

# Loops artísticos en la memoria ambiente.

Loreto Alonso Atienza

Subdirectora de Investigación del Centro Nacional de Investigación  
Documentación e Información de Artes Plásticas (Cenidiap/Secretaría de Cultura México)

RESUMEN: En un momento en el que gran parte de nuestra vida depende del intercambio satisfactorio de datos digitales en red, la memoria socialmente compartida podría interpretarse como un ambiente de datos y procedimientos flotantes a los que tenemos acceso sólo de manera puntual. Prácticas culturales y propuestas artísticas actúan en este entorno proponiendo posiciones estéticas y activando cuestiones críticas.

Este texto plantea la concepción de la memoria ambiente asociada a innovaciones tecnológicas a partir de la omnipresencia del sueño colectivo que Benjamin vinculaba a la modernidad y al cine. Abordaremos esta posible evolución de lo que interpretamos como una memoria ambiente a través de tres narrativas ficcionales, *Mil novecientos ochenta y cuatro*, *Gran hermano* y *El congreso de futurología*.

En una segunda parte del escrito ampliamos algunas dimensiones de esta memoria ambiente considerando la actual condición folcsonómica y la circulación de datos en Internet. Y enfocaremos algunas estrategias y tendencias artísticas al respecto a partir de lo que definimos como loops en los canales de transmisión y consumo de recursos (el Loop parásito, de extrañamiento interactivo, de reproducción infinita, prosurfista y popinternet) que, entre otras cosas, parecen poner en cuestión lo propio y lo impropio en la producción de que interpretamos como memoria ambiente.

PALABRAS CLAVE: memoria ambiente, *loop*, sueño colectivo, *Internet*, arte.

## Del sueño colectivo a la memoria ambiente

*Los que están despiertos tienen un mundo en común,  
los que sueñan tienen uno cada uno.* (Benjamin, 2003:87)

La experiencia individual y colectiva en la vida moderna, urbana y comercial se encuentra intrínsecamente vinculada a los desarrollos alrededor de la imagen técnica en sus formas de producción y circulación. Tanto la ilusión cinematográfica como las actuales representaciones tridimensionales de videojuegos, reinscriben la experiencia personal en desarrollos colectivizados e industrializados.



En la actualidad, la ampliación de las posibilidades de conexión y el aumento de interfaces parece haber convertido en omnipresente el sueño colectivo que Walter Benjamin ejemplificaba con el ratón *Mickey* (1). Conformaciones conscientes e inconscientes, repeticiones y servidumbres maquínicas modelan los territorios que compartimos en las llamadas industrias culturales, en las que la práctica ubicuidad de la imagen en movimiento y sonora y la hiperconectividad digital establecen los parámetros para una particular formación de lo colectivo.

En nuestro presente mediatizado y electrónico, el sueño no sólo parece haber sido colectivizado sino también hipermediatizado y diluido en la atmósfera de nuestro hábitat cotidiano; podría decirse que se ha convertido en una especie de medioambiente que atraviesa nuestras posibilidades subjetivas, espaciales y temporales condicionando las posibles acciones e interacciones.

Proponemos interpretar una evolución de este sueño colectivo hacia lo que llamamos memoria ambiente a través de tres relatos ficticiales que nos remiten a diferentes problemáticas respecto a la experiencia particular y las formas de compartirlas. Este trayecto se plantea desde el totalitarismo dictatorial que evoca la novela de George Orwell *Mil novecientos ochenta y cuatro*, a la transparencia mediática que se celebra en el formato televisivo *Gran Hermano* y al totalitarismo comercial del marketing que describe la película *El congreso de futurología*, guionizada y dirigida por Ari Folman a partir de un relato de Stanislav Lem.

En términos generales estas ficciones nos acercan a procesos de transformación de dominaciones subjetivas vinculadas a la tecnología que se inician con la metáfora del sueño como intrusión e internalización de una narrativa no sólo colectiva sino tecnológica y estatalmente controlada a través de la telepantalla, cuyo personaje de poder, el Gran Hermano, se identificará posteriormente con el propio espectador y consumidor de esa telepantalla, sustituyendo un régimen de sometimiento por un aparente empoderamiento del receptor al que se le abren un sinfín de posibilidades de experiencias representadas y que en el relato de Folman promueve procesos de desvinculación de las configuraciones conscientes e inconscientes con las que nos identificamos a través de la posibilidad ya no sólo de crear nuevas imágenes para nuestra memoria, sino de digitalizar las memorias existentes.

