
Hacia una teoría del *social media art*

Juan Martín Prada

La crisis de las «punto.com» a principios de siglo y la progresiva instauración del modelo de negocio propio de la llamada Web 2.0 dio lugar a un contexto muy distinto de aquel que había servido como campo de experimentación del primer arte de Internet.

Si el cambio de la sociedad de la información a la sociedad de los medios de acceso a la información había resultado especialmente fructífero para el desarrollo de multitud de vías de *media art*, las mutaciones que estaban conduciendo hacia la sociedad de los medios personales de acceso y emisión de información se mostraban aun más prometedoras. Muy pronto blogs, plataformas de *microblogging*, metaversos, redes sociales y los emergentes repositorios colectivos de fotografía y vídeo devinieron nuevos contextos de actuación y exploración crítica para muchos artistas. Era el inicio del *social media art*, ese conjunto de prácticas artísticas que tomarán las emergentes plataformas participativas de la Web 2.0 como ámbito específico de actuación. Las nuevas formas de socia-

lización *online*, así como las lógicas propias del modelo comunicacional basado en el «*user generated content*» y, más concretamente, en la consigna «*broadcast yourself*», devendrán los ejes vertebradores esenciales de estas nuevas derivaciones del arte contemporáneo.

Asistiremos pues, sobre todo a partir del año 2004, a una rica evolución de un conjunto de prácticas artísticas que, iniciadas con el *net.art* incipiente a principios de los años noventa, encontrarán nuevos caminos de desarrollo en torno a las nuevas dinámicas sociales y de participación de la web social y de las tecnologías que la hacen posible. En todo caso, el carácter fuertemente crítico e irónico que había caracterizado a aquellas primeras obras del arte de Internet continuará siendo su rasgo más definitorio.

Hablar de una segunda época del *Internet art* ahora como *social media art* sería pues hacerlo acerca de un periodo en el que la creación artística *online* habría alcanzado un nivel de madurez que parecía sólo posible tras el *net lag* de finales de la década de los noventa. Una nueva fase caracterizada tanto por el enfriamiento de aquel entusiasmo desmedido vivido en aquellos primeros momentos del *net.art* como por el consiguiente desánimo ocasionado por los procesos de institucionalización y neutralización de muchos de sus principios críticos fundacionales.

Prácticas artísticas y nuevas plataformas de participación en línea

En la catalización del arranque del *social media art* desempeñó un papel importantísimo la expansión del fenómeno blog a finales del pasado siglo, momento en el que servicios como Blogger, MSN Spaces, AOL Journals, o LiveJournal empezaron a hacer posible que cualquier persona sin conocimientos especializados pudiera

poner en marcha, en apenas unos minutos, una bitácora personal. A mediados de la primera década del siglo se estimaba que debía de haber ya en torno a 71,7 millones de blogs activos en todo el mundo, incrementándose su número a una increíble velocidad (algunas estadísticas del 2006 indicaban la puesta en marcha de más de 175.000 blogs cada día).

El desarrollo del fenómeno blog abría asimismo un inmenso conjunto de nuevas formas de crítica social y de debate político, de activas vías para la creación de opinión y para la acción colectiva. Especialmente fértiles y prometedores se mostraban sus potencialidades para el establecimiento de una fuerza de disensión basada en la vindicación de la expresión del yo y de la subjetividad personal y creativa como eje de transformación y cambio social. Todo ello parecía dar cuenta del progresivo cumplimiento de la consigna «*We, the media*».

Será en torno al año 2005 cuando veremos las primeras exploraciones del blog como medio específico para la creación artística. Recordemos, por ejemplo, las obras incluidas en el blog titulado «blog art» de Marisa Olson y Abe Lincoln [<http://blog-art.blogspot.com/>], las seleccionadas en muestras como «art + blog = blog art?» (2007) comisariada por Wilfried Agricola de Cologne en el marco de su JavaMuseum o en la titulada «BlogArt/Blogumentary» comisariada por Annette Finnsdottir en 2007.

En términos generales, en las obras del primer *blog-art* se detectaba la fascinación por la reclamación del yo en el campo de los medios, por el giro a lo que podríamos denominar como una cierta «egología». Ciertamente, frente a las viejas distopías *ciberpunk*, basadas en la simulación, en los avatares y cuerpos poshumanos, el desarrollo de las plataformas de participación propias del modelo Web 2.0 en el arranque del nuevo siglo imponía, por el contrario, un radical regreso a la *realidad*, a personas y vidas concretas, a la singularidad de alguien, con nombre y apellidos, con biografía,

que comparte, que habla de su vida en abierto. Muchos artistas veían con entusiasmo este nuevo protagonismo de un yo cualquiera que se expresa, que se investiga y comparte públicamente sus pensamientos, sus ideas, sus opiniones, sus confesiones. De hecho, uno de los aspectos fundamentales del *blog-art* tiene que ver con la tematización crítica de ese devenir del mundo como correlato de aquello que percibo yo, siento yo, creo yo. Un buen número de estas nuevas propuestas artísticas incidieron, precisamente, en la lábil frontera existente entre lo que podría llegar a suponer la reducción emocional de la realidad social común, formalización típica del narcisismo ególatra 2.0, y los supuestos potenciales de estas nuevas tecnologías para la democratización del ejercicio de la opinión en el campo de la Red.

