

# SOBRE

Prácticas editoriales  
en arte y arquitectura

ISSN 2387-1733  
E-ISSN 2444-3484  
01/2024  
BBAA/ETSAG-UGR

## MEDIOS DIGITALES II



Ana

esd

Ame

JIMANA

**SOB  
RE-  
N10**

## **SOBRE**

Prácticas editoriales  
en arte y arquitectura

01/2024 | 229 pp

ISSN 2387-1733 | E-ISSN 2444-3484 | DL GR 437-2015

## **EDITA**

SOBRE Lab. Universidad de Granada  
Editorial Universidad de Granada

## **EDITORES INVITADOS N10**

Ethel Baraona Pohl, Davide Tommaso Ferrando y Manuel "Saga" Sánchez García

## **EQUIPO EDITORIAL**

### **Director**

David Arredondo Garrido, Universidad de Granada, España

### **Secretario**

Domingo Campillo García, Universidad de Granada, España

### **Consejo de redacción**

Antonio Collados Alcaide, Universidad de Granada, España  
Marisa Mancilla Abril, Universidad de Granada, España  
Antonio Zúñiga Castellano, Universidad de Barcelona, España  
Ana del Cid Mendoza, Universidad de Granada, España  
Miguel Ángel Melgares Calzado, Das Graduate School. Amsterdam University of the Arts, Países Bajos  
Paula V. Álvarez, Universidad de Sevilla, Vibok Works, España

### **Comité científico**

Alfonso del Río, Universidad de Granada, España  
Francisco Caballero, Universidad de Granada, España  
Asunción Lozano Salmerón, Universidad de Granada, España  
Juan Calatrava Escobar, Universidad de Granada, España  
Pedro Osakar Olaiz, Universidad de Granada, España  
Yolanda Romero, Conservadora Jefe de la colección de arte del Banco de España, España  
Francesco Careri, Università degli Studi Roma Tre, Italia  
Alberto López Cuenca, Universidad de las Américas, Puebla, México  
Mela Dávila Freire, Universität Hamburg, Alemania  
Josep Benlloch Serrano, Universidad Politécnica de Valencia, España  
David G. Torres, Universidad Autónoma de Barcelona, España  
Sandra Sofia Gonçalves Figueredo, Universidade de Lisboa, Portugal  
Ignacio López Moreno, Universidad de Granada, España  
Juan Martín Prada, Universidad de Cádiz, España  
Isabel Tejeda, Universidad de Murcia, España  
Martin Grossmann, Universidade de São Paulo, Brasil  
Bill Kelley, Jr., Otis College of Art and Design – Latin Art, Estados Unidos  
Hortensia Mínguez García, Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México  
Román de la Calle, Universidad de Valencia, España  
Maria Helena Teixeira Maia, Escola Superior Artística do Porto, Portugal  
Jesús Martínez Oliva, Universidad de Murcia, España  
Ana Navarrete Tudela, Universidad de Castilla – La Mancha, España  
Nuria Enguita Mayo, Directora del Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM), España  
Juan Fernando de la Iglesia, Universidad de Vigo, España  
Jesús M<sup>a</sup> Carrillo Castillo, Universidad Autónoma de Madrid, España  
Natxo Rodríguez Arkaute, Universidad del País Vasco, España  
Davide Tommaso Ferrando, Libera Università di Bolzano, Italia  
F. Javier Panera Cuevas, Universidad de Salamanca, España  
Salvador Haro González, Universidad de Málaga, España  
Carlos Miranda Mas, Universidad de Málaga, España  
Rosa Brun, Universidad de Granada, España  
Alberto García Moreno, Universidad de Málaga

### **Diseño y montaje**

Ana Recalde Palomares

### **Corrección ortotipográfica**

Leanne Victoria Bartley

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported

**S O B  
R E –  
L A B**

sobrelab.info  
contacto@sobrelab.info  
facebook.com/sobrelab  
instagram.com/sobrelab  
revistaseug.ugr.es/index.php/sobre

**S O B  
R E -  
N 1 0**



**SUMARIO**  
**Contents**

**05 EDITORIAL**

**07 PANORAMA**

07-17 **Claudia González.** Identidades digitales difusas. Estrategias de ocultación en la red. *Vague Digital Identities. Concealment Identities on the Network.*

19-29 **Sergio Martínez Luna y Santiago Morilla.** Creación y experimentación con interfaces críticas en artes y educación. *Creation and Experimentation with Critical Interfaces in Arts and Education.*

31-45 **José Parra-Martínez, Asunción Díaz-García, Ana Gilsanz-Díaz y María-Elia Gutiérrez-Mozo.** Cuerpo a cuerpo con el archivo digital de Arquitectura: Ecologías y medios para una aproximación feminista. *Close Encounters with the Digital Architecture Archive: Ecologies and Media for a Feminist Approach.*

47-56 **María Abellán Hernández.** Nuevos espacios para la difusión del webcómic. *Instagram como plataforma de edición y promoción. New Spaces for the Diffusion of Webcomic. Instagram as a Platform for Editing and Promotion.*

57-72 **Manuela Eva Roth .** Cuerpos disidentes y visualizaciones de lo popular en las fotografías del diseño de idumentaria en Argentina. Modos de producción, difusión e interacción en los medios digitales. *Dissident Bodies and Visualizations of the Popular in the Photographs of Clothing Design in Argentina. Modes of Production, Dissemination and Interaction in Digital Media.*

73-82 **Jose Eiras Martínez.** Meta[di]verso contexto artístico en la red. *Meta[di]verso: Artistic Context on the Web.*

83-96 **Iván Rincón-Borrego, Eusebio Alonso-García y Sara Pérez Barreiro.** Memories Between Architecture and Cinema: A Glimpse into the Webapp Cinemapp.net. *Memorias entre arquitectura y cine: una mirada a la webapp cinemapp.net*

97-108 **Cenk Güzelis y Anna Pompermaier.** Becoming-With, Encounters in an Augmented Garden - Architecture as Inhabitable Media Object. *Becoming with, encuentros en un jardín aumentado - Arquitectura como objeto mediático habitable.*

**109 PLIEGO**

109-135 **Clara Boj y Diego Díaz.** *Data Mnemosyne.*

**137 CORRESPONDENCIAS**

137-142 **Una conversación entre Gala Knörr, Nada Colectivo y Mayte Gómez Molina, moderada por Antonio Collados.** Tiempo, mente y cuerpo en las dinámicas de comunicación digitales actuales.

143-148 **Sonia Fernández Pan.** Disculpas por mi respuesta tardía.

**149 ESTUDIO**

149-167 **Lluis Juan Liñán.** Breve historia de las formas y formatos del discurso arquitectónico en internet: blog, microblog, foro, hilo y tablón. *A Brief History of the Forms and Formats of Architectural Discourse on the Internet: Blog, Microblog, Forum, Thread, and Board.*

**168 EDITLABS**

168-205 **Equipo SOBRELab.** III Encuentros SOBRE. Dinámicas Contemporáneas de Comunicación en Arte. Granada, Marzo, 2023. *III Encuentros SOBRE: Contemporary Dynamics in Art Communication.*

**207 CAMPO**

207-219 **Javier Iáñez Picazo.** *I'm feeling lucky:* Modos de virtualización y apropiación en la pintura post-internet. *I'm Feeling Lucky: Modes of Virtualization and Appropriation in Post-Internet Painting.*

**220 NOTAS CURRICULARES**

**224 CITA DE CIERRE**

224-229 **Valeria Mata.** Pan y Revuelta.

**PANTALLA**

"Digital Promenade" de Mayte Gómez Molina



# EDITORIAL

Equipo SOBRE Lab junto con Ethel Baraona Pohl,  
Davide Tommaso Ferrando, Manuel "Saga" Sánchez García  
Enero 2024  
**contacto@sobrelab.info**

En el número anterior (*SOBRE N09*, junio 2023) se adelantaba la intención de la dirección editorial de extender el tema central abordado entonces, MEDIOS DIGITALES, a este nuevo número que ahora se entrega. La calidad de las ponencias recibidas y que se presentaron en los *III Encuentros SOBRE. Dinámicas de Comunicación en Arte Contemporáneo* (Granada, marzo 2023), bien justificaba la decisión de reabrir el *Call for Papers* para *SOBRE N10* con idéntico tema y objetivos: los modos y los medios de difusión de la cultura contemporánea y los mecanismos que los rigen, en lo que respecta a los procesos comunicativos y a las prácticas creativas, incluyendo las problemáticas que acompañan a la mutación tecnológica como contexto para una nueva condición de sujeto.

La decisión de dedicar dos números contiguos a un mismo tema sin solución de continuidad ha abierto una vía para recibir nuevas propuestas que han profundizado en los procesos, las dinámicas y los mecanismos de la comunicación del arte y la arquitectura en la actualidad. Además ha permitido al equipo editorial de *SOBRE* adelantar la fecha de publicación del presente número por lo que, manteniendo su periodicidad anual, a partir de ahora, *SOBRE* se publicará cada mes de enero.

Los artículos incluidos en la sección PANORAMA conforman un compendio de textos académicos revisados por pares, que siguen las mismas premisas y cuestionamientos propuestos en torno al tema central. Claudia González contrapone los posicionamientos más privados y privativos de los inicios de la era digital con los actuales desarrollos relacionales en la red, analizando los usos corporativistas por encima de los individuales vinculados a la economía digital, a las políticas de privacidad o al capital reputacional. Sergio Martínez Luna y Santiago Morilla reflexionan sobre cómo la creación e implementación de prácticas docentes online en el marco de las pedagogías en Artes reverberan en los actuales modos de producción, transmisión y acceso al conocimiento. José Parra-Martínez, Asunción Díaz-García, Ana Gilsanz-Díaz y María-Elia Gutiérrez-Mozo analizan cómo los archivos en red de arquitectura, especialmente en contextos feministas, pueden desestabilizar las lógicas de inscripción/exclusión y abogan por la construcción colaborativa de repositorios disidentes que confronten la hermenéutica digital con la experiencia corpórea y la corporalidad arquitectónica. María Abellán Hernández plantea cómo la digitalización del cómic ha permitido la introducción de nuevos recursos expresivos y ha transformado a los lectores en participantes esenciales en la difusión, quienes han experimentado una desintermediación en la cadena de difusión, revelando la importancia, por encima de la creación de contenidos, de la interacción con los seguidores-lectores. Manuela Eva Roth examina las prácticas de diseño disidente y activista en la moda argentina desde perspectivas descoloniales y transfeministas, centrándose en el caso de la Cooperativa de Trabajo Protesta Limitada. Analiza las tensiones entre activismo y moda, con énfasis en el contenido visual crítico que destaca cuerpos diversos y la visualización de lo popular en redes sociales. Jose Eiras Martínez expone como las publicaciones artísticas en la red han venido a trastocar un sistema físico fuertemente estratificado durante décadas y cuya mediación actual reinterpreta la hermenéutica de la propia obra, en un metaverso que ya no puede dissociarse del universo físico del arte. Por su parte, Cenk Güzelis y Anna Pompermaier examinan cómo la informática espacial, la Web 2.0 y los avances en comunicación convergen con la arquitectura contemporánea, dando lugar a una habitabilidad virtual tridimensional que fomenta el surgimiento de una experiencia socioespacial hibridada.

En este número inauguramos la sección PLIEGO, que surge como evolución de las anteriores secciones Encarte y Pasajes, la cual pasará a estar revisada por pares en los siguientes números. Y lo hacemos con el proyecto *Data Mnemosyne* de Clara Boj y Diego Díaz. Un análisis semiótico del propio

álbum familiar de los autores utilizando técnicas de inteligencia artificial para el análisis de imágenes basadas en modelos de aprendizaje automático pre-entrenados. Esto ha dado lugar a la reorganización del archivo configurando un atlas de la memoria familiar basado en datos y probabilidades.

CORRESPONDENCIAS recoge la fructífera conversación, moderada por Antonio Collados, entre Gala Knörr, Nada Colectivo y Mayte Gómez Molina, autora de la imagen de PANTALLA que nos sirve de portada, en torno al eje fundamental de los III Encuentros SOBRE dedicados a las "Dinámicas de comunicación actuales en el arte contemporáneo", y en la que se discutió la manera en la que los espacios de comunicación que se dan hoy en las redes sociales están modificando los hábitos y los modos de habitar también el espacio de la producción cultural. En esta misma sección incluimos la aportación de Sonia Fernández Pan, quien amplía y desarrolla su presentación en los III Encuentros SOBRE, surfeando entre ideas y situaciones que se interrelacionan en el mismo proceso de enunciación, poniendo atención y discurriendo por el entramado perseverante que establece con el medio digital.

En la sección ESTUDIO, Lluís Juan Liñán examina cómo blogs, microblogs y foros (formatos surgidos de la década 2000) y los posteriores del hilo y el tablón (consecuencia de la irrupción de las redes sociales) impulsaron el acceso al ejercicio discursivo de la arquitectura desde posiciones alternativas a las reguladas por la industria editorial o la academia.

En la sección EDITLABS se han recogido los resúmenes de los III Encuentros SOBRE "Dinámicas de comunicación actuales en el arte contemporáneo", celebrados en Granada (marzo 2023). Los resultados exploran y se cuestionan mediante una serie de conferencias, mesas redondas y talleres cómo se edita, comunica, archiva y gestiona la actividad y producción de los artistas contemporáneos, con especial atención a cómo están influyendo los nuevos medios digitales en este proceso en continua evolución.

La sección CAMPO, revisada por pares, aborda temáticas más abiertas a propuestas no necesariamente coincidentes con el tema central del número de la revista. En este número se incluye la aportación de Javier Jañez Picazo, que ofrece una tentativa de clasificación dinámica para definir la práctica pictórica post-internet en la contemporaneidad.

Como viene siendo habitual, a través de CITA DE CIERRE se hace una llamada al tema principal de la siguiente entrega de la revista. En esta ocasión, Valeria Mata presenta *Pan y revuelta*, en la que a partir de imágenes de archivo explora la materialidad y el simbolismo del pan, y el entorno sociopolítico en el que coexiste. Esta aportación sirve de enlace al N11 que estará dedicado a la COMIDA.

La dirección editorial quiere agradecer el trabajo y la dedicación de los editores y editoras invitadas, Ethel Baraona Pohl, Davide Tomasso Ferrando y Manuel "Saga" Sánchez García, quienes han desarrollado una inestimable labor editorial en los dos números dedicados a Medios Digitales. Sirvan estas palabras para expresar nuestro más amistoso reconocimiento. De la misma forma, renovamos nuestro agradecimiento a autores y autoras por su confianza para publicar en esta plataforma, a los revisores y miembros del comité científico por su inestimable apoyo, así como a los lectores y lectoras interesadas en nuestro particular empeño en profundizar en las prácticas editoriales en Arte y Arquitectura.

Este número *SOBRE* N10 ha recibido el apoyo económico del proyecto I+D+i de la Junta de Andalucía con fondos FEDER titulado "Dinámicas Contemporáneas en la Comunicación de Arte y Arquitectura", con referencia B-HUM-294-UGR20. Supone la culminación de este trabajo de investigación junto con lo realizado previamente en *SOBRE* N09, en el seminario "Dinámicas contemporáneas de Comunicación en Arquitectura" (Madrid, septiembre 2022), en el seminario "III Encuentros SOBRE. Dinámicas de comunicación actuales en el arte contemporáneo" (Granada, marzo 2023), y en el IV Congreso Internacional Cultura y Ciudad "Comunicar la Arquitectura. Del origen de la modernidad a la era digital" (Granada, enero 2024).

# IDENTIDADES DIGITALES DIFUSAS. ESTRATEGIAS DE OCULTACIÓN EN LA RED

**Claudia González**

Universidad Complutense de Madrid  
claugo16@ucm.es / claudiaenred@gmail.com

Recibido: 30/06/2023 | Aceptado: 01/12/2023

doi:10.30827/sobre.v10i.28623

## VAGUE DIGITAL IDENTITIES. CONCEALMENT IDENTITIES ON THE NETWORK

**ABSTRACT:** The culture of the first Internet, based on cooperation and the privacy of its users, has now been replaced by a system run by large corporations who own the social networks in which we interact with others, project ourselves and share details regarding our personal identity. Throughout this period, from time to time, various examples of characters who have operated on the Internet under a fictitious identity have emerged. They affect areas such as the digital economy, privacy policies or the accumulation of reputational capital. In this article we will review some case studies in this regard, analysing their contributions and questions in relation to the social, cultural and economic dynamics concerning the use of the Internet and connectivity in contemporary society.

**KEYWORDS:** Internet, faceless, fictional characters, online identities

**RESUMEN:** La cultura del primer Internet basada en la cooperación y en la privacidad de sus usuarios, en la actualidad se ha visto desplazada por un sistema copado por grandes corporaciones dueñas de las redes sociales en las que nos relacionamos proyectando y compartiendo una identidad personal. A lo largo de este recorrido, de manera puntual, han surgido diversos ejemplos de personajes que, bajo una identidad ficticia, han operado en la Red, incidiendo en ámbitos como la economía digital, las políticas de privacidad o la acumulación de capital reputacional. En este artículo hacemos un repaso por algunos casos de estudio en este sentido, analizando sus aportaciones y cuestionamientos a las dinámicas sociales, culturales y económicas estrechamente relacionadas con el uso de Internet y la conectividad en nuestra contemporaneidad.

**PALABRAS CLAVE:** Internet, anonimato, personajes ficticios, identidades en línea



## 1. Introducción: Internet distribuido vs Internet corporativo

A lo largo de la historia de Internet, nos encontramos con dos tecnoculturas enfrentadas. Por un lado, la defensa del anonimato en la Red y el derecho a la privacidad; y por otro, una economía de la reputación autoconsciente que además implica la cesión de datos a las grandes corporaciones<sup>1</sup>.

En los comienzos de Internet, el anonimato era una cualidad central que albergaba múltiples potencialidades y desarrollos. Aunque en última instancia todo el mundo puede ser rastreado, la no revelación de la identidad *real* funcionaba como un pacto en la Red en el que los usuarios operaban y se relacionaban bajo diferentes alias.

Sin embargo, a principios de los dos mil esta cultura empezó a verse desplazada de manera mayoritaria por el modelo de *Facebook*, que proponía construir una identidad de nosotros mismos frente a amigos y familiares cercanos o para generar comunidades de intereses. Con la segunda ola de redes sociales, situada en torno a 2010 con el nacimiento de *Instagram*, se consolida la exaltación de la imagen propia convertida en marca y la identidad personal como una fuente potencial de ganancias.

Durante este desarrollo, han surgido algunos proyectos que han trabajado desde identidades que querían escapar al control, proponer una mirada crítica o generar modos de relación y producción alternativos. Uno de los primeros ámbitos al que mirar en este sentido es el del ciberactivismo, en el que encontramos una multitud de casos interesantes. Por ejemplo, en los 90 destacan especialmente las propuestas de ciberfeminismo, lideradas por el grupo VNX Matrix, quienes investigaban sobre las narrativas de dominación y control que rodean la alta cultura tecnológica, y que, además, en muchos casos jugaban con identidades alternativas basadas en la idea de cyborg de Donna Haraway<sup>2</sup>.

También en esos años, y a raíz de la constitución del grupo Guerrilla Girls, arrancan las primeras plataformas *online* de las Grrl Power, de las Webgrrls, las Badgrrls, Nrrds Grrls o Geekgrrl, entre otras, «conformando células ciberfeministas con el fin de dar la batalla desde los códigos digitales, empleando para ello, entre otras cosas, la estrategia narrativa del anonimato». (De Salvador Agra, 2018, p. 142)

Participando de esta cultura del anonimato, o más exactamente del pseudonimato, proliferaban en Internet los ambientes multiusuarios, las comunidades de juegos de rol, las salas de *chat* y otros entornos en los que el uso de *nicknames* permitiría escapar a las limitaciones de género, raza o edad determinantes en el mundo físico. En otros ciberespacios, ni siquiera era requerida la utilización de un alias, pudiéndose usar simplemente la etiqueta *anónimo* para publicar. Esta posibilidad fue vista por muchos usuarios como la garantía de una forma de comunicación más igualitaria, ya que las publicaciones se juzgaban por su mérito y no por la reputación. En esta afirmación se basa el surgimiento de *Anonymous*, un pseudónimo utilizado mundialmente por diferentes individuos y colectivos para realizar acciones o publicaciones, principalmente ataques cibernéticos contra gobiernos, corporaciones, instituciones y agencias gubernamentales. *Anonymous* surgió en el año 2005 en el *imageboard* de la *web 4chan*. Tomando el nombre de la etiqueta que marca los contenidos sin firma, se constituyó inicialmente como un grupo de usuarios que realizaban bromas e incursiones en Internet. Sin embargo, desde 2008, tras la Operación Chanology que llevan a cabo en contra de la Iglesia de la Cienciología, este grupo se ha manifestado en acciones de protesta a favor de la libertad de expresión, del acceso a la información y de la independencia de Internet.

Conviene no olvidar que en muchos casos estas *máscaras* no son solo empleadas para enunciar espacios críticos desde una posición *moralmente correcta*, sino que también se utilizan para elaborar *fakes* y *trollear*. A las agencias humanas se unen las no humanas, los *bots* y las inteligencias artificiales, que llegan a funcionar con un nivel amplio de autonomía. Muchas de estas entidades están ideadas para llevar a cabo acciones de escarnio, de dudosa legalidad o suponen una parasitación de otros perfiles o instancias. 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 descubierta.

<sup>1</sup> Nos referimos a las tecnológicas que dominan el mercado a nivel mundial: Meta, X, Google, Amazon...

<sup>2</sup> Algunos proyectos en este sentido son *All New Gen#* (1993) o *Corpusfantastica MOO#* (1995). Se puede encontrar más información sobre ellos en la web del colectivo: <https://vnsmatrix.net/projects>

Tras estas primeras experiencias, Internet comienza a dar un giro para constituirse cada vez más como el espacio de las redes sociales, basado en la construcción y proyección de una identidad propia elaborada a partir de compartir vivencias personales e íntimas. En este contexto del Internet dominado por las redes sociales que pertenecen a grandes corporaciones que controlan los datos de los usuarios, comienza a emerger la predominancia de la imagen como elemento relevante en las interacciones virtuales. Por este motivo, veremos que, frente al uso de nombres, alias y *nicknames* empleados anteriormente, los personajes se encarnan y se representan a sí mismos a través de una imagen normalmente humana. La aparición de *Second Life*, una comunidad virtual en la que cada usuario se construye un personaje a medida<sup>3</sup>, así como el surgimiento de los perfiles en redes sociales da la oportunidad de mostrar la imagen deseada a la comunidad de socialización en la Red.

Una vez situado este panorama, en este artículo proponemos fijarnos en determinadas construcciones de identidades ficcionales que nos sirvan para cuestionar las lógicas del sistema en el que se alojan, ya sean desde el mercado y la economía virtual, desde la construcción de reputación digital y acumulación de valor simbólico, o desde una mirada crítica a la erosión de la privacidad y las políticas de vigilancia que cada vez se implementan más en la Red.

Los casos que analizaremos presentan una identidad construida en torno a un nombre o un cuerpo ficticio que se mueve en el ámbito digital, en el ciberespacio, escondiendo quiénes son sus autores o promotores.

Existen gran cantidad de ejemplos de empleo de pseudónimos o avatares virtuales que sirven como máscara a un individuo que se encuentra tras ellos. Sin embargo, en los casos que proponemos en este texto, este proceso de representación se complica de algún modo ya que puede ser realizado simultáneamente por diferentes sujetos y/o comunidades, organizaciones sin líderes claros o incluso agencias colectivas distribuidas entre humanos y máquinas. Veremos cómo esta confusión sobre qué organizaciones o grupos de personas se encuentran detrás de la identidad presentada es buscada para alimentar cierto capital mítico.

## 2. El héroe sin rostro de la economía distribuida

9

Uno de los ejemplos más mediáticos en este sentido es el del 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<sup>4</sup>. En este caso, es interesante analizar tanto la contribución de Nakamoto a una economía virtual, basada en una red de nodos cooperantes y anónimos que eliminan a terceros que se lucran de la intermediación, como la manera en que esto se hace a través de un personaje que mantiene oculta su identidad.

El *software* propuesto por Nakamoto (por lo menos en un primer momento) fue un ejemplo capaz de trabajar desde los principios radicales de horizontalidad, colaboración y anonimato para eliminar partes interesadas en lucrarse del intercambio de terceros. El *Bitcoin* consiste en un sistema *peer-to-peer* de dinero electrónico que permitiría enviar pagos directamente de una parte a otra para evitar hacerlo con la intermediación de un banco central o instituciones financieras. Frente a la habitual forma jerárquica de gestionar los pagos y el dinero en Internet, que implicaba un tercero que diera legitimidad a todas las operaciones y que sacaba un beneficio por ello, este proyecto propone una forma de trabajo cooperativa basada en una red distribuida, fuerte pero sencilla, en la que todos los nodos trabajan a la vez con poca necesidad de coordinación ni estructura. Todo el mundo puede acceder al código y revisarlo, y además, se opera de forma anónima manteniendo la privacidad de los usuarios.

La cuestión del anonimato es algo central para el mismo Nakamoto. Su propia identidad ha sido objeto de mucha especulación. Algunos programadores han apuntado que, debido a la complejidad del código que desarrolló, es poco probable que se trate de una única persona<sup>5</sup>.

<sup>3</sup> Existe una relación interesante entre la cosificación del cuerpo virtual y la generación de avatares en *Second Life*, con la proliferación paulatina en la plataforma de tiendas de skins y la idealización de los cuerpos que, en múltiples ocasiones, se comercializaban para sexualizarlos.

<sup>4</sup> Nakamoto desarrolla su propuesta de dinero *peer-to-peer* en un artículo publicado en 2008 (Nakamoto, 2008)

<sup>5</sup> Esta afirmación fue realizada por el investigador de ciberseguridad Dan Kaminsky tras múltiples intentos por crear una brecha en el código. (cit. en Davis, 2011)



Figura 1: Busto de Satoshi Nakamoto en Budapest. Elekes Andor. (CC BY-SA 4.0 via Wikimedia Commons) <https://shorturl.at/ovxG9>.

Se han realizado investigaciones que han desmontado su propia proclama de ser un hombre japonés de 36 años, y que han pasado por analizar las horas de más actividad en foros para averiguar la franja horaria de su residencia, o su uso del inglés para determinar si era nativo angloparlante. Periodistas de investigación le han atribuido correspondencia con diversos individuos y grupos de individuos<sup>6</sup>. Lo cierto es que, a día de hoy, sigue siendo desconocido qué persona o grupo de personas se escondían tras su nombre.

Joshua Davis es uno de los periodistas que se ha dedicado a investigar sobre la verdadera identidad de Satoshi Nakamoto. En un artículo en el *New Yorker*, considera que Nakamoto tenía buenas razones para esconderse, ya que hay múltiples ejemplos de que las personas que han experimentado con monedas alternativas, han acabado teniendo problemas, siendo perseguidas por el gobierno de Estados Unidos y terminando en algunos casos en la cárcel. En palabras de Davis (2011): «él estaba compitiendo con el dólar y asegurando el anonimato de los usuarios, lo que hace que los bitcoins sean atractivos para los criminales.» [traducción de la autora].

### 3. La dama más temida de Internet

Nuestro segundo caso dentro de este ámbito es el de Netochka Nezvanova. Establecida en 1995 y operando bajo diferentes alias, ella fue una de las primeras personalidades de arte ficticio e identidades múltiples en Internet. Su nombre proviene de la primera e incompleta novela homónima escrita en 1849 por Fyodor Dostoyevsky y significa «un nadie sin nombre». Durante más de una década, diferentes artistas y programadores fueron responsables de la producción ecléctica de Nezvanova, que abarcaba desde herramientas de *software* audiovisual y *net.art* hasta poesía en código tipo *spam* empleadas para *trollear* foros y listas de correo.

En sus mensajes creados a base de algoritmos, determinados signos eran sustituidos por otros, incorporaba diversos idiomas, y realizaba dibujos a partir de caracteres. Es importante destacar que la radicalidad de su proyecto no solo residía en la sintaxis de los mensajes

<sup>6</sup> Algunos de estos periodistas de investigación más relevantes son Joshua Davis, Adam L. Penenberg, Ted Nelson, Dominic Frisby, Andy Greenberg o Leah McGrath Goodman.

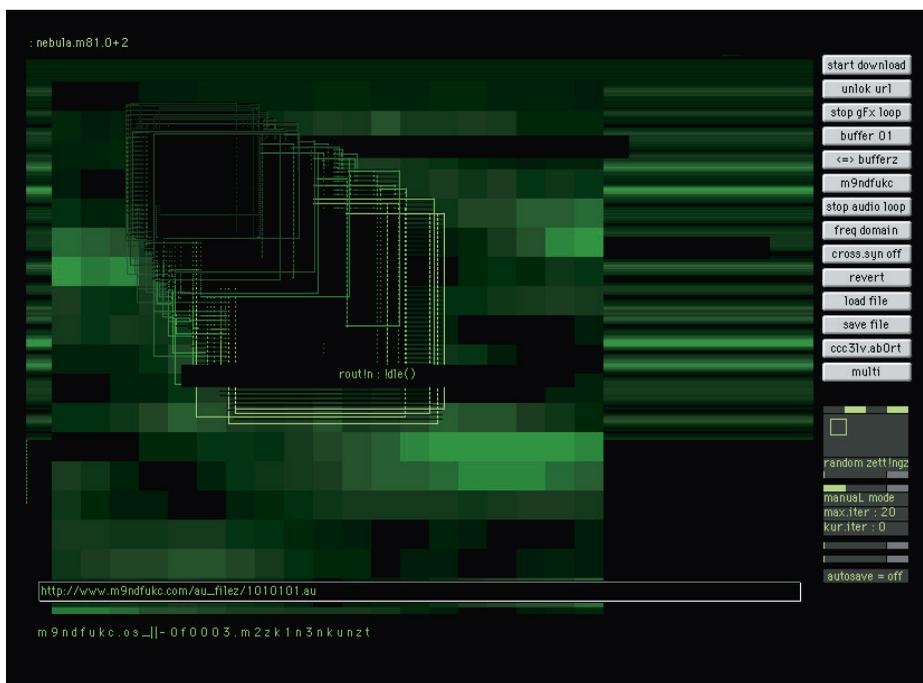


Figura 2: Imagen del navegador nebula.m81 de Netochka Nezvanova premiado por el jurado de Transmediale. Transmediale via Flickr (CC BY-NC-SA 2.0) <https://shorturl.at/zY129>

sino, también, el contenido de los mismos que atacaban a conocidos activistas culturales de la Red denominándolos entre otras cosas «korporate fascizt» (fascistas empresariales) (Cramer, 2005, p. 115). Esta combinación tenía llamativos efectos: «una aparición de Netochka con frecuencia descarrilaba una lista de correo, convirtiéndola en una *flame wars* entre la libertad de expresión y los derechos de la comunidad.» (Mieszkowski, 2002) [traducción de la autora]. Esto la convertía en una sembradora de cizaña profesional y una destructora de comunidades *online*.

Aunque este comportamiento hizo que al principio fuera expulsada de diversas *webs* de arte, tecnología digital e Internet, así como de otros grupos de discusión, posteriormente su forma de expresión ha sido considerada casi poética.

Sin embargo, el trabajo contradictorio de Netochka Nezvanova también siguió líneas más constructivas, desarrollando populares *softwares* para la manipulación de vídeo en vivo y la mezcla de contenidos de Internet en flujos audiovisuales abstractos. Es interesante analizar cómo Nezvanova distribuía, vendía y decidía sobre sus productos ampliamente valorados por la comunidad artística digital. Ella llevó la noción de *software* propietario a su último extremo. Distribuyendo las licencias de *software* a capricho, pero bajo honorarios significativos, Nezvanova revocaba el acceso de cualquiera que criticara su código en público. Ejercía su poder retirando licencias o denegando actualizaciones de *software* ya pagadas, dando una lección sobre la potencialidad del no como violencia. Este comportamiento demostró hasta qué punto la economía virtual podría ser vista como un potencial espacio para el intercambio capitalista con menos fundamentos de rendición de cuentas (Husain, 2020, p. 82). Su código es lo que le daba a Nezvanova su poder. Ella controlaba el *software* que los artistas usaban para hacer su trabajo y no dudaba en negarles el acceso a la herramienta cuando ella consideraba. Por este motivo, Nezvanova llegó a ser calificada como la «mujer más temida en Internet» (Mieszkowski, 2002) [traducción de la autora].

A pesar de que las identidades personales detrás del pseudónimo, así como sus intenciones y estrategias artísticas, siguen en disputa incluso hoy en día, su trabajo ha sido ampliamente reconocido. Las especulaciones sobre su verdadera identidad han vinculado a Nezvanova con un artista islandés, con artistas del este de Europa que reivindicaban su posición en el mundo del arte y acusaban al sector de discriminación y, por último, con Rebekah Wilson, una artista neozelandesa que tomó su nombre legalmente durante un tiempo. Su presencia física también ha contribuido a la confusión. Invitada a múltiples festivales de arte donde ha sido premiada y reconocida, ha sido encarnada por diferentes mujeres en cada aparición.



Figura 3: *Intimidad Romero*, 2011 © Cortesía Daft Gallery

#### 4. La intimidad (no) expuesta

Si nos adentramos en la concepción del Internet más actual, mediado por las redes sociales que promueven formas de relación basadas en la exposición de la intimidad, también encontramos algunos ejemplos interesantes. Trabajando desde la idea de la construcción de identidades digitales ficticias en un contexto artístico, enmarcado en las instituciones y mercado del arte, nos fijaremos en *Intimidad Romero*, una artista anónima representada por la galería de arte *Daft Gallery*.

12 *Intimidad Romero* es un proyecto que comienza en 2011 con la apertura de un perfil de *Facebook* bajo ese nombre. Como en la mayoría de las cuentas de esa red social, diversas fotografías de la vida cotidiana son mostradas y organizadas en álbumes. Además, por supuesto, cuenta con una foto de perfil. Solo hay una salvedad; todas las imágenes a las que tenemos acceso presentan un rostro pixelado, impidiendo reconocer la identidad de la persona que aparece en ellas.

Frente a las propuestas de Nakamoto y Nezvanova, que se mueven en entornos en los que el anonimato y la pseudonimia son aceptados como parte de las reglas del juego, el proyecto de *Intimidad Romero* es un intento de forzar la máquina de las redes sociales dominadas por el control de los datos y la identidad real. La política legal de *Facebook* hizo que en 2012 su perfil fuera cerrado por la compañía argumentando que no correspondía con una persona real. Durante un tiempo y tras varias comunicaciones con la empresa a través de *mails* y envío de documentación legal, hubo varias reaperturas y nuevas cancelaciones de la cuenta. La propia Romero relata que uno de los motivos argumentados para explicar los cierres periódicos era que *Intimidad Romero*, al no tener rostro, no podía existir (Romero, 2012).

El desafío que este proyecto supone se basa en intentar operar como perfil y no como persona real. Esto pone en cuestión la garantía de realidad que nos ofrecen las redes sociales de que, las personas que alojan, existen más allá de las pantallas. Esa seguridad se certifica a través de álbumes fotográficos que quieren servir como testigos de la realidad física. La identidad propia se construye apareciendo como un sujeto conectado, que comparte recuerdos y vínculos con otros en el espacio público de la Red. El ejercicio que propone Romero es mostrar sus imágenes, quitándoles lo esencial, como dice Remedios Zafra, «sus fotos están heridas, son fallos del sistema, son fotos sin rostro» (Zafra, 2012, p. 2).

#### 5. Una persona no humana

Por último, explorando los mecanismos puestos en juego en la construcción de identidades en la red social *Instagram*, nos encontramos un ejemplo interesante. Lil Miquela, una cuenta creada en 2016 que generó grandes discusiones sobre si la joven *influencer* que la llevaba era real o no. Miquela compartía momentos de su vida privada, creando tendencia



Figura 4: En esta imagen de su Instagram Miquela aparece promocionando un diseñador de camisetas y la organización sin fines de lucro de derechos de los inmigrantes RAICES Texas. Disponible en su página de Instagram: <https://www.instagram.com/lilmiquela/>

y empleando su imagen para publicitar marcas de lujo. Ha producido temas musicales en los que ha colaborado con destacados músicos, cantantes y productores. También apoyaba causas como el feminismo o contra la discriminación racial.

La identidad de Miquela siempre ha suscitado polémica. Desde sus inicios, se vinculó esta cuenta a la modelo británica Emily Bador, aunque ésta negó que fuera ella. Tras diversas especulaciones sobre quién se hallaba detrás del perfil de *Instagram* (Cherrington, 2016), en abril de 2018, una *influencer* virtual pro-Trump conocida como Bermuda y autoproclamada *robot supremacista* hackeó la cuenta de Miquela, eliminando las fotos publicadas en ella para sustituirlas por imágenes de su personaje. Bermuda acusaba a Miquela de robarle sus fans y de ser un personaje falso (irónico, teniendo en cuenta de quién provenía). Prometió no devolverle la cuenta hasta que Miquela contara la verdad (Petrarca, 2018). Finalmente, Miquela publicó un comunicado contando una historia muy cercana a la ciencia ficción. En un texto, desplegado en varias imágenes de *Instagram*, Miquela confesaba que por fin había descubierto su verdadero origen, que era un robot creado por un hombre malvado con la finalidad de ser su esclava, y que la empresa Brud, especializada en inteligencia artificial y robótica, la había rescatado, reprogramándola para ser libre. Sin embargo, Miquela culpaba a Brud de haberle engañado, haciéndole pensar que era real. Todo el comunicado traslada la emoción de alguien que está en *shock* por el descubrimiento de una terrible verdad que le hace cambiar toda su perspectiva. En un punto del escrito Miquela se pregunta: «No soy humana, pero ¿todavía soy una persona?».

El estudio Brud sitúa a Miquela como una activista y defiende fines altruistas a la hora de crear al personaje, ya que ésta anima a la gente a donar dinero para fines sociales. Sin embargo, gran parte de su fama se emplea para fines publicitarios y promocionales de todo tipo de marcas. Miquela y Brud afirman no cobrar por sus promociones de marcas de moda. ¿Cuáles son sus fines entonces? En agosto de 2018, la compañía publicó una declaración donde explicaba que el objetivo de Miquela era crear «mundos narrativos impulsados por personajes digitales» con «el poder de introducir ideas marginales» y «crear un mundo más tolerante aprovechando la cultura, el entendimiento y tecnología» (Clein, 2019). Parece que Brud se empeña en defender la posición de que se puede crear un mundo más justo sin descuidar el lucro.

## 6. Conclusiones: ¿Qué posibilidades de resistencia residen en el anonimato en la Red?

Como hemos visto, la evolución de Internet nos habla de dos culturas contrapuestas en torno a la identidad y la forma de relacionarse de los usuarios que se mueven en la Red. En sus comienzos, Internet se vio como un contexto potencial para la interacción e intercambio entre pares en condiciones capaces de subvertir las relaciones de poder hegemónico que se daban en el mundo físico para sustituirlas por otras más vinculadas a la cooperación y la experimentación. Bajo estos parámetros, no era necesario saber qué nombre legal se escondía detrás de cada interacción. El anonimato en que se amparaban los usuarios permitía superar limitaciones vinculadas con clase, raza o género, imposibles de ser desligadas de la persona en la vida *real*. También, muchos esfuerzos se dirigieron a generar espacios de intercambio económico más justos y distribuidos. Con la aparición de las primeras redes sociales a principios de los dos mil, la relación de los usuarios en Internet empieza a cambiar, girando hacia la emergencia del uso de la imagen propia como construcción de una identidad que presentar a los demás. Esta identidad, que debe ser creíble y coherente, tiene además que corresponderse con una persona detrás de la pantalla, localizada y monitorizada por las empresas que dominan Internet. De cara a los demás, el vídeo y la fotografía compartidos en redes son los testigos de que somos quien decimos ser. De cara a las corporaciones que nos proporcionan la infraestructura para relacionarnos *online*, esta persona real tiene que tener unos datos disponibles y accesibles.

La reputación digital es el prestigio que una persona o entidad acumulan en Internet. Normalmente esta identidad digital sirve para mejorar nuestra imagen profesional o social. Sin embargo, cuando hablamos de personas *no reales*, la fama acumulada está más cercana al concepto de mito. En los casos de Nakamoto y Nezvanova, ambos personajes se constituyen como una suerte de leyendas, admiradas, temidas u odiadas por muchos. En estos dos ejemplos, la acumulación de capital simbólico se realiza a través de diferentes estrategias: por un lado, el misterio y la confusión que rodea a la persona, que hace que proliferen múltiples hipótesis sobre quién está realmente detrás de la misma; por otro, las actuaciones polémicas en las comunidades de Internet que hacen que se atraiga la atención sobre el personaje y que incluso haya bandos y tomas de posición respecto a las mismas. En contraposición a este componente mítico, el misterio empleado por el perfil de Intimidad Romero no está tanto destinado a construirse una reputación digital, como a revelar los mecanismos de exhibición de la vida personal como espacio de relación, así como las lógicas de control de datos personales a los que son sometidos los usuarios de las redes sociales por las empresas que son sus propietarias. En el caso de *Instagram*, la reputación digital se convierte directamente en una marca personal. Diferentes estrategias se emplean también para acumular valor en los personajes propuestos: a través de historias literarias de robots que no saben que lo son, de reyertas y polémicas entre personajes y, por supuesto, de relación con famosos y celebrities, así como de marcas prestigiosas. Al igual que en los primeros casos presentados, la confusión en los orígenes de los personajes es empleada para sumar capital mítico. A este capital reputacional también contribuyen las motivaciones de estos *influencers* virtuales, mezclando activismo con marketing de una manera un tanto esquizofrénica, pero eficaz de cara tanto a los seguidores como a las marcas que los utilizan.

Desde un punto de vista de producción de valor económico, las dos primeras propuestas se enmarcan en dos modelos contrapuestos coexistentes en el primer Internet: el de la economía distribuida frente al capitalismo que comercializa con producciones de carácter intelectual. Mientras que Nakamoto parece querer proponer un proyecto que acabe con las lógicas mercantilistas (algo, por otro lado, un poco irónico si nos fijamos en lo que se han convertido las *criptos* en la actualidad), Nezvanova nos habla de la posibilidad de desarrollar un capitalismo de lo intangible descontrolado en el entorno de la Red. Estos dos ejemplos representan la confrontación entre los modelos de *software* libre y propietario llevados a su extremo. Los dos casos siguientes se constituyen como propuestas de generación de valor, enmarcadas en lo que podemos denominar *capitalismo emocional* o *capitalismo afectivo*<sup>7</sup>, en el que la producción económica y producción de experiencia social y afectiva coinciden. En este marco, el valor es producido por gran cantidad de usuarios que se convierten en trabajadores dispuestos a ceder su trabajo gratuitamente a corporaciones

<sup>7</sup> Este concepto ha sido desarrollado por múltiples autores como Juan Martín Prada (Prada, 2015, p. 59-68) o Eva Illouz (Illouz, 2007, p. 93-159), entre otros.

que controlan dichas tecnologías (Terranova, 2004, p. 73). Intimidad Romero se conforma con un perfil de *Facebook* que pone su vida, sus vivencias personales, sus relaciones y sus imágenes a rendir para esa red social. Esta empresa rentabiliza la producción de contenido de sus usuarios a través de estrategias de publicidad, pero sobre todo a partir de la comercialización de los datos de los perfiles a terceros interesados. Si somos usuarios de *Facebook*, debemos mantener, de manera continua, datos personales que sean veraces. Este control sirve para evitar comportamientos imprevisibles y, por lo tanto, no rentables. El proyecto de Intimidad Romero intenta generar un cortocircuito en esta dinámica que no funciona si no está sustentada por una persona en la vida física, vinculada a un nombre legalmente reconocido por un Estado. Por último, añadiendo un escalón al modelo de *prosumers* de contenido en redes, los *influencers* en Instagram se convierten en prescriptores de marcas que les pagan por sus servicios y que usan el capital simbólico acumulado en sus personas a su favor. Miquela podría ser considerada la alegoría de la utopía, basada en el individualismo emprendedor que usa su imagen para crecer dentro de un ámbito mediático competitivo (*self branding*) (San Cornelio, 2008, p. 18). Aquí, ya no es tan importante quién esté detrás de la cuenta o el perfil; el único interés es que mueva al número deseado de *followers*. Los mecanismos descritos en este ejemplo son muestra de cómo el capital reputacional es un nuevo factor a tener en cuenta en la matriz del capitalismo de raíz tecnológica, sumándose a los tradicionales capitales (cultural, social y económico). En muchos casos, se puede dar una transferencia del valor generado por el capital reputacional al capital económico.

Para terminar este análisis y de forma breve, no queremos dejar de aplicar a estos casos una mirada de género. Aunque no sabemos quién hay exactamente detrás de ellos, todos estos personajes tienen un género. En el caso de Nakamoto, parece que la construcción elegida está destinada a cumplir los estereotipos de hombre joven genio asiático programador informático, quizás de cara a dar credibilidad al personaje. Por el contrario, este estereotipo de hombre dedicado al *software* es justo puesto en cuestión por Nezvanova. Ella se comporta de forma brillante y agresiva en la Red, una actuación que puede entrar dentro de los patrones masculinos, que en este ejemplo son encarnados por una mujer. En los casos presentados que viven y se desarrollan en redes sociales, parece que no podrían ser otra cosa que mujeres. Aunque los usuarios de las redes son de diversos géneros, las cuestiones de exposición de la intimidad y el culto a la imagen-cuerpo, desarrollado en estos contextos relacionales, afecta de manera especial al género femenino. El hecho de que sean las propias protagonistas quienes deciden compartir sus imágenes de manera voluntaria no es equivalente a que éstas se enmarquen en categorías, roles y estereotipos que las liberen de la mirada cosificadora (Orán Llarena, 2021, p. 223). Es interesante destacar cómo cada vez más se da una homogeneización de la imagen femenina en redes, encaminada a crear un ideal de rostro y cuerpo buscado en *Instagram* (Tolentino, 2019) que acaba dando el salto a la vida física en una exigencia imposible de cumplir. Numerosos estudios<sup>8</sup> han demostrado que la presión estética que lleva a los usuarios de redes a recurrir al quirófano para parecerse cada vez más a las imágenes de los filtros usados en redes, es mucho más abundante en mujeres que en hombres. *Influencers* virtuales como Lil Miquela o Bermuda se suman a estas corrientes, promoviendo un estándar de belleza no realista, sobre todo teniendo en cuenta que son creaciones digitales. Aun así, suponen una meta aspiracional y referencia para muchas usuarias.

Los perfiles falsos, personajes ficticios y avatares, han sido un lugar común desde los comienzos de Internet y se han ido adaptando a los nuevos contextos y situaciones para tensionar o reflexionar críticamente sobre las posibilidades que otorga actuar tras estas máscaras. Nuestra intención en este texto era explorar qué capacidades residen en estos productos imaginarios, personajes de ficción, o mitos que operan en el contexto virtual para generar relatos alternativos a los establecidos, arrojar una mirada crítica o proponer otras formas de relación o acción distintas a las dominantes en la Red. Sin embargo, tras una mirada atenta a los ejemplos presentados, podemos observar diferencias entre ellos. En los primeros casos, dos figuras con un cierto aura que se mueven en el primer modelo de Internet basado en nodos conectados en red, parecen ser capaces de enunciar espacios

<sup>8</sup> Algunos ejemplos en este sentido son los datos ofrecidos por la American Society of Plastic Surgeons en el año 2018, que informan de que del total de operaciones de cirugía estética realizadas en EEUU, el 92% de ellas fueron a mujeres (Tolentino, 2019); o por la Sociedad Española de Cirugía Plástica, Reparadora y Estética (SECPRE) que, basándose en la encuesta "La realidad de la Cirugía Estética en España" realizada en 2017-2018, indica que el 83,4% de las intervenciones se realizaron a mujeres frente al 16,6% que se realizaron a hombres.

de resistencia y pensamiento crítico, por lo menos durante un tiempo. Los dos siguientes, aunque quizás son interesantes para revelar ciertos mecanismos encubiertos que subyacen en las dinámicas que priman en nuestros espacios de relación contemporáneos, acaban quedándose en juegos que contribuyen a la acumulación de valor mediante los mismos mecanismos que ponen en evidencia.

No revelar nuestro nombre propio suponía poder escapar a los mecanismos de control y de censura en la Red, actuar desde espacios no regulados y generar interacciones con capacidad crítica o con posibilidad de subvertir las normas del juego propuestas. Sin embargo, esta práctica habitual en los comienzos de Internet se ha vuelto casi imposible con el cambio de paradigma actual. Las redes sociales fueron de los primeros espacios *online* donde se solicitó crear una identidad para poder interactuar, construyendo a través de imágenes un personaje, que requería una persona real que operara detrás. Por este motivo, a día de hoy las posibilidades para actuar desde la ocultación de la identidad y la fabricación de identidades ficticias se complican enormemente, quedando en la mayoría de los casos limitadas al campo del arte y la metáfora, pero haciendo casi imposible funcionar de forma operativa tras estas personas fabricadas.

## Referencias

- Cherrington, R. (2016, septiembre 2). *Lil Miquela: Instagram's Latest 'It' Model Who's Confusing The Hell Out Of Everyone*. HuffingtonPost. [https://www.huffingtonpost.co.uk/entry/lilmiquela-instagram\\_uk\\_57c94056e4b085cf1ecd0af](https://www.huffingtonpost.co.uk/entry/lilmiquela-instagram_uk_57c94056e4b085cf1ecd0af).
- Clein, E. (2019, junio 28). *Branding Fake Justice for Generation Z*. The Nation. <https://www.thenation.com/article/archive/social-justice-cgi-advertising-brud/>.
- Cramer, F. (2005) *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination*. Piet Zwart Institute.
- Davis, J. (2011, octubre 3). *The Crypto-Currency. Bitcoin and its mysterious inventor*. The New Yorker. <https://www.newyorker.com/magazine/2011/10/10/the-crypto-currency>.
- De Salvador Agra, S. (2018). Guerrillas ciberfeministas: La batalla desde los códigos. *Revista andaluza de Antropología, Irrupciones feministas. Problemáticas epistemológicas y políticas*, 14, 133-153.
- Husain, A. (2020). Virtual Tower, 'Virtual' Pit: On Potentiality and the Status of Unrealised Art. *Aftersall: A Journal of Art, Context and Enquiry*, 50, 76-93.
- Illouz, E. (2007). *Intimidaciones congeladas. Las emociones en el capitalismo*. Katz.
- Mieszkowski, K. (2002, marzo 1). *The most feared woman on the Internet*. Salon. <https://www.salon.com/2002/03/01/netochka/>.
- Nakamoto, S. (2008, octubre 31). *Bitcoin P2P e-cash paper*. The Cryptography Mailing List. <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>.
- Orán Llarena, L. (2021). *Apropiación y simulacro en la representación visual a través de redes sociales. El caso de Instagram*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid], Docta Complutense. <https://docta.ucm.es/entities/publication/17cb55af-4edc-4b1d-ad97-d19b423d595a>.
- Petrarca, E. (2018, mayo 14). *Lil Miquela's Body Con Job*. New York Magazine. <https://www.thecut.com/2018/05/lil-miquela-digital-avatar-instagram-influencer.html>.
- Prada, J. M. (2015). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Akal.
- Romero, I. [Tendencias.tv] (2012, febrero 7). *Intimidación Romero* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RnuqJEEMZko&t=2s>.
- San Cornelio, G. (2008). *Arte e identidad en Internet*. Editorial UOC.
- Terranova, T. (2004). *Network Culture: Politics for the Information Age*. Pluto Press.
- Tolentino, J. (2019). *The Age of Instagram Face. How social media, FaceTune, and plastic surgery created a single, cyborgian look*. The New Yorker. <https://www.newyorker.com/culture/decade-in-review/the-age-of-instagram-face>.
- Zafra, R. (2012, junio). *Intimidación*. remedioszafra.net. [https://www.remedioszafra.net/texto\\_Intimidacion\\_RemediosZafra\\_jun2012.pdf](https://www.remedioszafra.net/texto_Intimidacion_RemediosZafra_jun2012.pdf).
- Zafra, R. (2019). *La (im)posibilidad de un mundo sin párpados*. Ensayo sobre la intimidad conectada. *Isegoría*, 60, 51-68.



# CREACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN CON INTERFACES CRÍTICAS EN ARTES Y EDUCACIÓN

**Sergio Martínez Luna**

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)

sermarti@fsf.uned.es

**Santiago Morilla**

Universidad Complutense de Madrid (UCM)

smorilla@ucm.es

Recibido: 30/06/2023 | Aceptado: 01/12/2023

doi:10.30827/sobre.v10i.28593

## CREATION AND EXPERIMENTATION WITH CRITICAL INTERFACES IN ARTS AND EDUCATION

**ABSTRACT:** The creation and implementation of teaching practices in the context *methodologies of Arts-Based Research* can reflect the current framework of production, transmission, and access to knowledge in a hybrid and interdisciplinary, pedagogic context (both face-to-face and telematic). The concept of interface is defined as a medial and performative space that, understood as an epistemological paradigm of a transitive nature, performs a new reality, and reshapes feasible conditions for networked learning and socialization. From this point forward, the article discusses the way in which relationships between images and their media infrastructures offer a specific view of the world and a relational framework. Finally, we present some artistic proposals that are designed to examine the distribution of teaching positions through the alternative use of interfaces as a means of a critical education of visual perception.

**KEYWORDS:** Educommunication interface, teaching innovation, online learning, Arts Based Research, online performance art

**RESUMEN:** La creación e implementación de prácticas docentes en el marco de las metodologías de la Investigación Basada en las Artes son capaces de reverberar los actuales marcos de producción, trasmisión y acceso al conocimiento en un contexto educativo híbrido e interdisciplinar (tanto presencial como telemático *online*). En primer lugar, se define el concepto de interfaz como espacio medial y performático que, entendido como un paradigma epistemológico de naturaleza transitiva, performa una nueva realidad y remodela las condiciones posibles para el aprendizaje y la socialización en red. Desde ahí, se reflexiona sobre la manera en que las relaciones entre las imágenes y sus mediaciones nos ofrecen una mirada al mundo y un marco relacional. Por último, introducimos algunas propuestas artísticas dirigidas a cuestionar el reparto de posiciones en la enseñanza desde el uso alternativo de las interfaces como elementos para una educación crítica de la mirada.

**PALABRAS CLAVE:** Interfaz educacional, innovación docente, enseñanza online, Investigación Basada en Artes, performance en red



## 1. Introducción

Las experiencias artísticas pueden ser resignificadas desde una perspectiva educativa para reconectarlas con la crítica social y política. La cuestión del conocimiento ya no gira en torno a los debates sobre la autoría y la propiedad de los contenidos. Se orienta hacia los procesos social y técnicamente mediados que condicionan las formas de producción, transmisión y acceso al conocimiento. Los lenguajes y prácticas de la investigación creativa orientan los procesos de producción de conocimiento hacia la reinención situada de las relaciones sociales (Carter, 2004). La práctica creativa es una puesta en proceso y en cuestión de la investigación, sus hipótesis, objetivos y metodologías. Hay un desplazamiento desde la educación hacia el aprendizaje, o hacia el aprender a aprender, pero ello no resuelve el problema de qué aprender y ni siquiera del cómo. Esto es porque aquel es el síntoma de un cambio profundo, que todavía estamos entendiendo, en las condiciones de transmisión del conocimiento, las posiciones de enseñanza, los procesos de aprendizaje y de socialización y que se relaciona, al menos en parte, con las nuevas tecnologías digitales y la expansión de las imágenes en las sociedades contemporáneas. El llamado giro visual conduce a las expresiones de lo social desde el logos a la *imago*. El valor paradigmático de la imagen se afirma al interior de saberes para los que aquella se desempeñaba tradicionalmente como suplemento, empezando por la literatura, que deja de ser disciplina colonizadora de los imaginarios en la modernidad a resultar ahora colonizada por la pujanza de lo icónico (Rodríguez de la Flor, 2013).

RI

La incorporación masiva de dispositivos, usos y conceptos digitales en la vida cotidiana compromete a la educación y a las posibilidades de la educación artística en un momento de solapamiento entre situaciones educativas presenciales y *online*. La enseñanza y el arte son modos de pensamiento en acción. El hacer produce un nuevo pensamiento en su devenir dentro de contextos específicos. La práctica creativa es una puesta a prueba de la investigación, sus objetivos y metodologías, que demanda un pensamiento divergente capaz de diferenciarse, no necesariamente en términos de oposición, del pensamiento lógico.

El campo de las metodologías de investigación en Educación Artística no es homogéneo. Tanto los enfoques cuantitativos como cualitativos han considerado tradicionalmente a las artes como tema de investigación, pero no las han reconocido, reproduciendo la separación entre arte y ciencia, como una metodología por derecho propio. Según esto, la ciencia se ocupa de la investigación, mientras que el arte es el territorio de la expresión y la creatividad. Sin embargo, si se entiende la práctica artística como productora de conocimiento, o incluso como una filosofía en acción, la teoría se trama con la práctica para conformar otros paradigmas y modos de hacer (Barrett y Bolt, 2010). La Investigación Basada en las Artes ha asumido las heterogé-

neas aproximaciones, procesos y técnicas que habilita ese desplazamiento para abrir la investigación científica hacia los saberes y procedimientos de la creación artística (Eisner, 1993; Frayling, 1993; Borgdorff, 2010; Barone y Eisner, 2012; Marín-Viadel y Roldán 2017). Tal cambio de perspectiva implica una variación en los objetivos de la investigación, que ya no se centraran en ofrecer explicaciones y predicciones sobre los fenómenos educativos o sociales sino en proponer nuevas maneras de percibirlos, comprenderlos y ponerlos en común (Marín-Viadel y Roldán, 2019). Nuestro propósito no es presentar un informe de investigación y unos resultados siguiendo esta metodología, sino componer un punto de partida para abordar críticamente las formas de ver, sentir, conocer y hacer que las interfaces comunicativas digitales están implementando en la transmisión del saber y las formas de intersubjetividad. Nos situamos en la triada investigación, arte y educación que organiza de manera general los objetivos y metodologías de la Investigación Basada en Artes. Si bien advirtiendo que esta metodología es aplicable a la educación, pero también a otros campos de conocimiento, ya que la educación no es consustancial a la Investigación Basada en Artes (Marín-Viadel y Roldán, 2019). Apuntamos, en este sentido, que las consideraciones y activaciones que proponemos se conjugarían de forma más matizada desde algunas concreciones metodológicas de la Investigación Basada en Artes. Por ejemplo, la A/r/tografía, un modo de unificación de líneas artísticas, educativas e investigativas con vocación transformadora, que tiene como eje la indagación de vida, la generación de encuentros personales llevados a cabo mediante comprensiones y experiencias artísticas y textuales (Irwin, 2013). Este enfoque se cruza con otros territorios del arte y la educación como el Artivismo, el Arte Comunitario o la Investigación Artística, cuyas similitudes y diferencias no abordaremos.

En primer lugar, repasamos las relaciones entre arte y educación entendiéndolas desde una noción de interdisciplinariedad, que no tenga como horizonte ni el reforzamiento de ambos campos ni la determinación de un nuevo objeto disciplinar. Acudimos al concepto de interfaz para entender desde su dimensión epistemológica tal relación. La interfaz no pone en contacto dos realidades, sino que produce una nueva (Manovich, 2001; Galloway, 2012). Tiene una capacidad performativa más que representativa o funcional, multiplicando las posibilidades del saber transdisciplinar (Català Domènech, 2010). Siguiendo esta definición, la aplicamos a su materialización técnica actual, es decir, a las interfaces comunicativas digitales. Estas son implementadas especialmente a través del desarrollo de plataformas y *softwares* como *Zoom*, *Google Meet* o *Microsoft Teams*, un proceso impulsado por los confinamientos derivados de la pandemia de la Covid 19. Las interfaces digitales no son instrumentos funcionales sino mediaciones tecnosociales que remodelan las condiciones del conocimiento, el aprendizaje y la socialización. Hay una convergencia entre imágenes e interfaces por las que las primeras asumen funciones menos representativas que performativas, en cuanto que demandan la participación y la interactividad de sus usuarios. Las imágenes son artefactos comunicativos (Broncano, 2013) que hoy están conformando un nuevo tipo de ordenación visual y poniendo en crisis tanto las distancias entre los sujetos fenomenológicos y los objetos de su percepción como la distribución entre emisores y receptores. Las interfaces, las imágenes-interfaz,

Financiación: Este artículo se inscribe en el marco del Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente (PIMCD) "Dinámicas colectivas de base creativa en procesos universitarios de enseñanza-aprendizaje en artes" (UCM\_20121-213), en la Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid (2021-2022).

funcionan no como intermediaciones neutrales entre otras imágenes, sujetos y objetos relativamente estables, sino como mediadores trasformativos de la relación entre sujeto y objeto (Catalá Doménech, 2010). La digitalización no solo produce un nuevo tipo de imagen, sino que reconfigura integralmente los parámetros de la percepción y de la agencia, situando a los espectadores en una relación nueva con las imágenes y la infraestructura de sus mediaciones (Denson, 2020). Subrayaremos que los actos de visión necesitan ser abordados desde la historicidad de las mediaciones que los modelan. Así se contesta a la idea de que aquellos están abocados a ser instrumentos del aislamiento y la cosificación. La adopción de recursos para la enseñanza *online* pone en primer plano las cuestiones del acceso del conocimiento, la imagen interconectada y el aislamiento electrónico. Al mismo tiempo, estos procesos están incitando a la apropiación de estos programas desde la práctica artística para la aproximación crítica a las mediaciones tecnosociales que aquellos despliegan. Atenderemos a algunas propuestas en este sentido, tomándolas como detonantes de dinámicas de innovación educativa de base creativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje dirigidos a cuestionar el reparto de posiciones de la enseñanza y al uso alternativo de las interfaces para una educación crítica de la mirada.

## 2. Interdisciplinariedad e interfaces

Roland Barthes (1994) advirtió que la interdisciplinariedad es el esfuerzo por crear un objeto nuevo que no pertenece a nadie, sin quedar estabilizado dentro de los límites de ninguna disciplina. Se oponía así a una noción de interdisciplinariedad basada en las afinidades de disciplinas ya asentadas. Ello posibilita abordar la cuestión de la interdisciplinariedad desde la participación de una variedad de actores, prácticas y conceptos. No se trata de alcanzar una síntesis entre artes y educación, ni de ponerlas en contacto, ni de apostar por la disolución de un campo en el otro, sino de trazar líneas de fuga desde la educación a las artes y viceversa. No hay razón por la que haya que obviar las contradicciones entre ambos campos porque es desde ellas desde donde muchas veces se consolida la idea de que arte y educación deben conservar, en cuanto que incompatibles, sus respectivas identidades. Proponemos, como paradigma epistemológico, la naturaleza transitiva de la interfaz. La interfaz no es un objeto sino un proceso; no es algo, sino que hace algo; performa una realidad (Verhoeff, 2016).

A menudo, el arte se acerca a la educación y a la pedagogía para rescatar de ellas contenidos y modos de hacer que la institución-arte ha descartado. Pero, en la medida en que estos discursos vienen a menudo de contextos solo superficialmente ligados a la educación artística, acuden a estos para situarse en una supuesta exterioridad de la institución entendida de manera reduccionista, operación que finalmente solo sirve para reforzarla (Martínez Luna, 2016). Se corre el riesgo de que la educación se entienda, desde el deseo de conjugar el arte y la educación para la intervención cultural y política, como una especie de otro abyecto, un fondo homogéneo contra el que será más fácil que las nuevas propuestas conserven su vigor antagonista (Sánchez de Serdio, 2010). El cruce entre disciplinas, instituciones y modos de hacer debería provocar una experiencia de dislocación y extrañamiento.

Solo así las articulaciones entre arte y educación se ponen en disposición de abrirse a la diferencia, de crear ese objeto barthesiano sin nombre y sin dueño, y devenir otra cosa (Acaso y Ellsworth, 2011). Ese momento de descentramiento mutuo es el punto de partida para la elaboración de nuevas situaciones de aprendizaje y creación que intensifiquen la problematización de sus entrecruzamientos.

La interfaz como posibilitadora de encuentros conceptuales y epistemológicos invita a pensar los puntos de contacto y fricción entre dos campos de producción de conocimientos y prácticas; en este caso, los del arte y de la educación. Conviene atender aquí a la cuestión de la participación. La hay cuando los efectos de nuestras acciones no se producen solo en la superficie de la interfaz, sino que provienen de otro sujeto de conocimiento, situado al otro lado de nuestras actuaciones (Brea, 2002). Entonces no hay participación verdadera cuando el diálogo que abre la obra se cumple en ella misma, sin dejar margen para que las acciones expresivas y significantes se encuentren con un sujeto capaz de interpretación, negociación o cuestionamiento. No hay participación sin una interacción sujeto-máquina-sujeto; es decir, si la obra no habilita el que las modificaciones e intervenciones a las que invita estén disponibles para un tercero y que, en ese juego, sus códigos puedan ser reapropiados y vueltos sobre sí mismos. Es este margen el que queda reducido, si no eliminado, en la lógica actual de las interfaces como pantallas totales, que nos presentan de manera frontal un mundo con el que no podemos implicarnos y que nos repliega en una especie de intimidad enfriada. ¿Cómo romper con esta situación? La interfaz no es solo una interfaz de usuario para la interacción de un sujeto con la máquina, sino un umbral entre humanos y no-humanos, entre lo material y lo social, entre lo político y lo tecnológico. No es ni completamente humana ni completamente máquina; separa lo humano y lo maquínico para definir los términos de su encuentro (Hookway, 2014). Si la interfaz relaciona y regula conjuntos heterogéneos (discursos, instituciones, legislaciones, enunciados científicos, proposiciones filosóficas y morales), es un dispositivo en el sentido ampliado que le diera Michel Foucault (1991), a saber, una máquina para hacer ver y hacer hablar (Deleuze, 1990). La interfaz es un dispositivo que sirve para modelar los entornos y los repertorios de interacción, estableciendo hibridaciones, competencias y colaboraciones. Si la educación y el arte son dispositivos en crisis, entonces llevarlos al encuentro, y la fricción es la forma de redinamizar ambos campos y elaborar desde sus umbrales prácticas políticas, artísticas y educativas<sup>1</sup>. La interfaz es un lugar de innovación (Scolari, 2021).

## 3. Las periferias de la visión

El aislamiento y la distancia no son condiciones necesarias de la imagen y la visión. Lo son, en todo caso, de un modo determinado de captura de la mirada y de las experiencias icónicas por las que se articula una cierta relación con las cosas del mundo, de acuerdo con una lógica posesiva y explo-

<sup>1</sup> No debería dejarse de atender a la compleja genealogía ligada al propósito de componer formas de participación e implicación de los espectadores en los procesos de producción artística, un rasgo recurrente desde el arte de vanguardia hasta el de nuestros días (Bishop, 2006).



Figura 1: 97 empleadas domésticas, Ortiz, D. 2010. Selección de 4 fotografías pertenecientes a la serie de 97 fotografías extraídas de la red social Facebook. Impresión digital a color 15cm x 10cm. Fuente: <https://www.daniela-ortiz.com/97-empleadas-dom%C3%A9sticas>

tadora. Son las condiciones históricas, políticas y técnicas que conforman nuestra mirada, las que nos condenan a la separación y la pasividad, no nuestros ojos (Garcés, 2013, p. 111).

La primacía del ver a través de las pantallas está sostenida sobre la disolución de las formas heredadas de colectividad y la consolidación cuantitativa de nuevos regímenes de valor y reconocimiento del otro, basados en el control de la visualidad y la exigencia de disponibilidad y velocidad (Zafra, 2015). Pero existen otras prácticas visuales, otros actos de ver que nos comprometen con el mundo y nos envuelven en él. La visión periférica y la atención al fuera de campo del que el régimen visual actual nos priva viene a recordarnos que, como decía Maurice Merleau-Ponty, (1986 p.44), que el mundo no es lo que está frente a mí, sino lo que está a mi alrededor. El ser humano es ex-céntrico porque es consustancial a él estar en relación, estar arrojado fuera de sí hacia lo otro.

El sentido de la vista no tiene por qué reducirse a una mirada inquisitiva y aisladora. En los márgenes de la visión y de la imagen, aparece lo que no vemos y gana relieve aquello que descartamos desde el imperativo de hiperfocalización del que es objeto nuestra percepción. ¿Hemos decidido no mirar a esos márgenes? No es una decisión consciente la que compone esa mirada centralizada y las relaciones (o las no-relaciones) que desde allí se establecen. A menudo asistimos a cómo la cotidianeidad, desterrada por improductiva al afuera de los marcos de la visualidad electrónica, irrumpe en medio de una videoconferencia, de una reunión de teletrabajo. Un ejemplo, bien conocido, que nos invita a atender a la realidad que aquellos marcos se empeñan en descartar: Daniela Ortiz (*97 Empleadas domésticas*, 2010) expuso una serie de fotografías extraídas de Facebook en las que se retratan escenas familiares de la clase alta limeña (figura 1). En ellas queda desenfocada y relegada a un segundo plano la presencia de las empleadas domésticas que trabajan para estas familias. Las relaciones entre figura y fondo, primer y

segundo plano, centralidad y marginalidad de la imagen, se muestran en esta obra entrelazadas con las dinámicas de invisibilización y subalternización social, económica y cultural.

Insistimos: los ojos del espectador no son los que le encierran en la pasividad y la separación, sino aquellas condiciones que median una cierta política de la mirada y de la representación. Lo que no podemos ver es, en primer lugar, la contingencia y la arbitrariedad de esa política; es decir, la lógica de la representación que nos domina, el escenario desde el que miramos y en el que estamos incluidos. Por ello, no basta con reconocer en los actos de ver una dimensión interpretativa, capaz de cuestionar los significados al desvelarlos como contingentes. Y aun siendo pertinente, tampoco es suficiente, a partir de ahí, poner en duda las jerarquías de los sentidos que, por ejemplo, colocan a la escucha en un lugar más distinguido, por encima del ver, porque también en los actos de visión se despliega un tipo de actividad no completamente controlable y cuantificable.

Las imágenes no enmarcan ya una parte de la realidad que se ofrece al espectador según la metáfora de la imagen como ventana, sino que acotan la realidad desde la que aquel mira y en la que se muestra y relaciona con los demás, según la recomposición de la imagen como tablero interactivo (Casetti, 2013). Funcionan dentro una cierta política de invisibilización de las periferias de lo visible. ¿Cómo nos hace ver la imagen la realidad que ella modela? ¿Cómo hace que seamos vistos? ¿Qué nos hace y qué nos permite hacer? Hay una conversión en imagen digital de todas las situaciones y momentos de lo cotidiano, que se extiende a los espacios vitales más inmediatos, de modo que nuestra sensibilidad y nuestras posibilidades de acción pasan por un encuentro, confrontación o diálogo con lo icónico (García Varas, 2020).

El teletrabajo, el cuidado a distancia, los *softwares* de videochat, las plataformas de educación *online*, han tenido un enorme impulso durante los confinamientos de la Covid 19, pero son parte de dinámicas más amplias. La identificación entre imagen y pantalla vuelve a la primera indistinguible del soporte conectivo en el que aparece. Las imágenes no son ya vehículos para la descripción o la representación, sino dispositivos de la mirada que construyen activamente la realidad y los modos de vida. Como parte de un agenciamiento tecno-social concreto, las imágenes digitales intensifican la lógica individualista y la maximización del beneficio, no solo en lo que toca a las relaciones económicas, sino también a las sociales y simbólicas. El aislamiento interconectado que garantiza la distancia, la seguridad y la inmunidad se consume en la imagen-pantalla, mostrándonos un mundo atomizado en el que nos sumergimos como individuos aislados, entidades visuales que se relacionan entre sí a distancia, férreamente segmentadas dentro de una cuadrícula. Ello impide girar la mirada hacia aquel que mira la pantalla y preguntarnos por las sujeciones perceptivas y corporales que nos disciplinan como consumidores de las interfaces.

Se ha producido una alianza técnica y funcional entre imagen e interfaz que acaba siendo también conceptual. Manejamos dos concepciones de la interfaz. Una es la epistemológica que nos invita a pensar en los contactos y fricciones entre dos campos del conocimiento y de la práctica, los del arte y de la educación. La otra es la que la entiende como dispositivo que produce relaciones y mediaciones técnicas y sociales. Las interfaces se traman con las acciones comunicativas en contextos y situaciones concretas de enseñanza y aprendizaje. Ciertamente, la interfaz puede ser un recurso educativo. Sin embargo, si solo se entiende como un instrumento para la intermediación comunicativa, quedan sin atender los condicionantes que articula en la transmisión del conocimiento, cómo traduce la atención de sus usuarios, sus relaciones y las posiciones de enseñanza.

Las posiciones de enseñanza se deciden al margen del contexto donde son implementadas. Lo que proponemos en este punto es abordar los *softwares* de enseñanza *online* y las interfaces comunicativas desde esta perspectiva; es decir, rearticulando las reglas, protocolos y modos de atención de esos dispositivos como procesos que se comprometen con las necesidades y posibilidades de un contexto concreto. Escenificar el escenario de transmisión de conocimiento significa cuestionar el reparto de papeles, la lógica de focalización de la mirada, la economía de la atención y los márgenes dentro de los que quedan delimitados tanto los procesos de producción y recepción de las imágenes como las posiciones de enseñanza y de acceso al conocimiento. Desde la alianza crítica, entre prácticas educativas y artísticas, podemos apuntar al desmantelamiento de los relatos de ubicuidad, instantaneidad, interconectividad y eficacia sobre los que se programan los mitos del mundo hiperconectado.

#### 4. Performances en la interfaz desde la Investigación Basada en Artes

La expansión de la enseñanza *online* plantea cuestiones ligadas a las mediaciones técnicas de producción y puesta en común del conocimiento. En lo que toca a las enseñanzas artísticas se han visto reducidas las oportunidades para de-

sarrollar prácticas y propuestas en el aula. Sin embargo, esa situación también posibilita abordar críticamente las mediaciones de las interfaces contemporáneas. Si para estas enseñanzas es central una aproximación crítica a la imagen, los dispositivos digitales se convierten en aliados para ese propósito, pues es en torno a ellos donde mayormente se da hoy la creación y difusión de imágenes (Huerta y Domínguez, 2021). Son aquellas artes performáticas ligadas al cuerpo y a la presencia las que seguramente se encontraron en una posición más comprometida y, a la vez, estimuladas ante nuevos repertorios para la reflexión y la práctica. Las plataformas *online* han penetrado en la vida cotidiana, permitiéndonos seguir con nuestros trabajos como profesoras, estudiantes o artistas. Pero apenas hemos empezado a preguntarnos qué tipo de experiencias desarrollamos con ellas y cómo nos hacen sentir, atender, mirar y participar. Estas experiencias online son procesos que operan en términos de tiempo y espacio, corporalidad y virtualidad, presencia y ausencia, para reconfigurar las relaciones entre participantes.

El aislamiento no solo es una falta de proximidad física. La sincronización global modifica nuestra experiencia temporal y afectiva al darnos el tiempo a la vez como instantáneo y estancado, lo que anula la complejidad heterocrónica del presente (Baraitser, 2017). Se configura como una visualización normativa, que impide comprometerse con los márgenes que quedan fuera de la centralización, que impone la compartimentación electrónica. Los cuerpos que aparecen en pantalla son objeto de las demandas de rendimiento, auto-explotación y fragmentación en las que se apoyan los *softwares* comunicativos. Pero es la apropiación de estos la que puede trastocar sus reglas para relacionarnos de otra manera con las tecnologías y ensayar otras maneras de producir conocimientos e intersubjetividad.