*Mil novecientos ochenta y cuatro* (1949) describe un sistema totalitario que somete a la población a través de una cámara-pantalla. En el momento histórico en el que el aparato televisivo entra a formar parte de la vida cotidiana, Orwell anticipa dos de las funciones fundamentales que van a tener los medios audiovisuales en su doble sentido de registro y emisión. El autor imagina la telepantalla como un dispositivo panóptico de propaganda, educación y sometimiento que en el relato resulta ser un instrumento extremadamente eficaz para la vigilancia y otras tareas tan diversas como las de

reloj, noticiero, policía, entrenador deportivo y gobierno.

Quien está mirando y decide lo que miramos se presenta como un jefe absoluto, el *Gran Hermano* que modula la realidad y las expectativas de existencia tanto actuales como virtuales. Esta figura, quizás inexistente, como parece apuntar Orwell, advierte al lector de lo relativo de toda esa construcción de realidad.

Este *Gran Hermano* ha sido reformulado en el programa de televisión al que da nombre. Emitido por primera vez en Holanda en 1999 y replicado hasta la fecha en cadenas de televisión de 70 países, este *reality show*, combina en su propia denominación una idea de realidad (*reality*) asociada al mostrar (*show*).



A diferencia de la novela, en el espectáculo televisivo de telerrealidad, la situación de las cámaras y pantallas se presenta y se acepta como parte orgánica del juego. Este presupuesto naturaliza los efectos de los dispositivos obviando y distrayendo la atención de los mecanismos de intrusión de los agentes mediadores y programadores y nos presenta a los espectadores como un *Gran Hermano* distribuido.

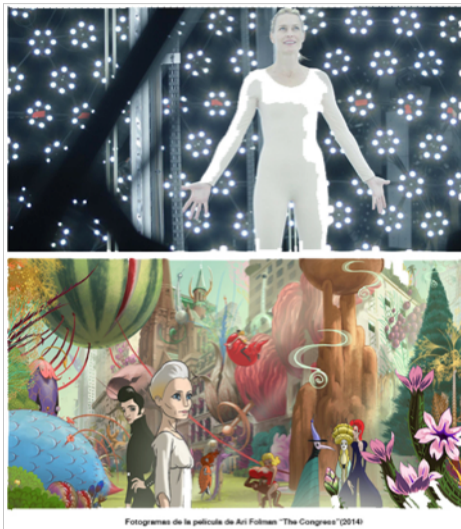
La posibilidad de volver transparentes las funciones de registro y vigilancia disipa al *Gran Hermano* en un visual inconsciente que actúa desde lo más íntimo de la cotidianidad tanto de los concursantes como de todos los televidentes.

Tanto en las imposiciones del sistema totalitario de *Mil novecientos ochenta y cuatro* como en el espectáculo de telerrealidad de *Gran Hermano*, las pantallas se presentan como el dispositivo visible protagonista de la producción de un mundo subjetivo común. Pero la actual evolución de los dispositivos nos lleva a pensar que lo que podríamos interpretar como sueño colectivo no se materializará en el futuro en la forma definida de ningún aparato electrónico distinguible sino en un conjunto ensamblado de tecnologías insertas en el propio sustrato subjetivo y en la propia carne.

La película de Ari Folman (2014), inspirada en el relato escrito por Stanislaw Lem en 1971 con el título “El congreso de futurología”, presenta el dilema de una actriz de Hollywood que vende los derechos cinematográficos de su imagen a la productora *Miramount Studios*. Aunque la imagen de su cuerpo se extrae de las películas que realizó siendo más joven, los gestos y movimientos que le son propios se registran digitalmente a través de un escáner tridimensional especialmente dedicado a esta captura y que es habitual actualmente en la producción de entornos virtuales para videojuegos y *metaversos*. Cuando la protagonista pierde el control y los derechos sobre su imagen y sus gestos, el sustrato subjetivo se convierte en una marca, una producción gestionada y consumida industrial y comercialmente, y un objeto de consumo indiferenciado que puede ser bebido o digerido, fruto de la alienación absoluta de realidades y cuerpos físicos.

