

**III ENCUENTROS
SOBRE
DINÁMICAS
DE COMU-
-NICACIÓN
ACTUALES EN
EL ARTE CON-
TEMPO-
-RÁNEO**

168

doi:10.30827/sobre.v7i0.21520

**Marzo
2023**

GRANADA

Equipo SOBRELab

contacto@sobrelab.info

doi:10.30827/sobre.v10i.30027

III ENCUENTROS SOBRE: CONTEMPORARY DYNAMICS IN ART COMMUNICATION

ABSTRACT: Within the framework of the research project "Contemporary Dynamics of Communication in Art and Architecture," ref. PP2016-PJI07 FEDER, Junta de Andalucía, and the SOBRELab platform, in collaboration with the Faculty of Fine Arts, the Master's in Research and Production in Art, the research group Artistic Culture and Artistic Heritage HUM 222, and the Mediterranean Center CEMED at the University of Granada, the III ENCUENTROS SOBRE_ Contemporary Dynamics in Art Communication were held from March 13 to 17, 2023, at the Faculty of Fine Arts in Granada.

The program of the encounters unfolded in two phases: the first focused on training and immersive practice, in collaboration with CEMED, offering a program of three practical workshops open to the community. Subsequently, the "Contemporary Dynamics of Communication in Art" sessions took place, featuring selected contributions through blind peer review, with researchers from various Spanish and foreign universities participating. The sessions concluded with an open roundtable involving workshop leaders, speakers, and attendees. The transcripts of the discussions from this roundtable can be found in the section Correspondencias, within this issue of the journal *SOBRE*.

We present here the summaries of the three workshops and the papers participating in the III ENCUENTROS SOBRE.

KEYWORDS: Editing, communication, cultural dissemination, social networks, contemporary art.

RESUMEN: En el marco del proyecto de investigación "Dinámicas Contemporáneas de Comunicación en Arte y Arquitectura", ref. PP2016-PJI07 FEDER, Junta de Andalucía y la plataforma SOBRELab, con la colaboración de la Facultad de Bellas Artes, el Máster en Producción e Investigación en Arte, el grupo de investigación Cultura Artística y Patrimonio Artístico HUM 222 y el Centro Mediterráneo CEMED de la Universidad de Granada, se celebraron los días 13 al 17 del mes marzo de 2023 en la Facultad de Bellas Artes Granada los **III ENCUENTROS SOBRE. Dinámicas de comunicación actuales en el arte contemporáneo.**

El programa de los encuentros se desarrolló en dos fases: en la primera, dedicada a la formación y la práctica inmersiva, se proponía un programa de tres talleres prácticos abiertos a la comunidad. Seguidamente se celebraron las jornadas "Dinámicas de comunicación actuales en el arte contemporáneo", con selección de aportaciones mediante revisión por pares ciegos, en la que participaron investigadores e investigadoras procedentes de distintas universidades españolas y extranjeras. Las jornadas concluyeron con una mesa redonda abierta en la que participaron talleristas, ponentes y asistentes a los Encuentros. La transcripción de las intervenciones de esta mesa pueden consultarse en este mismo número, en la sección Correspondencias.

Se presentan a continuación los resúmenes de los tres talleres desarrollados y de las ponencias presentadas.

PALABRAS CLAVE: edición, comunicación, fotografía, entornos 3D, redes sociales





Ámbito, método y filosofía de los III Encuentros Sobre

Desde un planteamiento de actividades, estructuradas en taller-jornadas-mesa redonda, fue posible discutir aspectos sensibles de la difusión cultural actual, haciendo foco en el impacto que las redes sociales y los medios digitales ejercen sobre las prácticas contemporáneas; canales que han transformado la comunicación artística, al desplazar en muchos casos a los medios clásicos, proporcionando un flujo constante y vertiginoso de información. Hoy constatamos cómo las redes sociales han cambiado la forma en que artistas y profesionales del arte producen, presentan sus resultados y conectan con su público. A través de perfiles digitales muestran, no solo sus obras, sino también los procesos creativos, estableciendo una relación digital ubicua con un público diverso. Estas plataformas, además, han convertido los perfiles de artistas, críticos, editores y coleccionistas en auténticas galerías y medios de difusión con creciente relevancia. Este cambio tecnológico plantea desafíos al señalar importantes espacios de fricción relacionados con la velocidad de producción y la obsolescencia de la información, la superficialidad de algunos contenidos, la polarización de opiniones y su impacto sobre las personas y el ecosistema social y planetario.

Los encuentros señalaban cuatro ejes temáticos para el análisis de este panorama, a los que se adscribieron distintas comunicaciones:

- **Identidad Digital:** Explorar cómo los artistas gestionan su identidad en las redes sociales para compartir su obra.
- **Redes Digitales y Creación:** Analizar cómo la circulación digital y las tendencias afectan las prácticas artísticas y la vida de los trabajadores culturales.
- **Edición Online:** Examinar el papel del editor online en el mundo del arte digital y si los roles tradicionales deben, o no, adaptarse a esta nueva dimensión.
- **Archivo y Gestión de los procesos creativos digitales:** Abordar la necesidad de criterios y mecanismos para archivar y gestionar la creación digital, explorando cómo estas nuevas redes afectan la gestión cultural del campo artístico.

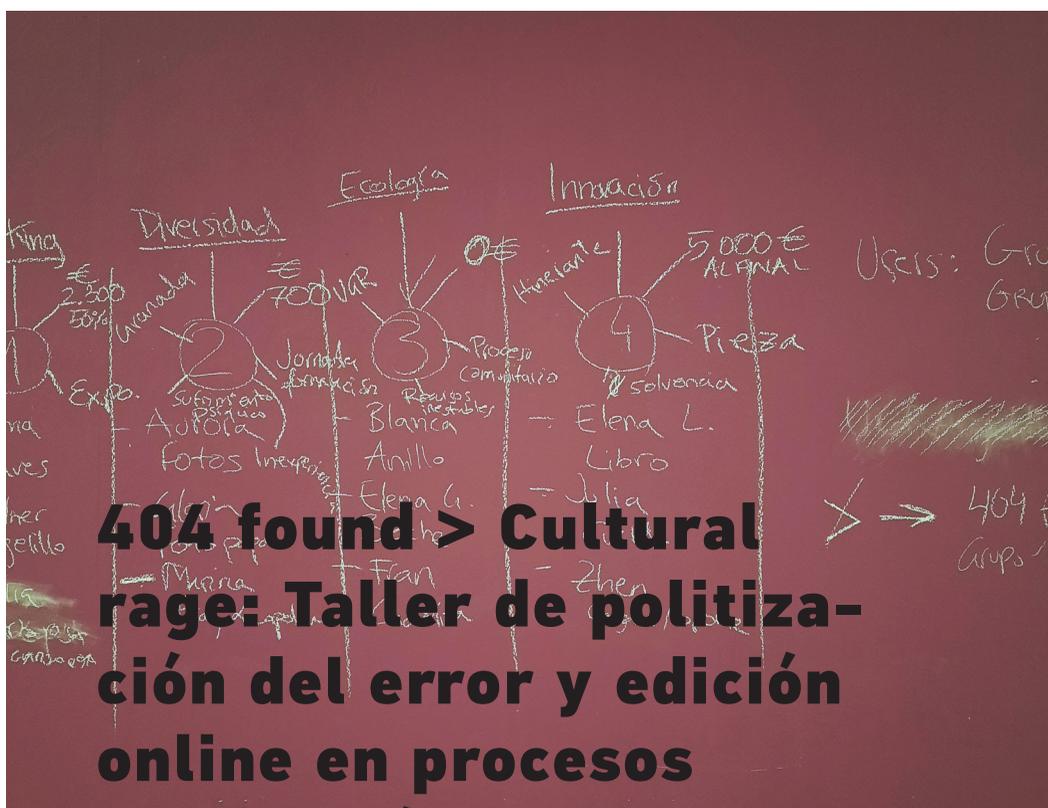
Los III ENCUENTROS SOBRE se iniciaban con un programa de talleres previos; Ana CSC y Francesca Alessando, trabajadoras culturales y parte del equipo motriz de Galaxxia, plantearon el taller «404 found > Cultural rage: Taller de politización del error y edición online en procesos de creación cultural contemporánea». Mayte Gómez Molina, conocida como Ingrata Bergman, escritora y artista audiovisual y digital que trabaja con el concepto de literatura expandida a través de los nuevos medios, propuso el taller «Sin cuerpo lo siento todo: Creación y performance artístico-literaria en entornos virtuales». Cerraba el programa de talleres la artista multidisciplinar Gala Knörr con la propuesta «Estrategias de Supervivencia para Artistas Canallas con Ansiedad».

