILCO.

Filliou, R. (1970). *Teaching and Learning as Performing Arts*. Colonia y Nueva York: Verlag Gebr. König.

Fredrickson, L. (2018). Life as Art, or Art as Life: Robert Filliou and the Eternal Network. En *Theory Culture & Society*, 36 (3). Pp. 27-55. DOI: 10.1177/0263276418796563

Friedman, K. (1995a). Foreword: The Eternal Network. En C. Welch (Ed.), *Eternal network : A mail art anthology*. Pp. XV–XVII. Calgary: University of Calgary Press.

Friedman, K. (1995b). The early days of mail art. En C. Welch (Ed.), *Eternal network : A mail art anthology*. Pp. 3–16. Calgary: University of Calgary Press.

Fumero, A. y Roca, G. (2007). *Web 2.0*. Madrid, España: Fundación Orange España.

F8 Residency. (s.f). Home: F8 Residency. En *Facebook*. Recuperado de: <https://www.facebook.com/F8Residency/>

Gallery Online. (s.f). Home: Gallery Online. En *Facebook*. Recuperado de: <https://www.facebook.com/GalleryOnline/>

García, D. (2003). *e-valencia.org*. Recuperado de: <http://e-valencia.org/index.php?name=News&file=article&sid=8775>

Gaudreau, C. (1980). Robert Filliou : une galerie dans une casquette. En *Cahier de l'École Sociologique Interrogative*, 1. Pp. 7-15.

Giannetti, C. (1998). (Ed.). *ARS TELEMATICA: Telecomunicación, internet y ciberespacio*. Barcelona, España: L' Angelot. Recuperado de [http://www.artmetamedia.net/pdf/3Giannetti\\_ArsTelematicaIntro.pdf](http://www.artmetamedia.net/pdf/3Giannetti_ArsTelematicaIntro.pdf)

Giannetti, C. (2002). Breve balance de la primera década del Net.art. *Red digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, (3). Recuperado de [http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas\\_claudia\\_ind.html](http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas_claudia_ind.html)

Gómez, B. (2012). Paralelismo diacrónico sobre la investigación sonora en el espacio de las artes plásticas. En *Arte y Políticas de Identidad*, 7. Pp. 29-50.

Heidegger, M. (1994). *Conferencias y Artículos*. Barcelona, España: Ediciones del Serbal.

Higgins, D. (1966, febrero). Intermedia. *The Something Else Newsletter*. 1 (1). Recuperado de [http://www.primaryinformation.org/oldsite/SEP/Something-Else-Press\\_Newsletter\\_V1N1.pdf](http://www.primaryinformation.org/oldsite/SEP/Something-Else-Press_Newsletter_V1N1.pdf)

Himanen, P. (2002). *La ética del hackery y el espíritu de la era de la información*. Barcelona, España: Editorial Destino.

Hofman, V. (2007). Álbum Inestable, un acercamiento a la conservación del arte electrónico. En *Arte Electrónico / Entornos cotidianos*, Colección Papers per a Debat (5). Sabadell, España: FUNDIT - Escuela Superior de Diseño ESDi. Recuperado de [http://taxonomedia.net/wp-content/uploads/2014/08/Hofman\\_entornos\\_cotidianos.pdf](http://taxonomedia.net/wp-content/uploads/2014/08/Hofman_entornos_cotidianos.pdf)

Holmes, W. (1993). Archives aren't Life. En *Vancouver Review* (25).

Hora, D. (2006). Art residencies. The multiple directions of contemporary transits. En *Caderno Videobrasil*, Associação Cultural Videobrasil, 2 (2). Pp. 54-77.

Howett, C. (1977). New Directions in Environmental Art. *Landscape Architecture*, (67). Pp. 38-46.

Hunter, R. [Art-of-Peace Biennale] (2018, Mayo 27). *What Is Peace? Exhibition Tour*. [Archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=1&v=GqjxXluKAIE](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=GqjxXluKAIE)

Ibáñez, Á. y Palou, N. (2007). *Mapa Web 2.0*. (Internatality.com). Madrid, España: Fundación Orange España. Recuperado de <http://internatality.com/web20/files/mapa-web-20.pdf>

Intelligent Agent. (1997). *Electronic Books of Creation*. Recuperado de [http://www.intelligentagent.com/archive/fall\\_books.html](http://www.intelligentagent.com/archive/fall_books.html)

James, R. (1986). Avant-Garde Sound-on-Film Techniques and their relationship to Electro-Acoustic Music. En *The Musical Quarterly*, 72(1). Pp. 74-89.