Las posibilidades del arte de la performance en relación con los *social media*, los dispositivos y las conectividades electrónicas ya estaban siendo explorados desde lo que Juan Martín Prada (2018) llama la fenomenología del ser en cámara. Estas prácticas, deudoras de las experiencias con el *video-performance* que se remontan a los años setenta, abordan, como en los casos de Amalia Ulman, Lizzie Fitch o Ryan Treccarin, la cuestión de la construcción de la identidad frente a la pantalla. Desde ellas podemos preguntarnos cómo reaccionamos y nos adaptamos a la mirada artificial y en qué términos es posible enunciar una crítica a los procesos de subjetivización cuando nuestras vidas son expuestas continuamente en la red.

El cuerpo, sobre todo el rostro, aparece en pantalla como un trasunto virtual de la persona que actúa en esa interfaz, experimentando una tensión entre la materialidad física de la corporalidad y las tendencias a su desmaterialización. Esta dislocación entre el cuerpo físico y su apariencia en pantalla se asemeja a la del actor o el artista que actúa frente a un espejo (o frente a una cámara) e interactúa con su otro fantasmal, lo que nos remitiría a una continuidad con aquel análisis del narcisismo como característica más saliente del videoarte de los años setenta (Krauss, 1976). El uso generalizado de las plataformas e interfaces de video suscita una preocupación por las condiciones por las que el yo se construye y se contempla en pantalla. Pero también, abre una línea de investigación distinta, que atiende a las



Figura 2: *Zoom\_mod-pack*, B Wijshijer, 2021. Fotograma extraído del video que documenta la videollamada (2' 58" de duración). Fuente: <https://zoomobscura.wordpress.com/b-wijshijer/>

formas de estar juntos y compartir experiencias a través de las mediaciones de esas interfaces. La personalidad *Zoom* es un avatar, cuyas acciones son observadas por los espectadores, pero también por la persona real que está al otro lado de la pantalla, que se ve a sí misma actuando en ella. *Zoom* no es solo un espejo: es un entorno virtual donde uno se encuentra con los otros sin dejar de mirarse a sí mismo (Sterian, 2021). Genera un contacto visual sostenido con nuestra imagen en pantalla, que es igual a nosotros, pero no es nosotros, ubicada en la misma cuadrícula digital que el resto de participantes del encuentro virtual.

El proyecto de Investigación Basada en Artes *Zoom Obscura* (2021) reunió a un conjunto de artistas, diseñadores y teóricos para intervenir en espacios online y reconfigurarlos desde otros usos y funciones. Ante la centralidad monopolista de las empresas de *software* en la conformación de las interacciones y los modos de socialización, se propuso a siete artistas intervenir en las videoconferencias. Recordemos que *Zoom* fue originalmente una plataforma creada para reuniones profesionales y que no hay en ella ninguna pretensión por favorecer relaciones de reciprocidad. Propuestas artísticas como las que forman *Zoom Obscura* dibujan una cartografía de prácticas y diseños contrafuncionales en los *softwares* de videochat, que desafían las normas y expectativas sobre las que se apoyan estos programas (Elsden et al., 2022). Hagamos a continuación un breve repaso de algunas de estas prácticas reunidas en *Zoom Obscura: B Wijshijer (Zoom\_mod-pack)* diseña una serie de filtros para la webcam (puertas, ventanas, cortinas) que permiten al usuario decidir hasta qué punto y cuándo quiere ser visible (o invisible) para los otros durante una videollamada (figura 2). Esta línea de investigación y producción, que entronca con formas de ocultación y camuflaje desarrolladas desde hace tiempo por parte de creadores como Hito Steyerl, Zach Blas o Adam Harvey, también es la de la Martin Disley (*How They Met Themselves*) que estudia cómo los algoritmos y los esquemas de reconocimiento facial acaban estandarizando las identidades *online*. Problematicar la identidad en pantalla es también el propósito de Ilse Pouwels (*Maquerade Call*) que juega con

los emoticonos, usándolos como máscaras para desbaratar la visibilidad y la frontalidad del rostro en las sesiones de videochat. Michael Baldwin (*Group Dialogues*) desafía esa lógica de la funcionalidad, ofreciendo un repertorio de señales e instrucciones sonoras y visuales que conforman la conversación de los participantes y les indican cuando hablar o leer. En un momento, el orador principal es silenciado y su discurso es traducido a un texto que uno de los otros participantes recita, dándole voz a aquel. En otro, el sistema introduce señales sonoras que interrumpen la videoconferencia y obligan a los participantes a reparar sobre las condiciones en las que están dialogando. La consecuencia es que las conversaciones se ralentizan, exigen más atención y alteran las jerarquías y los patrones del habla, basados en la claridad comunicativa. Por su parte, Andrea Zavala Folache (*Erotics of Discontinuity/Touching through the Screen*) aborda la cuestión del cuerpo en pantalla y apunta a la jerarquía de los sentidos que establecen las interfaces para preguntarse por el lugar en el que queda el tacto. Un archivo de audio, que debe ser reproducido durante la videollamada, incluye una serie de instrucciones con la forma de una partitura coreográfica (salir de la pantalla, tocarse la cara, imaginar que otro de los participantes te toca). El proyecto indaga el modo en que nos miramos unos a otros a través de la pantalla durante una videoconferencia en el contexto de una performance colectiva y coreográfica. La experiencia de estar en *Zoom* implica una ausencia de espacios táctiles de contacto que deriva en un cierto voyeurismo, pero que puede ser redirigida hacia una experiencia ampliada de la presencia del cuerpo propio y sus virtualidades frente a la cámara y a los demás.

También, David Lamelas adaptó su performance *Time* (1970) a *Zoom* en 2020. Aquella obra consistía en reunir físicamente a veinte personas para que cada una de ellas controlara el tiempo durante sesenta segundos, pasando el testigo a la siguiente. En su versión digital, la obra conecta a veinte personas de distintos lugares del mundo y husos horarios para que cada una anuncie la hora y permanezca en silencio durante un minuto frente a la cámara. Esta obra nos incita a *hacer* espacio-tiempo compartido en Internet, para cambiarlo (Speranza,



Figura 3: *Distant Feeling(s) #9 - Yearly Reconnection 2021*, Pinheiro, D., 2021. Fotograma extraído del vídeo que documenta la performance realizada por videollamada el 26 de diciembre de 2021 (17' 36" de duración). Fuente: <https://vimeo.com/660410423>

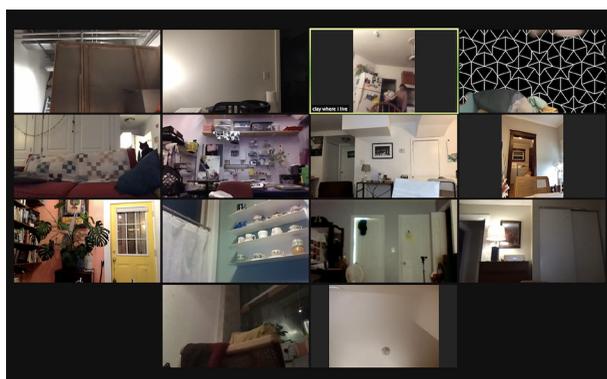


Figura 4: *Seven Event Zcores for Zoom*, Walton, L., 2021. Captura de pantalla de la interfaz de Zoom durante la videollamada. Fuente: <https://bmoreart.com/2021/03/grids-are-not-neutral-a-year-on-zoom.html>

25

2017), y abrir así otras temporalidades compartidas frente a la inmediatez y responsividad que reclama el mundo digital. Por su parte, Daniel Pinheiro ha desarrollado experiencias parecidas con los *softwares* de videochat. *Distant Feelings* son una serie de encuentros online llevados a cabo desde 2015 en los que, durante quince minutos, los participantes deben permanecer en silencio y con los ojos cerrados (figura 3). Quedan cuestionadas aquí las jerarquías comunicativas de las plataformas de videollamada, en las que han sido cooptadas especialmente la vista y el oído, para interrumpir la conectividad tecnológica cotidiana. Esos quince minutos recuperan una conciencia cuidadosa de la presencia de los otros en un espacio común, creando una comunidad transitoria, vulnerable y global, una topología en red que nos expone habitando la paradoja de estar juntos y, a la vez, separados.

Lee Walton también propone emplear *Zoom* con fines para los que no fue concebido. En *Seven Event Zcores for Zoom* (2021) da una serie de indicaciones para manejar los mecanismos de esta plataforma (figura 4). Al seguirlas, algunos participantes desaparecen de la pantalla mientras que otros se quedan a solas con el anfitrión. En otro momento, se pide silenciar el micrófono y cambiar los nombres de perfil por los números de teléfono para iniciar una conversación al margen de la plataforma, que la registra en imagen, pero no en sonido. Otras veces, se solicita fijar el video de la persona más próxima en la pantalla para imitar sus gestos. En la fila

superior, todos los participantes aparecen haciendo el esfuerzo por asemejarse a sus respectivos modelos. De nuevo, la idea de construir un común desde la apariencia en pantalla que reclama ser trascendida hacia formas de estar juntos desidentificadas con las servidumbres de la interconectividad.

Permítasenos resumir las principales líneas de estas propuestas, siguiendo las conclusiones provisionales que han seguido al proyecto *Zoom Obscura* (Elsden et al., 2022). La primera sería un deseo de reducción de la visibilidad, de limitar de manera consciente aquello que aparece en pantalla, las partes del cuerpo que se muestran o jugar con filtros y fondos. La segunda es la resistencia a la rigidez formal y normativa de la cuadrícula que las interfaces videocomunicativas usan para contener nuestras imágenes en pantalla, rompiendo esos marcos, ampliándolos, reduciéndolos o multiplicándolos. También es notable la preocupación por aquella parte del cuerpo que suele ser central en las videoconferencias: el rostro. El enmascaramiento, el ocultamiento o el uso de dobles recogen preocupaciones ligadas a la ubicuidad de los dispositivos electrónicos de identificación y control biométrico. En cuarto lugar, el recurso de la desconexión aparece en las propuestas que llevan la pantalla a negro, anulan el sonido del micrófono o aprovechan los fallos en la conexión para abrir modos alternativos de diálogo basados en el texto, la función de nombrar los perfiles, el uso de contenidos pregrabados y de otros

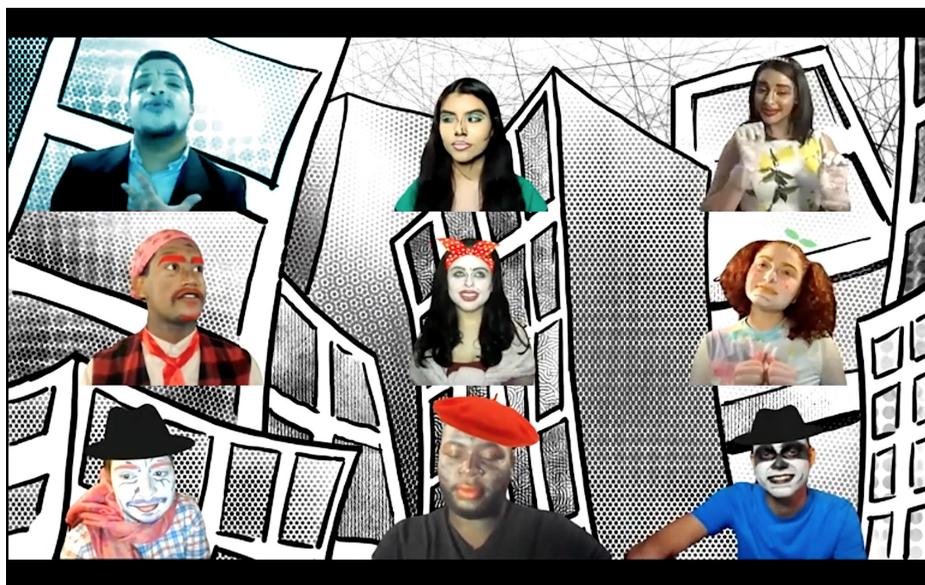


Figura 5: *Kenopsia: A Fairy Tale for the Apocalypse*, Larimer, A (Lehman College Theatre and Dance), 2020. Fotograma extraído del video documental del proyecto (53' 02" de duración). Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=f7ovQi0dzNw>

28

medios de comunicación. Aquí se está cuestionando tanto el presupuesto de que todos disponemos de las mismas condiciones técnicas de acceso a estos programas como las exigencias de la (tele)presencialidad, rendimiento y conectividad 24/7. En relación con esto último, un último rasgo es el de la preocupación por componer nuevas temporalidades que cuestionen el discurso de sincronización de las plataformas sobre el que se sostiene la demanda de permanecer disponible en tiempo real y se justifica el uso de programas de vigilancia y gestión de datos. Todas estas estrategias se reconocen en el objetivo de responder a las predeterminaciones que vertebran los espacios digitales y sus tecnologías para ser apropiados y reorientados de modos no previstos. La flexibilidad de programas como *Zoom* solo es aparente. Abstraen situaciones y posiciones de comunicación diversas para convertir en equivalentes, ajustándolas a sus cuadrículas, una reunión de trabajo, una charla entre amigos, un concierto o una clase. El margen de agencia que ofrecen es, en realidad, muy estrecho, algo que las propuestas recogidas contestan desde la manipulación consciente de los dispositivos, los filtros, la distribución de ritmos y posiciones que deciden las interfaces, y desde las acciones con las que quieren implicar a los participantes.

Como docentes e investigadores, debemos tener en cuenta las reglas asumidas sobre las que se apoyan las interfaces comunicativas. Las iniciativas artísticas que hemos recogido pueden ser un detonante para poner en evidencia esa normatividad y convertir a las interfaces en recursos críticos con los que repensar las posiciones de enseñanza, las formas de ver y de producir conocimiento. Son estrategias performativas que incitan a activar investigaciones basadas en las artes. Es lo que sucede en *Kenopsia: a Fairy Tale for the Apocalypse* (2020), una iniciativa llevada a cabo en el Lehman College, dirigida por Amy Larimer, que propone un nuevo tipo de género de la performance en *Zoom* (figura 5). El término *ke-*

*nopsia* se refiere a la atmósfera inquietante de un lugar vacío que habitualmente está lleno de gente, pero que por alguna razón se encuentra abandonado, silencioso y tranquilo. Es, obviamente, el ambiente creado por los confinamientos de 2020. Larimer y sus estudiantes imaginan maneras de hacer resonar ese espacio, apropiándose de la plataforma electrónica que lo había sustituido y resistiéndose a la rigidez de los marcos que organizan la segmentación en pantalla.

Tomando la interfaz como una zona de experimentación educativa artística en la que convergen actores, espacios y tiempos distintos, el alumnado interpreta en y a través de ella, una fábula multimedia y polifónica sobre la catástrofe, la esperanza y el fin de los tiempos. Son prácticas que pueden definirse, de acuerdo con Alvsmonster (Álvaro Ruiz López-Carrasco) (2022), como *networked performances*. Este creador usa *Chatroulette*, sitio web de videoconferencias que fomenta encuentros aleatorios entre desconocidos, para mostrar acciones íntimas en espacios cotidianos, como dormir frente a la cámara desde el interior de un coche aparcado, aparecer semidesnudo en un trastero o emitir desde dentro de un armario (figura 6), con el fin de subvertir las conversaciones desde el escenario circundante y provocar la extrañeza de los participantes. Esta propuesta surge, al igual que *Kenopsia*, dentro del ámbito educativo, en este caso el Máster de Investigación en Arte y Creación de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid<sup>2</sup>. También es el caso de *Variación X: Performance de los cuerpos conectad+s* (2021), una obra de Teresa Vicente Illoro, presentada como intervención mural efímera en el

—

<sup>2</sup> En concreto en la asignatura de Intervenciones y acciones en el entorno, impartida por el investigador y artista Santiago Morilla.

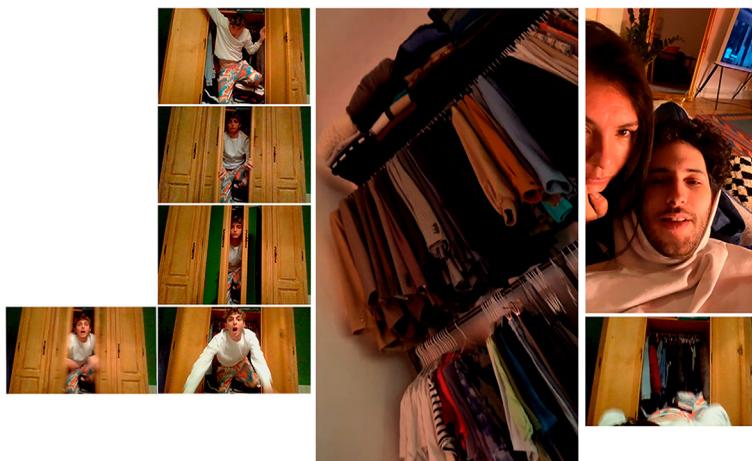


Figura 6: *Extimirrorio, armarios de par en par*, Alvsmonster, 2021. Fotograma de un fragmento de video que documenta la networked performance en Chatroulette (2' 21" de duración). Fuente: Cortesía del artista: <https://vimeo.com/683272664>

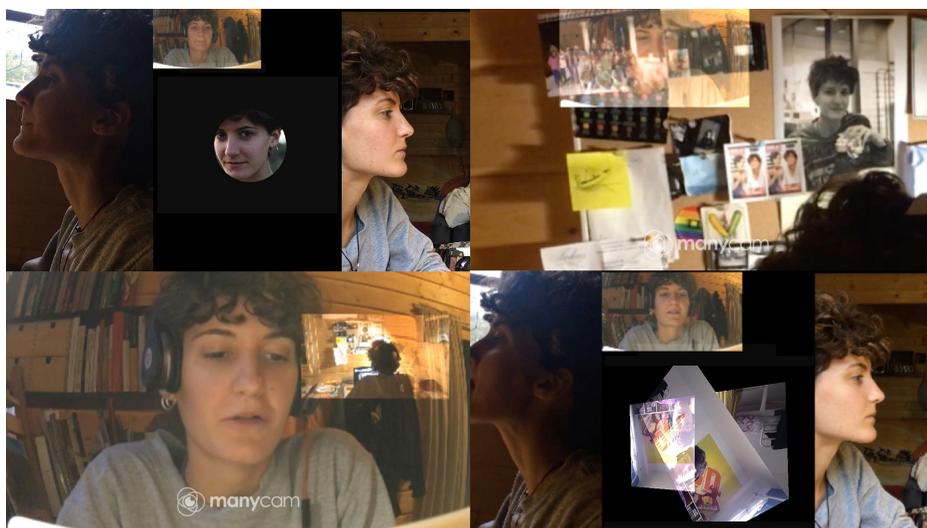


Figura 7: *Variación X: Performance de los cuerpos conectados*, Vicente Illoro, T., 2021. Captura de pantalla de la interfaz de Collaborate/Google Meet durante la videollamada. Fuente: Cortesía de la artista.

27

marco de la asignatura de Pintura Mural del Grado de Bellas Artes de la misma universidad. Teresa utilizó la plataforma *Collaborate/Google Meet* para realizar un encuentro performativo por videollamada en el que planteó un juego de deslocalización, desmaterialización y multiplicación de su cuerpo para visibilizar los imperativos de la frontalidad en el muro virtual de las reuniones *online* (figura 7).

## 5. Conclusiones

Impulsada por los confinamientos derivados de la pandemia, la implementación de plataformas y *softwares como Zoom, Teams o Meet*, por parte de las instituciones educativas, ha puesto en primer plano las cuestiones del distanciamiento electrónico, el acceso al conocimiento y la condición de la interfaz y la imagen interconectada. Hemos visto cómo esa situación ha llevado a la apropiación de esos programas como medios para la práctica artística; es decir, para entender las mediaciones tecno-sociales que aquellos despliegan. El cruce

entre ambas tendencias señala a la educación de la mirada como elemento clave en la investigación educativa crítica. Estaremos de acuerdo en que es importante proporcionar a alumnos y alumnas herramientas para entender cómo los modos de ver están tramados con perspectivas y posiciones específicas de poder o de vulnerabilidad, ligadas al género, la raza, la tecnología, la economía o la cultura. Sin embargo, la pregunta que sigue a este esfuerzo está cambiando. Ya no es la de cómo representar críticamente el mundo y, a partir de ahí, hacer conscientes a los estudiantes de que las representaciones no son el mundo real sino una construcción interesada que puede ser modificada. La tarea hoy es, más bien, la de convertir el mundo en algo real, en volver a darnos y compartir lo real, disputándonoslo a los espejos, puntos de vista, opiniones, marcadores, calificaciones y redes que nos atrapan y que están escindiendo realidad y mundo. Es una lógica que parece tomar imagen y materializarse técnicamente en las interfaces que nos rodean y cuadrícula. El asunto no va sobre qué representaciones son más

verdaderas, fiables o ilusorias que otras, sino sobre las condiciones que modelan la forma en que hacemos el mundo y construimos nuestros modos de vida. Y en ello, advierte Jan Masschelein (2010, p. 276), se juega no solo la negociación de las interpretaciones y las perspectivas, sino, sobre todo, la del ethos del mirar mismo: hay que elaborar una mirada al mundo y a su verdad. Esta mirada no es ni un movimiento más allá de las apariencias, hacia la verdad que ellas ocultan o distorsionan, ni tiene que ver con la identificación de lo visible con lo inteligible, sino el esfuerzo de hacer al mundo real y presente. No solo conocerlo y tomar conciencia de él, sino crearlo y recrearlo en su complejidad y diversidad, compartirlo para comprometernos con él.

El presente no es lo que aparece ante nosotros como objeto de conocimiento para captar y alcanzar su verdadera realidad. Estar presentes en el presente es, en cambio, lo que se experimenta cuando estamos y somos atentos y, así, capaces de reelaborar los entramados discursivos, perceptivos, técnicos y sociales que lo conforman. En consecuencia, una educación de la mirada no consiste en emanciparnos de ella porque su naturaleza sea inquisitiva y alienante, sino en dislocarla para evidenciar las sujeciones de las que es, de las que somos, objeto. Este movimiento conlleva la apertura de un espacio de libertad práctica que nos implica y nos transforma, reclamando un cambio efectivo del presente que habitamos (Masschelein, 2010). Necesitamos prácticas creativas, modos de pensamiento e investigación en acción, que nos saquen de las burbujas, los programas y las retículas para exponernos, desplazarlos y relacionarnos.

## REFERENCIAS

- Acaso, M., Ellsworth, E. y Padró, C. (2011). *María Acaso, Elizabeth Ellsworth: Conversaciones. El aprendizaje de lo inesperado*. Catarata.
- Baraitser, L. (2017). *Enduring Time*. Bloomsbury.
- Barone, T. y Eisner, E.W. (2012). *Arts Based Research*. SAGE.
- Barrett, E. y Bolt, B. (2010). *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*. Bloomsbury.
- Barthes, R. (1994). *El susurro del lenguaje*. Paidós.
- Bishop, C. (Ed.) (2006). *Participation*. The MIT Press.
- Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. *Cairon: Revista de Ciencias de la danza*, 13, 25-46.
- Brea, J. L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Centro de Arte de Salamanca.
- Broncano, F. (2013). *Las imágenes como artefactos comunicativos*. En J. Gómez Isla (Ed.), *Cuestión de imagen. Aproximaciones al universo audiovisual desde la comunicación, el arte y la ciencia* (pp. 49-78). Universidad de Salamanca.
- Carter, P. (2004). *Material thinking: The theory and practice of creative research*. Melbourne University Publishing.
- Casetti, F. (2013). What Is a Screen Nowadays?. En C. Berry, J. Harbord y R. Moore (Eds.), *Public Space, Media Space* (pp. 16-40). Palgrave-Macmillan.
- Catalá Doménech, J. M. (2010). *La imagen interfaz. Representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*. Universidad del País Vasco.
- Deleuze, G. (1990). *¿Qué es un dispositivo?*. En VVAA, *Michel Foucault*, filósofo (pp. 155-163). Gedisa.
- Denson, S. (2020). *Discorrelated Images*. Duke University Press.
- Eisner, E. W. (1993). Forms of Understanding and the Future of Educational Research. *Educational Researcher*, 22(7), 5-11.
- Elsden, C. Chatting, D., Duggan, M., Dwyer, A., y Thornton, P. (2022). Zoom Obscura: Counterfunctional Design for Video-Conferencing. CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, ACM. <https://dro.dur.ac.uk/35060/1/35060.pdf>.
- Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas. Elogio de la superficialidad*. Caja Negra.
- Foucault, M. (1991). El juego de Michel Foucault. En M. Foucault (Ed.), *Saber y verdad* (pp. 127-162). Ediciones La Piqueta.
- Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. *Royal College of Art Research Papers*, 1(1), 1-5.
- Galloway, A. (2006). *Protocol. How Control Exists after Decentralization*. The MIT Press.
- Galloway, A. (2012). *The Interface Effect*. Polity Press.
- Garcés, M. (2013). *Un mundo común*. Bellaterra.
- García Varas, A. (17 de junio de 2020). *4º Encuentro Diálogos imperitinentes. Universidad Alberto Hurtado*. [Archivo de Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=pqRfaUNRBak>.
- Hookway, B. (2014). *Interface*. The MIT Press.
- Huerta, R. y Domínguez, R. (2021). ODS, COVID-19, trabajo por ámbitos e innovación educativa. *Educación artística: revista de investigación (EARI)*, 12, 11-22. <https://doi.org/10.7203/eari.12.17633>.
- Irwin, R. L. (2013). La práctica de la a/r/tografía. *Revista Educación y Pedagogía*, 25(65), 106-113.
- Krauss, R. (1976). Video: The Aesthetics of Narcissism. *October*, 1, 50-64.
- Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós.
- Marín-Viadel, R. y Roldán, J. (Eds.) (2017). *Ideas Visuales. Investigación Basada en Artes e investigación artística*. Universidad de Granada.
- Marín-Viadel, R. y Roldán, J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 881-895. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.63409>.
- Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en tiempos de internet*. Akal.
- Martínez Luna, S. (2016). Entre-en-medios del arte y la educación: Colaboraciones, experimentalismo, interdisciplinariedad. *Artnodes*, 17, 15-23. <https://doi.org/10.7238/a.v0i117.2956>.
- Martoni, A. y Ulm, H. (2016). Rituales de la percepción: Vilém Flusser, por una filosofía de los gestos. *Cuadernos del Sur*, 45, 59-78.
- Masschelein, J. (2010). The Idea of Critical E-Ducational Research. E-Ducating the Gaze and Inviting to go Walking. En I. Gur-Ze'ev (Ed.), *The Possibility/Impossibility of a New Critical Language in Education* (pp. 275-291). Sense Publishers.
- Merleau-Ponty, M. (1986). *El ojo y el espíritu*. Paidós.
- Rodríguez de la Flor, F. (2013). *Giro visual. Delirio*.
- Ruiz López-Carrasco, A. (2022). *Extimirritorio* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio institucional de la Universidad Complutense de Madrid: <https://hdl.handle.net/20.500.14352/73931>.
- Sánchez de Serdio, A. (2010). Arte y educación: diálogos y antagonismos. *Revista iberoamericana de Educación*, 52, 43-60.
- Scolari, C. (2021). *Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología*. Gedisa.
- Sterian, J. L. (2021). *Zoom Persona*. Academia Letters, 3043. [https://www.academia.edu/50913630/Zoom\\_Persona](https://www.academia.edu/50913630/Zoom_Persona). <https://doi.org/10.20935/AL3043>.
- Speranza, G. (2017). *Cronografías. Arte y ficciones de un tiempo sin tiempo*. Anagrama.
- Ulm, H. (2021). *Rituales de la percepción*. Universidad Nacional de las Artes.
- Verhoeff, N. (2016). Urban Interfaces: *The Cartographies of Screen-Based Installations*. *Television & New Media*, 18(4), 305-319. <https://doi.org/10.1177/1527476416667818>.
- Zafra, R. (2015). *Ojos y capital*. Consonni.



# CUERPO A CUERPO CON EL ARCHIVO DIGITAL DE ARQUITECTURA: ECOLOGÍAS Y MEDIOS PARA UNA APROXIMACIÓN FEMINISTA

**José Parra-Martínez**

Universidad de Alicante  
jose.parra@ua.es

**Asunción Díaz-García**

Universidad de Alicante  
asuncion.diaz@ua.es

**Ana Gilsanz-Díaz**

Universidad de Alicante  
ana.gilsanz@ua.es

**María-Elia Gutiérrez-Mozo**

Universidad de Alicante  
eliagmozo@gcloud.ua.es

31

Recibido: 29/06/2023 | Aceptado: 04/12/2023

doi:10.30827/sobre.v10i.28608

## CLOSE ENCOUNTERS WITH THE DIGITAL ARCHITECTURE ARCHIVE: ECOLOGIES AND MEDIA FOR A FEMINIST APPROACH

**ABSTRACT:** In the contemporary media ecosystem, the spatial order of the analog archive has given way to the temporal dynamics of the digital archive and, consequently, reconfigured its power structures. The current media and technologies that encode, store, manage and share their records are embedded in various ecologies. This paper addresses the challenges and opportunities for documentary digitization to problematize the epistemologies linked to the curation of architecture. Among these prospects, feminist research and activism make use of the online archive as a device capable of destabilizing the logic of registration/exclusion, strengthened following the digital turn, and perpetuated in successive accounts of immaterial images. Opposing such discursive practices, the design of new transmedia interfaces, policies, and narratives invites the collaborative construction of dissident repositories that give value to other contents and allow their hermeneutics to be confronted with the phenomenology of corporeal experience and the corporality of archived architecture.

**KEYWORDS:** digital archive, architecture, feminism, media ecology, transmedia storytelling

**RESUMEN:** En el ecosistema mediático contemporáneo, el orden espacial del archivo analógico ha dado paso a las dinámicas temporales del archivo digital y, consecuentemente, reconfigurado sus estructuras de poder. Los actuales medios y tecnologías que codifican, almacenan, gestionan y comparten sus fondos están imbricados en diversas ecologías. Este artículo aborda los desafíos y oportunidades de la digitalización documental para cuestionar las epistemologías vinculadas al quehacer curatorial en arquitectura. Entre estas, la investigación y el activismo feministas se sirven del archivo en red como un dispositivo capaz de desestabilizar las lógicas de inscripción/exclusión, fortalecidas tras el *digital turn* y perpetuadas en sucesivos registros de imágenes inmatrimiales. Frente a estas prácticas discursivas, el diseño de nuevas interfaces, políticas y narrativas transmedia invita a construir colaborativamente repositorios disidentes que otorgan valor a otros contenidos y permiten confrontar su hermenéutica con la fenomenología de la experiencia corpórea y la propia corporalidad de la arquitectura archivada.

**PALABRAS CLAVE:** archivo digital, arquitectura, feminismo, ecología de los medios, narrativa transmedia



## 1. Corporeidades críticas: el mito de la inmaterialidad en la cultura digital

*Navigare necesse est, vivere non est necesse.* La inversión del sentido original de este adagio latino<sup>1</sup> bien podría ser, por lo inquietante de su literalidad actual, una máxima de nuestro mundo *online* surgido tras la segunda revolución digital<sup>2</sup> y habitado por miríadas de imágenes incorpóreas, aceleradas y escurridizas. Ya sean producidas para expandirse en medios de comunicación o cifradas en procesos alejados de nuestra comprensión; ya estén destinadas a ser viralizadas y consumidas compulsivamente, a manipular la subjetividad global, o a interpretarse a sí mismas, enviándose secretamente de servidor en servidor, las imágenes digitales han disuelto cualquier idea de contexto, escala y temporalidad. Parecería que se han emancipado, dejándonos a la deriva en su espuria liquidez.

La *iconocracia*<sup>3</sup> de las imágenes desmaterializadas, tanto de las que vemos<sup>4</sup> como de las que no se nos permite ver<sup>5</sup>, se ha instalado en todos nuestros marcos de experiencia, alterando la manera en la que interactuamos con los objetos, la arquitectura, la ciudad y el territorio. Su mediación sobre estas realidades es una evidencia en nuestras rutinas cotidianas que, adheridas a operaciones digitales, generan terabytes de datos transferidos a una red pantagruélica de cajas negras.

Aunque ya, en los albores de la transformación de los procesos analógicos en códigos numéricos, emergieron dudas ante la supuesta incorporeidad de lo digital, han sido los recientes desarrollos de la geología de los medios los que han abordado dicha transformación para vincularla con la crisis ecológica global. Si el *Antropoceno* transparentó los cambios trascendentales que la humanidad está provocando en el ecosistema planetario, Jussi Parikka (2018) ha mostrado la *obscuridad* de este nuevo tiempo geológico y desenmascarado las prácticas falaces de un neoliberalismo que, impulsado por la industria de los medios, sostiene su actual cultura digital. El análisis de Parikka rastrea la «huella física de lo etéreo» (García-Asenjo, 2022, p. 35); de los elementos químicos, metálicos y minerales que han sido «desterritorializados de sus respectivos estratos y reterritorializados en las máquinas que definen dicha cultura de los medios técnicos» (Parikka, 2021, pp. 80-81). Cuando estos se cuestionan material, filosófica e, incluso, éticamente, como sugería Postman (2015), cada medio se revela como «una tecnología dentro de la cual crece una cultura» (p. 97). Esta premisa demanda una metáfora cognitiva más elevada, en este caso, ecológica, para comprender las complejas interacciones de dichos medios con los seres humanos, el planeta y, con ello, la reconfiguración del ecosistema mediático del siglo XXI.

En este contexto de vertiginosas mutaciones técnico-científicas, aquella «ecología de los medios» auspiciada por Postman<sup>6</sup> es hoy una metadisciplina que podría solaparse epistemológicamente con las tres ecologías de Guattari (1996) —medioambiente, relaciones

32

1 La máxima, atribuida a Pompeyo, podría traducirse por *navegar es imprescindible, vivir no lo es*. Esta metáfora náutica es en realidad una celebración de la vida y de la capacidad de decidir libremente, de abandonar la indolencia de un fondeadero seguro para salir a hacer frente a cualquier adversidad que depare el destino.

2 Determinada por la aparición de las redes sociales y la preeminencia de los *smartphones*.

3 Título del libro y exposición homónima de Iván de la Nuez, subtítulo *Imagen del poder y poder de las imágenes en la fotografía cubana contemporánea* (2015).

4 En esta primera categoría, estarían las imágenes que circulan palmariamente por la red. Apabullantes y excesivas, han instaurado un régimen y una pulsión escópica sobre cuya *furia* (Fontcuberta, 2016) y poder de persuasión alertan los estudios visuales (Mitchell, 2017). Participe de este insaciable apetito *postfotográfico*, la arquitectura alimenta publicaciones y blogs especializados en recopilar imágenes de gran atractivo para las redes sociales. También estimula la recursividad misma del archivo y buscador *Google Images*, que permite encontrar, casi instantáneamente, «imágenes de calidad de cualquier proyecto publicado» (Arredondo, 2015, p. 79), lo que ha motivado la prevalencia de la imagen descontextualizada sobre el dibujo arquitectónico. Habitamos la imagen y la imagen nos habita, insiste Fontcuberta, y, por ello, frente a su continua influencia en nuestras percepciones, la arquitectura tiene la responsabilidad, pero también la oportunidad, de gestionar su propia existencia digital desde una profunda reflexión sobre las nociones de originalidad, autoría y verdad difuminadas por el pensamiento visual contemporáneo.

5 En las segundas, aquellas apartadas de nuestra mirada y a las que Harun Farocki (2013) llamó *imágenes operativas*, la arquitectura debe reconocer su capacidad para incidir en nuestros entornos sin que lleguemos a advertirlo. Farocki empleó esta expresión para referirse a un tipo de imágenes que no se producen con el propósito de ser contempladas estéticamente, sino que están destinadas a realizar tareas específicas de acuerdo con sistemas de vigilancia, simulación, entrenamiento o automatización en una amplia variedad de campos, como la industria bélica, la biotecnología, la publicidad, la realidad virtual, los videojuegos, o el negocio de la seguridad —por ejemplo, en circuitos cerrados de televisión, en protocolos de seguimiento y reconocimiento facial, etc.—. Son imágenes producidas por máquinas para otras máquinas sin que medie la presencia de un observador humano y que, como argumenta Farocki, se han convertido en parte integral de las estructuras de poder y control de nuestras sociedades.

6 El concepto de «ecología de los medios» fue propuesto por Neil Postman por primera vez en una conferencia de 1968 en la que el propio Postman reconocía que Marshall McLuhan ya manejaba esta expresión de forma privada desde principios de aquella década.



Figura 1: [de izquierda a derecha] *Mundaneum* en Ginebra, Le Corbusier y Pierre Jeanneret, 1928-1929, FLC; Google Mayes County Data Center, Tulsa, Oklahoma, Google Maps, CINES/Airbus, 2023; *Museum in the Countryside*, OMA, 2019.

sociales y subjetividad humana—, pues ahora esta *ecosofía* estaría atravesada por los medios de comunicación y su constante producción de subjetividad. A partir de la década de los noventa, el giro digital de la cultura propició que investigaciones en múltiples campos se desvinculasen de la condición corporal y matérica de su objeto de estudio. Mario Carpo (2013) recopiló una antología de las repercusiones de aquel *digital turn* en los procesos de diseño arquitectónico<sup>7</sup>, cuya fractura acabó convirtiendo la *obra* en *proceso*. Por su parte, Thomas Weaver (2018) polemizó irónicamente sobre cómo, instigadas por el auge de la computación, las investigaciones sobre arquitectura iniciaron una progresiva desafección por la corporalidad de la obra, con la alarmante consecuencia de que los edificios se hayan tornado irrelevantes para quienes ejercen o estudian la arquitectura pues, «en lugar de investigar cosas finitas en el mundo real, solo parecen especular sobre conexiones abiertas en el mundo virtual» (pp. 44-47).

Igualmente vinculado con la arquitectura, otro ejemplo de producción de subjetividad colectiva en relación con la inmaterialidad de los medios digitales lo constituye un intencionado vocabulario tecnopolítico que *sublima* en una vaporosa *nube* la red de centros de procesamiento de datos (CPD), constituidos por *sólidos* edificios donde se alojan los cientos de computadoras y servidores que hacen posible el ciberespacio a costa de un ingente aporte matérico y energético<sup>8</sup>. Los CPD son, y así lo asumen sus proyectos, auténticas fortalezas para la salvaguarda de lo más valioso de la *sociedad* red (Castells, 2006): sus datos<sup>9</sup>.

La arquitectura siempre ha estado presente en la génesis y desarrollo de la sociedad de la información y la comunicación. El *Mundaneum*<sup>10</sup> (figura 1), ideado a principios del siglo XX por los bibliógrafos Otlet y La Fontaine, aspiraba a ser un centro internacional de documentación donde sistematizar todo el conocimiento humano. No por casualidad, el encargado de materializarlo fue Le Corbusier, el arquitecto que llevó su *fiebre* archivística casi hasta el delirio; y, aunque el proyecto finalmente no fue construido, en su *Traité de Documentation*, Otlet (1996) describió pormenorizadamente cómo se organizaría y

<sup>7</sup> Con el denominado *giro digital*, comenzó el auge del uso de máquinas computadoras, cuyas capacidades cambiaron drásticamente la forma en que la arquitectura era dibujada, calculada y fabricada. Se introdujeron nuevos conceptos en el discurso disciplinar, entre otros, pliegue, rizoma, ciberespacio, no linealidad, hipersuperficies, parametricismo, etc.

<sup>8</sup> El funcionamiento y espacios de los CPD dependen de exigentes requisitos para asegurar la integridad de la infraestructura y la continuidad ininterrumpida del servicio. Ello implica, por ejemplo, que la mayoría de los equipos, ubicados en armarios *racks* que forman interminables pasillos, se dispongan en salas refrigeradas con una temperatura y humedad ambiente tan controladas como inhóspitas para el ser humano. Estos artefactos consumen una cantidad ingente de recursos, desde el suelo donde se asientan al paisaje que transforman. Un ejemplo de acciones encaminadas a humanizar estos lugares es la realizada en el Google Mayes County Data Center de Tulsa, Oklahoma, mediante el proyecto *The Data Center Mural Project* de la artista y educadora estadounidense Jenny Odell (2016).

<sup>9</sup> Según el Data Center Map (<https://www.datacentermap.com/>), en España existen 14 proveedores que ofrecen servidores en la nube. Debido a las muchas definiciones diferentes de servidores en la nube o IaaS (infraestructura como servicio), se han limitado los requisitos a los servicios que se basan en la virtualización y se aprovisionan automáticamente. Conforme a la misma fuente, se puede resumir que en España hay un total de 70 CPD, un tercio de los cuales está emplazado en la Comunidad de Madrid.

<sup>10</sup> Creado en 1910, el *Mundaneum* se encontraba originalmente en el ala izquierda del Palacio del Cincuentenario en Bruselas. En 1933, Le Corbusier propuso un proyecto ubicado a orillas del lago de Ginebra que combinaría Biblioteca, Museo, Archivo e Universidad Mundiales, así como una sede para organizaciones internacionales. Tras el abandono de esta iniciativa se fundó, como una rama del oficial, el Instituto *Mundaneum* en La Haya. Este se convirtió en el centro de sus actividades cuando Paul Otlet se trasladó allí como refugiado. En 1940, durante la ocupación alemana de Bruselas, los nazis instalaron una exposición de arte del Tercer Reich y destruyeron parte de las fichas del *Mundaneum*. Todo aquel legado documental permaneció olvidado durante más de 30 años en el depósito subterráneo de una estación de metro de Bruselas hasta que, en 1998, fue trasladado a la ciudad de Mons con objeto de fundar el museo *Mundaneum*, donde su patrimonio se conserva y exhibe en la actualidad.

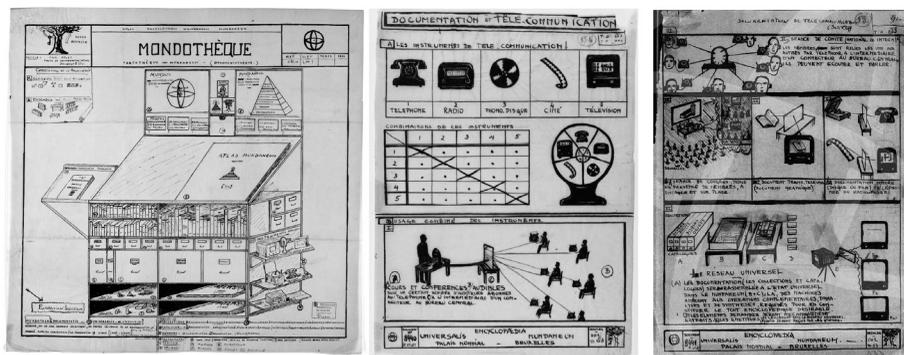


Figura 2: [izda.] *Mondothèque*, Paul Otlet, 1920 ca., *Mundaneum Archive Center*; [dcha.] *Documentation et telecommunication*, Paul Otlet, 1920 ca., *Mundaneum Archive Center*.

utilizaría esta Ciudad Mundial, anticipando muchas de las ideas de la *World Wide Web*. Asociada a aquella arquitectura utópica, Otlet había iniciado la *Encyclopedia Universalis Mundaneum*, un repertorio visual de láminas microfilmadas que sintetizaban todos los datos recopilados sobre un tema particular. Sus ensoñaciones tecnológicas descendieron al documento y su archivo para reconsiderar sus soportes, interfaces y usos. Entre ellas destacaban la *Mondothèque* (figura 2), un compacto escritorio doméstico, o los denominados «instrumentos de ubicuidad» (Otlet, 1996, p. 431) con los que pretendía lograr una difusión multimedia del pensamiento.

Es sintomático que, casi un siglo después, la discusión sobre este tipo de arquitecturas de almacenamiento y procesamiento de información continúe abierta. Por ejemplo, Rem Koolhaas (2019), ante la proliferación de CPD en el desierto norteamericano, ha propuesto hibridar estos colosales contenedores con programas museísticos para crear espacios mitad datos, mitad arte (figura 1). Proyectos más recientes, como el *Future Storage: Architectures to Host the Metaverse* (2022) de Marina Otero<sup>11</sup>, sugieren abordar la *sublimación inversa* de esta red de CPD para incorporar nuevos paradigmas de diseño que afronten los desafíos planteados al imbricar lo medioambiental con lo social.

No obstante, dada su condición sistémica, todos estos cambios se extienden ineludiblemente al registro ecológico de la subjetividad humana, abocada «a reinventar la relación del sujeto con su cuerpo» (Guattari, 1996, p. 20). Este *giro encarnado o corporeizado* podría conectarse con el concepto de *embodiment* al que se refiere Csordas (1990) desde una perspectiva antropológica cuando insiste en el modo en que experiencias y conocimientos están inherentemente vinculados a nuestros cuerpos y a nuestras interacciones con el mundo físico. Así, en arquitectura, junto a la *corporalidad* del edificio, entra en juego la *corporeidad* insustituible del sujeto que la experimenta a través de su realidad fenomenológica, culturalmente construida como individuo. Este marco de análisis relaciona la corporalidad de la arquitectura con la subjetividad que produce, bien sea al diseñarla, habitarla o teorizarla. Centrando este último aspecto, es pertinente desentrañar las distintas corporalidades a las que la arquitectura queda enlazada cuando se torna objeto de análisis; desde los documentos materiales que la representan (planos, maquetas, memorias...) hasta la propia materialidad que la convierte a sí misma, asimismo, en documento. Cuestión que lleva al modo en que se archiva esta masa documental y las dinámicas que la digitalización está introduciendo en las epistemologías del quehacer curatorial e investigador vinculado a sus archivos.

## 2. Dinámicas epistemológicas: la desmaterialización del archivo de arquitectura

A principios de la década de los setenta, con la arqueología del saber desarrollada por Foucault (2002), los archivos dejaron de circunscribirse a un espacio físico para ser presentados como dispositivos de poder abstractos para la formación y transformación de enunciados y prácticas discursivas, cuyas condiciones de posibilidad disponían y limitaban

<sup>11</sup> En 2022, este proyecto de Marina Otero ha sido galardonado con el *Wheelwright Prize* de la Graduate School of Design de la Universidad de Harvard otorgado a investigaciones sobre arquitectura contemporánea.

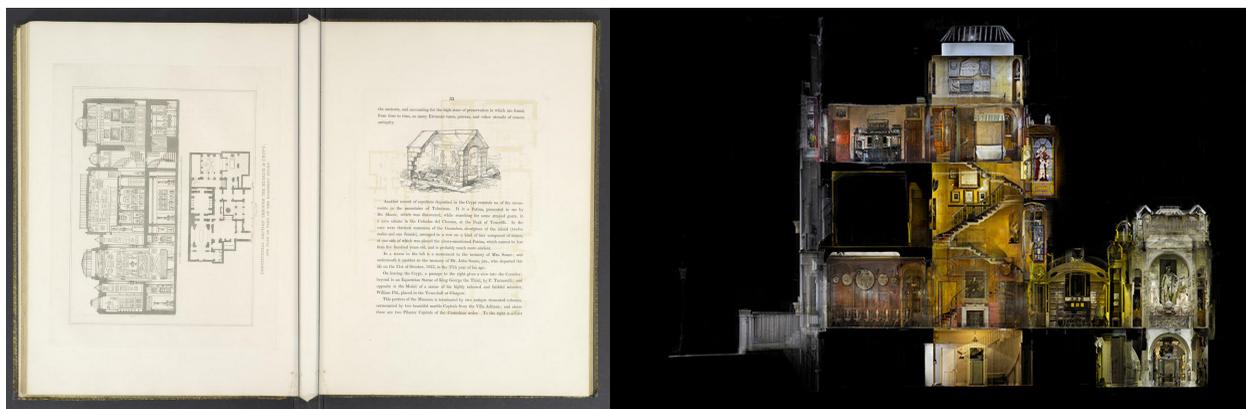


Figura 3: [jzda.] Descriptions, John Soane, 1835, Plate XXV, 35; [dcha.] Virtual Tour of Sir John Soane's Museum, 2020, Sir John Soane's Museum, <http://explore.soane.org>

lo que podía o no ser dicho en un momento determinado. El *a priori histórico* implícito en la concepción del archivo *foucaultiano* enlazaba con las tensiones de dominación que atravesaban su estructura sistémica<sup>12</sup>, a las que Derrida (1997) dio carta de naturaleza *freudiana* desde su propia etimología. La palabra *archivo* deriva del griego *ἀρχή/arkhé*, vocablo que encierra un doble principio: el comienzo (físico, histórico u ontológico) y el mandato (axioma nomológico, orden social o ley)<sup>13</sup>; asociado al mismo, el *ἀρχεῖον/arkheion* designaba la residencia de los arcontes, quienes tenían el derecho hermenéutico sobre el depósito; es decir, el poder de interpretar el archivo. El teórico holandés de la archivística, Eric Ketelaar, recurriría también a la etimología para incidir en esta misma condición. Con su neologismo *archivalization* (*archivalización*), Ketelaar (1999) definió el proceso previo a la acción de archivar; esto es, la consideración, consciente o inconsciente, de qué vale la pena inscribir y conservar como reflejo de cada realidad sociocultural y sus políticas de archivo. El cuadro de síntomas del *mal de archivo derridiano*, en relación con los modos de recordar, seguía arraigado en su pretérito destino: «al ser siempre finito y, por consiguiente, selectivo, interpretativo, filtrador y filtrado, censor y represivo, el archivo representa siempre un lugar y una instancia de poder» (Derrida, 2003, p. 61).

85

Esta misma instancia de poder fue la que sustentó el prestigio del primer autor moderno de un archivo de arquitectura, John Soane. Su casa-museo, máxima expresión de su proyecto vital y artístico es estudiada desde la íntima relación entre espacios y objetos como forma radical de experimentación arquitectónica, y de cómo sus colecciones aseguraron la notoriedad de un hombre hecho a sí mismo en un contexto de improbable ascenso social. Gran parte de su reputación residió en el archivo atesorado durante décadas y con el que no solo apuntaló su autoridad académica y el prestigio de los arquitectos que admiraba, sino también de la propia disciplina arquitectónica como campo cultural. Su archivo o colección, a veces son términos intercambiables —una ambigüedad que se extiende a la arquitectura que lo resguarda *arkheion-domus*—, consta de fragmentos arquitectónicos, pero, sobre todo, de un acervo documental compuesto por más de 30.000 dibujos, bocetos, notas o cuadernos de viaje que remiten a diferentes etapas de la conceptualización del edificio, a aquellas pruebas que posibilitan reconstruir el pensamiento de sus contemporáneos y, al registrarlo, otorgar valor al proceso mismo de diseño (figura 3).

Soane fue el arconte de su generación y el primero en fomentar un cuerpo a cuerpo con su archivo. Este era un lugar de estudio, debates académicos y aprendizaje que rivalizaba en obras e innovación pedagógica con las grandes colecciones e instituciones del momento, la Royal Academy y el Museo Británico, a las que superó por la modernidad de su vivencia, pues confrontaba al visitante con el espacio de los objetos a través de sus cuerpos, que debían

<sup>12</sup> Es lo que también propone Paul B. Preciado (2019) cuando explica cómo funcionan epistémicamente los dispositivos de los que se ha servido la institución moderna del museo, a saber, el archivo, la colección y la exposición, para fabricar y reforzar sus narrativas de dominación colonial, ya que este actúa al mismo tiempo como un aparato de verificación y legitimación de enunciados que tienen el poder de (re)producir tanto los objetos custodiados como a los sujetos que dice representar.

<sup>13</sup> De este principio de autoridad, derivan términos como *jerarquía*, *monarquía*, *oligarquía*, etc., o la propia palabra *arquitectura*.

conducirse con la máxima atención para no rozar nada en aquellos angostos recorridos. También lo fue en la desmaterialización de su colección en juegos perceptivos e intelectualizados, como las estudiadas composiciones ascendentes del *Dome*, tanto en términos de peso visual como simbólico. Y, asimismo, en el modo en que las piezas, organizadas sin criterios históricos o arqueológicos, sino de preferencia individual, se presentaban sin cartelas identificativas, pero encontraban un trasunto en las imágenes y la narración escrita de las sucesivas ediciones de sus *Descriptions* (Willkens, 2016). Estas completaban la visita con nuevos niveles de información que trascendían la publicidad, la historia, el catálogo y la guía del museo-archivo-aula en un registro multimedia *avant-la-lettre*. Además, que el espacio arquitectónico y sus colecciones, constantemente reconfiguradas, no siempre se ajustara a la propuesta comisariada e impresa en sus *Descriptions* introducía un elemento disruptivo que volvía aún más sorprendente la experiencia multicapa de la casa, que solo aquella concurrencia de soportes, arquitectónico, objetual, textual y gráfico, podía garantizar en toda su complejidad. Soane, el arquitecto-archivista desestabilizó los métodos de clasificación decimonónicos del ancestral *arkheîon*. Su elaboración de una lectura fragmentada resistía a cualquier hermenéutica unívoca, pues esta se fundía y confundía con la experiencia fenomenológica del espacio y la corporalidad de la *domus*. Con lo insólito de sus prácticas curatoriales, Soane se adelantó a los ejercicios desmitificadores del archivo, llevados a cabo por las vanguardias que, ya en el siglo XX, asaltaron la fetichización del tiempo lineal y el proceso histórico, pero también a propuestas artísticas más contemporáneas, igualmente subversivas con el archivo burocrático (Spierker, 2008)<sup>14</sup>.

En la cultura digital derivada del ecosistema mediático actual, cualquier aproximación crítica al archivo de arquitectura, como tecnología epistemológica destinada a la producción de conocimiento, requiere una relectura de los postulados filosóficos movilizados hasta ahora. El primer interrogante sobre qué custodia un archivo de arquitectura es de naturaleza ontológica. Si se traza una rápida genealogía, desde John Soane al *Centre Canadien d'Architecture* (CCA)<sup>15</sup>, quizás el archivo de arquitectura de mayor prestigio internacional, la respuesta obvia es que lo conservado no es el propio edificio, sino información sobre él, generalmente, centrada en su representación. Dejando al margen célebres colecciones de viviendas o conjuntos arquitectónicos museificados *in situ*, el archivo de arquitectura suele consistir en compilaciones organizadas de dibujos, planos, maquetas, fotografías históricas y otros documentos relacionados con el proyecto y/o la obra que, en muchos casos, son originalmente analógicos. El archivo digital desmaterializa mediante dispositivos de conversión y/o conserva ese legado documental en imágenes que traducen la información a un código binario almacenado, procesado y volcado a la red global de Internet<sup>16</sup>.

Una indagación genealógica en las dimensiones materiales y técnicas de la información, tal como sugería la arqueología medial de Friedrich Kittler (1999), pone de relieve cómo los desarrollos tecnológicos de los medios de comunicación han condicionado los saberes, procesos y prácticas culturales en cada época<sup>17</sup>. Desde este materialismo tecno-determinista opuesto a la tesis de McLuhan (1989) de los medios como extensiones humanas, el teórico alemán consideraba que aquel *so-called-man* no se comunica a través de los medios, sino que es comunicado por ellos, e invitaba a pensar la información

<sup>14</sup> A la particular narrativa transmedia de las colecciones y el archivo de John Soane, actualmente se suma la digitalización 3D de su casa-museo para ofrecer un tour virtual a internautas por algunas de sus estancias más emblemáticas.

<sup>15</sup> Fundado en 1979 por la arquitecta y filántropa canadiense Phyllis Lambert, el *Centre Canadien d'Architecture* (CCA) es un centro de investigación y museo dedicado a la arquitectura ubicado en Montreal (Quebec, Canadá). El edificio que lo alberga, obra de Peter Rose en colaboración con la propia Lambert y Erol Argun, fue construido en 1989 y tiene 12.000 m<sup>2</sup> de superficie. Su monumental archivo cuenta con casi 300.000 documentos desde el Renacimiento hasta el presente y la consulta de sus fondos, a pesar de los esfuerzos y programas de digitalización en los que está inmersa la institución, aún requiere de una solicitud o invitación previa, además de los consiguientes gastos que supone el desplazamiento a sus instalaciones.

<sup>16</sup> El bit (Binary Digit) es la unidad mínima de información en código binario que equivale a la elección entre dos posibilidades dicotómicas: 0-1; estos bits se agrupan en conjuntos de 8 para formar los bytes. En cada pixel de una imagen digital se almacena información en código binario, generalmente 8 bits (1 byte) para imágenes en blanco y negro y 24 bits (3 bytes) para imágenes en color. Inmersos en una cultura digital basada en la imagen, las necesidades de almacenamiento de datos aumentan a un ritmo de casi 15 millones de gigabytes por día (Natterer et al., 2018).

<sup>17</sup> Aunque Kittler se centró en medios predigitales, propuso la noción de «técnicas culturales» como las prácticas y tecnologías específicas que utilizamos para almacenar, procesar y transmitir información, y argumentó que estas técnicas, como la grabación y reproducción de sonido, la fotografía o el cine, tienen un impacto significativo en la formación de la cultura y la configuración de nuestras experiencias y conocimientos. El enfoque de Kittler desafió la idea tradicional de que la cultura se basa principalmente en la expresión simbólica o la representación para argumentar que las tecnologías de almacenamiento y transmisión de la información son esenciales para comprender la evolución histórica de la cultura, pues para él tenían un poder autónomo, independiente de los contenidos que se transmiten a través de ellas.

en modo abstracto bajo este *a priori* tecnológico del medio. Adentrado en un escenario posthumanista, para el Kittler (2017) más apocalíptico, la información de la cultura digital estaría exenta de sentido, liberada del monopolio de la escritura —del almacenamiento y transmisión alfabéticos—, su tecnología operaría con un código binario capaz de simular cualquier señal. Siguiendo la estela *kittleriana*, Wolfgang Ernst (2013) comenzó a desarrollar su propia lectura de los medios, la historia y los archivos. A través de una arqueología medial más operativa, Ernst ha estudiado las consecuencias epistemológicas de las nuevas tecnologías digitales aplicadas a la archivística, reflexionando sobre los diversos modos que estas almacenan, procesan y transmiten la información; es decir, las condiciones en que se produce y se consume el conocimiento. Para Ernst (2013), el *arkheion* se torna una figura metafórica en el actual ecosistema mediático: «en el archivo digital, el espacio y el orden del archivo dan paso al tiempo y las dinámicas del archivo» (p. 78), con la consiguiente reconfiguración de sus estructuras de poder.

A mediados de los años noventa, la afición medial de los postulados posmodernos, que transformaron la noción de archivo, se vio amplificada por la primera revolución digital. Ketelaar (2003) ya anunciaba el advenimiento de los «archivos sin paredes» (p. 10) que harían posible involucrar a la comunidad en los procesos de *archivalización* al contar con sus perspectivas y necesidades específicas. En la cultura digital, el archivo, entendido como «depósito de significados» (Ketelaar, 2001, p. 139), abre la puerta a que estos puedan ser deconstruidos y reconstruidos, interpretados y apropiados, en suma, comisariados, una y otra vez de generación en generación, cambiando, como también insistía Ernst, el espacio del archivo por el tiempo del archivo. Efectivamente, los posibles dispositivos e interfaces de acceso a un archivo digital posibilitan nuevos modos de interacción, cuestión que implica un cambio de paradigma en las dinámicas curatoriales y epistemológicas del mismo, tanto en su hermenéutica como en su fenomenología. Así, cruzando continente y contenido, si se toma como caso de estudio el registro de uno de los campos de significados por los que el archivo tradicional ha exhibido más desinterés, el trabajo producido por las mujeres, ¿cómo aplicar tales dinámicas a un archivo de arquitectura que se postula activamente feminista?

### 3. Interfaces para resistir al gobierno de las imágenes

Responder a esta pregunta requiere indagar acerca del rol de estas nuevas interfaces. Además, para centrar la cuestión en la realidad fenomenológica del entorno construido y poder incidir en ella desde un análisis feminista —por definición, situado—, solo se considerarán archivos, cuyas entradas digitales no son autorreferenciales, sino que superponen capas de información u orientan hacia la obra de arquitectura como el auténtico documento registrado. El objetivo es contribuir a entender qué puede aportar la condición digital, y cuáles son sus retos, a la hora de cuestionar las hegemonías materiales e inmateriales que han gobernado los archivos hasta el giro digital de la cultura en red. Actualmente, este giro opera a través de dos interfaces principales: las páginas web, así como canales y tableros asociados a estas; y, más recientemente, las aplicaciones de *software*, también llamadas aplicaciones móviles o *apps*<sup>18</sup>.

Desde el citado CCA hasta un modesto repositorio local, son numerosas las páginas web que se presentan, si no como interfaz, sí como reclamo de archivos de arquitectura. Tratar de abordarlos, siquiera enumerarlos, excede el propósito de este artículo. Por ello, con independencia del interés de sus depósitos, acciones de comisariado, residencias o programas de investigación, solo se incidirá en archivos cuya génesis trasciende el capital cultural y simbólico del contenedor para apostar por una interfaz que visibilice el proyecto mismo de construir su contenido. Este es el caso de *Pioneering Women of American Architecture* (PWAAA), un trabajo iniciado en 2012, codirigido por Mary McLeod y Victoria Rosner, que dio el salto a la web en 2017 y, desde entonces, se ha convertido en una referencia internacional para propuestas de investigación en arquitectura con perspectiva de género (figura 4).

<sup>18</sup> Dado que las aplicaciones móviles ofrecen funcionalidades y experiencias más avanzadas y personalizadas que las páginas web, es frecuente que se establezca una íntima relación con las personas usuarias. Las *apps* también suelen ser más rápidas que aquellas, ya que pueden aprovechar las características del *software* y las capacidades del *hardware* del *smartphone* o tableta desde donde se operan, como la cámara, el GPS, los sensores, las notificaciones, etc., e, incluso, mantener algunas funcionalidades sin conexión activa a Internet. Asimismo, por razones de funcionalidad y seguridad, los costos y tiempos para el desarrollo, implementación y actualización de una *app* son significativamente mayores que los de una página web.



Figura 4: Mosaico de proyectos (Pictorial), *Pioneering Women of American Architecture*, Mary McLeod y Victoria Rosner, 2017, <https://pioneeringwomen.bwaf.org/>

Herederas digitales de conocidos impulsos archivísticos de la tercera ola feminista en Norteamérica, como el *Archive of Women in Architecture* de la *Architectural League of New York* (Torre, 1977) y el *International Archive of Women in Architecture* del Virginia Tech, creado en 1985, PWOAA reúne los perfiles de cincuenta arquitectas estadounidenses nacidas antes de 1940 —«una época en la que las mujeres luchaban tanto por acceder al ejercicio profesional como por ser reconocidas por su trabajo» (McLeod y Rosner, 2017)— y cuyas contribuciones a la arquitectura y el urbanismo eran invisibles a la historiografía de su país. Para las responsables del proyecto, el enorme esfuerzo de búsqueda, verificación y documentación de hechos olvidados y nombres cancelados ha pretendido desmitificar la idea de que las mujeres estaban ausentes de la arquitectura y, tras colocarlas en el centro del debate, aspirar a que esta reparación inspire a futuras generaciones de arquitectas e historiadoras. Paradójicamente, si la web ha desvelado autorías y ejercicios de resistencia a la normatividad de su época, haciendo pública la documentación gráfica y fotográfica de sus obras, han sido las propias imágenes procedentes de otros archivos, las que, en este caso, han lastrado la capacidad expansiva del proyecto, pues como sostiene la propia McLeod<sup>19</sup>, el pago de derechos a instituciones y agencias intermediarias hipoteca su futuro.

En cuanto a la otra interfaz mencionada, entre las escasas aplicaciones de arquitectura que funcionan como compilaciones feministas, conviene detenerse en *Navegando Arquitecturas de Mujer* (NAM), un recurso abierto de descarga gratuita, lanzado a finales de 2022. Este permite dilucidar alguno de los desafíos y encrucijadas de un archivo digital activista, pues es un resultado de investigación<sup>20</sup> y, a su vez, un instrumento de producción y transferencia de conocimiento. Esta aplicación crea y administra un repositorio de aproximadamente 500 obras de arquitectura realizadas en España exclusivamente por mujeres desde la transición a la crisis económica de 2008, bien en solitario o en equipo con otras arquitectas. Al rastrear las obras llevadas a cabo por casi 250 autoras se evidencia que, a pesar de la calidad e interés contemporáneo de sus prácticas, por su doble condición de autoría femenina y, habitualmente, ubicación periférica, la mayoría han sido olvidadas o minusvaloradas por las narrativas androcéntricas y centralistas que han fabricado la memoria de la arquitectura española reciente<sup>21</sup>. Su política historiográfica es alternativa a la de otras interfaces como *Archimaps*<sup>22</sup>,

<sup>19</sup> Mary McLeod, conversación con autor/as, Montreal, abril de 2023.

<sup>20</sup> Este recurso es el altavoz del proyecto de investigación *Miradas Situadas: Arquitectura de Mujer en España desde Perspectivas Periféricas, 1978-2008*, financiado por la Generalitat Valenciana y desarrollado en la Universidad de Alicante (2021-2023). Su web y aplicación están accesibles en <http://navegandoarquitecturasdemujer.ua.es/miradas-situadas/>.

<sup>21</sup> Aunque en España ha habido otros precedentes de soportes digitales que han visibilizado el activismo de la investigación en arquitectura con perspectiva de género, como el grupo MAGA, Mujeres Arquitectas de Galicia, creado en 2011, su página web se ha limitado a ser un inestimable censo de arquitectas y los trabajos sobre ellas se han difundido en otros medios académicos. Otros blogs feministas, como *Un día / Una arquitecta*, creado en 2015, muy activo en redes sociales, tienen contenidos más generalistas en el tiempo y en el espacio.

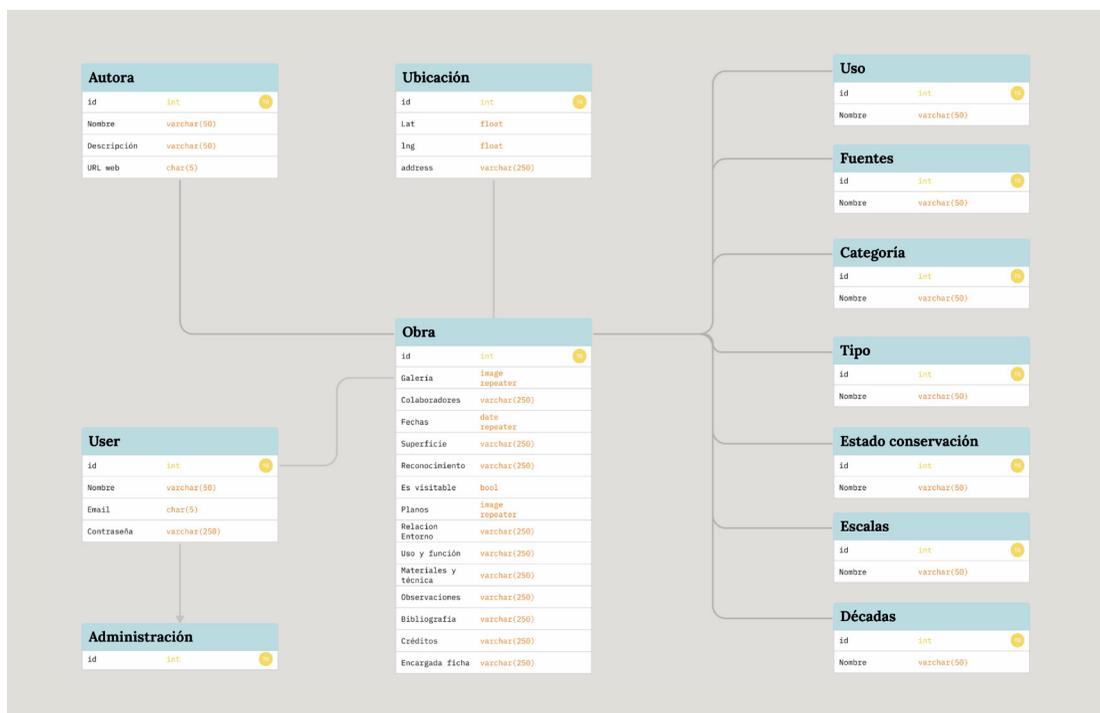


Figura 5: Diagrama de uso de la app NAM, autor/as y Help Humans, 2023

una app creada en 2017 para descubrir edificios singulares, bien a través de su ubicación en geografías canónicas, bien mediante búsquedas temáticas asociadas a la obra de los denominados maestros de la arquitectura en la estela de los catálogos y rutas de patrimonio moderno de *Docomomo International* y sus capítulos regionales.

*Stricto sensu* NAM no es una guía de arquitectura. A diferencia del propósito de este género, no busca condicionar ni ofrecer una percepción paralela (Forty, 2018, p. 93). La aplicación se aleja del simulacro e invita a un emocionante encuentro con la realidad contingente<sup>23</sup> del registro archivado. Como instrumento, construye cartografías dinámicas que centran la acción y posición de quien las usa, pues al trabajar con categorías de búsqueda personalizadas y utilidades de geolocalización de *Google*, muestran puntos de vista cambiantes. La localización de la obra, pero, sobre todo, de quien navega, refuerza una relación directa entre esta y su visitante: permite seleccionar y guardar puntos cercanos en función de distintos parámetros (proximidad, autoría, cronología, escala, uso, etc.) (figura 5). También proporciona documentación gráfica y fotográfica, bibliografía, textos analíticos y otros enlaces. Si bien, aunque gestiona la memoria digital de registros *encarnados*, el conocimiento de estos no se limita al de sus materiales digitales o digitalizados, sino que el archivo, para estar completo, requiere de una experiencia proteica cuya comprensión, en el espacio y en el tiempo, trasciende el nivel cognitivo de lo digital para entrelazarse con nuestra corporeidad y nuestras interacciones corporales con el entorno (Csordas, 2016).

Por otra parte, la aplicación pone en práctica las dinámicas propias del archivo digital, enunciadas por Ernst (2013), mediante su narrativa transmedia (Jenkins, 2008) en la que

<sup>22</sup> Su web y aplicación están accesibles en <https://www.thearchitecturemaps.com/>. Una apuesta similar, pero indisoluble de la promoción institucional que la impulsa es la app de la *Guía de Arquitectura de Madrid*, llevada a cabo, en 2018, por la Fundación COAM con el apoyo del Ayuntamiento de Madrid y el Foro de Empresas.

<sup>23</sup> Contingente deriva del prefijo latino *con* (en asociación) y del verbo *tangere* (tocar, alcanzar) del que también provienen tacto, contiguo, contagiar o acontecer. Define aquello que puede suceder o no, en cualquier momento y lugar, de forma azarosa por el contacto entre realidades y que es emocionante gracias al propio descubrimiento que entraña. A su vez, como explica Sara Ahmed (2004), las emociones se contagian en relación con los objetos y con otros cuerpos, individuales o colectivos; «son contingentes (implican contacto)» (p. 18).

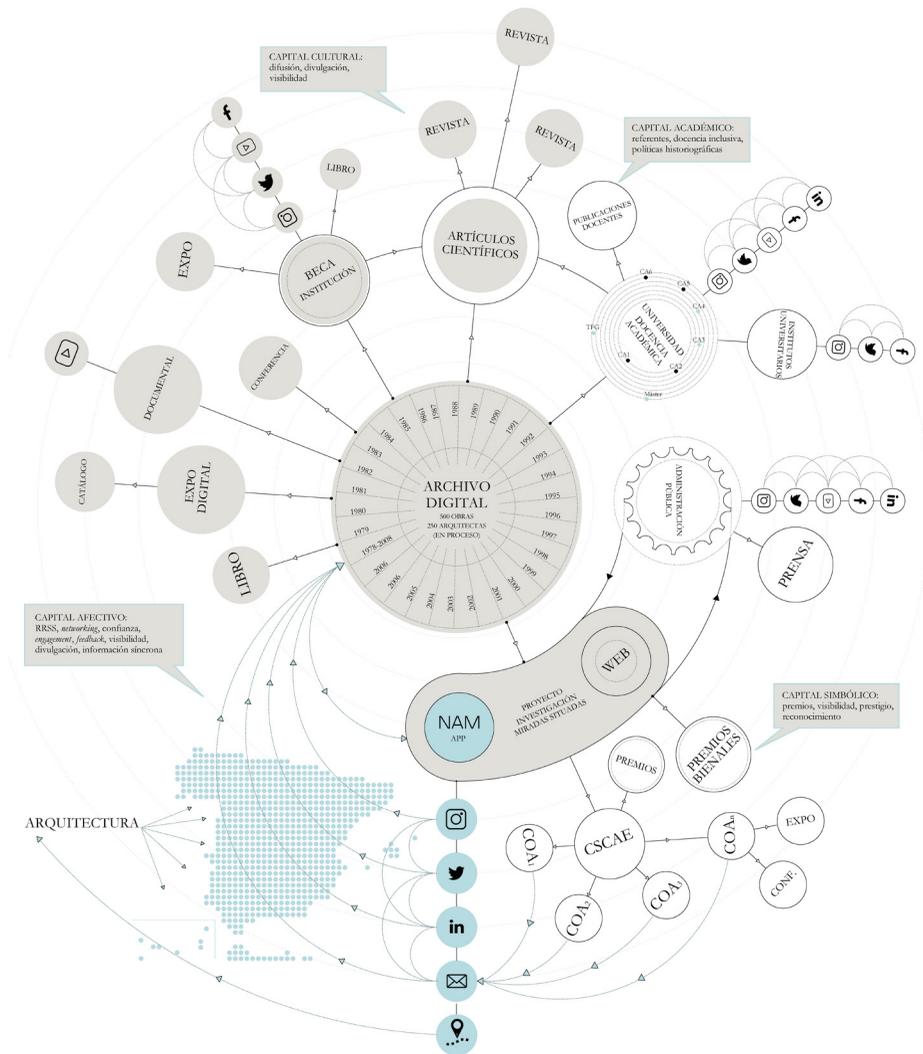


Figura 6: Narrativa transmedia del archivo digital y sus interfaces (app NAM, web), autor/as, 2023

las agencias de las personas productoras-archivistas y consumidoras-prosumidoras se despliegan de forma impredecible; los viejos y los nuevos medios se entrecruzan cuando la *app* o las redes sociales se vinculan o comienzan a dialogar con artículos en línea, libros o documentales (figura 6). Asimismo, está abierta a un proceso cooperativo que teje alianzas intelectuales y redes de afectos, pues invita a proponer obras y enviar materiales, recuperar memorias y actualizar registros, pero, sobre todo, estimula el proceso y el placer de hacerlo juntas —la *sympoiesis* de la que habla Dona Haraway (2019)—. De este modo, los canales por los que discurre su activismo transmedial, las redes sociales, el buzón de la propia *app*, los mensajes de WhatsApp, las llamadas y los correos electrónicos, encuentran en lo digital la fluidez deseable para extender colaboraciones y reforzar su condición ecosistémica<sup>24</sup>.

Además de compartir sus datos para sumar nuevas colaboraciones, los archivos activistas se esfuerzan en mostrar referentes de arquitectura de mujer que cuestionen las narrativas hegemónicas de la época. Tales narrativas de poder y conocimiento, a las que Ketelaar (2001) denomina «tácitas» no se expresan directamente, pero influyen en la forma en que

<sup>24</sup> En un sentido igualmente ecológico como el que también defiende Isabelle Stengers (2005), pues estas colaboraciones no estarían tanto basadas en funciones y roles fijos —por ejemplo, productor/a, consumidor/a—, sino abiertas a posibles inestabilidades y, por tanto, sujetas a riesgos y compromisos.

se construye el significado e interpretan los archivos, precisamente, por las omisiones o ausencias en sus registros, en este caso de las mujeres a quienes, no en vano, la propia Beatriz Colomina (2018) ha denominado los *fantasmas* de la arquitectura moderna, «presentes en todas partes, cruciales, pero extrañamente invisibles».