Los casos más interesantes de *social media art* y de *blog-art* en particular, suelen ser buenos ejemplos de las posibilidades del pensamiento artístico para actuar en la reconfiguración lúdica y poética de los modelos más habituales de práctica comunicativa y de interrelación social en la Red. La ironía que caracteriza a la mayor parte de estas propuestas colabora activamente en la suspensión (e incluso subversión) de las expectativas más arraigadas acerca de las interacciones comunicativas que consideramos normales o útiles en la Red, y que, en la mayor parte de los casos, se hallan fuertemente determinadas por los intereses de las grandes corporaciones de Internet. Es algo que se hace especialmente patente, por ejemplo, en el proyecto de Jodi titulado *<BlogTitle>* (2006-2007) basado en la plataforma Blogger. Un caótico blog que ponía en cuestionamiento los sistemas de signos *convencionales* en la Red, es decir, esos que son considerados como plenamente aceptables por parte de los sistemas corporativizados que gestionan los flujos comunicativos en línea. De hecho, es una característica común de la mayor parte de las propuestas de *social media art* el continuar por la senda marcada por algunas de las primeras manifestaciones de

net.art y que, frente a los regímenes de lenguaje dominantes en Internet basados en la eficacia, optaron por la ilegibilidad, las estructuraciones caóticas o las estéticas *glitch* propias del error informático (el error entendido como algo que forma parte del sistema, pero que no sigue sus reglas, etc.) Propuestas que nos recuerdan cómo los aspectos pragmáticos de las prácticas artísticas en las redes siempre han tenido mucho que ver con la idea de *destinerrancia*, o con la indecibilidad, es decir, con la introducción de un cierto desorden dentro de los actos comunicativos. Se trataba de ensayar la integración de lo dado y de lo que se espera en el medio, incluso del medio mismo, con aquello que se opone a él o lo deshabilita. Obras que buscaban un rechazo radical a una *constructiva* interacción del usuario-espectador, y con las que entroncarían las críticas que denunciaban que la ideología del comentario y de la participación propia del blog tenía demasiado que ver con lo que una década atrás había sido la promesa de la interacción electrónica, también proclamada durante décadas como supuestamente cargada de potenciales democratizadores. Será por todo ello frecuente que muchas de las obras de *blog-art* operen entre la psicodelia y la subversión del código, desarrollando (como sucede en *Screenfull.net* de Jimpunk y Abe Linkoln de 2005, por ejemplo) ejercicios extremos de producción de tejidos informativos caóticos, insondables, a base de elementos provenientes de los innumerables focos de la cultura de las redes. Propuestas que quisieron dar a entender la Red más como un estado mental específico que como un contexto para la comunicación y el encuentro. Obras que serían un complejo montaje de sedimentos informativos a la vez que un desmontaje del blog como medio de comunicación en su sentido más convencional. En muchas de estas creaciones es la propia infraestructura tecnológica la que toma la palabra, revelándose como un sistema maquínico ante el cual no parece haber posibilidad de entrar en debate alguno.

Otra de las líneas temáticas más importantes en el primer desarrollo del *blog-art* fue la centrada en la dependencia de los medios sociales de un desarrollo temporal permanente, de una actualización continua. La comparación de los blogs y cuentas en redes sociales con algunos animales acuáticos que si se dejan de mover se ahogan y mueren podría servirnos como metáfora de un sistema de comunicación en el que las estadísticas de visitas y número de *followers* están en gran medida determinados por la mayor o menor frecuencia de su actualización. Y no es extraño que si la expresión pública y continua del yo es una necesidad cada vez más extendida, ésta se vea acompañada frecuentemente de su correspondiente ansiedad: la llamada «*blog depression*» o «*blog life crisis*» y a la que aludirían, y con no pocas dosis de humor, obras como *Sorry I Haven't Posted* (2010) de Cory Arcangel o, en el ámbito de la videoinstalación más específicamente centrada en los medios sociales, la titulada *Boys Who Haven't Posted in a While* (2009) de Nia Burks.