Nada Colectivo Galaxxia

172



 @galaxxia_org



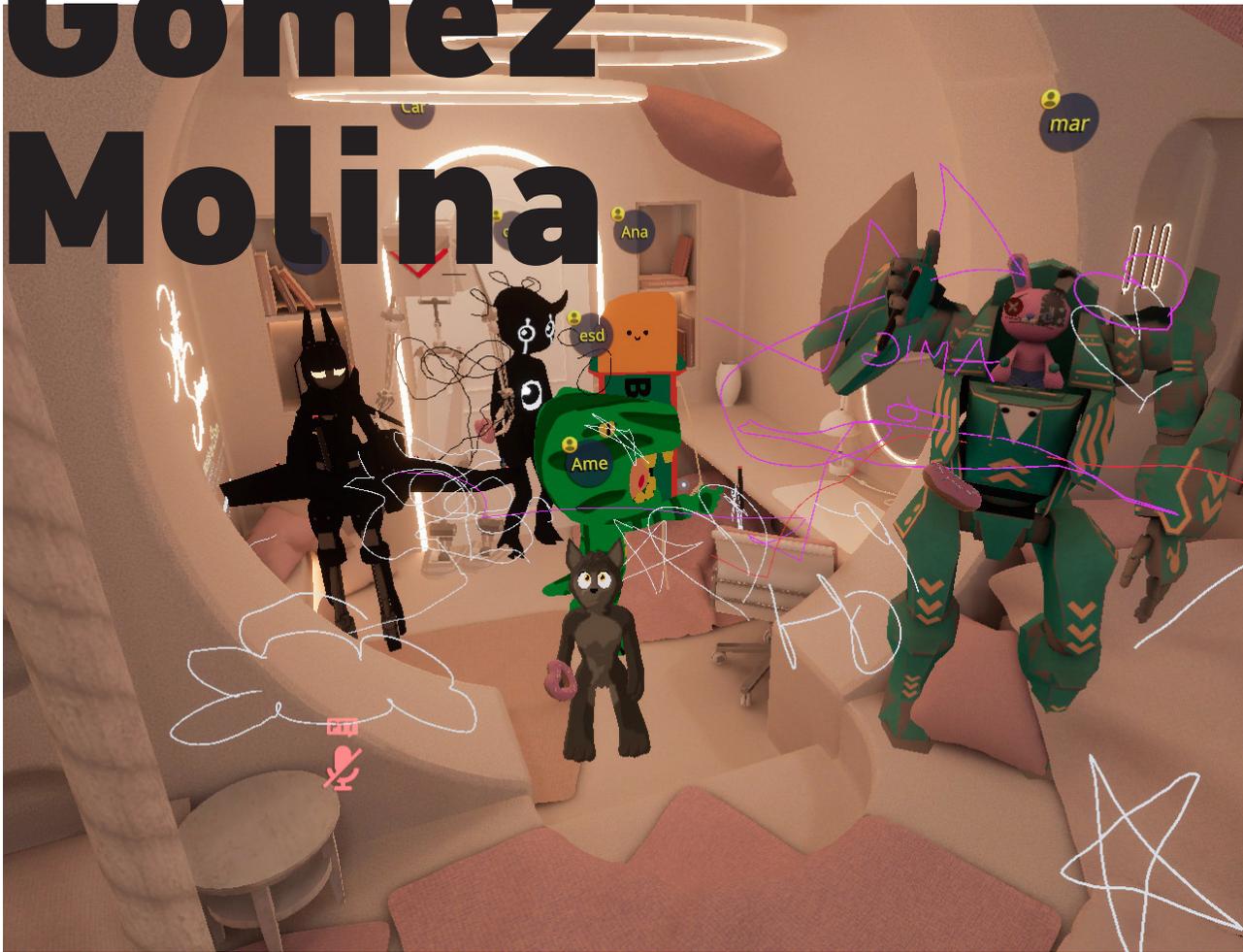
404 found > Cultural rage: Taller de politización del error y edición online en procesos de creación cultural contemporánea

El taller se planteó en dos fases; la primera titulada «404 found», constituía un ejercicio especulativo de “tarot” para desenmascarar vulnerabilidades y politizar el error en procesos de creación cultural y artística. Apoyándose en la metodología crítica del proyecto Galaxxia, el taller planteó un juego para descubrir lo oculto e invisibilizado del trabajo cultural, partiendo de la convivencia del colectivo con la precariedad del sector. Se generó un ejercicio especulativo de desenmascaramiento de vulnerabilidades y de politización de errores en los procesos de creación cultural y artística, persiguiendo una suerte de toma de conciencia colectiva que incitaba a reconocer las violencias estructurales que atraviesan al trabajo, daba espacio a reaccionar desde la rabia y canalizarla para resignificar el “fracaso” y el malestar asociado a ello.

En la segunda fase titulada «Cultural rage», el colectivo desarrolló un ejercicio de edición *on line* a través de la Wiki de Galaxxia, <https://wiki.galaxxia.org/>, para dar espacio a comunicar desde la rabia y generar un archivo de los “errores” encontrados. En palabras del colectivo “Subvertiremos las dinámicas contemporáneas de comunicación: no contamos solo lo guay ocultando el error, sino que lo encontramos y lo visibilizamos. Para mostrar estos aprendizajes, invitaremos a les/xs participantes a convertirse en editores online, a okupar el espacio digital y generar contenidos culturales desjerarquizados y autogestionados a través de la Wiki de Galaxxia, que funciona como archivo abierto en continua construcción, que valora criterios incómodos, selecciona orgánicamente los nodos de interés compartidos y permite almacenar el proceso para que otros puedan aprovecharlo y expandirlo. En respuesta a la narrativa del éxito, ponemos en valor la derrota como síntoma de un sector enfermo”.

Mayte Gómez Molina

174



@ingratabergman



Sin cuerpo lo siento todo: Creación y performance artístico-literaria en entornos virtuales

El taller dirigido por la escritora y artista de nuevos medios Mayte Gómez Molina, conocida como Ingrata Bergman, exploró las posibilidades artísticas del avatar, la inteligencia artificial, la escritura y la performance en los espacios virtuales. Utilizando herramientas preexistentes en Internet subvirtiendo su intención original para generar material artístico. Partiendo de un conocimiento teórico sobre estos temas, el grupo de trabajo exploró, individual y colectivamente, cómo los medios digitales son una base de trabajo artístico de gran potencial cuando está mediada por la voluntad artística humana. Como resultado del taller, el grupo de trabajo realizó una lectura poética a través de un avatar en un entorno de realidad virtual, utilizando las características de red social para generar un encuentro desde el escondite digital, lejos de la mirada del entorno artístico reglado.

Gala Knörr

176



Estrategias de Supervivencia para Artistas Canallas con Ansiedad



El taller exploró la importancia de la imagen como contenedor de multiversos de significación y de metodologías y estrategias de supervivencia que, en la era de la reproducción “memética”, la propia obra de arte ofrece frente a un futuro incierto. En palabras de la autora, «Franco “Bifo” Berardi (Bologna, 1948) nos recuerda como el crecimiento exponencial del tiempo en el que existimos en la realidad digital nos convierte en transeúntes electrónicos que reflejan su psique en las redes. Una realidad que, por medio del aislamiento y la hipernormalización, secuestra nuestra capacidad de creación de los significados compartidos que dan sentido a la existencia de una consciencia colectiva. La genealogía de las imágenes que consumimos, creamos, alteramos y compartimos ha sido siempre de origen dudoso, pero aun así éstas forman parte del patrimonio visual de la sociedad capitalista digital. Éstas mismas también adquieren una connotación relacional, recreando una sutil pero necesaria habilidad de provocar un sentimiento de reconocimiento, o espejo hacia el usuario o espectador. En colectivo leeremos varios textos teóricos o críticos de Hito Steyerl, Franco ‘Bifo’ Berardi, Dorian Batycka y Daniel Treviño. Escucharemos canciones de Radiohead o Biznaga, bailaremos por nuestra salud mental y en el más puro espíritu DIY punk comenzaremos nuestro tiempo compartido en una publicación fanzine como guía de supervivencia en la era del capitalismo tardío».

 @galaknorr

Al programa de actividades diseñado para este evento se sumaron las Jornadas Dinámicas de comunicación actuales en el arte contemporáneo que contaron con las conferencias invitadas de Sonia Fernández Pan, que impartió la conferencia titulada “Disculpas por mi respuesta tardía”, y de Clara Boj con la conferencia “Creando con datos y otras stories” que intercambiaron ideas en torno a los temas planteados junto a trece ponentes, cuya selección se realizó por un comité científico por el procedimiento de pares ciegos. Los resultados de las ponencias presentadas en estas jornadas se resumen a continuación:

Sonia Fernández Pan

178



Clara Boj



Javier lañez Picazo

HELP! I GOT AN MFA
AND NOW ALL MY WORK
LOOKS LIKE THIS 🤔🤔🤔



 @javierianezpicazo

PINTAR INTERNET: (ANTI) POÉTICAS DE LA URGENCIA EN LA PRÁCTICA PICTÓRICA CONTEMPORÁNEA

La presente ponencia es una aproximación para entender el impacto que las redes y las tecnologías digitales han tenido en los modos de hacer, distribuir y consumir pintura en el siglo XXI. La primera parte busca ofrecer una posible definición para hablar de una práctica pictórica post-internet, esto es, una condición que refleja la influencia de internet en cualquier ámbito de su proceso creativo (ya sea la investigación, confección, exhibición o consumo) y que, por lo tanto, canibaliza los modos de subjetivación y los imaginarios propios de la red. Esta parte se complementa con una breve exploración, más allá de las nuevas tecnologías digitales, de las tendencias histórico-estéticas que han influenciado la pintura post-internet decisivamente; aquellas que afloraron principalmente en la segunda mitad del siglo XX y que van desde la abstracción postpictórica y el «hard edge» hasta las corrientes postminimalistas, la «pattern painting» o la «bad painting».