Al igual que en esta ficción, la memoria ambiente es producto de una progresiva asimilación de la vida a través de la información colectivizada en detrimento de la experiencia personal particular. Se trata de una entidad potencialmente

ubicua, tan distribuida que no está en ninguna parte concreta y no puede ser localizada definitivamente; aunque cualquier entidad puede convertirse en una forma de acceso, las personas que nos rodean, los espacios cotidianos, dispositivos que se activan y desactivan se convierten en agentes de actualización de contenidos virtuales que parecieran técnicamente infinitos.



### El sueño de la razón produce ambiente

*Lo que la tecnología podría posibilitar, ese espacio de comunicación infinito, ese aleph, absoluto de transparencia perfecta, es rebajado por endémicas dinámicas de flujo y corte, de aperturas y cierres, que administran las circulaciones conforme a intereses de dominación, creados, estabilizados. (Brea, 2010: 121-122)*

Las extensiones electrónicas de la memoria, plantean una reformulación de lo que habíamos considerado personal y se presentan ya no tanto como la huella de una experiencia original, sino como una agencia optativa desvinculada de una experiencia específica, descorporalizada, modular y mutante.

El internet de las cosas, la geolocalización, la externalización de operatorias a través de protocolos y procedimientos electrónicos, constituye el hábitat donde desarrollamos habitualmente nuestra vida mental y social, pero estos dispositivos cibernéticos, memorias electrónicas, imágenes técnicamente infinitas y canales de tránsito parecen exceder nuestras capacidades biológicas y sociales.

La memoria ambiente es tecnificada y distribuida, cumple funciones de almacenamiento pero también de gestión y distribución de datos, y actúa como agente activo en las conformaciones y modulaciones de las representaciones compartidas organizadas respecto a flujos y metadatos.

Una de las dimensiones más perceptibles de la circulación de la memoria ambiente la encontraremos en Internet, un ambiente de asociaciones nómadas en la que cada vez más personas volcamos y compartimos experiencias como archivos, como datos, como recuerdos, y también, como expresiones artísticas.

La gestión y acceso a la información constituye una importante fuente de poder en la actualidad. Estas operatorias en las lógicas digitales están relativamente abiertas a la participación social en la que se incluyen prácticas folcsonómicas, de clasificación de la información a través de etiquetas, palabras clave y opiniones personales.

Las manifestaciones folcsonómicas de la memoria ambiente no consisten meramente en una acumulación de datos, sino que se plantean como un motor de clasificación y un vector de movimiento. Los modos y lógicas de clasificación

compartidos constituyen una herramienta de conocimiento de las estructuras de pensamiento, opiniones y tendencias de una comunidad distribuida y fantasmal. Es interesante señalar, como lo hace Luis Gárciga, que “la apariencia de los resultados compartidos por este modo específico de etiquetado social es el del gesto del habla. Es una especie de tarareo improvisador, que incorpora el ritmo y la melodía de una comunidad en línea que canta emborronando la letra y difuminando el contenido de lo que se almacena”, se trata según el autor de una forma de representación impresionista que ante la constante actualización de los datos capta y muestra una especie de atmósfera (Gárciga, 2015).

Como en la folcsonomía, en la memoria ambiente se apela al habla como modelo de transmisión más común, próximo y accesible y su constitución aparentemente plural y descentralizada remite a la cultura popular y a su integración en una economía masiva y su circulación por una red global.

Lo folcsonómico responde a lo que podríamos llamar una economía de la recepción en la que los usuarios, audiencias o públicos distribuidos actúan como organizadores de información y creadores de modos de clasificación y categorías, pero también como seguidores (*followers*) y fans cuyas opiniones y gustos contribuyen en la generación de valor simbólico y detonan frecuentemente fenómenos virales de difícil explicación y que pueden albergar también estrategias de propaganda, publicidad u otras programaciones.

### **Loops en la circulación de la memoria ambiente**

*La mayor obra de arte no es algo que se puede encontrar en Google. La mayor obra maestra es el INFO espíritu que construyen Google. La mayor obra maestra es el INFO espíritu que construyen todos los videos de youtube y todas las entradas del blog de chismes de celebridades y todos los archivos JPEG de pinturas de Van Gogh y de officemax.com y todo el net art ya realizado. (Bewersdorf, 2012:25)*

Frente a la idea de apropiación, el movimiento en bucle del loop remite a una nueva inserción de los elementos extraídos del flujo de datos de lo que estamos denominando memoria ambiente. La figura del *loop* alude a un movimiento continuo que vuelve a su origen y tiene una estructura reiterativa, aunque no necesariamente se repite siempre igual y puede incorporar variaciones y desvíos.