La tematización artística del régimen temporal de continuidad que el blog y los medios sociales en general incorporaron a la experiencia de Internet ha sido en muchas ocasiones llevada a situaciones límite. Un buen ejemplo sería el grado de sometimiento de la vida al registro temporal que se muestra en *Psych|OS-hansbern hardblog* (2005) de UBERMORGEN, integrado en su proyecto *The Psych/ Os Cycle*, donde se incide de forma extrema en la exposición pública de la vida de un ser humano en el devenir del tiempo, y en la que la comunidad-de-asistencia-a-la-representación se revela como comunidad-de-asistencia-a-una-vida. Propuestas que serían sólo comprensibles desde la perspectiva que aporta la tradición de algunas prácticas conceptuales centradas en el análisis de la experiencia del tiempo (como las desarrolladas por On Kawara o Sam Hsieh, por ejemplo) a finales de los setenta. Lo que se aborda es la cuestión de la vida sometida a la formalización temporal de un

sistema de registro compartido. En verdad, muchas de las manifestaciones de *social media art* no consistirían tanto en la experimentación de un nuevo medio sino del artista mismo en él (y ante la mirada de muchos otros), casi nunca dejando de insistir en el hecho de que fundamentalmente somos tiempo compartido, y hoy, qué duda cabe, mediáticamente exhibido y registrado.

Otra importante línea de actuación en las manifestaciones de *blog-art* es la del *group blogging*, incipiente en torno al año 2002, y basada en hacer del blog una especie de sistema de acumulación colectiva de materiales de todo tipo encontrados en la Red. Manifestaciones artísticas objeto ya de algunos interesantes proyectos de comisariado, entre los que sin duda debemos destacar el titulado *Surfing Club* de Raffael Dörig en [plug.in] en el 2010, y que incluía trabajos de Aids-3D, John Michael Boling, Petra Cortright, Aleksandra Domanovic, Harm van den Dorpel, Joel Holmberg, Oliver Laric, Guthrie Lonergan, Paul Slocum y Nasty Nets, Spirit Surfers y Loshadka.

A caballo entre lo paródico y la más irónica ingenuidad este tipo de blogs colaborativos se presentan como sorprendentes repertorios de elementos procedentes de miles de horas de navegación por la Red de sus autores, resultado de una pulsión archivadora, coleccionista de extrañas imágenes, conformadora de una compilación de respuestas a determinadas sensaciones y experiencias vividas en ese proceso de deambulación por la Red. Se trata de *blog-collages*, compilaciones de extrañísimos objetos digitales, auténticas actualizaciones en línea de los gabinetes de curiosidades de siglos pasados.

Navegando por esa memoria-Ser, por esa memoria-mundo que conforman las redes de infinitas memorias interconectadas, los participantes en los *Internet Surfing Clubs* establecen como principio de su acción creativa un nuevo archivalismo compulsivo y transformador, irónico y cargado de ingenio. En esta actividad

creadora que opera como forma de consumo visual específica y crítica, la obra no sería sino la expresión de un tránsito, de una navegación creativa y profundamente irónica por un universo de datos visuales y de referencias que el artista (resignificado como una especie de *professional surfer*) se opone a consumir pasiva y complacientemente. Lo que se prefiere es recontextualizar, resituar o recrear y transformar esos elementos, mostrándonos formas distintas y posibles de *metabolizar* los elementos que constituyen el imaginario visual de nuestra época.

A principios de la segunda década del siglo XXI la evolución del fenómeno blog se orientará ya, mayormente, hacia prácticas de *microblogging*, especialmente a través de servicios como Twitter (iniciado en el año 2006). Un cambio motivado por la generalización del uso de los nuevos *smartphones* y *tablets* con acceso a Internet y que encauzaba el nuevo modelo comunicacional en red hacia uno más cercano al de red social. Muchas de las bitácoras personales, caracterizadas por largas y reflexivas entradas, fueron sustituidas pronto por cuentas en Twitter y otras plataformas, avanzando hacia un modelo puramente conversacional. El paso del *blogging* al *microblogging* era una evolución en todo caso totalmente lógica y previsible, en una tendencia inexorable hacia una comunicación cada vez más rápida e instantánea, más vinculada a una forma de interacción comunicativa en tiempo real. En el fondo, todo ello no hacía sino evidenciar aún más claramente las premisas en las que se fundamentaba el emergente nuevo modelo de negocio de la Web 2.0. Resulta obvio que éste nunca ha consistido tanto en que lleguemos a ser emisores de información o proveedores de contenidos como en convertirnos a nosotros mismos en la información enviada y compartida, comunicando qué estamos haciendo, cómo nos sentimos, dónde estamos, qué se nos pasó por la cabeza, etc. Una evolución en las pautas comunicativas *online* que empezará a ser también tratada críticamente por numerosos artistas. Será a principios del