Jana, R., y Tribe, M. (2006). *New Media Art*. Colonia, Alemania: Taschen.

Jenkins, H. (2006a). *Convergence Culture. Where old and new media collide*. Nueva York, EEUU: NYU Press.

Jenkins, H. (2006b). *Fans, bloggers, and gamers. Exploring Participatory Culture*. Nueva York, EEUU: NYU Press.

Johnson, R. (1965). *The paper snake*. Nueva York: The Something Else Press

Jouval, S. (2003). Robert Filliou: "Exposition pour le 3ème oeil. En *Robert Filliou, Genio sin talento*. Pp. 8-15. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona.

Jouval, S. (2012). *Robert Filliou dans les collections du musée*. París, Francia: Centre Pompidou, Direction de l'action éducative et des publics. Recuperado de: <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Filliou/index.html>

Keen, A. (2006, Febrero 14). Web 2.0: The second generation of the Internet has arrived. It's worse than you think. En *The weekly Standard*. Recuperado de: <https://www.weeklystandard.com/andrew-keen/web-20>

Kirn, P. (2009, Mayo 15). In Bb 2.0: YouTube-Generated, Collaborative Music Remix. En *Create Digital Music*. Recuperado de <http://createdigitalmusic.com/2009/05/in-bb-20-youtube-generated-collaborative-music-remix>

Krauss, R. (1979). Sculpture in the Expanded Field. En *October*, 8. Pp. 30-44.

Larrañaga, J. (2001). *Instalaciones*. Guipúzcoa, España: Nerea. 2001.

Léger, M. (2012). A Filliou for the Game: From Political Economy to Poetical Economy and Fluxus. En *RACAR: Revue D'art Canadienne / Canadian Art Review*. 37(1), pp. 64-74. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/42630858>

Lévy, P. (1997). *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*. París, Francia: Ed. La Découverte.

Lippard, L. (1977). Art Outdoors, In and Out of the Public Domain, En *Studio International*. 193. Pp. 83-90.

Location One. (2008). Mission Accomplished. En *Location One 1998-2013*. Recuperado de: <http://www.location1.org/missionaccomplished/>

López, E. (2012). Las tecnologías de comunicación en el arte del s.XX: Sur recorrido hacia el primigenio arte de Internet. En *Milenio Revista de Artes y Ciencias*, 16-17. Pp.30-43. Bayamón: Universidad de Puerto Rico.

López, J.I. (2007). Todo construir es ya un habitar. En *Puente. Ingeniería, Sociedad, Cultura*. 5, año II. Pp. 2-7. Lima, Perú: Publicación del Colegio de Ingenieros del Perú.

Lussac, O. (2002). Fluxus et propagande politique : des buts sociaux, non esthétiques. En *Actuel Marx*. 32 (2). Pp. 169-183. DOI:10.3917/amx.032.0169.

Mackern, B. (s.f). *Software art*. Recuperado de: <http://netart.org.uy/workshop/softart.htm>

Maldonado, C. (2014). El (des)orden de las ciudades. En *Análisis*, 46 (85). Pp. 215-231.

Manovich, L. (2001). *Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Martin, J-H. (2003). Filliou, semejante a los humanos y a los artistas. En *Robert Filliou, Genio sin talento*. Pp. 16-19. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona.

Martín, J. (2008). La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0. *Revista Estudios visuales*, (5). Pp. 65-80.

Martín, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid, España: Akal.

Maxwell, J. (1996). *Qualitative Research Design. An Interactive Approach*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Maxwell, J. (2004). Reemergent scientism, postmodernism, and dialogue across differences. En *Qualitative Inquiry*, 10 (1). Pp. 35-41.

McLuhan, M. y Fiore, Q. (1967). *The Medium is the Massage. An inventory of effects*. Nueva York: Bantam Books.

Media Art Net. (s.f.a). *Artex*. Recuperado de: <http://www.medienkunstnetz.de/works/artex/>

Media Art Net. (s.f.b). *The world in 24 hours*. Recuperado de: <http://www.medienkunstnetz.de/works/die-welt-in-24-stunden/>

Merzmail. (s.f.). *RAY JOHNSON 1927-1995*. Recuperado de: <http://www.merzmail.net/ray.htm>

Moglen, E. (2003). *Freeing the Mind: Free Software and the Death of Proprietary Culture*. Recuperado de: <http://moglen.law.columbia.edu/publications/maine-speech.html>

Molina, M. (2008). Arte sonoro. En *ITAMAR*, 1. Pp. 213-234.