Desde el primer net art, surgen asociadas a Internet operatorias parásitas en referencia a la circulación de valores simbólicos que emparentan a prácticas artísticas con la **crítica mediática** y detonan un **loop en las lógicas del circuito cultural**.

Ejemplos de este gesto parásito como estrategia (2) en relación con el dominio público de la información son las primeras mirrorizaciones de sitios de Internet, como *Documenta Done* (1997) (3), colectivo de *0100101010100.org*, de páginas de artistas paradigmáticos del *net art* como *Jodi.org*, *Art Teleportancia.org* y *Hell.com* (4) en respuesta a su asimilación comercial.

El parasitismo de materiales de esta memoria ambiente, no se limita a Internet sino a lógicas institucionales, políticas y estéticas, que nos recuerdan el debate artístico moderno desencadenado por estrategias duchampianas como *La Fuente* (1917) o apropiacionistas, como *After Walker Evans* de Sherrie Levine (1980) (5). En estos *loops* se cuestiona el sentido de propiedad en relación a los bienes inmateriales, pero también las implicaciones de sus componentes mediáticos y

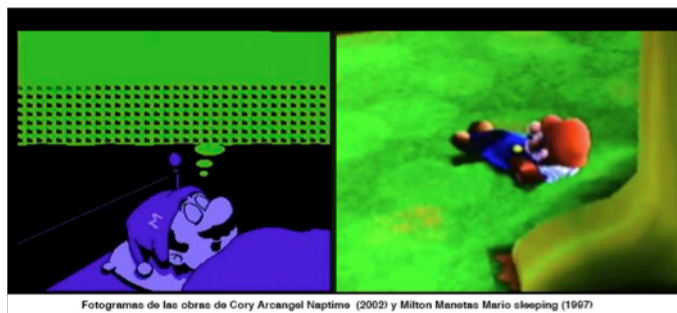
electrónicos.

**Los loops de extrañamiento interactivo** surgen como desvío de las estéticas, las lógicas y las narrativas de propuestas interactivas que facilitan los sistemas electrónicos.

Los trabajos del colectivo Jodi incorporan la abstracción y el extrañamiento en los usos y las funciones representativas de plataformas digitales, programas y videojuegos, interfiriendo en la interacción esperada de las aplicaciones.



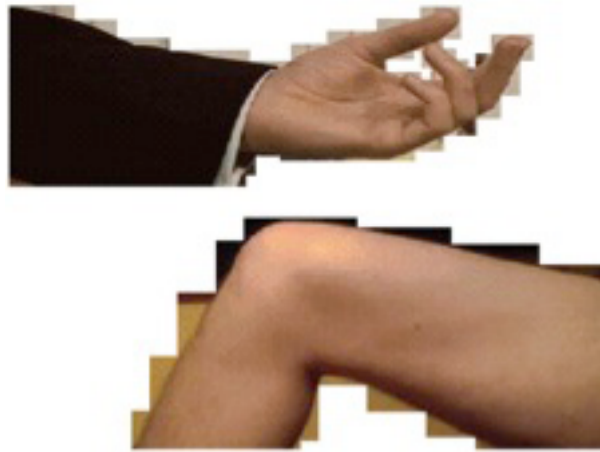
La apropiación, modificación y producción de videojuegos constituye ya un género en el ámbito artístico, desde la pintura y la escultura a la intervención o hackeo de los cartuchos del videojuego. Los *Videos after videogames* así como el Manifiesto “Art from videogames” de Milton Maletas plantean irrupciones en el funcionamiento del videojuego que sirven para visibilizar la lógica interactiva e hiperactiva del juego. *Super Mario Sleeping* (1997), al igual que *Naptime* (2002) de Cory Arcangel, presentan al protagonista del famoso videojuego de Miyamoto descansando; siguiendo esa misma lógica crítica de la interacción, en *Super Mario Cloud* (2002) Arcángel, elimina del programa todos los personajes y circunstancias menos las nubes, un género tradicional de la pintura de paisajes que apela a la contemplación.