2008 cuando hagan su aparición algunas propuestas artísticas muy atentas a la multitud de dinámicas sociales que tienen lugar en torno a estos nuevos servicios comunicativos. El término «*Twitter art*» se hará cada vez más recurrente. Con ello, se reactivarán también, nuevamente, muchas de las investigaciones en torno a los regímenes temporales propios del blog antes señalados. Un buen ejemplo de todo ello serán las series «*working on my novel*» –*Great Twitter searches Volume #1* (2009) o *Follow my other Twitter– Great Twitter searches Volume #2* (2011) de Cory Arcangel, en las que se tematizan los patrones de repetición no sólo de formas de expresión comunicativa sino también de estados y situaciones vividas por la multitud conectada. Cuestiones llevadas al límite en el proyecto de Vanesa Linden titulado *Me* (2018), centrado en los procesos de construcción identitaria que tienen lugar en la red social Twitter. Muy destacable dentro del análisis de la idea del tiempo real de la comunicación interpersonal y en red sería también la obra *L'attente* (2007) de Gregory Chatonsky. Un buen ejemplo de una estética del flujo generadora de una ficción automatizada y sin narrativa planificada, en progreso interminable. De hecho, los flujos continuos de mensajes enviados a través de Twitter serán el tema central de numerosas instalaciones conectadas a la Red (tipología que, en una hibridación *on/off line* siempre cargada de posibilidades, podríamos considerar ya como un género específico del arte de Internet). A este respecto, resultaría obligado recordar también *Murmur Study* (2009), una instalación realizada por Christopher Baker en colaboración con Márton András Juhász.

Arte de redes sociales

No será hasta el año 2002 cuando veamos la expansión de las redes sociales, siendo ésta ya vertiginosa a partir del 2003 (no olvidemos,

sin embargo, que algunas redes habían empezado ya a funcionar mucho tiempo atrás, como es el caso, por ejemplo, de Classmates.com, lanzada en 1995). Un contexto de participación colectiva el que empezaban a conformar las nuevas y masivas redes sociales que acabará también resultando enormemente atractivo para muchos artistas. Obras como las incluidas en la muestra «My Own Private Reality – Growing up online in the 90s and 00s» (2007) comisariada por Sabine Himmelsbach y Sarah Cook, o el conjunto de proyectos seleccionados en el *website* «Antisocial networking» (2008) son buenos ejemplos de aquellas primeras manifestaciones artísticas, muchas de ellas centradas en el porqué de la fascinación generalizada por la participación en la Red, en el cuestionamiento de en qué consiste realmente esa participación o en qué podemos entender por «social» en la web «social».

Caracterizable una parte muy relevante del nuevo arte de Internet como la dimensión más creativa del ejercicio de la disensión en el contexto de la Web 2.0, podemos considerar muchas de estas prácticas artísticas como formas específicas de practicar una oposición interpretativa y crítica a las nuevas dependencias y necesidades que empezaban a organizar la Red y a sustentar los emergentes modelos de negocio. También, en su conjunto, como una vía idónea para desarrollar modos alternativos de valoración de los hábitos predominantes de intercambio lingüístico, colaboración y participación colectiva propios de esta fase segunda de la Web, o, en otras palabras, como una metodología de exploración crítica de lo que acaso podríamos denominar como «capitalismo afectivo». Es evidente que las relaciones interpersonales y la socialización empezaban a convertirse en uno de los ejes rectores de la nueva producción económica. La gestión de la sociabilidad y de las interacciones personales se instauraba como uno de los principales motores de la producción biopolítica propia de las nuevas formas de negocio *online*, en una cada vez mayor indiferencia entre

economía y comunicación, en una permanente síntesis de cibernética y afectividad. Precisamente, muchas de las obras de *social media art* inciden críticamente en cómo el nuevo contexto biopolítico empezaba a sustentarse, fundamentalmente, sobre un complejo campo de relaciones productivas entre afecto y valor. No en vano, una de las estrategias más frecuentes de estas nuevas manifestaciones artísticas se ha orientado al señalamiento de la impronta que dejan estas corporaciones en los procesos de comunicación y de interrelación social al hacerlos técnicamente posibles, de los efectos que tiene esta colonización económica de la comunicación. En definitiva, del porqué es cada vez más difícil distinguir entre validez o campo de sentido y economía, entre auténtica necesidad de comunicación y mero consumo informacional. Haciendo coincidir sus temáticas con formas específicas de funcionamiento de la propia web social, su exigencia de interpretación es, en última instancia, el requerimiento de un meditar crítico y políticamente comprometido acerca de las formas en las que el sistema-red opera, así como de los mecanismos de mediación de la socialización que este predispone.