Montes, F.J. (2009). Origen de la radiodifusión pirata commercial. En *ÁMBITOS: Revista internacional de comunicación*, (18). Pp. 41-50. Recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/68139/16812722003.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Moore, B. (2008). *A Poor Man's Keys To The New Art*. Recuperado de: <http://www.primaryinformation.org/product/a-poor-mans-keys-to-the-new-art/>

Morgan, J. y Mungan, Y. (2014). Fine Arts, Culture and Creativity in Minecraft. En *Understanding Minecraft: Essays on Play, Community and Possibilities*. Jefferson (NC): McFarland & Company Press. Pp. 175-190.

Morse, J. (2002). Enhancing the usefulness of qualitative inquiry: gaps, directions and responsibilities. En *Qualitative Health Research*, 12 (10). Pp. 1419-1426.

Morse, J. (2003). A review committee's guide for evaluating qualitative proposals. *Qualitative Health Research*. 13 (6), pp. 833-851.

Musée d'art moderne Lille Métropole. (2003). *Dossier d'aide à la visite Robert Filliou, Génie sans talent*. Recuperado de: <http://ekldata.com/WHLLeEfWZIK8WuZ4YxngNxow6is.pdf>

OMC. (2014). OMC Policy handbook on artists' residencies. En *European Agenda for Culture. Work plan for culture 2011-2014*.

O'Reilly, T. (2005). Not 2.0? *O'Reilly Radar*. Recuperado de: <http://radar.oreilly.com/2005/08/not-20.html>

O'Reilly, T. (2006). Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software. *Fundación Telefónica*. Recuperado de: <https://www.analfatecnicos.net/archivos/97.QueEsWeb2.0.pdf>

Parfait, F. (2001). *Video: un art contemporain*. París, Francia: Regard.

Pevsner, N. (1982). *Academias de Arte: pasado y presente*. Madrid, España: Cátedra.

Piechocki, R., Kluz, S., Hansen, K. y Zorch, L. (2014). *Artist residencies in the public*

*realm: a resource guide for creating residencies and fostering successful collaborations*. Pittsburgh, EEUU: Office of public art.

Proctor, N. (2011). From headphones to microphones: Mobile social media in the museum as distributed network. En Ibáñez, A. (Ed.), *Museums, social media & 2.0 technology*. Pp.27-58. País Vasco, España: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua.

Primary Information. (s.f.). *Something Else Press Newsletters 1966-83*. Recuperado de: <http://www.primaryinformation.org/something-else-press-newsletters-1966-83/>

Ramírez, J. (2016). Hacia una breve historia de la convivencia de artistas. En *Processi 143*. Real Academia de España 2015/16. Roma, Italia: Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación/AECID/Cooperación Española. Pp. 15-17.

Rancière, J. (2005). *El viraje ético de la estética y la política*. Santiago de Chile, Chile: Palinodia.

Real Academia Española [RAE] (2017) radical. *rae.es*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/?id=V126nlV>

Res Artis. (s.f). Künstlerhäuser Worpswede. En *Res artis: worldwide network of artist residencies*. Recuperado de: [http://www.resartis.org/es/residencias/?id\\_content=4874](http://www.resartis.org/es/residencias/?id_content=4874)

Reuters.(2010).Les vidéos artistiques de YouTube entrent au musée Guggenheim. En *Lemonde.fr*. Recuperado de: [http://www.lemonde.fr/culture/article/2010/09/20/les-videos-artistiques-de-youtube-entrent-au-musee-guggenheim\\_1413785\\_3246.html](http://www.lemonde.fr/culture/article/2010/09/20/les-videos-artistiques-de-youtube-entrent-au-musee-guggenheim_1413785_3246.html)

RFAOH. (s.f). *Home: Residency for Artists on Hiatus*. Recuperado de: <http://residencyforartistsonhiatus.org/>

Robert, P. (2007). *Musiques Expérimentales. Une anthropologie transversale d'enregistrements emblématiques*. Marsella, Francia: Le mot et le reste.