Fotogramas de las obras de Cory Arcangel *Naptime* (2002) y Milton Maletas: *Mario sleeping* (1997)

Existe un **loop de producción infinita** asociado al programa informático de edición de imagen y movimiento, *Flash*; este *software* facilita la creación de una imagen movimiento que se puede reproducir técnicamente hasta el infinito. El formato *gif* posibilita una repetición eterna del movimiento de imágenes sin menoscabar su ligereza, que constituye una característica fundamental para su rápida circulación en red.

Los creadores, definidos por Lev Manovich como una generación *Flash* (2002), ya no parecen tan interesados en la crítica de las mediaciones culturales como la de las condiciones tecnológicas. El formato *gif* constituye un elemento técnico y estético significativo en el modo de producción de materiales para Internet y es señalado por Manovich, desde su perspectiva de los estudios de software, como un “nuevo índice de lo real” que hereda las funciones críticas que el *still* fotográfico había tenido respecto a las obras artísticas que pretendían una crítica mediática (2002).



Los *gif.* de Lorna Mills (6), se presentan como una descontextualización de los contenidos de Internet. Recopila y ensambla chatarra proveniente en su mayoría de plataformas como *reddit*, *4chan* o *pornfails*; al recortar de manera abrupta el marco rectangular de las imágenes cuadro a cuadro y conservar la pixelización y la baja calidad de la imagen resalta su procedencia mediática. La intención de visibilizar las condiciones del medio parece clara en la serie *Ungentrified* (2014) en la que remite al proceso de gentrificación del espacio físico como referencia de la tendencia a eliminar de Internet todo lo que no se adapta a los circuitos mediáticos normalizados.

Las prácticas de remezcla de materiales y formatos de Internet se plantean como narrativas inestables y en permanente proceso de negociación con los contextos de los que participan. Artistas, diseñadores web y programadores señalan y juegan con un flujo inabarcable de datos, abiertos a cualquier manipulación (cortar, pegar, variar, copiar, etc.) y accesibles desde cualquier terminal; son prácticas que se autoproclaman prosurfistas evocando una analogía con el movimiento de surf que remite al ajustamiento constante con el flujo de datos.

Como ya anticipó Deleuze, el surf plantea algunas de las características propias de las actuales formas de producción subjetiva: se trata de un movimiento ondulatorio, que pretende permanecer en órbita, suspendido sobre una onda continua. En el surf uno juega con la fuerza del mar, a dejarse llevar y a sorprenderla, podríamos decir que no se somete a sus movimientos, sino que los reinterpreta. Si el surf “desplaza en todo lugar a los antiguos deportes” (Deleuze, 1999: 280), la postproducción desplaza a la producción de nuevos materiales que resultan ahora más parecidos a piezas intercambiables que se emplazan intermitentes en un circuito físico y virtual aparentemente inacabable y en continua transformación.

La analogía del surf también se aplica en la configuración de grupos o clubs ya no de deportistas playeros sino de creadores de imágenes. *Nasty Nest* o *Spirit Surfers*, son dos referentes de estas formas de exhibición grupal. El modelo de blog y las páginas abiertas de contenidos que sirven de plataforma a estos clubs, plantean nuevas concepciones del trabajo del artista; podemos afirmar que “desde el punto de vista de la práctica del arte un *post* es un acto híbrido que incluye a la investigación curatorial y al gesto artístico conceptual” (Ramocki, 2008).

Internet se interpreta desde la perspectiva del *loop prosurfista*, como una fuente inagotable de recursos en la que los materiales circulan o flotan sin revelar un origen determinado. Como reconoce Marisa Olson “las imágenes son sacadas de la circulación, con frecuencia sin atribución o pistas de su origen, a menos que sea parte de la historia contada por la imagen” (Marisa Olson, 2014:39) y como declara Kevin Bewersdorf “la meta de *spiritsurfers.net* es igualmente simple: los surfistas revelan a los demás la majestuosidad del INFOspirit” (Bewersdorf, 2012:26).

Al igual que el arte pop del siglo pasado, estas prácticas forman parte de un diálogo con los usos y costumbres de una sociedad de consumo que desde los años sesenta se ha desarrollado y ampliado incorporando productos de carácter tanto material como inmaterial (servicios, experiencias, valores, etc.)

Artistas asociados a la tendencia postinternet (7) plantean un loop de los contenidos que circulan por las plataformas que constituyen una cultura popular global y los instalan digitalmente en plataformas artísticas electrónicas y materialmente en galerías o espacios públicos. Igual de significativo que la rematerialización de los objetos virtuales resulta su remercantilización en canales renovados del mercado del arte.