Por otra parte, las redes sociales situaban de nuevo en un primer plano de la actualidad el tema de la presentación de la persona en el espacio social, la problemática de la «puesta en escena del yo». Algo que no ha dejado de ser un activo centro temático de muchos proyectos artísticos comprometidos con la investigación de las formas de gestión de la identidad y de las autorrepresentaciones en la Red. Una línea de trabajo artística conformada por proyectos que van aconteciendo en el tiempo, a veces durante meses e incluso años, insertos en los flujos continuos de las interacciones comunicativas de las redes sociales. *Performances* como *Excellencias y Perfecciones* de Amalia Ulman desarrollada en la red Instagram o *Born Nowhere* (2011) de Laís Pontes, llevada a cabo en la red social Facebook, son dos buenos ejemplos de este tipo de exploraciones artísticas.

Este tipo de intervenciones en redes sociales ha evidenciado la pervivencia, sobre todo en el más joven arte feminista, de las estrategias basadas en la simulación de los estereotipos de género y en el juego con roles e identidades ficticias, líneas de trabajo que parecen haber encontrado en el contexto de las redes un espacio ideal para nuevos desarrollos. Predominan, en estas nuevas líneas de creación, temáticas como la fiebre por los *selfies* y por la compartición de este tipo de autorrepresentaciones, la obsesión por la perfección corporal o el fetichismo del consumo de tendencia y del lujo. Prácticas artísticas que, generalmente haciendo uso de una narrativa ficticia en primera persona, toman como punto de partida las pautas marcadas por las *celebrities* más seguidas en las redes sociales.

Especialmente las *performances* en línea de base fotográfica ahondan en las expectativas que es capaz de generar una imagen en su circulación digital, en lo que estamos de algún modo predefinidos a creer y a valorar. Su papel en la dilucidación de lo que podríamos denominar los nuevos regímenes de creencia en las imágenes en el contexto de la Red es de gran interés. Asimismo, asumen un especial protagonismo en este tipo de propuestas artísticas las reacciones de los usuarios y los procesos de proyección psicológica que desencadena la propia *performance* en su desarrollo, canalizados a través de los comentarios que van apareciendo, aprovechados por estos artistas como forma de *complementar* las imágenes que conforman el eje central de su discurso.

En las más recientes *performances* en línea llevadas a cabo por Laura Bey o el Colectivo 8552, por ejemplo, se aborda específicamente una crítica directa a la cuestión de la dominante lógica del *broadcast yourself*, de la hipertrofia comunicativa en la que vivimos en el sistema-red. En efecto, pareciera que nada hoy se reprime, que todo accede al lenguaje, que todo se publicita, se exterioriza, accediendo a la superficie de las interacciones comunicativas.

Un contexto dominado por el imperativo del «sé tu mismo», del tener que demostrar visualmente el ser capaces de disfrutar y el tener una vida *propia* que es el territorio de referencia ya de muy numerosas reflexiones poéticas. En estas intervenciones en la Red centradas en los goces y angustias del darse a ver, la Web se revela como un gran teatro en el que todos estamos invitados a participar haciendo de nosotros mismos, en un inmenso confesionario en el que parecen resonar con contundencia aquellas palabras de Rousseau en su texto *Las confesiones*: «He aquí lo que hice, lo que pensé y lo que fui». En un contexto de hiperexposición, es probable que nos defina ya más lo poco que no mostramos que lo mucho que compartimos en abierto. Muy pertinente parece por ello aquella sencilla instalación del colectivo Knaggi titulada *¿Aún me querías si te enseñara mi historial de navegación?* (2015).

La cuestión de la privacidad es, desde luego, uno de los temas centrales del *social media art*, que inevitablemente nos retrotrae a los viejos debates sobre la disolución de la intimidad, a las diatribas entre lo revolucionario y emancipador que algunos suponían podía ser el habitar en una *casa de cristal* (recordemos lo manifestado a este respecto por Walter Benjamin en 1929) y el sometimiento inherente al panóptico digital globalizado.

Las intervenciones artísticas en redes sociales tienen también otro de sus más importantes campos de referencias en lo que acaso podemos considerar como el mayor peligro de las nuevas *egologías* mediáticas: el de una reducción emocional de la realidad social común. Es como si el mundo no nos interesara más que como un escenario donde desplegar nuestras propias emociones, eso que Richard Sennet denominó hace tiempo una visión *psicomórfica* de la realidad, es decir, la realidad como un mero reflejo del yo. Un yo que en muchos casos trata de conocerse reflejándose permanentemente en la superficie especular de la pantalla de su dispositivo digital (ordenador, *tablet* o *smartphone*). De ahí que uno de los

temas más recurrentes del *social media art* sea el cómo la Red tiende a actuar siempre como una superficie especular, de forma muy literal, además. Abundan las indagaciones sobre cómo el acto de navegación es cada vez más como mirarnos en un espejo, siempre topándonos con nuestras propias afinidades, con los fantasmas de nuestros deseos, de nuestras preferencias, de nuestras curiosidades, con lo que le gusta a gente como nosotros, o con lo que los algoritmos de inteligencia artificial prevén que nos gustará. Un fenómeno el de estas *burbujas de filtros*, generadoras de «ecosistemas personales» *online*, cuya importancia ha sido reconocida ampliamente en el ámbito artístico más allá de las propias prácticas de *social media art* (recordemos, por ejemplo, la muestra titulada precisamente «Filter Bubble», comisariada por Simon Castets y Hans Ulrich Obrist, en el LUMA de Zürich en el 2016).