La segunda parte está dedicada a ofrecer una tentativa de taxonomía (dinámica y alejada de categorías estériles) compartiendo como hilo discursivo las (anti)poéticas de la urgencia. En este caso se utiliza el prefijo anti- porque, lejos de disfrutar de la supuesta libertad creadora y expresiva promulgada durante la modernidad, esta pintura está sujeta a unos imperativos tanto estéticos como mercantiles que hacen que los procesos posteriores de distribución y consumo estén ya condicionando de antemano la producción pictórica. Se trata, pues, de una urgencia que se encuentra tanto en la rapidez de su materialización como en la de su consumo por parte del espectador. Estas tendencias son:

1. Una pintura inmediata (que Scott Reyburn llama «flip art») que alcanza precios muy altos y está realizada con materiales muy baratos, caracterizada por el hermetismo y creada para satisfacer o generar flujos de mercado.
2. Una pintura desinteresada, una especie de prolongación de la mala pintura que desemboca en una desprofesionalización reivindicadora del humor y el infantilismo, al mismo tiempo que cae en el cinismo.
3. Una pintura repetitiva y mayoritariamente abstracta (que Walter Robinson llama «formalismo zombie», Jerry Saltz «crapstraction» y Brad Troemel «repetition mind-set»), preocupada por generar un sello personal mediante la repetición exhaustiva de variaciones mínimas.
4. Una pintura decorativa, mayoritariamente de tonos pastel y amables, que no hace uso del ornamento, sino que es ornamento en sí misma, centrada desde su confección en su aspecto futuro en espacios como lujosos hogares de coleccionistas, dispositivos móviles o revistas de arte, diseño e interiorismo.
5. Una pintura pantalla que toma los lenguajes de la interfaz para adaptarlos como recursos pictóricos que van desde la imitación de pinceles de Photoshop hasta resoluciones de la imagen (fallos y distorsiones como el glitch) o perspectivas autobiográficas del selfie, preocupadas por la formación de identidad, los desórdenes del ego y la representación en las redes, así como los diferentes modos de narrar(se).

Victoria Álvarez



NUNCA TAN CERCA: INMERSIÓN, INTERACTIVIDAD Y CONECTIVIDAD EN EL ENTORNO DIGITAL

Partiendo del hecho que muchos editores están colaborando con artistas digitales y expertos tecnológicos en la confección de espacios digitales que establecen una nueva manera de relacionarse con la información, se analizarán algunos ejemplos que tienen en común elementos clave como son la interactividad, la conectividad y la inmersión.

El sector de las artes está aprovechando las oportunidades que ofrece la tecnología digital, empleando herramientas como la Realidad Virtual (RV), la Realidad Aumentada (RA), el diseño 3D, las escenas fotorrealistas, las capturas de movimiento, las grabaciones de sonido y los vídeos volumétricos para transformar exposiciones y colecciones. Los investigadores T. Poulson y J. Chesler explican cómo los modelos desarrollados a través de estas tecnologías se diferencian de otras formas de representación visual al brindar experiencias basadas en la inmersión y la interacción.

Varios expertos han desarrollado propuestas que adoptan herramientas similares. Destaca por ejemplo el reportaje periodístico “Explore Saydnaya” (2016) realizado en la Universidad Goldsmiths en Londres, que recrea el interior de una prisión siria a través de análisis espacial y modelado digital. De manera similar, DATEAGLE ART, una plataforma con sede en Londres, lanzó la exposición digital “Spread the Virus” en 2017, y su evolución post pandémica “Control the Virus” en 2020. Ambas ofrecen a los usuarios la oportunidad de sumergirse en trabajos realizados por artistas digitales en RA. En ocasiones, estas piezas pueden ser también manipuladas y alteradas por los visitantes, en un modelo colaborativo de obra “abierta”. Colectivos curatoriales como HERVISIONS y Omsk Social Club investigan también la intersección entre arte, tecnología y cultura a través de experiencias inmersivas en RA y 3D.

Estas propuestas tienen en común que no reproducen formatos editoriales en papel, sino que proponen “entornos digitales” que los espectadores pueden visitar, transitar, y hasta transformar. Diversos estudios han comenzado a trazar genealogías de estas iniciativas, analizando y evaluando su sentido y relevancia, y situando su interés práctico no sólo en el presente, sino en su potencial futuro para producir contenido culturalmente diferenciado y valioso en la web. Asimismo, muchos investigadores han comenzado a plantearse qué consecuencias tiene su desarrollo en la definición de la función del comisario de arte. En los últimos años han surgido términos como “immaterial curating”, “distributed curating”, “computer-aided curating”, “post-human curating” y “networked co-curating”. Todos ellos señalan un cambio en la forma y los enfoques del comisariado, cada vez más interesado en explorar el valor relacional e interconectado de la web.

En esta comunicación se analizarán y desarrollarán estos y otros ejemplos, así como lo que supone para el rol del editor o comisario de arte digital, desde la experiencia y perspectiva de la propia plataforma.

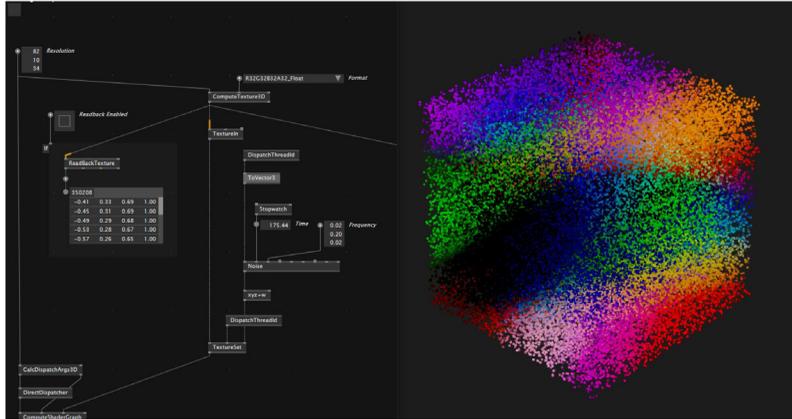
Juan Antonio Vertedor

Lenguajes de Programación Visual (VPL)

VVVV Gamma

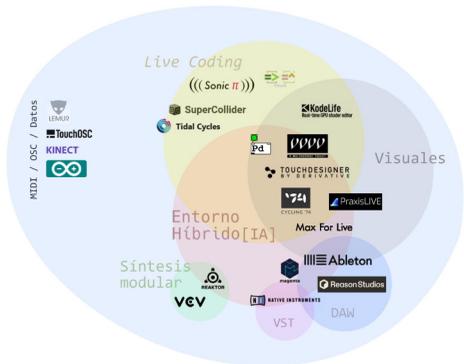
184

Entorno de programación visual - MESO
Prototipado > Producción final
NuGet (administrador de paquetes para .NET)



@vertexzenit

Entorno digital híbrido



METODOLOGÍAS DE CREACIÓN TRANSDISCIPLINAR DESDE LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS CON MEDIOS DIGITALES

El uso de nuevas tecnologías ha sido una constante en el ámbito artístico. La irrupción de la computadora supuso una democratización del proceso creativo abriendo nuevas posibilidades al desarrollo de proyectos transdisciplinares. Desde el ámbito de las prácticas artísticas contemporáneas, esta propuesta se adentra en la observación de tres aspectos fundamentales inherentes a su entorno tecnológico. El objetivo de esto es ofrecer una visión general del estado actual del arte en materia de metodologías de creación, formatos de producción y problemáticas actuales relacionadas con el archivo y restauración de la obra digital. Este trabajo se suma a la corriente de pensamiento vinculada al desarrollo y actualización de metodologías para la creación artística con medios digitales, como puede ser el uso de lenguajes de programación visual, por ejemplo.