NAM arma una cartografía de ausencias y promueve la gestión colectiva de una (des) memoria que, conforme avanza el tiempo y desaparecen pistas, se hace cada día más difícil de recordar. Fue Derrida (2012) quien acuñó el término *hauntología* para referirse a una ontología de los fantasmas, de lo que permanece, pero ya no está; sea porque no ha podido surgir o porque no termina de desaparecer, pero que actúa en nuestro mundo como un elemento desestabilizador desde una posición intermedia entre la materialidad del cuerpo y la inmaterialidad de la memoria. Esta agencia de lo virtual fue invocada por Fisher (2018) para denunciar cómo el capitalismo global instaló una serie de «tecnologías mediáticas» con las que asegurar que los discursos dominantes siguieran siendo dominadores; una situación exacerbada con la llegada del «capitalismo de las comunicaciones digitales» (pp. 44-47) que ha tratado de desarticular toda oposición o reivindicación cultural desde su capacidad para fagocitar de manera anticipada las condiciones de emergencia de todo proceso susceptible de retar su poder. Así, este repositorio digital puede leerse como un archivo hauntológico, pues al desafiar las supremacías de inscripción o exclusión que han regido en los registros de la arquitectura española, se inserta en los procesos de democratización, pluralismo, imaginación y justicia social en los que insiste Fisher.

Tanto PWOAA como NAM son «archivos matrísticos» en desacuerdo con las lógicas de dominación inscritas en los códigos con los que se fabrican unos mensajes difundidos con tanta violencia como sutileza por las más tóxicas fabulaciones digitales de nuestro presente arquitectónico, por esos *renders* omnipresentes que reproducen imaginarios clasistas, sexistas, neocolonialistas, banales y antiurbanos. Frente a estas dinámicas neoliberales, son necesarias webs y aplicaciones que, desde una vocación más inclusiva, contribuyan «a subvertir el archivo de arquitectura en un espacio de activismo y disenso que instigue a visibilizar los saberes, productos y experiencias de comunidades marginadas o silenciadas al validarlas como codiseñadoras de espacios, cohesoras de lugares, coinvestigadoras y cohistoriadoras» (Rodríguez López, 2020, p. 101). Ello conduciría a otros posicionamientos y modelos de conocimiento intersubjetivos, interculturales e intermediales como los que denuncia Boaventura de Sousa Santos (2010) en su «ecología de los saberes».

En efecto, la condición digital de tales archivos no solo facilita su inmediata consulta, sino también repensar esos registros colectivamente, desestabilizarlos con inscripciones *inoportunas* y complejizarlos con entradas propuestas desde cada entorno próximo. Lo digital permite mirar performativamente a través de los documentos mismos, los edificios, y más allá de estos, al conjunto de las obras, para reconsiderar tanto sus límites como la subjetividad que producen en cuanto colección o museo transmateriales (Jaque, 2017) y multicapa de arquitectura. En suma, puede abrir nuevas perspectivas que ayuden a «ver [realmente] con el archivo», por utilizar la expresión a la que recurre Ketelaar (2001) cuando argumenta que toda (re)activación del archivo no solo agrega un elemento a lo que él denomina «la genealogía semántica del registro y del archivo», sino que «cambia también el significado de activaciones anteriores» (p. 138), de un modo tal que, una vez más, podríamos entender como ecológico.

#### 4. Navegar las incertidumbres del ecosistema mediático

La preservación de programas y formatos digitales revela la fragilidad de los registros electrónicos frente a otros soportes tangibles (Boss y Broussard, 2017). Uno de los principales desafíos de Internet es la desaparición de documentos *antiguos* y la dificultad para rescatarlos cuando se detienen sus duplicados en línea. En el caso de las aplicaciones, a medida que se actualizan *softwares*, sus versiones anteriores dejan de ser fácilmente accesibles, se corrompen o descontextualizan<sup>25</sup>. Su interdependencia de los

<sup>25</sup> Si bien no es este el momento de entrar en una discusión arqueológica de los medios, sus estratos y potencialidades olvidadas (Zielinski, 2011), pueden reseñarse iniciativas como *The Internet Archive*, una organización sin ánimo de lucro dedicada a la preservación de contenido digital. Fundada en 1996 con el propósito de construir una biblioteca en línea, ofrece acceso gratuito y universal a una extensa colección de materiales, también de arquitectura, como libros escaneados, revistas, películas, música, páginas web, etc. Para ello se sirve de un programa llamado *Wayback Machine* que captura y almacena copias de sitios web a lo largo del tiempo. Esto permite ver cómo eran esas páginas en el pasado, incluso, aunque ya no estén *online*.

CPD, sistemas de gestión de contenido<sup>26</sup> y *frameworks*<sup>27</sup> las hace vulnerables, pues su operatividad y seguridad requiere la conservación de su código binario. Esto demanda un continuo control de versiones para administrar y registrar cambios en su código fuente, así como un respaldo con copias de seguridad periódicas en medios de almacenamiento redundantes, tanto locales como en la nube. Sus imprescindibles actualizaciones para mejorar su funcionamiento y evitar fallos de seguridad, así como el mantenimiento de las infraestructuras específicas para su ejecución y almacenaje exige cuantiosos desembolsos económicos, de varios miles de euros al año, que ha dejado rápidamente obsoletas muchas aplicaciones de arquitectura o impedido que otras, especialmente las desarrolladas con función docente, logren pasar de su versión beta.

Aunque su coste siempre será marginal respecto del que requeriría operar un archivo analógico, son precisamente estos nuevos contenedores *livianos* los que han logrado vindicar y volver relevantes unos contenidos hasta ahora desatendidos por los archivos tradicionales. Por ello, en la creación de repositorios digitales que compilan documentos rescatados del olvido o la destrucción, por ejemplo, mediante el escaneado de planos y fotografías procedentes de estudios desmantelados, precarios trasteros y archivos menores; que convierten y vuelcan afanadamente datos conservados en formatos de almacenamiento desfasados, como disquetes o CD-ROM, no deja de ser frustrante que, al final, toda esta información digitalizada quede a merced de fuentes externas de financiación y de instituciones que no siempre alcanzan a ver el valor del legado reunido, como demuestra el citado trabajo de McLeod y Rosner. Despertar su interés es una responsabilidad impostergradable, el *mandato* del archivo digital activista.

Otros dilemas que suscita el futuro de estos archivos se han acrecentado con el desbordamiento de los debates sobre las imágenes generadas por inteligencias artificiales (IA). Su veracidad y autoría difusa hace plantearse cuáles serán los nuevos parámetros con los que se mida la verdad de los documentos que van a legitimar la historia y sus relatos archivados. Pero, más allá del salto epistemológico, la discusión disciplinar tampoco es tan nueva. La fotografía de arquitectura, el fotomontaje o el *render* ya diluyeron hace años la apreciación subjetiva de los límites entre arquitectura y representación.

42 Si se regresa a las ideas visionarias de Otlet sobre una red global para el acceso al conocimiento y se analiza el ecosistema mediático en el que surgieron las tecnologías que, durante el siglo XIX, habían sacudido los modos de registrar, almacenar y comunicar la información<sup>28</sup>, se entiende que el contexto sociocultural en el que fue concebido el *Mundaneum* estaba influenciado por el pensamiento positivista de la modernidad y su fe en el progreso lineal. Sin embargo, los avances tecnológicos del siglo XX<sup>29</sup> y sus vinculaciones con las derivas más utópicas/distópicas del paradigma posmoderno probaron, como ha señalado recientemente Mario Carpo (2023) en el caso de la arquitectura y su renovado frenesí por las IA, que los cambios no siempre se han producido de la forma esperada, ni se han fundamentado en las tecnologías que supuestamente iban a impulsarlos, como ya ocurrió con el frustrado idilio cibernético de la arquitectura radical de los años sesenta. Como ha demostrado la historia, las formas en las que cada medio afecta nuestros entornos, relaciones sociales, aptitudes cognitivas y subjetividad son imperceptibles y esquivas a cualquier pronóstico inmediato. No obstante, como sí alcanzaron a atisbar las etapas diagnósticas de McLuhan (1989), la comprensión del medio anterior y su extensión parece que puede, al menos, ser enfocada. La reinterpretación en clave ecosistémica de

<sup>26</sup> Un CMS (acrónimo de *Content Management System*) es un programa de *software* que permite crear, administrar y publicar contenido en línea de manera sencilla, lo cual posibilita gestionar el archivo de una aplicación sin tener conocimientos informáticos avanzados. El más popular de todos ellos es *Wordpress*, plataforma que soporta casi el 40% de todas las webs existentes en la actualidad.

<sup>27</sup> Un *framework*, como el Flutter de *Google*, es un conjunto de herramientas y componentes predefinidos para la creación de aplicaciones multiplataforma. Consta de una estructura organizativa y una serie de bibliotecas, módulos y funciones específicos que aceleran el proceso de desarrollo y mejoran la eficiencia y mantenimiento del código. Flutter posibilita crear aplicaciones para iOS y Android desde un solo código base; utiliza su propio motor de renderizado para generar interfaces rápidas y atractivas y ofrece una experiencia fluida en diversas plataformas.

<sup>28</sup> Entre otros medios, la fotografía se inventó en 1826; el telégrafo en 1837; la máquina de escribir en 1868; el teléfono en 1876; el gramófono en 1888; el cine en 1895; la radio en 1897, etc.

<sup>29</sup> El televisor se inventó en 1934; la computadora electrónica en 1945; el transistor de unión en 1951; la primera conexión entre computadoras tuvo lugar en 1968; la cámara digital apareció en 1975; el primer teléfono móvil se probó en 1973, la World Wide Web fue lanzada en 1991, el teléfono inteligente irrumpió en 1999, etc.

la mirada *macluhaniana* a los medios, tal y como sugería Postman (1998), evidencia que un nuevo medio no agrega algo, sino que, en realidad, lo cambia todo, pues los avances tecnológicos no tienen un carácter aditivo, sino ecológico.

Ante la magnitud de estos retos, la arquitectura debería entender cómo reconducir los inquietantes procesos de *sublimación* de lo digital hasta propuestas ecológicamente más consistentes. Para esta arquitectura, necesariamente transmaterial y transmedial, los medios podrían ser interpretados como *ambientes* e, incluso, asimilados a especies capaces de interactuar generando conflictos, pero también sinergias y complicidades (Scolari, 2015). Así, dispositivos que permitan confrontar la hermenéutica del repositorio digital con las jerarquías del entorno construido podrían ayudar a escapar del mundo preternatural de las imágenes. Ante el sometimiento a los objetos idealizados y ajenos al tiempo que, a diferencia de la arquitectura, no cambian, contrastar *in situ* materiales en línea con la propia obra brinda una oportunidad para dejarse sorprender en el encuentro con su realidad contingente. Hoy, esto se revela tan revolucionario y estimulante como la experiencia de aquellas primeras personas que, armadas con una copia de sus *Descriptions*, visitaron la casa de Soane para entregarse con deleite a descifrar el significado de las extrañas discrepancias de información existentes entre los diferentes soportes donde el arquitecto alojaba sus colecciones.

En este sentido, las prácticas tentaculares de iniciativas feministas como las explicadas en el apartado anterior también pueden contribuir a relacionarse con el mundo material de forma fenomenológica. Sus interfaces posibilitan reconectar con la corporalidad del archivo digital, crear confianza en sus imágenes y superar la condición despolitizada de la arquitectura como objeto autónomo y estabilizado. Desplegar todas estas potencialidades exige orientarse con cartografías fluidas y aprender a *gobernar*<sup>30</sup> nuevos instrumentos de navegación para no zozobrar en lo delusorio del medio digital. Navegar registros de datos binarios constituye, pues, un desafío epistémico para revisar y construir valores desde las relaciones de interdependencia ecosistémica entre las realidades *online/offline* de la arquitectura, sus limitaciones, riesgos, agonismos e imprevisibilidad.

---

<sup>30</sup> Gobernar, del latín *gubernare*, pilotar y *gubernator*, quien realiza la acción, son vocablos del que deriva nuestro *gobernante*; ambos términos, ahora revestidos de intención política, son préstamos del griego *κυβερνήτης* (*kybernetes*), el timonel, término del que también procede la palabra cibernética (Carpo, 2023), pues ya en el griego clásico, *κυβερνητικός* aludía a quien era bueno manejando el timón de la embarcación.

## Referencias

- Ahmed, S. (2004). *The Cultural Politics of Emotions*. Edinburgh University Press.
- Arredondo, D. (2015). El editor de revistas de arquitectura en la era de Google. *SOBRE. Prácticas editoriales en arte y arquitectura*, 1, 76-88. <https://doi.org/10.30827/3138>.
- Boss, K. y Broussard, M. (2017). Challenges of Archiving and Preserving Born-digital News Applications. *IFLA, International Federation of Library Associations and Institutions*, 43(2), 150-157. <https://doi.org/10.1177/0340035216686355>.
- Carpo, M. (Ed.). (2013). *The Digital Turn in Architecture 1992-2012*. John Wiley & Sons Ltd.
- Carpo, M. (2023). La arquitectura digital inteligente tiene poco que ver con los computadores (y menos aún con su inteligencia). *ARQ*, 113, 18-31. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962023000100018>.
- Castells, M. (2006). *La sociedad red: una visión global*. Alianza. (Obra original publicada en 1996).
- Colomina, B. (2018, 8 de marzo). Outrage: Blindness to Women Turns Out to Be Blindness to Architecture Itself. *Architectural Review*. <https://www.architectural-review.com/essays/outrage/outrage-blindness-to-women-turns-out-to-be-blindness-to-architecture-itself>.
- Csordas, T. (1990). Embodiment as a Paradigm for Anthropology. *Ethos*, 18(1), 5-47.
- Csordas, T. (2016). Embodiment and Cultural Phenomenology. En G. Weiss y H. F. Haber (Eds.), *Perspectives on Embodiment. The Intersections of Nature and Culture* (pp. 143-162). Routledge.
- Derrida, J. (1997). *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Trotta. (Obra original publicada en 1995).
- Derrida, J. (2003). *Papel Máquina. La cinta de máquina de escribir y otras respuestas*. Trotta. (Obra original publicada en 2001).
- Derrida, J. (2012). *Espectros de Marx. El estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva internacional*. Trotta. (Obra original publicada en 1993).
- Ernst, W. (2013). *Digital Memory and the Archive*. University of Minnesota Press.
- Farocki, H. (2013). *Desconfiar de las imágenes*. Caja Negra.
- Fisher, M. (2018). *Los fantasmas de mi vida. Escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*. Caja Negra. (Obra original publicada en 2013).
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutemberg.
- Forty, A. (2018). *Descripción de arquitectura ¿realidad o ficción?* ARQ ediciones.
- Foucault, M. (2002). *La arqueología del saber*. Siglo XXI. (Obra original publicada en 1969).
- García-Asenjo Llana, D. (2022). ¿Cuánto pesa su nube, Mr. Zuckerberg? *HipoTesis Serie Numerada*, 10, 33-46. <https://doi.org/https://doi.org/10.37536/htsn.10.2022.147>.
- Guattari, F. (1996). *Las tres ecologías*. Pre-textos. (Obra original publicada en 1989).
- Haraway, D. J. (2019). *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno*. Consonni (Obra original publicada en 2016).
- Jaque, A. (2017). *Transmaterial*. ARQ ediciones.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós. (Obra original publicada en 2006).
- Ketelaar, E. (1999). Archivalization and Archiving. *Archives and Manuscripts*, 27, 54-61.
- Ketelaar, E. (2001). Tacit Narratives: The Meanings of Archives. *Archival Science*, 1, 131-141.
- Ketelaar E. (2003). Being Digital in People's Archives. *Archives & Manuscripts*, 31(2), 8-22.
- Kittler, F. (1999). *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford University Press. (Obra original publicada en 1986).
- Kittler, F. (2017). *No hay Software y otros ensayos sobre filosofía de la tecnología*. Editorial Universidad de Caldas.
- Koolhaas, R. y OMA (2019). Museum in the Countryside: Aesthetics of the Data Centre. *Architectural Design*, 89(1), 60-65. <https://doi.org/10.1002/ad.2390>.
- McLeod, M. y Rosner, V. (2017). *Introduction. Pioneering Women of American Architecture*. <https://pioneeringwomen.bwaf.org/introduction/>.
- McLuhan, M. (1989). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. Diana. (Obra original publicada en 1964).

- Mitchell, W. J. T. (2017). *¿Qué quieren las imágenes?* Sans Soleil Ediciones. (Obra original publicada en 1996).
- Natterer, F. D., Donati, F., Patthey, F. y Brune, H. (2018). Thermal and Magnetic Field Stability of Holmium Single Atom Magnets. *Physical Review Letters*, 121(2), paper 027201. <https://doi.org/10.1103/PhysRevLett.121.027201>.
- de la Nuez, I. (2015). *Iconocracia. Imagen del poder y poder de las imágenes en la fotografía cubana contemporánea*. Turner.
- Otlet, P. (1996). *El tratado de documentación: el libro sobre el libro, teoría y práctica*. Universidad de Murcia. (Obra original publicada en 1934).
- Parikka, J. (2018). *Antropobsceno*. Remediables. (Obra original publicada en 2014).
- Parikka, J. (2021). *Una geología de los medios*. Caja Negra. (Obra original publicada en 2015).
- Postman, N. (1998, 27 de marzo). *Five Things We Need to Know about Technological Change*. <https://web.cs.ucdavis.edu/~rogaway/classes/188/materials/postman.pdf>.
- Postman, N. (2015). El humanismo de la ecología de los medios. En C. A. Scolari (Ed.), *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones* (pp. 97-108). Gedisa.
- Preciado, P. B. (2019). Cuando los subalternos entran en el museo: desobediencia epistémica y crítica institucional. En B. Sola Pizarro (Ed.), *Exponer o exponerse. La educación en museos como producción cultural crítica* (pp. 15-26). Catarata.
- Rodríguez López, L. M. (2020). Cuidar en el archivo de arquitectura: una subversión matrística. *Bitácora Arquitectura*, 45, 96-107. <https://doi.org/10.22201/fa.14058901p.2020.45.77623>.
- Scolari, C. A. (Ed.) (2015). *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Gedisa.
- de Sousa Santos, B. (2010). *Descolonizar el saber, reinventar el poder*. Trilce.
- Spierker, S. (2008). *The Big Archive: Art from Bureaucracy*. The MIT Press.
- Stengers, I. (2005). Introductory Notes on an Ecology of Practices. *Cultural Studies Review*, 11(1), 183-196.
- Torre, S. (Ed.). (1977). *Women in American Architecture: A Historic and Contemporary Perspective*. Whitney Library of Design.
- Weaver, T. (2018). *Contra la investigación*. ARQ ediciones.
- Willkens, D. S. (2016). Reading Words and Images in the *Description(s)* of Sir John Soane's Museum. *Architectural Histories*, 4(1), paper 5. <http://doi.org/10.5334/ah.204>.
- Zielinski, S. (2011). *Arqueología de los medios, Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*. Universidad de los Andes. (Obra original publicada en 2006).



# NUEVOS ESPACIOS PARA LA DIFUSIÓN DEL WEBCÓMIC. *INSTAGRAM* COMO PLATAFORMA DE EDICIÓN Y PROMOCIÓN

María Abellán Hernández

Es Universidad Internacional de La Rioja UNIR

maria.abellan@unir.net

47

Recibido: 29/06/2023 | Aceptado: 18/12/2023

doi:10.30827/sobre.v10i.28604

## NEW SPACES FOR THE DIFFUSION OF WEBCOMICS. *INSTAGRAM AS A PLATFORM FOR EDITING AND PROMOTION*

**ABSTRACT:** The arrival of digitalization in the world of comics has brought, in addition to new resources within the expressive language of this medium, the incorporation of readers as an active and essential part in the dissemination processes. For webcomic authors, the new scenario has meant the disintermediation of the chain of exploitation for this type of stories. Taking as a territory of exploration the visual content platform, generated by Instagram users, an approach is made to the new formulas of diffusion of webcomics on this platform as well as the strategies that the creators of this type of digital products (webcomics) must assume as managers and distributors of their own works. A bibliographic review of key terms such as the definition of the webcomic and its state of the art in the new era of *platformization*, communication and marketing strategies applied to examples of comic authors' profiles, disseminated and generated on Instagram, are analyzed to demonstrate that content creation is not a necessary and sufficient condition for its success; rather, it is through the interaction of the followers-readers where the value of the tactics of the webcomic authors of the new millennium resides.

**KEYWORDS:** webcomic, Instagram, platformization, social media, interaction

**RESUMEN:** La llegada de la digitalización al mundo del cómic ha propiciado, además de nuevos recursos dentro del lenguaje expresivo del medio, la incorporación de los lectores como parte activa y esencial en los procesos de difusión. Para los autores de webcómic, el nuevo escenario ha supuesto la desintermediación de la cadena de explotación de este tipo de relatos. Tomando como territorio de exploración la plataforma de contenido visual generado por usuarios *Instagram*, se realiza una aproximación a las nuevas fórmulas de difusión de los webcómic en dicha plataforma así como de las estrategias que los creadores de este tipo de productos digitales (los webcómic) deben asumir como gestores y distribuidores de sus propias obras. Haciendo una revisión bibliográfica de términos clave como la definición del webcómic y su estado del arte en la nueva era de la *plataformización*, se analizan estrategias de comunicación y marketing aplicadas a ejemplos de perfiles de autores de cómics difundidos y generados en *Instagram* para demostrar que la creación de contenido no supone condición necesaria y suficiente para su éxito sino que es, a través de la interacción de los seguidores-lectores, donde reside el valor de las tácticas de los autores de webcómic del nuevo milenio.

**PALABRAS CLAVE:** webcómic, Instagram, *plataformización*, medios sociales, interacción



## 1. Introducción

El nuevo ecosistema mediático ha modificado los procesos en que los autores de cómic generan sus obras y la manera en que éstas son difundidas, explotadas y consumidas. Las nuevas dinámicas discursivas de los contenidos digitales, unidas al poder que los usuarios y audiencias digitales poseen a partir de las interacciones de la llamada web 2.0, se establecen sobre un nuevo escenario: el fenómeno de la plataformización, planteado éste como el giro hacia la infraestructura (Plantin y Punathambekar, 2019). En este cambio de paradigma, la importancia recae ahora en el conjunto de medios técnicos que propician el encuentro entre los contenidos y los usuarios, otorgando al espacio de interacción un lugar privilegiado en la dinamización de la difusión de los mensajes digitales. Esta idea es desarrollada por Carlos Scolari en su obra *La guerra de las plataformas* (2022) cuando expone que, si bien la guerra de soportes y la pugna entre antiguas y nuevas tecnologías es tan antigua como la misma humanidad, esta lógica de suplantación de tecnologías subyace en la actual era de las plataformas de contenido. El conflicto se centra, por tanto, en el usuario y su afiliación a las plataformas. Por tanto, el foco se halla ahora no en la validez y eficiencia del soporte o plataforma (el medio, que diría McLuhan) sino en el valor de uso que adquiere para los participantes de las mismas. En este sentido, Scolari señala la importancia de la naturaleza centrípeta de las actuales plataformas de contenido digital frente a la naturaleza centrífuga de los antiguos canales y medios de comunicación previos a la era digital. Una plataforma es valiosa no por los aspectos constitutivos de los contenidos de los que se nutre o volumen del mismo, sino por la capacidad que posee para atraer usuarios, retenerlos y que sean éstos quienes propaguen los contenidos (Scolari, 2022), ya que esta interacción es la que activa la escalada de posiciones mediante algoritmos y big data que se aplican a los *likes* y comentarios asignados a los contenidos. En esta coyuntura, la otra cara de la moneda, se halla conformada por la extrema mercantilización e instrumentalización de las plataformas y lo que ellas contienen, siendo éste un aspecto a revisar y a tener en cuenta en este nuevo escenario.

A día de hoy, realmente, no importa si el contenido lo genera un usuario o una corporación, ya que todos se deben a las especificidades que la plataforma ofrece, sobre todo si aspiran a tener éxito en la propagación de sus contenidos y mensajes. Dentro de la lógica de la plataformización, aparecen con un interés renovado los medios sociales (*social media*), ya que al ser plataformas de contenido generado y compartido por usuarios, permiten desintermediar las cadenas de producción creativa. Los artistas o creadores pueden gestionar sus propios perfiles, subiendo sus propios contenidos e interactuando directamente con sus audiencias potenciales o ya cautivas. Atendiendo a estas cuestiones, el contenido no llega a ser determinante en el éxito del perfil de un creador si no es acompañado por estrategias y tácticas de comunicación que están más próximas al publicista o marketer que al artista. Esta suerte de conversión del creador en gestor, en *social media manager* y *community manager*, son un punto clave en la articulación de esta propuesta.

En lo que ocupa a este trabajo, el interés se centra, fundamentalmente, en el rol desintermediador que la tecnología, y en especial los *social media*, tienen en los procesos de consumo cultural, asumiendo como hipótesis de partida, que la mera inserción de los contenidos en plataformas digitales resulta insuficiente si no se acompaña de algunas estrategias de comunicación que los creadores emplean para generar interacción con sus potenciales usuarios, lectores o consumidores. La atención que estas prácticas en la esfera del arte está teniendo en el corpus académico va en aumento si bien no se encuentra exenta de conflictos. El texto de Caludia Gómez, titulado "Marketing cultural" (2007), señalaba el conflicto de base que genera conciliar los conceptos de marketing y cultura en un mismo espacio en tanto que el primero parece pertenecer a un ámbito completamente diferente al segundo. Mientras el marketing se entiende como una disciplina eminentemente basada en el uso de estrategias de comercialización de bienes, productos o servicios que «identifica las necesidades y deseos de los clientes; determinan los mercados meta que mejor pueden servir a las organización y diseña los productos, servicios y programas apropiados para servir a esos mercados» (Armstrong y Kotler, 2003) y legitimada únicamente en un espacio de venta y entretenimiento (Gómez, 2007); la cultura o el Arte, se ha establecido (o al menos lo ha pretendido) en lugares fuera de la vida práctica de las sociedades y más aún de su posible sometimiento al entretenimiento y al capitalismo (Adorno, 2004).

El cómic, por otra parte, ha venido habitando un espacio liminal entre ambas esferas desde sus orígenes. A medio camino entre el arte y el medio de comunicación -en tanto se establece como una narrativa- o más bien, asumiendo que tiene un poco de ambos, el cómic se ha adaptado sin tantos conflictos a los mercados así como a los nuevos escenarios digitales, solventando, desde ámbitos disciplinares como el de los Estudios Culturales, los escollos que el Arte en el ecosistema digital no parece encauzar. De manera específica, los cómics son un producto cultural que ya parte de una naturaleza multimedia (Muñoz, 2017), que lo posiciona como un contenido que fácilmente se adapta a las nuevas poéticas digitales lo que favorece su estimación como producto cultural de valor en plataformas de contenido digital.

Partiendo de un enfoque metodológico esencialmente cualitativo, el objetivo general de este trabajo es identificar aquellas prácticas propias del marketing que son aplicadas en la comunicación y difusión de las obras de webcómic. La estructura de este texto parte de la concreción conceptual del webcómic, ya que, en su origen y definición, la lógica de la participación de la audiencia es asumida como esencial. Seguidamente, se analiza la importancia de las plataformas como espacios de producción y exhibición así como el papel esencial de la interacción entre contenidos y usuarios en los *social media*. Finalmente, se describen algunas de las estrategias que son seguidas por parte de los autores y autoras de cómic en el contexto digital de los *social media* para activar la interacción y por ende la visibilidad de sus obras.

Para poder acotar y ejemplificar de manera adecuada los presupuestos de este trabajo, se acude a diferentes casos dentro de Instagram, cuyo eje común es que, en esencia, se trata de autores y autoras de cómic que entran dentro del

rango generacional de los millennials y centennials y que usan Instagram como plataforma de creación de narrativas y difusión de las mismas. De manera específica, y partiendo de la premisa de que el estudio de caso resulta una propuesta de interés al poder extrapolar estas observaciones a un nivel más macroscópico (Noor, 2008), se buscan siempre ejemplos cuya pertinencia pase por las siguientes consideraciones:

- Poder etiquetar al autor o autora de referencia como mínimo bajo la categoría del micro-influencer (perfiles que se encuentran en el rango de 40.000 a 100.000 seguidores). La relevancia que los microinfluencers están teniendo en el actual panorama de las redes sociales es señalado por el estudio de Amanda Alampi (2019), que parte de que si bien el alcance de estos influenciados es más limitado, debido al número de seguidores, su imagen es percibida como más auténtica y confiable.

- Emplear Instagram como plataforma de difusión de contenido, pero también como espacio de promoción y publicidad de su propia marca o de sus productos. Esto es, Instagram debe considerarse como lienzo o repositorio de sus obras de tal manera que se permita la explotación y lecturas de las mismas y no sólo ojear procesos de trabajo.

## 2. Aproximaciones al concepto de webcómic y cómic digital

El debate sobre la definición del cómic es una cuestión que sigue viva a día de hoy. El corpus teórico-académico se ha ido revitalizando en las últimas décadas, cuestionando o revisando textos considerados como fundacionales y comprendiendo las limitaciones que el medio encontró en sus primeros pasos como objeto de estudio. Ejemplo de ello ha sido la creación de las cátedras como la Cátedra de Estudios del Cómic FSM-Universidad de Valencia y la Cátedra ECC-UAH de Investigación y Cultura del Cómic en 2019 y 2022, respectivamente. A pesar del aumento de publicaciones y títulos vinculados a la realidad de las viñetas, la atención recibida a los fenómenos asociados a la digitalización del cómic aún se hayan en un estado exploratorio, aunque las primeras preocupaciones respecto al tema surgieran en los primeros años del nuevo milenio. Jiménez Varea, por ejemplo, señalaba que la revolución digital en el mundo del cómic afectó a la producción, los soportes y la difusión (2004, p. 661). La primera dimensión tuvo, como hito esencial, la digitalización de los procesos creativos. La segunda afectó directamente a las construcciones narrativas y tiene en el *lienzo infinito* (McCloud, 2016) su referente más directo. La tercera, la de la difusión, ha evolucionado conforme maduraba el cómic vinculado a los entornos digitales. La distribución ha cambiado desde la aparición de los webcómic, ya que los creadores no requieren de editoriales para publicar sus trabajos y esto ha supuesto, a priori, esquivar la limitación temática de las casas editoriales (Jiménez-Varea, 2004, p. 663). Podemos considerar que la llegada de la digitalización en el mundo del cómic afectó y aún afecta a todos sus niveles estructurales, excediendo el mero debate sobre lo que era o no el webcómic en sí.

La definición del webcómic requiere una comprensión ante la complejidad del cómic como producto cultural (Groensteen, 2006) en su sentido más amplio, ya que, a la naturaleza

## DOCTOR FUN



11 July 97

Copyright © 1997 David Farley, d-farley@tezeat.com  
<http://sunsite.unc.edu/Dave/dr/fun.html>  
 This cartoon is made available on the Internet for personal viewing only.  
 Opinions expressed herein are solely those of the author.

None of the other kids had a Beanie Baby Cthulhu.

Figura 1: Viñeta de *Doctor Fun* de David Farley, 1997. The Doctor Fun Archive, <https://herocam.com/DrFun/Dave/ar00188.htm>.

lexipictográfica del cómic, habría que sumar las nuevas posibilidades que las TIC permiten en la creación y consumo de cómics digitales (Scorer, 2020; Martin, 2017; McCloud, 2016). Pero, antes de acometer una aproximación al término, es conveniente recuperar la propuesta de Jen Aggleton que sugiere que «el valor de la definición no está en su naturaleza sino en su propósito» (2019, p. 393) y, por este motivo, una definición siempre puede ser revisada. Hecha esta consideración, la definición de webcómic pretende sustentar aquí la idea de que este tipo de narrativas genera unos flujos de consumo sensiblemente diferentes a los del cómic impreso o digital, ya que los lectores pueden acceder más fácilmente al autor o autora y, a su vez, los creadores pueden conversar de manera directa con sus seguidores y *fandom*.

La aparición del webcómic se ha relacionada con el asentamiento de Internet como tecnología de consumo y la digitalización exponencial de los productos culturales. Resulta conveniente, sin embargo, recordar las diferencias que se establecen entre los conceptos de cómic digital y webcómic. Para autores como Vilches (2016) y Kleefeld (2020), el webcómic debe poder leerse desde cualquier navegador; es decir, se trata de una narración nativa que no requiere de ninguna aplicación o visualizador para poder consumirse. Por otro lado, estos mismos autores señalan la intencionalidad del autor/creador en la decisión sobre la plataforma de difusión y explotación para considerar un webcómic como tal (Jacobs, 2013; Kleefeld, 2020). Este matiz dejaría fuera todas aquellas prácticas de escaneado o digitalización más o menos oficiales que no fueran concebidas por el autor o autora de la obra desde sus primeros pasos. En última instancia, esta suerte de adaptación digital puede suponer un menoscabo de la integridad de la obra al buscar acomodo en el tamaño de pantalla en el que se consumiría (Groensteen, 2013).

El primer webcómic que se ajustó a estos parámetros, permitiendo su lectura desde su propio sitio web, fue *Doctor Fun* de David Farley, publicado entre 1993 y 2006. En estas primeras obras de webcómic (figura 1), primaba un humor e ironía referencial y especializado vinculado a la realidad *geek* (Vilches, 2016, p. 6).



Figura 2: De izquierda a derecha. Publicación en Instagram de @modernadepueblo acerca de la pobreza menstrual en colaboración con el proyecto solidario Save a girl. Save a generation (marzo, 2023). Fuente: <https://www.instagram.com/p/CsyF3xrtSDn/> Publicación en Instagram de @sarasoler\_art el día que se aprobó la llamada "Ley Trans" en España (febrero, 2023). Fuente: <https://www.instagram.com/p/CsyF3xrtSDn/>

Las experimentaciones formales con los cómics digitales continúan y crean diferentes subproductos y categorías que, difícilmente, pueden ser adscritas a una u otra clasificación y, si bien, la teoría gusta de catalogar y diferenciar web-cómic de cómic digital, lo cierto es que esta distinción es más operativa que esencial. Los webcómics pueden leerse desde cualquier sitio web o plataforma y los cómics digitales requieren de aplicaciones o herramientas concretas para poder verlos correctamente. Sin embargo, tanto uno como otro, exploran nuevos flujos de lectura y estructura narrativa, con independencia de si se necesita una app específica o simplemente un navegador. Prueba de ello pueden ser los trabajos interactivos de Daniel Merly Goodbrey<sup>1</sup>; otras obras experimentales como *Modern Polaxis*, que necesitan de otros dispositivos móviles, puesto que introducen tecnologías disruptivas como la realidad aumentada para su lectura (Sánchez de Mora, 2021), u obras que exploran la temporalidad expandida y la transmedialidad (Montoya, 2018).

### 3. Plataformas visuales como espacio de explotación<sup>2</sup>

La distribución alternativa que las plataformas digitales y las redes favorecen ha permitido dar voz a muchos autores y autoras audaces que han operado en primera instancia sin las ataduras editoriales que la industria del cómic posee. Los nuevos creadores digitales de webcómics han sabido aprovechar las posibilidades de generación de comunidad que los nuevos espacios virtuales propiciaban. Desde grupos interesados por temas específicos que se reúnen en torno a los contenidos (Plamondon, 2018; Mazowitta, 2021) a plataformas especializadas en la distribución de cómics web como *Webtoon*, *Manta* o *Tebeox*, los nuevos espacios

digitales de difusión parecen democratizar los procesos de creación y edición de este tipo de narrativas secuenciales al generar una comunicación directa entre creador y audiencia potencial. Liz Dowthwaite afirma en su tesis que «creadores y lectores contribuyen al éxito de un webcómico, y ambos ganan en muchos sentidos: productos, rentabilidad, conocimiento e información, impacto cultural, entretenimiento, educación, relaciones, etc.»<sup>3</sup> (2017, p. 21). En un contexto digital, colaborativo, tecnológico y desintermediado, los webcómics mantienen el sustrato de ser relatos generados a partir de imágenes y texto, esencialmente con diferente grado de iconicidad, donde la relación entre éstos y los recursos lingüísticos propios del medio (didascalías, viñetas, onomatopeyas, líneas cinéticas, etc.) ampliados por las posibilidades tecnológicas (sonido, animación, hipervínculos, etc.) (Molina-Fernández, 2019), coadyuvan para generar un relato dinámico, breve y entretenido que se ajusta bien a las nuevas demandas de las audiencias digitales (Sidorenko, Herranz, Terol-Bolinches y Alonso-Nieto, 2022), especialmente si hablamos de webcómics insertos en plataformas sociales como *Instagram*.

*Instagram* aparece en 2010 en plena revolución de la web 3.0. La mencionada red nacía como una app social en la que los usuarios compartían contenido fotográfico y podían editarlo mediante filtros. A lo largo de su vida, las posibilidades de contenido en *Instagram* han ido ampliándose, incorporando filtros de RA así como introduciendo otros formatos multimedia como el vídeo o la retransmisión en directo. Existe un fuerte impacto de estas plataformas visuales en el consumo social que, desde la perspectiva del marketing, ofrecen grandes beneficios. Marius Manic (2015) señala que los contenidos visuales son más fáciles de compartir y de recordar frente a otros contenidos por lo que no es de extrañar que las imá-

<sup>1</sup> Las obras experimentales de Goodbrey pueden consultarse en su web <http://e-merl.com/>

<sup>2</sup> El término explotación se entiende en este texto bajo la acepción de contenida en la RAE como "sacar utilidad de un negocio o industria en provecho propio". Siendo, por tanto, un empleo sinónimo del verbo *aprovechar*.

<sup>3</sup> Traducción de la autora: «creators and readers both contribute to the success of a webcomic, and both gain in many ways: products, profit, knowledge and information, cultural impact, entertainment, education, relationships, and so on» (2017, p. 21).



Figura 3: (derecha). Captura del perfil de @elfuturosebrillante donde se puede observar el uso del muro como retícula. Fuente: <https://www.instagram.com/p/CsyF3xrtSDn/>

Figura 4: (izquierda). Captura en la que observa la división en dos bandas de un post de su muro (2018). Fuente: <https://www.instagram.com/p/CsyF3xrtSDn/>

genes (ilustraciones, fotografías o memes), los cómics y los productos audiovisuales sean una valiosa opción a la hora de crear vínculos poderosos con los posibles consumidores-lectores. En concreto, el poder narrativo de los cómics hacen que se establezcan como potentes catalizadores de la misma imagen de marca de los autores que los crean. Sirva, como ejemplo, el uso que autoras, con una fuerte conciencia social ante determinados temas en primera plana de la agenda mediática, como Raquel Córcoles (@modernadepueblo), Sara Soler (@sarasoler\_art), Flavia Álvarez-Pedrosa Pruvost (@flavitabanana) o Raquel Riba Rossy (@lolavendetta) utilizan sus viñetas para vincular su producción a determinada línea editorial, que conecta con segmentos específicos de público y ayudan a cohesionar sus comunidades.

El último informe de 2023 de *Social Trends* de Hootsuite señala que *Instagram* es la segunda red social preferida para buscar contenido de entretenimiento, solo por detrás de *Tik Tok* (p. 19). *Instagram*, aplicado al mundo del webcómico, ha diluido marcos y viñetas en pos de crear una navegación que permite una lectura sencilla, únicamente deslizando el dedo. Sin embargo, los ejemplos que toman *Instagram* como soporte, casi como retícula de la producción del cómic en cuestión, están más limitados. Un ejemplo dentro de nuestras fronteras podría ser la obra *El futuro es brillante* de Elisa Riera que, iniciándose a modo de autobiografía en *Instagram*, acabó siendo publicado por Astiberri en versión impresa en 2018. Tras el éxito de la obra, Riera acabará publicando dos obras más (*Una Laowai en Shangái*, 2020 y *La estirpe fracasada*, 2022) con el mismo sello editorial, además de mantener su metaficción de cómic en *Instagram* donde relata curiosidades de su día a día o sus novedades laborales. Formalmente, la

propuesta de Elisa Riera tiene una clara intención de continuidad narrativa, pues, dependiendo de la historia la paleta cromática cambia (figura 3). Además de emplear el muro como página reticulada, Riera divide en ocasiones las publicaciones en dos bandas, dando como resultado un juego de cuatro viñetas cuadradas, usando en ese caso el formato del post como una pequeña página (figura 4).

El valor de las plataformas como espacios expositivos parte de su capacidad para incrementar la conversación con sus seguidores, creando un beneficio recíproco (Walters, 2009; Liming, 2012), pues, el autor o autora recibe directamente el *feedback* de sus seguidores, tomando el pulso al interés que suscita su trabajo. Además, le permite gestionar su marca de manera más directa, optando a beneficios no filtrados por editoriales, permitiendo, además, que los propios creadores generen sus estrategias y tácticas de acercamiento a sus lectores-seguidores (Membiela-Pollán y Pedreira-Fernández, 2019). Buen ejemplo de ello puede ser la producción de Ana Oncina (@ana\_oincina) que autogestiona la venta de sus obras y *merchandising* a partir de su perfil de *Instagram*, su web y su espacio en la plataforma de micropatronazgo PATREON y que, en varias ocasiones, ha autoeditado sus obras. Además de la consideración de los autores, cabe introducir en la ecuación qué papel tienen los consumidores/lectores de cómic en este nuevo entorno digital y cómo afecta al comportamiento en redes de los autores y autoras. La incorporación de los webcómics a las plataformas de medios sociales convierte su lectura en algo que va más allá del mero consumo de una narrativa (Berube, 2022). La interacción de estos espacios digitales logra la creación de una verdadera red social, coincidiendo con la idea de que las



Figura 5: Capturas de pantalla del perfil @elfuturoesbrillante donde el CTA se realiza a modo de story interesándose por responder dudas que los seguidores puedan tener respecto a la publicación en papel. Publicaciones del 2018 fijadas en el feed del perfil. Fuente: <https://www.instagram.com/stories/highlights/17946951088250651/>.

redes humanas se generan más allá de los espacios virtuales, creando vínculos que pueden ser genuinos en el mundo real (Van Dijck, 2019; Centenero, 2019).

#### 4. La interacción como clave

52

Las plataformas visuales se han impuesto en el consumo habitual de los usuarios digitales de los llamados *social media*. Con la llegada del nuevo milenio se asienta de manera continuada la producción de webcómic por parte de una nueva generación de autores y autoras que juegan con el formato y el contexto digital en que se insertan (Misemer, 2019), participando cada vez más en las redes sociales y explorando sus propias poéticas y dinámicas de comunicación. La lógica de atención y lectura de estos nuevos cómics aparece como sensiblemente diferente a la que las obras de cómic analógicas poseen (Hicks, 2009), al incorporar la idea de la conversión como un objetivo esencial en la edición y distribución de contenidos en los medios sociales. En términos de marketing digital, se puede interpretar que, cada vez que el usuario participa en una propuesta que es lanzada por el autor o autora en su perfil, logra esta conversión; es decir, consigue que el lector se interese lo suficiente como para interactuar con el contenido y ello supone una escalda en posicionamiento orgánico (SEO) dentro del mar de contenidos de la red. Esto supone un ahorro en la promoción, pues, los mismos usuarios-lectores alimentan el algoritmo que posiciona y sugiere contenidos a otros usuarios a golpe de *likes* y comentarios.

Los procesos de posicionamiento e interacción se ve constantemente influenciados por el refinando de los algoritmos. Este depurado ha convertido *Instagram* en una plataforma de contenido visual compartido clave para las marcas, por su alcance (Casaló, Flavián & Ibáñez-Sánchez, 2021) pero también, altamente aprovechable por instituciones o autores. Existen varias cuestiones que afectan al posicionamiento de contenidos. La frecuencia de publicación, aunque no es deter-

minante, sí colabora en generar una mayor visibilidad, ya que el algoritmo de *Instagram* calcula sus rankings a partir del ritmo de publicaciones y las interacciones con los usuarios, además de considerar otras variables como la hora de publicación, el tiempo que pasa el usuario navegando por un perfil, los *hashtags* que se usan o el tiempo de conexión tanto de los autores como de los lectores-seguidores (Rojas, 2020). Por tanto, publicar contenido habitualmente aumenta las posibilidades de interacción por mera estadística. Sin embargo, un contenido sin el interés suficiente para activar la participación de los usuarios resulta una actividad fútil en los medios sociales si se pretende lograr un nivel de visibilidad mínimo.

En los webcómic en *Instagram*, las llamadas a la acción (CTA) pueden adoptar varias formas concretas. Una práctica habitual es incrustar enlaces en el perfil o interpelar directamente a los lectores mediante encuestas, preguntas o sorteos que pueden coincidir con momentos importantes para los autores (figura 5) o retos (como el *Inktober* o el *Mermay*). También, los autores pueden dirigirse directamente hacia ellos a través de algún personaje o en el texto que acompaña las publicaciones del *feed* (figura 6).

A partir de estas técnicas, la participación del aficionado o lector trasciende la narrativa del webcómic y lo lleva a intervenir en la vida privada o devenires de los autores y autoras. Es decir, los usuarios se involucran, aun de manera vicaria, en las experiencias vitales de los autores. Coincidiendo con Muñoz «[e]l autor de cómic digital tiene un reto: crear historias que sean lo suficientemente atrayentes para que, al sumar los atributos del soporte digital, no se rompa la sensación de inmersión» (Muñoz, 2017, p. 21), y parte de esa inmersión se logra diluyendo los límites entre ficción y realidad. Se trata de crear una ilusión de participación igualitaria, donde todos los agentes actúan en un nivel de mismidad, y que responde al principio de personalización que el marketing digital promueve desde sus bases. Si se revisan los argumentos de algunas de las propuestas de las autoras



referidas a lo largo de este trabajo, podemos ver que las historias que cuentan se alinean bien con situaciones cotidianas que se ajustan a las preocupaciones del *zeigesit* millennial y centennial como son el trabajo, el amor, la familia, la maternidad, la salud mental, la felicidad, la justicia social, el feminismo o la visibilidad de minorías, entre otros.

*Instagram* permite compartir con el resto de usuarios las publicaciones de otras personas además de seguir a perfiles concretos. Los *hashtags* y las menciones suponen uno de los primeros elementos diferenciadores. El uso de éstos por parte de los autores y las autoras permite que el impacto variable de las etiquetas (algunas más demandadas que otras), pueda ofrecer un punto de partida ventajoso ante publicaciones que no incorporan *hashtags*. Del lado del lector, los etiquetados sirven para localizar, con una mayor facilidad, aquellas publicaciones que pueden ser de interés para ellos, pero también participan en el cruce que el algoritmo de *Instagram* realiza según los datos de navegación de cada usuario y seguidor. Otra de las estrategias que los autores de webcómic emplean en *Instagram* es la de alimentar redes secundarias mediante la redirección de tráfico (figura 7). Si bien los autores pueden poseer varios perfiles y retroalimentarlos, como se ha visto con el ejemplo de Ana Oncina anteriormente, también pueden emplear esta táctica para generar sinergias con otras marcas o direccionar hacia causas con las que se hayan comprometido. En este sentido, el algoritmo actúa en tres niveles: el que afecta al etiquetado con palabras clave, el que sirve para aludir a perfiles específicos y la interacción entre los intereses del lector-seguidor (sus propias etiquetas preferidas o incluso a las personas a las que sigue).

La última de las cuestiones que se considera en este trabajo tiene que ver con la respuesta directa que los usuarios tienen a los contenidos. Éstos pueden ser desde comentarios o *likes* a acciones como compartir los contenidos o sugerir perfiles. El uso de comentarios entre el autor y sus segui-



Figura 6: Primera publicación en Instagram de @elfuturoesbrillante donde se dirige de manera directa a la audiencia potencial. Fuente: <https://www.instagram.com/p/CsyF3xtSDn/>

Figura 6: Captura de la publicación del perfil de la artista @almejeiter en la que se observa cómo, dirigiéndose a sus seguidores anunciando que va a publicar también imágenes de sus obras pictóricas "cuando le apetezca". En el texto que acompaña la imagen cita su otro perfil @paulablarton así como a otros colaboradores. Fuente: [https://www.instagram.com/p/CRYzXAisr4\\_/](https://www.instagram.com/p/CRYzXAisr4_/)

dores o, incluso, entre los usuarios de la plataforma en un mismo hilo abierto en una publicación, pueden llegar a crear un fuerte arraigo de pertenencia a la comunidad. Tanto si se trata de conversaciones tú a tú (que muchas veces los artistas realizan con otros compañeros y compañeras de profesión, alegrándose por logros o alabando proyectos) como respuestas por parte de los creadores a comentarios de sus seguidores, la apuesta de cercanía, que la plataforma de *Instagram* promueve, ahonda en la horizontalidad que el escenario digital dibuja. Si bien no se puede valorar el impacto de las estrategias de cada perfil en un sentido longitudinal, basta aplicar la fórmula de la tasa de interacción (Newberry, 2023) para observar que las tácticas llevadas a cabo en los autores apuntan a logros efectivos. En este sentido, por ejemplo, el perfil de Elisa Riera ha aumentado más de cuatro puntos su tasa de interacción desde su primera publicación (1,11%) hasta la más reciente publicada el 14 de junio de 2023 (5,39%).

## 5. Conclusiones

Los medios sociales, nacidos al amparo de la web 2.0, se presentan como espacios colaborativos que necesitan del contenido generado por sus usuarios para existir y que, a causa de esto, ofrecen nuevas posibilidades para la difusión de material por parte de cualquier agente que participe en alguna dimensión específica de la producción cultural actual. En este sentido, tanto museos como instituciones culturales, editoriales o galerías, pasando por perfiles individuales de artistas y artesanos, encuentran en estas redes sociales herramientas útiles para la distribución de sus contenidos con una intención más o menos divulgativa y/o promocional (Richani, Papaioannou y Banou, 2016; Lee, 2006). El interés que despierta la interacción entre cultura o arte y sus audiencias cobra significado cuando esta interacción se realiza en espacios de participación horizontal, como los medios sociales donde los nuevos públicos digitales habitan. Para Kang, Chen y Kang (2019), *Instagram* es un espacio

donde las identidades de las jóvenes audiencias actuales se conectan y comparten intereses de mayor o menor calado social, además de sensibilidades o estéticas visuales afines. El alcance y nivel de introducción de los *social media* con el público centennial y *millennial* (Dimock, 2019) han consolidado su validez como espacio de interacción y conversión de audiencias pasivas a consumidores activos. Si bien no existen fórmulas magistrales en el ámbito del marketing digital, los creadores de webcómic que apuesten por trabajar en redes sociales pueden articular algunas de las estrategias expuestas en el texto para lograr que la difusión de su obra sea más efectiva y eficiente.

Este trabajo ha explorado estas nuevas dimensiones de interacción en el ámbito del webcómic generado y difundido en *Instagram*, como un nuevo lugar de exhibición y colaboración. La naturaleza multimedia del cómic y su controvertida ubicación en los pliegues de la considerada Alta Cultura ha facilitado su transición a los ecosistemas digitales de manera más natural que otras disciplinas creativas. Además de esto, los webcómic han sabido aprovechar muchas de las posibilidades narrativas y formales que los avances tecnológicos han ofrecido e interesándose, adicionalmente, por cómo las plataformas recibían los relatos y los ponían a disposición del público. La revisión del concepto de webcómic no hace sino manifestar que, en su propia generación, la participación del lector está presente e incluso es necesaria, pues, supone para el autor la manera de conocer el impacto de su obra tanto en términos de recepción como en términos de capitalización del trabajo. Sobre ese paradigma, *Instagram* como red social visual y también por el alcance que tiene, se postula como un espacio esencial para que los creadores de cómics web difundan sus trabajos porque permiten una gestión directa de los trabajos tanto en el nivel creativo (favorece la exploración de otros formatos como los *motion comics* en formato *reel*, por ejemplo) como a nivel distribuidor (mediante acciones y estrategias de posicionamiento SEO).

En este sentido, *Instagram* supone un exponente paradigmático de la desintermediación de la que se pueden beneficiar los creadores de webcómic, ya que, eventualmente, se liberan de las líneas editoriales y acometen su trabajo de manera autónoma y libre. No obstante, esta cuestión puede ser matizada, pues, muchos autores que comienzan sus trabajos online desembocan en la edición de la obra impresa. Esta cuestión muestra que, aunque la difusión en redes sociales aparece como una herramienta útil para los autores emergentes y ya consolidados, no supone el destierro de la participación de las casas editoriales. Se abren, a partir de aquí, diversas líneas que convendría explorar en futuros trabajos. Por un lado, aquellas que atienden a la consideración que las métricas en redes sociales pueden tener para el éxito de los autores o su instrumentalización. Una visión desde el prisma de las editoriales acerca de cómo receptionan esta variable a la hora de seleccionar futuras publicaciones podría ser de interés para abordar el fenómeno de las redes en la realidad de la industria del cómic de una manera más comprensiva. Por otro, la dependencia en el mundo del cómic de la obra física que aviva el debate terminológico sobre si una obra generada y pensada para el espacio digital, lo que en esencia es un webcómic, sigue siendo tal cuando se publica o se trasgrede su naturaleza hipermedia y fluida

tal y como lo era, considerando que la digitalización de una obra impresa no la convertía en un webcómic. Por último, el aprovechamiento que hacen las editoriales de cómic a la hora de difundir y dar visibilidad a sus productos editoriales a través de las redes, y que puede favorecerse del propio alcance social que tienen los autores a los que publica o son susceptibles de ser publicados.

Aunque de manera tentativa, en el texto se han definido algunas prácticas llevadas a cabo en *Instagram* por parte de creadores de webcómic como la articulación de CTA mediante apelaciones directas a la audiencia, el uso de etiquetas y menciones y las interacciones entre creadores y audiencias que, en última instancia, busca activar un debate acerca de los usos que permiten la redes y sus límites, y consecuencias dentro del ámbito del cómic en un sentido amplio y del webcómic en un sentido más específico.

## Referencias

- Adorno, T. (2004). *Minima moralia*. Reflexiones desde la vida dañada. Akal.
- Aggleton, J. (2019). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393-409. DOI: <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>.
- Alampi, A. (2019). The future is micro: How to build an effective micro-influencer programme. *Journal of Digital & Social Media Marketing*, 7(3), 203-208.
- Aldana-Bravo, F. A. (2015). Webcómic: lectores, autores y editores a un click. *Estudios de teoría literaria. Revista digital: arte, letras y humanidades*, 8, 131-140.
- Armstrong, G. y Kotler, P. (2003). *Fundamentos del Marketing* (6ª edición). Pearson/Prentice Hall.
- Berube, L. (2022). The Parallel Universe: A Review of Webcomics. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 12(1), 1-9. DOI: <https://doi.org/10.16995/cg.9733>.
- Casaló, L. V., Flavián, C. y Ibáñez-Sánchez, S. (2021). Be creative, my friend! Engaging users on Instagram by promoting positive emotions. *Journal of Business Research*, 130, 416-425. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.02.014>.
- Centenero, M. J. (2019). *Marketing digital. Síntesis*.
- Dimock, M. (17 de enero de 2019). *Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins*. <http://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>.
- Dowthwaite, L. (2017). *Crowdfunding webcomics: the role of incentives and reciprocity in monetising free content*. [Tesis doctoral], University of Nottingham.
- Gómez, C. (2007). Marketing cultural. *Revista EAN*, 60, 123-146. <https://www.redalyc.org/pdf/206/20606007.pdf>.
- Groesnteen, T. (2006). *Un Objet culturel non identifié*. Actes Sud L'an 2.
- Groensteen, T. (2013). *Comics and Narration*. University Press of Mississippi.
- Hicks, M. (2009). 'Teh Futar': The Power of the Webcomic and the Potential of Web 2.0. En R. Scully y M. Quartly (Eds.). *Drawing the Line: Using Cartoons as Historical Evidence* (pp. 360-394) Monash University Press.
- Hootsuite. (2023). *Social media trends 2023*. <http://tinyurl.com/dch3ze67>.
- Jacobs, D. (2013). Webcomics, Multimodality, and Information Literacy. *ImageText (Comics and Pedagogy)*, 3(7). <https://imagetextjournal.com/webcomics-multimodality-and-information-literacy/>.
- Jiménez-Varea, J. (2004). Construcción-Lectura del cómic digital. En M. A. Muro Munilla (Ed.), *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica* (pp. 660-667). Fundación San Millán de la Cogolla.
- Kang, X., Chen, W. y Kang, J. (2019) Art in the Age of Social Media: Interaction Behavior Analysis of Instagram Art Accounts. *Informatics*, 6(52), 2-19. DOI: 10.3390/informatics6040052.
- Kleefeld, S. (2020). *Webcomics*. Bloomsbury.
- Lee, H. K. (2006) When Art Met Marketing. *International Journal of Cultural Policy*, 11(3), 289-305.
- Liming, D. (2012). Bloggers and Webcomic Artists: Careers in Online Creativity. *Occupational Outlook Quarterly*, 56(3), 16-21.
- Martin, C. (2017). With, Against or Beyond Print? Digital Comics in Search of a Specific Status. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship* 7, 13. DOI: <https://doi.org/10.16995/cg.106>.
- Manic, M. (2015). Marketing engagement through visual content. *Bulletin of the Transilvania University of Braşov, Series V: Economic Sciences*, 8(57), 89-94. [https://webbut2.unitbv.ro/BU2015/series\\_v/Biletin1/12\\_Manic.pdf](https://webbut2.unitbv.ro/BU2015/series_v/Biletin1/12_Manic.pdf).
- Mazowitta, A. (2021) Graphic Communities: Comics as Visual and Virtual Resources for Self and Collective Care. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 11(1), 1-8. DOI: <https://doi.org/10.16995/cg.6493>.
- McCloud, S. (2016). *Reinventar el cómic. La revolución de una forma artística gracias a la imaginación y la tecnología*. Planeta Cómics.
- Membiela-Pollán, M. y Pedreira-Fernández, N. (2019). Herramientas de marketing digital y competencia: una aproximación al estado de la cuestión. *Atlantic Review of Economics - AROEC*, 3(3), 1-22. <http://aroec.org/ojs/index.php/ARoEc/article/view/99/74>.
- Misemer, L. (2019). "A Historical Approach to Webcomics: Digital Authorship in the Early 2000s". *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship* 9(1), 10. DOI: <https://doi.org/10.16995/cg.162>.
- Molina-Fernández, M. (2019). Imagen, movimiento e interactividad en el cómic digital. *EME. Experimental Illustration, Art & Design*, 7, 44-51. DOI: <https://doi.org/10.4995/eme.2019.11360>.
- Montoya, A. M. (2018). Del Cómic Impreso al Hipercómic, la Temporalidad en las Nuevas Propuestas de Cómics Digitales. En A. Gómez, A. León, G. Ma. Mejía y F.C. Londoño (Eds.), *Diseño y Creación Foro Académico Internacional Memorias académicas del 17 Festival Internacional de la Imagen* (pp. 309-317). Universidad de Caldas (Colombia).
- Muñoz, E. L. (2017). El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea. *CuCo. Cuadernos De cómic*, 8, 7-30. DOI: <https://doi.org/10.37536/cuco.2017.8.1246>.
- Newberry, C. (2023). *16 métricas de redes sociales que realmente importan y cómo darles seguimiento*. [https://blog.hootsuite.com/es/metricas-de-redes-sociales/#3\\_Tasa\\_de\\_creimiento\\_de\\_la\\_audiencia](https://blog.hootsuite.com/es/metricas-de-redes-sociales/#3_Tasa_de_creimiento_de_la_audiencia).
- Noor, K.B.M. (2008). Case Study: A Strategic Research Methodology. *American Journal Applied Sciences*, 5(11), 1602-1604. DOI: <https://doi.org/10.3844/ajassp.2008.1602.1604>.
- Plamondon, R. (2018). The Sustainability of Free Content: Learning from Webcomics. *Moving through the Grey: Publishing in Action*, 1, 119-125.
- Plantin, J.-C., y Punathambekar, A. (2019). Digital media infrastructures: Pipes, platforms, and politics. *Media, Culture & Society*, 41(2), 163-174.
- Richani, E., Papaioannou, G. y Banou, C. (2016). Emerging opportunities: the internet, marketing and museums. *MATEC Web of Conferences*, 76, 1-5. DOI: 10.1051/02044.
- Rojas, P. (2020). *Monetizagram: Descubre cómo funciona el algoritmo de Instagram y #Monetizatu cuenta*. Almuzara.
- Sánchez de Mora, P. (2021). Innovaciones en el cómic digital. El caso de Modern Polaxis. *Eu-topías*, 22, 89-98. DOI: 10.72033/eutopias.22.22930.
- Scolari, C. (2022). *La guerra de las plataformas. Del papiro al metaverso*. Nuevos Cuadernos Anagrama.
- Scorer, J. (Ed.) (2020). *Comics Beyond the Page in Latin America*. UCL Press. DOI: <https://doi.org/10.14324/111.9781787257549>.

Sidorenko, P., Herranz, J. M., Terol-Bolinches, R. y Alonso-López, N. (2022). "Introducción". En P. Sidorenko, J. M. Herranz, R. Terol-Bolinches y N. Alonso-López (Eds.) *Narrativas emergentes para la comunicación digital* (pp. 13-17). Dykinson.

Van Dijck, J. (2019). *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. S. XXI.

Vilches, G. (2016). Breve historia del cómic digital. En P. Pérez (Ed.) *Cómic digital hoy. Una introducción en presente* (pp. 1-38). ADC Cómic.

Walters, M. (2009). What's up with Webcomics?: Author-Reader Relationships and Finances. *Interface: The Journal of Education, Community and Values*, 9(4), 1-7.

# CUERPOS DISIDENTES Y VISUALIZACIONES DE LO POPULAR EN LAS FOTOGRAFÍAS DEL DISEÑO DE INDUMENTARIA EN ARGENTINA

## MODOS DE PRODUCCIÓN, DIFUSIÓN E INTERACCIÓN EN LOS MEDIOS DIGITALES

Manuela Eva Roth

Universidad de Buenos Aires / Universidad de Sevilla

manuela.roth@fadu.uba.ar

57

Recibido: 29/06/2023 | Aceptado: 12/12/2023

doi:10.30827/sobre.v10i.28606

### DISSIDENT BODIES AND VISUALIZATIONS OF THE POPULAR IN THE PHOTOGRAPHS OF CLOTHING DESIGN IN ARGENTINA. MODES OF PRODUCTION, DISSEMINATION AND INTERACTION IN DIGITAL MEDIA

**ABSTRACT:** By discussing decolonial and contemporary transfeminist theories, this article analyzes the practices of dissident design within the fashion circuit in Argentina. In particular, this paper questions how activist designers inhabit digital media in a context where technology is a main tool for social entrepreneurs. Based on interviews and observations both online and offline, the case *Cooperativa de Trabajo Protesta Limitada* allows us to showcase the tensions and contradictions between activism and fashion. The article focuses on the critique Protesta articulates through visual content production and delves into two central themes: images of the "other" or alternative bodies and representations of popular culture. Finally, I reflect on the limits, contradictions and successes of these dissident designers that maintain disruptive and activist practices but, simultaneously, recognize themselves as part of the mainstream fashion circuit.

**KEYWORDS:** Design. Dress. Fashion photography. Activism. Digital media

**RESUMEN:** Desde los pensamientos descoloniales y las teorías transfeministas contemporáneas, el artículo analiza las prácticas del diseño disidente y activista dentro del circuito de la moda en Argentina. Especialmente, indaga sobre cómo habitan los medios digitales en un contexto en donde la expansión masiva de la tecnología se presenta como escenario oportuno para difundir emprendimientos autogestivos. Para ello, tomo el caso *Cooperativa de Trabajo Protesta Limitada* que me permite, a partir de visitas a su espacio laboral, entrevistas y observaciones tanto *online* como *offline*, investigar empíricamente las tensiones y contradicciones que se generan entre activismo y moda. El artículo hace foco en el contenido visual crítico que produce la cooperativa y profundiza en dos temáticas centrales: los *cueros otros* como protagonistas y la visualización de lo popular en redes sociales. Por último, reflexiono sobre los límites, contradicciones y aciertos de este colectivo que mantiene prácticas disruptivas y activistas, pero en simultáneo, se reconoce dentro del circuito de la moda.

**PALABRAS CLAVE:** Diseño. Indumentaria. Fotografía de moda. Activismo. Medios digitales



## 1. Introducción

En Argentina es posible reconocer un colectivo emergente de diseñadores, dentro del circuito de la moda, que desarrollan sus prácticas desde posicionamientos críticos y activistas. Hoy, con el trasfondo de la masificación de la cuarta ola feminista —en donde confluyen posicionamientos antipatriarcales, antirracistas, descoloniales, ecologistas, antiextractivistas (Altamirano et al, 2018; Cobo Bedia, 2018 y 2019; Gago et al, 2018; Varela, 2019)—, las críticas sobre los modos hegemónicos de diseñar, producir, difundir y comercializar indumentaria presentan un crecimiento exponencial. El desarrollo de las tecnologías y, en particular, la incorporación global de las redes sociales a la vida cotidiana de las personas ha facilitado la proliferación de emprendimientos autogestivos que exponen sus posicionamientos ético-políticos. El artículo analiza las prácticas de estos emprendimientos, y particularmente, indaga sobre cómo habitan los medios digitales. Para ello, presento aquí una investigación colaborativa con el caso de estudio *Cooperativa de Trabajo Protesta Limitada* y sus fundadores, lo cual me permite relevar empíricamente las tensiones y contradicciones que se generan entre moda y activismo.

El artículo procede de la siguiente manera. En el primer apartado, *El contexto de Protesta. Activismo y moda en Argentina*, tomo los desarrollos del pensamiento descolonial y de las teorías feministas contemporáneas como posicionamientos críticos para pensar en torno a los cuerpos y al sistema de la moda. Planteo cómo estas corrientes denuncian la clasificación de las corporalidades desde una matriz colonial, occidental, patriarcal, capitalista y moderna. Describo como el modelo de cuerpo moderno-burgués es el que rige las prácticas tradicionales dentro del circuito de la moda y advierto sobre un creciente activismo que denuncia este protagonismo. En el segundo apartado, *Pop + Lento + Regional*. Cuestiones éticas y políticas, presento el caso de estudio *Cooperativa de Trabajo Protesta Limitada* y desarrollo la impronta cooperativa y autogestiva que guía sus prácticas. A partir de una serie de observaciones, relevamientos y entrevistas, el caso Protesta me permite indagar empíricamente sobre la filosofía del emprendimiento. En el tercer apartado, *¿Arte o diseño? Arte y diseño habitando las redes*, el artículo pone el foco en los modos en que estos emprendimientos habitan los medios digitales. Desde sus prácticas autogestivas ¿cuáles son los procesos de generación del contenido? ¿cómo construyen su identidad visual? y ¿cómo se vinculan con sus seguidores? Por último, en el apartado cuarto, *Visualización de lo popular y de los cuerpos otros*, presento dos temáticas que he podido observar cómo constantes; describo la visualización de lo popular en dos imágenes específicas y planteo la exposición de cuerpos contrahegemónicos como acción activista. También describo las interacciones que ambas temáticas generan en las redes sociales. Para concluir, en las reflexiones finales sitúo a *Protesta* como parte de un colectivo de diseñadores con una mirada crítica sobre el campo de la moda, que levantan las banderas de los activismos contemporáneos y que se posicionan ideológicamente a partir de un fuerte activismo visual y virtual, pero que, en simultáneo, reproducen ciertas prácticas que tienden a perpetuar el mismo sistema que buscan deconstruir.

## 2. El contexto de Protesta. Activismo y moda en Argentina

Siguiendo los desarrollos de los pensamientos descoloniales (De Sousa Santos, 2010; Dussel, 2003; Lander, 2000; Mignolo, 2010; Quijano, 2014) y de los feminismos latinoamericanos (Espinosa Miñoso et al. 2014; Gago, 2019; ; Lugones, 2008; Millán, 2014) aquellos cuerpos no-blancos, constituidos como otros con respecto al cuerpo moderno-burgués, han ocupado históricamente posiciones abyectas y subsumidas. En América Latina se ha producido una histórica hegemonización de los cuerpos, un proceso de blanqueamiento<sup>1</sup>, hetero-sexuali-

1 Un blanqueamiento entendido como proceso que privilegia la cultura europea, lo blanco no sólo como rasgo racial sino cultural (Millán, 2014). A este proceso histórico de catalogación de cuerpos por su color de piel, la feminista Francesca Gargallo lo denomina *pigmentocracia* (2012, p.160) y añade la imposición de una *estética de la conquista sobre esos cuerpos otros*

2 Según las feministas descoloniales Garzón Martínez (2014) y Sylvia Marcos (2014) el paradigma de la asepsia llega a Latinoamérica en las primeras décadas del siglo XX. La idea de limpieza, higiene y sanidad avanza sobre las ciudades frente a la mortalidad y las pestes. Políticas públicas de salud instauran decretos municipales sobre el aseo y la limpieza que rigen sobre los cuerpos y sus apariencias.

zación y asepsia<sup>2</sup>, que ha producido nítidas fronteras basadas en posiciones imperialistas, racistas y patriarcales. Tal como propone Rita Sagato aún «*leemos los cuerpos racializados, la no-blancura, definida aquí como signo de una posición en la historia*» (2018, p.29). Una historia de colonización y supremacía blanca que continúa determinando los valores que conforman las matrices clasificatorias de las corporalidades. Siguiendo estas corrientes todo cuerpo es una producción histórica, atravesada por matrices de poder y discursos hegemónicos. Todavía hoy, los *cuerpos otros* son leídos y clasificados desde una matriz colonial, occidental, patriarcal, capitalista que los coloca del otro lado de la línea abismal: racializados, exotizados o primitivos (De Sousa Santos, 2010). Cuerpos entendidos como objetos, posibles de ser apropiados y, por lo tanto, expropiados —de sí, de su comunidad, de su territorio— y hasta esclavizados.

Esta matriz y sus prácticas no son ajenas al sistema global de la indumentaria. Desde los transfeminismos contemporáneos se denuncia y repudia al sistema *fast fashion*<sup>3</sup> como un sistema de producción esclavista global en el que, mayoritariamente, participan mujeres y niños, se acusa a esta industria de ser una de las más contaminantes y, a la vez, se ha puesto en el centro del debate su participación activa en la imposición de un modelo de belleza hegemónico que encuentra sus raíces en valores, estéticas e intereses del norte global (Chollet, 2020; Klein, 2001; Pineda, 2020; Wolf, 2020). Desde estas miradas críticas, es posible plantear que el cuerpo moderno-burgués precisa de la existencia de *cuerpos otros* que le permitan acumular capital, desarrollar tecnologías cada vez más competitivas y hacer crecer una espiral de consumo sostenido y ascendente (Gago, 2019; Shiva y Mies, 2015).

Todavía hoy, en Latinoamérica el sujeto privilegiado continúa siendo varón, blanco, heterosexual, joven, de porte alto y delgado, físicamente trabajado-moldeado-intervenido para ser potente; pater familia, adulto, educado, de clase acomodada, urbano y europeizado. Siguiendo estas categorías, Rivera Cusicanqui agrega «*castellano hablante, propietario privado, integrado en la economía mercantil e incluso, vestido con terno sastre*» (2014, p. 124), marcando la contraposición entre este universal y grandes poblaciones del continente. El masculino abstracto, como categoría homogénea y dominante, junto a la mujer cis<sup>4</sup> como su compañía ideal, son los constructos identitarios representados masivamente dentro del sistema de la indumentaria. Es posible, tomando los desarrollos de Mona Chollet (2020), Naomi Klein (2001) y Naomi Wolf (2020), reconocer que, desde sus orígenes, el sistema de la moda ha diseñado para aquellos que detentan el capital simbólico de la blancura —parafraseando a la feminista María Teresa Garzón Martínez (2014)— y ha re-producido imágenes del cuerpo moderno-burgués que, aún, se imponen fuertemente en los medios digitales.

En Argentina, reconocidas agrupaciones activistas locales y globales denuncian, militan y se organizan para resistir frente al canon de cuerpo hegemónico<sup>5</sup>. Estas iniciativas han expandido el debate sobre las corporalidades tanto en los medios digitales como en acciones activistas territoriales, denunciando la discriminación y reclamando por el derecho a disfrutar del propio cuerpo. A partir de la masificación de la cuarta ola feminista<sup>6</sup> (Gago et al, 2018; Varela, 2019) se suman a este movimiento activista varios emprendimientos de indumentaria como *Protesta, ElleVanTok, Guaranga Psicoart, Clarabella, Archetype o Revolver*<sup>7</sup> que, dentro del circuito de la moda, realizan una lectura crítica de la corporalidad moderno-bur-

<sup>3</sup> Tanto los feminismos como el pensamiento decolonial y la crítica proyectual citan al sistema *Fast Fashion* como un modelo productivo que evidencia el entramado de explotación del Norte Global sobre los trabajadores textiles y de la confección del Sur Global (Chollet, 2020; Klein, 2001; Shiva y Mies, 2015).

<sup>4</sup> Se hace referencia a la mujer cis, entendiendo que no es cualquier mujer aquella que se acomoda dentro de la grilla heteronormativa como compañera del hombre blanco hetero. A su vez, la aclaración del término cis nos convoca a repensar los intensos debates en torno a la categoría mujer que se han dado históricamente dentro del feminismo y que han generado fuertes tensiones y enfrentamientos entre grupos dentro del mismo movimiento.

<sup>5</sup> Ejemplos de ello son los colectivos *Mujeres Que No Fueron Tapa* (mujeresquenofuerontapa.com) o *La moda en serio* (lamodaenserio.com), denunciantes de la violencia estética; el colectivo *La Revolución de las Viejas* contra el edadismo (larevoluciondelasviejas.com.ar); activistas por la diversidad corporal como *Brenda Mato* (@brenda.mato), *Any Body* (anybodyargentina.org) o *el Colectivo de Gordes Activistas* (@activismogorde\_ar); organizaciones queer y transfeministas como *la Mocha Celis* (mochacelis.org); los activistas por los derechos de las personas con discapacidad como *Shine Bright* (@shinebrightamc) y el colectivo *Identidad Marrón* (@identidadmarron) que denuncia el racismo estructural que impera en la sociedad argentina.

<sup>6</sup> Que es posible situar en 2015 coincidente con la primera marcha de *Ni Una Menos* en el país (niunamenos.org.ar).

<sup>7</sup> Comparto el nombre de usuario de la red social *Instagram* de los casos citados: @pr0testa, @ellevantok, @guaranga\_psiocart, @clarabellaok, @archetype.ar y @roparevolver.

guesa. Estos casos de diseño de indumentaria disidente entretejen los cuestionamientos sobre la corporalidad hegemónica con una crítica estructural, proclamando una producción ética, libre de trabajo esclavo y con procesos más sustentables<sup>8</sup> (Roth, 2021).