Romero, D. (2008). Caos Creativo. En *El artista: revista de investigaciones en música y artes plásticas*, (5). Pp. 111-123. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/874/87411107010.pdf>

Romero, Y. (2009). El Museo Transductor. En *Transducers. Collective Pedagogies and Spatial Politics*. Pp.11-13. Granada, España: Centro de Arte José Guerrero.

Roncero, I. (2011). Producción, re-producción, post-producción. La culminación de los procesos de desaturización de la obra artística en el contexto de las nuevas tecnología. En *AACA Digital: Revista de la Asociación Aragonesa de Críticos de Arte*, (16). Recuperado de: <http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=534>

- Runme.org (s.f.). *Say it with software art*. Recuperado de <http://runme.org>
- Ryan, P. (1970). Cable Television: the raw and the overcooked. En *Radical Software*. 1. (1).
- Sariugarte, I. (2009). Arte y Televisión: de la experimentación a la acritud. En *Revista Milenio*, 13-14. Pp. 38-53.
- Sava, S. (1996). *As if the oceans were lemonade : the performative vision of Robert Filliou and the Western Front* (Trabajo Fin de Máster). Recuperado de: <https://open.library.ubc.ca/collections/ubctheses/831/items/1.0099154>
- Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid, España: Alianza.
- Schlosspost Web Residencies. (s.f). Web Residencies. En *schloss-post*. Recuperado de: <http://schloss-post.com/category-list/web-residents/>
- Scolari, C. (2008). Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. En *Diálogos de la comunicación*. 77. Pp. 1-8.
- Scott, R. (1982). dir. *Blade Runner*. Estados Unidos: Blade Runner Partnership, Warner Bros. Pictures. Película.
- Shulgin, A. (1997, marzo 18). *Nettime: Net.art – the origin*. Recuperado de: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>
- Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Santa Cruz, CA: Museum 2.0.
- Singel, R. (2005, junio 10). Are You Ready for Web 2.0? En *Revista Wired*. Recuperado de: <http://www.wired.com/science/discoveries/news/2005/10/69114>
- Soler, P. (2009). Era más que un juego. Transformación del público en la breve historia de los juegos digitales. En *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. Murcia: Centro Párraga, CENDEAC and eléctrica Producciones. Pp. 83- 101.
- Studio XX. (s.f). Rechercher les mots clés résidence virtuelle. En *Studio XX*. Recuperado de: <https://studioxx.org/search/node/r%C3%A9sidence%20virtuelle>
- Tascón, M. y Quintana, Y. (2012). *Ciberactivismo. Las nuevas revoluciones de las multitudes conectadas*. Madrid, España: La Carata.
- THE NEXT ART-OF-PEACE BIENNALE. (s.f). *THE NEXT ART-OF-PEACE BIENNALE About*. Recuperado de: <http://www.peacebiennale.info/about.html>

Tilman, P. (2006). *Robert Filliou nationalité poète*. Dijon, Francia: Les Presses du réel.

Toffler, A. (1981). *The Third Wave*. Toronto, Canadá: Bantam Books.

Torvalds, L. (1991, agosto 25). *What would you like to see most in minix?* Grupo Usenet comp.os.minix. Recuperado de: <https://groups.google.com/forum/#!original/comp.os.minix/dlNtH7RRrGA/SwRavCzVE7gJ>

Tran, Q-A. (2013). *FLUXUS AND TOWARDS THE PEACE BIENNALE 1985. A forward thinking approach to Biennale (Tesina)*. Recuperado de <https://bit.ly/2H2xE58>

Transnational Temps. (s.f.). *Transnational Temps Eart Art for the 21st century*. Recuperado de <http://transnationaltemps.net>

Trojanska, W. (2013). Virtual Art Residencies – a Manual. En *Interartive Contemporary Art + Thought: Art and Mobility*, (55). Recuperado de <http://artmobility.interartive.org/virtual-art-residencies-a-manual-weronika-trojanska/>

Turbulence. (2007). Networked\_performance: Brad Kligerman Ars Virtua Artist-in-Residence (AVAIR). En *Turbulence.org*. Recuperado de: <http://www.turbulence.org/blog/archives/004145.html>

Turbulence. (2008). Networked\_performance: Ars Virtua “World of Warcraft Residence”. En *Turbulence.org*. Recuperado de: <http://transition.turbulence.org/blog/2008/01/07/ars-virtua-world-of-warcraft-residence/>

Van den Valentyn, H. (2003). El territorio de la República genial. En *Robert Filliou, Genio sin talento*. Pp. 89-90. Barcelona: Museu d’Art Contemporani de Barcelona.

van den Valentyn, H. (2003). La investigación de la República genial. En *Robert Filliou, Genio sin talento*. Pp. 101-102. Barcelona: Museu d’Art Contemporani de Barcelona.