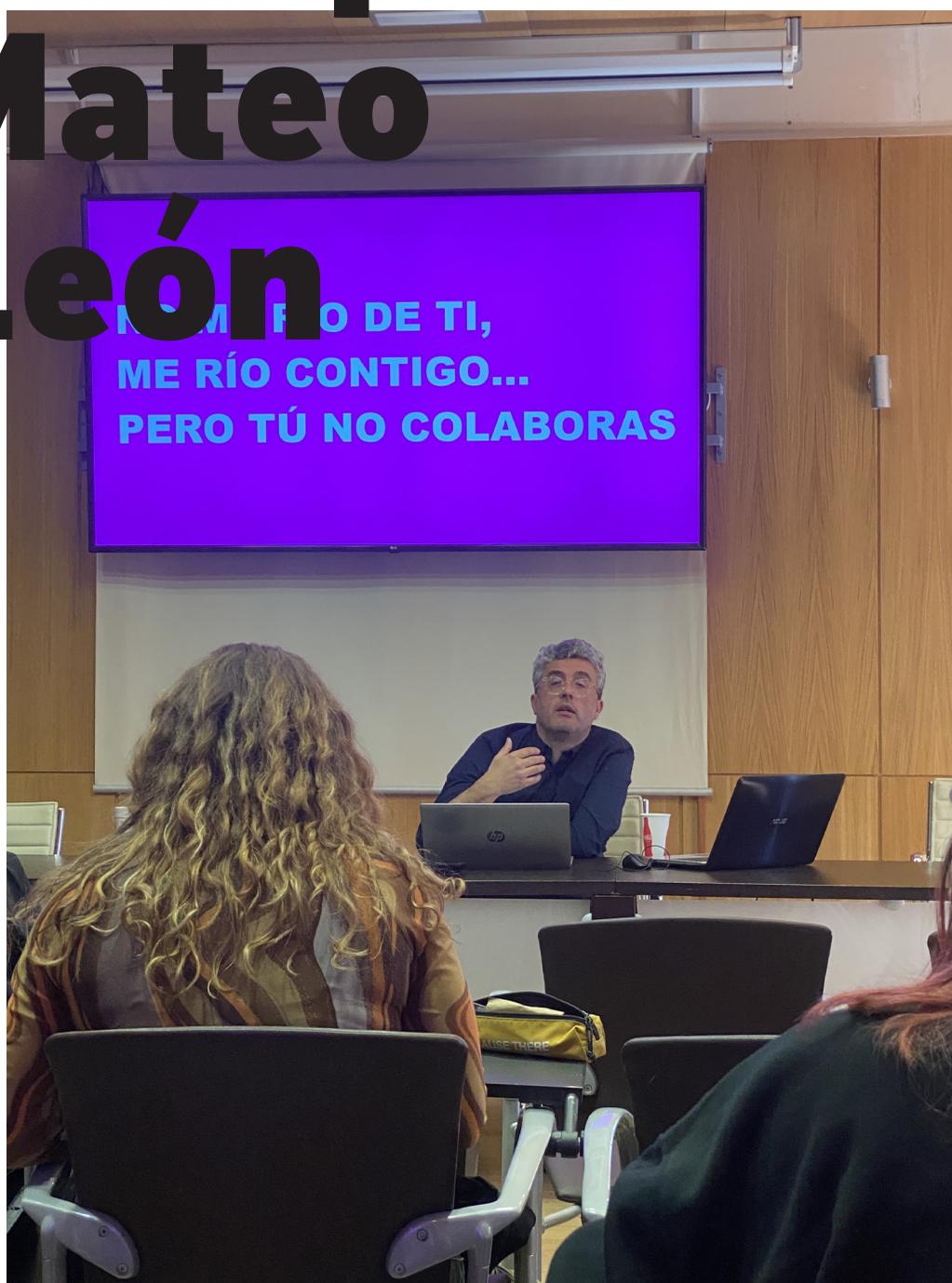
Estos medios amplían la oferta de escenarios de trabajo transdisciplinar, pero a su vez plantean nuevos retos a la creación artística, como puede ser la demanda de una constante actualización en materia de competencias digitales. En el avance en los estudios sobre Inteligencia Artificial (IA), podemos observar el desarrollo de innumerables aplicaciones enfocadas al apoyo en la creación artística. Un ejemplo de esto puede ser el proyecto Magenta Studio, cuyo objetivo es el de ofrecer una mayor automatización y dotar con IA al software creativo en el campo de estudio de la metacreación musical (Musical Metacreation, MuMe).

En este sentido, el programa Wekinator 2.0 (2015) desarrollado por la profesora Rebecca Fiebrink, es un meta instrumento implementado por machine learning (ML) que permite a músicos, compositores y diseñadores de nuevos instrumentos entrenar y modificar en vivo algoritmos estándar de ML. En cuanto a los formatos y metodologías de producción, cabe destacar, como ejemplo del valor transversal que los medios digitales aportan al ámbito artístico, la obra de Daito Manabe, Morphecore (2020). Para su ejecución, el autor parte de una investigación del neurocientífico Tomoyasu Horikawa que consiste en el análisis de patrones de la actividad del cerebro humano para leer estados mentales. Manabe utiliza esta técnica para reconstruir imágenes a partir de los datos EEG que genera su mente mientras escucha su propia música, este proceso lo integra en su performance 3D donde la imagen se ve alterada por este flujo de datos.

Dentro de este contexto especializado es conveniente prestar atención a la variable de la obsolescencia tecnológica por ser un mecanismo no uniforme implícito en la obra de arte realizada con medios digitales. Las peculiaridades de la obra digital generan nuevos paradigmas en diferentes campos de pensamiento, como puede ser el de la conservación y restauración de la obra de arte. Sobre esta problemática encontramos líneas de investigación que atienden a esta demanda provocada por la obra de arte digital. Un claro ejemplo es la relevante teoría de la conservación evolutiva del profesor Lino García, basada en la permanencia a través del cambio, es decir el «objeto-sistema (estructura) debe cambiar, para que el objeto-símbolo (aspecto) permanezca».

José Enrique Mateo León

186



PARA ECHARNOS UNAS RISAS. ARTE, MEMES DE INTERNET Y CONSTRUCCIÓN DE IMAGINARIOS

En la actualidad la producción, la puesta en circulación y la recepción de imágenes tienen lugar bajo las condiciones de un conjunto de sistemas tecno-sociológicos interconectados denominado como “Technosphere” (Haff, 2014). Debido a la heterogeneidad de procesos de creación de imágenes, la multiplicidad de procedimientos de distribución y las distintas formas de agrupamientos, el estudio de las imágenes resulta un ámbito altamente complejo. Sin embargo, esta diversidad de aspectos dentro de un contexto digital se presenta como un campo de investigación propicio para abordar cómo se producen las imágenes, y concretamente las imágenes artísticas, en qué circunstancias se dan y qué sentidos tienen.

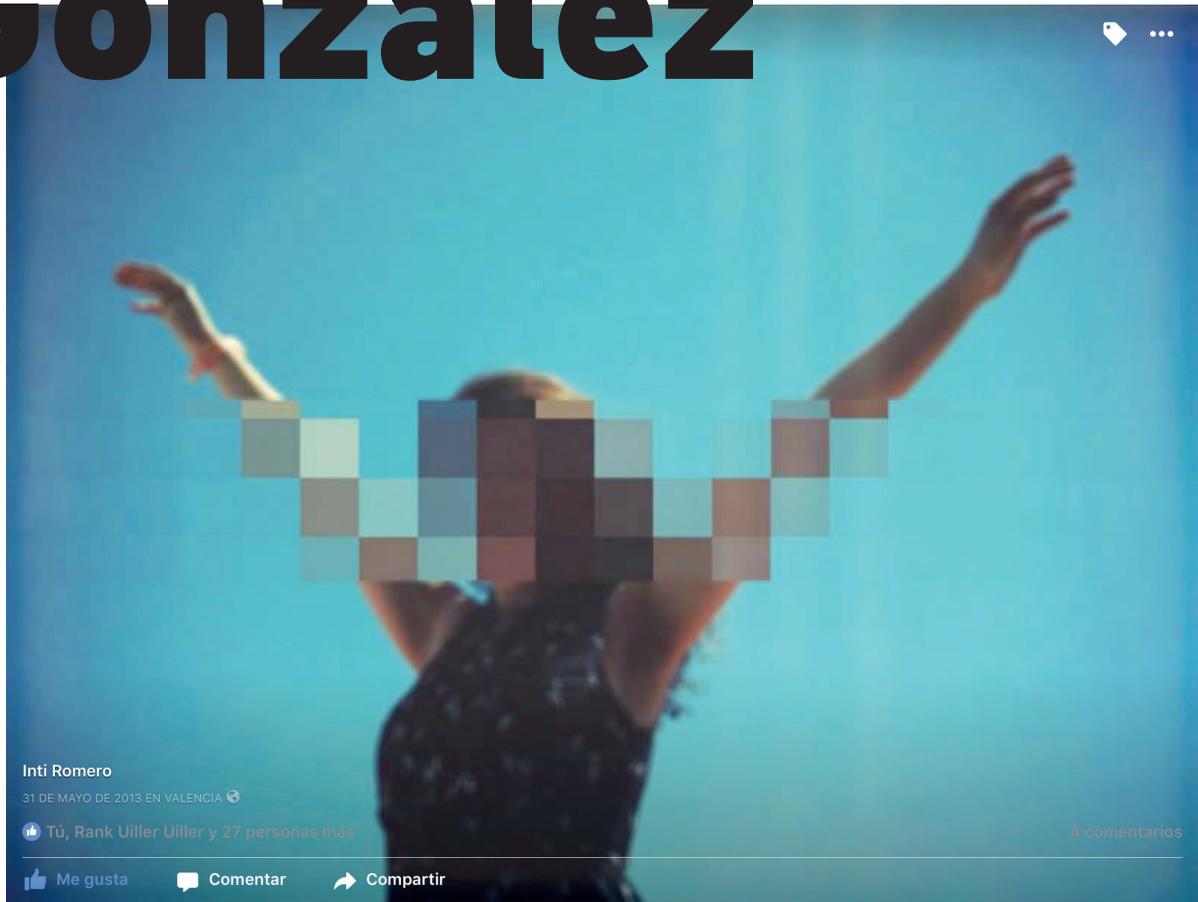
Entre las imágenes que se comparten en la red y tienen “alcance” (Da Cunha, 2007), son abundantes aquéllas que contienen propósitos humorísticos. Y entre las imágenes humorísticas están los llamados “memes de internet” (Knobel y Lankshear, 2007). Estas “unidades de cultura popular” (Shifman, 2013) se producen mediante procedimientos de apropiacionismo digital, basado en operaciones de transformación e integración (Martín Prada, 2018). En internet, la apariencia y el método de producción de memes como respuesta múltiple a una imagen anterior, se usa con distintos propósitos como, por ejemplo, para ofrecer opiniones anónimas sobre algún asunto coyuntural, como medio para la comunicación publicitaria, para difundir mensajes políticos y, este es el objeto de esta comunicación, como formato para elaborar propuestas con intenciones artísticas.