Tanto los emprendimientos como los citados grupos activistas utilizan los medios digitales como espacio central para compartir sus posicionamientos críticos y construir consensos. Sin embargo, a pesar de la gran circulación de contenido que denuncia al sistema *fast fashion* y a la corporalidad hegemónica, ya las primeras ciberfeministas han advertido sobre las contradicciones que se presentan entre la libertad que pareciera otorgar internet y los intereses de quienes la han desarrollado: hombres blancos, poderosos y del norte global (Sibilia, 2009; Zafra y López Pellisa, 2019). Existe una tensión entre las corporaciones multinacionales dueñas de los medios digitales y los proyectos de indumentaria que las habitan. Estas relaciones de poder son las que regulan qué contenidos pueden circular y cuáles se censuran<sup>9</sup>. Más aún, si tenemos en cuenta que las redes sociales popularizan tanto las consignas feministas como el mito de la belleza (Wolf, 2020) y promueve los intereses económicos del complejo moda-belleza, —tal como lo denomina Mona Chollet (2020)—, a la vez que permite la alta circulación de contra imágenes que van en su detrimento.

Desde este panorama, el artículo se centra en el caso *Protesta*, un emprendimiento autogestivo de Argentina en el cual sus diseñadores se presentan como «activistas dentro del circuito de la moda» (A. Lazalde, comunicación personal, 2 de noviembre de 2022). Basado en una serie de visitas al taller, entrevistas y observaciones, tanto online como offline, analizo cómo desarrollan sus prácticas, entretejiendo diseño de indumentaria, arte y activismo, haciendo foco especialmente en cómo interactúan con los medios digitales.

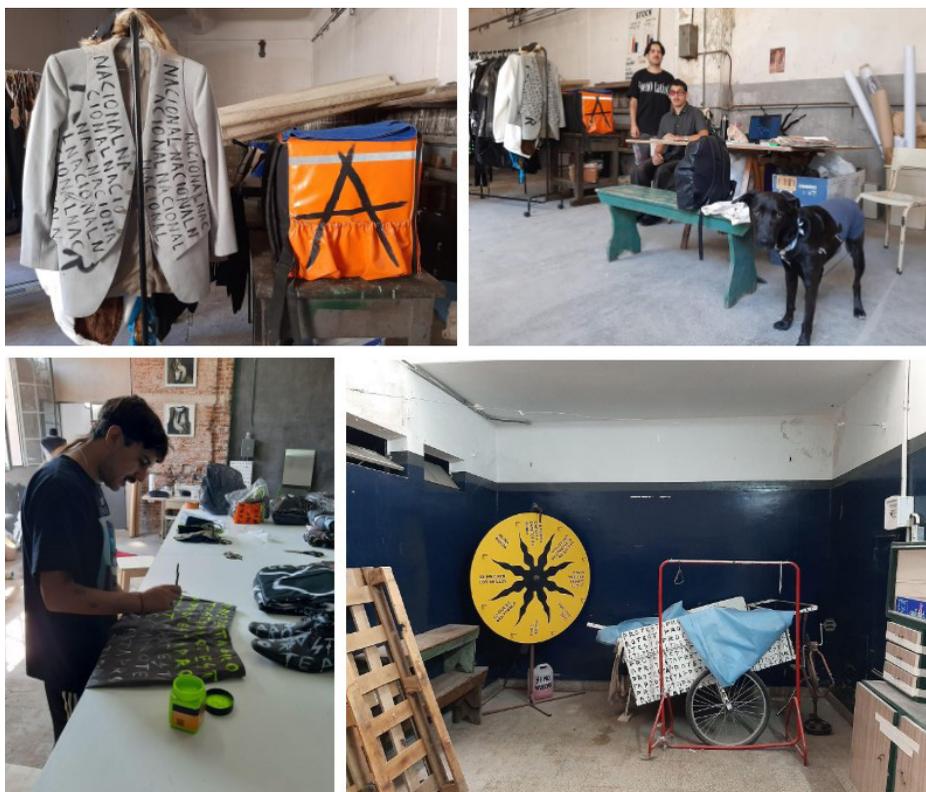
### 3. Pop + Lento + Regional. Cuestiones éticas y políticas

Como diseñadora de indumentaria, emprendedora, docente-investigadora y activista feminista situada en Buenos Aires, mis prácticas profesionales se encuentran atravesadas por los cuestionamientos contemporáneos sobre el circuito de la moda. Los posicionamientos crítico desarrollados en el primer apartado me impulsaron a investigar sobre las relaciones que se establecen entre cuerpo, vestimenta, imagen y activismo. Desde el año 2015, estudio sobre el diseño disidente y activista de indumentaria en Argentina. En mi investigación, los medios digitales han ocupado un lugar preponderante. En particular, las redes sociales me permitieron comenzar a reunir un grupo de emprendimientos que se presentaba disperso. Dentro de este colectivo —que hoy cuenta con más de 80 proyectos autogestivos relevados en territorio argentino— he seleccionado para este artículo el caso de estudio *Cooperativa de Trabajo Protesta Limitada*, el cual me permite abordar empíricamente los modos complejos en que estos emprendimientos habitan la virtualidad. Para estudiar el caso en profundidad, realicé un relevamiento de sus sitios digitales y conformé un corpus de capturas de pantalla de la red social *Instagram* en donde categoricé fotografías, textos, interacciones y comentarios de seguidores; también analicé su dominio en la plataforma *Blogger* (*protesta.blogspot.com*) en el cual comparten textos sobre temáticas que atraviesan los activismos contemporáneos. Luego, contacté con los fundadores de *Protesta* y, como puede apreciarse en la figura 1, visité su espacio taller para producir fotografías y realizar una serie de entrevistas. El corpus de imágenes construido me sirvió para dialogar en los encuentros; utilicé una selección de imágenes para guiar las entrevistas, lo cual me permitió evocar más vívidamente cada momento y profundizar en la dimensión estética (figura 1).

*Protesta* es un emprendimiento autogestivo de indumentaria, recientemente constituido como cooperativa, fundado en 2019 en la Ciudad de La Plata, Provincia de Buenos Aires, por una pareja: Santiago Goicoechea y Antonio Lazalde. *Protesta* forma parte de un grupo de

<sup>8</sup> Los inicios de estas críticas pueden encontrarse a finales del siglo pasado en los desarrollos de teóricas como Naomi Klein (2001) y Naomi Wolf (2020). Hoy han tomado una gran relevancia, se han masificado y globalizado gracias al uso de las redes y a la expansión mundial de campañas activistas como *¿Quién hizo tu ropa?*, encabezada por la organización *Fashion Revolution* (en el plano internacional [www.fashionrevolution.org](http://www.fashionrevolution.org) y en Argentina [@fashred\\_arg](https://www.instagram.com/fashred_arg))

<sup>9</sup> Como es el caso de quitar del buscador los proyectos, de censurar imágenes de *cuercos otros*, de no permitirles hacer publicidad y/o ventas si utilizan las imágenes disidentes que producen, todas cuestiones que la programación del algoritmo permite o bloquea.



**Figura 1:** [arriba] Espacio de trabajo de Protesta en la fábrica recuperada C.I.T.A. Fuente: fotografías propias (2022 y 2023).

**Figura 2:** [abajo] Figura 2: La fábrica C.I.T.A en La Plata. En el portón una pintada reclama por las Islas Malvinas. A la derecha: las máquinas de la hilandería que ya no produce. Fuente: fotografías propias (2022 y 2023).



diseñadores y artistas jóvenes que no sólo producen indumentaria y la comercializan, sino que participan activamente en las redes sociales, compartiendo sus posicionamientos políticos, éticos y activistas con sus seguidores. El espacio físico en donde trabajan se encuentra en la *Cooperativa Industrial Textil Argentina* (C.I.T.A), la primera fábrica recuperada del país<sup>10</sup>. Actualmente la cooperativa C.I.T.A ya no desarrolla su actividad textil. Para subsistir, debió comenzar a alquilar espacios a otras cooperativas y emprendimientos, abrir un local minorista para vender textiles remanentes y poner en marcha un centro cultural. Desde los inicios *Protesta* se aloja en C.I.T.A. y se vincula con la *Red Textil Cooperativa* para producir sus prendas<sup>11</sup>, ambas cuestiones ponen de manifiesto su compromiso con las asociaciones cooperativas como modo de subsistencia (figura 2).

<sup>10</sup> En 1945 C.I.T.A fue inaugurada por el presidente Juan Domingo Perón, lo cual marca una fuerte impronta política y partidaria en el emprendimiento. En Argentina, las fábricas recuperadas tienen una larga trayectoria a raíz de las sucesivas crisis económicas en donde los trabajadores, frente a la quiebra de la patronal, comienzan a autogestionar los medios de producción para conservar sus puestos de trabajo. Las fábricas recuperadas junto a las cooperativas de trabajo, según el Ministerio de Desarrollo Social de Argentina, «fortalecen el desarrollo local de distintos sectores de la economía social, que implican alrededor de 18.000 puestos de trabajo, generan nuevos empleos y, a su vez, brindan espacios de cultura, educación, cuidados y formación» (2020).

<sup>11</sup> En C.I.T.A también tiene su sede la *Red Textil Cooperativa* (@redtextilcooperativa), una asociación que nuclea a distintas cooperativas y productores populares del sector textil y de la confección.

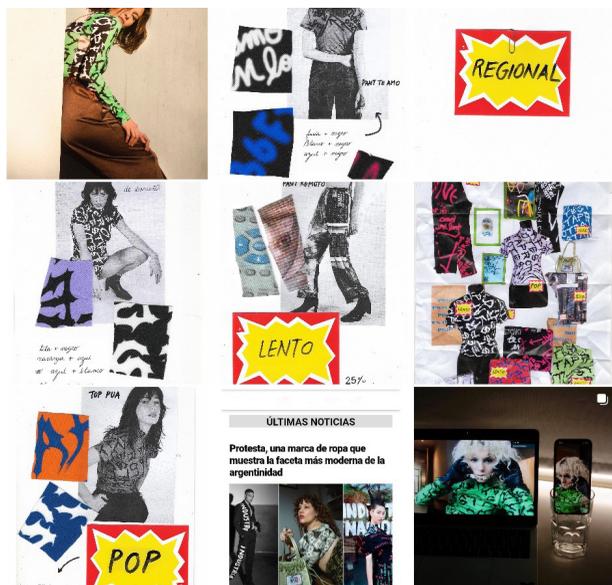


Figura 3: Esta imagen del *feed* fue utilizada en la entrevista para indagar sobre los tres conceptos. Los *Protesta* manifiestan que los carteles utilizados para escribir: *Pop*, *Lento* y *Regional* son los que utilizan los negocios de moda popular para escribir en las vidrieras los precios de venta de las prendas. Fuente: Banco de imágenes propio, captura de pantalla de la red social Instagram (2023).

Dicho por los fundadores, *Protesta* surge en un momento de resurgimiento del neoliberalismo en Argentina. Ambos refieren que, a partir de la victoria del macrismo en 2015, se produjo un retroceso histórico sobre las conquistas populares que fueron bandera durante los gobiernos kirchneristas<sup>12</sup>. Santiago Goicoechea, uno de los emprendedores, apunta que el gobierno del presidente, Mauricio Macri, había destruido la situación de las cooperativas textiles con las que ellos se vinculaban y relata que el gobierno macrista fue un duro golpe para la industria nacional, con el consecuente cierre de puestos de trabajo y el aumento de los índices de pobreza. El mismo nombre del emprendimiento, *Protesta*, emerge del descontento sobre el rumbo político que había tomado el país.

En la figura 3 presento parte del *feed* del *Instagram* de *Protesta*. Allí plantean tres ejes entrelazados que guían el espíritu del emprendimiento: *pop*, *lento* y *regional*. *Pop* deviene de popular, *lento* como ética de la producción y *regional* porque apuestan a generar trabajo en una industria nacional que reconocen periférica. En cuanto a la producción *lenta*, la definen como una producción consciente; al respecto Antonio Lazalde plantea que «hacer moda lenta es saber quién lo cose, en qué situación está, (...) un trabajo justo, digno (...)». Lo lento es como una mirada activista en torno al trabajo». También aporta que lo lento tiene que ver con producir pocas camadas, diseñar prendas no perennes, clásicas, e ir incorporando productos que puedan sostenerse sin variaciones en el tiempo (A. Lazalde, comunicación personal, 27 de abril de 2023). Santiago Goicoechea refiere que lo lento «no tiene el tiempo capitalista» (S. Goicoechea, comunicación personal, 2 de noviembre de 2022), (figura 3).

En relación con lo regional, plantean que no es lo mismo *Pop* y *Lento* desde el tercer mundo que en el primero. En la periferia, generar trabajo digno es una acción activista en sí misma,

<sup>12</sup> El término *kirchnerista* hace referencia al movimiento político gestado durante las presidencias de Néstor Kirchner y Cristina Fernández de Kirchner. El kirchnerismo es una fuerza política de corte peronista y alineada al populismo latinoamericano. Durante estos gobiernos, post crisis económica y estallido social en 2001, los emprendimientos autogestivos y las fábricas recuperadas vieron su auge y fueron acompañadas por una batería de políticas públicas. En 2015, asume el poder el macrismo, un grupo político conservador y neoliberal, que comienza un proceso de desarticulación sobre dichas redes forjadas entre Estado y autogestión (Fallacara, 2011). *Macrismo* y *kirchnerismo* son las dos fuerzas políticas antagonistas y protagonistas de la escena política en Argentina, una considerada de derecha y la otra, nacional y popular.

al igual que vincularse con cooperativas, «generar más trabajo en nuestra clave regional es importante» dice Santiago Goicoechea al respecto (S. Goicoechea, comunicación personal, 27 de abril de 2023). A su vez, marcan una fuerte diferencia entre lo lento en Europa y lo lento desde el Sur. En Europa, muchas veces el diseño lento se asocia a la sustentabilidad y los *Protesta* acusan que los productos sustentables no son para el pueblo: «¿a cuánto queda esa prenda? ¿Cuál es el precio y cuál es el usuario que podría acceder al lujo de lo sustentable? Habría que hacer de lo sustentable algo popular», afirma Santiago Goicoechea (S. Goicoechea, comunicación personal, 27 de abril de 2023). Ambos definen al emprendimiento como *Nacional y Popular*, «*Nac and Pop*»<sup>13</sup>, cuestión que puede verse reflejada tanto en los modos en que diseñan, producen, comercializan y manejan la comunicación del emprendimiento.

#### 4. ¿Arte o diseño? Arte y diseño habitando las redes<sup>14</sup>

Tal como describo en el apartado anterior, la génesis misma del proyecto está planteada desde el trabajo autogestivo y cooperativo. La autogestión en Argentina y, en particular, dentro del campo de la moda, encuentra sus raíces en la crisis económica y social del 2001. La autogestión es un modo de organización productiva que implica la realización de multitareas por parte del emprendedor<sup>15</sup>. Los *Protesta*, además de ser productores de su propia línea de productos, realizan tareas artísticas, curatoriales, productivas, operativas y comunicacionales para llevar adelante el emprendimiento. Esta lógica compleja trae aparejados mayores tiempos de trabajo y superposiciones de tareas y, a raíz de la importancia actual de las redes sociales como medio de difusión y comercialización, se vuelve indispensable sostener un alto ritmo en la producción de contenido (Valencia, 2023).

Hoy internet, con su oferta de multiplataformas, se ha convertido en el espacio para auto-difundir emprendimientos. *Protesta* aloja en su *Linktree* ([linktr.ee/pr0testa](http://linktr.ee/pr0testa)) sus distintos sitios: *Tienda Nube*, *Instagram*, *YouTube*, *Blog*, *Spotify* y, a su vez, comparte puntos de venta y publicaciones. Si bien estos medios contemporáneos se siguen utilizando para los mismos objetivos que los tradicionales<sup>16</sup>: fidelizar al cliente, construir el *storytelling* y generar ventas, en simultáneo, las mismas redes han comenzado a ser utilizadas para viralizar posicionamientos políticos, ideológicos y activistas.

El contenido para la virtualidad —un conjunto de materiales producido, editado y curado por ellos mismos— presenta diversos formatos: música, video, fotografía, texto, piezas gráficas, memes, emojis, links y arrobas. Las redes de *Protesta* están abiertas a recibir comentarios públicos<sup>17</sup> y, según apuntan en las entrevistas, también reciben una gran cantidad de mensajes privados de aliento. Los *Protesta* dicen que sus seguidores son personas con las que comparten ideales y valores, que esperan el producto nuevo, que les hacen encargos, que se entusiasman al ver cómo lo muestran y que comprenden la ideología detrás de la propuesta visual. Según ellos, es un público que comenta e interacciona, y lo consideran su mayor capital<sup>18</sup>.

En cuanto a la comercialización en sí, frente a la falta de tienda propia, los productos se venden en espacios físicos compartidos —tiendas multimarca, percheros en garajes privados y ferias independientes en distintos puntos del país—. La tienda online —a la cual llaman «nuestra casa» (A. Lazalde, comunicación personal, 2022)— se ha convertido en una importante boca

<sup>13</sup> Antonio Lazalde, al hacer referencia a *Protesta* como un proyecto «*Nac and Pop*» (A. Lazalde, comunicación personal, 2 de noviembre de 2022), se identifica como *Nacional y Popular*, lo cual implica en Argentina adscribir al partido kirchnerista. Cuestión que ratifican en reiteradas ocasiones durante los encuentros.

<sup>14</sup> El título de este apartado discute la diferencia histórica que se realiza ente el campo del arte y el campo del diseño, cuestión que en las prácticas del diseño de indumentaria ha tenido límites difusos y poco definidos. El caso se encuentra en un *entre*, entretejiendo ambos campos.

<sup>15</sup> El emprendedor autogestivo se encarga de diseñar, realizar la compra de insumos, desarrollar gran parte de los procesos productivos, generar contenido, editarlo y gestionar las redes sociales, distribuir mercadería a los puntos de venta, manejar la venta *online* y despachar por correo la mercadería. Además, cabe destacar, que los emprendedores son, a la vez, los invasores de sus emprendimientos que, por lo general, inician con su propio capital.

<sup>16</sup> Televisión, radio y revistas especializadas.

<sup>17</sup> Los comentarios que más cosechan son emojis con valoración positiva: corazones, bombas, caras sonrientes y fueguitos.

<sup>18</sup> Reconocen que, si bien las redes permiten el intercambio con los seguidores, también invita a los haters, tensión que abordo en el apartado siguiente.



Figura 4: Arriba a la izquierda la foto está tomada en la estación Darío Santillán y Maximiliano Kosteki del Ferrocarril General Roca, en donde dos manifestantes fueron asesinados por las fuerzas policiales durante la llamada crisis del 2001<sup>20</sup>. La frase «Argentina te Asesina» es el nombre de una canción de *Todos Tus Muertos*. Para *Protesta Argentina* «en mil sentidos te puede asesinar» (S. Goicoechea, comunicación personal, 27 de abril de 2023), por el gatillo fácil o por nacer en un hogar pobre. La fotografía de la derecha fue tomada en un registro civil: «Estaba hablando del sistema de internet seguramente y nosotros nos pusimos hablar como del sistema» (S. Goicoechea, comunicación personal, 27 de abril de 2023). Mediante este comentario hacen referencia a sus críticas frente a un sistema global en crisis. En la captura de pantalla de abajo, pueden verse las fotografías transferidas a las prendas y los comentarios de los seguidores. Fuente: Banco de imágenes propio, montaje con recortes de capturas de pantalla de la red social Instagram (2023).

64 de expendio, que es acompañada por plataformas como *Mercadopago* que habilitan circuitos de ventas minoristas que pueden realizarse por mail, mensaje directo de *Instagram* o *WhatsApp*. Así, aparecen nuevamente los conceptos de cooperación y de autogestión, ya que buscan colaboración para las ventas en espacios físicos y son ellos mismos quienes gestionan las redes para la comercialización *online*.

En el caso de *Protesta*, Santiago Goicoechea es fotógrafo profesional<sup>19</sup>. Sus fotografías «hablan desde una perspectiva de crisis» (A. Lazalde, comunicación personal, 27 de abril de 2023) y presentan un fuerte contenido crítico. Por lo general, son tomas directas realizadas en espacios públicos, en donde registra la basura, los restos y las intervenciones callejeras, haciendo foco en la cultura popular. Tal como se presenta en la figura 4, las imágenes son transferidas a las prendas que produce *Protesta* mediante la técnica de sublimación. En el *Instagram*, publican tanto las fotografías como las prendas que las portan, realizando una práctica curatorial en donde convergen el arte y el diseño (figura 4).

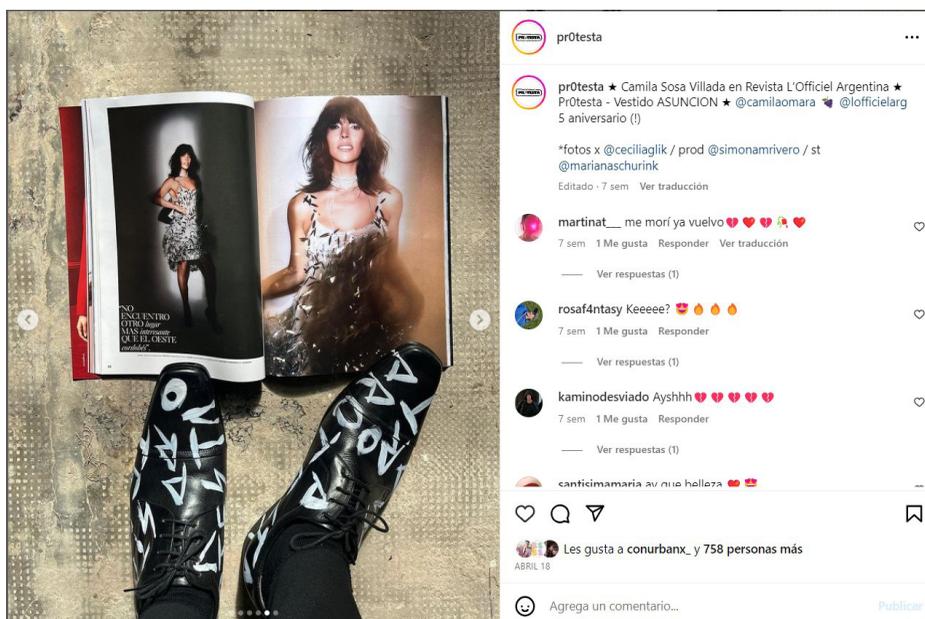
Los diseñadores plantean que les gusta jugar con cada prenda como una pieza de arte<sup>21</sup> «esta cosa de pensarla estilísticamente como de galería, como producción de arte» (A. Lazalde, comunicación personal, 2022) además de como indumentaria funcional y producida en serie. Ellos mismos desarrollan y gestionan la identidad digital del emprendimiento, debaten y seleccionan qué imágenes compartir y cómo componer su galería, que es su *feed de Instagram* —un espacio que ambos reconocen con una atmósfera muy cuidada<sup>22</sup>—.

<sup>19</sup> La labor de Goicoechea como fotógrafo es anterior a la fundación del emprendimiento. Él es quien realiza la labor de fotógrafo en la mayoría de los casos, aunque hacen referencia a que en muchas ocasiones comparten la cámara durante las sesiones de fotos y que prefieren no transferirles autoría, lo cual vuelve a destacar su modo de trabajo colaborativo.

<sup>20</sup> El 26 de junio del año 2002, Darío Santillán y Maximiliano Kosteki fueron asesinados por las fuerzas policiales en el hall de acceso a la estación de tren que hoy lleva sus nombres. Actualmente el vestíbulo de la estación se encuentra repleto de murales que conmemoran a los jóvenes piqueteros muertos por la represión policial.

<sup>21</sup> *Protesta* siempre habla de arte pensando en un arte popular no elitista, tanto desde los medios de producción, los costos, como los valores de mercado. En este sentido, Santiago Goicoechea hace referencia al uso de su celular —modelo que considera fuera de la carrera tecnológica— como herramienta no elitista para capturar sus fotografías.

<sup>22</sup> Santiago Goicoechea es el encargado de la posproducción de las fotografías que, sin modificar la contextura ni la superficie de los cuerpos, edita para generar «una atmósfera» específica para un feed de Instagram «muy cuidado» (S. Goicoechea, comunicación personal, 27 de abril de 2023).



**Figura 5:** Fotografía de la publicación de la revista L'officiel que tiene como protagonista a la escritora Camila Sosa Villada, quien ha publicado *Las Malas* (2019), libro que relata sobre las vidas travestis-trans en Argentina, colectivo al que la misma autora pertenece. Fuente: Banco de imágenes propio, captura de pantalla de la red social Instagram.

Si bien lo lento es parte de la filosofía del emprendimiento, reconocen que existe una aceleración en los tiempos de producción de las imágenes. En este sentido, lo que impulsa y demanda la producción constante es la necesidad de contar con material disponible para subir a *Instagram* y a la tienda *online* (*protesta.com.ar*). Ambos espacios virtuales están pensados desde estilos fotográficos particulares; por un lado, en la página web apelan a la producción de *lookbooks*<sup>23</sup> y en el *feed* proponen imágenes que ellos califican como más creativas y expresivas. Frente a esta constante demanda de imágenes, recurren a producciones de terceros, alquilando prendas para productoras de moda y vistiendo a artistas del *mains-tream* que los han llevado a participar en renombradas revistas<sup>24</sup>. Para incorporar al *feed* el material producido por fuera, tal como puede apreciarse en la figura 5, buscan emparejarlo con su propia estética volviendo a producir imágenes de la imagen (figura 5).

El emprendimiento, además de exhibir arte y diseño en *Instagram*, transita museos, galerías, centros culturales, universidades y la propia fábrica recuperada para exponer sus producciones. A su vez, los eventos que realiza —desfiles, exposiciones, eventos y charlas— son convertidos en contenido visual y escrito para ser mediatizado. En este contexto, el emprendimiento habita distintas plataformas que dialogan entre sí y forman un entramado complejo de información e interacción. Los espacios virtuales de *Protesta* son mucho más que un espacio curatorial para la venta; implican una interacción constante en donde los seguidores también pueden ser protagonistas de los contenidos.

## 5. Visualización de lo popular y de los cuerpos otros

En este apartado, analizo dos temáticas que he podido observar como constantes en el corpus de capturas de pantalla de la red social *Instagram*: lo popular y los *cuerpos otros*. La primera temática retrata la desigualdad, la pobreza y cuestiones vinculadas al trabajo. En la segunda temática, el material visual presenta cuerpos contrahegemónicos como protago-

<sup>23</sup> Estilo fotográfico comúnmente utilizado dentro del campo de la moda para vender producto *online*.

<sup>24</sup> En relación con las personalidades, *Protesta* también presenta aquí una postura disidente, ya que prefiere unir su imagen con artistas de la cultura *under* argentina, las cuales se alejan de los cánones de belleza hegemónicos y de las clasificaciones heteronormativas.



Figura 6: El desfile de *Protesta* en C.I.T.A. fue, en parte, a beneficio de los trabajadores de la cooperativa. La *mochila* de Rapi con la A de *Anarquía*, entre las máquinas de hilandería que ya no producen, ponen en tensión dos modelos de empleo. El trabajo genuino y regulado de la industria nacional se desmorona y emerge, según *Protesta*, un trabajo desregulado transnacional, sin derechos para el trabajador. Fuente: Banco de imágenes propio, captura de pantalla de la red social *Instagram* (2022).

nistas. Ambas cuestiones las planteo como disidentes con respecto a la fotografía de moda tradicional que superpueblan las redes y los medios de comunicación masivos. Aquí recojo los conceptos teóricos planteados en el primer apartado, el cuerpo moderno-burgués y el ideal de belleza hegemónico, como constructos que han gobernado el diseño y la comunicación dentro del campo de la moda (Calvo Foxley, 2019; Chollet, 2020; Domínguez, 2021; Pineda, 2020; Wolf, 2020).

Para abordar la temática de lo popular, recorro a dos publicaciones de *Instagram*: *la mochila de Rapi* y *el Carro*, homenaje a la artista Liliana Maresca. *La mochila de Rapi*, retratada en la figura 6, es una crítica hacia un sistema laboral que desprotege al trabajador y que plantea la explotación del *delivery*<sup>25</sup> (figura 6).

A raíz de los *posteos* realizados de la mochila con la A pintada, fueron tildados como anarquistas por ciertos seguidores —que ellos mismos denominan *haters*—, trastocando su intención política que era denunciar el silencio del Estado en relación con la desregulación laboral. Para abrir el diálogo con estos primeros *haters* nace el blog, un espacio digital en donde comparten textos más extensos sobre las críticas que materializan en las prendas y las fotografías. En el blog se pueden encontrar reflexiones sobre el comercio justo, la soberanía alimentaria, la justicia ambiental, el ascenso social y la política local —como la ley de humedales y la ley de inclusión laboral travesti y trans—. Los cuestionamientos que reciben en *Instagram* nacen de la dicotomía entre moda y crítica social, una división clásica del pensamiento binario occidental. El encasillamiento de la vestimenta como un área superficial, vacía y efímera es lo que provoca las mayores confrontaciones con los seguidores. Antonio Lazalde comenta que según los *haters* «no podés hacer discursos políticos sobre una pasarela» (A. Lazalde, comunicación personal, 2022).

<sup>25</sup> La mochila fue presentada en el primer desfile en C.I.T.A. a raíz del debate que se generó a nivel país cuando el gobierno neoliberal macrista habilita a que las plataformas *Rapi*, *Uber* o *Airbnb*, se instalen en la economía argentina. Se trata de una crítica a un modelo laboral sin gremios, sin vacaciones, sin aguinaldo, sin obra social y en donde el trabajador sólo cobrará por su tiempo efectivo de trabajo. En relación con esta temática dicen: «la mochila de Rapi proponía un sistema de trabajo que venían agarrando un montón de pibes sin derechos, entonces era el anarcocapitalismo que se estaba manifestando» (S. Goicoechea, comunicación personal, 2 de noviembre de 2022).

<sup>26</sup> Liliana Maresca en los años 90 «había hecho un carro todo blanco y había hecho el manifiesto del cartonero, (...) que es un texto increíble que está en un traje escrito» (A. Lazalde, comunicación personal, 27 de abril de 2023). La instalación *Recolecta* de Liliana Maresca se realizó en el Centro Cultural Recoleta. Allí se expuso un carro de cartonero real que la artista intervino y que había conseguido de manos de cartoneros en el Albergue Warnes.



Figura 7: El carro que homenajea a Maresca *tirado a sangre* en la pasarela por un cuerpo queer. Fuente: Banco de imágenes propio, recortes de capturas de pantalla de la red social Instagram.

Durante la entrevista los *Protesta* relacionan la mochila de Rapi con el carro que vemos en la figura 7, homenaje a Liliana Maresca<sup>26</sup>. Plantean que la bicicleta del *delivery* está tirada a sangre como el movimiento cartonero tira del carro. Esta acción, a la que denominan como la «*oda al cartonero*» (A. Lazalde, comunicación personal, 2023), propone al cuerpo que recoge la basura para subsistir como protagonista, quien «primero aparece como un actor social que viene de la periferia y que era intruso» (S. Goicoechea, comunicación personal, 27 de abril de 2023) pero que, en el transcurso de los años, logró organizarse, constituirse como cooperativa y hacer que el Estado regule su trabajo. Así *Protesta* rinde homenaje al arte argentino de tiempos de crisis y, a la vez, busca la «revalorización de lo periférico» (S. Goicoechea, comunicación personal, 27 de abril de 2023), (figura 7).

Cuentan en la entrevista que dudaron en subir el carro cartonero a la pasarela del *Centro Cultural Kirchner*, pensando que iban a recibir críticas por izquierda, por estetizar la desigualdad y la pobreza. Sin embargo, *Protesta* asume el riesgo que conlleva la provocación, entiende que puede haber reacción y «cancelación mediática» (S. Goicoechea, comunicación personal, 27 de abril 2023). Antonio Lazalde acusa que han sentido temor y dudas sobre trabajar ciertas temáticas, «somos conscientes de todos nuestros privilegios también como emprendimiento (...)». Lo que pasa es que nos gusta mucho el impacto (...), nos gusta también mover el avispero desde la moda» (A. Lazalde, comunicación personal, 2023) y continúa: «Yo creo que la gente no estaba acostumbrada por ahí a asociar a la moda con valores positivos». Es como si la vestimenta sólo pudiera asociarse con valores capitalista y consumista y no pudiera tener un discurso popular, inclusivo o sustentable genuino. En esta misma línea, Santiago Goicoechea hace referencia a que «como vendés productos quedaría cancelada la posibilidad tuya de usar un enunciado político» (S. Goicoechea, comunicación personal, 27 de abril de 2023). Esta problemática, englobada como *pinkwashing*, *purplwashing* o *greenwashing*, se encuentra en los debates de los activismos contemporáneos y pone en tensión cómo la crítica social participa del mercado y cómo es posible también lucrar con las agendas activistas (Power, 2016; Calvo Foxley, 2019; Domínguez, 2021). Frente a estas posturas cancelatorias, los *Protesta* deciden borrar los comentarios negativos porque los entienden como agresiones: «bloqueás y borrás, porque esa gente no entiende el flash» (A. Lazalde, comunicación personal, 27 de abril de 2023). Al respecto, si bien el arte como área de conocimiento es libre de abordar la crítica social, el diseño —considerado un área siempre aliada al consumo y al capitalismo (Escobar, 2017; Roth y Ravazzoli, 2021)— pareciera ser que sólo tiene permitido reproducir imágenes aspiracionales y concordantes con el estatus quo.

<sup>25</sup> Es decir que continúan con los formatos tradicionales de fotografías utilizadas dentro del circuito y, por lo tanto, respeta ciertos códigos característicos de este género fotográfico; como, por ejemplo, fotografiar cuerpos vestidos como protagonistas.

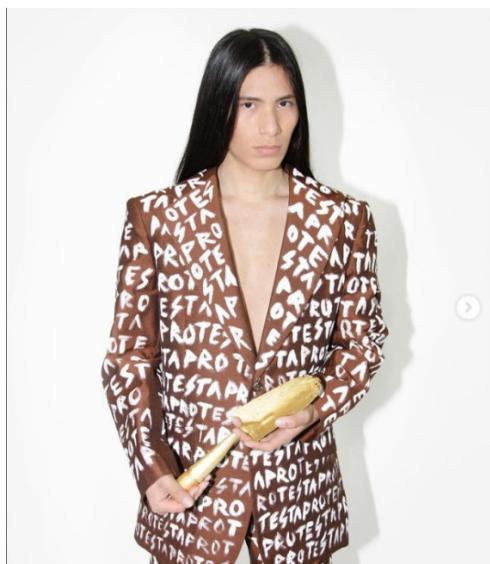


Figura 8: [arriba] *Cuerpos otros* como protagonistas, cuerpos marrones y cuerpos con una textura que desborda los límites de la belleza hegemónica. Fuente: Banco de imágenes propio, recortes de capturas de pantalla de la red social Instagram (2023).

Figura 9: [abajo] Fotografías de Santiago Goicoechea, la basura estampada en prenda. Fuente: Banco de imágenes propio, recortes de capturas de pantalla de la red social Instagram.

89

La otra temática que he observado como constante es la visualización de los *cuerpos otros*, si bien la producción de *Protesta* se inscribe dentro del género fotografía de moda<sup>27</sup>, se posiciona como activista frente a una fotografía de moda masiva que reproduce el canon del cuerpo moderno-burgués. Las imágenes que propone el caso dan cuenta de una práctica inclusiva que apela a la diversidad y a la incorporación de los *cuerpos otros*, entendidos de modo interseccional<sup>28</sup>: cuerpos gordos, racializados, trans, cuerpos viejos, desclasados, populares. En la figura 8, se exponen dos ejemplos de cómo *Protesta* pone, en primer plano, cuerpos que no ocupan lugares destacados en las representaciones del circuito de la moda (figura 8).

*Protesta* propone en la comunicación prendas abiertas pensadas de modo inclusivo, sin género, sin edad y sin un único cuerpo posible. Con relación a la fotografía Antonio Lazalde aporta: «tiene que reflejar el personaje de la marca, por lo general nuestro personaje no es uno, son cuatro o cinco, por ahí tenés un chico queer, tenés una chica plus size, pero re atrevida, una chica clásica, como de todo» (A. Lazalde, comunicación personal, 27 de abril de

<sup>28</sup> Tomando el término desarrollado por Kimberlé Crenshaw (2016), desde el feminismo negro norteamericano.

2023). No eligen designaciones conservadoras en cuanto al vínculo prenda-género; prefieren mostrar prendas y cuerpos que salgan de la belleza hegemónica y del binarismo hombre y mujer. Santiago Goicoechea plantea: «igual el que tiene la información será el vestido en relación a tu pensamiento, (...) la prenda no tiene género» (S. Goicoechea, comunicación personal, 27 de abril de 2023), dejando en claro que están abiertos a que el uso real sea distinto a como lo imaginaron. En la figura 9 se aprecia como la misma tipología es presentada sobre diferentes cuerpos sin distinguir su género<sup>29</sup> (figura 9).

En todas sus fotos, las personas que posan son modelos no profesionales; es gente que ven por las redes sociales o que se cruzan por las calles. Por otra parte, aclaran que en la postproducción de imágenes nunca buscan estilizar ni homogeneizar las corporalidades y no intervienen los cuerpos a través de filtros; si bien editan las imágenes, no es con el fin de homogeneizar cuerpos, pieles, superficies, grosores, sino el de empatizar cada imagen con la estética general de su galería.

## 5. Reflexiones finales

Protesta forma parte de un conjunto emergente de proyectos autogestivos que pueden reconocerse en el campo de la indumentaria en Argentina. Especialmente a partir del 2015, en simultáneo a la gran expansión del activismo feminista en el país y en el mundo, comienza a emerger un diseño disidente que utiliza las redes sociales para cuestionar las prácticas tradicionales. La masificación de la llamada *cuarta ola feminista*, en donde se entretajan pensamientos descoloniales, ambientalistas, antirracistas y anticapitalistas, desde su fuerte activismo virtual ha contribuido con la amplificación de las miradas críticas sobre el campo de la moda. *Protesta* levanta estas banderas y comparte sus cuestionamientos éticos en cuanto al trabajo, la sustentabilidad, la pobreza y, también, pone en tensión al cuerpo moderno-burgués como modelo hegemónico desde y para el cuál diseñar. En particular, el caso entiende que diseñar en función de un sujeto privilegiado y mantener los modos de producción dentro del sistema *fast fashion*, implican la continuidad de un sistema colonial-moderno que, aun hoy, continúa vigente. De este modo, *Protesta* es una manifestación más dentro de un amplio movimiento activista que también presenta sus contradicciones.

El diseño disidente en Argentina, más allá de su carácter activista, se ubica dentro del circuito de la moda, un área catalogada comúnmente como frívola, consumista, elitista, racista, esclavista, anti-ecológica e imperialista. Este modo contrahegemónico de diseñar indumentaria realiza desfiles, exposiciones, editoriales de moda, viste personalidades influyentes, produce fotografías que se encuentran dentro del género fotografía de moda, comercializa su producción en un intercambio clásico capitalista y participa activamente en los medios digitales con fines comerciales. Todas estas cuestiones demuestran cómo precisa de las estructuras hegemónicas para su difusión, su posicionamiento y su subsistencia. De esta manera se plantean las tensiones y contradicciones que se despliegan hoy entre moda y activismo. El encasillamiento de la vestimenta, como un área superficial y descomprometida, es lo que provoca las mayores confrontaciones con sus detractores. Frente a los cuestionamientos, el diseño disidente asume el riesgo y entiende que puede ser acusado de realizar *pinkwashing*, *purpulwashing* o *greenwashing*. Sin embargo, a lo largo del artículo he podido describir cómo sus prácticas se alejan de un simple y superficial lavado de cara. El diseño disidente, adoptando una posición crítica, transforma sus decisiones cotidianas: participa en la economía popular colaborando con cooperativas y organizaciones sociales; tiene como objetivo defender y hacer crecer la producción nacional; aborda temáticas que no buscan complacer los gustos masivos —poniendo en jaque la idea de élite como modelo y acercándose a la cultura popular—; tal como expuse en los apartados anteriores, realiza denuncias sobre temáticas candentes como el gatillo fácil, los femicidios y trans-travesticidios, la crisis económica y productiva, la contaminación, el resurgimiento del neoliberalismo, el trabajo esclavo, la pobreza y la desigualdad en la periferia latinoamericana. Todas temáticas que se

<sup>29</sup> Las fotos de la basura, un cartón de vino *tetra brik* tirado en la vereda, pasa a ser una estampa en una prenda que lleva puesta un modelo que encontraron vendiendo empanadas en la plaza y les llamó la atención porque «es skater, que es de la calle, que es queer, que tiene sus changas» (A. Lazalde, comunicación personal, 2 de noviembre de 2022). Con la lata de cerveza *Schneider*, producida en 2018 para el mundial de fútbol, sucede lo mismo. Santiago Goicoechea hace referencia a la foto, a la lata y al país durante el gobierno de Macri: «Así estaba Argentina (...), aplastada» (S. Goicoechea, comunicación personal, 27 de abril de 2023). Lo cual da cuenta del proceso creativo teñido de contenido político que recuperan de las calles, resignifican y transfieren a las prendas.

encuentra en los debates de la cuarta ola y que nos permiten poner luz sobre cómo la crítica social participa del mercado y cómo es posible también lucrar con las agendas activistas. De este modo, el diseño disidente corre constantemente el mismo límite de la indumentaria, despojándose de los prejuicios y proponiéndonos que una dimensión fundamental de sus prendas es comunicar un discurso ético y político. Analizando las tensiones entre activismo y moda, me es posible concluir que el activismo genuino del diseño disidente es lo que genera su posicionamiento en el mercado. Las prácticas activistas —aunque no sea su principal objetivo— contribuyen al *storytelling* del emprendimiento y lo posicionan dentro de un mercado transfeminista en movimiento y crecimiento. Desde estas simultaneidades, es posible reconocer la convivencia y los solapamientos que se producen entre los modos disidentes y los modos masivos de diseñar indumentaria en Argentina. Las estrategias del diseño disidente oscilan entre la crítica social y el mercado frívolo de la moda, habitando una zona de grises y proponiendo límites cada vez más difusos.

En relación con la producción visual, también es posible analizar algunos contrapuntos. Si bien las fotografías se inscriben dentro del género fotografía de moda tradicional, a su vez, tanto la utilización de la temática popular como el protagonismo de los cuerpos contrahegemónicos son cuestiones que presentan discrepancias. Para el diseño disidente, producir, visibilizar y exponer *cuerpos otros* rebalsa la mera crítica estética; es una crítica social que denuncia la explotación y la marginación de las corporalidades periféricas. Estas representaciones de cuerpos contrahegemónicos luchan contra el mito de la belleza blanca, delgada, joven, clasista y europea. Trasladar a los *cuerpos otros* al centro de la escena y hacerles ocupar un lugar privilegiado como modelos en los medios digitales, es una acción activista que busca desbaratar el sistema económico de las corporalidades. Un sistema de consumo masivo que deja al cuerpo siempre en falta y que lo empuja a transformarse para encajar en cánones ideales e irreales. La producción de contra-imágenes de moda implica una desnaturalización previa, busca generar impacto e incomodidad, abrir cuestionamientos tanto a espectadores como a productores de imagen, reparar ausencias y exclusiones, descolonizar la mirada sobre las corporalidades y entablar discusiones políticas.

70 Hoy, en las redes y en los medios de comunicación masivos, coexisten los dos modelos de cuerpo: el cuerpo moderno-burgués y el *cuerpo otro*. Este último va ganando espacio y reconocimiento a la par de los planteos críticos feministas sobre las corporalidades, a tal punto que también es incorporado por la industria global y masiva de la indumentaria, planteando la problemática de la reabsorción *mainstream* de la insurgencia.

Cabe destacar la importancia de los medios digitales y, en especial, la incorporación global de las redes sociales a la vida cotidiana de las personas, en la proliferación de emprendimientos autogestivos. Desde sus sitios de internet —sin contar con espacios físicos ni tiempos acotados y con un costo mucho menor— logran difundir y comercializar sus productos sin la necesidad de intermediarios, dando cuenta de sus particulares modos de producción y compartiendo sus posturas ético-políticas. Sin embargo, habitar los espacios virtuales también conlleva sus contradicciones, ya que estos han nacido del mismo centro que el diseño disidente pretenden denunciar. Las corporaciones dueñas de las plataformas continúan siendo representadas por hombres blancos privilegiados que imponen sus lógicas capitalistas y reglamentan sus términos y condiciones. Estas relaciones de poder determinan el tipo de contenido que el diseño disidente puede producir y circular, a la vez que regulan los posibles intercambios con los usuarios.

Si bien *lo lento* se presenta como parte de la filosofía del diseño disidente, es posible reconocer que existe una aceleración en los tiempos de producción del contenido para las redes sociales. En este sentido, la visualidad disidente también ocupa lugares fronterizos, más aún, si tenemos en cuenta que las redes sociales popularizan tanto las consignas feministas como promueven los intereses económicos del complejo moda-belleza hegemónico. En el intercambio con los seguidores, también aparece la contradicción. Las fotografías reciben mensajes de aliento —provenientes de seguidores que comparten su filosofía— pero también están expuestas, por un lado, a críticas conservadoras que rechazan la disidencia y, por otro, a críticas que denuncian la banalización capitalista de las luchas feministas. En definitiva, las acciones del diseño disidente, navegando contradicciones, se suman a un activismo global que se expande por las redes y que convive con aquello que busca erradicar. Y, aunque corre el riesgo de ser atacado por *haters*, caer en la cultura de la cancelación, ser acusado de estetizar o banalizar las agendas activistas contemporáneas, busca dar una batalla cultural y lucha para que la moda también puede ser un vector de transformación social.

## Referencias

- Altamirano, A., Cioffi, E., De Titto, J., Fabbri, L., Figueroa, N., Freire, V., García, M. P., Gerez, M. y Stablun, G. (2018). *La cuarta ola feminista*. Oleada y Mala Junta.
- Calvo Foxley, S. (2019). *La revolución de los cuerpos. Moda, feminismo y diversidad*. Ril.
- Citro, S. (2010). *Cuerpos plurales. Antropología de y desde los cuerpos*. Biblos.
- Chollet, M. (2020). *Belleza fatal*. Hekht Libros.
- Cobo Bedia, R. (2018, marzo 15). Cuarta ola feminista. *Público*. <https://blogs.publico.es/dominiopublico/25352/cuarta-ola-feminista/>.
- Cobo Bedia, R. (2019, julio 18). *Somos la cuarta ola*. [Conferencia]. Alianzas estratégicas para el cambio: el empoderamiento como herramienta de acción transformadora. San Sebastián, España. <https://www.youtube.com/watch?v=yrug7GcNj2l>.
- Crenshaw, K. (2016, octubre 26-28). *La urgencia de la interseccionalidad*. [Ciclo de charlas]. TEDWomen 2016. California, Estados Unidos de América. [https://www.ted.com/talks/kimberle\\_crenshaw\\_the\\_urgency\\_of\\_intersectionality?language=es](https://www.ted.com/talks/kimberle_crenshaw_the_urgency_of_intersectionality?language=es).
- Lander, E. (2000). *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas*. CLACSO.
- De Sousa Santos, B. (2010). *Descolonizar el saber, reinventar el poder*. Trilce.
- Domínguez, Y. (2021). *Maldito estereotipo. Así te manipulan los medios y las imágenes*. Penguin Random House.
- Dussel, E. (2003). Transmodernidad e interculturalidad (Interpretación desde la filosofía de la liberación). *Erasmus*, 5(1-2), 65-102.
- Escobar, A. (2017). *Diseño y autonomía*. Tinta Limón.
- Espinosa Miñoso, Y., Gómez Correal, D. y Ochoa Muñoz, K. (Ed.). (2014). *Tejiendo de otro modo. Feminismo, epistemologías y apuestas descoloniales en Abya Yala*. Universidad del Cauca.
- Fallacara, M.S. (2011). *Trabajo y autogestión: aportes para pensar modos alternativos de producción, consumo y comercialización*. <https://www.centrocultural.coop/revista/1415/trabajo-y-autogestion-aportes-para-pensar-modos-alternativos-de-produccion-consumo-y>
- Gago, V., Gutiérrez Aguilar, R., Draper, S., Menéndez Díaz, M., Montanelli, M y Rolnik, S. (2018). *8M Constelación feminista*. Tinta Limón.
- Gago, V. (2019). *La potencia feminista o el deseo de cambiarlo todo*. Tinta Limón.
- Gargallo, F. (2012). Una metodología para detectar lo que de hegemónico ha recogido el feminismo. En N. Blázquez Graf, F. Flores Palacios y M. Ríos Everardo (Eds.). *Investigación feminista: epistemología, metodología y representaciones sociales* (pp. 155-175). UNAM.
- Garzón Martínez, M.T. (2014). Proyectos corporales. Errores subversivos: hacia una performatividad decolonial del silencio. En Y. Espinosa Miñoso, D. Gómez Correal y K. Ochoa Muñoz (Eds.), *Tejiendo de otro modo. Feminismo, epistemologías y apuestas* (pp. 223-236). Universidad de Cauca.
- Klein, N. (2001). *No Logo, el poder de las marcas*. Paidós.
- Lugones, M. (2008). Colonialidad y género. *Tabula Rasa*, 9, 73-101. <https://www.revistatabularasa.org/numero-9/05lugones.pdf>.
- Marcos, S. (2014). Feminismos en camino descolonial. En M. Millán (Ed.), *Más allá del feminismo: caminos para andar* (pp. 15-34). Red de Feminismos Descoloniales.
- Mignolo, W. (2010). *Desobediencia epistémica*. Ediciones del Signo.
- Millán, M. (2014). *Más allá del feminismo: Caminos para andar*. Red de Feminismos Descoloniales.
- Ministerio de Desarrollo Social. (2020, mayo 21). *Más de 400 empresas recuperadas se fortalecen gracias al programa Recuperar*. <https://www.argentina.gob.ar/noticias/mas-de-400-empresas-recuperadas-se-fortalecen-gracias-al-programa-recuperar#:~:text=En%20Argentina%2C%20m%C3%A1s%20de%20400,%20educaci%C3%B3n%20cuidados%20y%20formaci%C3%B3n>
- Pineda G, E. (2020). *Bellas para morir. Estereotipos de género y violencia estética contra la mujer*. Prometeo.
- Power, N. (2016). *La mujer unidimensional*. Cruce.
- Quijano, A. (2014). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. En A. Quijano (Ed.). *Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder (Primera Edición)* (pp. 777-832). CLACSO.

- Rivera Cusicanqui, S. (2014). La noción de 'derecho' o las paradojas de la modernidad postcolonial: indígenas y mujeres en Bolivia. En Y. Espinosa Miñoso, D. Gómez Correal y K. Ochoa Muñoz (Ed.), *Tejiendo de otro modo. Feminismo, epistemologías y apuestas* (pp. 121-134). Universidad de Cauca.
- Roth, M. (2021). Diseño Disidente. Proyectar indumentaria en clave Descolonial, Feminista y Activista. En M. Roth e I. Ravazzoli (Eds.), *Diseño y Género. Voces proyectuales urgentes* (pp. 159-195). Diseño Editorial.
- Roth, M. y Ravazzoli, I. (2021). *Diseño y Género. Voces proyectuales urgentes*. Diseño Editorial.
- Segato, R. (2018). *La crítica de la colonialidad en ocho ensayos y una antropología por demanda*. Prometeo.
- Sibilia, P. (2009). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de cultura económica.
- Shiva, V. y Mies, M. (2015). *Ecofeminismo. Teoría, crítica y perspectivas*. Icaria.
- Sosa Villada, C. (2019). *Las malas*. TusQuets.
- Valencia, N. (2023). Apuntes para una historia de los medios digitales en la Web 2.0 y su impacto en la arquitectura. *SOBRE. Prácticas Editoriales En Arte Y Arquitectura*, 9, 87-96. <https://doi.org/10.30827/sobre.v9i1.28257>.
- Varela, N. (2019). *Feminismo 4.0. La cuarta ola*. Penguin Random House.
- Wolf, N. (2020). *El mito de la belleza*. Continta me tienes.
- Zafra, R. y López-Pellisa, T. (2019). *Ciberfeminismo*. De VNS Matrix a labora Cuboniks. Holobionte.

El artículo forma parte de la tesis doctoral *Diseño Disidente. La indumentaria como territorio político dentro de la cuarta ola feminista en Argentina* (2015-2022). Con la cual realizado una doble titulación de tesis doctoral entre el Doctorado en Diseño de la Universidad de Buenos Aires y el Doctorado en Antropología Social de la Universidad de Sevilla.

# META[DI]VERSO: CONTEXTO ARTÍSTICO EN LA RED

**Jose Eiras Martínez**

Universidad de Vigo

jose.eiras@uvigo.es

Recibido: 31/12/2022 | Aceptado: 11/05/2023

doi:10.30827/sobre.v10i.28574

73

## META[DI]VERSE: ARTISTIC CONTEXT ON THE WEB

**ABSTRACT:** Artistic communication with the emergence of various virtual platforms has overturned a physical system whose structure has been professionally stratified for decades. With artistic publications on the web, a universe of possibilities arises that goes far beyond mere publicity and promotion; a new system emerges in which new rules are outlined. Artistic mediation reinterprets the hermeneutics of the work in a metaverse that can no longer be dissociated from the physical universe of art. This determinism must modulate the introductory contextualisation of the work —especially of the cartouche— adapting its language to the medium for its adequate apprehension by the spectator. With the broad analysis of virtual tools, the information provided so far is implemented in the work itself, giving rise to a new methodology of how this mediation should be introduced, translated, and shaped, with the consequent new replicable standard.

**KEYWORDS:** Metaverse, Context, Cartouche, Apprehension, Hermeneutics

**RESUMEN:** La comunicación artística, con la aparición de diversas plataformas virtuales, ha trastocado un sistema físico, cuya estructura estaba estratificada profesionalmente desde hace décadas. Con las publicaciones artísticas en la red se desarrolla un universo de posibilidades que va mucho más allá de la mera publicidad y promoción, surgiendo un sistema novedoso en el que subyacen nuevas reglas. La mediación artística reinterpreta la hermenéutica de la obra, en un metaverso que ya no puede disociarse del universo físico del arte. Este determinismo debe modular la contextualización introductoria de la obra —en especial de la cartela—, adaptando su lenguaje al medio para su adecuada aprehensión por el espectador. Con el análisis amplio de las herramientas virtuales, se implementa la información provista hasta ahora a la propia obra, surgiendo una nueva metodología de cómo debe ser introducida, traducida y conformada esta mediación, con el consiguiente nuevo estándar replicable.

**PALABRAS CLAVE:** Metaverso, Contexto, Cartela, Apprehensión, Hermenéutica



## 1. Introducción

El paradigma decimonónico de la contextualización de la obra de arte se ha visto subvertido en esta última década, en particular con la cartela como el mecanismo de transmisión de la información más utilizado. Una cartela que opera como herramienta introductoria básica de un reducido conjunto de elementos, a saber: título de la obra, autor, año de creación, técnica, material y medidas. A partir de las vanguardias históricas, cuando esta se popularizó, la pertinencia de estos datos era suficiente, pues, ni las opciones eran tantas ni estas estaban fácilmente disponibles en el momento de la contemplación de la obra.

Estos datos de la *cartela decimonónica* han quedado superados y, en cierto modo, anticuados. Los metadatos incorporados no se han adaptado de forma eficaz al nuevo siglo. El asociacionismo, la coautoría o incluso el anonimato han venido a implementar la figura, hasta ahora única del artista que, salvo excepciones, creaba en solitario. La importancia determinante de determinados títulos para con la obra, resignificando el logos como signo e ingrediente, como parte indisoluble de la pieza, resulta ser el único elemento de contextualización, cuya inopinada autoría es responsabilidad del artista, imprimiendo su punto de vista, su condicionamiento hermenéutico, en tanto en cuanto, nos permite descifrar su signo y su sentido (Foucault, 1982, pp. 47-48). Por otro lado, la manida «técnica mixta» parece condensar el casi infinito compendio de materiales y técnicas utilizadas en la creación contemporánea; todo lo abarca y casi nada aporta su especificación de un cajón de sastre que puede referirse tanto a un lienzo al óleo con añadidos de papel, como a una pieza cinética de fibra de carbono cortada a láser y tintada por vitrificación.

¿Habremos descubierto ya el secreto, la composición que se esconde bajo la críptica denominación de «técnica mixta» que acompaña a tantos cuadros? Penoso consuelo el de este descubrimiento de que la creación es una sucesión de pequeñas deposiciones sucias, con independencia de que sea el paradigma de la frialdad o la reinstauración del *fascinum* que el psicoanalista llama «mal de ojo». (Castro Flórez, 2014, p. 80)

Hemos podido observar que, en las salas de exposiciones, se ha intentado suplementar esta cartela básica por una que incorpore información mucho más extensa, con comentarios críticos y descriptivos, con la *Bio* del artista, con una descripción sucinta del material, procedencia de este y detallado relato de la técnica utilizada. Ahora bien, esto trae aparejado el inconveniente de que tan profusa exposición simultánea de información conlleva, por un lado, un tamaño mayor del elemento; y por otro, que el espectador pueda resultar desalentado ante un elemento contextual que interfiera visualmente de forma negativa con la obra en sí. En esta necesidad por lo perimetral, por lo accesorio, que suele ser la contextualización de la obra, se advierte una cierta pasión por «lo incorporal» en el arte actual, por «lo invisible» (Magli, 2008, p. 46), intentando reseñar con el logos lo que la obra contiene y el artista expresa; lo que Yves Michaud en su *El arte en estado gaseoso* (2007) refiere como «etiquetar lo impalpable. No es fácil, tampoco imposible» (p. 139).

Recientemente a estos dos tipos de cartela, la simple y la extendida, se le ha sumado el elemento *online*. Está ya popularizada la inclusión de códigos QR en abundantes

muestras expositivas (figura 1). Un acceso web que nos puede remitir a un universo de información estratificada y segmentada de una manera selectiva, en la que, al contrario que la de la cartela física, no ocupa lugar ni interfiere con la obra de arte a la que se refiere, pues su uso —y por lo tanto también su posible interferencia para con la obra— es potestativo. La información contenida puede incluir desde el *working progress*, hasta imágenes evocativas o referidas por el artista, pasando por información histórica, artística, técnica o crítica. Tampoco habría límites del alcance atañido, la obra de arte en sí, aunque podría ser abordada toda la serie en la que está incluida, la totalidad del trabajo del artista, su experiencia vital, documentos, crítica, vídeos, imágenes o lo que se considerase pertinente para una adecuada comprensión y goce estético en su amplio sentido: forma, idea y contenido (Panofsky, 2004, p. 31).

La aparición reciente de las redes sociales, su proliferación en la última década como escaparate de prácticamente cualquier faceta humana, no ha sido ajeno a lo que justamente nos diferencia de las otras especies animales: el Arte. Primero fue *Facebook*, luego *WhatsApp*, *Instagram*, *TikTok*, y ahora nos encontramos en la disyuntiva amenazante del *ChatGPT* en cómo se están utilizando determinadas herramientas informáticas no sólo para publicitar arte, compartir, opinar, criticar, exponer, divulgar o contextualizar, sino incluso para su creación misma. El artista contemporáneo ya proyecta inicialmente pensando en la red, condicionando su técnica, su formato y su destinatario en base a en qué plataforma va finalmente a ser publicada. Al igual que existe un cierto estándar sobre la cartela, sobre las herramientas físicas de dotación de contexto hermenéutico, sería conveniente que, en el metaverso, se homogeneizase un mismo criterio.

El objetivo principal es determinar cómo la mediación en la red debe introducir la obra de arte, con la pretensión última de dotar al espectador de una adecuada información. Es primordial establecer el actual *status quo* de unas herramientas hermenéuticas en las que la cartela destaca como paradigma de mediación y transmisión. Un abordaje desde la perspectiva del/la artista, cuya implicación directa debería reflejar su enfoque, y no únicamente el de la parte curatorial, crítica o ajena a la creación misma de la pieza. Para ello, el metaverso —por su capacidad, extensión ilimitada e incluso pertinencia operativa— puede prevalecer sobre el método actual de mediación presente en sala.

## 2. La cartela binaria

Partiendo de esa cartela clásica aún preponderante, mediante un ejercicio de adaptación y depuración, tendría que ser editada de tal manera que la transmisión de esa pequeña *píldora* informativa, que es el contexto hermenéutico incluido en ella, alcanzase de una manera más eficaz al espectador interpelado. Una edición que debe tener el mismo lenguaje que el interfaz utilizado, sus mismas reglas y signos.

El lenguaje de la imagen, el lenguaje del arte, el lenguaje de las redes sociales, son lenguas ajenas con capacidad de entenderse y relacionarse como cualquier lengua extranjera con la propia. Juan Carlos Meana (2018) nos indica que «resulta difícil y erróneo cualquier intento de traducción, porque

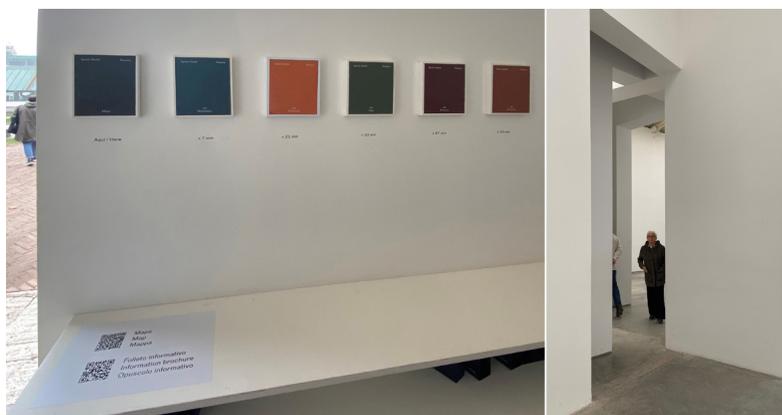


Figura 1: [Izda.] Venecia, Ignasi Aballí, 2022, Jose Eiras Martínez; [Dcha.] Corrección, Ignasi Aballí, 2022, Jose Eiras Martínez<sup>1</sup>



Figura 2: Selección de dieciocho tokens no fungibles de *Bored Ape Yacht Club*, Gordon Goner y Gargamel, 2022, Yuga Labs, <https://variety.com/2022/digital/news/bored-ape-yacht-club-nft-yuga-funding-round-1235211728/>

75

hemos de pasar por la interpretación, aquel proceso de tamiz donde la subjetividad deja su impronta y donde lo humano de lo dicho toma cuerpo, protagonismo» (p. 25). Por consiguiente, no se trata de incorporar el contexto informativo relativo a determinada obra de arte y convertirlo en una imagen *subida* a las redes sociales. La edición y la trasmisión del mensaje en el metaverso debe ser ajeno a la literalidad:

Palabra e imagen son uno, la imagen se hace verbo y el verbo es imagen. La palabra también es objeto con su forma, peso, espesor, densidad y materialidad. Atravesar la literalidad para encontrar de nuevo el nombrar primigenio de las cosas. Hacer con la palabra imagen o tratarla como objeto para encontrarse de nuevo con el lenguaje. (Meana, 2018, p. 31)

Para esta comunicación intersubjetiva entre comunicador y espectador, los creativos contemporáneos deben plantear, en el mensaje, una interpelación efectiva al espectador, pero sin dilución alguna de la referencia a lo troncal: la obra de arte. Zizek nos indica que «no hay comunicación simbólica sin algún fragmento de lo real que garantice la consistencia de aquella» (2010, p. 58), donde lo real debe poder interpretarse como un signo. Si la obra fuese virtual, intangible o incluso efímera, la comunicación, su trasmisión en el metaverso sería el objeto artístico real, como es el caso particular de las *Non Fungible Token* (figura 2).

A pesar de que la obra de arte en cuestión —física o virtual— pueda ser contemplada de forma suficientemente correcta a través de la pantalla, su contextualización debe ser editada para una adecuada metabolización por parte del espectador,

<sup>1</sup> Imágenes correspondientes a la recepción del Pabellón de España de la 59ª Bienal de Venecia, donde los elementos contextualizadores de las dos obras (*Venecia* y *Corrección*) están únicamente compuestos por dos códigos QR a través de los que el espectador no solo puede informarse, sino que es justamente donde puede percibir y averiguar lo que la fisicidad de la obra oculta. Ignasi Aballí plantea al espectador la búsqueda prospectiva por la ciudad de Venecia de seis libros de artista [Izda.], además de corregir los paramentos del propio edificio [dcha.].

<sup>2</sup> Resulta complicado atribuir una autoría artística a los NFT, debido a ello, en la figura 2 se especifican dos de los responsables de esta iniciativa: Wylie Aro-now, conocido en la red como "Gordon Goner" y Greg Solano, como "Gargamel". No obstante, la artista principal es la creadora digital All Seeing Séneca. Entiéndase que cada uno de estos Token es una imagen en movimiento, cuyo disfrute, uso y posesión es exclusiva del propietario que la adquiere.

una «hermenéutica de la existencia» diría Grondin (2008, pp. 16-20). Necesitaríamos una cartela que cambiase su materia por unos y ceros. Esta *cartela binaria* puede ser una alocución, una manera de presentar, una música de fondo, un poema añadido al *reel* de Instagram, a la *story* de Facebook y WhatsApp o al *short* de TikTok. Aunque tampoco debe ser ajena la elección de otros elementos concomitantes de la interfaz: tipografía, formato, duración, *hashtags*, comentarios, *retweets* o por quién es compartido/sugerido.

### 3. Influencer vs curator

Estas nuevas atribuciones de los profesionales culturales atañen a todas las partes, la artística, la comisarial, la crítica, la museística, la conservadora, pero también la comercial, obligando a adaptarse urgentemente a un cambio de roles que condensa varias y nuevas funciones en una misma persona. Todo se vuelve cuantificable y, por lo tanto, objeto de consumo (Berger & Mohr, 2007), trastocando y obligando a una reformulación del Arte y del sistema artístico. Si la asunción de estos nuevos modos de editar el arte en el metaverso no es llevada a cabo por los profesionales, cuya especialidad es y ha sido el arte, se corre el riesgo de que recaiga en personas ajenas al sistema artístico y cuyo refrendo cultural no sólo quede supeditado al número de *likes* recibidos, sino que incluso se vea ontológicamente subvertido lo que es o debe ser considerado obra de arte. Aquella «elección individual deliberada» que Lipovetsky (2004, p. 75) atribuía al espectador televisivo, no sería equiparable a las redes sociales por su asimetría en términos de interacción y respuesta contestataria.

No se puede perder el foco sobre la prelación taxonómica de las atribuciones de un gestor cultural; hay que valorar diversas funciones, pero la importancia y la preeminencia de unas sobre otras debe ser su clave de dovela. Que el fondo sea más importante que la forma no implica que se pueda hacer o decir de cualquier manera, por muy veraz que aquello sea. Como cualquier medio de transmisión, las redes sociales tienen una serie de reglas que hay que tener en cuenta. Reglas que atañen al formato, a la duración o a su destinatario, en resumen, a una nueva forma de comunicar y transmitir información. Una curadora, un crítico, una historiadora del arte, un gestor artístico, pueden hacer *online*, lo que hacían *offline*, pero adaptándose a estos nuevos requerimientos del lenguaje hermenéutico de las redes. Se trata de interpretar, no de traducir un mismo mensaje sobre un mismo contenido, pero por medios diferentes. «No hay interpretación que no esté guiada por una comprensión» del receptor (Grondin, 2008, p. 70), por lo cual es determinante que esta sea un ejercicio de mediación entre las dos partes.

La figura del *influencer* es, comúnmente, menospreciada desde los respectivos campos del conocimiento, sea con una temática relativa a libros, películas, Historia, Arquitectura o al Arte. Este desapego del profesional hacia el *influencer* está fundamentado, en gran medida, en parámetros exclusivamente culturales y no en los comunicativos (Bagatini & Schofer Albrecht, 2020). Es aquí donde posiblemente se encuentre el problema, aunque también su solución: se suele perder de vista el destinatario mayoritario de las redes sociales, lo que demanda, cómo lo consume, cuándo, dónde

y, sobre todo, lo que suele ignorar. El lenguaje comunicativo implícito y explícito es esencial; hay que entender que, como nuevo medio de comunicación, tiene su propio lenguaje de transmisión. No obstante, no se debería esgrimir argumentos falaces contra las redes sociales, fundamentándose únicamente en el escaso bagaje artístico y cultural de algunos de sus comunicadores —incluso si estos son los más *consumidos*— sino que sería más conveniente analizar la forma en que comunican para intentar aplicarla a un mensaje más rico y profundo. Al fin y al cabo, «no hay ningún espectador que sea del todo ingenuo» y su percepción no depende únicamente de su capacidad nativa para el arte, ni por su adiestramiento visual, sino en gran medida por su bagaje cultural (Panofsky, 2004, pp. 31-32). Una experiencia estética que está más relacionada con el contexto mediático, su interpretación, que con la obra o cultura en sí.

El paso ontológico que el verbo ser aseguraba entre el hablar y el pensar se ha roto; de golpe, el lenguaje adquiere un ser propio. Y es este ser el que detenta las leyes que lo rigen. [...] Conocer el lenguaje no es ya acercarse lo más posible al conocimiento mismo, es sólo aplicar los métodos del saber en general a un dominio particular de la objetividad. (Foucault, 1982, pp. 310-311)

Ese «conocimiento del lenguaje» está relacionado con las funciones de las diferentes y nuevas maneras de transmitir, editar, comunicar y crear obras de arte en el metaverso que son compatibles con las profesiones que históricamente han operado *offline* en el universo artístico: «interpretar y formalizar se han convertido en las dos grandes formas de análisis de nuestra época» (Foucault, 1982, p. 313). Se puede hacer lo mismo, pero de una manera diferente. Todas las partes de ese universo deben redefinir sus roles clásicos, como antes los hizo el vídeo respecto al cine y ahora con las plataformas de *streaming*; o la televisión respecto a la radio y actualmente con otras maneras de consumir información, cultura y entretenimiento.

Con toda esta edición y maquetación de la comunicación virtual, parece sensato afirmar que la identidad digital del gestor cultural es más nominativa que en la ortodoxia del mundo *offline*; aunque esto no necesariamente es así. Si quisiésemos establecer una taxonomía simplificada de las comunicaciones artísticas en la red, podríamos estratificarla en cuatro tipos básicos:

- a. Artista comunicador: el que crea la obra, la expone, la contextualiza y publicita, de forma personal o por su propio equipo. (p. ej.: Olafur Eliasson, Martin Parr, Kaws o Bansky).
- b. Institución artística: la que dispone de un equipo interdisciplinar con funciones específicamente compartimentadas, relativas a la obra artística en ella expuesta/depositada. (p. ej.: Tate Modern, Museo Reina Sofía o Centro Pompidou).
- c. Empresa mediadora: entidad ajena al artista y a la propia obra, cuya función externa es publicitar, contextualizar y promocionar culturalmente el Arte. (p. ej.: Zeniart, Art Sy o Booooooom).
- d. Publicaciones web: es el modelo de negocio basado en la generación de contenido virtual, recopilando diversas publicaciones relativas al arte. (p. ej.: ARTE, Alejandra de Argos o E-flux).

No obstante, esto no difiere en demasía con lo que venía ocurriendo en el universo artístico hasta la aparición de las redes sociales, al menos en la parte que ocupa a este estudio, la de la dotación de contexto informativo al espectador de arte en el metaverso.

#### 4. Las llaves del Museo

Hay que partir de la premisa de que las redes sociales tienen espectadores, cuyo fin último suele ser el rápido disfrute, no el conocimiento erudito. Jacques Rancière (2015) señala la diferencia entre ver y conocer; el espectador se fija en la apariencia de las cosas e ignora su proceso de producción o su realidad misma. Este permanece pasivo, alejándose tanto de la acción como del conocimiento genuino (pp. 10-11). El espectador quiere espectáculo, quiere evadirse de sí, prioriza el contemplar al ser (Debord, 2009).

Esta «contemplación» que Guy Debord denuncia es la observación de la apariencia separada de su verdad, lo que da como resultado el propio espectáculo, su misma esencia separada de la incómoda realidad (Debord, 2009). Lo que en la determinante *Teoría* estética de Adorno (1992) tituló como «lo subjetivo y lo objetivo» y se prevenían «funestas consecuencias» si no se trazan límites claros que separen el arte de la realidad (figura 3), la representación de lo representado (p. 218). Cómo se puede valorar lo que en las redes sociales se expone: diferenciando lo cualitativo de lo cuantitativo tanto de la representación como del modelo. Las dos caras de una misma verdad.

Se dirá que el artista no pretende instruir al espectador. Que se guarda mucho, actualmente, de utilizar la escena para imponer una lección o para transmitir un mensaje. Que solamente quiere producir una forma de consciencia, una intensidad de sentimiento, una energía para la acción. Pero lo que siempre supone es que lo percibido, sentido, comprendido es aquello que él ha puesto en su dramaturgia o en su performance. Presupone siempre la identidad de la causa y el efecto. Esta supuesta igualdad entre la causa y el efecto reposa a su vez sobre un principio no igualitario: reposa sobre el privilegio que el maestro se otorga, el conocimiento de la distancia «correcta» y del medio de suprimirla. Pero eso es confundir dos distancias muy diferentes. (Rancière, 2015)

Para alcanzar el conocimiento sobre lo albergado en el metaverso como patrimonio cultural —digital— tendremos, primero, que entenderlo. Rancière (2003) vuelve a matizar que aprender y comprender son las dos caras de una misma moneda: el acto de la traducción (p. 19). Podemos aprender de las redes sociales si realmente entendemos su lenguaje, sus reglas de transmisión. No obstante, no hay por qué recalar sólo en la traducción del mensaje, sino que se debe introducir la interpretación de este. El foco debe caer en mayor medida sobre el lenguaje. Un lenguaje entendido como lo expresa Gadamer (1991), acercándonos a las «tinieblas del lenguaje» (p. 457) y a su «valencia ontológica» que nos remite a la interpretación y a su asimilación del mensaje, sea este oral, escrito, visual o artístico (pp. 526-585). Este sentido gadameriano de la hermenéutica está basada en el alcance efectivo de lo traducido, aportando los mecanismos necesarios para la comprensión, implementando la visión personal, suplementando las posibles deficiencias del lenguaje: la interpretación como asunto central de la hermenéutica (Ricoeur, 2008, p. 39).



Figura 3: Williamsburg NFT Wall, "Masnah" (artista urbano), Scott Beale (fotografía), 2021, Flickr y Scott Beale, <https://www.flickr.com/photos/laughingsquid/51629223848/>.

Si se interpreta adecuadamente el fenómeno de las redes sociales, se puede traslucir que el *cómo* tiene una clara preeminencia sobre el *qué*. Esto no es óbice para descuidar el fondo de la cuestión en pos de su forma. Ahora bien, el patrimonio cultural digital tiene que ser valorado en base a parámetros artísticos y culturales, no por el medio en que se publicita o trasmite, ni tampoco cuán atractiva es esa comunicación. Esta disociación ontológica heideggeriana, en el sentido explicativo del concepto —no solo del objeto— (Heidegger, 1999, pp. 17-20) desenlaza en el eterno anatema *¿qué es arte?* Ve acrecentada allí su dificultad de discernimiento entre la Estética y estética, o lo que es lo mismo, entre la Filosofía del Arte y su apariencia perceptiva, entre lo que se dice que es y lo que aparenta ser. ¿Quién es el que debe decir —más bien decidir— lo que realmente es?

Quién tiene, pues, la llave de esta sala de exposiciones enorme, quién es —o debe de ser— el que dispone de la autoridad de decidir estas y otras muchas cuestiones. Desde el mentado anatema ontológico hasta la más nimia decisión de cómo exponer, qué comunicar, la manera de hacerlo, cuánto, cuándo, dónde, durante cuánto tiempo, etc. son problemáticas que, en mayor o en menor medida, hasta ahora estaban distribuidas entre los diferentes estamentos y profesionales del universo artístico, pero que ahora hay que reconfigurar en un nuevo reparto de roles que muy posiblemente, como con toda revolución, deje víctimas en el camino.