Van Zoonen, L. (2005). *Entertaining the Citizen: When Politics and Popular Culture Converge*. Lanham, EEUU: Rowman & Littlefield.

Vértov, D. (2009). *Memorias de un cineasta bolchevique*. Madrid, España: Capitán Swing Libros.

Virtual Art Residencies @twIn\_sonora. (s.f). *Home: Art residencies @twIn\_sonora*. Recuperado de: <http://twitterresidencias.wixsite.com/insonora-en>

Virtual-residency. (s.f). The Virtual Residency-A call for a virtual migration to the “house Europe”. En *Virtual-residency*. Recuperado de: <http://www.virtual-residency.net/>

VVAA. (2004). *Ruidos y susurros de las Vanguardias. Reconstrucción de obras pioneras del Arte Sonoro (1909-1945)*. Valencia, España: UPV.

Welch, C. (1995) (Ed.), *Eternal network : A mail art anthology*. Calgary, Canadá: University of Calgary Press.

Wimmer, R.D. y Dominick, J. R. (1996). *La investigación científica de los medios de comunicación: una introducción a sus métodos*. Barcelona, España: Bosch Casa Editorial.

Woodstock Byrdcliffe Guild. (s.f). Byrdcliffe Art Colony History. En *Woodstock Byrdcliffe Guild*. Recuperado de: <http://www.woodstockguild.org/about-byrdcliffe/byrdcliffe-history/>

Worby, R. (2009, agosto 6). Turn on, tune in: John Cages symphony for 12 radios. En *The Guardian*. Recuperado de: <http://www.theguardian.com/music/2009/aug/06/john-cage-symphony-for-radios>

Zafra, R. (2002). Net.art: Internet me piensa. En *Red digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*. (3). Recuperado de: [http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas\\_zafra\\_ind.html](http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas_zafra_ind.html)

### **Obras artísticas online aún en la Red:**

Bard, P. (2007). *Man with a Movie camera: the global remake*. Recuperado de: <http://www.perrybard.net/man-with-a-movie-camera>

Bartholl, A.; Roth, E. y Leingruber, T. (2008). *China Channel*. Recuperado de: <http://www.chinachannel.hk>

Deck, A. (2003). *Anti-War Web Ring*. Recuperado de: <http://artcontext.org/antiWar/index.php?huh>

Deck, A. (2009). *AntiWar404*. Recuperado de: <http://getpeaceful.org/act/08/antiwar404/docs/index.php>

Dullaart, C. (2008). *Youtube as a subject*. Recuperado de: <https://www.constantdullaart.com/site/html/new/youtubegasasubject.html>

Gregson, P. y Jones, D. (2012-2013). *The listening machine*. Recuperado de: <http://thelisteningmachine.org/>

Hunter, R. (2017-) *A Permanent Conversation about Peace 2017 Onwards*. Recuperado de: <http://artsbirthday2017.peacebiennale.info>

Lialina, O. (1999). *Will-n-testament*. Recuperado de: <http://will.teleportacia.org>

Locusonus. (2006). *Locustream Audio Tardis*. Recuperado de: <http://locusonus.org/tardis/>

Macdonald, K. (2010). *Life in a day*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/channel/UC70oKkuTAoL-grDe4l2pAw>

Muntadas, A. (1994). *The File Room*. Recuperado de: <http://www.thefileroom.org/>

Mandiberg, M. (2007). *The real costs*. Recuperado de: <http://therealcosts.com>)

Pazos, A. Y Comelles, E. (2010). *SonicWalkie*. Recuperado de: <http://andreapazos.com/sonicwalkie/index.html>

Solomon, D. (2009). *In B Flat 2.0*. Recuperado de: <http://www.inbflat.net/>

Sweeney, J. (2012- ). *Stereopublic: crowdsourcing the Quiet* Recuperado de: <http://www.stereopublic.net/>

Transnational Temps. (2007). *EcoScope*. Recuperado de: <http://www.eco-scope.org>