En 2018, Peirson y Meltem Tolunay de la Universidad de Stanford trabajaron en un sistema de inteligencia artificial (IA) que podía generar memes de internet. Mediante un método deep learning se entrenó a un sistema para el reconocimiento de patrones con el objetivo de producirlos mediante IA. En este caso, formalmente se trataba conseguir montajes del tipo de imágenes con subtítulos incrustados (modelo embeddings). En el proceso, conformado con múltiples de capas de procesamiento, se consiguieron multitud de composiciones con pretensiones chistosas. Posteriormente, estos memes eran evaluados desde el punto de vista gramatical y, seguidamente, una muestra de personas debía: 1) distinguirlos de los realizados por otras personas; y 2) analizar la capacidad que contenían de generar hilaridad. En los resultados publicados de este ensayo, se reconocía la dificultad de automatizar de “forma fiable” la calidad de los memes generados. Entre los impedimentos, parece comprensible lo arduo de valorar la cuota cómica al depender ésta de numerosas variables contextuales y psicológicas.

En esta comunicación se trata de analizar crítica, breve y parcialmente algunos de estos parámetros humorísticos que funcionan como mecanismos sociales que, de alguna manera mantienen los vínculos dentro de una comunidad, y que tradicionalmente han formado parte de propuestas artísticas de todo tipo. El objetivo es partir del meme de internet presentado como propuesta artística en el actual sistema de redes digitales, para tratar de sonsacar algunas alteraciones y tensiones que podrían estar ocurriendo.

Claudia González

188



Intimidad Romero, 2011 © Cortesía Daft Gallery





IDENTIDADES DIGITALES DIFUSAS. ESTRATEGIAS DE OCULTACIÓN EN LA RED

A lo largo de la historia de Internet la identidad de l+s usuari+s que operaban y se relacionaban en la Red ha tenido diferentes grados de importancia, obligatoriedad y visibilidad. En un momento inicial la mayoría de las interacciones se basaban en el anonimato y la cooperación entre pares. En la actualidad, sin embargo, las redes sociales pertenecientes a grandes corporaciones han tomado un papel preponderante a la hora de funcionar como plataformas en que l+s propi+s usuari+s se promocionan casi como marcas de sí mism+s.

Durante este recorrido, algunas propuestas se han mostrado bajo identidades ficticias para incidir, reflexionar o subvertir las lógicas dominantes en la Red teniendo repercusiones en ámbitos como la economía digital, las políticas de privacidad o la acumulación de capital reputacional. A lo largo de esta comunicación presentaremos varios ejemplos que se amparan en la ocultación de la persona o grupos de personas que operan tras un personaje que se relaciona en la plaza pública digital. Algunas de estas propuestas se elaboran desde el campo del arte o desde sus instituciones, o emplean estrategias de la producción artística; otras, contribuyen a la construcción de ecosistemas de relación y nuevas economías. Todas ellas nos servirán como apoyo a la hora de reflexionar y cuestionarnos sobre las dinámicas sociales, culturales y económicas estrechamente relacionadas con el uso de Internet y la conectividad en nuestra contemporaneidad.

Satoshi Nakamoto, un nombre usado por una persona o grupo de personas que crearon el protocolo Bitcoin y su software de referencia como respuesta a la crisis financiera de 2008; Netochka Nezvanova, una de las primeras personas de arte ficticio e identidades múltiples en Internet; Intimidación Romero, una artista anónima representada por la galería de arte virtual Daft Gallery; Lil Miquela y Bermuda, dos influencers virtuales, que nos hacen confundir límites entre ficción y realidad. El actuar sin rostro o con una identidad oculta se presenta como posibilidad de llevar a cabo acciones de manera impune y construye un espacio de enunciación y acción inconcebible a cara vista. Por este motivo, estas “máscaras” en ocasiones son empleadas para enunciar espacios críticos, pero también para elaborar fakes y trollear. A las agencias humanas se unen las no humanas, los bots y las inteligencias artificiales. Estos personajes complejos y en ocasiones contradictorios, constituyen una experiencia radical que se sale de los patrones establecidos y socialmente aceptados.

Marina Hervás Muñoz



190

 @losojosdelaciudad

OTRO “MAL DE ARCHIVO”: LAS RESISTENCIAS DEL ARTE SONORO

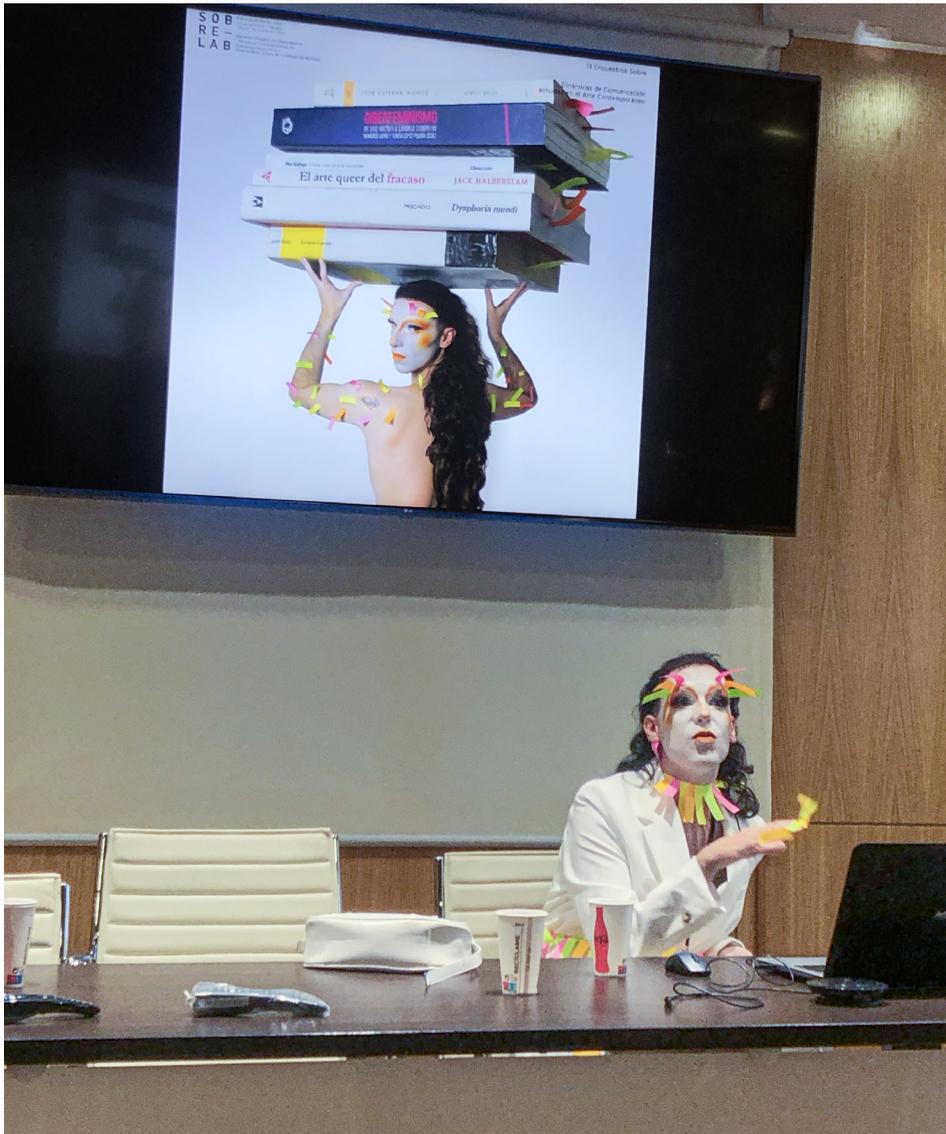
La presente comunicación propone abordar una doble problemática que el arte sonoro presenta ante su archivo digital, lo cual tiene un importante impacto en su difusión y los discursos sobre él. Por un lado, así, se trata de mostrar una panorámica de propuestas de archivo de arte sonoro, como los desarrollados en plataformas tan variadas como Free Music Archive (FMA), TATE, Japanese Art Sound Archive, Monoton o el recientemente lanzado de la AMEE (aún por hacer público y solo compartido a sus miembros). Para analizar este aspecto, se tiene en cuenta especialmente la tensión entre la relación fundamentalmente visuocéntrica de la experiencia web (o, al menos, el déficit en el interés por la adecuada escucha que exige cada pieza) y el arte sonoro. En este sentido, se busca revisar la significativa relación, hoy renovada tras el auge de los medios digitales, del arte sonoro con los espacios dedicados otrora en exclusividad a artes visuales. Aunque podemos rastrear propuestas de arte sonoro desde principios de siglo XX, no se comienza a nombrar como una práctica artística diferenciada sino a partir de algunas exposiciones relevantes, como Für Augen und Ohren dentro de los Berliner Musiktage de 1980 o Klangkunst en la AdK de Berlín de 1996 (cuyo catálogo sigue siendo clave en la historiografía del arte sonoro) -por nombrar solo algunos ejemplos pioneros-. Así, se busca reflexionar sobre qué significa un objeto archivable en el contexto del arte sonoro en el contexto de su difusión digital (si este puede entenderse como uno de los objetivos principales de los archivos, aparte de su conservación). De este modo, parece significado pensar sobre los medios de acceso al archivo, tanto por el despliegue discursivo como ante la limitación de escucha que el propio medio impone, por ejemplo, a algunas piezas site specific o espacializadas.