El *loop popinternet* supera la paradoja del carácter efímero propio de las dinámicas mediáticas del *surfing*, *zapping*, *posting*, *giffing*, *memeing*, *gaming*, etc. y el carácter permanente y eterno del mercado. Todo vuelve a ser material, espacial y comercial; las parodias del código se reinstalan en las tradiciones artísticas de la pintura, la escultura, la instalación y el *performance* así como en sus nuevos mercados. Este *loop* alude a la doble circulación popular y autoral, virtual y material, gratuita y comercial como la obra *Agreement n.1: Exhausted* de Eva y Franco Mates en la que presentan en una galería comercial objetos impresos con las imágenes obtenidas en Internet asociadas al término “agotado” y se exhibe el acuerdo que los artistas establecen con Kevin Bewersdorf por el uso de la idea original (8).

El gesto de reinsertar de nuevo los materiales en el sistema cultural podría ser interpretado como un *ready made* invertido destinado no sólo a la incorporación de lo cotidiano en el arte sino a la visibilización del circuito de extracción de los recursos. Si, como escribe Javier Fresneda respecto de las imágenes meméticas “encontramos contexto en la acción misma de capturar y cortar imágenes, así como en la localización de la situación del dispositivo” (Fresneda, 2016), la interpretación de contexto para estas operatorias la encontraremos en su diálogo con las prácticas folclorónicas, en los modos de edición y posproducción asociados al prosurfismo y también en sus estrategias de reinsertación en circuitos mercantiles entre las que se encuentra la creación de una marca o tendencia.

Estos *loops* parásitos, de extrañamiento interactivo, de reproducción infinita, prosurfistas y *popinternet* plantean operaciones en las prácticas artísticas en relación a la propiedad, pero también a las formas de documentación y transmisión de la experiencia en la memoria ambiente.

Cuando la circulación de datos parece destinada a reproducir la cultura hegemónica, borrando cualquier inscripción a una postura determinada y dificultando la visibilización de los dispositivos de poder realmente efectivos, es decir, con efectos como la explotación simbólica, la vigilancia indiscriminada y la regulación de nuestras posibilidades subjetivas, resulta necesario cuestionarnos ¿Quién, cómo y por qué está produciendo en el flujo de circulación? o, como se pregunta Suelly Rolnik ¿Qué políticas de deseo sirven de impulso a las diferentes iniciativas alrededor de archivos, a su surgimiento, sus modos de producción, presentación, circulación y adquisición?” (Rolnik, 2011).

## Glosario

**Loop:** El término traducido como bucle remite al ámbito de la programación y la cibernética. Los *loops* constituyen ciclos de repetición de código y modelos de retroalimentación en los sistemas. En el contexto de este escrito se plantea como una metáfora amplia que alude a una causalidad no lineal, así como a procesos de autorganización y autoregulación de información y de patrones.

**Sueño colectivo** (9): “El cine ha abierto una brecha en la antigua verdad heracliteana: los que están despiertos tienen un mundo en común, los que sueñan tienen uno cada uno. Y lo ha hecho, por cierto, mucho menos a través de representaciones del mundo onírico que a través de creaciones de figuras del sueño colectivo, como el ratón Mickey -que hoy da la vuelta al mundo. Cuando uno se da cuenta de las peligrosas tensiones que la tecnificación (10) y sus secuelas han generado en las grandes masas -tensiones que en estadios críticos adoptan un carácter psicótico-, se



llega al reconocimiento de que esta misma tecnificación ha creado la posibilidad de una vacuna psíquica contra tales psicosis masivas mediante determinadas películas en las que un desarrollo forzado de fantasías sádicas o alucinaciones masoquistas es capaz de impedir su natural maduración peligrosa entre las masas. La carcajada colectiva representa un estallido anticipado y bienhechor de psicosis colectivas de ese tipo. Las colosales cantidades de sucesos grotescos que se consumen en el cine son un agudo indicio de los peligros que amenazan a la humanidad a partir de las represiones que la civilización trae consigo. Las grotescas películas americanas y las películas de Disney producen una voladura terapéutica del inconsciente” (Benjamin 2003: 87) (11).