En muchas de las prácticas del arte de medios sociales vemos también cómo las metáforas de la ciudad-bazar, ciudad-jungla, ciudad-organismo y ciudad-máquina, tantas veces aplicadas a la interpretación de la ciudad moderna de finales del XIX, serían, en muchos sentidos posibles, también adaptables a la Red, entendida como nueva ciudad por la que transitar-navegar. En las *performances* en línea como las llevadas a cabo por el colectivo Maracay, por ejemplo, la pantalla del ordenador se presenta, precisamente, como la nueva ventana del *flâneur* «de puertas adentro». Un *ciber-flâneur* o *data-flâneur* que parece resultado de la combinación de la mirada del *flâneur* de Baudelaire con la del etnógrafo digital. Ciertamente, las poéticas de la conectividad están habitualmente protagonizadas por un artista que sería, ante todo, un acumulador de impresiones, de imágenes, un *trapero* o recolector de signos a la deriva en la ciudad-red.

Convertido todo en un juego de miradas y de presentación de la persona en el escenario de las redes, se evidencia también la importancia de cómo nos damos a ver, y, en particular, de cómo

nos adaptarnos a la mirada de la cámara, en un mundo abarrotado por dispositivos de registro visual. Es este un eje temático central en el *social media art*, para cuya enunciación podemos valernos de aquella intuición de Sartre de que «ser» es, ante todo, «ser visto», de que somos seres mirados. Puede, en efecto, que como usuarios de las redes sociales nos pase como al rey Egisto de su gran obra teatral *Las moscas* (1943): «mi primera víctima soy yo mismo; ya no me veo sino como ellos me ven». Y a ese ser como ser visto, como estar *en visión*, las nuevas prácticas artísticas responden explorando exhaustivamente las posibilidades poéticas de una fenomenología extrema del ser en cámara, del yo ante la cámara, en ese gigante espacio de miradas mayormente anónimas e inadvertidas que es el de las redes sociales.

Otros espacios relacionales online

Las manifestaciones de *social media art* inciden una y otra vez en cómo con la llegada de las tecnologías y servicios propios de la Web 2.0 a principios del siglo XXI se puso final a aquellas distopías *ciberpunk* con las que durante las décadas de los setenta y ochenta muchos imaginaron el futuro, es decir, nuestro presente; distopías basadas en la simulación, en los avatares, en cuerpos virtuales y cibernéticos. Sin embargo, con las redes sociales y con los grandes repositorios colectivos de imágenes y vídeos en la Red las cosas acabaron yendo por una vía totalmente contraria. Ahora al internauta se le pide que muestre su lado más particular e íntimo, que comparta sus selecciones y preferencias personales, que exponga su opinión, en definitiva, que haga de sí mismo. Ha dejado de tener interés para las nuevas formas de negocio en la Red que el usuario se oculte tras un avatar o un seudónimo. Y quizá de ahí el fracaso de metaversos como Second Life, en donde el usuario siempre ha

de estar representado, *actuado* por un avatar. Por el contrario, todo se centra ahora en la explotación de la identidad más concreta, en el reconocimiento de una presencia expuesta por datos *reales*, en una continua búsqueda de mismidad.

No obstante, no podemos pasar por alto el gran desarrollo que tuvo lugar, sobre todo a lo largo de la primera década del nuevo siglo, de acciones y *performances* concebidas para los muy numerosos metaversos. Una vía que podríamos ilustrar, por ejemplo, con las series neosurrealistas de *performances* en Second Life desarrolladas por el colectivo Second Front. En ellas el avatar-cuerpo devenía un elemento sometido a transformaciones infinitas, caracterizado por una total variabilidad y libre, además, de condicionamientos materiales. Iniciativas que continuaban con la ya vieja reclamación de una migración de los cuerpos al contexto digital, con la noción de la Red como *prótesis* necesaria, como campo abierto a un poder-ser siempre en transformación y como vía de escape posible de las fijaciones identitarias dependientes de la corporalidad física. Manifestaciones artísticas en las que se optaba por la idea del avatar como elemento desidentificador, en un deseo de radical apertura del sujeto a múltiples identidades a través de apariencias corporales insólitas.