Por otro lado, se trata de pensar el marco en que el archivo acuña o agota el concepto del objeto que archiva, pues encontramos otros ejemplos de bibliotecas digitales de sonidos que no necesariamente se pueden clasificar como arte sonoro (acaso sus materiales, como Freesound) o un cúmulo de sonidos que pueden ser arte sonoro o, en la mayoría de los casos, no (como la British Library Sounds, que engloba sonidos de naturaleza, historia oral o grabaciones históricas). Queda pendiente, en este sentido, relacionar (u oponer) los archivos específicos de arte sonoro con otros dedicados a la música, pero en esta comunicación solo se abordará de manera tangencial, dada la amplitud del tema propuesto.

Fran Sabariego Uceda

 @losojosdelaciudad

192



PRÁCTICAS TRAVESTIS Y VISUALIDADES XENOFEMINISTAS A TRAVÉS DE INTERFACES PERFORMATIVAS

El tema que se plantea en la presente aportación orbita en torno a las políticas de representación de las plataformas (im)productivas. Las visualidades que nos incumben son las re-performatividades o dúos a partir del re-visionado de entrevistas televisivas a mujeres artistas y travestis que fueron objeto de una mirada machista, sexista y tránsfoba. En este sentido, abordaremos la capacidad política de las prácticas drag a través de la performatividad de género y de los estudios xenofeministas para cuestionar cómo estos haceres repercuten, operan y desbordan en las nuevas generaciones de travestis.

Quizás debamos asumir que existen visualidades performativas que no son productivas, pero sí reproductivas en términos xenofeministas. En todo caso, podremos deshacer la alienación del sensorio corporal y reivindicar un discurso (im)productivo, no solo como forma de resistencia, sino como reconocimiento de la potencia performativa para dejarse afectar por otrxs usuarixs. A tal efecto podremos reconfigurar y recuperar un estado de “queerpas” que irrumpen en interfaces torcidas y desviadas. En tanto que la pluralidad multimedial es una de las condiciones en las que parecen emerger las nuevas visualidades, —y con ellas las nuevas generaciones de artistas travestis—, cabe preguntarse si podemos generar conocimiento sirviéndonos de este tipo de plataformas, pero por supuesto es, sin duda, un desafío pensar cómo las prácticas (tecno)feministas y cíberdrag nos permitirían deslegitimar las ideas hegemónicas de representación y reproducción.

En última instancia, cabría presentar y ensayar estrategias para pensar nuestras queerpas dentro de estas nuevas condiciones que exceden su propia materialidad, que cuestionan los límites de la realidad y la virtualidad, y que se han convertido en las formas más suscitadas de habitar el mundo inteligible. De ahí que desde la práctica artística contemporánea busquemos nuevos modos de proyectar, nuevos modos de materializar el deseo por problematizar y pensar las imágenes que han sido heredadas por una sociedad del espectáculo.

Daniel Villar Onrubia



194

 <https://mastodon.green/@dvo>



INTERVENIR WIKIMEDIA COMO PRÁCTICA ARTÍSTICA: CONECTANDO NUEVOS Y VIEJOS UNIVERSOS ENCICLOPÉDICOS

En esta presentación-acción tomaré como punto de partida mi experiencia introduciendo la edición de diversas plataformas de Wikimedia –Wikipedia, Wikidata y Wikimedia Commons– en el proceso de creación de tres obras producidas en el marco del proyecto colectivo Espasa-do (1). Tras dicha contextualización, procederé a realizar una acción relacionada de manera directa con dos de estas obras: Pérez + Osete y La Gran Ladronera (2).

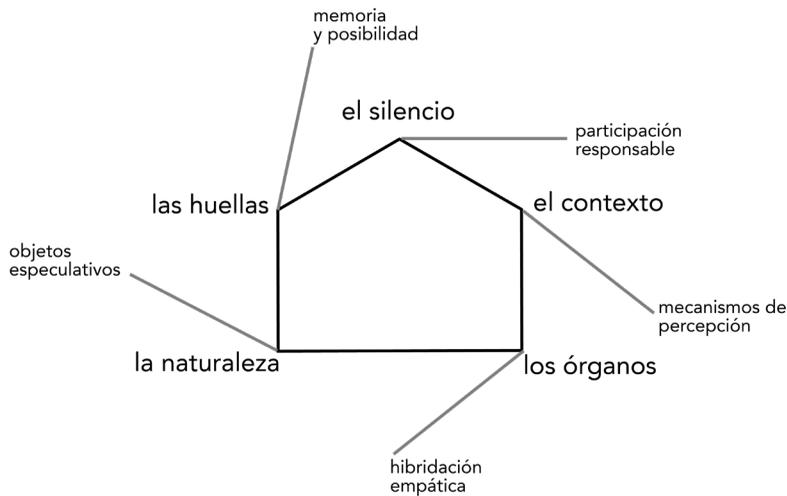
La acción consistirá en (re)insertar en la Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana, más conocida como ‘la Espasa’, al matrimonio de escritores, traductores y lexicógrafos compuesto por Flora Osete y José Pérez Hervás, cuyas entradas desaparecieron de sus páginas tras un conflicto –que culminó en 1935– entre la editorial y Pérez Hervás, quien fuera director artístico de dicha enciclopedia (3). Esto sucederá mediante la estampación de dos códigos QR en ejemplares posteriores al borrado, concretamente sobre las páginas donde originalmente estaban sus biografías. Dichos códigos llevarán a sendas entradas en Wikipedia, que yo mismo he editado e ilustraré con los retratos extraídos de una impresión de la enciclopedia previa al borrado.

Posicionada como uno de los dominios web más visitados, Wikipedia ocupa un lugar central en el ecosistema mediático posdigital y es objeto tanto de admiración –por su inigualable escala y papel en el acceso al conocimiento– como de fuertes críticas –debido a importantes limitaciones tales como una preocupante brecha de género (4), zonas geográficas infrarrepresentadas (5) y otros sesgos sistémicos que claramente privilegian a determinados colectivos y visiones (6)–. En lo que respecta a la actividad y producción de agentes vinculados al campo del arte contemporáneo, Wikipedia se ha convertido en un espacio de referencia en el que obtener información sobre tales agentes. De hecho, instituciones como MOMA (7) o TATE (8) remiten desde sus sitios web a Wikipedia para consultar la biografía de artistas en sus colecciones y/o exposiciones. Asimismo, iniciativas como ART+FEMINISM (9) están haciendo una importante labor para reducir la brecha de género en Wikipedia dentro de este ámbito.