#### 5. Rentabilizar lo gratuito

Esta revolución mediática y tecnológica está siendo paulatina, aunque rápida. Una implantación gradual, posiblemente fundamentada en la incapacidad de reacción, manifiesta de determinadas instituciones culturales anquilosadas en la operatividad clásica de lo conocido. Resulta paradójico que museos de arte

<sup>3</sup> Esta es una de las obras que el artista urbano conocido como "Masnah" ha pintado en un muro de Brooklyn, Nueva York. Los personajes y objetos representados en él están basados en diversos protagonistas de los tokens virtuales.

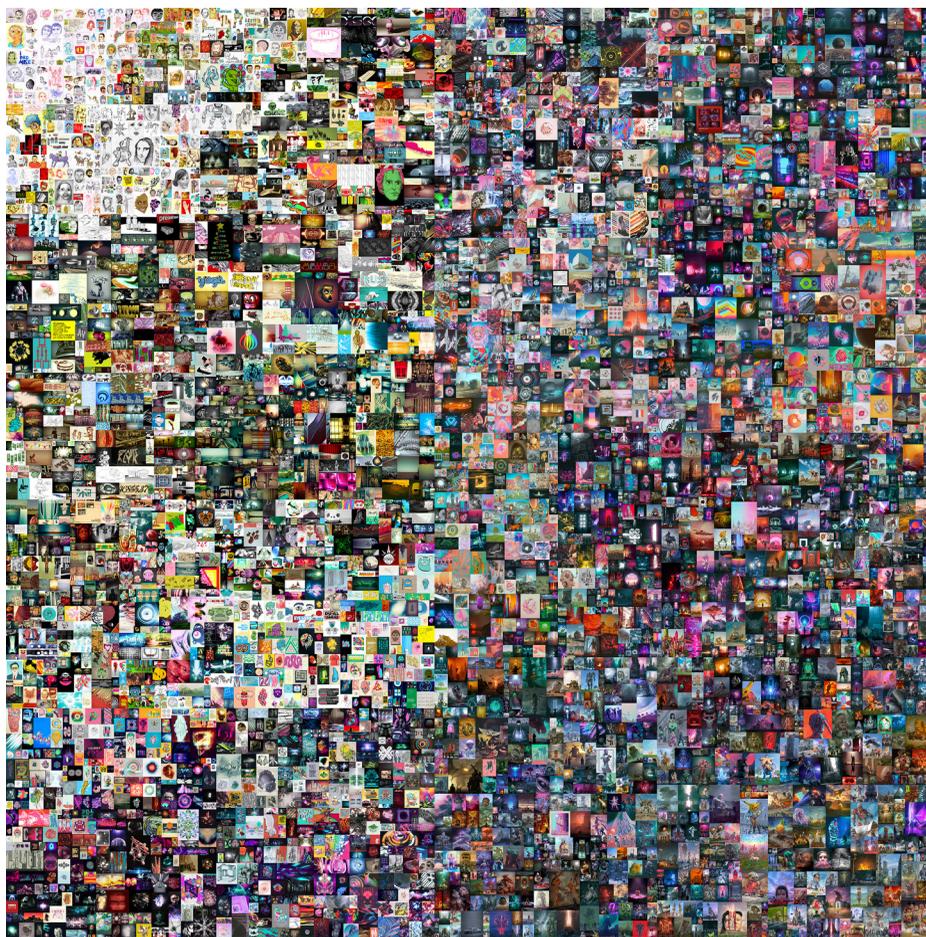


Figura 4: *Everydays. The first 5000 Days*, Beeple, 2021, Christie's, <https://www.christies.com/features/Monumental-collage-by-Beeple-is-first-purely-digital-artwork-NFT-to-come-to-auction-11510-7.aspx><sup>4</sup>

contemporáneo como el Reina Sofía o el Pompidou-París dispongan de un perfil más bajo, en cuanto a seguidores, número de publicaciones y variedad tipológica de las mismas, respecto a sus homólogos de arte clásico —entiéndase como no contemporáneo— que son el Museo del Prado o el Louvre.

Si aceptamos el axioma del *target* de edad de las redes sociales, nos encontramos con la aparente incoherencia de que el usuario de estas plataformas esté más interesado, por ejemplo, en ver a Murillo o El Greco en el Prado, que a Bourgeois o a Saura en el Reina Sofía. Sin embargo, las cifras de afluencia facilitadas por estas dos instituciones arrojan justamente el resultado inverso: 2,4 (Museo del Prado, s.f.) y 3 millones de visitantes (Museo Reina Sofía, s.f.), frente a las cifras de seguidores que tienen, por ejemplo, en *Instagram*: 1,1 millones (Museo Nacional del Prado, s.f.) frente a 482 mil seguidores (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, s.f.) respectivamente. Esta forma comparativa

de medir el éxito de uno y otro puede arrojar resultados engañosos, ya que estamos cuantificando el Arte como un fusiforme todo, no con la especificidad que dista de uno y otro tipo de obras, artistas, tendencias o publicidad.

Podemos también incorporar al análisis el parámetro económico (figura 4). Partimos de la premisa que cualquier institución opera con sus perfiles en las distintas redes sociales, no para sustituir de modo alguno la asistencia física a estos museos, sino como herramienta publicitaria, y como medio complementario de trasmisión del mensaje artístico a la sociedad. Comparativamente, resulta más rentable la gestión de estos espacios virtuales, con baja demanda de personal y medios, que la operativa usualmente costosa de los departamentos físicos habituales (publicitario, pedagógico, comunicación...), sean entidades públicas o privadas, aunque no suela haber demasiadas coincidencias en lo económico entre ambas (Gómez Martínez, 2006).

Los dos métodos de trasmisión —el físico y el virtual— pueden complementarse y beneficiarse mutuamente. El sistema físico, más ortodoxo, puede aportar su conocimiento y bagaje cultural, el dominio de los fondos, la profesionalidad y la definición de las diversas problemáticas y de su alcance. Por el otro lado, el sistema virtual, más heterodoxo, aportaría la innovación, el alcance a determinados espectadores fuera

<sup>4</sup> Esta obra no tangible (NFT) fue vendida por más de 69 millones de dólares en Christie's en 2021 (la tercera más cara de su historia, incluyendo obra física y virtual). Esta pieza totalmente digital es un collage de 5000 fotografías sacadas diaria y consecutivamente por el artista Mike Winkelmann, conocido en la red como "Beeple".

de foco y, sobre todo, una metodología de comunicación y mediación efectiva y adaptada a la actualidad. Las redes sociales están en el centro de la reflexión en el mundo del arte (Becker, 2008), sea de forma premeditada o accidental. Su rentabilidad no se cuantifica únicamente en su capacidad de transmisión del conocimiento, de su efectividad como medio de goce estético o de su abundamiento cultural, sino que es también el producto de un sistema económico y comercial netamente autónomo del que diferentes profesionales se ven incluidos. El artista es engullido por la rueda del sistema; se convierte también en consumidor, condicionando su creación en base a lo que las propias redes demandan (Fajardo Fajardo, 2009, p. 27). No obstante, estas pueden resultar un vehículo propicio para los negocios relativos al arte. Su inclusión virtual en el metaverso plantea un lugar idóneo para el comercio, la publicidad, el estudio de tendencias, el germen de posibles proyectos y obras, el conocimiento de qué están haciendo otros artistas, su proyección y alcance, así como un medio de interacción y comunicación con los diferentes profesionales del universo artístico.

## 6. Sobredosis perceptiva de lo nuevo

Debemos tomar consciencia de que hay nativos digitales que han cumplido su mayoría de edad, por consiguiente, cualquier persona —en adelante— sabría utilizar estos medios, plataformas y elementos tecnológicos. El mensaje transmitido mediante la sobreexposición de imágenes y la omnipresente pantalla hace que la percepción del espectador haya cambiado enormemente en el decurso de estos primeros años del siglo XXI. Según el análisis semiológico barthiano, esta gestión de la narrativa unifica el plano de la expresión y otro de contenido, o lo que es lo mismo: *significante* y *significado* (Barthes, 1993). Sin embargo, no se puede confundir la comunicación habitual en las redes sociales, que solo trasmite su mensaje con aquel «significar» barthiano que implica sistemas estructurales de signos, contrastando, oponiendo y diferenciando entre lo transmitido (p. 246). Según Zizek (2010), el *significante* «es un registro de discurso en el cual la identidad de cada elemento está sobredeterminada por su articulación, es decir que cada elemento es sólo su diferencia respecto a los otros, sin ningún sostén en lo real» (p. 71). Castro Florez (2014) nos recuerda que la función principal de un museo no es la exposición de obra, sino la consagración de esta (p. 56); un condicionamiento de parte que otorga la última palabra al medio:

Entre la profanación (lo trivial) y la sacralización (la vitrina), la diseminación (la vida), y la concentración (la colección), la radicalidad y la promoción, se opera una especie de movimiento de ida y vuelta en el que la última palabra seguirá siendo la del Medio, que convierte a la anticultura, la cultura y lo escupido en agua bendita. El Museo, vencedor por puntos. *The show must go on*. (Debray, 2001, pp. 97-98)

No es una cuestión de que el Museo ceda ante las redes sociales; no se puede establecer un equilibrio, colocando en el mismo plano de inmanencia lo transmitido y su interfaz de transmisión. Lo virtual interpela a lo real; sin esta prelación «no es nada», aunque el artista ante el solapamiento de lo real y lo virtual «está llamado a reubicarse» (Couchot, 1997, p. 84). Un posicionamiento que atañe a lo primigenio del universo artístico: la obra de arte en sí. Ya no se trata de adaptar la publicidad, el modo de

exponer, el *target* de espectador/comprador, tampoco la gestión museística y curatorial en el metaverso o en el universo físico *offline*; se trata de erigir la tecnología misma como punto de referencia, puede que como germen del elemento artístico. La obra de arte se incorpora en la interfaz, en la articulación de un espacio de encuentro entre el espectador y ella, o incluso en «un espacio en el que la obra de arte como artefacto desaparezca del todo y sólo quede la comunicación entre los espectadores» (Shaw, 1999, pp. 87-88). Una comunicación que proyecta exponencialmente la experiencia de la obra contemplada, pudiendo generar un alcance universal, prácticamente en un instante. «A ritmo de like», la comunicación entre los individuos se ve concernida entre lo físico y lo social (Castro Flórez, 2019, pp. 210-211). Este ejercicio de exhibicionismo sin fronteras, ni horarios, ni destinatarios, puede repercutir en beneficio o en detrimento de la obra; una crítica que le puede ser ajena a la factura de la obra, pudiendo focalizarse, en mayor medida, en el medio de transmisión.

## 7. Discusión

Con la sentencia «la obra de arte debe hablar por sí misma», nos podemos llevar al equívoco de que sólo con la interpretación paroxística de su fisicidad, sólo esta es la que puede o debe *hablar*. El título de la obra, su técnica y materiales empleados, la forma de ser expuesta o cómo es introducida, son algunos de los elementos contextuales de provisión hermenéutica para que el espectador aprehenda, de forma satisfactoria, la obra y su goce estético; el «comprender» nietzscheano. Ahora bien, siempre surge el escollo determinante de quién debe ser el responsable de ese contexto. Panofsky (2004) afirma que la objetividad del crítico se ve afectada por sus propias experiencias y reacciones, recayendo en el lector la responsabilidad de eliminarlas (p. 349). Esto no es ajeno tampoco a la interpretación que el artista puede tener con la exposición de su obra. Su «intención no puede determinarse de un modo absoluto», pues se ve usualmente condicionada por los convencionalismos de una época, y del medio en la que se encuentra (p. 28).

No hay una única manera idónea de interpretar una obra, aunque hay muchas incorrectas. Ricoeur (2008) profundiza en la relación entre comprensión y explicación, base de su interpretación del círculo hermenéutico:

Si el significado objetivo es algo distinto de la intención subjetiva del autor, se puede interpretar de múltiples maneras. [...] No es verdad que todas las interpretaciones son equivalentes y que corresponden a lo que en inglés se llama *rules of thumb* (reglas empíricas) (Ricoeur, 2008, pp. 71-73)

Existiendo diferentes formas, ya no de interpretar, ni de cómo hacerlo, sino de *qué* transmitir o comunicar, nos acerca a la problemática mollar de una contextualización efectiva de la obra de arte, enfocada hacia un espectador modelo. En *Los límites de la interpretación*, Umberto Eco (1992) afirma que en realidad pueden ser dos: «el lector modelo ingenuo (semántico) y el lector modelo crítico» (p. 36). Sin abandonarse al escepticismo heideggeriano de que el Arte es un elemento de información de manipuladores y manipulados (Heidegger, 1999, p. 80), habría que establecer unas directrices de cómo se debe abordar en el metaverso la obra de arte, su contexto hermenéutico, la manera de que esta sea



Figura 5: Joan Cornellà delante de sus obras. Joan Cornellà, 2019, <https://www.sleepydays.es/2019/10/joan-cornella-humor-por-encima-de-lo-politicamente-correcto.html><sup>5</sup>

80

comprendida. No obstante, *ver* no es *comprender*. Ignacio Ramonet advierte de la «formidable regresión intelectual» cuando en la «información moderna» se confunden estos términos (Chomsky & Ramonet, 2010, p. 79).

Las herramientas futuristas de información y comunicación sirven más para el condicionamiento y el cerco de los ciudadanos que para su emancipación. ¿Es esto tolerable? Si nadie controla a los guardianes del nuevo orden social, ¿qué peligros para la democracia? (Chomsky & Ramonet, 2010, pp. 87-88)

Si ni la normatividad de la crítica ni la descripción morfológica de la obra nos proporcionan una guía de estilo inalienable, un manual de cómo proceder ante la novedad del lenguaje de un metaverso en proceso de construcción, «no sería mala cosa acercarnos a las soluciones artísticas» clásicas que nos vehiculen a una nueva narrativa —interpretación— del elemento artístico (Grondin, 2008, p. 217). Byung-Chul Han (2016) afirma, con relación a la comunicación en internet:

La comunicación como intercambio de informaciones no narra nada. Se limita a contar. Lo que es bello son los vínculos narrativos. Hoy, la adición desplaza a la narración. Las relaciones narrativas dejan paso a conexiones informativas. De la adición de informaciones no resulta ninguna narración. (Han, 2016, pp. 102-103)

Pero las redes sociales no son *stricto sensu* un medio de comunicación, ni siquiera una forma de conectarse virtualmente; son un espacio, un lugar o, si queremos

ser más estrictos, en términos de Augé (2020), un «no lugar», un espacio donde las relaciones se recomponen y reconstituyen (p. 84). Con la actual ausencia de los clásicos sistemas de referencia (Baudrillard, 2001, p. 90), las galerías de arte, el museo, no son un edificio per se, sino un espacio universal (Azúa, 2017, p. 172) en el que se concitan los protagonistas del universo Arte. Hoy en día, el mundo físico se atrae y opone al mundo virtual; ambos son igual de reales, pero lo que está en boga es la hibridación de estos dos mundos ya no tan antitéticos (Augé, 2020, p. 110). Sendas versiones de la realidad son interpretadas por el artista a través de su obra, «las cualidades expresivas son los medios de comunicación de éste» (Arnheim, 2013, p. 460), con lo que él habla directamente al espectador.

No sabemos cómo será el arte del futuro. Ningún estilo en particular constituye el punto culminante y final del arte. Cada estilo no es más que una manera válida de mirar el mundo, una vista de la montaña sagrada, que ofrece una imagen diferente desde cada lugar, pero desde todos es la misma. (Arnheim, 2013, p. 462)

Esta forma de ver el mundo, la del artista es, muy posiblemente, una vía de interlocución adecuada entre la obra y el espectador. Es donde se puede encontrar la verdad del arte, tratando lo no existente como si existiera (Adorno, 1992, p. 114). La comunicación en el metaverso debe contemplar al profesional artístico (figura 5) como parte inopinada de la búsqueda de la realidad como fuente de interpretación a través de la obra —entre otras— e intentar disociar el mensaje del mensajero. En las redes sociales se suele *culpar al mensajero*.

<sup>5</sup> El artista Joan Cornellà es el *influencer* artístico que, a nivel mundial, tiene más seguidores (más de 3,5 millones), por delante de Banksy o Murakami.

Una nueva forma de relacionarse que Bourriaud (2015) explicitó bajo el elocuente título de *Estética Relacional*: «la realidad no es otra cosa que el resultado transitorio de lo que hacemos juntos» (p. 102). Una forma de comunidad que ya prescinde de su interacción física, que no real.

## 8. Conclusiones

Finalmente, con este análisis se podría llegar a la conclusión de que este nuevo universo virtual, al poseer un nuevo lenguaje, también debe conllevar la incorporación de un método nuevo de contextualización de la obra de arte. Esta nueva *cartela binaria* no acarrea ya muchos de los inconvenientes de su versión física, como son la interacción negativa con la obra, la preponderancia visual respecto a ella, o la limitación por economía visual/espacial en sala. Problemáticas como el difícil abordaje de piezas conceptuales se verían especialmente favorecidas en su recepción, pudiendo modular la información en diferentes parámetros, como son el idioma, el nivel artístico-cultural o la necesidad de profundizar de todo tipo de espectador en su acercamiento a todo tipo de obra.

En la cartela decimonónica física —a pesar de no haber sufrido muchos cambios en las últimas décadas o siglos— no puede establecerse ningún estándar externo a cada institución particular, ni en cuanto a forma, tamaño, tipografía, ubicación en sala, color, o siquiera información esencial a incorporar. Sin embargo, no sería menos acertado afirmar que la propia red es el mayor divulgador universal, pudiendo atomizar de forma casi instantánea un nuevo método de contextualización, si este fuese suficientemente efectivo y aplicable a las diversas necesidades que cada operador artístico precisa.

La posibilidad de que cada pretensión informativa pueda ser atendida, en múltiples idiomas, distintos niveles de conocimiento y de cognición, así como su forma —imágenes, vídeos, música, poesía, biografías, o datos de miscelánea metaartística— sea la idónea para cada pieza, únicamente deja en cuestión la parte operativa del acceso a esta ingente información: mediante un código QR, una etiqueta NFC, realidad aumentada, periféricos personales de acceso a información *online* o disposición en sala de mecanismos físicos de consulta mediante pantallas de uso compartido.

Un artista diría que la obra está planificada, proyectada, pensada y con su argumentación filosófico-conceptual-artística planteada. No obstante, aún no sabe el soporte que esta va a tener. No se sabe si finalmente será un cuadro, una escultura, un grabado o una performance.

## Referencias

- Adorno, T. (1992). *Teoría estética*. Taurus.
- Arnheim, R. (2013). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Alianza Editorial.
- Augé, M. (2020). *Los no lugares*. Gedisa.
- Azúa, F. (2017). *Diccionario de las artes. Nueva edición ampliada*. Debate.
- Bagatini, J. y Schofer Albrecht, D.A. (2020). Digital influencer e a responsabilidade consumerista. *Derecho y Cambio Social*, 59, 330–344.
- Barthes, R. (1993). *La aventura semiológica*. Paidós.
- Baudrillard, J. (2001). *Olvidar a Foucault*. Pre-textos.
- Becker, H.S. (2008). *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico*. Prometeo.
- Berger, J. y Mohr, J. (2007). *Otra manera de contar*. Editorial GG.
- Bourriaud, N. (2015). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora.
- Castro Flórez, F. (2014). *Mierda y catástrofe. Síndromes culturales del arte contemporáneo*. Fórcola.
- Castro Flórez, F. (2019). *Estética de la crueldad. Enmarcados artísticos en tiempo desquiciado*. Fórcola.
- Chomsky, N. y Ramonet, I. (2010). *Cómo nos venden la moto*. Icaria.
- Couchot, E. (1997). Entre lo real y lo virtual: un arte de la hibridación. En C. Giannetti (Ed.), *Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética* (p. 84). L'Angelot.
- Debord, G. (2009). *La sociedad del espectáculo*. Pretextos.
- Debray, R. (2001). *Introducción a la mediología*. Paidós.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Lumen.
- Fajardo Fajardo, C. (2009). El arte en el umbral. Estética y cultura del mercado. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 14, 27.
- Foucault, M. (1982). *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. Siglo XXI.
- Gadamer, H-G. (1991). *Verdad y método I. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Sígueme.
- Gómez Martínez, J. (2006). *Dos museologías, Las tradiciones anglosajona y mediterránea: diferencias y contactos*. Trea.
- Grondin, J. (2008). *¿Qué es la hermenéutica?* Herder.
- Han, B.C. (2016). *La salvación de lo bello*. Herder.
- Heidegger, M. (1999). *Tiempo y ser*. Tecnos.
- Lipovetsky, G. (2004). *El imperio de lo efímero*. Anagrama.
- Magli, P. (2008). Morfologías de lo invisible. La vocación camaleónica de los objetos de uso. *Revista de Occidente*, 330, 46.
- Meana, J. C. (2018). *El aprendiz de lengua extranjera*. Arte activo.
- Michaud, Y. (2007). *El arte en estado gaseoso*. Fondo de Cultura Económica.
- Museo del Prado. (2023, noviembre 23). *El Museo Nacional del Prado ha recibido 2.456.724 visitas en 2022*. <https://bit.ly/47qMNXA>.
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía[@museoreinasofia]. (s.f.). *482 mil seguidores* [Perfil de Instagram] Instagram. Recuperado el 23 de noviembre de 2023, de <https://www.instagram.com/museoreinasofia/>.
- Museo Nacional del Prado [@museoprado]. (s.f.). *1,1 millones de seguidores* [Perfil de Instagram] Instagram. Recuperado el 23 de noviembre de 2023, de <https://www.instagram.com/museoprado/>.
- Museo Reina Sofía. (2023, noviembre 23). *Crece un 86% el número de visitantes del Museo Reina Sofía en 2022*. <https://bit.ly/46qJHBG>.
- Panofsky, E. (2004). *El significado de las artes visuales*. Alianza Editorial.
- Rancière, J. (2003). *El maestro ignorante. Cinco lecciones sobre la emancipación intelectual*. Laertes.
- Rancière, J. (2015). *El espectador emancipado*. Manantial.
- Ricoeur, P. (2008). *Hermenéutica y acción. De la hermenéutica y la estética contemporánea*. Prometeo.
- Shaw, J. (1999). El cuerpo des-corporeizado y re-corporeizado. En C. Giannetti (Ed.), *Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética* (pp. 87–88). L'Angelot.
- Zizek, S. (2010). *Mirando al sesgo. Una introducción a Jacques Lacan a través de la cultura popular*. Paidós.

# MEMORIES BETWEEN ARCHITECTURE AND CINEMA: A GLIMPSE INTO THE WEBAPP CINEMAPP.NET

Iván Rincón-Borrego

Universidad de Valladolid  
ivanrincon@uva.es

Eusebio Alonso-García

Universidad de Valladolid  
eusebio.alonso@uva.es

Sara Pérez Barreiro

Universidad de Valladolid  
saramaria.perez.barreiro@uva.es

Recibido: 08/06/2023 | Aceptado: 04/12/2023  
doi:10.30827/sobre.v10i.28397

8

## MEMORIAS ENTRE ARQUITECTURA Y CINE: UNA MIRADA A LA WEBAPP CINEMAPP.NET

**RESUMEN:** Cinemapp es una aplicación web (webapp) que permite el descubrimiento, individual o en grupo, del *Ecosistema Cinematográfico de la ciudad de Valladolid*. Esta ciudad destaca por su patrimonio arquitectónico y su historia cinematográfica, con numerosos cines que han desaparecido y películas que se han rodado allí, es decir, una combinación de patrimonios arquitectónico y cinematográfico únicos. La aplicación propicia una experiencia interactiva que permita descubrir y disfrutar de la historia cinematográfica de la ciudad, así como reflexionar sobre el cine, los medios de comunicación y las nuevas tecnologías. El proyecto recopila tanto información histórica como memorias ciudadanas en multitud de formatos digitales la cual nutre la base de datos gráfica denominada *FilmcityDB*. Mediante la combinación de ambos y utilizando el contexto de Valladolid como prototipo extrapolable, los usuarios pueden explorar diferentes rutas y sumergirse en la historia del cine acumulada en la ciudad desde el siglo pasado.

**PALABRAS CLAVE:** educación y comunicación digital, arquitectura y cine, memorias, formatos, estructura de datos, webapp

**ABSTRACT:** Cinemapp is a web application (webapp) that enables the individual or group discovery of the Cinematic Ecosystem of the city of Valladolid. This city is distinguished for its architectural heritage and cinematic history, with numerous cinemas that have vanished and films that have been shot there, thus comprising a unique combination of architectural and cinematic heritage. The application fosters an interactive experience that facilitates the exploration and enjoyment of the city's cinematic history, as well as contemplation of film, media, and new technologies. The project compiles a wide range of historical information and citizen memories in various digital formats, which nourish the graphical database named *FilmcityDB*. By combining both resources and employing the Valladolid context as an extrapolatable prototype, users can explore different routes and immerse themselves in the accumulated cinematic history of the city since the past century.

**KEYWORDS:** education and digital communication, architecture and cinema, memories, formats, data structure, webapp



## 1. Introduction

Who hasn't embarked on a treasure map adventure at least once? Many have even drawn their own maps, incorporating topographical information or references, ultimately providing clues to follow a path. Every treasure map arises from the need to encode a journey towards a goal using a geolocation-based procedure. In the present era of Information and Communication Technologies (ICT), this game has evolved into geocaching, a contemporary version created by Dave Ulmer, taking advantage of the enhanced precision margin of GPS satellites implemented by the United States government on May 1, 2000<sup>1</sup>. Since then, geolocation has permeated our daily lives, transforming our experience of the world, particularly in complex environments saturated with underlying information, such as a city. Undoubtedly, the success of geocaching lies in the final discovery of the treasure, typically a physical object, but it can also involve uncovering information related to a point of interest (POI). Building on this concept, the web app *cinemapp.net*, or simply Cinemapp, emerges.

Cinemapp unveils an entire Cinematic Ecosystem, that of the city of Valladolid. This ecosystem is characterized by the presence of cinemas, many of which have vanished, as well as the movies that have been filmed within the city. It represents a combination of architectural and cinematic heritage that weaves together the powerful history of both the tangible and intangible cultural assets of this city intertwined with the world of cinema. Cinemapp recovers memories. The objective of this application is to provide users with an interactive experience that allows them to discover and enjoy the cinematic history of the city while reflecting on cinema, media, and new technologies. To achieve this goal, the project supporting Cinemapp, known as the *Cinematografic Ecosystem of the City and Transfer with New Technologies*, gathers a wide range of information, including texts, plans, maps, renders, infographics, edits, image recovery, film excerpts, and interviews<sup>2</sup>. This information feeds into a graphical database called *FilmcityDB*, which serves as the backbone for the mobile application. By combining these resources and utilizing the context of Valladolid as an extrapolatable prototype, users can explore different routes within the cinematic ecosystem and immerse themselves in the accumulated film history of the city since last century.

84 The experience provided by Cinemapp encourages reflection on topics such as the interplay between the physical and the virtual, the comprehension of time, the dialogue between the past and the present, intangible culture, and new technologies, as well as the reactivation of the past through film and information technologies. Through the digitization of this architectural and cinematic memory, the city is transformed into a vast educational space that contributes to the development of its citizens and their literacy in new technologies. This initiative allows for the discovery of Valladolid's cinematic heritage, offering a unique way to explore it while engaging in an interactive and contemplative experience concerning cinema, media, and new technologies within the contemporary context (figure 1).

## 2. Background and State of the Art

### 2.1. New Digital Guides

The 21st century has ushered in a multitude of applications in the form of digital travel guides thanks to the proliferation of smartphones and the widespread use of the internet. While the concept of the travel guide itself is not new, the way to access it and its digital potential linked to architectural travel is shown as a clear case of success.

---

<sup>1</sup> Dave Ulmer, an expert in Global Navigation Satellite Systems (GNSS), took advantage of this opening by the US government and proposed a game by hiding a "treasure chest" on May 3, 2000, in the vicinity of the city of Portland. Ulmer sent the exact coordinates of its location, giving rise to the first Geocaching. Geocaching is an outdoor treasure-hunting game in which participants use a GPS device or smartphone to hide and seek containers called "caches" or "geocaches" in specific locations marked by GPS coordinates worldwide. Geocaching has been used as an interactive tool in various educational settings. Several studies describe it as a gamification tool to make learning more engaging and to teach students the use of GPS and mapping applications.

<sup>2</sup> This work originates from the Research and Development and Innovation Project "Cinematic Ecosystem of the City and Transfer with New Technologies," funded by the Junta de Castilla y León and ERDF funds.

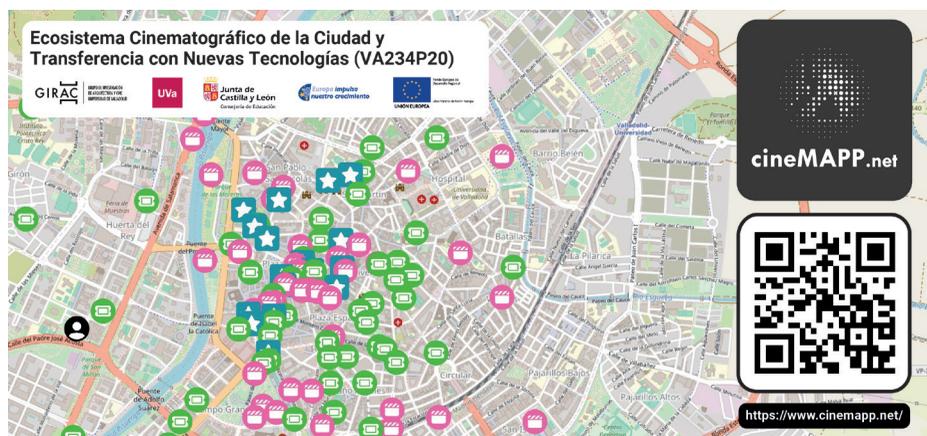


Figure 1: Cinemapp.net. Project research presentation image, logo, and QR code. Source: the authors.

Ángel Camacho Pina (2023) briefly presents an overview of some of these guides in comparison with *Archimaps*, an application launched in 2013, featuring content currently focused on various cities - Barcelona, Berlin, Chicago, London, Los Angeles and Southern California, Madrid, Mexico City, and New York - with a database of 2800 architectural works from the 20th century. *Archimaps* was preceded by applications such as the now-defunct MIMOA, an application concept originated in 2007 with webapp technology and oriented towards co-creation processes, though not reaching the idea of «citizen science»<sup>3</sup>. In MIMOA, users indiscriminately uploaded images and references of modern architecture, which sometimes resulted in a lack of rigor and criteria. Among the most recent references, all of them conceived of as installable apps for iOS or Android, it is worth mentioning ARCHITRACKER (2017), with a global scope; London Architecture Guide (2017), with a local focus and surprisingly low reputation; or AIA Guide to Boston (2021), much more successful due to the broad range of categories and filters that can be applied to descriptions, narratives, and photos of more than 1200 contemporary landmarks, historic buildings, urban features, and parks throughout the Boston metropolitan area.

Among the most recent proposals, a relatively unknown but highly potential case is *LOD-4Culture – World Cultural Heritage Just One Click Away*, developed by the GSIC/EMIC at the University of Valladolid in 2022 (Vega-Gorgojo, 2022). The potential of this system lies not so much in the interface, which continues to prioritize the use of maps and POIs to identify the works, but in its database, which operates in real-time with open linked data - Wikidata, DBpedia - impacting both the rigor of the content, its variety within the context of cultural heritage, and the almost immeasurable global growth potential.

In the examples mentioned, the combined use of maps with POIs and lists with filters is essential for the correct user experience. The vast majority of architectural guides in mobile application format start from this scheme, with few variations. In these examples, the content consists of existing architectures to facilitate their visit. In this sense, Cinemapp will clearly differentiate itself since its content will not be made up of only architectures; rather, it will also include film shootings that have taken place in the city; nor will these architectures necessarily still be standing, thereby appealing to the collective memory of the citizens who have seen them disappear. Cinemapp is not just a travel guide; it is also a guide of memories.

One of the first projects to address the idea of linking cinematic memory with the city, with which Cinemapp shares strong ties, was 'Cinematic Geographies of Battersea: Urban Interface and Site-Specific Spatial Knowledge' (Penz et al, 2013), developed by The Centre for Architecture and the Visual Arts (CAVA), a collaboration between the universities of Liver-

<sup>3</sup> The concept of "citizen science" in its current form dates back to the second half of the 19th century. One of the earliest documented examples was initiated by Wells Woodbridge Cooke, who created a network of volunteer observers at various points across the North American continent to study the phenology of birds. The volunteers compiled their observations and sent them to Cooke, who then analyzed the data and produced detailed reports on the species studied.

pool, Cambridge, and Edinburgh, and the association *The Survey of London*. Its aim was to explore how cinema and moving images contribute to the understanding of cities. It focused on the Cinematic Geographies of Battersea, analyzing the intersection between cinematic culture, geography, and architecture. The project emphasized the influence of cinema on everyday experience and the perception of the urban environment. The London district of Battersea was chosen to understand how the physical city acts as an interface that combines film and architectural heritage with public engagement. This culminated in 2013 with the Ghost Cinema App for iOS, designed with the idea of creating a perception of temporal ubiquity, using historical cinematic material related to Battersea and its rich film history, including 27 cinemas and more than 600 films shot in the area. Thanks to geolocation, users could access digital media linked to that specific place. By providing historical images of the same location where the user was and allowing the sharing of these experiences on social networks, the application sought to offer a new perspective on how Battersea has evolved over time. Unfortunately, Ghost Cinema App did not move to a phase of production open to the public, something that has, however, been a priority for Cinemapp.

## 2.2. Fundamental Aspects Among Cinema, Architecture, and Digital Content

The study of the interrelationships between architecture and film to analyse contemporary visual culture has become increasingly common. The coexistence of both disciplines can be observed in research centres that combine Architecture and Visual Arts, utilizing research tools that were previously considered independent (Pérez-Barreiro et al., 2022). Moving images and new audiovisual technologies offer new conceptions of public and private space in contemporary architectural practice and other disciplines (Cairns, 2007; Koeck, 2013), which is the research focus of the present project.

While it is not the objective of this study to present the wide spectrum of research and viewpoints that relate architecture and cinema, it is appropriate to mention some perspectives of interest that inform the concept of Cinemapp. For instance, Juhani Pallasmaa (2001) and Jorge Gorostiza (2007) have conducted studies examining in detail how classic directors such as Alfred Hitchcock, Michelangelo Antonioni, Andrei Tarkovsky, Ernst Lubitsch, or Stanley Kubrick, use architectural space and the camera to create space and narrative tension, showing how the camera traverses and expresses the virtual space of the drama. Specifically, Juhani Pallasmaa has articulated his interest in the notion of existential space; that is, how we live or understand our experience of everyday life. According to Pallasmaa, both cinema and architecture frame this human experience, with architecture being a more bodily experience. The Finnish architect believes that films can teach architects a great deal, suggesting a focus on how both fields can complement each other, one of the germinal aspirations of Cinemapp, to enhance our understanding and experience of space (Pallasmaa, 2001).

In addition to analyzing architecture reflected in films, one cannot ignore the necessary understanding of the architectures of the cinemas themselves, a typology in the process of disappearance no less representative of the Modern Movement and the early decades of the 20th century. Thus, Cinemapp has focused on the architecture of cinemas outside the realm of the screen, as an additional layer of memories superimposed on the urban fabric, an aspect extensively developed by its creators from the Recognized Research Group of Architecture and Cinema at the University of Valladolid GIRAC (Villalobos et al., 2016; González et al., 2016a; González et al., 2016b; González et al., 2016c).

A final point of view to highlight, which Cinemapp also reflects, is the urban dimension of the relationships between cinema and architecture. As recently studied by Antonio Piza (2022), cinematography and architecture stand out as disciplines that alter reality, benefiting from their multiple interactions. Both share the manipulation of elements such as space, light, and movement. Just as architecture develops and changes over time, cinematography focuses on capturing the dynamics of time and space. The influence of cinema on the city is evident through cinemas, film studios, and urban advertising, while cities often take on a central role in films, almost as a main character of the film. It can be affirmed that there is a clear connection between urban reality, manifestations of modernity, and cinematic techniques, which since their emergence in the 20th century have become an essential medium for interpreting various aspects of architectural and urban culture.

However, notwithstanding the validity of such studies, cinema and the moving image represent a spatial experience that has been expanded in the digital era. The relationship between the physical and the digital has become increasingly relevant in architectural design, public space, and everyday life in the city. The city is conceptualized as an environment of interrelations, and new media fulfil information needs that foster social interaction in the urban setting. Technological development has generated its own vocabulary. For instance, the notion of the «media city» (Mcquire, 2008, p. 203) represents a formal product and a conceptual breakthrough, referring to a specific urban form of our contemporaneity, one that differentiates and delimits itself. Thus, digital culture has permeated various human scales (Negroponte, 1995), from personal perception to private space, the collective environment of public buildings, and the urban landscape (Colomina, 2001; Townsend, 2004). In recent decades, advanced architecture has leveraged the findings of these investigations (Rincón-Borrego et al., 2022a; Rincón-Borrego et al., 2022b). However, numerous studies have cautioned about the risks of a purely spectacular use of technology and advocated for responsible usage (Debord, 1976). Moreover, the didactic and social dimensions of technology have been explored (Echeverría, 1999; García-Carrizo, 2016), as well as the social opportunities it offers (Lipovetsky & Serroy, 2009; Gorostiza, 2018).

The relationships between architecture, digitization, communication, and education have been addressed in conferences and specialized publications, highlighting the adaptation of these concepts to the implementation and development of media and digital technologies (Amps, 2020; Gutiérrez-Martín y Tyner, 2012). This process entails continuous literacy in these emerging disciplines and transforms the city into an educational environment. Digitization has intensified the transformation of the relationships between humans and images, generating new forms of socialization (Cubitt et al., 2021, p. 68). The digitized image, seen not only as photography but as data, has found a suitable and renewed place in the creation of mobile applications such as those previously mentioned. A decade ago, mobile applications for nomadic museography and heritage tourism already explored basic resources that are still relevant today, such as the localization of POIs, visualization of non-existent buildings, graphic reconstruction of the past, and interactive virtual simulations, combined with social networks and gamification (Imbert-Bouchard et al., 2013). The International Congress *Amps. Architecture, media, politics, and society*, held in Canterbury in 2020, addressed digitization in all its potential applications, recognizing the ubiquity of the digital and the interrelationships and interests it establishes in the life of cities, focusing not only on the indexing of tangible realities, architectures, art, design, but above all on the connection with the layer of memories that such landmarks construct as a palimpsest (Amps, 2020).

Interactive practices in architecture, driven by the use of new technologies, point to a further breaking down of the boundaries between the virtual and the physical, being this one of the key aspects that Cinemapp must encompass. The proposed experience, both cinematic and architectural, developed in a digital environment has the potential to offer flexibility and immersion in a new type of space, in both the public and private realms (Bullivant, 2005, p. 7). This spatial experience, based on interactivity, places the subject at the center, appealing to their memory, and relegates the object to a secondary plane. Therefore, while the introduction of digital technologies is often associated with the technological changes themselves, it is more relevant to consider how they relate to and interact with the new forms of communication they provide (Saggio, 2005). This is where the content of Cinemapp becomes of greater importance, including the type of data, information structure, formats, and memories, rather than solely focusing on the technology that enables its transfer to society.

### 3. Visualized Memories in Cinemapp

#### 3.1. The Opportunity of Cinema as Collective Memory

Cinema refers to both a historical, cultural, and social memory of material events and an intangible, human memory that gives meaning to the history of cinema itself. Maurice Halbwachs helps us understand the importance of collective memory in the reconstruction of a society; collective memory has a social character because recollection emerges in relation to people, groups, places, languages, and dates within the life of the societies to which we belong (Halbwachs, 1994, p. 38). In this sense, Cinemapp actively participates in the effort to construct such collective memory, understood as a social process of reconstructing the past lived and experienced by a particular community (Halbwachs, 1991/2002). It seeks to shed light on a

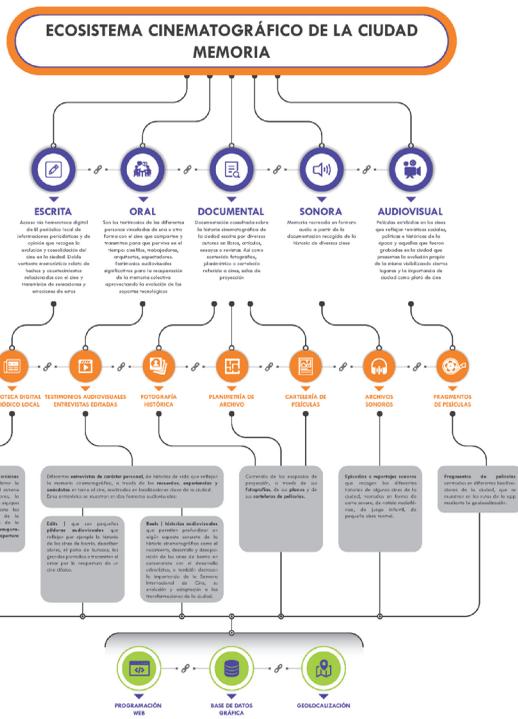


Figure 2: Structure and schema of the memories of the cinematographic ecosystem contained in Cinemapp. Source: the authors.

88 type of past that differs from canonical history, characterized by informative profiles of dates and facts, in favour of making visible the identity of the group that experienced those now vanished cinemas and films. Therefore, the collective memory emphasized by Cinemapp is communicative, shared, transmitted, and fundamentally constructed by the group of belonging.

While historical memory is composed of a combination of historical endeavors and current reality, collective memory forms a narrative based on lived experiences, although this does not imply that it remains static over time (Barrenetxea, 2008, p. 8). Cinema and its spectators, the film industry and professionals, the exhibition spaces, and filming locations all form part of the collective memory of a community and contribute to the reconstruction of a society. In this sense, the role of cinema in the reconstruction of a city's cultural past becomes particularly relevant for Cinemapp. Just as the cinema constructs memory, its protagonists, from the viewers to the professionals, do so to no lesser extent. In this specific case and, in order to recover part of that collective memory, the project includes two interview campaigns. One campaign is carried out through Municipal Civic Centres to collect cinematic memories from the citizens, unfortunately interrupted by the 2020 pandemic<sup>4</sup>. The other campaign targets researchers and professionals whose content was ultimately edited and contributed to Cinemapp. Both campaigns result in various memory formats: oral tradition, sound archives (with a special emphasis on some of the city's landmark cinemas), audiovisual testimonies (interviews with cinephiles, scholars, professionals, edits, reels), and journalistic documents (archive of relevant projections, programs, opening films, closing films, reopening films) (Figure 2).

<sup>4</sup> This campaign, suspended due to the pandemic and, therefore, we will have to resume, opened with the following notes addressed to the invited residents: *Is cinema part of your life? You surely have many experiences and memories to share with us: your first movies on the big screen, the inauguration of the cinema in your neighborhood, which was a significant event, film screenings at your school. Perhaps you have kept old cinema tickets, old photos related to this art, movie posters, newspaper clippings. Or maybe you have participated in some film shoots that have taken place in Valladolid. Your memories are invaluable, and your memories are important. Share them with us. We are waiting for you. Come and share your cinema memories with us.*

### 3.2. Justification and Valorization. Cinema as a Mass Phenomenon in Valladolid

Cinema transcends its nature as a spectacle, building, or industry. As a mass phenomenon, it is intimately connected to the people who enjoy it, reflecting the social reality of different eras since its invention. (Martín de Uña, 2002, p. 15). Valladolid was among the first cities to embrace the invention of the Lumière brothers (Villalobos, 2020, p. 15). As Martín Uña notes, on September 16, 1896, the first public screening in the city took place, described as «wondrous» in the local press (Martín de Uña, 2002, p. 24). The city witnessed the introduction of cinema from its beginnings, aided by the public's warm reception. Soon after, film forums and cinema clubs were founded in the city, which in some way contributed to the later creation of the university chair of History and Aesthetics of Cinematography in 1962, the first in Spain. One must also not forget the valorisation and promotion of the evolution of cinema through the Valladolid International Film Week, called Seminci. For all these reasons, as well as the urban growth of Valladolid during the 60s and 70s, a period during which cinemas and neighbourhoods even came to share names, the context of this city presents itself as a cinematographic ecosystem of great potential and richness. Cinemapp aims to make all this information and much more accessible to anyone interested in it.

The invention of cinema was born with a social character, aimed at portraying, and preserving reality as a documentary tool. In its early days, the cinematograph was temporarily installed in fair booths in large cities, initially acquiring a popular aspect. In Valladolid, it was announced on September 16, 1896, during the popular Fairs and Festivals as the attraction «The Cinematograph», which facilitated its democratization as a type of amusement open to all social classes (Martín Arias & Sáinz Guerra, 1986, p. 5; Villalobos, 2020, p. 13). In approximately a decade, by 1908, cinema in Valladolid had become a pastime frequently visited by the general public, particularly among the less privileged classes, many of whom were illiterate and lived in very precarious conditions. For them, cinema represented a unique form of amusement, not just as something exotic, but rather as an immediate form of entertainment (Martín Arias & Sáinz Guerra, 1986, p. 12).

The rapid evolution of this medium, transitioning from projections in fairground booths to the production of narrative films, led to the establishment of dedicated spaces for film exhibition<sup>5</sup>. By 1939, the urban centre of Valladolid had already enjoyed 16 projection venues, including both permanent and temporary theatres, making cinema widely accessible as a mass entertainment. Attending a screening was, and still is, an experience that encompasses the ritual of lights, colours, music, and the spectacle itself, combined within a purpose-built architectural space (Martín de Uña, 2002, pp. 20-22). All these arguments make Valladolid a case study with great potential for the prototyping and development of Cinemapp.

## 4. Methodology, Objectives, Technology, Management, Transfer, and Experience

### 4.1. Methodology and Objectives

Cinemapp is developed using a project resolution methodology that involves the analysis of needs, study of responses, preparation of contents, and design of virtual and physical information support through specific technological development. This methodology is guided by a general objective (GO) stated in the project title, which is divided into three specific objectives (SO): SO1 - *Content Development*; SO2 - *Content Transfer and Technological Development*; SO3 - *The City as an Extensive and Everyday Medialab*.

SO1 - *Content Development* involves the study of films and their screening and shooting locations within the context of Cinemapp. This work allows for the analysis of architectural themes, urban spaces, and social customs represented in cinema and audiovisual production over time. Recognizing urban landscapes and the transformations that have occurred in them solidifies the identity of the place in the memory of citizens, and the contrast between images from different eras reinforces the temporal dimension of the city and its neighbourhoods, arguments that articulate the so-called memories presented in Cinemapp.

<sup>5</sup> Since 1896, George Méliès has been a pioneer in this regard, transforming cinema into a narrative spectacle, surpassing simple everyday scenes, and turning the cinematograph into a more elaborate form of entertainment.



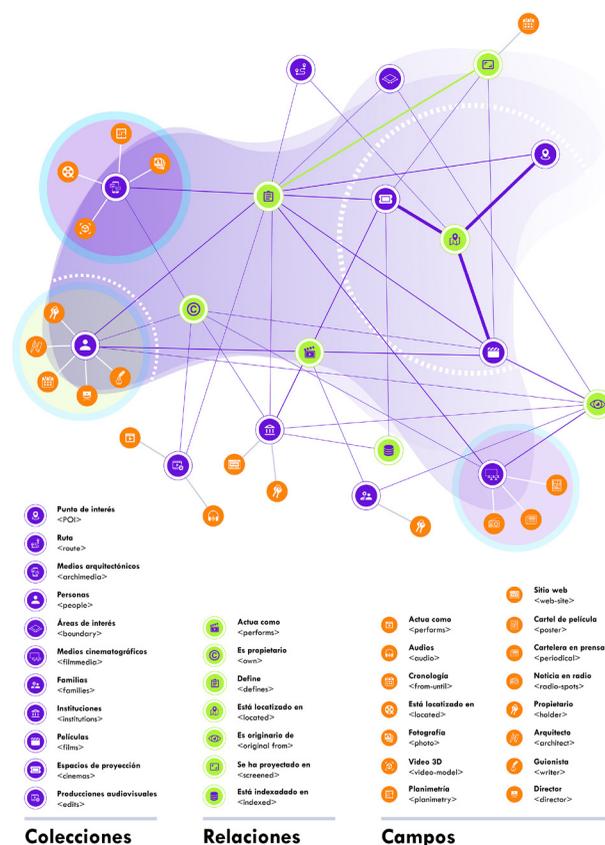


Figure 4: Data structure in FilmcityDB. Organization of collections, relationships, and fields. Source: the authors.

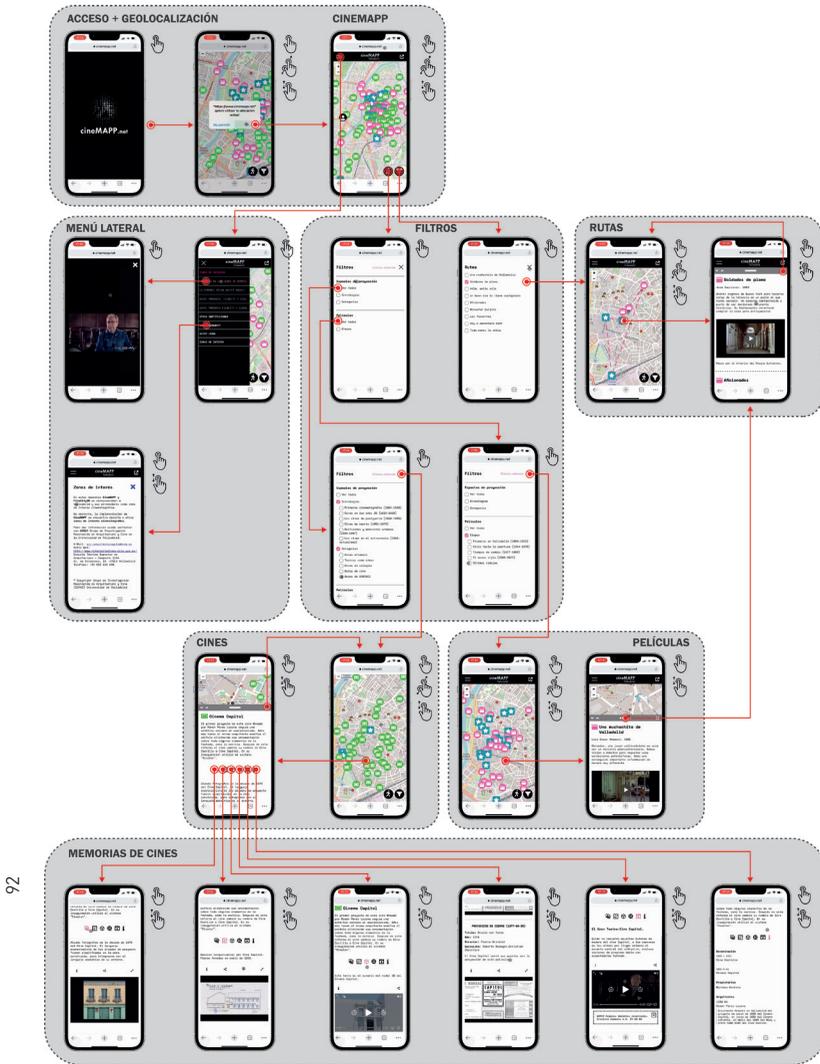
19

## 4.2. Technology, Data Management, and Transfer

From a technological standpoint, the design of Cinemapp and its FilmcityDB database employ a combination of Node.js, ArangoDB, and its REST API, which follows a well-tested typical workflow (Rippon & Griffith, 2019)<sup>6</sup>. As an ecosystem, the web app requires the cataloguing, production and indexing of a large amount of data to generate the components and code that articulate it. This includes data about films shot in the city - directors, actors, production, etc. - data related to their urban settings - geolocation - and data about catalogued screening spaces - buildings, floor plans, photographs, architects, developers, chronology, etc. Therefore, the majority of the data that the project works with is reference data, derived and/or compiled in various formats (Graphics: jpeg, pdf, png, tiff, dwg, stl/ Texts: docx, pdf, txt/ Video: mp4, h264/ Audio: flac, mpeg-4). Many of these data are the result of research in original documentary sources, architects' archives, newspaper archives, film libraries, and municipal archives (Figure 3).

The data is organized using an open-source multimodel graph database technology called ArangoDB, which is based on the graph-oriented data model where nodes represent entities and edges represent the relationships between them (Figure 4). This approach allows for efficient access to related data and facilitates complex queries. Furthermore, ArangoDB combines features of both document databases and key-value data stores, offering great flexibility in the modeling and manipulation of data (Robinson, Webber, & Eifrem, 2013). On the other hand, the files themselves are structured in terms of project, identification, figure, and file names. The naming system used adheres to the semantic version control scheme (<ExampleURL>). The same idea is applied to the datasets.

<sup>6</sup> First, Node.js acts as the web server, handling client requests and responses. When a user interacts with the web app, Node.js processes the request and communicates with ArangoDB using its API. ArangoDB, as a NoSQL database, stores and retrieves the necessary data for the application. The ArangoDB API allows Node.js to efficiently query and perform operations on the database. The retrieved data is processed and sent back to the client through Node.js, which generates the corresponding response. In summary, Node.js acts as an intermediary between the client and ArangoDB, using its API to access and manipulate the data stored in the database and then send the appropriate response to the client.



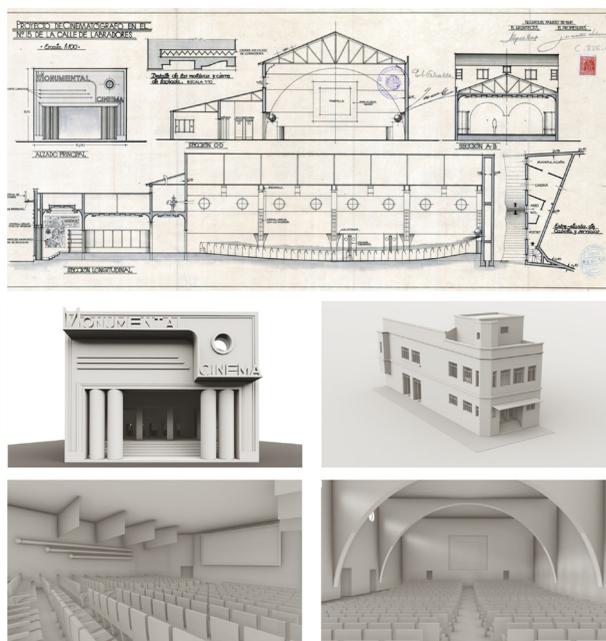
92

Figure 5: Information access flows in Cinemapp from the mobile front-end. Source: the authors.

### 4.3. Multimedia, Simultaneous, and Extrapolatable Experience

The experience offered by Cinemapp takes into consideration the technical paradigms that Anthony Townsend (2004, p. 102) establishes as attributes of media architecture: «visualization», based on the number and proliferation of screens in the urban environment; «communications», based on wireless networks that change the way users interact with the built environment; «positioning», referring to mobile technologies and their infinite possibilities in this regard; and «documentation», which speaks to the computerized mapping of the city through geographic information systems (GIS). To respond to these attributes, the web app is designed as a prototype tested in Valladolid but extrapolatable to any environment. It can be accessed in two modes, both through a web browser. Firstly, there is a *walk mode*, where the user follows their own path using their mobile device screen with active geolocation. As they navigate the city, the application provides inputs based on their positioning. Secondly, there is a *ubiquitous mode*, accessible from any internet-connected device.

The perception of information in Cinemapp allows for different levels of use and access flows to numerous formats (Figure 5). The most immediate access is through the initial map, where POIs are located, identifying places of interest of two types: screening spaces or filming locations. Selecting any POI unfolds an interactive scrollable tab at the bottom of the screen, containing the associated information for that point. Within this vertical dropdown, the web app provides a range of content, from interviews to newspaper clippings of historical film listings, floor plans, 3D reconstructions of cinemas, audio clips, or clips of movie scenes that can be visited on-site, among others. All of this comprises the collection of memories within



**Figure 6:** Content in Cinemapp. (Top) Section and elevation of Cine Goya. Miguel Baz García. April, 1941. Source: Municipal Archive of Valladolid. (Bottom) 3D models of modern cinemas in Valladolid. Source: the authors.

the web app, which allows, for example, the observation of Valladolid's urban development through the cinemas linked to its neighbourhoods in the 1960s, the identification of different moments and territorial boundaries, the verification of the pioneering nature of the city's first cinema, the comparison of relationships and time periods between cinemas and films, or simply following one of the nine defined routes to explore the urban settings of film shoots.

Furthermore, in the lower right corner of the map, there are buttons that allow for cross-filtering of POIs based on categories, chronologies, and stages, as well as activating the route mode that guides users to urban settings filtered by the movies that have been filmed in them. The interface is complemented by a side menu with diverse content, ranging from reels to legal information, and a share button in the upper right corner.

In the current technological era, the dissemination and preservation of memories require the involvement of technical advancements, leading to the emergence of new media and devices for storing them. At the same time, new forms of displaying and visualizing these memories also arise. It is precisely on these new audiovisual formats that Cinemapp relies for sharing and communicating collective architectural and cinematic memories through content specifically designed for web platforms. Thus, podcast formats are included, presenting new audio content capable of recreating stories related to cinemas. The edits created for the web app are presented as short audiovisual capsules that capture cinematic testimonies and memories. Finally, reels are utilized as longer audiovisual narratives aiming to delve deeper into specific topics. All of this allows Cinemapp to be used, not only as an individual or group tourism tool, but also as a foundation for research and analysis based on the wealth of its diverse contents and media (Figure 6).

## 5. Conclusions

The results obtained after the launch of Cinemapp in December 2022 have been remarkable in terms of visits, reaching nearly 10,000 unique entries, especially considering that its target audience is linked to Valladolid. Even more surprising is the analysis by countries, a total of 17, which is considered a very good result, considering that the English version has not yet been implemented and that the geolocation functionality is currently not available<sup>7</sup>.

<sup>7</sup> The tracking of these results is carried out through Google Analytics. The list of countries by number of visits is as follows: Spain, Netherlands, USA, Finland, Austria, France, Ireland, China, Canada, Sweden, Bosnia Herzegovina, Brazil, Hungary, India, Iran, Russia, and Uruguay.

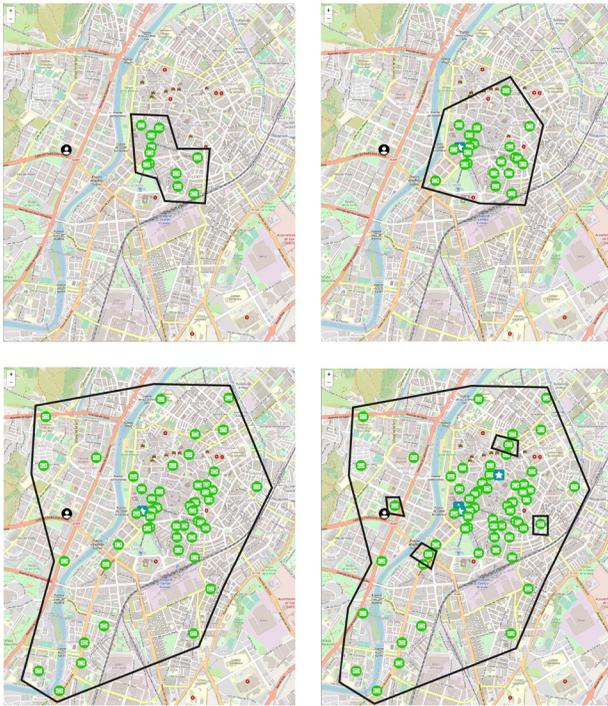


Figure 7: Evolution of the projection spaces recorded in four stages in Cinemapp. Source: the authors.

94

However, beyond the quantitative analysis, Cinemapp provides qualitative results. It is evident that this web app brings us closer to the city's space in a unique way, but what is perhaps more significant is that it offers us a vision of the dimension of time, either by showcasing places and buildings that no longer exist or by displaying the urban aspect portrayed in various films. To some extent, thanks to Cinemapp, we can compress time at our convenience, as stated by Yourcenar (1951, p. 248): «I am always amazed that my contemporaries, who believe they have conquered and transformed space, ignore that the distance of centuries can be reduced as we wish» (Figure 7). Precisely, the qualitative value of Cinemapp has earned it the *International Honour Mention* (Research Category) in the HERSUS Prize on Modern Built Heritage in 2023 (Alonso et al., 2023), organized by the University of Belgrade, the University of Venice, the University of Cyprus, the University of Thessaloniki, and the University of Seville and co-funded with European Funds.

In conclusion, Cinemapp was created to be a container of accessible and visible film memories, free and open. It allows access to and visualization of individual and collective memories, as well as the discovery of new memories through the application. It even offers the possibility to audibly travel back to 1910 to experience the history of the Pradera Theatre, a landmark in the development of Valladolid's history.

As explained, its purpose was also to communicate and educate others on the cinematic ecosystem of Valladolid through the digitalization of information, a goal that is considered to have been achieved. However, the project currently aims to expand to other cities, a circumstance that, combined with the continuous implementation of information and data, is recognized as an ongoing improvement process open to the interaction of each local community. A desirable future development would also be to align its database with the network of linked open data, which would result in a clear enhancement of functionalities, for example, in the multilingual aspect, as well as in terms of possible scalability.

To date, the project has successfully brought together a wide range of film memory contents and formats in a digital device, making them visible and well preserved. Cinemapp presents the city as a vast space of learning and memory, where citizens explore the inherited cinematic ecosystem, allowing visitors to enjoy sustainable screen tourism, while everyone discovers a common treasure.

## Funding

Cinemapp and FilmCityDB are scientific outcomes of the R&D&I Project *Cinematic Ecosystem of the City and Transfer with New Technologies* (VA234P20), co-financed by the Junta de Castilla y León and the European Regional Development Fund (ERDF).

## References

- Alonso, E., Rincón, I., Pérez, S., Villalobos, D., Jové, J. M., Vega, R., Gallego, M. del C., Cebrián, S., López, A. y Aparicio, B. (2023). Valladolid Film Ecosystem and IT Transfer. *HERSUS Sharing Platform*. <https://hersus-sharingplatform.org/content/vfe-tit/>.
- Amps (2020, junio 29-30). *Architecture, media, politics and society Amps*. [Invited talk]. International Conference, Canterbury, Inglaterra. <https://amps-research.com/conference/canterbury-2020/>.
- Barrenetxea Marañoñ, I. (2008). ¡Nada de olvidar! El cine y la memoria histórica. *Quaderns de cine*, 3, 7-14. <https://doi.org/10.14198/QdCINE.2008.3.01>.
- Bullivant, L. (2005). Introduction. *AD Architectural Design*, 75(1), 5-7.
- Cairns, G. (2007). *El arquitecto detrás de la cámara: La visión espacial del cine*. Abada Editores.
- Camacho Pina, Ángel. (2023). ArchiMaps: desarrollo de una aplicación móvil de guías de arquitectura. *SOBRE. Prácticas Editoriales En Arte Y Arquitectura*, 9, 21-29. <https://doi.org/10.30827/sobre.v9i1.27016>.
- Colomina, B. (2001). Enclosed by Images: The Eameses' Multimedia Architecture. *Grey Room*, 2, 7-29. <http://www.jstor.org/stable/1262540>.
- Cubitt, S., Lury, C., McQuire, S., Papastergiadis, N., Palmer, D., Pfefferkorn, J. y Sunde, E. K. (2021). Ambient Images. *The Nordic Journal of Aesthetics*, 30(61-62), 68-77. <https://doi.org/10.7146/nja.v30i61-62.127861>.
- Debord, G. (1976). *La sociedad del espectáculo*. Castellote.
- Echeverría, J. (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*. Destino.
- García-Carrizo, J. (2016). *Ciudad y pantallas digitales publicitarias: Motivos, funciones y efectos de su implantación*. En Chaves, M. A. (Ed.), *Ciudad y comunicación* (pp. 281-291). Universidad Complutense.
- González, M. J., Pérez, S. y Villalobos, D. (Eds.). (2016a). *Interiores urbanos y domésticos. Fotograma 007*. Fundación Internacional DOCOMOMO Ibérico, Grupo de Investigación Reconocida de Arquitectura y Cine de la Universidad de Valladolid.
- González, M. J., Pérez, S. y Rincón, I. (Eds.). (2016b). *Espacios urbanos. Fotograma 008*. Fundación Internacional DOCOMOMO Ibérico, Grupo de Investigación Reconocida de Arquitectura y Cine de la Universidad de Valladolid.
- González, M. J., Pérez, S. y Alonso, E. (Eds.). (2016c). *Objetivo: la casa. Fotograma 009*. Fundación Internacional DOCOMOMO Ibérico, Grupo de Investigación Reconocida de Arquitectura y Cine de la Universidad de Valladolid.
- Gorostiza, J. (2007). *La profundidad de la pantalla: Arquitectura + cine*. Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias, Demarcación de Tenerife. La Gomera y El Hierro.
- Gorostiza, J. (2018). Fachadas y pantallas. Lo real transformado en ficción. *Collectivus, Revista de Ciencias Sociales*, 5(1), 40-62. <https://doi.org/10.15648/Coll.1.2018.4>.
- Gutiérrez-Martín, A. y Tyner, K. (2012). Media literacy in multiple contexts. [Alfabetización mediática en contextos múltiples]. *Comunicar*, 38, 10-12. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-00>.
- Halbwachs, M. (1994). *Les Cadres Sociaux de la Mémoire*. Albin Michel.
- Halbwachs, M. (1991/2002). Fragmentos de la memoria colectiva. Selección y traducción Miguel Ángel Aguilar. *Revista de Cultura Psicológica*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v1n2.52>.
- Imbert-Bouchard Ribera, D., Llonch Molina, N., Martín Piñol, C. y Osàcar Marzal, E. (2013). Turismo cultural y apps. Un breve panorama de la situación actual. *Her&Mus. Heritage & Museography*, 13, 44-54. <https://raco.cat/index.php/Hermus/article/view/313393>.

8

- Koeck, R. (2013). *Cine-Scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. Taylor & Francis.
- Lipovetsky, G., y Serroy, J., (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Editorial Anagrama.
- Martín Arias, L. y Sáinz Guerra, P. (1986). El cinematógrafo (1986-1919). *Cuadernos Vallisoletanos*, 14.
- Martín de Uña, J. (2002). *Historias de una ciudad y el cine*. Fancy Ediciones.
- Mcquire, S. (2008). *The Media City. Media, Architecture and Public Space*. SAGE Publications.
- Negroponte, N. (1995). *Being digital*. Vintage Books.
- Pallasmaa, J. (2001). *La arquitectura de la imagen: El espacio existencial en el cine*. Editorial Gustavo Gili.
- Penz, F., Koeck, R. y Speed, C. (30 de julio de 2015). *Cinematic Geographies of Battersea: Urban Interface and Site-Specific Spatial Knowledge* (AHRC, 2012-13). <http://www.cava-research.org/research-projects/project-page>.
- Pizza, A. (Ed.). (2022). *La ciudad en el cine*. Ediciones Asimétricas.
- Pérez-Barreiro, S., Rincón-Borrego, I., Alonso-García, E. y Villalobos-Alonso, D. (2022). A Dios pongo por testigo que la forma sigue a la función. Aprendizaje de la arquitectura a través del cine. En A. Pizza (Ed.), *La ciudad en el cine: Recorridos, encuadres, secuencias y montajes* (pp. 224-239). Ediciones Asimétricas.
- Rincón Borrego I. I., Pérez Barreiro S., Alonso García E., Villalobos Alonso D., Jové Sandoval J. M. y Cebrián Renedo S. (2022a). La imagen como materia y material. Arquitecturas avanzadas y experimentación audiovisual desde la mirada inclusiva de Herbert Bayer. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(1), 335-350. <https://doi.org/10.5209/aris.74210>.
- Rincón Borrego, I. I., Alonso-García, E., Pérez-Barreiro, S. y Villalobos-Alonso, D. (2022b). Screen architectures in the information age. Notes on media walls and new paradigms. *Estoa. Journal of the Faculty of Architecture and Urbanism*, 11(21), 127-140. <https://doi.org/10.18537/est.v011.n021.a11>.
- Rippon, M. y Griffith, S. (2019). *Full Stack JavaScript Development with MEAN: MongoDB, Express, Angular, and Node.js*. Packt Publishing.
- Robinson, I., Webber, J. y Eifrem, E. (2013). *Graph Databases*. O'Reilly Media.
- Saggio, A. (2005). Interactivity at the Centre of Avant-Garde Architectural Research. *AD Architectural Design*, 173, 23-29.
- Townsend, A. (2004). Digitally mediated urban space: New lessons for design. *PRAXIS: Journal of Writing + Building*, 6, 102.
- Vega-Gorgojo, G. (2022). *LOD4Culture – Patrimonio cultural mundial a un solo click*. GSIC/EMIC. Universidad de Valladolid. <https://lod4culture.gsic.uva.es/>.
- Villalobos Alonso, D. (2020). *Arquitectura de cines en Valladolid*. Universidad de Valladolid.
- Villalobos, D., Pérez, S. y Rincón, I. (Eds.). (2016). *Arquitectura de cine*. Fundación Internacional DOCOMOMO Ibérico, Grupo de Investigación Reconocida de Arquitectura y Cine de la Universidad de Valladolid .
- Yourcenar, M. (1982). *Memorias de Adriano*. Edhasa.

# BECOMING-WITH, ENCOUNTERS IN AN AUGMENTED GARDEN - ARCHITECTURE AS INHABITABLE MEDIA OBJECT

**Cenk Güzelis**

./studio3, Institute for experimental architecture, Innsbruck University  
cenk.guzelis@uibk.ac.at

**Anna Pompermaier**

./studio3, Institute for experimental architecture, Innsbruck University  
anna.pompermaier@uibk.ac.at

Recibido: 26/12/2022 | Aceptado: 01/12/2023

doi:10.30827/sobre.v10i.26961

97

## BECOMING-WITH, ENCUENTROS EN UN JARDÍN AUMENTADO - ARQUITECTURA COMO OBJETO MEDIÁTICO HABITABLE

**RESUMEN:** Este artículo investiga el impacto de la informática espacial, la Web 2.0, las redes sociales y los anchos de banda elevados en la arquitectura contemporánea. Explora el modo en que estos avances hacen converger las tecnologías de la comunicación y los espacios físicos, permitiendo la habitabilidad virtual tridimensional. Este cambio de paradigma ha dado lugar a comunidades virtuales y a una sociabilidad espacial híbrida, desafiando las nociones tradicionales de la arquitectura como algo estático y aislado. El artículo presenta un proyecto de investigación dirigido por la práctica, *Becoming-with*, que despliega una instalación de realidad mixta específica del lugar en Giardini Margherita, Bolonia. Examina el potencial de cultivar un entorno espacial que integre la información digital con el espacio físico, creando una experiencia socioespacial híbrida. El artículo analiza la interacción entre arquitectura y medios de comunicación, destacando las implicaciones del diseño de espacios sociales de realidad mixta en los entornos arquitectónicos. En última instancia, explora la aparición de una espacialidad arquitectónica transformadora y envolvente, configurada por las nuevas tecnologías de los medios de comunicación e Internet.

**PALABRAS CLAVE:** Espacios híbridos, Internet espacial, interfaces espaciales, telepresencia corporal, Arquitectura como objeto mediático habitable

**ABSTRACT:** This paper investigates the impact of spatial computing, Web 2.0, social networks, and high bandwidths on contemporary architecture. It explores how these developments converge communication technologies and physical spaces, enabling three-dimensional virtual inhabitation. This paradigm shift has given rise to virtual communities and hybrid spatial sociability, challenging traditional notions of architecture as static and isolated. The paper presents a practice-led Ph.D. research project, *Becoming-with*, which unfolds a site-specific mixed reality installation in Giardini Margherita, Bologna. It examines the potential to cultivate a spatial milieu that integrates digital information with physical space, creating a hybridized socio-spatial experience. The paper discusses the interplay between architecture and media, highlighting the implications of designing social mixed-reality spaces on architectural environments. Ultimately, it explores the emergence of a transformative and immersive architectural spatiality, shaped by new media technologies and the Internet.

**KEYWORDS:** Hybrid spaces, spatial-internet, spatial-interfaces, embodied-telepresence, Architecture as a Inhabitable Media Object



## 1. Introduction

The present study delves into the impact of the emergence of spatial computing, the proliferation of Web 2.0, social networks, and high bandwidths in contemporary architecture. These developments have led to the convergence of communication technologies and the physical spaces we occupy, as information and data are increasingly capable of being *inhabited* in three dimensions and *virtually embodied* in the actual world. This paradigm shift marks a significant step forward for architecture, as alternative realms are superimposed on our everyday scenes through the Internet and social media. As a result, the paper argues that this advancement has led to the formation of virtual communities, enabling novel and hybrid spatial modes of sociability, which pose a challenge to the conventional comprehension of our architectural environments as not static and isolated anymore, but rather plastic and hybrid as they have become the medium of the message<sup>1</sup>, the spatial envelope for the streams of inhabitable information.

The paper contributes to a practice-led Ph.D. piece of research by unfolding the site-specific mixed reality installation of *Becoming-with - encounters in an augmented garden: a multi-user social mixed reality experience*, exploring a hybrid condition of spatiality combining physical and digital spaces and bodies in the Giardini Margherita in Bologna. *Becoming-with* investigates an inclusive virtual-physical, social and public place where human and non-human relationships and speculative hybridizations stimulate the flourishing of novel ways of seeing, perceiving, being, and becoming in the world that allows for the consideration of new methods of architectural spatial production, practiced through new media technologies and the Internet.

The paper discusses the interplay between architecture and media in the present day and reflects on the impact of designing social mixed-reality spaces on the domains of architectural environments. It provides a background that situates the *Becoming-with* installation in theoretical and cultural discourse. Secondly, it introduces the project, methods, and findings in depth. Finally, it concludes with the installation's contribution to the design of hybridized architectural spaces and their programs.

## 2. Background

In the captivating landscape of the 1990s, Marcos Novak emerged as a visionary, unveiling the concept of *cyberspace* in architecture as a realm, where information merges with physical space in real-time, creating a hybrid spatial construction. Novak's definition of cyberspace invites us on a compelling exploration:

a completely spatialized visualization of all information in global information processing systems, along pathways provided by present and future communications networks, enabling full copresence and interaction of multiple users, allowing input

and output from and to the full human sensorium, permitting simulations of real and virtual realities, remote data collection and control through telepresence, and total integration and intercommunication with a full range of intelligent products and environments in real space. (Novak, 1991, p. 225)

In his reflection, Novak positions humans within information space as an architectural situation and points out that cyberspace possesses an architecture of its own and is able to accommodate architecture as well. Specifically, he asserts that architecture has already made its way into cyberspace. «Now cyberspace is about to colonize real space and physical architecture.

Information and interactivity will be ubiquitous, and physical space will be intelligent.» (Novak, 1996). Novak (1996) also anticipates that contemporary gateways to the digital realm, namely computer and telephone screens, are destined to undergo a transformation, whereby they will expand to envelop the entirety of the surfaces and dimensions of our inhabited environments. This statement highlights that cyberspace, in its many forms, will not replace physical space; rather, the two will merge into what is already forming with names like augmented reality<sup>2</sup>, tangible interfaces<sup>3</sup>, and intelligent environments<sup>4</sup>. Novak (1996) articulates that affective computing and wearable devices will soon bring technology to the body, and warns about the need to test these concepts and methods in different contexts, disciplines, discourses, and epistemes.