No hay que olvidar tampoco que una derivación del arte de los medios sociales tendría también en los entornos virtuales de los juegos multijugador en línea un interesante campo de actuación. Las intervenciones artísticas centradas en estos espacios tratan, sobre todo, de alejar la idea del juego en línea o del metaverso como mero sistema de entretenimiento y convertirlo en un medio para la promoción de modos de interacción social aún no desarrollados, ensayando nuevas formas de sociabilidad. En este sentido, se orientaba, por ejemplo, *agoraXchange* (2004), una iniciativa coordinada por Jackie Stevens y planteada como una comunidad en línea dedicada a imaginar y construir un juego multijugador de

política global que fuese capaz de retar a la violencia y desigualdad de los presentes sistemas políticos internacionales. En la misma línea de actuación podríamos situar *Distributive Justice* (2001) de Andreja Kuluncic, incluida en la Documenta XI de Kassel, que lanzaba una mordaz crítica sobre los modelos actuales de distribución económica, proponiendo vías alternativas de pensamiento crítico con relación a la autonomía individual y a las relaciones humanas en el entorno de la Red.

Parece incuestionable que la indagación acerca del carácter de mediación que pueda llegar a tener el juego o entorno virtual multijugador para el diseño de formas alternativas de convivencia es el elemento de mayor interés de estos trabajos. Si en un juego el usuario asume el rol de *tener poder*, esa idea es fácilmente deslizable hacia un empoderamiento colectivo respecto a un conjunto de necesidades sociales, asociable a la recurrente idea de una *joystick nation*. De ahí la exigencia de que el concepto de virtualidad pierda progresivamente la connotación que tiene como condición de lo falso, de mera apariencia o simulación, de aquello que no es real, para recuperar su más preciso significado como potencial de ser: lo virtual entendido como lo que es en potencia pero no en realidad, al tiempo que como dinámica, de la misma manera que en ingeniería se denomina «desplazamiento virtual» al desplazamiento posible de un sistema mecánico cualquiera. La virtualidad sustituiría así a la fantasía como soporte y punto de apoyo para pensar y hacer creíble la posibilidad (anticipándola en el ámbito de lo digital) de ciertas transformaciones del ámbito sociopolítico.

De gran interés se presentan también las líneas de trabajo artístico en los *persistent worlds* de algunos de los videojuegos multijugador, capaces de albergar a decenas de miles de jugadores de forma simultánea. En estos nuevos espacios «sociales» hemos visto desarrollarse diversos tipos de intervenciones y *code-performances* que reviven muchas de las pretensiones, en ocasiones olvidadas,

que conformaron el horizonte intencional de las primeras manifestaciones del arte público en los contextos urbanos.

Prácticas artísticas y «sistema-red»

En esta segunda fase de las poéticas de la conectividad, el carácter profundamente analítico que caracterizó a las primeras prácticas artísticas en línea sigue siendo su característica más distintiva. Y ello tanto en las propuestas que toman los medios sociales como campos específicos de trabajo como en aquellas otras que, no siendo obras *online*, tematizan cuestiones referidas al estado de hiperconectividad que la expansión de Internet ha traído consigo y a sus efectos en las formas de producción de experiencia y subjetividad en nuestros días (todo ese conjunto de prácticas hoy denominadas bajo el término «arte post-Internet»). Iniciativas todas ellas con las que los potenciales propios del pensamiento y experiencia del arte continúan siendo ensayados, de múltiples formas, en la reflexión crítica sobre la conectividad digital y su papel como elemento articulador primordial de las nuevas pautas de vida que caracterizan nuestro tiempo.

Como el primer arte de Internet, el *social media art* sigue teniendo, como estrategia de actuación principal, una de *invaginación*; de lo que se trata es de contener el medio en vez de ser contenido por él, de presentarlo en vez de ser presentado por él. La cuestión no es cómo crear una obra de arte a modo de un espectáculo que sea capaz de comentar las condiciones sociales emergentes en el ámbito de la Red, sino, más bien, en presentar a ésta como un *espectáculo* en sí misma.

En las mejores propuestas de *social media art* se tematiza cómo hoy el poder tiende a fundirse con la vida, cómo se hace cada vez más abstracto, cómo éste ya no se ejerce sobre los individuos, sino

que, más bien, y cumpliéndose en este sentido con contundencia extrema aquel diagnóstico foucaultiano, el poder circula por ellos; todos, de forma más o menos consciente, lo hacemos circular. En muchas de estas manifestaciones artísticas se hacen patentes los modos en los que los dispositivos del ejercicio de poder más eficaces en la cultura-red se basan ahora en lógicas participativas, en gozosos flujos de actividad social.