Tras una primera etapa de prácticas artísticas en la red asociadas con el concepto ‘net. art’ y caracterizadas por artistas que principalmente experimentan en dominios Web propios, el auge de la llamada Web 2.0 a mediados de la primera década del siglo XXI desplaza en gran medida este campo de acción hacia plataformas como Twitter, Facebook, Instagram o Blogger. Según Martín Prada esta segunda fase de creación en torno a Internet, conocida como ‘social media art’, se articula alrededor de precisamente estas nuevas formas de socialización online y de las lógicas de un modelo comunicativo centrado en contenidos generados por los usuarios (10). Pese a ser uno de los ejemplos paradigmáticos de la Web abierta y participativa, Wikipedia ha sido raramente incorporada en procesos de creación contemporánea; salvo notables excepciones como Wikipedia Art (11) y posiblemente debido a la gran hostilidad por parte de la comunidad de wikipedistas y la misma Fundación Wikipedia ante dicha propuesta. Los trabajos que presento aquí intervienen el ecosistema Wikimedia, respetando las normas de su comunidad, como parte de un proceso creativo que va más allá de la pantalla y dialoga con soportes para la difusión del conocimiento predigitales.

Mario Vicente Guixeras

196



EL ATLAS DIGITAL COMO OBJETO COGNITIVO RELACIONAL. MÁS ALLÁ DEL CATÁLOGO

Las redes sociales no sólo han de servirnos para compartir y dar visibilidad a los proyectos en los que los profesionales del arte estamos inmersos. Es imprescindible que las redes sociales ofrezcan sus propios contenidos, que sepamos habitar los espacios digitales como sabemos habitar una galería o un museo.

Debido al carácter rural en el que opera el Museo de Arte Contemporáneo Florencio de la Fuente (que dirijo desde 2021) es necesario atender tanto a nuestro público presencial como ser capaces de desarrollar tejidos que faciliten el acercamiento a nuestra actividad cultural más allá de lo local. De este modo desarrollamos una mediación que implica la creación de proyectos en el contexto digital y online.

 @guixerasmaria



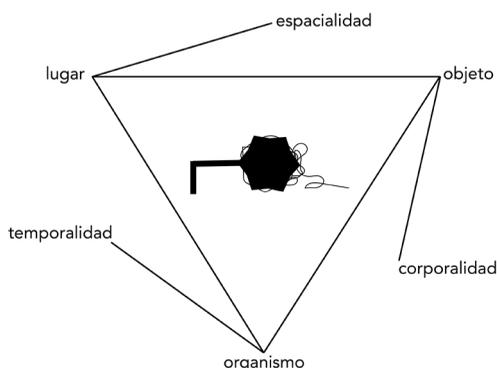
Entrevistas, atlas conceptuales, mesas redondas, colaboraciones con profesionales (Una cita con, Conexiones, Una cuestión pendiente, Aproximaciones...) son sólo algunas de las fórmulas que desde el museo utilizamos para generar contenidos específicamente diseñados para las redes sociales, con los objetivos de evitar la superficialidad y monotonía de los contenidos que podemos consumir de forma indiscriminada en estas plataformas.

Sin embargo, no son los únicos lenguajes que podemos utilizar. Es imprescindible que sigamos construyendo líneas convergentes (no paralelas) de acción cultural que actualicen sus estructuras pero que al mismo tiempo nos ofrezcan espacios de reflexión, mecánicas lentas, procesos y relaciones igualmente porosas, pero cuya formalidad nos permita encontrar un equilibrio entre lo centrífugo y lo centrípeto.

El catálogo digital ofrece una base consolidada en comunicación y edición de los contenidos propios de un proyecto artístico, que podemos subvertir para facilitar su capacidad rizomática intrínseca y con la red.

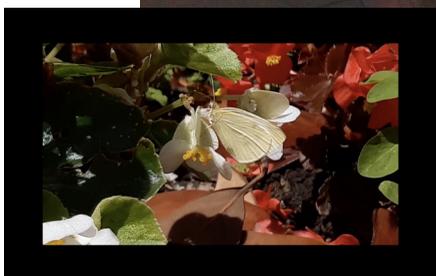
El desarrollo de una capacidad empática entre los diferentes elementos que constituyen el catálogo de un proyecto artístico posibilitará dar cuenta de un ecosistema poroso, aunque situado, que florezca contextualizado en una forma que abordamos aquí como un objeto cognitivo relacional. Un elemento teórico-visual-espacial que fomente la capacidad epistémica del ensayo curatorial, que utilice la imagen: no sólo fotográfica y no únicamente como registro, que facilite un acercamiento orgánico a las preocupaciones de una exposición o de un proyecto o proceso artístico. Queremos entender que el catálogo es un elemento análogo a la concepción adorniana del ensayo como disciplina que no sigue los parámetros de la doctrina ni se realiza con el objetivo de presentar una totalidad, sino de ser fragmento que acepta y participa de la complejidad del mundo.

Es preciso denotar la dificultad a la hora de argumentar nuestra perspectiva, pues un "catálogo" es un sistema de ordenación que registra una serie de elementos determinados dentro de una acotación. El título de este resumen alude al carácter abierto del atlas warburgiano por el que aquí nos interesamos, al tiempo que acepta su naturaleza, dejando constancia de nuestra voluntad total por alejarnos del catálogo como muestrario. En el catálogo digital no hay objeto que poseer, elude su identificación como objeto de culto fetiche y consumo, alimenta modos de relación hipertextual y posibilita un mayor alcance de públicos.



Lucía Rabadán Redondo y Juan Viedma Vega

198



- @luchik.r
- @juan.viedma.x
- @fui.y.volvi.no.ofendi.a.nadie

FUI.Y.VOLVI.NO.OFENDI.A.NADIE: LA CORRESPONDENCIA DIGITAL COMO PUNTO DE PARTIDA DE LA CREACIÓN ARTÍSTICA

Nuestra propuesta fui.volvi.y.no.ofendi.a.nadie consiste en una cuenta en la plataforma Instagram a modo de laboratorio digital en la que mostramos nuestro trabajo a partir de material audiovisual en combinación con fragmentos de textos de diversos autores. Esta propuesta surge a raíz de nuestra amistad y conversaciones online que nos llevan a modelar un hacer común. A partir de la acción de recitar textos, armamos pequeñas piezas audiovisuales que funcionan a modo de correspondencia.

Nuestra correspondencia nos ha revelado puntos de interés compartidos y, en concreto, la puesta en escena de la lectura.

Practicamos la reapropiación de textos y citas por medio de nuestras voces y de la combinación con materiales visuales grabados por nosotros mismos para crear una tensión y explorar las propiedades estéticas que se derivan de la corporeización y el desplazamiento de las fuentes hacia el territorio de lo íntimo y lo afectivo.

Consideramos los vínculos afectivos como campo de canalización de la sobreabundancia de información en el paradigma de Internet: dar voz es dar tiempo y entender el propio tiempo. La periodicidad de las publicaciones tiene una relación directa con nuestros ritmos y sentires determinados por la distancia y pasa por el filtro de compartir el proceso con el otro.

Los textos elegidos y compartidos responden a fuerzas imaginantes* como el extrañamiento, la belleza, los procesos creativos y el deseo.

Creemos que nuestra propuesta encaja con el bloque número 2 (“Redes digitales y creación”) porque nuestro hacer responde a una indagación estética y sensorial, y no a un cometido archivístico, de edición o de difusión; y porque el modo de difusión idóneo de los resultados de este hacer se encuentra en las redes sociales, ya que estamos abiertos a un diálogo y a unas interacciones con otros usuarios. Aunque compartimos con la edición y el archivo el acto de “seleccionar material textual”, lo contraponemos a materiales audiovisuales propios que deben conservar una autonomía que, a su vez, provoca el choque con las fuentes, lo que genera la reinterpretación de los mismos.

*Tomamos prestado el término “fuerzas imaginantes” de Gaston Bachelard, propuesto en su obra “El agua y los sueños. Ensayos sobre la imaginación de la materia” (1924). Este término también lo revisita Andrea Soto Calderón en su obra “La performatividad de las imágenes” (2020, p.123).

Antonio Fernández Morillas

200



 @toni.mori

LA “MEDIA VISUAL” COMO INSTRUMENTO VISUAL DE INVESTIGACIÓN APLICADO A LA IMAGEN DE LA ARQUITECTURA EN INSTAGRAM

¿Qué imágenes fotográficas caracterizan la arquitectura? ¿Qué vistas eligen las personas que visitan los entornos construidos a la hora de fotografiarlos? En la era de la comunicación y la sobreproducción visual y fotográfica, ¿qué relaciones pueden establecerse entre las imágenes de postal y las fotografías que abarrotan las memorias de las cámaras y dispositivos móviles de turistas y viajeros? ¿Hemos logrado superar la monumentalidad de la fotografía del siglo XIX para acercarnos de una manera más íntima y personal a la arquitectura? El fotógrafo Ezra Stoller llegó a afirmar que la obra de arquitectura que fuese capaz de ser presentada a través de única fotografía se debe a que no merece interés alguno y, por tanto, reducir la experiencia arquitectónica a la vista general lleve aparejado una escasa vinculación con sus formas, espacios y materialidades.