**Memoria ambiente:** Concepto introducido por la autora que trata de esbozarse en este escrito y que pretende acercarse a la forma actual en la que la vida es asimilada a través principalmente de tecnologías de la información cuyos dispositivos, cada vez más numerosos y variados, resultan menos fáciles de localizar y parecen disolverse en un ambiente de contenidos y lógicas a los que tenemos acceso de modo intermitente. Esta situación podría estar contribuyendo a la progresiva desvinculación de nuestros cuerpos y carnes, de nuestros sustratos subjetivos de experiencias individuales situadas y específicas. La memoria ambiente se plantea como un verdadero hábitat constituido por seres vivos y entes técnicos. Apela a una forma de memoria que, como ya señalaba Brea en su concepción de la memoria RAM (Brea, 2010), no constituye una simple herramienta de almacenamiento sino una agencia activa capaz de organizarse y distribuirse dinámicamente.

**Prosurfismo:** Contracción de *profesional surfer*. Son artistas cuyas estrategias incorporan la búsqueda de materiales en red y la recanalización de los mismos; están asociados a algunos *clubs y blogs*. Para mayor información sobre estas prácticas y los sitios donde encontrar sus propuestas: <http://archive.rhizome.org/exhibition/timeshares/professionalsurfer.php>

**Postinternet:** Tendencia de las prácticas artísticas contemporáneas relacionadas con la estética y las formas de circulación de imágenes e informaciones en redes telemáticas. Esta etiqueta ha sido definida tanto como un proceso artístico en el que la obra surge de la experiencia en Internet (Olson) o como una categoría estética del momento en el que la producción visual en internet se populariza (McHugh), pero lo que mejor la identifica son una serie de espacios y publicaciones como *New Museum, Eye beam, Crumb, Rhizome, DIS Magazine, e-flux, Spike*, entre otros y un grupo de artistas interrelacionados (Marisa Olson, Katja Novitskova, Cory Arcángel, Petra Cortright, Jon Rafman, Oliver Laric, Seth Price, Timur Si-Qin, Constant Dullart, Kari Altmann).

**Popinternet:** Concepto introducido por la autora que destaca una asociación de las prácticas relacionadas con la etiqueta *post internet* con las estrategias del arte pop. Entre las similitudes que dan lugar a esta comparación está su ambigua posición frente al mercado y el espectáculo, un acercamiento a la estética de la cultura masiva y comercial, una asimilación de las formas que asociamos al diseño y a la moda así como a sus estrategias publicitarias, su circulación dentro de los canales del arte hegemónicos y su diálogo con públicos especializados.

## Referencias bibliográficas

- Benjamin, Walter (2003), *La obra de arte en el tiempo de su reproductibilidad técnica, Urtext* (editado y comentado por Bolívar Echevarría), México, Itaca Editorial
- Bewersdorf, Kevin (2012), *Spirit Surfing*, Brescia, LINK Editions,
- Brea, José Luis (2010), *Las tres eras de la imagen*, Madrid, Akal

Bookchin, Natalie y Shulguin, Alexei (1999), "Introducción al Net.art", consultado el 12 de mayo de 2016 en <http://aleph-arts.org/pens/intro-net-art.html>

Deleuze, Gilles (1999), "Post-scriptum sobre las sociedades de control", en Gilles Deleuze, *Conversaciones 1972-1990*, Valencia, Pre-textos.

Fresneda, Javier (2016) "The gaze in the era of visual salamis", consultado el 12 de mayo de 2016 en <http://rhizome.org/editorial/2016/may/12/on-the-gaze-in-the-era-of-visual-salamis/>

Gárciga, Luis (2015), "La folcsonomía y la división de lo sensible. Arte y archivo en la época de las redes sociales", en *Narración, política y estética*, México, UAM

Manovich, Lev (2002), "Flash Generation", consultado el 12 de mayo de 2016 en <http://manovich.net/index.php/projects/generation-flash>

Olson, Mariza (2014), *Arte postinternet*, México, Cocom press.

Ramocki, Marcin (2008), "Surfin clubs. Organized notes and comments", consultado el 12 de mayo de 2016 en <http://ramocki.net/surfing-clubs.html>

Rolnik, Suely (2011) "Archivomanía", consultado el 12 de mayo de 2016 en:

<http://www.aica-paraguay.com/2012/11/05/archivomania/>

## Notas

1. Esta afirmación se encuentra referenciada en su texto original en el Glosario al final de este texto.

2 Como escriben Bookchin y Shulgin, el primer net art no sólo se asociaba al circuito electrónico de Internet sino también a actitudes amateur y a una concepción interdisciplinaria de la producción artística. Las propuestas más características de estas prácticas eran: "la formación de comunidades de artistas a lo largo de naciones y disciplinas, inversión sin intereses materiales, colaboración sin consideraciones por la apropiación de ideas, privilegio de comunicación sobre representación, inmediatez, inmaterialidad, temporalidad, acción basada en un proceso, actuación sin preocupación o miedo ante las posibles consecuencias históricas, parasitismo como estrategia" (1999).