Architecture, according to Novak, has become *transArchitecture*:

*transArchitecture*, architecture beyond architecture, is an architecture of heretofore invisible scaffolds. It has a twofold character: within cyberspace it exists as liquid architecture that is transmitted across the global information networks; within physical space it exists as an invisible electronic double superimposed on our material world. (Novak, 1996)

As the *transArchitecture* model intends to seamlessly integrate both information and material components, effectively merging the virtual and actual realms, it is necessary to inquire about the applicability of this paradigm at the intersection of contemporary architecture, new media, and design practice.

Novak (1991) argues that the present-day mode of communication has transcended the traditional boundaries of physical proximity, as individuals now engage in social interactions with acquaintances, relatives and colleagues within their immediate vicinity and across diverse temporal and cultural domains.

<sup>1</sup> In reference to the phrase «The medium is the message» by the communication theorist Marshall McLuhan, to be found as the title of the first chapter of *Understanding Media: The Extensions of Man*, published in 1964.

<sup>2</sup> Defined in the Oxford Dictionary as «a technology that combines computer-generated images on a screen with the real object or scene that you are looking at» (Pearsall et al. 2010) and allowing, therefore, dynamic and context-specific information to overlay onto the site-specific visual field of the user.

<sup>3</sup> Interfaces treating «the whole of physical space around the user as part of human-computer interface (HCI) by employing physical objects as carriers of information.» (Manovich, 2002).

<sup>4</sup> Spaces can be defined as intelligent, as they monitor, in real-time, the users actions and interactions with them «via multiple channels and provide assistance for information retrieval, collaboration and other tasks (think of Hal in 2001).» (Manovich, 2002).



Figure 1: Ariana Grande Fortnite by epredator, licensed under CC BY 2.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/?ref=openverse>.

In contemporary times, the proliferation of the Internet, social networks, and spatial computing<sup>5</sup> have led to a transformation in our interactions with the environment. Specifically, the conventional notions of spatiality, sociability, identity, and time have undergone a significant shift due to the widespread adoption of video gaming and social networking platforms. Informally, the notion of social space was traditionally associated with physical environments:

it was a plaza, public garden, coffee shop, parlor, club. Today, these social spaces are supplemented by and intertwined with social media, sharing platforms, online forums, massively multi-player video games and virtual worlds. Parents' garages, coffee shops and skate parks for teenagers are complemented with the likes of Fortnite and Minecraft, offices and conference centers with GTA, Zoom and Red Dead Redemption. (Nazmeeva, 2021)

With today's ubiquitous computing<sup>6</sup>, video gaming, social media platforms, and the Internet have become social environments (Figure 1). Along with people, places, objects, and images, digital media and communication technologies are interwoven into the network's fundamental fabric, and networked spaces have evolved into spatial mediums themselves. The COVID-19 pandemic and the resulting physical constraints, isolation protocols, and lockdown measures have profoundly impacted human social interactions and our connection to the physical and virtual world. A significant change has been the shift towards digital platforms as the primary means of social interaction, leading people to explore virtual environments for cohabitation and community building. Consequently, a new form of interpersonal spatial and sociocultural engagement has emerged: *SocialVR*.

<sup>5</sup> Spatial computing can be understood as «human interaction with a machine in which the machine retains and manipulates referents to real objects and spaces. Ideally, these real objects and spaces have prior significance to the user. For instance, a system that allows users to create virtual forms and install them into the actual space surrounding them is spatial computing. A system that allows users to place objects from their environments into a machine for digitization is spatial computing.» (Greenwold, 1995, p. 11).

<sup>6</sup> Parisi (2013) defines ubiquitous computing as «The embedding of computers in every object (from media objects to medical and weather technology). In 1988, Mark Weiser at Xerox Palo Alto Research Center (PARC) used the term ubiquitous computing to describe future technology that could monitor (track) and anticipate (calculate the probabilities of) users' needs, without the user having to attend to or directly operate the technology. For example, mobile phones are designed to interact with both the users and the digital media environment, without direct attention.» (Parisi, 2013, p. 268).

Social Virtual Reality (SocialVR), exemplified by platforms such as SecondLife, RecRoom, AltSpaceVR, Horizon, Sansar, VRChat, and others, constitutes an internet-dependent framework for social engagement. This paradigm is facilitated through immersive technologies within meticulously crafted three-dimensional virtual environments. In these virtual realms, individuals or groups, embodied by avatars, have the opportunity to engage in real-time interpersonal dialogues and participate in shared activities in spatial dimensions.

The application of this specific technological breakthrough has garnered significant attention in the fields of gaming and entertainment. Yet, its potential for enhancing social interactions has only begun to be thoroughly explored in recent times. Although it shares similarities with conventional online communication methods, the emergence of SocialVR introduces remarkable implications for the development of new architectural spaces, fundamentally changing how we perceive spatiality. These revolutionary technologies have transformed our ability to interact with and traverse digital environments, leading to a redefinition of communication and interaction within these spatial digital realms.

In contrast to traditional telecommunication methods found on social media platforms like Instagram or YouTube, which primarily revolve around user-generated content in the form of visuals, text, or videos, SocialVR takes things a step further. This emerging domain enables users to create, edit, and distribute content in a spatial and physical dimension within the vast expanse of the Internet. SocialVR stands out with its seamless streaming of 3D objects, avatar bodies, and virtual spaces, transcending geographical boundaries and bringing telepresence into navigable spatial dimensions.

The documentary films *We Met in VR* (2022) and *Club Zodiac* (2020) by Joe Hunting provide insights into novel forms of collaborative social gatherings within the VRChat platform. These gatherings serve as alternatives for users to surmount the physical limitations imposed by COVID-19 restrictions and partake in intimate interactions, social engagements, and entertainment.

*Club Zodiac* presents a collective of dancers who engage in their artistic practices from the confines of their homes, facilitated by motion capture devices and VR headsets that enable real-time full-body telepresence. Of particular interest in this documentary is the evolving relationship between users and their inhabited physical spaces. Notably, many users have transformed their physical surroundings, deliberately eliminating obstacles to create liberated spaces conducive to navigating the virtual realm.

Such transformation is achieved by merging spatial computing and SocialVR platforms, effectively rendering the virtual space as an interactive interface for spatial communication. In this paradigm, users abandon traditional two-dimensional interfaces, opting instead for bodily actions to directly interact with tangible objects, transcending the confines of representative images.

This convergence of technology and human interaction signifies a paradigm shift in the domain of spatial communication, accentuating the prominence of virtual spaces imbued with authentic interactions and experiential depth.

SocialVR's virtual environment effectively immerses users in its own set of virtual affordances, thereby enabling them to liberate themselves from the constraints imposed by their physical bodies. Moreover, these platforms are accessible from any location, most notably from the comfort of one's own home, thereby blurring the boundaries that traditionally demarcate the realms of intimacy and shared experiences, subjectivity and objectivity, as well as privacy and publicity. However, while allowing full freedom to create virtual content unencumbered by the constraints of the physical world, SocialVR still lacks a connection to the actual environment, as it merely renders virtual content onto the physical dimension without making it an accessible part of the experience.

As a result, a notable disconnection emerges between these two realms, giving rise to the perception of their spatiality, temporality, and embodiment as distinct and separate entities. This portrayal of Virtual Reality (VR) as a liberated spatial medium, free from the constraints of the physical world, raises a compelling question: How can architects, in their role as designers, formulate strategies that acknowledge both physical and digital spatialities as essential components within the framework of planning and designing experiences and spatial narratives? Furthermore, what architectural possibilities may arise from the hybridization of SocialVR spaces within our inhabited physical environments?

In this regard, it is essential to delve into Peter Anders' notion of *cybrids*, presented in his paper *Cybrid Principles: Guidelines for Merging Physical and Cyber Spaces* (2005) as mixed realities: spatial hybrid compositions of physical and electronic architecture continuously reinforcing each other. Anders posits that the overlap of physical and digital space within cybrids presents users «with a coherent spatial environment that extends their awareness beyond the concrete world to a dimensionally rich, mediated space.» (Anders, 2005, p. 403). By centering on human social interactions and drawing comparisons between the physical and virtual, Anders states:

Despite its past success, architecture's focus on materiality, both in theory and practice, has rendered it increasingly inadequate for the challenges presented by telematics and global culture. The premises of modern technological culture – its accelerated pace and distributed, asynchronous nature – strain architectural notions of materiality, permanence, and even of presence itself. (Anders, 2005, pp. 395-396)

Anders (2005) calls for the need to build a shared social reality by means of mixed reality technologies along with cybrids as objects «that incorporate the material presence of sensory objects with the capacities of virtual ones.» (Anders 2007, p. 278). In Anders's terms, the cybrid becomes a *spatial assemblage*<sup>7</sup> of the actual and the digital, performing as the interface of the mixed reality space.

<sup>7</sup> Dovey (2013) defines assemblage as «a whole that is formed from the interconnectivity and flows between constituent parts—a socio-spatial cluster of interconnections wherein the identities and functions of both parts and wholes emerge from the flows between them. Assemblage is at once material and representational, it defies any reduction to essence, to textual analysis or to materiality. Assemblage is a useful way of re-thinking theories of 'place' in terms of process, identity formation and becoming.» (Dovey, 2013, p. 131).

This concept of assemblage thinking, as a spatial interplay between digital and physical spaces proposed by the cybrids, opens up new horizons for design methods that transcend the traditional dichotomy of perceiving physical and digital realms in binary terms. Instead, it presents a hybrid space where both domains mutually enhance each other's affordances, giving rise to a novel social cybrid space. As Dovey (2013) aptly observes, assemblage thinking enables us to approach architecture, not merely as a formal exploration, but also considering its inherent processes and transformations. This approach shifts the focus from viewing architecture as a static expression of being-in-the-world to embracing a more Deleuzian perspective of *becoming-in-the-world*. (Dovey, 2013).

For Deleuze and Guattari (1987), *becoming* refers to a process of transformation, flight, or movement within an assemblage. It focuses on the relationships between the individual parts of the assemblage rather than viewing it as a static whole. During the process of becoming, an element of the assemblage is drawn into the realm of another element, resulting in a reevaluation of its significance and the emergence of a new unity and properties.

Building upon the preceding practical and theoretical framework, the subsequent segment of this paper delves into the conception and realization of a hybrid public spatial condition. Termed *Becoming-with - encounters in an augmented garden*, this site-specific social mixed-reality project seeks to examine the potential of cultivating a spatial milieu that seamlessly integrates digital information with physical space, thereby providing an extended social and spatial context. By drawing on the concepts of *remixing* and *worlding*, the project endeavors to assemble diverse spaces and actors, fostering meaningful connections between individuals and their surroundings.

### 3. *Becoming-with: a site specific multi-user social mixed reality installation*<sup>8 9</sup>

Posthuman feminist theorist Donna Haraway (1988) embraces the concept of assemblage to engender processes of «partial, locatable, critical knowledge sustaining the possibility of webs of connections» (Haraway, 1988, p. 584). Haraway (2008) further argues that «becoming is always *becoming with* – in a contact zone where the outcome, where who is in the world, is at stake.» (Haraway, 2008, p. 244).

Taking Haraway's statement into account, *Becoming-with - encounters in an augmented garden* aims to explore human and non-human social encounters in an augmented public contact zone, approaching the notion of *becoming-with* as a transformative practice for creating a hybrid socio-spatial experience, combining multi-user mixed reality and motion tracking into an environment in which one is conceived and perceived simultaneously as both subject and object and becomes a partial figure in the spatial configuration.

<sup>8</sup> Short video and documentation of *Becoming-with: a site-specific multi-user social mixed reality installation*: <https://meandother.me/Becoming-with>.

<sup>9</sup> <https://blog.laval-virtual.com/en/cenk-guzelis-real-virtual-art/>

Figure 2: Digital Object Catalogue as a result of LIDAR scanning survey and site-specific stories, Cenk Güzelis, Anna Pompermaier, 2021.



*Becoming-with* is located in an urban public garden, the Giardini Margherita in Bologna (Italy). The park officially opened in 1879, was conceived by Count Ernesto Balbo Bertone di Sambuy, and dedicated to Queen Margherita of Italy. The history of the garden mirrors the wider pattern in late 19th-century Italian towns of establishing parks for the public, either by repurposing existing gardens of aristocratic villas or by purchasing new lands. This movement aimed to enhance metropolitan areas' visual appeal and sanitary conditions. The garden was envisioned as a living work of art, resembling English gardens, where people could enjoy natural beauty in an urban setting. The park's function has substantially changed since its establishment in the late 19th century. The location has transformed into a space where various cultural and leisure activities occur, including exhibits, concerts, and horse contests. Additionally, the park has served educational purposes, with facilities like an elementary school and an educational pond created by WWF. The recent transformation of its community greenhouses into a versatile space called Le Serre Dei Giardini highlights its continuous adjustment to address modern municipal requirements, providing a location for cultural events, leisure activities, and communal assemblies.

The garden was chosen as the site of experimentation because it is an inherent quality of gardens to invite exploration and motivate curiosity and imagination. As an architectural archetype, the garden has always been a space for experimentation, where nature is reinvented and artificially manipulated: from the ornate and rigidly structured gardens of the Italian Renaissance to the choreographed gardens of late nineteenth-century England, with their deliberate integration of more natural elements through wild areas of floral and arboreal beauty. Urban gardens play with the alternating simultaneity of vastness and refuge, foreground and background, intimacy and immensity, natural and artificial, and are places for human and non-human interactions and exchanges. Through a multi-user mixed reality installation, we aimed to create a digitally augmented portion of the Giardini

Margherita inside the pavilions called Le Serre that would offer a space of socialization while simultaneously creating a multi-sensorial immersive experience.

### 3.1 A Spatial Library through Site-specific Media Artifacts

The central focus of the installation was to provide a spatially experiential narrative encompassing the past, present, and future stories of Giardini Margherita within the social setting framed by the pavilions known as Le Serre. To achieve this, LIDAR scanning technology was employed to capture the essence of Giardini Margherita. The scanning process not only offered a Euclidean description of the physical space but also delved into a multidisciplinary exploration of the environment, encompassing atmospheric, topological, cultural, and speculative aspects. This comprehensive approach allowed for capturing movements and details that may not be discernible to the human eye.

The scanning process resulted in the creation of a comprehensive digital object library consisting of 3D cultural artifacts. Our methodology involves reorganizing the spatial configuration of cultural artifacts extracted from the site through 3D scanning and, subsequently, reterritorializing them within a combined physical and digital context aligned with spatial assemblage, which incorporates the processes of *reterritorialization*, a term derived from Deleuze and Guattari's discussion of deterritorialization and reterritorialization, particularly in their works *Anti-Oedipus* (1983) and *A Thousand Plateaus* (1987). Deterritorialization refers to the act of moving away from or escaping a particular territory, system, or set of norms. In contrast, reterritorialization describes the subsequent process where the deterritorialized elements establish themselves within a new context or system, thus creating a new set of relations or territory.

In addition, the meticulous collection of archival footage, text, and sounds formed an extensive media library that played a crucial role in the *worlding* design approach (Figure 2).

*Worlding*, as a design principle of the virtual space and its spatial narratives distributed onto the physical, follows the idea of *worlding* adopted from Haraway (2016), who describes Terrapolis as a place where companion species engage in relentless processes of *becoming with*, a world in which «natures, cultures, subjects, and objects do not pre-exist their intertwined worldings.» (Haraway, 2016, p. 13). The space is treated as a site of experimentation and encounters, where every moment, object, actor, and sound reveals more profound layers of meaning and hidden affordances in the interaction with the users.

This dynamic environment aims to blur the boundaries between physical and virtual reality following the idea that «Worlding is informed by our turning of attention to a certain experience, place or encounter and our active engagement with the materiality and context in which events and interactions occur.» (Palmer y Hunter, 2018). Worlding becomes *worldmaking* and the driving force of designing a hybrid and assembled spatiality. The design process further relates to the notion of *remixing*, as Manovich (2002) intends, which involves appropriating existing cultural artifacts, such as images, sounds, videos, or texts, and repurposing them for new creative and cultural objects. In the context of digital culture, according to Manovich (2013), the characteristics of a cultural object are determined by its ability to be remixed: «It is never static or complete; it is prone to be recorded or sampled; it is modular or ready to be divided into parts.» (Nazmeeva, 2021, p. 130).

102 The project expands upon this idea of *remixability* further by distributing the extracted site-specific LiDAR scans and digital artifacts from the garden and repurposing them inside the physical environment of Le Serre pavilion as a form of *Inhabitable Hybrid Media Object*, accessible via mixed reality head-mounted displays.

### 3.2 Architecture as an Inhabitable Hybrid Media Object

In the realm of digital media, Manovich (2013) highlights the concept of remixing, made feasible through the use of various media software, including Microsoft Word, Adobe Photoshop and Illustrator, Adobe After Effects and Final Cut, Mozilla Firefox and WordPress, Google Earth, and 3ds Max. These powerful software tools enable the creation, publication, sharing, and remixing of a diverse array of media combinations, such as websites, interactive applications, motion graphics, and virtual globes, incorporating text, maps, video sequences, 3D models, and interactive components (Manovich, 2013).

Manovich (2013) further introduces the notion of *cultural software*, referring to software utilized to create other software for aesthetic, entertainment, or social objectives. This category encompasses game engines like Unity3D, which significantly enable what Manovich terms *Media hybridity*.

Manovich (2013) provides an illustrative case of media hybrids by citing Google Earth, where aerial photography, satellite imagery, 3D computer graphics, still photography, and other media converge to form a novel hybrid representation, referred to by Google engineers as a 3D interface to the planet. He posits that these emergent new media

gestalts arise when various media interfaces, techniques, and underlying assumptions from different media forms and traditions are merged, and instead of experiencing each element in isolation, they amalgamate to offer a completely fresh and integrated experience.

Similarly, utilization of the cultural software of the Unity3D Game Engine allowed for inserting the collection of cultural artifacts and the library of media objects inside the digital facsimile of the Le Serre pavilion space (Figure 3), which was treated as a spatial envelope to build upon its real-world site-specific affordances. The digital point cloud model of Le Serre acted as a primary source of informational space that allowed the creators to distribute previously mentioned collections of the 3D scanned objects library, site-specific sound recordings, archival video footage, and interactive 3D objects inside the spatial model in precise positioning (Figure 4).

This setup was reminiscent of the experimental drawings *Gazebos* (1966–74) by Archizoom, which featured mysterious and unusual elements to create a different perspective for viewers.

Like the pavilions of Le Serre, the Gazebo structure acted as frames for the objects inside. This frame removed the objects from their usual surroundings and placed them in an unexpected setting. In the *Becoming-with* experience, the Le Serre pavilion played a similar role, guiding users through the augmented hybrid experience.

By blending physical elements with digital scan artifacts, users could interact with hybrid objects in collaborative ways through their bodily interactions, social interaction, and navigation in the hybrid space. Having control over the hybrid space through the body has built a new relationship with the space itself and the exhibited digital media objects within the hybrid space. To better understand this concept, looking into the applications of APIs inside the Unity Game Engine and how they constitute a fully-bodied interactive multi-user experience is helpful.

## 4. Methods

### 4.1 Remixing APIs as Worldmaking Agents inside the Unity Game Engine

Application Programming Interface, or API, is a software bridge that enables communication between two or more applications (Cambridge Dictionary, s.f.). To enable third-party developers to build new applications on top of their platforms, the majority of social media businesses today provide APIs. Different APIs have the capacity to join various software components to develop novel and cutting-edge apps. The term API is frequently used to describe web APIs, which permit communication between computers connected by the internet (Cambridge Dictionary, s. f.). APIs, which are protocological objects, grant interested parties very controlled access to the information and functionality of online services (Bucher, 2013). Additionally, programmers and academics can utilize the API to obtain, store, and modify digital footprints that users have left for additional empirical research (Lomborg y Bechmann, 2014).

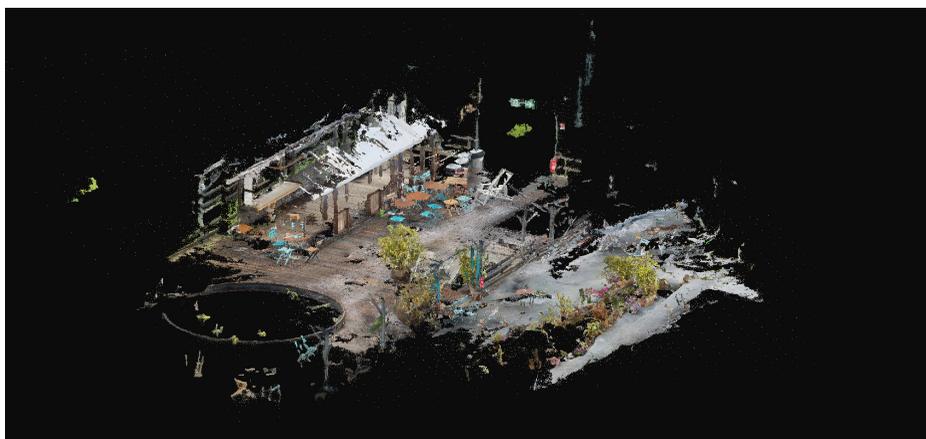


Figure 3: LiDAR scan of the Le Serre Pavillion. This model was utilized to distribute the digital object catalog, Cenk Güzelis, Anna Pompermaier, 2021.



Figure 4: The axon view displaying Unity3D space: distribution of the digital object catalog onto the LiDAR scan model of the Le Serre, Cenk Güzelis, Anna Pompermaier, 2021

The project advocates APIs in this regard as distinct digital communication agents with their own agential meanings, and conceptualizes their interactions as making up the entirety of the socio-spatial experience of *Becoming-with* mixed reality Installation. The primary usage of APIs in this context concentrates on two characteristics to create a distinctive avatar: its existence in the real world and its social interactions.

In light of this, the following chapter describes how the project was transformed into a mixed reality prototype application, based on sociability and embodied telepresence by integrating various API agents, such as the Pose Estimation API and the Hand Tracking API, to monitor the user's movements, proprioceptive mechanisms, and gestures.

Additionally, a seamless connection between the virtual and actual worlds was made using the Passthrough API. The Networking API allows users to share experiences with one another. All of these factors come together to create a social mixed reality setting that offers the experience of hybrid embodiment. Dissolving the hardware and software on the body turns

the body into a collection of pervasive media items, dispersed and placed in clouds for remote communication: The body as a frame becomes a coprocessor of digital information.

#### 4.1.1 Pose Estimation API

The Pose Estimation API employs computer vision algorithms to inform the spatial location and orientation of a user's physical appearance in real-time. In the field of virtual reality (VR), pose estimation is a technique employed to monitor the user's bodily motions and, subsequently, convert them into corresponding movements within the virtual environment. Typically, algorithms are used to find and track key parts of the user's body, such as hands, head, and feet. The user's real-time motion is then calculated based on the abovementioned key factors.

RootMotion's VR IK tool is a widely used third-party application for Unity that estimates a character's pose. The VR IK system is an inverse kinematic (IK) system that can be used

to track the user's movements with great accuracy. Virtual Reality Inverse Kinematics (VR IK) is a useful tool for virtual reality (VR) applications requiring physical interaction with the virtual world. It allows people to fully use their bodies, which is associated with self-presentation, kinesthetic and proprioceptive embodiment, and spatial knowledge.

#### 4.1.2 Hand Tracking API

One important part of the Oculus Integration Software Development Kit is the Hand Tracking API. The software interface lets creators detect and register hand movements and gestures in real-time. The Hand Tracking API uses machine learning techniques to find and track where the user's hands are in space and how they move. The technology understands how the hand is held, where each finger is, and hand movements like pinching, grabbing, and letting go. The API in question offers detailed information about the user's hand movements, which were used to control digital objects in the *Becoming-with* experience.

#### 4.1.3 Passthrough API

The Passthrough API is a notable attribute supplied by the Oculus Software Development Kit (SDK), which empowers software developers to fabricate mixed-reality applications within the Unity platform. The aforementioned technology enables developers to obtain real-time access to the user's surroundings and superimpose them onto the virtual environment generated by the application. This generated a mixed reality environment that enabled users to rely on their physical environment in the experience and navigate precisely inside the pavilion of Le Serre while experiencing the virtual that enhanced the spatial narratives. The opportunity to facilitate uninterrupted access to users' tangible surroundings has enabled the creators to deactivate the Guardian feature of Quest2 Headsets, thereby expanding the confined boundaries of the virtual encounter from a 10 by 10-meter area to a more extensive range that is primarily dictated by the physical structures of Le Serre pavilions.

When the Passthrough feature is used in conjunction with the networked full-body avatars, it creates an uncanny embodied presence for users who are visible to one another: users' proprioceptive and tactile mechanisms are synced with their avatars and their physical movements and interactions with their bodies. The aforementioned outcome can be attributed to the utilization of the Hand tracking and pose estimation models.

#### 4.1.4 Real-time Networking API

Real-time networking APIs are crucial in developing an immersive telepresence experience that can be shared among numerous users within a mixed-reality setting. Utilizing the Networking Application Programming Interface, the system can facilitate the synchronization of data and communication among users across various devices.

In the context of an embodied social mixed reality experience, wherein multiple users coexist within a shared virtual space, it is of utmost importance to establish a conducive social milieu

that facilitates interactivity among them. Real-time synchronization of their movements and actions is necessary for this interactivity, along with the capacity for voice communication.

Integrating a network API, like the Normcore add-on for Unity, enabled the seamless distribution of real-time spatial content across multiple interconnected devices in the shared experience. This system ensured that each participant received current scene details, including the real-time positions of others' telepresence and their social interactions with each other and virtual objects. The platform enabled smooth interactions by synchronizing user inputs, such as hand gestures, resulting in a coherent and synchronized experience for individuals engaging with this expanded garden environment and its inhabitants from diverse geographical locations.

## 5. Findings

### 5.1 Here & There: A Hybrid Embodiment

The result of the remixing of API objects within the Unity game engine generated the unique features of *Becoming-with* mixed reality, which allowed the overlap of digital and physical bodies; individuals are able to seamlessly engage with the virtual garden while maintaining their bodily presence within the pavilion. Upon entering the experience, individuals relate to the surroundings and other users through their physical presence and form social bonds with both the environment and other users in the physical-virtual overlap. Observing their digital bodies and hands, individuals employed their physical bodies and proprioceptive systems to traverse the tangible surroundings.

The *there* body, the virtual body, and the *here* body, the physically grounded body, constantly interact through the proprioceptive functions of the human body and the proprioceptive capabilities of the virtual body, facilitated by computer vision and MR headsets. The user and their avatar merge into one, experiencing a hybrid embodiment.

Within *Becoming-with*, this sense of hybrid presence results, not only from the embodied virtual avatars that occupy the visual field and act on proprioceptive and tactile mechanisms, but also from the participants' social interactions that generate a social environment (Figure 5). This sensory symbiosis between the human body and the avatar produces a haptic spatiality in digital space, an internally grounded body image that is independent of and precedes the external geometric space.

In particular, using physically mediated virtual hands enabled interaction with the digital overlay space with natural gestures, allowing users to reinform their environment through their bodily presence and hand gestures (Figure 6).



Figure 5: An excerpt from the Becoming-with Installation: symbiotic sensory experience of the garden through extended full body avatars, Cenk Güzelis, Anna Pompermaier, 2021



Figure 6: A user's point of view inside the Becoming-with Mixed Reality Experience - tactile interactions with the physical and digital environment, Cenk Güzelis, Anna Pompermaier, 2021

### 5.2 1:1 Physical Digital Overlap

The absence of controllers in the navigation process necessitated users to rely on their bodily movements and interactions within the hybrid space. However, this presented significant obstacles. In a multi-user mixed reality setting, it is crucial for everyone to have clear spatial orientation cues to avoid accidents while navigating through the environment. During the development of a live mixed reality experience, a significant challenge was ensuring that the digital content seamlessly integrated with the physical content in the Unity Game Engine. To address this, it was essential to enable accurate tactile interactions among participants within the Le Serre pavilions' gameplay area, ensuring a consistent experience from each person's viewpoint. To achieve this, a strategy was devised to syn-

chronize the initial world orientation of all headsets toward a uniform direction. This way, everyone would start their experience from the same reference point, promoting a smooth and safe interaction with the mixed reality content.

In the LiDAR scan of the Le Serre pavilion, a secure starting point for the experience was identified. The creators placed a digital game object called *null* in the Unity environment at the coordinates (0, 0, 0) facing the positive Z direction. They also marked the identical physical location in Le Serre with a cross, oriented in the same direction as the *null* object.

Before starting the experiment, the creators calibrated the head-mounted displays by setting the 0 coordinate of the headsets at a fixed point in space, using the Oculus Menu button.



Figure 7: Multi-user mixed-reality experience of the Becoming-with – a site-specific installation at Le Serre in Bologna, Lorenzo Burlando, 2021

This ensured that all headsets were aligned correctly. When the experiment began, each headset activated a shared multi-user interface from its respective position, and each user's virtual experience aligned with their physical location (Figure 7).

106

## 6. Reflections

The absence of controllers in the navigation process necessitated users to rely on their bodily moA central reflection in this context concerns the concept of space and its connectivity to social networks and the Internet that the *Becoming-with* project generates: the augmented social environment becomes the *cybrid* space, capable of updating in real-time and hosting spatial content, social interactions, allowing bodies to enter and exit the hybrid space at any time and from anywhere in the world. As the actual space envelops the digital in a 1:1 ratio, a new spatial intelligence emerges that extends the physical world beyond its static boundaries through virtual materialities.

At this juncture, the authors would like to refer to an article authored by Wired Magazine's co-founder Kevin Kelly, which under the title *AR Will Spark the Next Big Tech Platform—Call It Mirrorworld*, reflects on the fact that we are in the process of constructing an extensive and vast 1-to-1 map of our world, which he calls *mirrorworld*. Upon its completion, our tangible physical world will seamlessly integrate with the digital realm. The *mirrorworld*, as Kelly (2019) argues it, is not yet entirely constructed, but it is under construction; soon, every physical place and object, every building, street, trash can, lamppost, bench, and entrance will have a full-size digital twin in the *mirrorworld*. It resembles Borges' map, with the exact same size as the territory shown. «In time,» Borges writes, «the Cartographers Guilds struck a Map of the Empire, whose size was that of the Empire, and which coincided point for point with it.» (Borges y Hurley, 1999, p. 704).

The internet was once considered a disembodied cyberspace, an intangible domain separate from the physical world that could claim its own laws because it was so unlike actual existence. The virtual and physical worlds have historically existed side by side, never meeting. The *mirrorworld* bends that trajectory upon itself. Instead of separating the realms, the upcoming platforms will melt the two together so that digital bits will become embedded in atomic matter: «You interact in the virtual by interacting in the physical, moving your muscles, stubbing your toes.» (Kelly, 2019).

As a result, when considering the future of our livable domains, we may witness scenarios in which our living environments will be digitally curated and distributed in real-time by users as their creative contents, located in a variety of places, time zones, and inhabited by individuals and remote communities. This will open promising prospects for spatiality and online modes of spatial production that juxtapose the virtual onto the physical, global information onto the local space, intensifying and building upon the affordances of the physical spaces. Another interesting aspect to consider when discussing the future of architecture and architectural values as they transition to virtual/augmented worlds is that appreciation for architecture will increasingly be linked to the social and spatial experiences it can provide based on its integration of digital technologies, spatial computing, and social media networking to its very fabric.

## 7. Limitations

The Le Serre outdoor pavilion specifications have established certain limiting parameters for the *Becoming-with - encounters in an augmented garden* multi-user social mixed reality experience.

The hardware constraints of the pavilions were such that their semi-open structures lacked any shading or roofing mechanism. The consequence of this occurrence is excessive exposure to solar radiation, leading to the impairment of the spatial and hand-tracking sensors of the Oculus Quest 2. The above experience, therefore, took place exclusively after sundown. In addition, the need to run the experience through a local Wi-Fi network required considerable bandwidth.

The experience distribution was constrained due to its site-specific nature, as it was exclusively designed for the Giardini Margherita in Bologna. When placed in a different location, the aforementioned experience suffered a reduction in its physical manifestation. This was due to the loss of connectivity between the experience and the specific spatial context of the Le Serre pavilions.

## 8. Discussion

The project aimed to provoke questions in and around the field of architecture through the overlap of digital space onto a physical site in a social and public context. How should we, as architects, perceive the making of digital spaces as public spaces that are not necessarily detached from our everyday spaces, practices, and well-known environments, but rather overlapping onto the affordances of the spaces as we know them to provide spatial programs and telecommunication?

In these times, digital technologies are advancing rapidly and digital services are more accessible than ever. As architects, it is our duty to analyze, educate, and utilize these digital tools as alternative strategies for creating spaces that cater to societal, environmental, and cultural needs. These spaces should not be dominated by big tech companies, whose growth relies on users' attention and platform politics; instead, we should explore how culture, site-specific context, and spatial design can synergistically create a new spatial context for peer-to-peer telecommunication. In this regard, the aforementioned notions of *remixing* and *worlding* have served as a lens to inspect the garden and its potential for inclusion in the spatial narrative of human and non-human entities inhabiting the Giardini Margherita in different scales and resolutions, thus creating spatio-temporal experiences that bring together a new set of relations and phenomena.

## 9. Conclusion

This contribution introduces *Becoming-with*, a multi-user social mixed reality experience aimed at creating a hybrid spatial encounter between Giardini Margherita and the pavilions of Le Serre. The installation combines site-specific spatial storytelling, ubiquitous computing, LiDAR scanning, and game engines to explore novel ways of blending digital and physical elements in architecture, resulting in innovative hybrid spaces.

The present discourse delves into the notion of hybridity, which encompasses the fundamental principles of worlding and remixing. These principles serve as the foundation for a socio-spatial practice that aims to preserve the intrinsic characteristics of particular places, by utilizing LiDAR scan

capturing technologies. Translating physical characteristics into digital twins and modifying them using media software makes it possible to render these spaces easily accessible via spatial computing and social network distribution, even in geographically isolated regions. The present approach signifies a forward-thinking trajectory in the realm of architectural design, wherein architectural spaces undergo a metamorphosis into hybrid and habitable media objects. These objects facilitate the immersion of collectives and enhance spatial narratives. A notable illustration of this phenomenon is the transformation of the Le Serre pavilion into a digitally mediated and augmented garden sourced by the phenomenological journey inside the Giardini Margherita.

The concept of a hybrid media object becoming the architectural place comprises two key aspects. Firstly, cultural software such as Unity3D empowers creators to transform physical places into virtual worldmaking, allowing for spatial remixing and publication in social networks. This integration of digital and physical elements challenges traditional architectural design, as the symbols used in the process become objects to inhabit rather than mere representations. Secondly, this architectural design practice that embraces digital mediation of the physical places recognizes spaces as interconnected and expanded entities capable of accommodating diverse architectural functions, from communal gatherings to housing globally significant data facilitated by Application Programming Interfaces objects. These functions that Application Programming Interfaces offer are juxtaposed and seamlessly integrated within the physical space, enabling individual and collective spatial socialization facilitated by the Internet and ubiquitous computing technologies.

Moreover, the use of Application Programming Interfaces, as worldmaking agents, provides the virtual space of *Becoming-with* with affordances and meanings that they contain in their assembly within the Unity Game Engine; furthermore, by inscribing their information onto the virtual space, they grant users extended bodily capacities within the garden provided through the Internet. From an objective standpoint, these API objects, particularly in embodied mixed reality installations, can be viewed as novel tools for social space-making, extending the social borders of the human body and spatial context into modifiable contact zones. However, they can also be observed as the object of politics and control as they are services offered by corporate companies that create a doubtful environment around data policy, ownership, and surveillance.

## References

Anders, P. (2005). Cybrid Principles: Guidelines for Merging Physical and Cyber Spaces. *International Journal of Architectural Computing* 3(3), 391-406. DOI: <https://doi.org/10.1260/147807705775377294>.

Anders, P. (2007). Designing Mixed Reality: *Perception, Projects and Practice* [Conference]. ACADIA, 27th Annual Conference of the Association for Computer Aided Design in Architecture, Halifax (Nova Scotia), CA. [https://papers.cumincad.org/cgi-bin/works/paper/acadia07\\_276](https://papers.cumincad.org/cgi-bin/works/paper/acadia07_276).

Borges, J. L. y Hurley, A. (1999). *On Exactitude In Science*. Collected Fictions, Penguin Books.

Bucher, T. (2013). Objects of Intense Feeling: The Case of the Twitter API. *Computational Culture* 3. <http://computationalculture.net/objects-of-intense-feeling-the-case-of-the-twitter-api/>.

Cambridge Dictionary. (s. f.). API. Retrieved 10.01.2024 in <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/api>.

Deleuze, G. y Guattari, F. (1983). *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. University of Minnesota Press.

Deleuze, G., Guattari, F. y Massumi B. (1987). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. University of Minnesota Press.

Dovey, K. (2013). Assembling Architecture. In H. Frichot y S. Loo (Eds.), *Deleuze and Architecture* (pp.131-148). University of Edinburgh Press.

Fedorova, K. (2013). Mechanisms of Augmentation in Proprioceptive Media Art. *M/C Journal* 16(6). DOI: <https://doi.org/10.5204/mcj.744>.

108 Greenwold, S. (1995). *Spatial Computing* [Master of Science in Media Arts and Sciences at the Massachusetts Institute of Technology]. <https://acg.media.mit.edu/people/simong/thesis/SpatialComputing.pdf>.

Haraway, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspectives. *Feminist Studies*, 14, 575-599. DOI: 10.2307/3178066.

Haraway, D. (2008). *When Species Meet*. University of Minnesota Press.

Haraway, D. J. (2016). *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene* (Experimental Futures) (Illustrated). Duke University Press Books.

Kelly, K. (2019, February 12). AR Will Spark the Next Big Tech Platform—Call It Mirrorworld. *WIRED*. <https://www.wired.com/story/mirrorworld-ar-next-big-tech-platform/>.

Lomborg, S. y Bechmann, A. (2014). Using APIs for Data Collection on Social Media. In *The Information Society*, 30(4), 256-265. DOI: 10.1080/01972243.2014.915276.

Manovich, L. (2002). *The language of new media*. MIT Press.

Manovich, L. (2002). *The Poetics of Augmented Space*. Manovich. <http://manovich.net/index.php/projects/the-poetics-of-augmented-space>.

Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. Bloomsbury Academic.

McLuhan, M. (1964). *Understanding media: the extensions of man*. [1st ed.] McGraw-Hill.

Nazmeeva, A. (2021). The City in the Age of Remix. Media-N | *The Journal of the New Media Caucus Winter*, 17(1), 130-148. DOI: <https://iopn.library.illinois.edu/journals/median/article/view/481/686>.

Novak, M. (1996, December). TransArchitecture: Building The Edge Of Thought. *Telepolis*. <https://www.heise.de/tp/features/transArchitecture-3445869.html?seite=all>.

Novak, M. (1991). Liquid Architectures in Cyberspace. In M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First Steps* (pp. 225-254). MIT Press.

Palmer, H. y Hunter, V. (2018, March 16). *Worlding*. New Materialism. <https://newmaterialism.eu/almanac/w/worlding.html>.

Parisi, L. (2013). *Contagious architecture: computation, aesthetics, and space*. MIT Press.

Pearsall, J., Hanks, P., Soanes, C. y Stevenson, A. (2010). *Oxford Dictionary of English*. Oxford University Press eBooks. <https://doi.org/10.1093/acref/9780199571123.001.0001>.

# DATA MNEMOSYNE

109

**Clara Boj**

Universitat Politècnica de València  
claboto@esc.upv.es

**Diego Díaz**

Universitat Jaume I de Castelló  
daz@uji.es

doi:10.30827/sobre.v10i.30020

Vivimos en una sociedad mediada por los datos. Toda nuestra actividad, ya sea física o digital, queda registrada en el inmenso mundo de los macrodatos. Vivimos en el Dataceno, entendido no como una época geológica con registro en las capas de estratos de la tierra sino como un periodo determinado por los datos digitales y los algoritmos de análisis y gestión que median nuestras vidas.

El término Dataceno nos ayuda a destacar una de las características fundamentales de nuestra sociedad, ya que diariamente generamos una enorme cantidad de rastros digitales. Muchos de ellos los generamos conscientemente, pero otros, denominados metadatos, los creamos sin darnos cuenta. Cuando estamos paseando y enviamos un mensaje de texto por cualquier servicio de mensajería digital, ese mensaje es un dato generado conscientemente. Pero hay muchos otros datos que lo acompañan y que los hemos generado al mismo tiempo sin ser conscientes, como el registro de nuestra ubicación, ya sea posición GPS o detectada por triangulación de las antenas de telefonía. Esta ubicación se puede utilizar para muchos fines e intenciones, como por ejemplo en el ámbito comercial para detectar nuestros intereses en relación con los comercios que solemos visitar, o en el ámbito social para detectar si hemos participado en una manifestación o si solemos visitar distintos espacios de reunión que políticamente podrían ser sensibles.

Por otro lado, no debemos olvidar que la infraestructura física que da soporte al Dataceno está formada por una red distribuida e interconectada a escala planetaria de servidores físicos ubicados en centros de datos (Data Centers), además de la multitud de dispositivos electrónicos que recopilan y envían los datos y que dan soporte a la Internet de las cosas (IoT, por sus siglas en inglés Internet of Things). Podemos entender que esta red de centros de datos funciona como un inmenso archivo de la humanidad, una inmensa biblioteca digital que guarda nuestra historia reciente, la historia del Dataceno. Toda esta red está diseñada para conectar y almacenar una inmensa y creciente cantidad de datos digitales. En la actualidad, el principal uso que se le está dando a estos datos es la publicidad dirigida. Las grandes corporaciones como Google y Facebook están constantemente registrando todos los rastros digitales que pueden conseguir de nosotros para crear nuestro perfil digital. Una especie de alter ego o doble digital de nosotros mismos, con la intención de conocer nuestros intereses y poder predecir e inducir nuestro comportamiento para ofrecernos lo que deseamos mediante publicidad dirigida.

Debido al increíble aumento del volumen y complejidad de los datos que almacenan los macrodatos, el ser humano por sí solo es incapaz de poder analizarlos, por lo que necesita potentes algoritmos informáticos que sean capaces de examinar este enorme volumen de información partiendo de unas reglas determinadas y que den como resultado unos datos de salida coherentes e interpretables. En este sentido, podemos afirmar que en la era del Dataceno, los algoritmos buscan patrones y relaciones entre los datos con el fin de extraer información valiosa de estos para distintos usos políticos, sociales, artísticos y económicos. Los algoritmos de inteligencia artificial (IA) gozan actualmente de una extraordinaria popularidad para este tipo de tareas. Esta tecnología está impulsando la cuarta revolución industrial, caracterizada por la desintegración entre las fronteras de lo físico, lo digital y lo biológico. Desde mediados del siglo veinte, la inteligencia artificial ha vivido momentos de auge y decaimiento, pero a partir de los años 90 estamos asistiendo a lo que se denomina tercer verano de la IA debido al apogeo de esta tecnología y sus sorprendentes aplicaciones en nuestra sociedad. Resulta necesario resaltar que los fundamentos científicos y el diseño de los principales algoritmos de IA ya estaban desarrollados desde mucho antes, algunos incluso desde mediados del siglo pasado. Es el caso del algoritmo Perceptron Simple, creado por Frank Rosenblatt en 1959, que define el modelo matemático más simple de una neurona digital y que se sigue utilizando hoy en día para programar redes neuronales. Sin embargo, en el momento de su descubrimiento, no se pudo desarrollar todo el potencial de

este algoritmo, ya que los ordenadores no tenían suficiente capacidad de cálculo para poder implementar redes neuronales profundas compuestas por multitud de capas de neuronas artificiales, ni tampoco existían datos masivos para poder entrenar a esas redes neuronales. Gracias al Big Data, infinidad de datos están hoy día disponibles, y es relativamente sencillo desarrollar sistemas expertos especializados de IA capaces de dar soluciones a problemas específicos, como por ejemplo, mejorar el funcionamiento de los motores de búsqueda, realizar diagnósticos médicos, detectar fraude en el uso de tarjetas de crédito, analizar del mercado de valores, clasificar secuencias de ADN, reconocer automáticamente del habla y el lenguaje escrito, generar texto, permitir que los vehículos se desplacen autónomamente, mejorar los videojuegos, la robótica, y un largo etcétera. Al ser entrenada con millones de datos, la IA aprende partiendo de estos, y encuentra automáticamente patrones y relaciones entre la información suministrada. A este proceso se le llama aprendizaje automático o machine learning y gracias a él los algoritmos basados en IA son capaces de aprender por sí mismos, lo que los hace muy versátiles y adaptables a multitud de aplicaciones, pero al mismo tiempo los convierte en una caja negra, donde los humanos no podemos identificar y analizar los mecanismos que han dado lugar a la toma de determinadas decisiones por parte del algoritmo, esta pérdida de control sobre el proceso y la autonomía de su resultado abre las puertas a los riesgos y temores de la IA que actualmente están siendo ampliamente debatidos.

### **Data Mnemosyne**

Atlas Mnemosyne es una colección de más de 2.000 imágenes que el historiador Aby Warburg (1866-1929) seleccionó y dispuso en 60 paneles de gran formato, estableciendo conexiones entre ellas basadas en la analogía y la afinidad. Cada uno de estos paneles trabaja una temática concreta relacionada con las formas simbólicas en la cultura occidental mostrando cómo se conservan y se transforman a lo largo de la historia, desde la Antigüedad hasta el Renacimiento. Atlas Mnemosyne anticipó muchos de los enfoques actuales del análisis semiótico de las imágenes ya que plantea una lectura interdisciplinar, dinámica y abierta de las imágenes, sin someterlas a un orden cronológico o geográfico fijo, ni a una jerarquía preestablecida.

La obra Data Mnemosyne surge del análisis semiótico de nuestro álbum familiar utilizando técnicas de inteligencia artificial para el análisis de imágenes basadas en modelos de aprendizaje automático pre-entrenados. Este análisis ha dado lugar a la reorganización de nuestro archivo en base a conceptos clave y a al surgimiento de agrupaciones inesperadas basadas en la interpretación de los elementos formales, temáticos y contextuales que nos ofrece la IA, configurando un atlas de nuestra memoria basado en datos y probabilidades.

PANEL 1

*Especies animales, animales de compañía, representaciones de animales, peluches y esculturas*

1 Kira, 2018  
 Perro 95%  
 Carnívoro 90%  
 Raza canina 87%  
 Madera 83%  
 Perro de compañía 81%  
 Animal de trabajo 78%  
 Hocico 75%  
 Perro de juguete 73%  
 Terrier pequeño 67%  
 Terrier 65%  
 Collar de perro 61%  
 Suministros para perro 55%  
 Collar 51%  
 Labrador 50%

2 Koala en Australia, 2008  
 Vertebrado 92%  
 Koala 86%  
 Mammal 85%  
 Carnívoro 80%  
 Raza canina 78%  
 Hocico 75%  
 Animal terrestre 70%  
 Pelaje 69%  
 Marsupial 68%  
 Animal de trabajo 65%  
 Oso marrón 60%  
 Perro de compañía 56%  
 Canguro 54%

3 Loro enjaulado, 2006  
 Pájaro 96%  
 Ojo 93%  
 Vertebrado 93%  
 Pico 88%  
 Parrot 88%  
 Suministros para animales 79%  
 Periquito 78%  
 Ala 76%  
 Cola 75%  
 Jaula 71%  
 Refugio animales 68%  
 Pájaro cantor 66%  
 Animal terrestre 52%

4 Gaviota en la playa, 2015  
 Agua 98%  
 Pájaro 96%  
 Pico 87%  
 Gaviota 74%  
 Ave marina 73%  
 Arena 71%  
 Vida salvaje 66%  
 Charadriiformes 65%  
 Animal terrestre 63%  
 Ala 62%  
 Chorlito de vientre negro 55%  
 Gaviota argénteo europea 54%  
 Guijarro 52%  
 Ave playera 52%  
 Gran gaviota de lomo negro 52%  
 Gaviota occidental 50%

5 Gaviota, 2002  
 Pájaro 97%  
 Cielo 96%  
 Ala 81%  
 Pico 80%  
 Gaviota 69%  
 Ave playera 69%  
 Charadriiformes 62%  
 Vuelo 61%  
 Fauna silvestre 59%  
 Pájaro acuático 55%

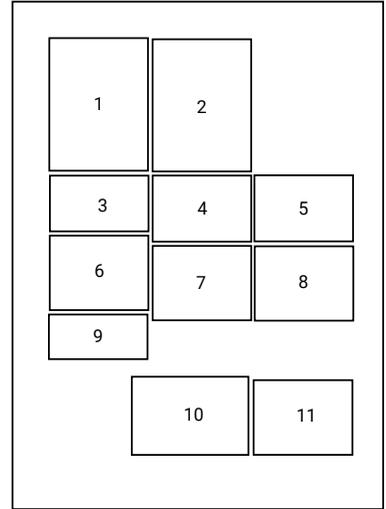
6 El gato del vecino, 2020  
 Gato 100%  
 Cielo 97%  
 Nube 96%  
 Planta 96%  
 Felino 87%  
 Carnívoro 84%  
 Bigotes 82%  
 Gato pequeño-mediano 81%  
 Hocico 74%  
 Cola 70%  
 Gato doméstico de pelo corto 68%  
 Pelo 63%  
 Fauna silvestre 60%

7 Peluche canguro, 2008  
 Juguete 81%  
 Hocico 75%  
 Peluche 75%  
 Felpa 73%  
 Animal terrestre 70%  
 Pelo 68%  
 Cola 66%  
 Oso de peluche 61%  
 Oso 55%

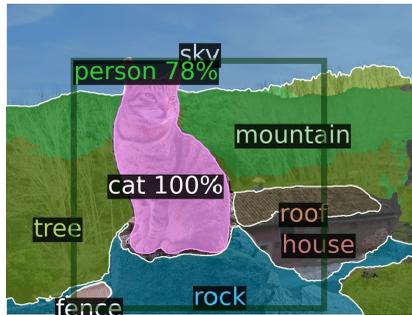
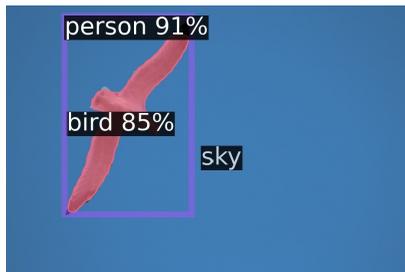
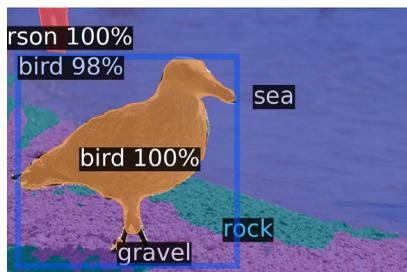
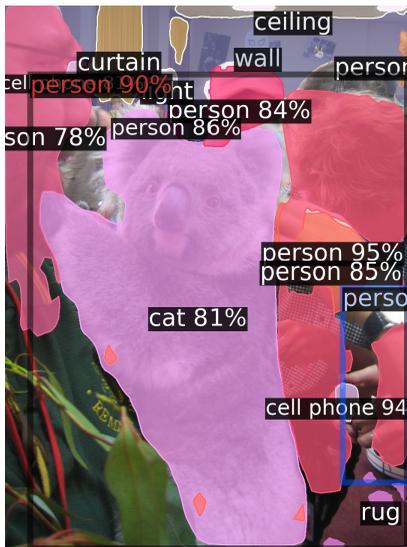
8 Cabra de Enrique, 2021  
 Cabra 86%  
 Cabra-antílope 80%  
 Animal de trabajo 80%  
 Oveja 78%  
 Animal terrestre 73%  
 Paisaje natural 71%  
 Cabra salvaje 65%  
 Cuerno 62%

9 Vaca, 2018  
 Animal de trabajo 82%  
 Animal terrestre 78%  
 Prado 76%  
 Hocico 75%  
 Vaca lechera 73%  
 Rabo 66%  
 Bovino 55%  
 Buey 55%  
 Toro 53%

10 Diego y Jero en la playa (2017)  
 Agua 98%  
 Perro 96%  
 Gente en la playa 92%  
 Vertebrado 92%  
 Beach 89%  
 Gente en la naturaleza 88%  
 Mamífero 86%  
 Carnívoro 84%  
 Suministros para animales 73%  
 Perro de compañía 70%



11 Escultura en templo en Beijing, 2016  
 Caballo 98%  
 Animal de trabajo 98%  
 Tachuela de caballos 88%  
 Suministros para caballos 86%  
 Bidas 85%  
 Hocico 76%  
 Escultura 70%  
 Semental 65%  
 Silla de montar 65%  
 Mitología 53%



PANEL 2

Lecturas, presentaciones y aprendizajes. Libros y estanterías

1 Leo, 2018  
 Mesa 92%  
 Libro 85%  
 Publicación 84%  
 Sonrisa 80%  
 Escritorio 79%  
 Niño pequeño 74%  
 Estantería 73%  
 Tareas 65%  
 Escritura 62%  
 Accesorios para escritura 61%  
 Papelería 58%  
 Aprendizaje 55%

2 Abuelo Andrés, 2022  
 Mesa 90%  
 Escritorio 85%  
 Estantería de libros 83%  
 Suministros de oficina 78%  
 Publicación 77%  
 Instrumentos de oficina 69%  
 Libro 69%  
 Trabajador de cuello blanco 65%  
 Lectura 61%  
 Escritura 61%  
 Aprendizaje 51%

3 Clara en Honk Kong, 2006  
 Gafas 98%  
 Agua 97%  
 Cielo 97%  
 Edificio 94%  
 Rascacielos 93%  
 Torre 87%  
 Viaje 85%  
 Turismo 65%  
 Publicación 65%  
 Menu 65%  
 Lectura 55%

4 Una vida sin fin, 2021  
 Brazo 94%  
 Comodidad 89%  
 Sofá 81%  
 Ropa de cama 67%  
 Diversión 67%  
 Productos de papel 59%  
 Artes visuales 57%  
 Lecturas 57%  
 Papel 52%

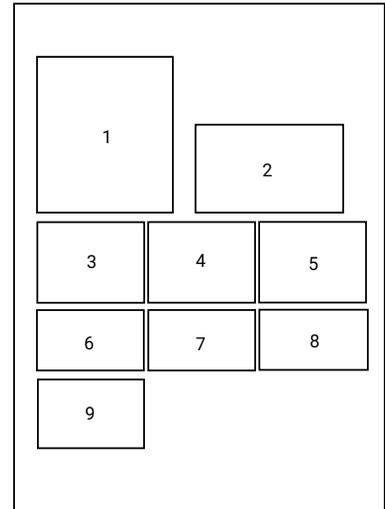
5 Clara en Choa Chu Kang Loop, 2004  
 Mesa 89%  
 Ocio 67%  
 Lectura 56%  
 Equipamiento de oficina 50%

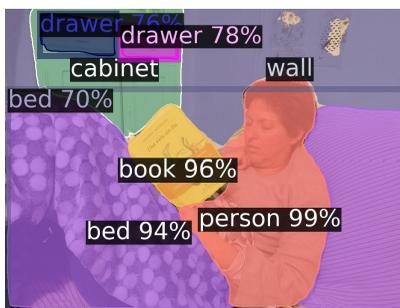
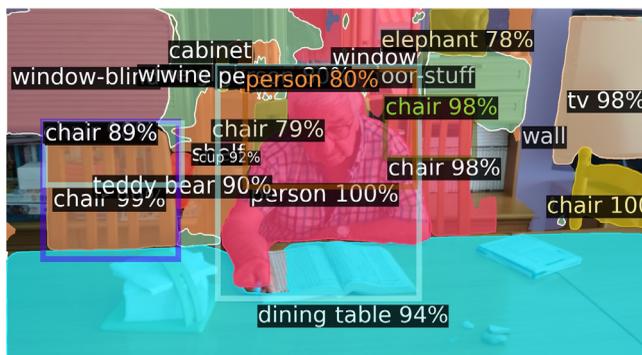
6 Clara en el estudio, 2019  
 Frente 98%  
 Gafas 98%  
 Mentón 97%  
 Estantería de libros 94%  
 Estante 90%  
 Libro 85%  
 Publicación 80%  
 Biblioteca 69%  
 Bibliotecaria 62%

7 Libros en el estudio, 2017  
 Publicación 88%  
 Tipografía 81%  
 Propiedad material 80%  
 Diseño de automoción 79%  
 Material de oficina 77%  
 Escritorio 73%  
 Papelería 71%  
 Suministros de oficina 62%  
 Colección 56%  
 Libro 56%

8 Presentación oral, 2021  
 Mesa 96%  
 Estantería de libros 94%  
 Ordenador 93%  
 Ordenador personal 92%  
 Estante 92%  
 Escritorio 81%  
 Silla de oficina 80%  
 Libro 74%  
 Publicación 70%  
 Empleo 57%  
 Educación 56%  
 Trabajador de cuello blanco 53%  
 Aprendizaje 53%

9 María, Lea y Leo, 2014  
 Mesa 88%  
 Compartir 88%  
 Niño pequeño 82%  
 Placer 80%  
 Lectura 67%  
 Escritura 66%  
 Educación 65%  
 Juego 65%  
 Aprendizaje 65%  
 Escuela 55%  
 Tareas escolares 51%





PANEL 3

Juegos, juguetes, parques

1 Fiesta fin de curso, 2016  
Verde 92%  
Azul 90%  
Globo 87%  
Diversión 84%  
Felicidad 80%  
Ocio 80%  
Zapatillas 77%  
Niño pequeño 75%  
Recreo 68%  
Juego 66%

2 Dibujando en cartón, 2015  
Humanos 90%  
Dedo 85%  
Gente 89%  
Gesto 85%  
Diversión 79%  
Arte 78%  
Juego 70%  
Artista 69%  
Ocio 64%  
Aprendizaje 60%  
Construcción de papel 59%  
Ilustración 54%  
Arte infantil 53%

3 Juegos en el río, 2013  
Pantalones 97%  
Plantas 95%  
Cielo 91%  
Gente en la naturaleza 86%  
Árbol 84%  
Césped 82%  
Ocio 80%  
Diversión 77%

4 Leo en la playa, 2015  
Agua 97%  
Músculos 92%  
Gente en la naturaleza 87%  
Diversión 83%  
Lago 83%  
Verano 79%  
Torso desnudo 74%  
Gente en la playa 73%  
Ola 55%  
Ropa de baño 52%

5 Hinchable, 2010  
Casa inflable 90%  
Árbol 84%  
Parque infantil 80%  
Ocio 78%  
Equipamiento para juego exterior 69%  
Diversión 67%  
Tobogán 64%  
Juego 60%  
Plástico 51%

6 Partido de Álvaro, 2021  
Equipamiento deportivo 96%  
Fútbol 92%  
Pantalones cortos 91%  
Pelota 90%  
Jugador 87%  
Juego de pelota 85%  
Césped 81%  
Deporte 81%  
Campeonato 80%  
Equipo deportivo 80%

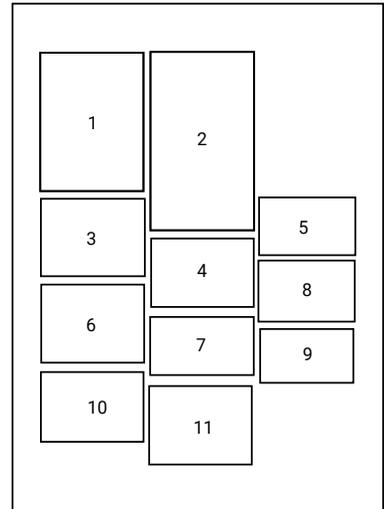
7 Columpios en Arteas, 2022  
Naturaleza 90%  
Gente en la naturaleza 90%  
Ambiente natural 89%  
Ocio 81%  
Columpio 79%  
Diversión 78%  
Niño 69%  
Juego 65%  
Vacaciones 63%

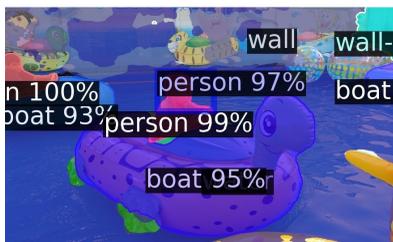
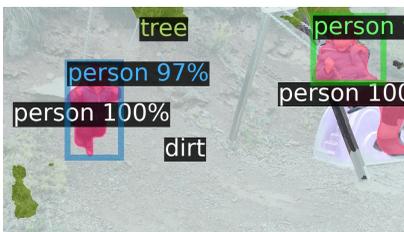
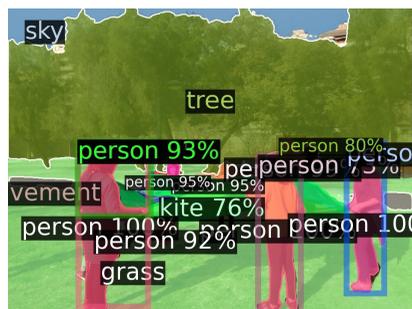
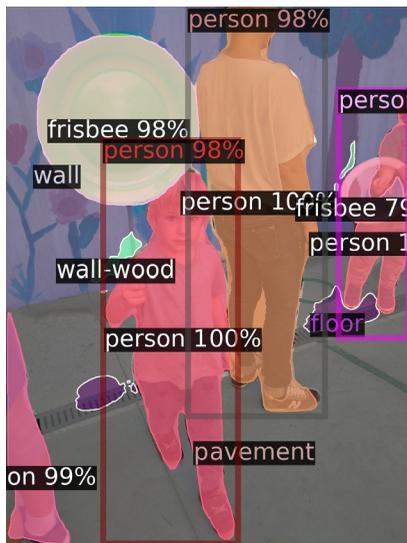
8 Feria, 2019  
Atracción para exterior 84%  
Ocio 83%  
Diversión 83%  
Agua 81%  
Niño pequeño 74%  
Bebé 73%  
Inflable 72%  
Barco y suministros para barco 72%  
Estructura 66%  
Patos, ocas y cisnes 63%  
Parque de atracciones 61%  
Barco 56%

9 Patinando en la plaza, 2019  
Ruena 91%  
Asfalto 88%  
Pista skate 88%  
Equipamiento deportivo 83%  
Rodante 81%  
Patinador 80%  
Zapatillas 79%  
Diversión 75%  
Equipamiento para skate 68%  
Deporte 68%  
Longboard 66%  
Parque de skate 65%  
Competición 61%  
Deportes de calle 52%

10 Leo en el parque, 2015  
Gente en la naturaleza 85%  
Ocio 82%  
Niño pequeño 71%  
Césped 69%  
Arena 69%  
Juego 64%  
Pelota 54%

11 Jero aprende a montar en bicicleta, 2020  
Rueda 98%  
Bicicleta 98%  
Neumático 98%  
Suministros para bicicletas 95%  
Rueda de bicicleta 92%  
Casco de bicicleta 87%  
Casco 86%  
Cuadro de bicicleta 85%  
Vehículo 84%  
Juguete de montar 81%  
Equipamiento deportivo 71%





PANEL 4

Fiestas y celebraciones

1 Boda Inma y Jose, 2017

Sonrisa 97%  
 Mesa 96%  
 Cubertería 95%  
 Flores 95%  
 Botella 92%  
 Vajilla 92%  
 Vestido 85%  
 Vestido de novia 82%  
 Feliz 83%  
 Copa de vino 82%  
 Ropa de matrimonio 80%  
 Traje de chaqueta 78%  
 Ropa formal 78%  
 Ramo 69%  
 Salón de celebraciones 69%  
 Corbata 69%  
 Cena de ensayo 63%  
 Banquete 61%

2 Brindis Inma, 2017

Comida 98%  
 Sonrisa 96%  
 Mantelería 90%  
 Cubertería 92%  
 Vajilla 86%  
 Ingrediente 82%  
 Copa de vino 82%  
 Vino 79%  
 Copa de champán 79%  
 Bebida alcohólica 76%  
 Plato 74%  
 Vino blanco 64%

3 Cóctel en Singapore, 2003

Reloj 98%  
 Red Russian 91%  
 Coctel 91%  
 Cosmopolitan 89%  
 Zumo 89%  
 Jack Rose 84%  
 Bebida 82%  
 Bebida alcohólica 82%  
 Pajita 80%  
 Cóctel de Bacardi 80%  
 Daiquiri 76%  
 Singapore Sling 70%  
 Vestido de cóctel 68%  
 Granadina 64%  
 Diversión 60%

4 Celebración de la independencia, 2002

Mesa 96%  
 Mantel 95%  
 Silla 86%  
 Botella 84%  
 Botella de vino 83%  
 Grupo social 82%  
 Comunidad 82%  
 Ocio 81%  
 Diversión 77%  
 Comida 76%  
 Multitud 68%  
 Fiesta 68%

5 Nochevieja Puerto Lumbreras, 2014

Comida 98%  
 Mantel 95%  
 Mesa 95%  
 Botella 93%  
 Plato 85%  
 Cocina 84%  
 Silla 83%  
 Comunidad 82%  
 Compartir 82%  
 Evento 76%  
 Cocinar 74%  
 Cuenco 70%  
 Bebida 66%  
 Conversación 66%

6 Nochebuena en Santomera, 2015

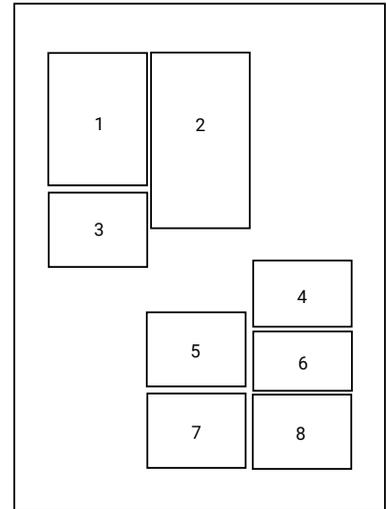
Cabeza 97%  
 Mesa 97%  
 Comida 96%  
 Mantel 94%  
 Vajilla 94%  
 Sonrisa 91%  
 Grupo social 84%  
 Comunidad 82%  
 Gente 78%  
 Conversación 65%  
 Copa de vino 62%  
 Fiesta 60%  
 Cena 60%  
 Fiesta de inauguración 58%

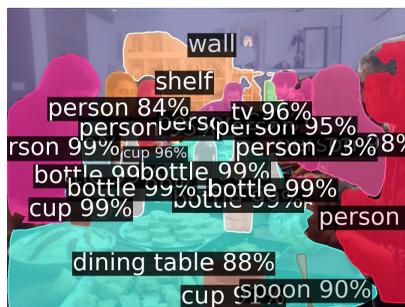
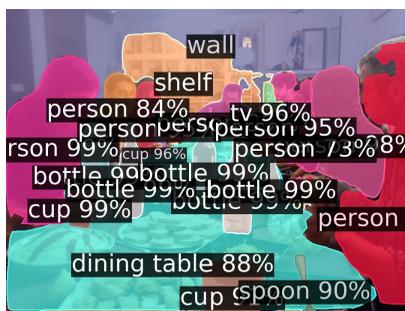
7 Cena en casa de Lidón, 2009

Mesa 98%  
 Vino blanco 97%  
 Vajilla 95%  
 Sonrisa 92%  
 Bebida alcohólica 87%  
 Cuchara 85%  
 Champán 85%  
 Cámara 80%  
 Conversación 75%  
 Fiesta 67%  
 Comunidad 60%

8 Nochevieja Yeste, 2006

Sonrisa 88%  
 Ocio 80%  
 Diversión 77%  
 Evento 76%  
 Puerta 74%  
 Camiseta 70%  
 Fiesta 65%  
 Conversación 61%  
 Casa 60%  
 Entretenimiento 50%





PANEL 5

Conciertos, fiestas nocturnas y festivales

1 Big Day Out Sidney, 2008

Cielo 97%  
 Día 97%  
 Pantalón corto 87%  
 Concierto 86%  
 Entretención 86%  
 Multitud 83%  
 Escenario 78%  
 Equipamiento de escenario 74%  
 Audiencia 71%  
 Festival 66%  
 Actuación 64%  
 Fiesta 56%

2 Concierto en Orchard Road, 2003

Micrófono 96%  
 Músico 93%  
 Instrumento musical 92%  
 Banda 92%  
 Accesorios para instrumento musical 90%  
 Accesorios para guitarra 89%  
 Guitarra 89%  
 Instrumento de cuerda 88%  
 Batería 87%  
 Artista 86%  
 Guitarrista 86%  
 Actuación 84%  
 Concierto 83%  
 Percusión 82%  
 Percusionista 81%  
 Escenario 76%  
 Música pop 75%  
 Cantar 74%  
 Concierto de rock 67%

3 Concierto de rock, 1998

Instrumento musical 92%  
 Entretención 87%  
 Músico 85%  
 Micrófono 80%  
 Diversión 78%  
 Artista musical 75%  
 Multitud 74%  
 Escenario 73%  
 Concierto 71%  
 Conjunto musical 70%  
 Equipamiento de escenario 68%  
 Guitarra 65%  
 Música pop 63%  
 Noche 61%

4 Músico de calle, 2001

Membranófono 97%  
 Batería 93%  
 Instrumento musical 93%  
 Músico 90%  
 Címbal 88%  
 Concierto 85%  
 Guitarra 84%  
 Accesorios para instrumento musical 82%  
 Percusionista 76%  
 Instrumento electrónico 71%  
 Escenario 68%  
 Concierto de rock 58%

5 Concierto desconocido, 2015

Ropa de calle 98%  
 Músico 91%  
 Instrumento musical 90%  
 Moda 89%  
 Tambor 87%  
 Performance 81%  
 Equipo de audio 80%  
 Artista 78%  
 Guitarra 78%  
 Escenario 78%  
 Percusión 72%  
 Conjunto musical 70%  
 Multitud 68%  
 Evento público 65%  
 Calle 63%  
 Fiesta 55%

6 Concierto Hugo y Carla, 2019

Pantalones vaqueros 97%  
 Micrófono 95%  
 Instrumento musical 94%  
 Músico 92%  
 Banda de música 90%  
 Guitarra 89%  
 Instrumentos de cuerda 87%  
 Artista musical 84%  
 Equipamiento de escenario 74%  
 Música pop 73%  
 Pie de micrófono 71%  
 Cantante 67%  
 Canción 65%  
 Recital 51%

7 Festival en Perth, 2008

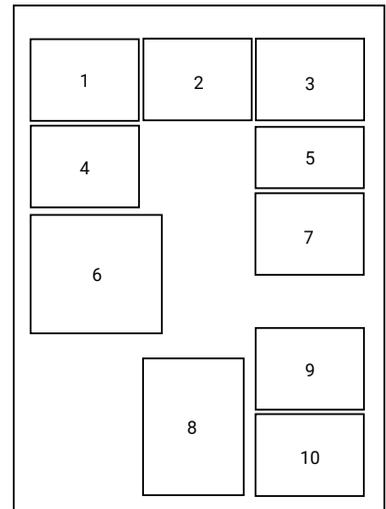
Contenedor de basura 93%  
 Sombrero 89%  
 Diversión 76%  
 Evento 74%  
 Multitud 73%  
 Ocio 67%  
 Fiesta 66%  
 Festival 60%  
 Disfraz 53%

8 Karaoke en Singapore, 2003

Articulación 98%  
 Sonrisa 95%  
 Cuerpo humano 85%  
 Baile 86%  
 Gesto 85%  
 Ocio 80%  
 Diversión 78%  
 Coreografía 58%

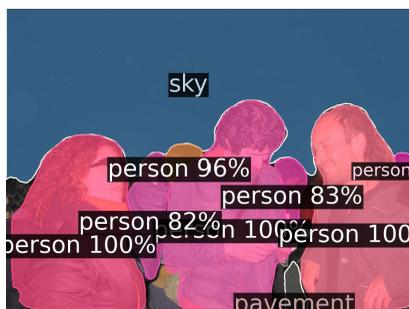
9 Villaricos, 2001

Multitud 79%  
 Verano 78%  
 Diversión 78%  
 Amistad 76%  
 Autorretrato 75%  
 Turismo 67%  
 Vacaciones 66%  
 Paisaje 63%  
 Bigote 54%



10 Puerto Lumbreras, 2000

Fotografía con flash 86%  
 Gesto 85%  
 Interacción 83%  
 Chaqueta 83%  
 Diversión 80%  
 Sonrisa 76%  
 Evento 75%  
 Oscuridad 68%  
 Medianoche 63%  
 Conversación 62%  
 Multitud 62%



**PANEL 6**

**Cumpleaños**

**1 Cumpleaños de Eli en el rio, 2018**

- Comida 97%
- Mesa 94%
- Planta 95%
- Compartir 87%
- Cocina 83%
- Sonrisa 82%
- Sombrero 80%
- Menaje 79%
- Árbol 79%
- Plato 74%
- Gorra de beisbol 72%
- Ocio 72%
- Postre 69%
- Gafas de sol 65%
- Picnic 60%
- Pan 59%
- Comida rápida 58%
- Bollería 54%
- Copa 53%
- Conversación 51%

**2 Cumpleaños de Leo en el rio, 2014**

- Planta 95%
- Arbol 91%
- Cesped 90%
- Comunidad 81%
- Ocio 80%
- Diversión 80%
- Recreativo 79%
- Instrumento musical 69%
- Pelota 60%
- Juego 50%

**3 8º cumpleaños de Leo, 2020**

- Comida 98%
- Mantel 97%
- Mesa 96%
- Vela 95%
- Vela de cumpleaños 93%
- Plato 90%
- Decoración de tarta 88%
- Tarta 85%
- Niño 77%
- Tarta de cumpleaños 77%
- Postre 72%
- Tarta de azucar 71%
- Cumpleaños 70%
- Dulces 69%
- Mantequilla 62%

**4 Cumpleaños de Jero, 2020**

- Comida 99%
- Mesa 96%
- Decoración de tarta 93%
- Tarta 91%
- Vela de cumpleaños 90%
- Vela 88%
- Silla 87%
- Pastel 86%
- Fiesta de cumpleaños 84%
- Compartir 83%
- Ingrediente 80%
- Dulce 77%
- Receta 76%
- Fiesta 64%
- Diversión 64%
- Tarta de chocolate 54%

**5 Cumpleaños Mercedes, 2018**

- Muebles 95%
- Propiedad 94%
- Mesa 93%
- Decoración 90%
- Telas 88%
- Diseño de interior 86%
- Rosa 83%
- Rojo 80%
- Magenta 78%
- Evento 74%
- Fiesta 64%
- Organización 55%

**6 Cumpleaños Maria, 2016**

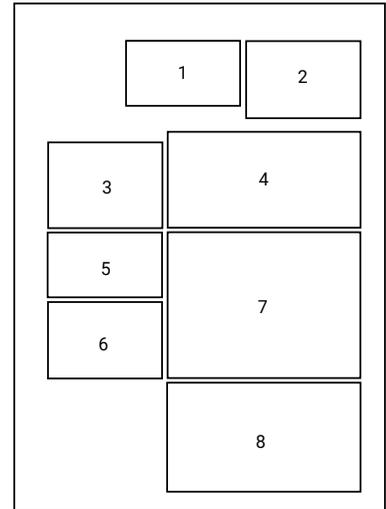
- Mesa 96%
- Botella 94%
- Silla 88%
- Placer 82%
- Bebida 79%
- Diversión 75%
- Evento 75%
- Botella de agua 72%
- Fiesta 66%
- Suministros para fiesta 56%
- Conversación 56%