Lo que en la evolución de todo este conjunto de prácticas artísticas se habría seguido elucidando es que los aspectos alegóricos y subjetivadores, interpretativos y críticos de la actividad artística, siempre necesitados de una dimensión fuertemente interpretativa, siguen siendo elementos clave en la promoción de experiencias más reflexivas y críticas acerca de los hábitos y formas predominantes de intercambio lingüístico, colaboración y participación que se dan en la Red. Y por supuesto, seguirá siendo un importante reto del arte de los medios sociales la detección de cuáles son las nuevas categorías de ausencia en ellos, el indagar, sobre todo, en qué consiste la exclusión y la localidad en este sistema de la hiperconectividad que siempre se nos presenta como plenamente inclusivo y globalizador.

No obstante, y frente a las prácticas del arte de Internet de la primera época, las que hoy toman los medios sociales como ámbito de actuación no están ya tan marcadamente centradas en la especificidad del medio Internet con relación a otros *medios* de expresión, en la identificación de cuáles son sus códigos técnicos de funcionamiento e interacción, o qué posibilidades abren para el desarrollo de *nuevos* lenguajes artísticos. Lo que ahora se prioriza es la cuestión de qué está haciendo ese medio con nosotros, entendiéndolo como el principal elemento articulador de nuestra vida cotidiana. Se propone así el análisis y tematización creativa de los procesos de inclusión del sujeto (de todos nosotros) en el sistema-red. De todo ello que la principal orientación crítica

hoy del arte más comprometido con estas investigaciones no sea tanto la experimentación crítica de un *nuevo* medio sino, más bien, la de nosotros mismos en él. Se trata, prioritariamente, de tematizar las seductoras fusiones entre los factores emancipadores e igualitarios que promete la conectividad electrónica y los factores autoritarios a los que los usuarios han de responder en el sempiterno despliegue de los efectos de la ideología de consumo propia del sistema de la conectividad. El espíritu crítico de la relación entre arte e Internet se sitúa de este modo en las sofisticadas confluencias entre libertades y dominación que se dan en ella, en el análisis de los procesos de producción de subjetividad y experiencia que hoy la caracterizan.

Uno de los más recurrentes campos de referencia de las obras de *social media art* es cómo la fuerza de producción ahora no es tanto la del trabajo tradicionalmente considerado, sino la del goce afectivo, el goce relacional a través de las redes. Y quizá por ello se tematice tan frecuentemente el cómo nuestra relación con estas máquinas informacionales está dando lugar a una idea del deseo caracterizable no como carencia o falta, sino, ante todo, como *funcionamiento*. En efecto, lo que parece que hipnóticamente más deseamos es formar parte del sistema-red, de ese mundo de conectividad permanente, caracterizado por un primado de la posibilidad de la comunicación frente al acto efectivo de comunicar.

No debemos olvidar que la segunda época de la Web ha supuesto también la consolidación de los nuevos modelos de negocio que constituyen los fundamentos de lo que hemos denominado como un inclusivo sistema-red. Salta a la vista el primado del consumo de dispositivos de conectividad y de los intereses económicos inherentes a ella sobre sus propias posibilidades comunicativas o relacionales, correlativo a un potente control oligopolístico del uso de la Red, basado en la proliferación de plataformas centralizadas, espacios cerrados de contenidos y socialización. Todo lo que ame-

naza con romper la Web en islas fragmentadas. Y puede que, dada esta situación, pueda aún resultar muy fértil en el campo del arte el tematizar las improntas que dejan las grandes corporaciones en los procesos de comunicación y de interrelación social al hacerlos técnicamente posibles. Un tiempo en el que las grandes empresas que gestionan todo el sistema global de la conectividad intensifican siempre la atención a los procesos, a las dinámicas, y no ya a los mensajes, o a sus contenidos. No cabe duda de que se diga lo que se diga, digamos lo que digamos en el contexto de las redes, todo forma parte ya del mismo sistema. Algo que tenemos que tener muy en cuenta para pensar los potenciales «antisistema» del sistema-red. De ahí, que los desarrollos más interesantes de la relación entre arte y conectividad que hemos ido viendo a lo largo de los últimos quince años no hayan acontecido en torno a la exploración o investigación creativa de un medio concreto (la Red) y de sus tecnologías sino en torno a la tematización de los procesos de incorporación del individuo en la cultura y economía de las redes, de su adaptación a ella. Lo que el arte de los medios sociales procura es, sobre todo, la conversión en tema de trabajo artístico del proceso mediático mismo, así como de los ensamblajes que nos unen a él, haciéndonos pensar acerca de algo que es mucho más que un medio de transmisión o comunicación, a través, precisamente, de constituirlo como actividad del arte. Y por supuesto, si en esta segunda época de la Web es cada vez más difícil distinguir entre validez o campo de sentido y mera economía, ello justificaría que una finalidad primordial en el presente de estas prácticas sea, precisamente, el de revelar esa distinción.

J. M. P.