Aprovechando las metodologías de investigación basadas en las artes, la fotografía, sus técnicas y estrategias nos ofrecen todo un catálogo de recursos aplicables a la indagación artística. En este caso, la media visual es un instrumento visual de carácter cuantitativo que nos permite evidenciar visualmente los vínculos formales que enlazan todo un conjunto de imágenes. Será la resultante de la superposición de los datos visuales con fines estadísticos y bajo una estrategia expositivo-argumentativa.

En la creación artística, y con la arquitectura como elemento de reflexión al asumirla como icono cultural, este efecto de superposición es característico del lenguaje artístico de Corine Vionnet, especialmente característico en su serie *Photo Opportunities* (2005-2014), donde explora la relación del turismo de masas y los nuevos productos culturales de la sociedad digital. Este trabajo expone la relación entre el conocer y el reconocer, construyendo la imagen de distintos paisajes icónicos para la obtención de un cliché visual a partir de una sumatoria de fotografías que los turistas toman en estos sitios y que la artista encuentra a través de búsqueda de conceptos clave en internet. Por otro lado, Idris Kahn consigue ser un ejemplo paradigmático de esta figura para la investigación basada en las artes visuales gracias al proceso seguido en la serie *Every...* Bernd y Hilla Becher (2004), reinterpretando el trabajo de los fotógrafos de la Escuela de Düsseldorf. Su lenguaje artístico se caracteriza por la apropiación y la superposición de algunas de las series de fotografías realizadas por estos autores. Podríamos considerar que este instrumento viene derivado del concepto fotográfico de la exposición múltiple, presente en los llamados “estudios cronofotográficos” realizados por Étienne Jules Marey (1890-1891). La múltiple exposición permite, en un principio desde los procesos químicos y en la actualidad como proceso digital o de postproducción, aglutinar en una única imagen visual varias tomas fotográficas con un fin explicativo o demostrativo, suponiendo una evolución de las secuencias presentadas por Eadweard J. Muybridge, que se basaba en el instrumento visual de la serie secuencia con el fin de determinar la lógica de la anatomía y el movimiento a finales del siglo XIX.

- @beacoeffe
- @sagrístapaula
- @chfierrocorral

Beatriz Coeffe Boitano, Paula Sagristá Hernández y Christian Fierro

202



¿CÓMO DOMESTICAR, DOMINAR O ACADEMIZAR PUBLICACIONES CUYO ORIGEN ES RADICAL, SUBVERSIVO Y POR SU NATURALEZA EFÍMERAS?

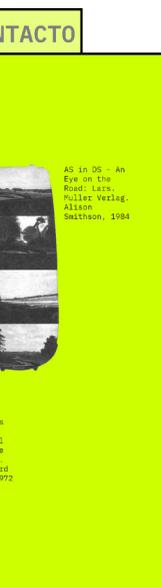
Si en el siglo XX, fueron exhibiciones y libros los medios para dar a conocer la arquitectura, hoy en día son las páginas web, blogs, redes sociales, diarios y revistas digitales, los que transmiten y archivan la información, inundando nuestro campo visual y deconstruyendo la formalidad académica e institucional. Dentro de este amplio espectro de medios de difusión, los libros y revistas se han consolidado como recursos válidos, mientras que los fanzines han sido excluidos y subestimados a pesar de su poder discursivo.

Los fanzines –producciones autogestionadas de bajo costo y tiraje– presentan contenidos desprejuiciados y hasta contestatarios de la realidad disciplinar. Por su cercanía a lo efímero, corren siempre el riesgo de desaparecer entre la oleada de información digital e impresa. Su carácter efervescente y reaccionario ante los estímulos externos, los hace poco predecibles. A veces despiertan de periodos de pausa, que incluso los hacen presumir muerto. Sin embargo, en ellos la frecuencia no es un valor, mientras que la resistencia en el tiempo...sí.

A través de Proyecto Folio –una colección pública de fanzines de arquitectura y ciudad de Chile –surgen diversas miradas sobre la creación y gestión de lo que conlleva un archivo digital abierto. La recuperación, colección y digitalización de estos esfuerzos colectivos que pertenecen al underground de la escena arquitectónica, nos arroja a una profuso, complejo volumen de contenidos, cuyos materiales y formatos gozan de heterogeneidad. Domesticarlos, es decir, doblegarlos a una condición de perdurabilidad digital cuando su naturaleza es la evanescencia, nos permite generar resonancia de sus contenidos, consolidar un medio de contradiscurso y promover la generación de medios independientes de difusión.

Por otro lado, al aproximarnos a la producción de los fanzines se desvela su esencia original, esa que desafía las estructuras jerarquizadas y delimitadas de los medios formales. Los roles se diluyen y mutan con el tiempo; el editor a veces es autor, otras fotógrafo o diagramador, las decisiones son colectivas y los objetivos pueden cambiar en cada número. La auto-gestión determina las restricciones o libertades, que derivan en que un fanzine sea un one hit band o una publicación regular.

Este carácter insurrecto ante las temáticas y jerarquías tradicionales, fueron la base de una primera organización y valorización que concluyó en la exhibición “Domesticar el fanzine” en la que las publicaciones fueron organizadas en cuatro carpetas temporales según sus aparentes objetivos: formativos, autopublicación, contestatarios y paralelos. A pesar de esta propuesta organizacional, Proyecto Folio pretende fomentar una aproximación desprejuiciada hacia el archivo, buscando que la audiencia genere sus propias interpretaciones a través de las páginas, imágenes y textos, distanciándose de un enfoque historicista de narrativas estáticas.



CONSTRUYENDO UN IDEAL BRUTALISTA. INSTAGRAM Y LA POPULARIZACIÓN DE ROBIN HOOD GARDENS

Una publicación en redes sociales señalaba "cada 1 hora se publica una tesis sobre brutalismo en Reino Unido". Realidad o simple sarcasmo, el resurgimiento de este movimiento arquitectónico es indudable. El brutalismo ha tenido sus altibajos, sin embargo, en los últimos años ha emergido de las profundidades del olvido como un fenómeno que solo se puede comprender en su vínculo con la consolidación de los nuevos medios.

Las redes sociales, plataformas audiovisuales y páginas web pertenecen a una forma más cercana, cotidiana y contemporánea de registrar y almacenar ideas e imágenes de la arquitectura y la ciudad. A través de estas fuentes ha surgido una forma diferente de reflexión y estímulo. Si bien estas plataformas suelen publicar material menos reflexivo, por otro lado, nos permiten compartir nuestro día a día en tiempo real "dada la relativa facilidad de sacar un dispositivo móvil, tanto en la rutina doméstica como cuando estamos navegando en el espacio público". La instantaneidad de las redes sociales permite observar reacciones espontáneas y visualizar el estado actual del arte sin intervenciones premeditadas.

A pesar de la inmensa cantidad de plataformas y contenidos audiovisuales que circulan en el espacio virtual, estos no suelen ser utilizados para la investigación académica, dadas las complejidades y limitaciones que presentan para un adecuado abordaje metodológico. Sin embargo, son fundamentales para comprender la sociedad contemporánea y su relación con la ciudad, ya que a través de ellos podemos obtener una visión más amplia y actualizada del impacto de la arquitectura en las personas. Como escribe el periodista de arquitectura Kester Rattenbury, los medios dan forma a lo que pensamos sobre la arquitectura y cómo la valoramos, "lo que consideramos bueno, lo que consideramos de moda, lo que consideramos popular". Hoy en día, los juicios sobre arquitectura no están necesariamente asociados a las instituciones académicas, sino que se construyen a partir de voces diferentes y dispares que no necesariamente se escuchan entre sí. Por eso es interesante utilizar estas plataformas de intercambio de comunicación que en gran medida definen nuestro siglo, sin olvidar las dificultades que ello implica, como el uso indiscriminado de algoritmos y anuncios que distorsionan el proceso de compartir información.

La actual propuesta se aproxima al brutalismo –particularmente al conjunto habitacional Robin Hood Gardens, diseñado por Alison y Peter Smithson– a través de las multitudinarias reacciones en los medios. El estudio indaga como los discursos manifestados por el público a través de la red social Instagram, influye en cómo apreciamos y valoramos el entorno construido, afectando así nuestras prácticas y lenguajes actuales. Los hallazgos revelan de qué manera imágenes y comentarios de autores anónimos se cruzan con realidades históricas y teóricas acerca del brutalismo, surgiendo al mismo tiempo un súbito afecto al conjunto. Finalmente, se reflexiona acerca del uso de estos medios en la investigación como también se pone en cuestión la sobrevaloración de los elementos arquitectónicos en comparación con los asociados a la función de habitar, recordándonos la interrogante planteada por Banham en 1966 respecto de si el brutalismo es ético o estético.