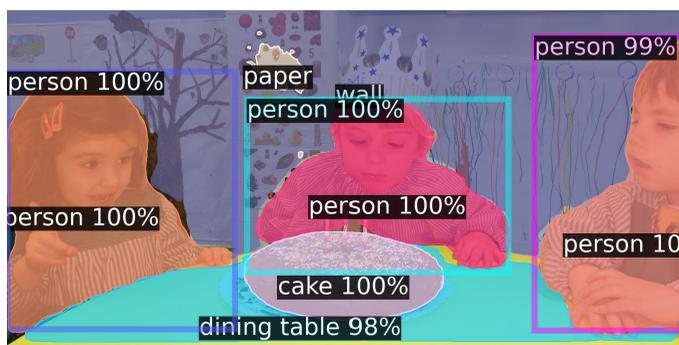
**7 Cumpleaños Mercedes, 2018**

- Sonrisa 98%
- Comida 98%
- Vela 88%
- Mesa 87%
- Iluminación 87%
- Feliz 86%
- Rosa 84%
- Fiesta de cumpleaños 84%
- Suministros para decorar tartas 83%
- Vela de cumpleaños 82%
- Diversión 80%
- Amistad 77%
- Tarta de cumpleaños 73%
- Postre 70%
- Globo 69%
- Niño 61%

**8 Cumpleaños de Clara, 2021**

- Comida 98%
- Vela 96%
- Vela de cumpleaños 92%
- Sonrisa 90%
- Decoración de tarta 89%
- Iluminación 86%
- Mesa 86%
- Tarta 85%
- Diversión 79%
- Tartade cumpleaños 79%
- Cocina 78%
- Suministros para decorar tartas 75%
- Postre 75%
- Dulce 73%
- Fiesta 71%
- Niño 66%
- Diseño interior 62%
- Feliz 61%
- Fuego 59%
- Calor 58%
- Oscuridad 57%
- Mantequilla 55%
- Pastel 54%
- Recreación 51%





PANEL 7

Árboles, bosques y parques

1 Ladera arbolada (ubicación desconocida), 2017

- Planta 95%
- Cielo 92%
- Paisaje natural 89%
- Alerce 88%
- Árbol 85%
- Hojas perennes 83%
- Pino de paja corta 78%
- Paisaje 78%
- Plantas terrestres 76%
- Hierba 76%
- Bosque de abetos 74%
- Conífera 69%
- Bosque tropical y subtropical de coníferas 64%
- Bosque de coníferas templadas 63%
- Plantas en flor 61%
- Pino 57%
- Abeto canadiense 57%

2 Pájaro sobre rama (ubicación desconocida), 2021

- Pájaro 97%
- Cielo 95%
- Planta 84%
- Árbol 70%
- Nube 70%
- Azul eléctrico 62%
- Material natural 52%
- Equilibrio 52%

3 Secuoya en Kings Canyon, 2004

- Planta 96%
- Ecoregión 93%
- Botánica 91%
- Hoja 90%
- Naturaleza 90%
- Árbol 89%
- Cielo 89%
- Rama 89%
- Madera 88%
- Paisaje natural 88%
- Planta terrestre 86%
- Hierba 85%
- Vegetación 85%
- Bioma 83%
- Planta leñosa 80%
- Hoja perenne 80%
- Alerce 79%
- Gente en la naturaleza 78%
- Bosque 76%
- Conífera 68%
- Reserva natural 66%
- Pino 56%

4 Palmeras en Tioman, 2005

- Nube 98%
- Cielo 98%
- Agua 95%
- Ecoregión 93%
- Planta 92%
- Árbol 90%
- Azul celeste 89%
- Entorno natural 89%
- Vegetación 85%
- Arecales 83%
- Formas costeras y oceánicas 84%
- Bioma 82%
- Gente en la playa 82%
- Horizonte 82%
- Paisaje 81%
- Paisaje natural 79%

5 Transporte de árboles, 2021

- Rueda 98%
- Planta 96%
- Vehículo 94%
- Vehículo a motor 89%
- Máquinaria agrícola 87%
- Asfalto 86%
- Tractor 85%
- Madera 83%
- Árbol 83%
- Agricultura 78%
- Hierba 76%
- Tierra 68%
- Campo 64%
- Plantación 60%
- Granja 55%

6 Jero y Leo en la montaña, 2022

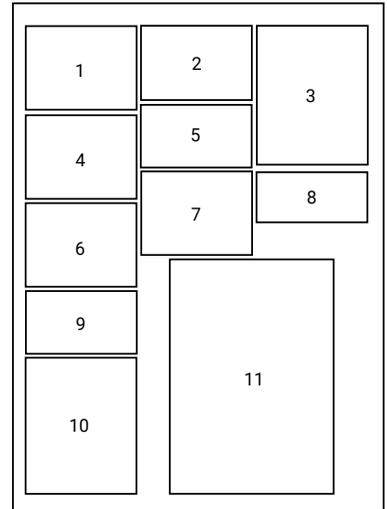
- Planta 95%
- Comunidad de plantas 93%
- Paisaje natural 88%
- Gente en la naturaleza 88%
- Parcela 85%
- Árbol 84%
- Hierba 79%
- Cobertura verde 79%
- Arbustos 79%
- Prado 77%
- Paisaje 77%
- Plantas terrestres 76%
- Bosque 73%
- Pasto 70%
- Bosque de hoja ancha templeada 69%
- Jungla 66%
- Camino 66%
- Matorral 65%
- Vida salvaje 62%
- Campo 59%
- Jardín 59%
- Flores salvajes 51%

7 Bonsais, 2007

- Planta 95%
- Macetero 90%
- Plantas del hogar 88%
- Hierba 86%
- Arbusto 80%
- Cubierta vegetal 77%
- Paisaje 73%
- Jardín 69%
- Muebles de exterior 63%
- Hierba 62%
- Flor 61%
- Patio 56%
- Plantas herbáceas 56%
- Floristería 55%
- Diseño floral 52%

8 Arboleda (ubicación desconocida), 1999

- Árbol 88%
- Planta 86%
- Carretera 85%
- Hierba 79%
- Sombra 76%
- Paisaje 72%
- Cubierta vegetal 72%
- Paseo 66%
- Simetría 61%
- Arco 59%
- Paisajismo 55%
- Lugar histórico 54%



9 Jugando en el río, 2019

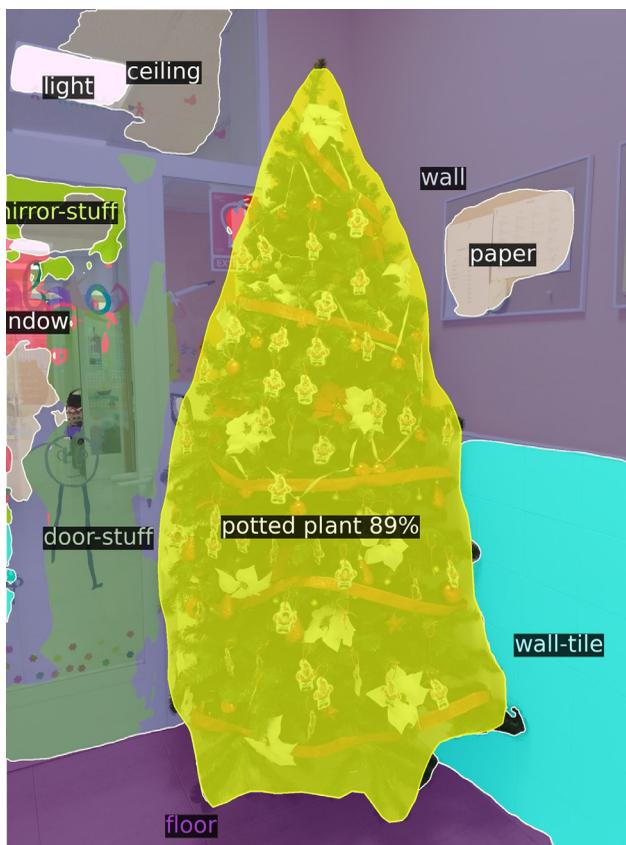
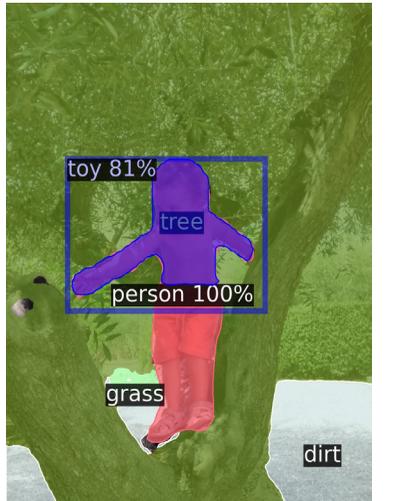
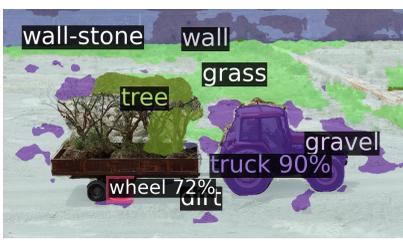
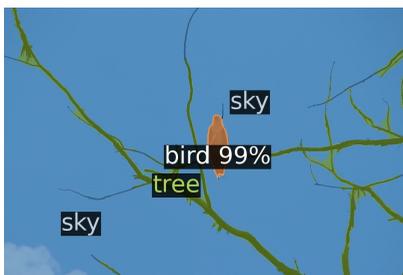
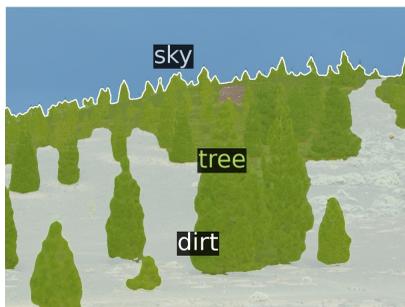
- Planta 95%
- Gente en la naturaleza 91%
- Árbol 90%
- Tronco 81%
- Ocio 81%
- Planta leñosa 80%
- Cubierta vegetal 77%
- Recreo 77%
- Hierba 77%
- Diversión 75%
- Evento 69%
- Paisaje 67%
- Bosque 65%
- Jungla 54%
- Jardín 54%
- Roca 53%
- Turismo 52%

10 Leo subido a un árbol, 2021

- Planta 97%
- Cielo 95%
- Atmósfera 95%
- Árbol 88%
- Rama 87%
- Madera 85%
- Trono 84%
- Bioma 83%
- Vida salvaje 66%
- Gente en la naturaleza 52%

11 Árbol de navidad, 2022

- Árbol de navidad 97%
- Planta 93%
- Decoración de navidad 93%
- Decoración de vacaciones 89%
- Árbol 85%
- Salón 77%
- Conífera 68%
- Tradición 68%
- Nochebuena 67%
- Invierno 64%
- Diseño de interior 64%
- Pino 57%
- Diseño floral 51%



PANEL 8

Fiestas populares, verbenas y pasacalles

1 Cabalgata de reyes, 2022

- Mundo 92%
- Ocio 79%
- Diversión 78%
- Evento 74%
- Feliz 68%
- Pelo 67%
- Mascota 66%
- Animación 65%
- Juego 64%
- Dibujo animado 62%
- Sombrero 59%
- Personaje de ficción 58%
- Ficción 55%
- Disfraz 55%
- Turismo 51%

2 Fallas, 2023

- Mascota 75%
- Niño 64%
- Ojos 63%
- Pelo 63%
- Dibujo animado 60%
- Multitud 65%
- Rojo 64%
- Gafas 62%
- Edificio 60%
- Boca 60%
- Dientes 58%
- Mascota 57%
- Diversión 55%
- Entretenimiento 55%
- Turismo 55%
- Edificio histórico 55%
- Ocio 55%
- Cielo 54%
- Columna 53%

3 Año nuevo en Bang Kok, 2004

- Humano 89%
- Templo 88%
- Interacción 83%
- Entretenimiento 82%
- Ocio 82%
- Diversión 81%
- Sombrero 80%
- Multitud 79%
- Evento 75%
- Juventud 74%
- Danza 70%
- Tradición 69%
- Noche 65%
- Medianoche 63%
- Árbol 62%
- Fiesta 60%
- Audiencia 58%
- Ceremonia 56%
- Disfraz 56%
- Ritual 54%
- Artes de la performance 51%
- Turismo 50%

4 Carnaval, 2000

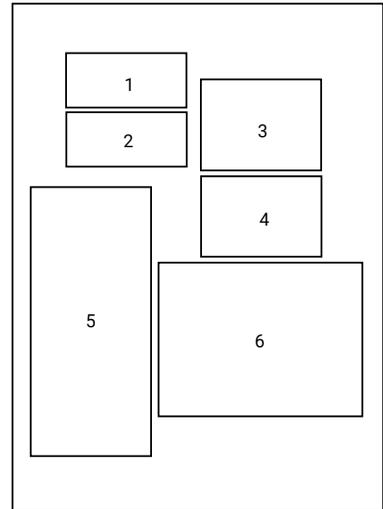
- Vere 93%
- Ventana 91%
- Tocado 82%
- Entretenimiento 76%
- Diversión 76%
- Placer 76%
- Evento 74%
- Multitud 70%
- Niño 69%
- Disfraz 68%
- Evento público 66%
- Festival 65%
- Vacaciones 64%
- Tradición 62%
- Sombrero 61%
- Desfile 60%

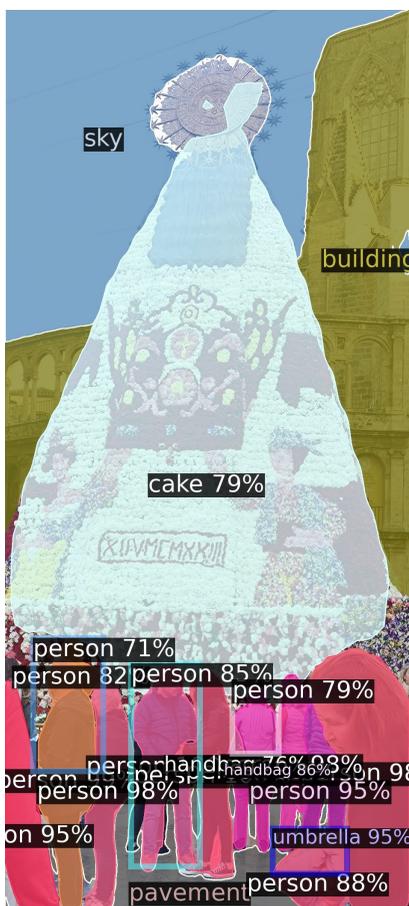
5 Ofrenda a la virgen, 2019

- Mediodía 94%
- Planta 94%
- Mundo 91%
- Templo 88%
- Árbol 82%
- Muro 82%
- Espacio público 81%
- Rojo 81%
- Edificio 79%
- Multitud 78%
- Fachada 76%
- Evento 74%
- Tradición 70%
- Ocio 69%
- Turismo 67%
- Cielo 66%
- Evento público 65%
- Festival 64%
- Lugar histórico 58%
- Lugar de culto 53%
- Atracción turística 53%
- Memorial 51%

6 Pasacalles (ubicación desconocida), 2012

- Edificio 93%
- Ventana 92%
- Multitud 81%
- Árbol 78%
- Evento 75%
- Diversión 74%
- Entretenimiento 71%
- Ciudad 71%
- Artes de la performance 69%
- Calle 68%
- Tradición 67%
- Evento público 65%
- Peatón 64%
- Disfraz 63%
- Vacaciones 63%
- Músico 62%
- Festival 62%
- Turismo 59%
- Baile 57%
- Centro ciudad 55%
- Fiesta en la calle 53%
- Transporte 51%





PANEL 9

Coreografías, bailes y danzas populares

1 Danza tradicional balinesa, 2006

- Mano 95%
- Gesto 93%
- Palmera 90%
- Hierba 84%
- Pañuelo 84%
- Bandera 83%
- Amarillo 80%
- Sombrero 76%
- Sombrero de fiesta 74%
- Pie 65%
- Suelo 60%
- Cinturón 60%
- Nudo 57%
- Sonrisa 57%
- Ropa de fiesta 55%

2 Danza del vientre, 2008

- Cielo 95%
- Planta 89%
- Templo 88%
- Sari 85%
- Amarillo 85%
- Árbol 82%
- Feliz 81%
- Tronco 79%
- Ocio 78%
- Abdomen 76%
- Joyería 73%
- Gente en la naturaleza 71%
- Diseño de moda 71%
- Palmera 68%
- Magenta 67%
- Divertido 67%
- Tradición 64%
- Niño 63%
- Hierba 53%
- Turismo 53%

3 Fotografía flamenca, 2013

- Vestido 84%
- Diseño de moda 80%
- Entretención 78%
- Artes del performance 78%
- Diversión 77%
- Disfraz 69%
- Bailarina 65%
- Performance 61%
- Magenta 58%
- Personaje de ficción 56%
- Alta costura 51%

4 Boda Mari, 2009

- Pantalones 97%
- Cielo 94%
- Nube 90%
- Árbol 86%
- Gesto 85%
- Feliz 83%
- Baile 79%
- Vestido de novia 77%
- Entretención 75%
- Evento 75%
- Planta 73%
- Diversión 73%
- Artes del performance 72%
- Traje de chaqueta 71%
- Ropa formal 71%

5 Exhibición gimnasia rítmica, 2005

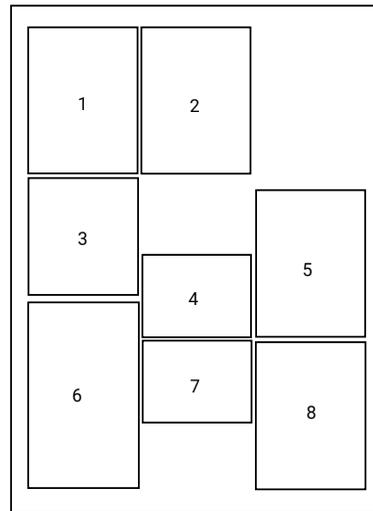
- Entretención 82%
- Artes del performance 82%
- Evento 74%
- Coreografía 70%
- Bandera 70%
- Pierna 70%
- Equilibrio 70%
- Placer 69%
- Aéreo 68%
- Ropa de deporte 64%
- Acrobacias 64%
- Deporte 64%
- Evento competición 60%
- Artista 55%
- Disfraz 53%

6 Inma y Clara vestidas de flamenca, 2019

- Hombro 94%
- Ropa de una pieza 94%
- Vestido 91%
- Sombrero 88%
- Moda 88%
- Gesto 85%
- Rosa 84%
- Vestido de día 84%
- Diseño de moda 83%
- Feliz 81%
- Sombrero para el sol 76%
- Magenta 76%
- Sombrero de disfraces 73%
- Pelo largo 73%
- Diversión 72%
- Disfraz 69%
- Accesorios de moda 67%
- Baile 66%
- Sombrero de vaquero 66%
- Vestido de cóctel 65%
- Ropa vintage 63%
- Volante 63%
- Diseño de disfraces 58%
- Tradición 55%

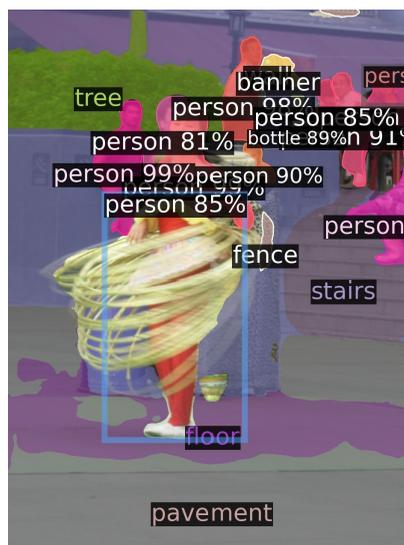
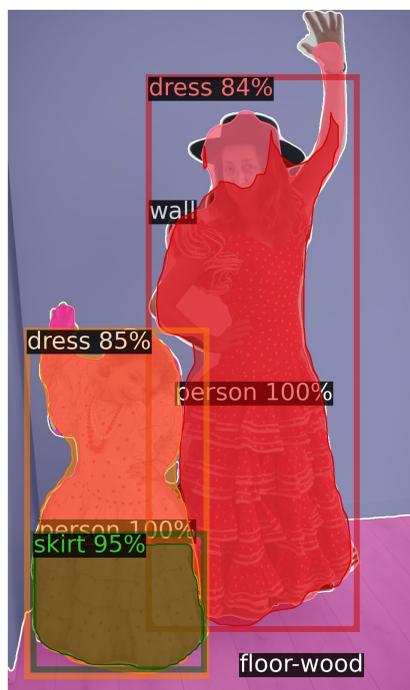
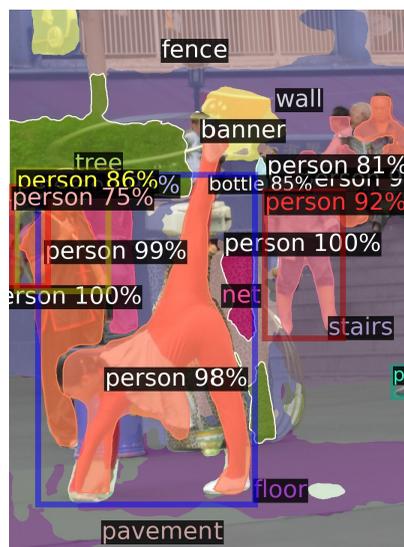
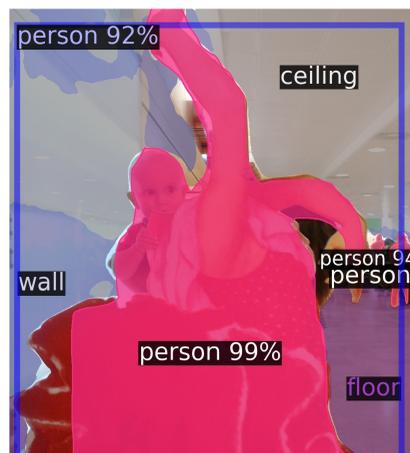
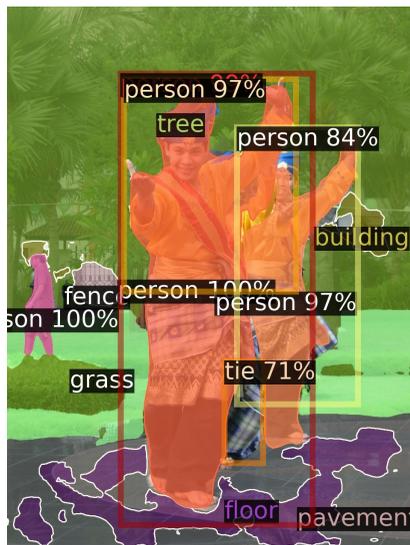
7 Noche de karaoke, 2004

- Articulación 98%
- Pantalones 96%
- Hombros 94%
- Expresión facial 93%
- Sonrisa 92%
- Cuerpo humano 88%
- Baile 86%
- Gesto 85%
- Feliz 84%
- Interacción 83%
- Diversión 80%
- Ocio 80%
- Amistad 76%
- Performance 75%
- Evento 75%
- Abdomen 69%
- Fiesta 66%
- Risa 57%



8 Aro de gimnasia, 2017

- Movimiento 85%
- Verde 84%
- Ropa deportiva 80%
- Rojo 75%
- Aro de gimnasia 75%
- Bandera 70%
- Arbusto 67%
- Escalera 66%
- Zapatillas de deporte 65%
- Mallas 63%
- Pierna 62%



PANEL 10

Situaciones educativas, conferencias, presentaciones, talleres y clases magistrales

130

1 Clases de Lego, 2017

- Pantalones vaqueros 96%
- Camiseta 94%
- Muebles 93%
- Mesa 91%
- Silla 86%
- Edificio 80%
- Chaqueta 76%
- Camiseta 75%
- Servicio 74%
- Trabajo 72%
- Pizarra 71%
- Artes visuales 68%
- Escritorio 67%
- Educación 67%
- Conversación 65%
- Colaboración 61%
- Profesor 61%
- Aprendizaje 60%
- Formación 60%
- Escuela 55%
- Aula 52%
- Curso 51%

2 Conferencia Diego, 2001

- Ordenador 97%
- Ordenador portátil 93%
- Ordenador personal 91%
- Camiseta 79%
- Evento 73%
- Arte 67%
- Discurso 65%
- Dispositivo 63%
- Charla pública 61%
- Presentación 60%
- Barba 59%
- Orador 58%
- Habitación 56%
- Media 50%

3 Seminario Espatec, 2019

- Mesa 96%
- Ordenador 88%
- Ordenador portátil 82%
- Camiseta 81%
- Tecnología 78%
- Ingeniería 76%
- Evento 75%
- Escritorio 74%
- Trabajo 72%
- Gafas 71%
- Servicio 70%
- Pantalla de proyección 70%
- Habitación 69%
- Diseño 68%
- Dispositivo de comunicación 67%
- Ingeniería de software 67%
- Empleo 66%
- Aprendizaje 63%
- Educación 63%
- Multimedia 63%
- Colaboración 62%
- Reunion 62%
- Formación 61%
- Clase 61%
- Seminario 61%
- Curso 55%
- Conversación 54%

4 Conferencia en Pekin, 2016

- Evento 75%
- Clase 73%
- Mochila 72%
- Trabajo 70%
- Educación 68%
- Conversación 66%
- Ingeniería 66%
- Formación 65%
- Colaboración 63%
- Reunión 62%
- Curso 61%
- Aprendizaje 60%
- Seminario 60%
- Salón de conferencias 57%
- Conferencia 54%
- Aula 53%
- Mesa 53%

5 Media Art Futures, 2015

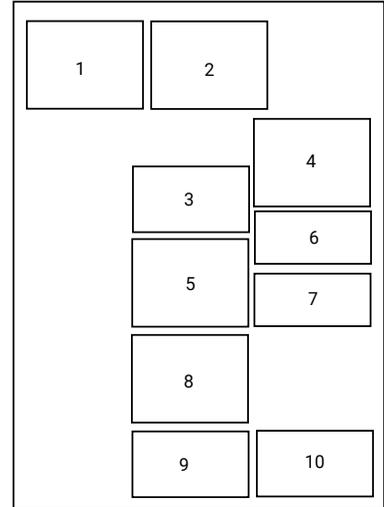
- Traje de chaqueta 75%
- Evento 75%
- Tecnología 73%
- Equipo de escenario 73%
- Pantalla de proyecciones 70%
- Tipografía 67%
- Escenario 67%
- Charla pública 66%
- Multimedia 60%
- Presentación 57%
- Orador 56%
- Accesorios para proyector 56%
- Colaboración 56%
- Auditorio 55%
- Artes de la performance 54%
- Seminario 54%
- Conversación 53%
- Musica 53%
- Convención 52%
- Portavoz 50%

6 Presentación de prensa, 2022

- Silla 90%
- Entretenimiento 84%
- Red 80%
- Escenario 76%
- Centro de artes escénicas 72%
- Azul eléctrico 70%
- Teatro 67%
- Salón de conferencias 66%
- Artes de la performance 65%
- Evento público 64%
- Habitación 62%
- Equipamiento de escenario 62%
- Audiencia 58%
- Auditorio 58%
- Centro de convenciones 58%
- Performance 57%

7 Presentación de proyectos, 2022

- Evento 75%
- Servicio 75%
- Tecnología 74%
- Ingeniería 73%
- Escritorio 71%
- Clase 71%
- Presentación pública 69%
- Conversación 65%
- Reunión 65%
- Seminario 63%
- Educación 61%



8 Mar Menor Lab, 2019

- Comunidad 81%
- Escritorio 79%
- Charla pública 70%
- Presentación 69%
- Conversación 68%
- Profesor 68%
- Empleo 66%
- Clase 65%
- Educación 65%
- Seminario 58%
- Orador 55%

9 Conferencia Fundación Telefónica, 2023

- Televisión 83%
- Evento 74%
- Equipo de audio 68%
- Audiencia 63%
- Salón de conferencias 61%
- Centro de convenciones 61%
- Auditorio 55%
- Seminario 50%

10 Conferencia Nico, 2017

- Presentación pública 78%
- Silla 77%
- Tecnología 77%
- Presentación 74%
- Evento 74%
- Traje de chaqueta 69%
- Accesorios de proyección 66%
- Salón de conferencias 64%
- Seminario 63%
- Multitud 62%
- Audiencia 62%
- Reunión 61%
- Equipo de escenario 60%
- Colaboración 57%
- Conferencia 56%
- Convención 55%
- Orador 54%
- Auditorio 54%
- Pantalla de proyección 52%
- Trabajo 52%



PANEL 11

Escritura, dibujos y trazos

1 Jero dibujando, 2022

Mano 95%  
 Pelo 96%  
 Amarillo 95%  
 Anilla 86%  
 Papel 84%  
 Línea 82%  
 Mesa 76%  
 Lápiz 73%  
 Anilla 67%  
 Libreta 60%

2 Leo escribiendo, 2016

Compartir 81%  
 Mesa 80%  
 Escritura 77%  
 Niño 77%  
 Deberes 70%  
 Habitación 69%  
 Ocio 67%  
 Instrumentos de escritura 65%  
 Juego 64%  
 Educación 64%  
 Artes visuales 61%  
 Arte 60%  
 Accesorios de oficina 60%  
 Papelería 52%

3 Calculando factura, 2005

Mesa 95%  
 Planta 88%  
 Silla 82%  
 Ocio 79%  
 Madera 78%  
 Árbol 78%  
 Escritorio 77%  
 Suministros de oficina 75%  
 Trabajo 64%  
 Artista 57%

4 Clase de bocetos, 2021

Mundo 90%  
 Mamífero 86%  
 Arte 82%  
 Línea 82%  
 Tipografía 80%  
 Ilustración 69%  
 Patrón 65%  
 Personaje ficticio 61%  
 Diseño gráfico 61%  
 Artes visuales 54%  
 Dibujo 52%

5 Caligrafía japonesa, 2005

Gafas 98%  
 Mesa 96%  
 Muebles 95%  
 Sonrisa 92%  
 Silla 84%  
 Escritorio 83%  
 Diseño de automoción 78%  
 Ingeniería 77%  
 Arte 71%  
 Creación 68%  
 Publicación 67%  
 Tipografía 63%  
 Artes visuales 58%

6 Dibujando en el museo, 2018

Mundo 91%  
 Mapa 89%  
 Letra 84%  
 Rosa 83%  
 Magenta 71%  
 Arte 70%  
 Atlas 67%  
 Gráficos 63%  
 Ilustración 54%

7 Clara dibujando, 2005

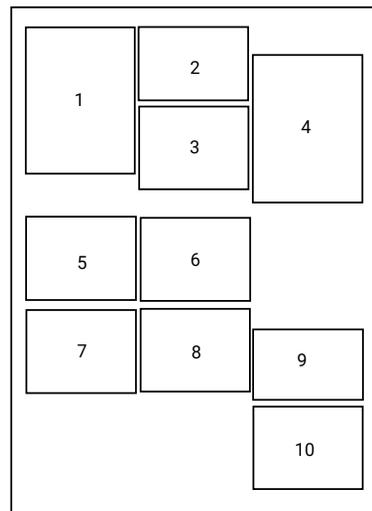
Rodilla 82%  
 Comodidad 79%  
 Codo 79%  
 Patrón 75%  
 Tipografía 74%  
 Pierna 73%  
 Arrodiarse 70%  
 Artes visuales 66%  
 Escritura 63%  
 Abdomen 52%

8 Dibujando con tiza, 2019

Producto 91%  
 Mundo 90%  
 Azul claro 90%  
 Organismo 87%  
 Muñeca 87%  
 Gesto 85%  
 Tipografía 82%  
 Adaptación 79%  
 Azul eléctrico 75%  
 Patron 73%  
 Mapa 72%  
 Arte 66%  
 Ilustración 65%  
 Diseño gráfico 56%  
 Artes visuales 55%  
 Rectángulo 51%

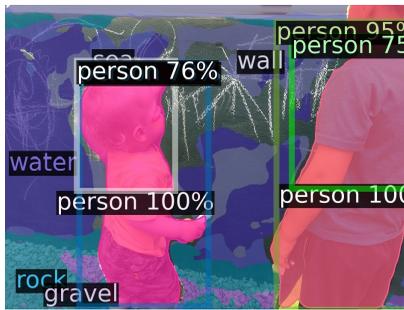
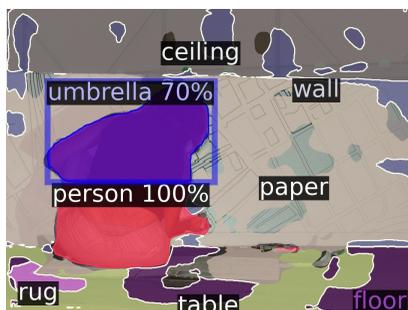
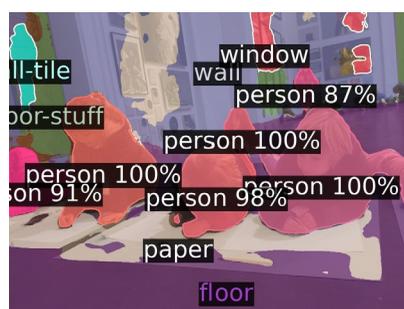
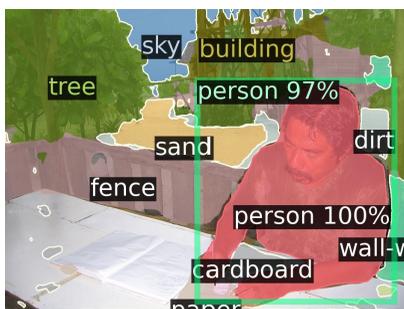
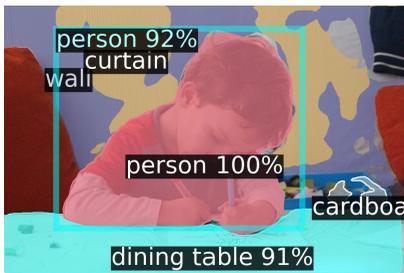
9 Pintando murales, 1998

Pantalones 96%  
 Escalera 86%  
 Gesto 85%  
 Ventana 85%  
 Arte 82%  
 Artista 75%  
 Equilibrio 66%  
 Sombra 62%  
 Pintura 60%  
 Mural 58%  
 Ilustración 56%  
 Pintura 56%  
 Dibujo 54%  
 Cemento 53%  
 Patrón 52%



10 Escribiendo en la pizarra, 2020

Codo 98%  
 Escritura a mano 94%  
 Pizarra blanca 88%  
 Gesto 85%  
 Profesor 78%  
 Suministros de oficina 75%  
 Clase 73%  
 Escritura 73%  
 Tipografía 71%  
 Presentación 70%  
 Educación 69%  
 Habitación 68%  
 Formación 60%  
 Aprendizaje 60%  
 Curso 58%  
 Escuela 55%  
 Aula 54%  
 Institución académica 51%



PANEL 12

Circulos y esferas

1 Uva en la parra, 2022

- Comida 98%
- Planta 97%
- Fruta 93%
- Fruta sin semilla 90%
- Botanica 90%
- Hoja 89%
- Rama 89%
- Vino 88%
- Racimo 88%
- Uva 87%
- Planta leñosa 82%
- Árbol frutal 77%
- Planta en flor 76%
- Planta terrestre 72%
- Viñedo 70%
- Sultana 69%
- Plantación 67%
- Comida natural 65%
- Super alimento 53%
- Comida local 51%

2 Tapa de alcantarilla, 2020

- Producto 91%
- Carretera 85%
- Suelo 81%
- Rodilla 77%
- Asfalto 77%
- Azul eléctrico 69%
- Alcantarilla 59%
- Circulo 58%
- Calle 57%
- Tapa de alcantarilla 56%
- Cemento 53%

3 Tarta, 2020

- Comida 97%
- Ingrediente 82%
- Letra 82%
- Tarta 80%
- Cocina 78%
- Productos horneados 77%
- Azul eléctrico 75%
- Circulo 75%
- Patrón 75%
- Dulce 67%
- Escritura a mano 63%
- Postre 61%
- Tarta de cumpleaños 58%
- Mantequilla 57%

4 Parque infantil, 2018

- Ocio 82%
- Agua 80%
- Diversión 79%
- Circulo 71%
- Niño 68%
- Evento 67%
- Inflable 66%
- Equilibrio 65%
- Juego 65%
- Bebé 61%
- Parque de juegos 54%
- Simetría 52%

5 Paella en Arteas, 2020

- Planta 95%
- Cielo 91%
- Montaña 88%
- Arbol 88%
- Ocio 91%
- Paisaje 77%
- Hierba 73%
- Circulo 71%
- Roca 67%
- Tierra 64%
- Jardín 63%
- Cemento 62%
- Turismo 60%
- Piedra 60%
- Colina 58%
- Vacaciones 56%

6 Barriles, 2016

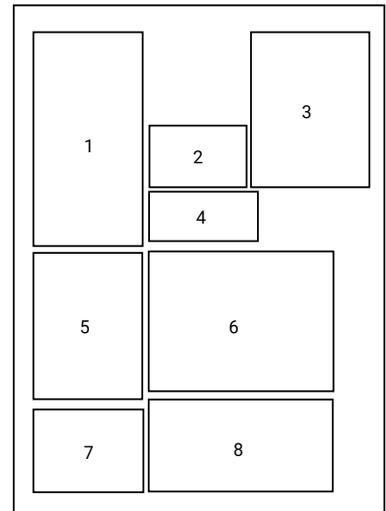
- Arbol 72%
- Patrón 68%
- Simetría 66%
- Noche 56%
- Metal 52%
- Oscuridad 52%
- Circulo 52%

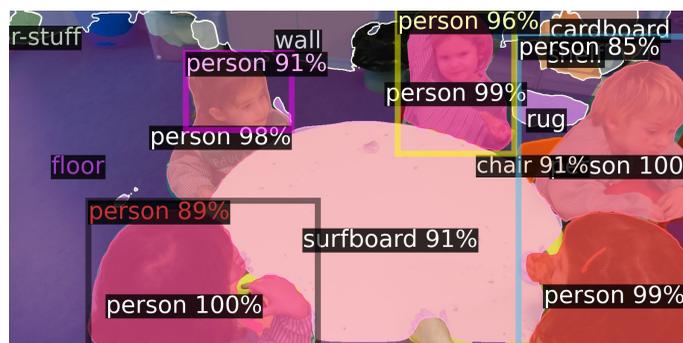
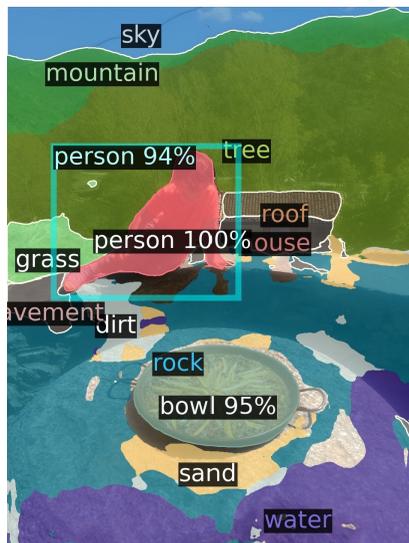
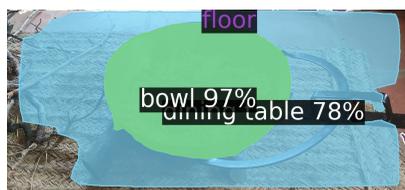
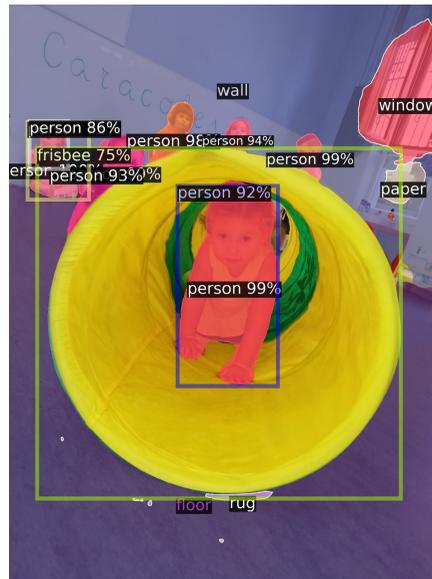
7 Huevos al plato, 2021

- Vajilla 96%
- Comida 95%
- Sonrisa 94%
- Plato 85%
- Ingrediente 84%
- Silla 79%
- Tarta de cumpleaños 74%
- Postre 71%
- Plato 70%
- Dulce 67%
- Receta 65%
- Productos horneados 63%
- Cuchara 58%
- Cumpleaños 54%
- Crema 51%

8 Mesa, n 2013

- Mesa 93%
- Verde 93%
- Compartir 90%
- Mundo 90%
- Negro 90%
- Amarillo 87%
- Diversión 81%
- Adaptación 79%
- Verano 79%
- Escuela infantil 69%
- Juego 69%
- Habitación 68%
- Escuela 57%
- Clase 57%
- Circulo 56%







# TIEMPO, MENTE Y CUERPO EN LAS DINÁMICAS DE COMUNICACIÓN DIGITALES ACTUALES

UNA CONVERSACIÓN ENTRE GALA KNÖRR, NADA COLECTIVO Y  
MAYTE GÓMEZ MOLINA, MODERADA POR ANTONIO COLLADOS

doi: 10.30827/sobre.v10i.30026

137

Transcripción mesa redonda 14 de marzo 2023

**Antonio Collados:** Buenas tardes. Conversamos con **Mayte Gómez Molina, Gala Knörr y Francesca Alessandro y Ana CSC de Nada Colectivo. Bienvenidas.**

El eje fundamental de esta mesa, y de ahí el título de estos terceros Encuentros SOBRE y de la jornada, son las "Dinámicas de comunicación actuales en el arte contemporáneo". Nos gustaría conversar sobre vuestro trabajo como productoras culturales en relación al uso de redes sociales de comunicación para pensar de qué manera se ve afectado por estas herramientas. Y la primera pregunta que os trasladaría es esa, ¿de qué manera esos espacios de comunicación que se dan hoy en las redes sociales están modificando los hábitos y la manera de habitar también el espacio de la producción cultural hoy? ¿Cómo lo vivís vosotras?

**Mayte Gómez Molina:** Todo el mundo de mi generación está atravesado por internet. En mi caso yo empecé a hacer una práctica artística o cultural a través de Instagram pero hace un tiempo decidí alejarme de esta red porque sentía que hacía lo que se esperaba de mí, más que cosas que deseaba hacer en ese momento. En las redes hay una parte positiva que es la facilidad para alcanzar grandes audiencias, y luego hay una parte no tan buena que es como que la gente espera que siempre haga una lo mismo. Sentía que había un espectador en mi cabeza siempre presente influ-

yendo en mi producción y ahora estoy en un proceso de alejamiento. Pero bueno no sé si esto es algo que también las compañeras han vivido, y como digo no creo que sea solo de Instagram, creo que pasa en más ámbitos, lo que pasa que aquí es muy brutal, porque todo es mucho más rápido y con una escala mayor y cuesta un poco más controlarlo, pero no sé me gustaría saber también la opinión de las demás.

**Antonio:** ¿cómo sientes esto Gala? ¿Crees que tus proyectos están condicionados por la expectativa de lo que se espera que hagas? ¿o incluso por determinados patrones algorítmicos?

**Gala Knörr:** El algoritmo a mí me ha servido para bien, sobre todo a la hora de compartir proyectos y obras que habían sido exclusivamente creadas para estar contenidas en un medio digital. Por ejemplo, yo realice un proyecto enteramente inspirado en memes, que expusimos en La Casa Encendida y al mes se tuvo que cerrar porque vino la pandemia y a esa expo ya no podía acceder nadie más. Entonces ahí es cuando pensé en coger estas piezas de la expo e introducirlas en otras imágenes que circulan por la red de altos cargos políticos como Obama, Trump, Boris Johnson, gente que me encanta utilizar, y meter mi obra en sus oficinas. Si alguien no podía ver mi obra, pensé que todavía la podría ver digitalmente y para mí esa capacidad de distribuirla incluso cuando de repente se estaba cayendo todo me parecía como un gesto bastante poético.

**Francesca:** En el caso de Galaxxia, la capa digital es implícita por su intención de ser un proyecto desterritorializado y descentralizado, y de promover, visibilizar y conectar el trabajo de agentes culturales jóvenes ubicados en circuitos no hegemónicos.

El proyecto comenzó como una red pero con el tiempo evolucionó y se ha convertido más bien en una metodología de trabajo, intercambio y aprendizaje colectivo para hacer frente a la violencia sistémica del sector por un lado generando prácticas laborales más amables con la vida, más sostenibles, y por otro lado politizando las cuestiones sistémicas que nos afectan.

El sector cultural está fragmentado, lo que nos lleva a responsabilizarnos individualmente por los malestares asociados al trabajo. Poner en común, problematizar y politizarlos permite construir un relato común y configurar posibles estrategias de resistencia, por ejemplo: no-hacer para no reproducir la violencia.

**Ana:** En el caso específico de la digitalidad del proyecto, como mencionó Francesca, Galaxxia comenzó en Instagram como una estrategia lógica para conectarnos con nuestro público objetivo: jóvenes trabajadores culturales menores de 35 años con condiciones precarias y características generacionales particulares. Sin embargo, llegó un punto en el que Instagram se volvió limitado.

Aunque Instagram puede ser tratado de forma creativa y utilizado para subvertir su propósito original, convirtiéndolo en un espacio de búsqueda y recursos útiles para los trabajadores culturales, tiene sus limitaciones. Está delimitado no solo por los cuadraditos que vemos en la pantalla, sino también por las descripciones de las imágenes. En un momento dado del proyecto, buscamos descentralizarnos en varios aspectos, desde lo territorial hasta lo conceptual, incluyendo el pensamiento.

Fue entonces cuando decidimos abrir una wiki donde recopilamos todos los recursos generados por el proyecto. Esto implica compartir manifiestos con el público, así como convocatorias a las que nos presentamos, tanto las que nos concedieron como las que no. De esta manera, la wiki nos permite visibilizar el trabajo invisible que hay detrás de un proyecto. Instagram, que es la parte más visual y atractiva de la experiencia, no nos permite mostrar todo ese trabajo. La wiki también tiene características divertidas, como el botón de página aleatoria que te lleva a diferentes páginas que hemos gestionado. Uno de los términos en los que trabajamos es "juventud", ya que Galaxxia se define como un proyecto de jóvenes trabajadores culturales que se posicionan de manera crítica en el sector contemporáneo, desde una perspectiva situada y cooperativa.

La digitalidad nos permite expandir el conocimiento que en Instagram se limita a un simple cuadradito. La wiki nos brinda la oportunidad de ampliar el conocimiento y mostrar una capa que suele quedar invisibilizada: el trabajo cultural en sí. Muchas veces, el trabajo cultural se reduce a lo más espectacular o llamativo, y no se comparte el trabajo de base. Al referirnos al

"curro" en el trabajo cultural, nos referimos no solo a las cosas exitosas, sino a todo el proceso, incluyendo los errores y fracasos que encontramos en el camino. Pero también incluye todas las bondades y oportunidades que hemos tenido al haber construido esta base de relaciones con otros desde una posición situada. Galaxxia no es un proyecto académico con un lenguaje técnico, sino más bien un grupo de trabajadores culturales precarios que hemos hecho lo que hemos podido con los recursos limitados.

La digitalidad nos permite relacionarnos con otros de forma gratuita y establecer conexiones, como lo hizo Carlos Burguete al ayudarnos a vincular la wiki con el sitio web. Aunque sabemos que nada es realmente gratuito en esta vida y mucho menos en Internet, esta gratuidad nos brinda la posibilidad de manejarnos en nuestros propios términos de manera consciente.

**Antonio:** Hay una relación entre la tendencia emancipadora que creo manifiestan muchas prácticas culturales a lo largo de la historia frente a una lógica bien distinta según decís que creo tiene que ver más bien con prácticas de dominación. Todas estas redes sociales corporativas que están haciendo que se aumente la demanda de uso por parte de los trabajadores culturales, de un tiempo incluso dedicado al *management* que antes incluso dependía de otros agentes del sistema cultural o del arte.

Me gustaría que habláramos de cómo hay un tiempo que acaba por ser colonizado por la ubicuidad de todas estas herramientas, ese sueño del capitalismo de participar constantemente en nuestras vidas, creo que aparece ya absolutamente conquistado gracias a estas herramientas que saben movilizar muy bien el trabajo enmascarándolo en las lógicas del deseo. Me gustaría que pensáramos esto, que compartierais vuestra experiencia sobre la cuestión de la distribución del tiempo.

**Mayte:** Estoy con ese tema realmente preocupada. Se empiezan a borrar las líneas con las que una se enfrenta a su trabajo, porque al final si soy artista también tengo que ser mi propia comisaria, gestora, publicista, etc. como tú dices, varios trabajos que no me corresponden, o que bueno los puedo hacer, pero ojalá le pudiese pagar otra persona para que lo hiciese por mí, entonces generaría más empleo, pero es que no tengo dinero, no puedo precarizar a otra persona porque yo ya estoy precarizada. Al final lo haces tú y acabas desarrollando también una situación en la que tu trabajo se puede convertir en un arma contra ti en cierto modo.

**Gala:** También es como una herramienta de aislamiento. Inviertes tanto tiempo en redes que al final te separa de lo que verdaderamente, al menos en mi caso, me mueve, lo que me motiva, que es mi tiempo en el estudio, mi tiempo trabajando, pensando o leyendo. A mí eso no me lo paga nadie, esa es la movida. Me hace mucha gracia porque ha habido gente que me pregunta por quién me lleva las redes.

Entonces para mí es super frustrante. Me meto en TikTok, lo utilizo como usuaria por disfrute, por entrete-

nimiento, pero pensando cómo lo gestionamos, para mí lo más importante como creadores culturales es la autogestión del tiempo, y es lo que les decía a las chicas, o sea, igual todo es tan abrumador sientes que tienes que hacer tantas cosas a la vez y te bloqueas, y no puedes hacer, pero tienes que encontrar un punto en el que tus necesidades básicas y emocionales estén cubiertas, y una vez éstas estén cubiertas, organizar qué y cómo hacer a partir del tiempo restante que te queda que es lo más preciado que yo creo que tenemos.

**Mayte:** Sí sí, yo coincidí contigo, pero al final claro si estás haciendo tantas cosas de gestión no puede dedicarle el mismo tiempo a crear, y además hay una cosa en Instagram que esto sí que me parece muy importante y creo que nos toca a todas como productoras culturales, de un ámbito o de otro, es que en Instagram parece que todo el mundo está haciendo algo todo el rato y que hacer arte significa hacer absolutamente todo el rato presente. Nadie pone una lavadora, nadie va a ver a su abuela, nadie llama a su padre, a su madre, no te tomas una cerveza, estás todo el rato trabajando y todo el rato como exponiendo o exponiéndote.

Entonces hay un momento que se crea una falacia de vida, y también como que se evita el malestar, o imágenes no tan positivas, de cansancio o frustración por ejemplo. A lo mejor la gente me decía qué bien que te sale una charla o qué bien esto que has hecho, y luego yo estaba en paro y viviendo con mis padres, trabajaba cuidando a mi abuelo, a parte de hacer otras cosas, pero claro eso cómo le digo yo a la gente en Instagram, pues mira aquí estoy cambiándole las bragas a mi abuela, porque soy ahora mismo una cuidadora de persona dependiente. Entonces existe esa dualidad de que puedes difundir y mostrar cosas, sirve como medio para conectar con las personas pero luego corre tupidos velos sobre cosas muy importantes, entonces por eso me parece también muy importante el trabajo que hace Galaxia, que es como destapar el malestar, hay que compartirlo.

**Ana:** Desde Galaxia, en cuanto a la gestión del tiempo, a pesar del esfuerzo en el diseño y compartir recursos, hemos interiorizado la importancia de respetar el tiempo de ocio y establecer límites, especialmente cuando no se trata de trabajo remunerado. Tenemos la costumbre de desconectar de nuestras cuentas de Instagram cuando es necesario. Personalmente, yo administro mi cuenta personal, mi cuenta de trabajo y Galaxia y Locus\*, los dos proyectos principales que desarrollamos en Nada Colectivo. Aunque no paso mucho tiempo en las redes sociales y no interactúo demasiado, esto es parte de cómo nos cuidamos como trabajadores.

En realidad, estamos tratando de alejarnos cada vez más de la idea errónea de que los trabajadores culturales son artistas bohemios. Los trabajadores culturales también realizamos tareas cotidianas, como cuidar a nuestros seres queridos, hacer las tareas domésticas y, por supuesto, trabajar. Tenemos vidas personales y vidas laborales, y equilibrar ambas puede ser un desafío. Estamos trabajando en respetar nuestros derechos laborales básicos, algo que a menudo se pasa por alto en nuestra industria.

En realidad, estamos tratando de alejarnos cada vez más de la idea errónea de que los trabajadores culturales son artistas bohemios. Los trabajadores culturales también realizamos tareas cotidianas, como cuidar a nuestros seres queridos, hacer las tareas domésticas y, por supuesto, trabajar. Tenemos vidas personales y vidas laborales, y equilibrar ambas puede ser un desafío. Estamos trabajando en respetar nuestros derechos laborales básicos, algo que a menudo se pasa por alto en nuestra industria.

**Gala:** Se ha generado una mística alrededor del artista, y no en realidad es pico y pala, es trabajar es entrar, es compartir, es dialogar y yo creo que muchas veces se nos olvida que todo esto se hace más fácil cuando compartimos desde una vulnerabilidad radical con nuestros compañeros y en momentos en los que admitimos que somos seres humanos en realidad que nuestro trabajo tiene el mismo valor que cualquier otro.

**Francesca:** El proceso de aprendizaje lleva tiempo y se aprende mucho de los errores. Por ejemplo, en Galaxia subestimamos en un principio el trabajo de comunicación, que se ha convertido sucesivamente en un rol específico, acotado y remunerado. También salimos de la exigencia de inmediatez con respecto a ello, seleccionamos el contenido y los tiempos de manera más consciente.

También es verdad que Gala y Mayte hablan desde una perspectiva individual, mientras nosotras tenemos la suerte de trabajar en colectivo. Bueno, cada vez Ana y yo estamos más solas pero fuimos más. En colectivo, repartir roles y responsabilidades permite organizar el trabajo de manera más amable.

**Gala:** Sobre todo porque la gente, como tú dices, está tan acostumbrada a ver algo y tener algo en el momento cuando ellos quieren, que de repente lo olvidan al minuto. Para mí es trabajar desde otros tiempos y aceptar que no todo el mundo lleva los mismos tiempos en su proceso también me parece fantástico.

**Ana:** Más allá de aceptarlo, es crucial comunicarlo. Lo discutíamos con los chavales en el taller, la importancia de contextualizar nuestro trabajo, para que las expectativas que creamos en la comunidad con la que interactuamos, en este caso, en la comunidad digital, pero también en procesos más comunitarios, sean claras. Especialmente cuando destapamos problemas, como mencionó Mayte, es esencial no reproducirlos ni siquiera en los detalles más pequeños.

A veces, ocurren linduras en la vida. Hoy nos dijeron que les gustaba el proyecto, pero que les gustábamos aún más nosotras. Eso es algo maravilloso, como ser un faro de positividad, algo que busco en la vida, ¿sabes? Especialmente en este ambiente tan único y enamorado de Granada.

Pero también debemos considerar dónde establecemos límites, no solo en términos de tiempo, sino también en nuestra propia identidad. Galaxia es un proyecto

colectivo con muchas personas involucradas, por lo que a veces surge la pregunta de quiénes somos. En estos días, ¿somos Nada Colectivo o somos Galaxxia, o somos ambas cosas? Cómo comunicamos esto y cómo contextualizamos nuestros marcos teóricos y prácticos es vital, tanto para respetar nuestros derechos laborales como para cuidar cómo nos relacionamos con las personas que nos reciben y que, en nuestro caso, pueden sentirse parte de Galaxxia o identificarse como parte de ella.

**Antonio:** Hablamos de esa dinámica que se da en redes sociales en la que hemos pasado de unos medios tradicionales donde se acababa mostrando los resultados final de un producto, en la exposición o el catálogo, a este tipo de medios en los que se difunde prácticamente todas las fases de un proyecto, lo que conlleva a los alrededores de un proyecto, incluso de la vida alrededor del proyecto.

Estos cambios conllevan también una transformación del propio sujeto creativo, que pasa de ser un creador, que al fin y al cabo cuida de un proceso que da como resultado un producto, una experiencia, o una situación, a un tipo de trabajador que está continuamente generando materiales que pone en circulación. En ese sentido hay también una presión por mostrar un aspecto que antes formaba parte de la materia oscura de los proyectos, partes a las que no se accedía.

Hoy parece que hay una obligación de ir generando inputs continuos que nos llevan a poner en circulación elementos, que creo que para nada son interesantes, pero que la propia dinámica de publicación te lleva a sacarlos a la luz. Entonces en ese sentido, no sé si vosotras habéis notado, bueno yo lo noto con muchos comisarios, críticos y artistas que hay un volcado continuo de materiales por la presión de estar siempre presente, de estar continuamente publicando, porque el algoritmo parece que premia esa dinámica.

**Gala:** Y si no contribuyes a ella va a ir en contra de ti de alguna manera.

**Antonio:** Y a mí me preocupa sobre todo, qué es lo que mostramos, por volver a la parte editorial de nuestro ámbito de trabajo y de Sobre Lab, cómo nos enfrentamos a esos procesos de edición, de qué mostramos y qué no mostramos. En otra época en el catálogo aparecían las fotos del cuadro, en todo caso de la exposición, pero nunca aparecía por ejemplo el proceso de bajarte del autobús ir a la sala de exposiciones a montar la exposición, algo que ya sí sucede y parece que si no sucede es que algo está pasando, algo quieres esconder, eres sospechoso, no sé. Cómo veis eso, si habéis notado también cambios de paradigma en cuanto a lo que visibilizamos o no de un proceso. Entendiendo que en un espacio académico como el nuestro, un lugar de aprendizaje, en los procesos está también la riqueza de la experiencia de formación y autoformación, pero también existe esa paradoja de que quizá no haya que mostrarlo todo...

**Mayte:** No sé, yo ahora mismo estoy en un momento de resistencia. Estoy muy cansada, y creo que estamos

todas cansadas. Recuerdo decirle a una amiga estoy mucho en Instagram para ver si me sale trabajo, y me dijo "que trabajo te va a salir en Instagram". Luego hay gente que se te acerca y te propone cosas, desde dimensiones muy distintas, y creo que lo mejor que te puedes llevar de las redes son las personas, gente que puedes llegar a conocer y es súper bonito eso.

Pero creo que es un poco una esclavitud, tienes que ponerlo todo, porque además todo el mundo parece como el personaje principal de una película, y en ese sentido empiezas como una especie de delirio, ahora a mí me pasa un poco por Instagram, a veces veo Instagram que las fotos tomadas de una obra es son de una profesionalidad increíble, pero luego te pones a rascar y la obra no se soporta así misma, o sea, no tiene una estructura. Sin embargo, lo que se enseña, cómo se hace pensando en el medio donde va a ser visto hay veces que parece muy impactante. Hay veces que parece que precede la foto a la calidad de la obra, y yo no me quiero ver ahí, prefiero que mi contenido editorial sea más malo pero intentar comunicar algo más... y que las fotos que tomo de mi pieza sean mejores que mi pieza, eso me parece un problema.

Luego está lo que decíamos antes, como que hay una especie de mitificación del arte y cuanto más nos mitificamos más lejos estamos de una regularización de nuestro trabajo, porque parece que hay gente, comisarias, gestoras culturales, artistas que ganan un montón y luego un montón de gente que no se puede mantener, y creo que debería haber como una especie de clase media del arte.

**Ana:** O gente que parece que gana un montón y luego no se puede mantener.

**Mayte:** Claro, claro. A mí me encanta que haya una documentación del proceso, porque a mí me interesa saber cuál es el proceso de un proyecto, pero que tú te grabes muy guapa yendo a la galería, con tus zapatillas guay y tu ropa, o sea que genial, que me parece maravilloso, pero a mí eso no me cuenta nada de tu proceso me cuenta tu proceso pues si me enseñas bocetos, me enseñas recursos y me enseñas el PDF que has mandado para esta convocatoria, para que otra persona lo pueda hacer. Lo que están haciendo Galaxxia por ejemplo, eso me interesa más, que salga montando el cuadro porque ya sé que alguien lo ha montado o ese alguien lo ha tenido que subir en la pared, pero cuéntame otra cosa no solo el resultado estético que creo que hay como una primacía ahí de la imagen final muy potente.

**Ana:** Hablando un poco en términos cinematográficos, reflexionamos sobre lo que Mayte mencionó. Las redes sociales pueden ser comparadas con las Nike de los jóvenes en los años 80 que vivían en barrios obreros. Eran como el eslogan publicitario al que la sociedad te instaba a aspirar. Aunque no tenías mucho dinero, hacías lo que podías para conseguir las Nike, incluso vendiendo algunas cosas. Es importante entender la estructura que nos empuja hacia estas dinámicas. Cuando comprendes que esta estructura es sistemática y te oprime, puedes politizar tu enfoque desde diversas perspectivas.

La opción más radical sería no publicar nada, para no generar beneficios a la plataforma digital correspondiente. Pero también existen opciones más intermedias, como mostrar todo el proceso de trabajo sin preocuparte por si es estéticamente atractivo. Aquí, quizás haya una diferencia entre tu perspectiva, que podría ser más artística, y la nuestra, que se enfoca más en la gestión cultural. Para nosotras, lo importante es el proceso, no tanto el resultado. El resultado puede ser hermoso y tener una foto genial, pero lo que realmente valoramos es el proceso que ha llevado a la creación de algo, como esta página de nuestra Wiki donde estamos colocando las preguntas en este momento.

Generar una narrativa y mostrar no solo el trabajo de Francesca y mío, sino también cómo ha crecido gracias a las personas increíbles que hemos conocido, es lo que consideramos como el resultado. Hay una intención de mostrar esto, no solo porque sea material oscuro, como mencionaba mi tutora de mi trabajo de fin de máster, Iki Yos Piña, quien decía que "la invisibilidad importa". Hay una diferencia entre lo que es invisible y lo que es invisibilizado. Si algo sistemáticamente se invisibiliza, es porque no interesa que se muestre. Por lo tanto, mostrarlo en sí mismo se convierte en un acto político. Esto nos lleva de nuevo al contexto de nuestro trabajo, teniendo en cuenta nuestra tendencia laboral, que se mezcla con esto, que cada vez se vuelve más complejo. No es tan simple como mostrar todo, pero nos ayuda a señalar lo que no interesa mostrar.

**Francesca:** En la pandemia, desde el mundo del arte y la cultura hubo una respuesta masiva a la exigencia de hiper-comunicación de las redes y decidió aportar su punto de vista sobre lo que estaba ocurriendo. Desde Galaxxia, estuvimos debatiendo sobre este tema y tuvimos claro que precisamente haríamos el ejercicio contrario, es decir, no-aportar otra reflexión instantánea, sino tomar una pausa para reflexionar sobre ello, ponerlo en perspectiva.

Entre la hipercomunicación y la autodefensa del silencio, existen estrategias intermedias por supuesto, y creemos que visibilizar el espacio de pausa y reflexión cómo parte del proceso de creación del pensamiento es equivalente, en la época de la hipercomunicación, a reivindicar el derecho a no comunicar.

**Ana:** En la era del post Internet, las perspectivas sobre su impacto varían. Por un lado, el ciberfeminismo y el tecnofeminismo defienden que Internet es una herramienta para resistir. Por otro lado, algunos lo ven de manera más distópica, argumentando que Internet simplemente replica las estructuras de poder existentes. En Galaxxia, no adoptamos una perspectiva gris. Si comunicamos, lo hacemos para generar ruido, como dice un colectivo transhackfeminista: "si no hay noise no es mi revolución".

En cuanto a la historia del arte, nos cuestionamos si habrá futuros historiadores, debido al apocalipsis ecosocial al que nos estamos acercando... No queremos

contribuir a una narrativa ya establecida por instituciones académicas que han sido influenciadas por personalidades privilegiadas. Creemos en la importancia política de generar ruido, abrazar la subjetividad y no decantar nada. Queremos mostrar todos los matices, como los posos en una botella de vino. A los futuros historiadores del arte, les deseamos mucha suerte, y los invitamos a explorar nuestra wiki de Galaxxia y a los profesores de Historia del Arte del futuro a unirse a la conversación.

**Antonio:** Yo quiero preguntar, quizás para cerrar, ¿cómo estáis?, jejeje.

Vi hace poco un vídeo de Oliver Laxe en el que le preguntaba en la alfombra de los Goya que ¿cómo estaba viendo el evento?, entonces él se queda un poco sorprendido y dice "veo a mucho neurótico junto", o algo así.

Quería hablar de la relación entre estas dinámicas de comunicación y la salud, que se que es un tema que a vosotras os importa y estáis trabajando. Creo que hemos sacado este tema porque mucho de lo que estamos hablando sí que implica cuestiones de salud física, pero sobre todo de salud mental, y creo que es un asunto fundamental, cómo afectan la redes en este sentido, entonces, ¿cómo estáis?.

**Francesca:** ¿Y cómo manejaís la frustración de todo lo que nos estáis contando? Pues fatal JAJA

Bueno, en realidad estuvimos fatal, pero estamos algo mejor gracias al trabajo que hacemos desde Galaxxia que está dirigido precisamente a ello, es decir, que el trabajo no sume malestar.

**Ana:** O en la individualización de la problemática.

**Francesca:** Entendemos que no poder sustentar la vida con el trabajo cultural no es una responsabilidad personal, hay que desenmascarar el discurso de la meritocracia en un sistema que precariza como *modus operandi*.

Más que currar lo que curramos e intentar generar prácticas laborales dignas, no podemos hacer. Entonces quizás ya no estamos tan *fatal* porque cuidamos el espacio de trabajo para que no nos destruya y reubicamos el trabajo en posición subalterna con respecto a la vida. Por ejemplo, empezamos todas las reuniones y actividades preguntándonos *cómo* estamos, cuál es el punto de partida de lo que vamos a trabajar. Y si a veces este espacio desborda y ocupa el tiempo de trabajo, dejamos que ocurra porque, realmente, es más importante.

**Ana:** De todos modos, esa pregunta final de "¿qué tal?" que planteaste, me sorprende que haya llegado, pero como dicen, "más vale tarde que nunca". Volviendo al taller, tal como lo diseñamos aquí gracias a Sobre Lab, ha sido un reflejo de nuestra metodología de trabajo diario.

Hemos preguntado "¿qué tal?" en varias etapas del taller: al principio, durante, hoy cuando regresamos cansadas después de la intensidad de ayer, y también al

irnos. Francesca dice que estamos un poco mal, aunque luego mencionó que no tanto, pero esta mañana se despertó cansada. Quiero aprovechar para agradecer a Sobre Lab por la oportunidad de colaborar, tanto con la Facultad de Bellas Artes de la UGR como con las personas que se unieron al taller. Nos sentimos muy satisfechas con cómo se desarrolló y con los resultados, y también notamos una conciencia cuidadosa entre los participantes, ya sean historiadores del arte, artistas, gestores, panaderos o cuidadores.

Comparando con nuestra propia experiencia en la universidad hace algunos años, vemos que las dinámicas de relación eran diferentes. Al principio, nos presentamos desde un enfoque más emocional, cansadas de que lo único que nos defina sean nuestras identidades académicas o laborales. Cerramos el círculo del taller con la misma dinámica, pero entendiendo quiénes somos ahora después de ser aceptados por este proyecto.

Las conclusiones hoy, 14 de marzo de 2023, han sido bastante positivas, especialmente en el sentido de emancipación. Creemos que es crucial crear espacios que generen un sentimiento de liberación en lugar de fracaso, incluso si el fracaso es el punto de partida.

**Gala:** Físicamente estupenda, mentalmente cansada y filosóficamente, intentándolo.

**Mayte:** Yo bueno, estoy muy cansada, pero me voy sintiendo mejor. Simplemente estoy cansada pero bueno ahora como que me he venido aquí a Alemania y tengo un trabajo, pero sí que estoy como un poco sola, entonces agradezco mucho que me hayáis invitado aquí, y que no haya sido un problema el online, bueno el taller que hemos dado, que no he hablado casi de eso, pero quería enseñar una imagen en la pantalla. Estas son mis alumnas del taller, bueno, no todas faltaban dos que no podían venir, pero bueno hemos estado en VR chat, visitando espacios mediante el avatar.

Esta era la foto de la excursión que hemos hecho. Fue muy bonito porque yo me sentía un poco sola pero luego fíjate estuvimos precisamente creando con imágenes de Instagram, con memes, como que di una serie de ejercicios divertidos que también me sirve como para... bueno que he venido aquí muy agorera pero en realidad a mí me encanta Internet, y lo uso muchísimo y creo que tiene posibilidades brutales para compartir con los demás y para inspirarse.

Quería acabar enseñando esto por que me encanta. Está chica iba de rana, la otra de... cada una pudo ser lo que quiso ser. Que existe Internet para sobrellevar la soledad y conectarnos, sé que he dicho cosas como muy negativas porque me ha herido mucho en los últimos dos años, pero verdaderamente pienso que sí que puede salir una conexión bonita y sobre todo herramientas gratis, bueno gratis entre comillas aunque usen tus datos pues por lo menos que puedas sacar algo creativo de ello, y conectar con otras personas, y gracias a Internet estoy ahí, ahora que estoy tan lejos

puedo llamar a mi abuelo por videollamada, y puedo llamar a mi amiga y mandarme audios, mandar fotos, si no fuese por esa estructura tecnológica pues tampoco podríamos, entonces bueno es como que hay que navegar bien y hay que filtrar bien los contenidos para no apabullarse y herirse. Pero bueno que también nos puede ayudar en ese sentido, me quita y me da...

Muchas gracias por la conversación y gracias a las alumnas que he tenido en el taller por su implicación. Espero que nos veamos pronto.

**Ana:** Por nuestra parte también, simplemente como dar las gracias pues a todas estas personas maravillosas, que es importante nombrar, Aroma, Aurora, Blanca, a las dos Elenas, Elia, Esther, Frank, Gloria, Julia, Marina y Zhen, y también a las personas que nos estabais invitadas y también como acompañadas estos dos días que también es importante, como el que más allá de que te inviten y que valoren tu trabajo que haya también como un equipo humano como que sostenga esa acogida, en este caso como aún mastodonte desconocido y que también eso como que nos vamos con una grata sensación de sentir que de repente al menos la facultad de esta Uni es un poco casa, también muchas gracias por eso.

**Gala:** Gracias a todas.

**Antonio:** Gracias a vosotras por acompañarnos. Gracias Mayte, Ana, Francesca y Gala, que vaya bien gracias.

# DISCULPAS POR MI RESPUESTA TARDÍA<sup>1</sup>

Sonia Fernández Pan

sonia@esnorquel.es

doi:10.30827/sobre.v10i.29438

Hace meses que intento escribir este texto. Es un texto fugitivo, aunque todavía no tengo claro quién está huyendo de quien: si el texto de mí o yo del texto. Los motivos son varios, tan razonables como absurdos. Podría resumirse con que son muchas las pantallas que llevan semanas interponiéndose entre nosotros. Tantas que ni siquiera yo misma podría hacer el relato de mi continua dispersión algorítmica durante apenas unas horas. Sólo quienes espigan datos en la red saben hacia donde nos deslizamos con los gestos de nuestras manos. Cada una de esas pantallas es la excusa perfecta para la enésima interrupción de una responsabilidad adquirida o el enésimo aplazamiento del deseo por hacer. Todas ellas producen una intensa relación con el lenguaje donde un tipo de escritura y lectura fatigan otras posibilidades para las palabras. Cuánto más escribimos, menos energías quedan para la escritura. Hemos hecho una rutina de leer en cualquier lugar y en cualquier momento, pero decimos que ya no leemos o que no leemos lo suficiente. La incansable administración de la vida dirige nuestra atención hacia el teléfono una y otra vez, incluso cuando nuestros mensajes buscan y proponen momentos de vida fuera de la pantalla. La promesa de una realidad analógica despista la corporalidad de nuestras manos, que se mantienen ocupadas pulsando teclas para abrir y cerrar pestañas, ventanas, aplicaciones y redes sociales. Si bien el deseo de desconectarnos es parte de muchas distracciones digitales, nuestros modos de conexión no son para nada estables. Somos una presencia distraída que busca cualquier pretexto para salir de la pantalla, pero también para volver a ella. Dejamos el ordenador porque nos entra el hambre y nos olvidamos de comer a causa una entrega pendiente. Interrumpimos una conversación porque aparece una nueva notificación en nuestro teléfono y respondemos un email importante tras varias semanas buscando el mejor momento para hacerlo. Entre estas y otras situaciones, aparece una culpa prestada por la sensación de hacer las cosas a medias, por estar sin estar del todo.

Sólo he empezado y terminado un texto sin interrupciones mientras escribía en una ocasión. Esto es algo que ni siquiera elegí yo. Fue parte de una ceremonia amistosa organizada por Ran Zhang como evento inaugural de su primera exposición como comisaria. Ran nos invitó

---

<sup>1</sup> *Disculpas por mi respuesta tardía* fue el título de mi presentación para los encuentros Sobre Lab, que tuvieron lugar en la Universidad de Granada en marzo de 2023. Entonces preparé un documento con ideas y situaciones para intentar conectarlas al hablar. Este texto se ha dejado guiar por ellas, pero también por conversaciones posteriores. Aunque la dirección y la forma de este texto es diferente al de aquella presentación, he querido mantener el mismo título porque se refiere no tanto una conferencia o un texto, sino a un proceso que incluye muchas más cosas. Quisiera agradecer a Antonio Collados su cuidado, su poética y su paciencia con mi escritura de respuesta tardía. También al resto del equipo Sobre Lab por organizar los encuentros y la posibilidad de pensar e improvisar en ellos.

a Kmrú y a mí a hablar con obras que ocupaban el espacio de una galería en las afueras de Berlín. Cada una de ellas entraba y salía a escena para quedarse unos minutos entre nosotros dos. Sonidos, palabras, objetos y personas hicieron de aquel encuentro una suerte de *ekphrasis* en vivo donde Kmrú hacía música con sus aparatos y yo escribía con un teclado externo conectado a mi teléfono. Que mi texto no pudiese ser realmente leído por nadie me ayudó a sentir la intimidad que necesito cuando escribo. Que el público fuese tímido y apenas se acercase a nuestra mesa a ras del suelo me ayudó a mantener una concentración que pierdo con mucha facilidad. Escribir delante de un público fue una situación nueva para mí. Por primera vez me ajusté a una imagen de la escritura, más estética que verídica.

El proyecto de Ran no sólo me hizo escribir con un público, sino intercambió los roles habituales que ambas tenemos dentro del arte. Ella como comisaria y yo como artista. Además, gracias a él, empezamos una rutina improvisada de largos pasos juntas sin apenas darnos cuenta. A Ran y a mí nos gusta caminar sin rumbo por Berlín, movidas por conversaciones donde los temas se distraen y atropellan los unos con los otros. Cualquier pretexto se convierte en una misión para salir a pasear, incluso cuando tenemos tareas urgentes que hacer en el ordenador. Nos gusta hacerlo reduciendo al mínimo el uso de nuestros teléfonos. Perdemos el tiempo para ganarlo. Nos distraemos en el espacio para orientarnos. Nos fascinan las experiencias que no pueden ser representadas dócilmente, que se resisten a imágenes y definiciones estables, pero también las fotografías que piden ser tomadas.