3 Se trata de la réplica exacta de la página de la documenta X realizada por Vuk Cosic en 1997, cuando clausuraba la muestra física y con ella se cerraba su extensión en la red. En <http://www.ljudmila.org/~nvuk/dx>

4 Réplicas de las páginas de importantes representantes del net. Art por Eva y Franco Mates en 1999 bajo el nombre 010010111010110. Puede consultarse en: <http://0100101110101101.org/copies/>

5 En "After Walker Evans" Levine reproduce las imágenes del catálogo de la exposición de Walker Evans "First and Last." Las amplió y las expuso en una galería de arte de Nueva York.

6 Existen muchas páginas de referencia de estas prácticas de apropiación de materiales en la red. La obra de Mills, por ejemplo, puede encontrarse en <http://www.digitalmediatree.com/sallymckay/LornaMillsImageDump/>.

También en [imgur.com/0HP0i3P](http://imgur.com/0HP0i3P), en <https://vimeo.com/user1988175> <http://giphy.com/search/lorna-mills> o en la página creada por Carlos Sáez y Claudia Mate <http://cloaque.org/> y <http://i5u.cloaque.org/>. Mills, como muchos otros autores, interpreta el medio virtual y la circulación electrónica pero sus obras no necesariamente se circunscriben a ella y se presentan tanto en plataformas exhibitivas en red como en espacios monumentales o como en las pantallas de Times Square en Nueva York

7 Entre los más conocidos representantes de esta tendencia encontramos a Mariza Olson, Kari Altmann, Katja

Novitskova, Petra Cortright, Oliver Laric, Jon Rafman, Angelo Plessas, Herman van der Dorpel, Ryan Trecartin o Artie Vierkant.

8 La obra presentada en la Galería Post de Nueva York, puede consultarse en: <http://0100101110101101.org/agreement-n-1-exhausted/>. La obra de referencia de Kevin Bewersdorf realizada en 2009 se titula Google image search result for “exhausted” y puede ser consultada en <http://www.postmastersart.com/archive/futurenot/exhausted4.html>

9 Ante posibles ambigüedades, me remito a la publicación mexicana del *Urtex*, prologada por Bolivar Echevarría, que incluye comentarios a las diferentes versiones. Anexo la cita completa y las anotaciones del traductor del fragmento (Andrés E. Weikert) en el que Benjamin se refiere al sueño colectivo.

10 (anotaciones) *En la versión C se precisa aquí: “que la técnica racional ha engendrado en el seno de una economía capitalista que es irracional ya desde hace tiempo”.* (Benjamin,2003:87)

11 En la versión B, figura la siguiente nota a pie de página:

*Por cierto, un análisis omniabarcante de estas películas no debería callar su sentido contradictorio. Tendría que partir del sentido contradictorio de aquellos hechos que son lo mismo cómicos que espantosos. Comicidad y espanto van estrechamente juntos, como lo muestran las reacciones de los niños. Y, ante determinados hechos, ¿por qué habría de estar prohibido preguntar cuál de las reacciones, en un caso dado, es la más humana? Varias de las últimas películas con el ratón Mickey representan un hecho que parece justificar esta pregunta. (Su tétrico “fuego mágico”, para el que la película en color ha creado las premisas técnicas, subraya un rasgo que actuaba hasta ahora sólo de manera oculta y muestra la facilidad con que el fascismo se apropia de las innovaciones “revolucionarias” en este campo.) Lo que se muestra a la luz de las últimas películas de Disney se insinúa ya de hecho en otras anteriores: la tendencia a aceptar la bestialidad y el acto violento como fenómenos colaterales de la existencia. Con ello se recupera una vieja tradición que es todo menos digna de confianza, la que se inicia con los hooligans danzantes que encontramos en las representaciones medievales de los pogromos y se continúa de manera imprecisa y pálida en el “populacho andrajoso” de los cuentos de Grimm.* (Benjamin; 2003:109)