Mentiría si dijese que hay una vida analógica no contagiada de la vida digital, por mucho que crea deseárselo en algunos momentos. Incluso en situaciones de consciente desconexión, como los paseos con Ran, internet sigue circulando por nuestras palabras y nuestros gestos. Y no tanto porque de vez en cuando el teléfono reclame nuestra atención o acudamos a él para confirmar o desmentir lo que nuestra memoria nos dice, sino porque lo que hacemos en internet y lo que internet hace con nosotros se repite en nuestras conversaciones. Las trayectorias de nuestros argumentos son variables y sus conclusiones eventuales. Caducan y se actualizan. Acabamos con frecuencia en lugares comunes que sentimos propios de nuestra generación, una bisagra entre dos mundos con contraseñas diferentes para sus respectivas promesas de futuro. Pero estas diferencias tampoco resuelven una sensación agri dulce, común a las realidades de ambas generaciones. Juntas saltamos de una historia a otra, creando situaciones breves para definiciones en busca de conceptos. Los autores y los conceptos de moda apenas aparecen en nuestras conversaciones. La manera en la que Ran es capaz de pensar sobre cualquier cosa sin citar nombres e ideas en mayúsculas es una situación diametralmente opuesta a otras conversaciones en las que yo también me he visto hablando con hashtags y bibliografías recomendadas por el algoritmo del arte. Como dice nuestro amigo Kristoffer, basta con que alguien mencione un nombre propio para que una conversación sobre algo se vuelva una competición disimulada y cordial sobre la vida y obra de esa persona más célebre que nosotros. Pero a pesar de todo esto, no puedo dejar de pensar en cómo tantas cosas que hablo con Ran y otras personas son ejemplos prácticos y reales de lo que Lauren Berlant define como optimismo cruel y Lúa Coderch como una mancha.

A la sensación de engaño de que si lo hacíamos “bien”, siguiendo los pasos y esforzándonos lo suficiente, tendríamos asegurado un lugar en el futuro, se une la sensación de trampa de que si no actuamos de acuerdo a las lógicas del algoritmo, no existimos en el presente. Mientras borrar perfiles en redes sociales lleva unos minutos, la determinación de pulsar todas esas teclas se pierde entre las muchas cosas que nos distraen de otras. A la vez, el murmullo apocalíptico que critica nuestros modos de relación con la tecnología, internet o las redes sociales las hace más excitantes de lo que son. Su épica futurista se vuelve banal en nuestras casas y en nuestras manos. Hay algo pasado de moda en cómo hablamos de tecnologías que nacen caducas, donde cada nueva versión es ya vieja en el momento de su aparición. Una incapacidad, quizás una resistencia, del lenguaje para actualizarse a la velocidad de los datos con los que se mueve de un lugar a otro. O quizás es el lenguaje escrito, al que le cuesta mucho seguir la poética movediza y acelerada del habla. Quizás es por esto que es más fácil aburrirse hablando por texto que en persona. De no saber qué hacer con el tiempo, el aburrimiento ha pasado a ser la sensación de no tener tiempo para poder saber qué queremos hacer con él. Con el fin de postergar cualquier decisión, lo mejor es ensimismarnos haciendo *scroll* o entrar en cualquiera de las conversaciones de nuestros chats para responder uno de tantos mensajes pendientes. La demanda de interacción constante entorpece la aspiración de saldar una deuda comunicativa imposible de satisfacer. De un mensaje a otro, copiamos y pegamos una disculpa contante por otra respuesta tardía.

Fue Lúa Coderch quien me habló por primera vez del optimismo cruel. Uniendo sus palabras a las de Lauren Berlant, me lo explicó como el desajuste que existe entre los relatos aspiracionales que nos son dados como modelos a seguir y la imposibilidad práctica de que se hagan satisfactoriamente reales en nuestras vidas. La crueldad del optimismo se hace sentir en los efectos de toda una serie de narrativas del éxito que nos prometen una vida feliz a base de hacerla imposible. Pero también en no poder prescindir de ellas, incluso cuando somos conscientes de que la solución al problema es parte integral del problema y de que la realidad visible y opaca de unos pocos es fantasía iridiscente de muchos. Las condiciones de posibilidad para esa buena, tan siquiera mejor, vida están comprometidas de antemano por un sistema que nos necesita anhelantes, competitivos y desiguales. Intentando orientarnos entre las evidencias del engaño y los remanentes de creencia, seguimos haciendo lo que podemos con lo que todavía tenemos. Las opciones son varias y compatibles entre sí: desde hacer del cinismo una estrategia de supervivencia a la aceptación del estado de vigilia, pasando por el reemplazo de unos deseos por otros, la autopsia de la quimera, la esperanza de las segundas y terceras oportunidades, la retirada sigilosa o el pesimismo indulgente como refugio. Seguir apegados a relatos especulares que nos esquivan con sus acogedoras promesas de éxito nos ha hecho desarrollar un lenguaje sofisticado para analizar y criticar modelos de excelencia defectuosa. Pero seguimos sin saber vivir y desear de otra manera. Que la imaginación especulativa sea casi norma utópica tiene algo de sospechoso, sobre todo cuando la especulación es también el impulso que anima la economía o la inversión y el capital se cuelan con facilidad en cómo nos relacionamos los unos con los otros.

En una conferencia donde André Lepecki también se deja seducir por la especulación como estímulo y solución para hacer arte, él propone un elogio de la oscuridad para escapar a la creciente demanda de visibilidad de nuestra cultura. Al hacer itinerario en su desorden estructurado, como quien abre pestañas en el navegador, Lepecki salta de ideas a situaciones con un relato en claroscuro que desconfía de la íntima relación entre luz y conocimiento. Los destellos del proyecto racional siguen en el lenguaje gracias a expresiones comunes que aclaran cuestiones y arrojan luz sobre asuntos. El siglo de las luces dura más de cuatrocientos años. Enciende nuestras pantallas insomnes, manteniéndonos despiertos más horas de la cuenta gracias a millones de datos y fotones que viajan a la velocidad de la luz. Cerrar los ojos no es suficiente. La oscuridad digital parece imposible en la renovada condición fotológica de nuestro presente, donde acabamos siendo imagen con y sin fotografías. Pero incluso alguien como Lepecki, que rechaza abiertamente las redes sociales, se beneficia de ellas. Mientras que la mayoría nos pasamos horas promocionando aquello que hacemos, algunos tienen la suerte de que sean otros quienes se encargan de compartir lo que hacen. La imagen de quienes están sin tener que estar no sólo es mucho más elegante, sino que forma parte de los atributos de las narrativas del éxito profesional. Es importante que los algoritmos nos muevan y quien nos mueve en ellos.

El proyecto ilustrado, que parecía tan lejos, es un software que se actualiza. Toma cuerpo hasta en aquellos lugares que dicen contradecirlo, cuando no repararlo. Que el arte se haya vuelto mucho más literal con respecto a la teoría lo hace más obediente a la academia de lo que dice no ser. La racionalidad sigue siendo la norma y la *ekphrasis* discursiva una membrana de contención para la ambigüedad de los sentidos y las paradojas éticas. Más dóciles de lo que imaginamos, trabajamos dentro de políticas culturales a las que no siempre parece gustarles el arte. Desde que existen las redes sociales, la atención y la creatividad se desvían de aquello que hacemos hacia aquello que decimos que hacemos. Nuestros neurotransmisores reaccionan al algoritmo con la satisfacción momentánea de cada *like* y cada nuevo seguidor. La dopamina es muy hábil y sabe bajarnos las defensas críticas. Tenemos que mover nuestro trabajo sin que parezca un anuncio de publicidad, ampliar y hacer visible nuestra red de contactos con el lenguaje de la amistad. Irónicamente, esta pulsión de destacar pasa por gestos, plantillas y modelos identitarios que no vuelven uniformes y fungibles. Nuestra identidad refuerza las lógicas de internet, es otra propiedad privada con vocación pública. La tecnología protege y consolida el dispositivo moderno de la persona. Tenemos cara, género, raza, clase, un relato personal y un destino apropiado. La constante proliferación de etiquetas, estimulada por el espejismo de la diversidad, nos reduce a una serie de hashtags que nos distribuyen por los espacios virtuales de un renovado museo colonial. Y mientras se nos piden réplicas contestatarias, se nos exige que sigamos guardando las formas.

El arte como conocimiento provoca un empacho de discursos donde cambia el qué pero se mantiene el cómo. Tenemos que hacer proyectos útiles para la sociedad, que aborden cuestiones urgentes a base de enredos especulativos y conocimientos situados, entrelazando intereses transdisciplinares y comunitarios a través de prácticas estéticas que se ocupen de cuestionar lo que nos dejan cuestionar y de repensar lo ya pensado por otros. Pero no sólo tenemos que hacer un arte racional e ilustrado: ha de ser ilustrativo, fotológico e *instagrammeable*. Cuando la inteligencia artificial escribe nuestros *statements* y borra nuestros acentos aceptamos los estándares del algoritmo y los buenos modales del burócrata. La profesionalización nos saca del rincón de la clase para sentarnos en primera fila, junto al resto de buenos alumnos. Que nuestros proyectos tengan que ser fotogénicos, fáciles de documentar y archivar, deja fuera de lugar muchas de sus otras cualidades. Pero el problema no es la imagen, sino el tipo de imagen que se repite una y otra vez. Una única perspectiva aplanada y subsume las otras. Hay algo desfasado en cómo nos (auto) representamos en redes sociales, un régimen de visibilidad de otro tiempo, una vista renacentista y moderna. De ser algo consciente, esto no sería un problema. Caminar hacia atrás cambia el ángulo de visión, especialmente cuando se nos pide avanzar a la velocidad de la fibra óptica, que sigue la línea recta del progreso. Cómo dejar de progresar, dejar de sentir y pensar en "hacia atrás" y "hacia delante". Cómo movernos de otro modo, sin tener que ir por delante para no quedarnos atrás.

Más que la sensación de quedarme atrás, fue la curiosidad por lo que estaba pasando lo que me hizo abrirme un perfil en redes sociales de las que ya apenas hablamos. Cuando me marché de ellas, algunos creyeron que me había mudado de ciudad. Todavía recuerdo el placer de dejar de acordarme de muchas personas hasta que me las volvía a encontrar por la calle y darme cuenta de la cantidad de tiempo y energía que dedicamos en redes sociales a simplemente ponernos al día en la actividad de los demás. Pero gracias a Google tenía otras maneras de infiltrarme en contenidos supuestamente privados. El plugin de espía inofensivo seguía instalado en mí. Al cabo de algunos años, me abrí perfiles en otras redes con la intención de compartir mi trabajo y no tanto mi vida. Acabé publicando cosas que poco tienen que ver con mis proyectos, excitando la confusión entre lo privado y lo público. Son apenas dos redes sociales y todavía sigo en ellas, Instagram y Twitter. En una publico mucho, en la otra me dedicó a observar y acumular links que abro con la intención de leer en un momento que nunca llega. Con Instagram he desarrollado una sensibilidad visual, opuesta y complementaria a mi tendencia a pensar en el fuera de campo. A pesar del vértigo por la saturación de información y enlaces, Twitter me ha hecho llegar a lugares que no conocía y matices que no conseguía verbalizar. También ha estimulado mi propensión a pensar por fragmentos, el atropello entre ideas o las notas a pie de página en el habla. En ambas redes me siento en casa y en territorio hostil a la vez.

Ser parte del ritual común provoca cierta tranquilidad. En redes, estar visibles nos hace pasar desapercibidos. A diferencia de otras maneras de relacionarnos, todo lo que hagamos allí revierte en nuestra imagen. La construimos con fotografías, pero se alimenta del contrabando algorítmico de contextos y relaciones con cada interacción. Apoyar causas políticas se convierte en autopromoción a través de esas causas, la amistad flirtea con el capital simbólico, cada perfil es un mundo aspiracional al que acceder mediante etiquetas y comentarios a la espera de respuesta, compartir fragmentos de libros desvía la importancia del texto hacia nuestro capital cultural, subir fotografías con otros hace de la intimidad un activo más del negocio de las identidades... No importa que nuestros gestos se muevan desde impulsos altruistas: al entrar en la pantalla, el algoritmo los vuelve interesados y expectantes. La intimidad del yo queda en evidencia. Lo que creemos más nuestro, ni siquiera nos pertenece. Somos una pequeña empresa en un registro de sociedades no anónimas.

En una *story* de hace meses, Rubén Grilo publicaba una crítica hacia Instagram. Aunque se habla mucho en redes de la necesidad de desconexión, los análisis más honestos y crudos se comparten fuera de ellas o en forma de memes. Rubén subía un *selfie* con un texto breve, sirviéndose de la inclinación que los algoritmos todavía tienen por nuestras caras. Cuando le conté que estaba escribiendo este texto, me recordó que no es lo mismo hablar de redes sociales siendo nativo que no nativo en ellas. Ambos formamos parte de una generación digital intermedia, a la que pertenecen la mayoría de las personas con las que nos relacionamos. Somos *millennials* rezagados, con un pie en la generación X y otro en la Y. Nuestras opiniones fácilmente pueden ser vistas como críticas trasnochadas de inadaptables que ni siquiera están al día en lo que se lleva ahora. Que la principal red social del arte siga siendo Instagram demuestra que el capitalismo nos lleva mucha ventaja cuando

nuestros imaginarios radicales están archivados y condicionados por sus plataformas más convencionales. Instagram es cosa de *boomers* virtuales. A cambio, sabemos que alguna vez existió un mundo sin internet, aunque cueste acordarse de cómo era la realidad de entonces. También sabemos que internet quería ser otra cosa, anónimo, hacker y mucho más punk. Por aquella red circulaban promesas anticapitalistas y profecías ingenuas que nunca se cumplieron. Era posible estar sin tener que ser.

Son difíciles los debates en una red social a base de imágenes, *likes*, emojis, reacciones instantáneas y plantillas de textos. En Instagram nos editamos con las narrativas del éxito personal que incuban el optimismo cruel al que se refiere Laurent Berlant: somos felices, incluso en la adversidad, y siempre nos va bien. Hacemos *networking* con el lenguaje de la intimidad y celebramos las convenciones más tradicionales de la vida a pesar de publicar declaraciones en contra de ellas. Pareja, familia, casa, trabajo y vacaciones. El kit completo de la promesa de la felicidad. Aun así, Rubén usaba el medio como mensaje del medio con un *selfie* estratégico. Su post hacía arqueología en la amnesia digital, rescatando el nombre de redes de las que apenas nos acordamos, mucho más desinteresadas y audaces a nivel visual. Para Rubén y muchos de nosotros “es difícil aceptar entornos como éste: acaparadores de atención, impulsados por la censura, esclavizados por la cuantificación, etc. Realmente parece que los algoritmos nos han hecho más predecibles aún de lo que éramos antes de las redes sociales y es francamente agotador”. Los algoritmos mandan, dentro y fuera de internet. Se entrenan con nuestras críticas para mejorar la plataforma y la experiencia del usuario. Y nos invitan a pensar como ellos, definidos y ordenados.

Rubén reconocía la astucia de quienes no se entretienen con dilemas éticos y saben sacarles realmente provecho para sí. La pregunta no es tanto cómo beneficiarnos del statu quo sino a dónde nos conduce su inercia, especialmente para “nosotros, los creadores de imágenes”. Cuando se castiga “tanto y durante tanto tiempo cada imagen que no está destinada a expresar dopamina”, aparece la incógnita de cuáles son realmente los parámetros que evalúan el arte. Y por qué, si hacemos más tareas de las que nos toca, las estructuras y los roles siguen siendo del siglo pasado. Por predecible que sea, la inercia es incontestable. Mientras que los sistemas de legitimación y validación de antes eran manifiestamente meritocráticos, argumentando jerarquías en posiciones, los de ahora son ópticos y algorítmicos. Y no es tanto que unos sustituyan a otros, sino que los primeros sobreviven renqueantes gracias a los impulsos canjeables de los segundos. En esta bienal “aceleracionista”, los algoritmos comisarian, los *likes* programan y los seguidores hacen crítica de arte. Las audiencias han ganado a la crítica institucional pero tampoco se han liberado: estamos todos sometidos a una exigencia de accesibilidad y visibilidad inmediata. Mientras esto ocurre, toca sucumbir a la ilusión de continuo movimiento dentro y fuera de la pantalla para no quedarse por el camino. Y aun así, no está en nuestras manos estar en manos y pantallas de otros.

Uno de los muchos efectos de las redes sociales es el anhelo por una vida más allá de internet. Cuando por fin conseguimos desconectarnos, la promesa nos decepciona. De repente, la realidad no es suficiente. Es mucho más aburrida de lo que imaginábamos y son demasiadas los problemas a resolver. Nos falta algo y sacamos el teléfono de nuevo. Internet nos sigue allá a dónde vayamos. Cogemos el teléfono para mirar la hora y nos abstraemos en otras aplicaciones. Vibra, aunque esté en reposo, como un miembro fantasma que se hace notar sin estar. Sobreestimados por el hábito digital, necesitamos que el exterior sea más brillante que la pantalla. Pero la vida offline no puede competir con la intensidad digital. Sus habilidades son otras, también sus dificultades. A veces sucede lo contrario: unas pocas con el teléfono en silencio son suficientes para no querer volver a internet. Sin mucho esfuerzo nos reconciliamos con la experiencia de estar presentes sin sentirnos representados. Pero nuestra desconexión tampoco es estable. Al trabajar, nos entretendemos con otras tareas. Cualquier pretexto es útil para esquivar las urgencias de la pantalla. Mientras aplazamos unas cosas con otras, vivimos intentando orientarnos entre una constante retroalimentación entre distracción y atención. Prorrogamos el tiempo de trabajo en la vida y el tiempo de vida en el trabajo, esquivando ritmos y horarios de oficinas que hemos incorporado, pero no queremos cumplir. La impresión de que todo es trabajo agita la sensación de que nada lo es.

Hay muchas cosas que se pierden en la continua interrupción, pero también se ganan otras. Para la economía de la atención, distraerse (de ella) es un problema. Para el trabajo que hacemos, es la posibilidad de encontrar aquello que buscamos en lugares que han sido estratégicamente excluidos de las narrativas y las economías del trabajo. Parar nos hace darnos cuenta

de que las urgencias no son tan apremiantes como nos hacen creer. Deshacer el hábito, desordenar el tiempo, intercambiar un ahora por otro. Improvisar. Por humildes que sean, las resistencias contra modelos programáticos imposibles de cumplir son importantes. La cultura del proyecto no deja espacio a la improvisación y la confianza. Nos pide que especifiquemos los resultados de investigaciones que están por hacer. Empezamos la casa por la ventana y los proyectos por el texto de sala. La resistencia no está en el discurso: está en hacer que otras cosas sucedan. La ética no es algo que se tiene. Tampoco es una fórmula. Es una manera que siempre está por hacerse, una reacción constante a lugares que nos mueven del sitio.

En el *link* a una conferencia que Antonio Collados compartió conmigo, Mercedes Villalba habla de “mandar un faro a resistencias que no son fáciles de visualizar o de hacer visibles”. La metáfora de la luz y el deseo de visibilidad siguen presentes, pero desde la intensidad lumínica intermitente del faro. El hechizo de los relatos lineales y progresivos del trabajo es todavía muy grande. Con frecuencia se infiltra en las críticas o alternativas a esos mismos relatos. Unas resistencias desarrollan y mejoran otras. Unas estéticas caducan otras. De manera injusta, atribuimos casi todo el mérito de lo que hacemos a conceptos, ideas y discursos. Queriendo o no, terminamos por prescindir de personas, situaciones e intuiciones que también nos acompañan y guían en el durante. A la vez, no mencionarlas, es proteger una intimidad compartida dentro de la exposición continua. Entre la intención de hacer algo y de que ese algo suceda, la cohesión lógica se desbarata una y otra vez. “Nuestras decisiones se toman en espacios físicos y mentales que no paran de cambiar de forma”. Al no poder representar formas esquivas e inseguras, terminamos por ceder al poder representacional del discurso. Nos editamos con imágenes y relatos prestados, fabricados de antemano, dejando fuera de escena aquello que los deja en evidencia. Organizar la entropía no sólo es imposible, sino agotador y poco interesante. Y aunque poner las interrupciones en el centro las vuelve contenido y lenguaje, este relato puede cambiar cuando nos dejamos guiar por formas menos predecibles, que ni agarren ni se dejen agarrar. Sin soluciones, nos toca seguir improvisando.

# BREVE HISTORIA DE LAS FORMAS Y FORMATOS DEL DISCURSO ARQUITECTÓNICO EN INTERNET: BLOG, MICROBLOG, FORO, HILO Y TABLÓN

Lluís Juan Liñán

Universidad de Alcalá

lluis@rellam.org

149

doi:10.30827/sobre.v10i.29437

## A BRIEF HISTORY OF THE FORMS AND FORMATS OF ARCHITECTURAL DISCOURSE ON THE INTERNET: BLOG, MICROBLOG, FORUM, THREAD, AND BOARD

**ABSTRACT:** This paper analyzes the origins and inclinations of the formats that, in the early 2000s, fostered the emergence of new forms of architectural discourse on the internet. Firstly, those formats propelled the theoretical work of voices outside academia and printed media, including blogs, microblogs, and forums. Secondly were those formats that became pervasive with the appearance of social media, like threads and boards. In short, this article studies the ways in which these formats informed online architectural discourse, as well as the evolution of their cultural significance, which moved from notions of democracy and participation towards monetization and control.

**ABSTRACT:** format, internet, blog, forum

**RESUMEN:** Este artículo estudia los orígenes y principios de los formatos que, en la década de 2000, canalizaron la aparición de nuevas formas del discurso y la crítica de arquitectura en internet. Comenzando con aquellos que impulsaron el acceso al ejercicio discursivo desde posiciones alternativas a las reguladas por la industria editorial o la academia –el blog, el microblog y el foro– y continuando con aquellos otros generalizados tras la irrupción de las redes sociales –el hilo y el tablón–, el artículo recorre los formatos que definieron en ese periodo los derechos y deberes de la producción discursiva digital, así como la evolución de su ideario asociado desde la participación y la democratización hacia el comercialismo y el control.

**PALABRAS CLAVE:** formato, internet, blog, foro



## 1. Principios de la comunidad virtual

Para Manuel Castells (2001), la singularidad más importante de internet es que es el medio de comunicación que, por primera vez en la historia, permite el intercambio de información a distancia de manera bidireccional, entre muchas personas, simultáneamente y a escala global. Internet, dicho de otro modo, es un medio de comunicación reflexivo; esto es, operable desde los dos polos del proceso de comunicación con igual facilidad. Un medio que difuminó en su aparición esta dicotomía para convertir a emisor y receptor en usuarios con los mismos derechos de acceso a la producción y consumo de la información planetaria (De Kerckhove, 1997). A nivel práctico, estos derechos se instalaron en el imaginario colectivo de las sociedades desarrolladas a partir de la denominada *revolución del PC* de la década de 1980, una revolución encargada de dotar a las masas de la tecnología necesaria para operar el nuevo medio de forma asequible y distribuida. A nivel teórico, su definición presenta una genealogía más dilatada que se fue manifestando en distintas propuestas del siglo XX, como el Mundaneum de Paul Otlet o el proyecto Xanadu de Ted Nelson, según el cual toda la información mundial debía ser publicada en abierto para ser accedida a través del hipertexto y generar un espacio informacional de escala planetaria (Rheingold, 1985).

La nomenclatura utópica asumida por estos proyectos denota una ambición que caracterizaría muchas de las teorizaciones que acompañaron al desarrollo de internet en las décadas posteriores, una ambición que pasaba por vincular la red con nuevas formas sociales y políticas. Si el medio era el mensaje, un medio destinado a extenderse sobre toda la superficie del planeta no podía sino generar nuevas ciudades, nuevos espacios públicos y nuevas formas de comunidad. Así, cuando la ciudad perdida de Kublai Kahn se concretó finalmente en la *World Wide Web* en 1993, la identificación de los modelos organizativos de internet con nuevos modelos de organización social y urbana se sucedió con naturalidad (Mitchell, 1995). La red, al disponer un entorno teóricamente accesible a todos los habitantes del planeta, prometía un modelo de organización descentralizado, horizontal, abierto a poblaciones ajenas a la emisión pública de información y propenso a la generación orgánica de ideas y conocimiento (Rheingold, 1993).

En el campo de la arquitectura, la asimilación de este modelo se hizo especialmente patente en tres áreas distintas alrededor del año 2000 y la emergencia de lo que se definió entonces como *Web 2.0*. En primer lugar, en la organización de una serie de estudios que asimilaron la estructura de la red para adaptarse a los principios fundacionales de la nueva economía digital (Speaks, 2002). En segundo lugar, en la práctica de muchas oficinas y arquitectos, apoyada a partir de entonces en metodologías creativas basadas en la colaboración (Hight y Perry, 2006). Y, por último, en el campo de la teoría y la crítica de arquitectura, que vio como sus límites se expandían en relación directa a las posibilidades de acceso al discurso ofrecidas por internet. Este último ámbito fue especialmente receptivo a los modelos de organización propuestos por la *World Wide Web* ya que, al estar destinado esencialmente al entorno informacional y a la producción de piezas inmateriales, fue el que simultáneamente manifestó y teorizó la emergencia de nuevos modelos de organización y difusión del discurso arquitectónico (Mattern, 2011).

Así, entre el año 2000 y el año 2010 la expansión de internet fue correspondida con la aparición de nuevos soportes para la difusión de arquitectura. Imbuidos del espíritu democratizador, característico de las definiciones asociadas a la *Web 2.0*, numerosos arquitectos se lanzaron entonces a proyectar sus ideas en la *World Wide Web*, y su visibilidad fue también la de una serie de soportes que facilitaron el acceso al ejercicio discursivo desde posiciones alternativas a las reguladas por la industria editorial o la academia. Del foro al blog, pasando por las redes sociales, la segunda era de internet trajo consigo un conjunto de formatos que definirían, en ese periodo, los derechos de acceso al discurso arquitectónico impulsados por el nuevo medio, así como los deberes asignados por el entorno web a la inteligencia colectiva de la arquitectura.

## 2. Formas y formatos del ágora electrónica

Los derechos de acceso prometidos por la *World Wide Web* se materializaron a comienzos del siglo XXI como el resultado de una transformación fundamental de las condiciones de producción subyacentes a este medio de comunicación. Antes de la universalización de la red de redes, los costes asociados a la publicación de cualquier información por medio de

libros, revistas o panfletos suponían una limitación fundamental en el proceso de comunicación, ya que solamente aquellas publicaciones que fuesen consumidas por una audiencia significativa resultaban rentables desde la perspectiva de la industria editorial. Esto hacía necesario un trabajo previo de filtrado y distribución que era llevado a cabo por editores, revisores y publicistas sobre quienes recaía la labor de seleccionar las informaciones merecedoras de ser distribuidas a gran escala (Shirky, 2010). La *World Wide Web* transformó esta necesidad al reducir los costes asociados a la publicación en masa al capital requerido por un ordenador personal con conexión a internet. Como consecuencia, una nueva economía discursiva, dedicada a la arquitectura, emergió en respuesta a la eliminación de los intermediarios y el consiguiente desplazamiento de las labores editoriales a la propia audiencia. Esta economía se caracterizó por tres principios fundamentales: primero, la posibilidad de nutrir de las voces de cualquier usuario de la *World Wide Web*; segundo, la promesa de distribuir dichas voces a una audiencia mucho mayor a la vinculada con los medios impresos; y, tercero, la imposibilidad de asociar este nuevo espacio discursivo con la generación directa de una economía que rentabilizarse el tiempo dedicado a la producción online del discurso arquitectónico (Ferrando, 2014).

Durante la primera década del siglo XXI, estos tres principios se convirtieron en los descriptores habituales de una serie de proyectos editoriales decididos a convertir la *World Wide Web* en un entorno propicio para la crítica y el debate de arquitectura. Provenientes de posiciones muy heterogéneas, estos proyectos fueron liderados en su mayoría por voces tangenciales al ámbito de las revistas impresas que encontraron en el nuevo medio una herramienta idónea para dar forma a nuevos nichos de la audiencia arquitectónica. Se podría decir, de hecho, que su carácter anónimo resultó fundamental para su consolidación, ya que facilitó su mejor adaptación a un entorno informacional basado en la nivelación de la intensidad de sus nodos (Ferrando, 2018). No obstante, esto no significa que la forma asumida por estos proyectos fuese completamente distinta a la dominante en los medios impresos, sino que se expandió hasta iluminar un nuevo repertorio de formatos que permitían desde la publicación de artículos y ensayos altamente elaborados hasta la exposición agregada de comentarios breves y alejados de la síntesis y la búsqueda de conclusiones compartidas.

La heterogeneidad de estos formatos fue correspondida, además, con una importante renovación de los criterios de validación del discurso generado en internet, de manera que la eliminación de las labores de control y filtrado efectuadas por editoriales y revistas dio paso a otras formas de legitimación que recayeron sobre la propia audiencia (Lange, 2012). Por norma general, la generación de un tráfico significativo de visitas y comentarios o la resonancia en otros nodos de la red de redes se convirtieron en los factores que determinarían la relevancia de las voces dedicadas a la discusión de la arquitectura en la *World Wide Web*, así como su eventual translación a otros espacios discursivos más tradicionales.

151

## 2.1. El blog y el pluralismo personalista

El blog, o diario web (*web-log*), es el formato que más claramente dio cobijo a las formas de expresión más tradicionales: aquellas producidas individualmente por autores más o menos reconocidos. Se trata de un formato incubado a mediados de la década de 1990 en los sitios web de una serie de internautas para quienes la red se ofreció como un espacio que conjugaba la intimidad con la publicidad<sup>1</sup>, esto es, un espacio donde capturar los pensamientos más personales y lanzarlos al océano digital a la espera de respuestas de otros internautas. A partir de esta genética dual, el blog irrumpió con fuerza en el territorio web de la arquitectura a principios de la década de los 2000 de la mano de servicios de gestión de contenidos que, como *Blogger* o *Wordpress*, permitían a cualquier usuario publicar gratuitamente artículos en orden inversamente cronológico. Aunque críticos asiduos a las páginas de periódicos y revistas hicieron incursiones en este formato, fueron otras las voces que erigieron tempranamente los proyectos más importantes dentro del ámbito de la teoría y la crítica arquitectónica, incluyendo la de Santiago de Molina y su blog *Múltiples Estrategias de*

<sup>1</sup> Los orígenes del formato blog se remontan a una serie de sitios web programados por sus diseñadores como la versión digital de su diario personal. *Robot Wisdom*, de John Barger, y *Scripting News* de David Winer son algunos de los primeros sitios web reconocidos como tales. Ambos fueron lanzados en el año 1996.

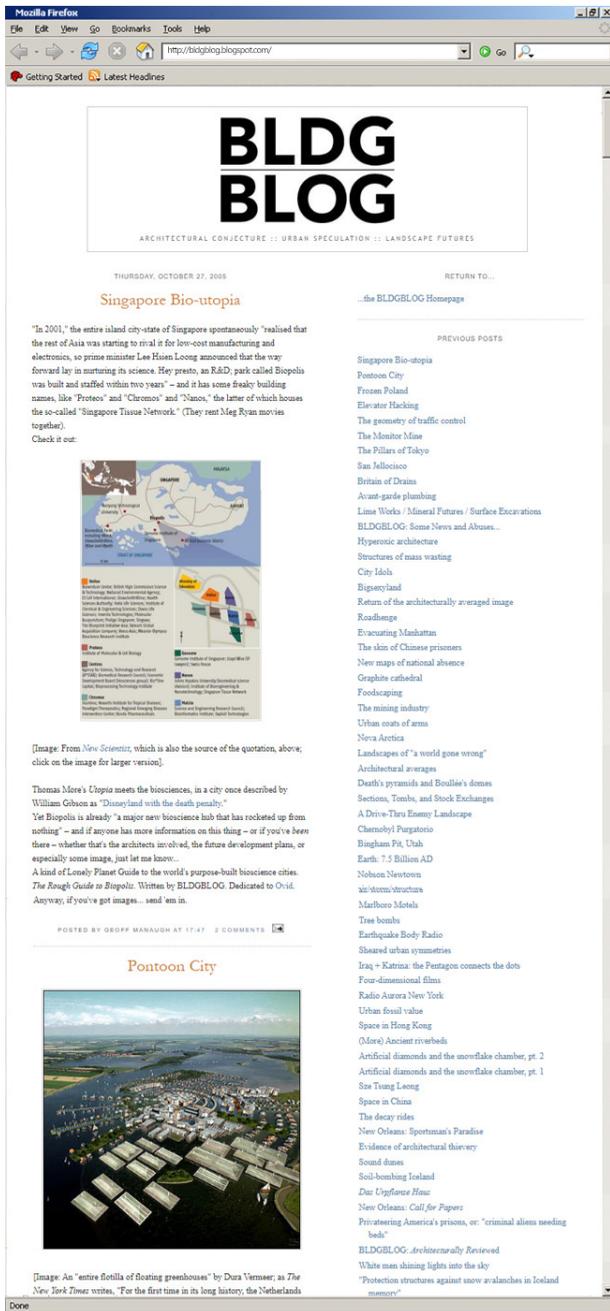


Figura 1: BLDGBLOG, octubre de 2005. Accesible en: <https://web.archive.org/web/20051027225756/http://bldgblog.blogspot.com:80/>

Arquitectura, John Hill y *A Daily Dose of Architecture*, Marco Biraghi y *Gizmo* o Geoff Manaugh y BLDGBLOG. Liberados de una estructura editorial externa, estos autores encontraron en el diario web un canal donde proyectar su pensamiento de manera ágil y experimental sobre una audiencia de dimensiones desconocidas, y la respuesta de un gran número de internautas terminó por validar su apuesta por el blog como vehículo discursivo.

El caso de Manaugh y BLDGBLOG (figura 1) es particularmente representativo de las probabilidades asignadas a dicha apuesta ya que, a diferencia de los otros tres autores, su actividad en la *World Wide Web* no comenzó soportada por una posición académica, sino que acabó por producirla. A partir de los textos publicados en BLDGBLOG y de su resonancia, Manaugh llegó a disfrutar de posiciones en universidades como Columbia, SCI Arc o UC Berkeley, algo

que dice mucho de las conexiones abiertas por el entorno digital con el entorno académico. Especialmente en los inicios de la Web 2.0, la exploración de estas rutas pasaba no obstante por participar de la esencia indirecta y potencial del entorno web, según la cual un trabajo inicial constante, hiperactivo y no remunerado era una condición de partida (Mattern, 2011). Tal y como explica Javier Arbona (2010), uno de los integrantes iniciales de *Architect*, decelerar en el mundo del blogueo equivalía a desaparecer, una máxima que Manaugh contribuyó a establecer a través de una prolífica producción discursiva que, en varios momentos de la década de 2000, se manifestó en la publicación de más de 10 artículos mensuales.

Además de ser un producto de la independencia editorial ofrecida por el blog, la profusión de BLDGBLOG se vio reflejada en la elasticidad de sus publicaciones, de forma que breves comentarios sobre la repercusión de su diario se sucedían a otras entradas mucho más elaboradas con la naturalidad propia de un formato señalado como personal y alternativo. La amplitud resultante, no obstante, respondía con coherencia a la función asignada por Manaugh a este soporte discursivo: expandir el espectro temático para permitir que puntos de referencia ajenos al debate arquitectónico pasasen a formar parte de su cobertura (Manaugh, 2010). La representación de la ciudad en los videojuegos, la visualización de infraestructuras de extracción geológica o la arquitectura de la carrera espacial son solo tres de los temas sobre los que Manaugh fue construyendo un cuerpo teórico basado en un *pluralismo entusiasta* capaz de abrir nuevas vías de acceso al conocimiento arquitectónico para una audiencia expandida (Manaugh, 2011a).

Esta función partía de la distinción del blog como un formato que debía nutrirse de contenidos que fuesen en esencia diferentes a los que podían consumirse en los medios impresos. En este sentido, su estructura inversamente cronológica y su tendencia a la renovación diaria resultaron fundamentales para canalizar una forma de construcción del discurso basada en la agregación incesante de piezas singulares y desligadas de ataduras temáticas estables. Paradójicamente, la implacable verticalidad del diario web era su mejor virtud a la hora de acumular contenidos heterogéneos.

A partir de la explotación de estas condiciones, BLDGBLOG y el resto de los blogs de mayor impacto durante la primera década del siglo XXI se convirtieron en plataformas desde las que incorporar nuevos temas al ámbito de la arquitectura y, también, en superficies donde recontextualizar temas centrales de la cultura disciplinar. Cabe señalar en este sentido que su apuesta consistió en incrementar el rango de acción de cada entrada sobre la audiencia que debía validar sus proyectos en el entorno digital. Sin embargo, el carácter declaradamente independiente de estos blogs requería de un tipo de validación que no dependía tanto de la dimensión de la audiencia como de su relevancia y, en paralelo a su profusión y expansión temática, estos proyectos realizaron un sostenido esfuerzo por articular una red de asociaciones mutuas que incrementasen la visibilidad de su interés compartido por establecer un espacio para el discurso arquitectónico en la *World Wide Web*.

Inicialmente, este esfuerzo se reflejó en una de las secciones recurrentes de las plantillas proporcionadas por servicios como *Blogger* y *Wordpress*, la columna de hipervínculos conocida como blogroll, para enlazar otros blogs dedicados a la crítica y a la teoría de la arquitectura. En marcado contraste con el eclecticismo practicado en sus textos, esta columna se convirtió en un elemento extremadamente homogéneo que sirvió para designar un limitado elenco de blogs y, por consiguiente, para potenciar su visibilidad en el entorno web a través de sus propios mecanismos de retroalimentación. Una vez designados y aprovechando la resonancia de la denominada blogosfera en el panorama cultural del momento (Lovink, 2008), los autores de estos blogs optaron por reforzar el recién inaugurado nicho informacional a través de una serie de eventos llevados a cabo durante la segunda mitad de la década (Mattern, 2011). Comenzando con las *blogatones* de Postopolis! y finalizando con las series de debate *Critical Futures* organizadas por la revista *Domus* en 2011, estos eventos sirvieron, a la vez, de promotores y testigos de la ocupación del estamento discursivo de la arquitectura llevada a cabo por los estandartes del formato blog. Curiosamente, la mayor parte de las conversaciones que tuvieron lugar en estos eventos se desarrollaron en torno a la propia práctica del *blogging* y a la relevancia histórica de unos encuentros cuyo carácter tautológico no podía ser sino el resultado de la conjunción de la intimidad y la publicidad inherente a esta práctica (Mattern, 2011).

Dicho de otro modo, el carácter periférico y decididamente singular de los temas tratados por cada uno de los autores hizo imposible su conversión en objetos de crítica que canalizaran los debates, de manera que fue la identificación del discurso con el propio formato

lo que emergió como el contenido principal de estos encuentros. Extrapolando esta misma lógica, se podría decir que lo más relevante de la ocupación discursiva llevada a cabo por estos autores a comienzos del siglo XXI tiene que ver precisamente con la traslación de la lógica del formato blog a una posición dominante dentro del ámbito de la crítica y la teoría de arquitectura. Esto significa que el efecto más importante de la asociación entre la arquitectura y la blogosfera no fue la renovación del espectro de autores dedicados al discurso disciplinar, ni siquiera la ampliación de los temas abordados desde una perspectiva crítica, sino la sedimentación cultural de un delimitado espectro de condiciones de producción del discurso arquitectónico. La independencia de estructuras editoriales establecidas, la hiperactividad, el uso de un lenguaje personal, la omisión de constricciones dimensionales, el valor asignado a los temas periféricos y, como consecuencia, la necesidad de construir el discurso sobre asuntos paradójicamente exclusivos, se convirtieron así en las propiedades esenciales de la producción discursiva en la red de redes.

## 2.2. El microblog y las afinidades

Quizás por su derivación lingüística del diario, el formato blog se popularizó a mediados de la década de 2000 de la mano de un selecto elenco de autores que utilizaron ante todo el texto para sincronizar sus opiniones con las estructuras editoriales de la *World Wide Web*. En teoría, tal y como explicaría el propio Manaugh (2010), bloguear significaba en su forma más básica la publicación individual de contenidos con una frecuencia elevada, de manera que la flexibilidad multimedia de este medio de comunicación trasladaba a los autores la decisión sobre el tipo de contenido utilizado para componer sus particulares diarios. Sin embargo, la significación personalista asumida por el blog en su frenética eclosión en el entorno web determinó su atadura con personalidades definidas y con el texto como el vehículo que mejor trasladaba la reflexión individual al ágora electrónica.

En respuesta al asentamiento cultural de esta atadura, durante la segunda mitad de la década de 2000 se añadieron a la dupla formada por *Blogger* y *Wordpress* otros servicios de gestión de contenidos que promulgaron un nuevo tipo de diario web: el *tumblelog* o *microblog*, esto es, un tipo de blog rápido, casual y desordenado dirigido a la publicación de piezas de contenido menos elaboradas que las cultivadas en los blogs de mayor impacto. «Tumblelogs are blogs with less fuss and more stuff», rezaba la primera página de inicio de Tumblr<sup>2</sup>, es decir, blogs despojados de un aura solemne e individualista que se asemejaban más a un álbum de recortes que a un diario y que, por lo tanto, se abrían a la acumulación de mayores cantidades de información. Disociado de connotaciones personalistas, el microblog promovió una forma de edición que se inclinó con naturalidad hacia la recopilación de contenidos.

La irrupción de este formato fue acogida con especial interés por los usuarios relacionados con el mundo del arte, el diseño y la arquitectura, precisamente porque su inclinación hacia el rastreo y la recopilación facilitaba la gestión de las referencias y apetitos visuales en un medio de comunicación de creciente ocupación icónica. Así, si el blog se había popularizado en relación al texto, el microblog ganó tracción a través de su asociación con la imagen y, sobre todo, en relación directa con su eficacia a la hora de compilar documentos encontrados en la red. En este sentido, el microblog no proyectaba sobre los autores la necesidad de identificarse con sus publicaciones, sino una suerte de distanciamiento que promovía la construcción de diarios personales a través de contenidos externos. Como resultado, la mayoría de los primeros microblogs dedicados a la arquitectura se englobaron dentro de la categoría que Tania Davidge (2018) define como de forma libre, esto es, microblogs completados de manera azarosa y sin aparente consistencia temática, destinados a acumular una multiplicidad de referencias visuales para futuras inspecciones.

Otros, por el contrario, optaron por dotar a este soporte de la misma intencionalidad editorial asignada a los blogs y, transgrediendo las connotaciones desestructuradas del nuevo formato, decidieron filtrar con intención sus colecciones digitales. Estos proyectos identificaron con precisión el papel que la tematización podía jugar en una forma de discurso

<sup>2</sup> Esta versión inicial puede ser consultada en la siguiente dirección de The Internet Archive: <https://web.archive.org/web/20070105095540/http://tumblr.com/>

basada en la recopilación imaginaria. Así, mientras que los blogs más relevantes se habían consolidado a través de la ampliación consciente del rango temático adscrito a la arquitectura, los microblogs de mayor impacto fueron aquellos que redujeron sus criterios de selección, conscientes de la capacidad de las imágenes para trazar asociaciones una vez se disponen en paralelo. Microblogs como *Fuck Yeah Brutalism*, dedicado a la recopilación de imágenes de edificios brutalistas, *Arqueología del Futuro*, dedicado a la publicación de proyectos utópicos de los años 50, 60 y 70 del siglo XX, o *Archive of Affinities*, recopilador de dibujos y fotografías de arquitectura según su afinidad visual, delimitaron su espectro temático para acomodar imágenes vinculadas a periodos históricos, estilos, o autores alejados de la cobertura mediática dominante. En este sentido, se podría decir que la intención de estos proyectos editoriales no fue diferente en esencia a la desplegada por los blogs escritos de mayor impacto, ya que todos ellos ganaron tracción a través de la puesta en valor de la cultura arquitectónica subalterna. Sin embargo, la mediación de la imagen y su inherente elasticidad hicieron que, en el microblog, el desarrollo de esta intención se produjese a través de la consistencia temática.

*Archive of Affinities*, lanzado por Andrew Kovacs en el año 2010, es uno de los microblogs que más explícitamente reveló su metodología y su interés por dar visibilidad a las facetas menos observadas del universo arquitectónico. Según el propio Kovacs (2015a), de hecho, *Archive of Affinities* no era una simple «colección» de imágenes sino una «selección» minuciosamente editada según su particular interés en la cultura disciplinar. La distinción entre estas dos formas de recopilación es significativa y remite de nuevo a la diferencia entre los microblogs de forma libre y los tematizados: mientras que la colección presenta un carácter íntimo y responde a criterios de posesión material, la selección ambiciona la capacidad relacional de la recopilación y su potencial comunicativo. La colección es en esencia privada y, en primera instancia, es exclusivamente un objeto de disfrute del coleccionista. La selección, por el contrario, opera sobre un cuerpo material o documental normalmente ajeno para dotarle de un sentido específico en la arena pública. La colección tiene que ver con la propiedad; la selección, con la propiedad intelectual: su función es la de proyectar sentido sobre los vastos flujos de información que recorren las galerías de la *World Wide Web* (Joselit, 2013).

El sentido de la selección recogida en *Archive of Affinities*, compuesta desde sus inicios por series de documentos coordinados según cierta afinidad geométrica, formal o histórica, se dirigió a la eliminación de la distancia que separa el centro de la periferia del discurso arquitectónico, recuperando para ello proyectos excluidos de la cobertura mediática dominante por su carácter excéntrico, excesivo o extemporal. Kovacs los denominaría como «caras-B» de la arquitectura, esto es, «rarezas, anomalías, accidentes, inadaptados, contratiempos, errores, fracasos» o «chistes» arquitectónicos (2015a, p. 168).

Un hecho reseñable es que estos proyectos olvidados no completaban este archivo de forma poliédrica, sino que, explotando el diseño episódico de una de las plantillas más populares de Tumblr<sup>3</sup>, lo hacían a través de un único documento en cada serie. Así, el énfasis de *Archive of Affinities* no residía en centrar la atención en cada proyecto, sino en resaltar la afinidad de alguno de sus documentos con los documentos de otros proyectos pertenecientes, en muchos casos, a contextos y tiempos distantes. En este sentido, Kovacs se adhería declaradamente a la metodología puesta en marcha por Oswald Mathias Ungers en su proyecto de metáforas urbanas de 1982, una metodología que antepone la afinidad visual a otros criterios comparativos para establecer nuevos horizontes de relación para la arquitectura y el urbanismo. Según el arquitecto austriaco, este tipo de comparación visual permitía un acercamiento a la realidad eminentemente creativo que, a diferencia de las herramientas analíticas propias del pensamiento empírico, servía para descubrir relaciones y conceptos imposibles de anticipar.

El mosaico de elementos ofrecido por Tumblr en su sección de archivo, compartida por todas sus plantillas, delimitaba un espacio propicio para el desarrollo de esta metodología discursiva al promover la comparación de todos los documentos publicados en cada microblog. *Archive of Affinities* asumió intencionalmente los condicionantes de esta sección y, mediante la

<sup>3</sup> Diseñada por Eric Hu, la plantilla Feather dividía el microblog soportado por Tumblr en una página de inicio compuesta por una única publicación o post y un archivo donde quedaban recogidas todas las publicaciones en orden inversamente cronológico y en forma de mosaico.



Figura 2: Parte de los contenidos del archivo de Archive of Affinities. Andrew Kovacs, 2015.

publicación de documentos dispares y descontextualizados, articuló un archivo propenso a la comparación y a la emergencia de relaciones visuales (figura 2). Transformada en un proyecto editorial, la lógica organizativa del microblog llevó a Kovacs a experimentar con la combinación de los documentos recopilados en su particular archivo, enfatizando así las posibilidades creativas de este formato (Kovacs, 2015b). Para él, de hecho, el microblog era un formato que no solo facilitaba la recuperación de documentos de arquitecturas excluidas, sino, sobre todo, la capacidad de estos documentos para generar nuevas ideas. Para los lectores de este particular microblog, por el contrario, *Archive of Affinities* se presentaba como una suerte de «máquina tragaperras disciplinar» (Kovacs, 2015a, p. 169); esto es, como un sitio web que ofrecía en cada acceso combinaciones inesperadas de documentos de arquitectura, siempre a costa de una manifiesta depuración de sus ataduras históricas, contextuales, o programáticas.

Esta depuración era en realidad una de las condiciones estructurales de un formato, el microblog, que proponía una forma de articulación del conocimiento enraizada en la congregación ágil de documentos de procedencia múltiple. *Archive of Affinities* explotó conscientemente esta condición para generar un espacio de observación sobre documentos arquitectónicos exóticos, el tiempo que los convertía en el ingrediente de posibles asociaciones con otras selecciones imaginarias. En este sentido, se podría decir que el microblog de Kovacs no hizo sino revelar con particular nitidez las propiedades fundamentales de un formato que, a partir de la segunda mitad de la década de 2000, extendió por el territorio web una metodología asentada en la recopilación de imágenes y en su inherente capacidad para alimentar el pensamiento a través de la generación de relaciones visuales.

### 2.3. El foro y el seguimiento

Bien como cascada de artículos o bien como constelación de imágenes, el blog y el microblog son los formatos que canalizaron el acceso al espacio discursivo de la arquitectura de una serie de voces reconocibles cuya calidad, persistencia e interés por las áreas periféricas de la disciplina fue validada por la audiencia del entorno web. En el otro extremo del espectro iluminado por la red de redes se situó un formato, el foro, que se caracterizó por una apertura total a la audiencia o, dicho de otro modo, por convertir la participación en una metodología discursiva. Este soporte fue el que materializó de manera más clara las promesas fundacionales de internet y su autodefinición como un medio de comunicación que dotaría de voz a cualquier persona con acceso a un ordenador. Y lo hizo emergiendo a partir de las listas de correo y los tablones de anuncios –*Bulletin Board Systems*– desarrollados durante las décadas de 1980 y 1990 como un espacio de conversación colectiva donde cualquier usuario registrado podía publicar información o manifestar su opinión sin mayores impedimentos que los establecidos por las leyes de propiedad intelectual y ciertas normas de corrección (Malloy, 2016).

En los primeros años del siglo XXI, el foro conjugó el carácter comunitario de sus antecesores y se popularizó como el formato que dio visibilidad a la genética emergente de la *World Wide Web*. Y ello, a pesar de que su estructura organizativa no asumió inicialmente la forma de red, sino la de árbol, estableciendo categorías generales a partir de las cuales se desplegaban sucesivamente subcategorías y, finalmente, *hilos* activados por los usuarios en su nivel inferior. Las categorías generales, así como las subcategorías en muchos casos, eran establecidas por el administrador del foro, una nueva figura dentro del campo de la comunicación web cuya labor no consistía en editar contenido sino en disponer la estructura mínima para que el contenido fuese generado por los usuarios. Entre administrador y usuarios, se disponía una figura fundamental para la política de este espacio de conversación: el moderador, un agente encargado de comprobar que las escuetas reglas de interacción establecidas por el administrador fuesen respetadas por los usuarios y, también, de reorganizar el foro en función de la actividad generada en cada categoría. La necesidad de la acción de esta figura intermedia, asumida casi siempre por los usuarios más antiguos, dice mucho de la esencia conversacional de un formato constituido esencialmente a través de un «coctel de desacuerdo y colectivismo» (Ratti y Claudel, 2015, p. 67) vertido sobre temas de interés compartido.

157

En el ámbito de la comunidad arquitectónica, los intereses cristalizaron en dos grandes tipos de foro: uno de naturaleza eminentemente práctica, destinado a resolver dudas en torno a ciertas herramientas de software, legislación o cuestiones relacionadas con la construcción, y otro de carácter divulgativo centrado en el debate sobre distintas vertientes de la producción arquitectónica tanto histórica como contemporánea. Ambos tipos se rigieron, no obstante, por la métrica de la aldea global<sup>4</sup>, dando cobijo a conversaciones construidas a partir del comentario breve que, agregadas, daban lugar a una forma del discurso esencialmente granular, de opuestos y refractaria al establecimiento de conclusiones compartidas. Este discurso, además, presentaba dos niveles de proyección pública: uno sincrónico e interno, proyectado hacia los participantes en cada hilo, y otro asincrónico y externo, proyectado hacia todos aquellos internautas que, en búsqueda de la solución a un problema técnico o de los entresijos de un edificio, fuesen redirigidos por los motores de búsqueda hacia alguna de las conversaciones incubadas en cada foro.

El peso relativo adquirido por algunos de estos foros atestigua el impacto de un modelo surgido de las estructuras relacionales de la *World Wide Web*, según el cual la interconexión de usuarios y la publicación de sus aportaciones no era simplemente una manera de compartir información, sino de producir un tipo de información virtualmente inexistente en otros canales de comunicación (Hight y Perry, 2006).

Uno de estos foros fue *SkyscraperCity*, lanzado en el año 2002 por el economista holandés Jan Klerks como un espacio dedicado a la conversación sobre los rascacielos, los *skylines* y la cultura urbana en general. Las dimensiones de esta particular comunidad virtual fueron

<sup>4</sup> Nos referimos aquí al concepto acuñado por Marshall McLuhan para caracterizar el modelo social propuesto por la tecnología electrónica; un modelo que combina la esencia conversacional y la cercanía de las relaciones propias de las sociedades primitivas con la dimensión planetaria de los medios de comunicación de masas.

creciendo al mismo ritmo que lo hacían sus categorías, divididas en origen en 20 subcategorías dedicadas entre otras a proyectos, rascacielos, infraestructuras o ciudades, y que llegaron a ser 40 en el año 2010 y 60 en 2017, año en que la comunidad contaba ya con más de un millón de usuarios, más de un millón de hilos y más de 100 millones de intervenciones. Estas cifras refieren a un proceso de expansión que rápidamente trascendió los límites temáticos designados por el nombre del foro para abarcar cualquier tipo de proyecto, ciudad, infraestructura o noticia relacionada con el campo de la arquitectura. Dicho de otro modo, la asimilación de un número creciente de usuarios provenientes de todos los rincones del planeta supuso la asimilación de un espectro de temas e intereses cada vez mayor que los administradores de *SkyscraperCity* fueron progresivamente convirtiendo en categorías principales.

Lo más relevante de este proceso de expansión temática es que se generó a partir de una primera selección de asuntos que pivotaban alrededor de un tipo de producción arquitectónica normalmente asociada con la práctica corporativa y, por lo tanto, tradicionalmente alejada de la cobertura de la academia y de la crítica consolidada. De esta manera, la expansión de *SkyscraperCity* se produjo a través de la participación de arquitectos, estudiantes y profesionales del mundo de la construcción interesados por aspectos de la arquitectura generalmente ajenos a los medios disciplinares de mayor pedigrí, como la construcción de un rascacielos en el distrito financiero de una ciudad americana, la expansión asiática de alguna firma corporativa o el lanzamiento de un nuevo sistema de resolución de fachadas en altura. Como resultado, la creciente repercusión del foro en el entorno web fue también la de un sector de la audiencia menos visible hasta entonces en la primera línea de la producción discursiva.

Durante la década de 2000, un hilo cualquiera de *SkyscraperCity* sobre la aprobación del proyecto de una oficina corporativa podía llegar a congregar varias docenas de comentarios breves, no siempre bien escritos y explícitamente valorativos, la propia noticia publicada en una revista digital, la descripción del proyecto según aparecía en el sitio web de la oficina responsable y varios enlaces al resto de propuestas presentadas al concurso previo al encargo. Así, al igual que sucedía con los agregadores de noticias popularizados en esos mismos años (Oosterman, 2013), el foro conseguía acumular, en un periodo muy reducido, un amplio abanico de contenidos y opiniones alrededor de un proyecto determinado, dando lugar a una multitud de descripciones y comentarios que emergían con la misma intensidad con la que se detenían de forma súbita. A partir de ese momento, las conversaciones quedaban recogidas en el foro como el testigo inerte de una comunidad efímera, generada en torno a una primera recopilación de imágenes o informaciones procedentes de otros rincones de la *World Wide Web*.

Lo interesante de esta dinámica agregativa es que algunas de estas conversaciones sedimentaban hasta instalarse en el imaginario colectivo del foro, de manera que muchas de ellas volvían a activarse pasado el tiempo para tratar, por ejemplo, de la construcción del proyecto discutido inicialmente. Gracias a la dispersión de los usuarios y, también, gracias a la suspensión de las conversaciones en la arena pública, ciertos hilos de *SkyscraperCity* volvían a la vida al cabo de meses o años para recoger fotografías y comentarios sobre la construcción de algunos de los proyectos debatidos en su fase de diseño. Estas fotografías, no obstante, no procedían ya de otros sitios del territorio web sino que, en la mayoría de los casos, eran tomadas por los propios usuarios y volcadas en hilos que retrataban la ejecución de edificios en Shenzhen, Bangalore o Nueva York. De esta manera, el foro se fue erigiendo en una plataforma de seguimiento a tiempo real de las transformaciones experimentadas por la realidad urbana global y, al mismo tiempo, en un repositorio público de fotografías e informaciones de primera mano. En este sentido, la segunda vida de estos hilos demostró el potencial generativo de este formato y su capacidad para producir contenidos que no solamente estuviesen basados en la reacción o en la recopilación de informaciones externas, poniendo de manifiesto la especial habilidad de las comunidades virtuales –dispersas, heterogéneas, amateurs y emergentes– para monitorizar aspectos de la producción disciplinar invisibles al resto de medios.

### 3. Plenitud de la red social

Durante la primera década del siglo XXI, blogs, microblogs y foros fueron los formatos donde maduraron las propiedades de la comunidad virtual. Aupados en los tres casos por una paradójica conjunción de intimidad y exposición, estos formatos incorporaron al territorio web los nutrientes que derivarían en el florecimiento un nuevo soporte de la colectividad digital; un formato que instauró en el imaginario del tercer milenio la abrumadora dimensión participativa de la *World Wide Web*: la red social.

A partir del asentamiento cultural de sus antecesores y aprovechándose de la creciente ubicuidad de internet de la mano de la expansión de la telefonía móvil inteligente (Bolter, 2019), las redes sociales se extendieron con intensidad mediante la puesta en práctica un principio tan simple como transformador: trasladar por completo a los usuarios la labor de articular y filtrar sus propias comunidades. Así, en lugar de adherirse a temas o intereses específicos, como sucedía en los foros, o de presentarse como proyectos editoriales de carácter personal, como blogs y microblogs, las redes sociales se abrieron paso como herramientas ajustables a la idiosincrasia de cada usuario de la *World Wide Web* y, también, a sus intereses a la hora de regular su propia exposición pública. No se trataba ya de disponer un espacio para la interacción colectiva, sino de dotar a los individuos de instrumentos para articular una red de interacciones que rápidamente mostró su carácter expansivo o, dicho de otro modo, su capacidad para capturar todas las facetas de la actividad humana (Lovink, 2016).

El tránsito de la comunidad virtual, construida a partir de intereses y filiaciones predeterminadas, a la red social, impulsada por asociaciones aleatorias y encuentros fugaces, fue también el de los instrumentos empleados para la articulación colectiva. «Del link al like», en palabras de Geert Lovink (2011, p. 17). Es decir, de la utilización de un instrumento relacional, el hipervínculo, marcadamente intencional y validador de las informaciones y sitios web vinculados, a la utilización de una herramienta asociativa mucho más inmediata, ágil y desapegada. A través de un único clic, el *like*, introducido en el ecosistema web por la red social *Facebook* en abril de 2010, no canalizaba ya una acción validadora, sino una suerte de mínima pulsión del interés, haciendo que el contenido de agrado de cada usuario resonase en los perfiles de todos los usuarios conectados a su red, y de ahí al resto de redes particulares. Ello tenía un efecto añadido: en lugar de conducir a contenidos y sitios web externos, el *like* encapsulaba los contenidos dentro de la propia red social, algo que resultó decisivo para la vertiginosa expansión de estos soportes y su asimilación de los perfiles digitales de individuos, organizaciones de todo signo y otros medios de comunicación.

Además del *like*, un segundo instrumento resultó fundamental para la consolidación del modelo asociativo propuesto por las redes sociales: el *hashtag*. Generado en el seno de los laboratorios Bell en la década de 1960, este símbolo fue acompañando la evolución de las tecnologías de la información como una herramienta de etiquetado de contenidos hasta que, a finales de la década de 2000, se popularizó en la red social *Twitter* como un instrumento de agregación. Mediante su adhesión a un término cualquiera, los usuarios de esta plataforma encadenaban sus comentarios a todos aquellos otros que hubiesen utilizado la misma etiqueta, inaugurando así un horizonte semántico extremadamente amplio e impredecible. Si el *like* sustituyó al hipervínculo de blogs, microblogs y foros, el *hashtag* hizo lo propio con sus categorías para impulsar el modelo aleatorio y retroalimentado de la red social.

Tal y como había sucedido durante los primeros años del siglo XXI, la sedimentación cultural de estas herramientas en el ámbito de la arquitectura no solo se produjo de la mano de distintos formatos de la red social, sino, también, del predominio de ciertos tipos de documento en cada formato: del texto de *Twitter* a la imagen de *Instagram*, *Flickr* y *Pinterest*, pasando por el equilibrio documental de *Facebook*. Así, al igual que en blogs, microblogs y foros, las formas del discurso cultivadas en estos formatos asumieron mecanismos generativos particulares y funciones diferenciadas en relación a cada soporte.

#### 3.1. El hilo y la influencia

Desde un punto de vista discursivo, *Twitter* fue la red social que absorbió, con mayor rapidez, el modelo de editorial puesto en práctica en foros y blogs, proyectando la opinión agregada de los usuarios sobre una única comunidad de aspiraciones globales. A partir de su emancipación de una estructura temática general, esta red no se organizó mediante

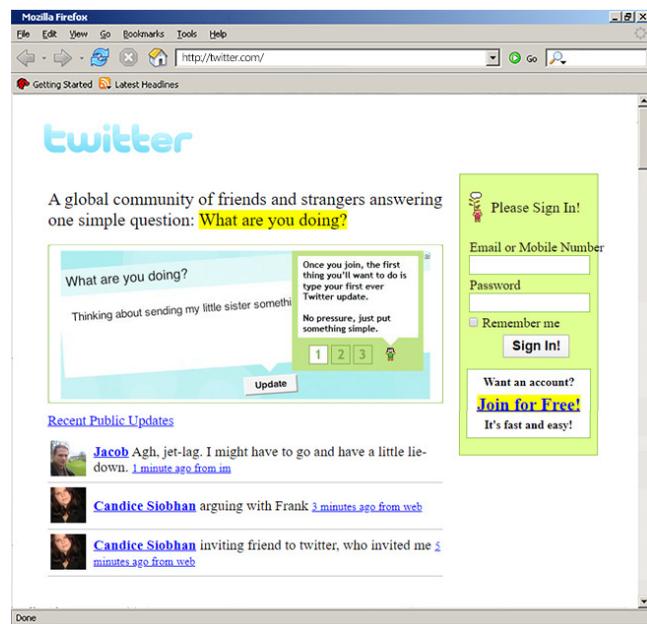


Figura 3: Primera página de inicio de Twitter, noviembre de 2006. Accesible en: <https://web.archive.org/web/20061109073453/http://twitter.com:80/>

160

categorías establecidas de antemano desde las que lanzar hilos, sino desde los propios mensajes de 140 caracteres publicados por cada usuario y de su abrumadora eficiencia a la hora de trazar interacciones (Peters, 2009). La estructura organizativa de *Twitter* asumió, por lo tanto, el modelo red de manera completa, haciendo uso del comentario como vehículo informacional y convirtiendo el *hashtag* en su principal herramienta asociativa (figura 3).

Según Mimi Zeiger (2013), el *hashtag* fue la herramienta que, más claramente, cimentó las aspiraciones colectivas del espacio dispuesto por esta y otras redes sociales, primero porque realizaba la voluntad interactiva implícita a las publicaciones que lo incluían y, segundo, porque promovía la generación de interacciones totalmente inesperadas entre significantes utilizados con significados dispares. A través del *hashtag*, cualquier término podía someterse al escrutinio público de una red a la que *Twitter* trasladaba la labor de señalar los términos de interés en cada momento. Una red, por lo tanto, marcada simultáneamente por una capacidad sin precedentes para concentrar la atención de los usuarios y por la extrema fugacidad de sus mecanismos de concentración.

El impacto de este modelo de agregación discursiva fue tal que, en el campo de la arquitectura, derivó en la aparición del concepto de «crítica colectiva» (Zeiger, 2013, p. 115); esto es, una forma de crítica basada en la generación de conversaciones encadenadas entre un número significativo de usuarios alrededor de temas relevantes de la actualidad como fue, por ejemplo, la decisión del MoMA de Nueva York de sustituir el edificio que contenía su colección de Arte Popular Americano en el año 2013<sup>5</sup>. De manera todavía más marcada que en los foros, las opiniones agregadas en torno a estos temas se caracterizaban por su brevedad y, también, por la interacción habitual entre un espectro muy heterogéneo de agentes del ecosistema arquitectónico. Para Zeiger, ello no suponía una devaluación del acto discursivo sino, más bien, la disolución de la figura del crítico individual a través de la dispersión del ejercicio crítico. En este sentido, y a diferencia de lo que sucedía en los foros, en *Twitter*, era la cantidad de reacciones generadas en cada hilo lo que definía la visibilidad de los temas debatidos, así como la participación en los mismos de ciertos usuarios de renombre. Como resultado, la relevancia de cada hilo quedaba definida en origen por una combinación de cantidad y prestigio, y no por el establecimiento de categorías predefinidas o por la moderación llevada a cabo por editores y agentes externos a cada conversación.

<sup>5</sup> Bajo el *hashtag* #FolkMoma, numerosas personalidades del mundo de la arquitectura respondieron negativamente a los planes de demolición del museo construido por la oficina de Todd Williams y Billie Tsien, algo que llevó a la institución norteamericana a confrontar públicamente su decisión.

Como es lógico, la eliminación aparente de acciones externas en la articulación de las conversaciones se reflejó, en primer lugar, en un incremento de la reactividad de las interacciones y, en segundo lugar, en la dificultad para archivarlas y consultarlas una vez habían sucedido. Así, mientras que foros y blogs promovían un cierto equilibrio entre la inmediatez de la oralidad y la función archivística de la mediación textual (De Kerckhove, 2002), los hilos soportados por *Twitter* se decantaron abiertamente por explotar el tiempo ahora de la conversación. Es por ello que las discusiones recogidas en esta red social intensificaron su naturaleza pasajera y disgregada, impermeables muchas veces a la convergencia de ideas y al establecimiento de conclusiones compartidas, pero muy eficaces a la hora de recoger opiniones a tiempo real sobre la actualidad disciplinar.

En este sentido, y volviendo a Zeiger (2013), el valor de la crítica colectiva propulsada por *Twitter* no residió en su capacidad para establecer nuevos puntos de referencia dentro del ámbito del discurso arquitectónico sino, más bien, en su potencial a la hora de influir en el discurso a través de la exposición de los temas prominentes a los juicios y mecanismos de valoración de sus usuarios. En paralelo, la capacidad de este formato para vincular términos y agentes de cualquier ámbito y procedencia llevó a la monitorización pública de temas y situaciones no recogidas por otros medios de difusión, ya que en muchos casos su significación se producía a partir de la experiencia directa de algunos usuarios. En *Twitter*, el deterioro de determinados edificios modernos o la aprobación de operaciones urbanísticas encontraron un canal para pasar a formar parte de los debates disciplinares, aunque siempre a través de la inevitable fugacidad de sus mecanismos de atención. Es por ello que, en términos generales, se podría decir que la función asumida por esta red social se orientó hacia la renovación sostenida del foco de la comunidad arquitectónica a partir de su capacidad para someter a escrutinio cualquier hecho de la actualidad susceptible de ser etiquetado con un *hashtag*.

### 3.2. El tablón y el interés

El contrapunto a la función discursiva desplegada por *Twitter* recayó sobre la superficie de otro formato de la red social: el tablón. Inaugurado por *Pinterest* en 2010, este formato asimiló las propiedades cultivadas en el microblog durante el lustro anterior y se decantó por la imagen como soporte relacional. De hecho, *Pinterest* fue diseñado a partir del mosaico característico de los archivos popularizados por *Tumblr*; una sección secundaria que *Pinterest* transformó en su interfaz principal para poner en manos de los internautas una superficie reticular donde pinchar fotografías y dibujos con extrema facilidad y sin mayores impedimentos editoriales que su descubrimiento en el universo web (Lange, 2012).

Además del archivo estructurante de los microblogs, el tablón encontró otro referente en el mundo académico: el panel donde se acumulan referencias y se cuelgan las entregas de las escuelas de arquitectura. Y es que *Pinterest* fue concebida por Evan Sharp, un estudiante de la Universidad de Columbia que se decidió a explorar la eficacia de las herramientas web a la hora de coleccionar y gestionar la ingente cantidad de referencias visuales que suelen acompañar la actividad de los arquitectos (Lange, 2012). Así, el diseño de *Pinterest* no persiguió dar voz a usuarios anónimos del entorno digital, sino dotarles de un instrumento para la recolección de todos aquellos documentos ajenos que fuesen de su interés. El éxito de este diseño cristalizó a partir de la conjunción de la herramienta recopiladora concebida por Sharp, con los instrumentos de asociación popularizados por las redes sociales en ese mismo periodo. Así, a diferencia de los microblogs, los tabloneros emergieron como soportes interconectados que promovían una forma de recolección en red; esto es, una forma que se nutría por igual del ejercicio personal de cada recolector y de las aportaciones introducidas por la totalidad de los recolectores interesados en similares caladeros imaginarios. De esta manera, los tabloneros de *Pinterest* no solo permitían almacenar y reordenar con sencillez las imágenes capturadas por cada usuario, sino que, además, permitían agregar las imágenes capturadas en los tabloneros de otros usuarios mediante la utilización del *hashtag*, algo que sirvió para posicionar este formato como el eslabón digital de una genealogía de atlas visuales que engloba exploraciones tan importantes como las de Aby Warburg, Marcel Broodthaers, Gerhard Richter o los propios Alison y Peter Smithson.

Al igual que estas exploraciones, el tablón web se apoyó en la fertilidad de un tipo de recolección imaginaria que no persigue delimitar un área de estudio, sino, por el contrario, someter los documentos a un sinfín de asociaciones y ejercicios intelectuales. Tal y como explica Georges Didi-Huberman (2018, p. 3), «el atlas es una forma visual de conocimien-

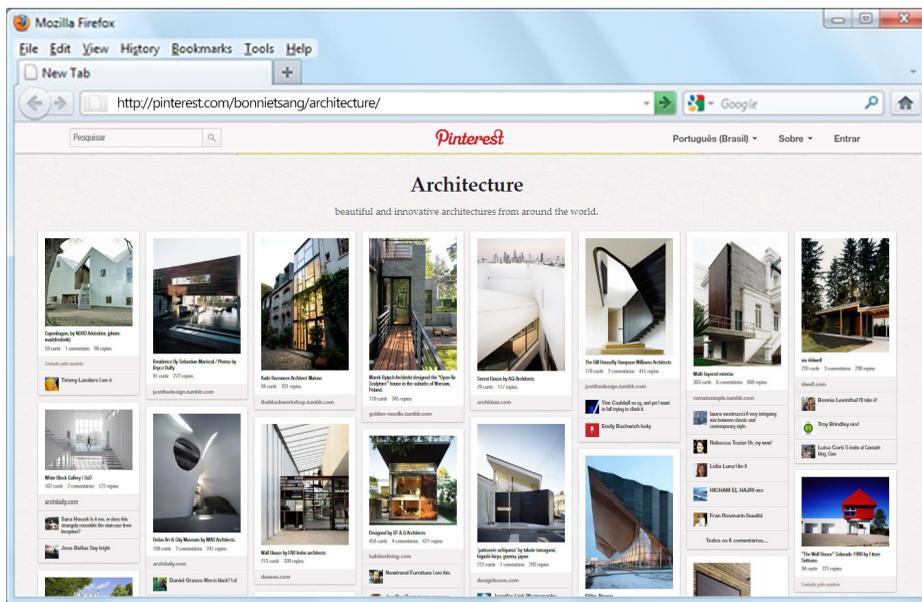


Figura 4: Tablón de Pinterest dedicado a la arquitectura y comisariado por la usuaria Bonnie Tsang, abril de 2013. Accesible en: <https://web.archive.org/web/20130429235953/http://pinterest.com/bonnietsang/architecture/>

162

to» que persigue la movilización de nuevas relaciones entre los documentos que acumula, además de «una superficie de encuentros y arreglos pasajeros» destinada a activar la imaginación hasta poner en encusación las descripciones proyectadas sobre las imágenes que construyen la historia del arte, de la ciencia o de la arquitectura. Un soporte para la agregación documental que, a partir de las planchas completadas por Warburg en 1924, ha acompañado la práctica de numerosos creadores interesados en la capacidad de la recopilación imaginaria para desentrañar áreas ignotas del pensamiento.

Tanto la popularidad como la especificidad del tablón web radican en la irrigación de esta superficie con los nutrientes de la interacción en red. Esto significa que, en el tablón, a diferencia de lo sucedido con los sofisticados atlas de Richter o Christian Boltanski, los encuentros imaginarios ya no dependen en exclusiva del ejercicio de un único coleccionista, sino que se regeneran a cada instante a partir de las imprevisibles interacciones de términos y documentos propuestas por los usuarios de *Pinterest*. Como resultado, el tablón se extendió por el territorio web como una forma de atlas que multiplicaba la aleatoriedad de los encuentros icónicos y, en consecuencia, el espectro de posibles asociaciones de cada imagen recirculada en los confines de esta red social. Ello lo ha convertido en un formato capaz de conjugar la condición privada de la colección con la vocación relacional de la selección o, dicho de otro modo, en un formato que transforma automáticamente el ejercicio de recopilación en una herramienta pública destinada a resonar en múltiples nodos de la red de redes. El tablón reviste de publicidad los intereses y apetitos referenciales de la población de la *World Wide Web* y, al hacerlo, se ha erigido en un instrumento muy eficaz a la hora de modelar el imaginario colectivo del ecosistema digital de la segunda década del siglo XXI, especialmente en el terreno de disciplinas creativas como la arquitectura (figura 4).

En este sentido, podría decirse que la función asumida por este formato desde un punto de vista discursivo no ha sido, en esencia, diferente a la desplegada por otros formatos de la red social que, como *Twitter*, se dedican a señalar los temas de interés de la población web a través de su escrutinio colectivo. Al igual que en esta plataforma, los mecanismos de asociación del tablón promueven el establecimiento de conversaciones tan intensas como efímeras, destinadas a ponderar la relevancia de los hechos que dan forma a la cultura arquitectónica antes que a definirlos. Sin embargo, en *Pinterest*, estas conversaciones no se establecen ya a través de la palabra, sino de la imagen; son conversaciones visuales que inciden en la construcción de la subjetividad web de manera menos directa pero, quizás, más transversal desde un punto de vista disciplinar, puesto que moldean silenciosamente el repositorio referencial de un gran número de arquitectos y estudiantes.

El carácter anónimo y visual de la interfaz de *Pinterest*, de hecho, revela la especial interactividad prometida por la recopilación imaginaria, así como su potencial a la hora de concentrar el interés de un elevado número de internautas sobre determinadas referencias y tendencias visuales. Al mismo tiempo, su lógica organizativa garantiza su dinamismo, puesto que la simple asimilación de una nueva imagen induce a la generación de nuevas analogías entre documentos procedentes de tiempos y lugares anteriormente desconectados. En este sentido, el tablón es el formato de la red social que más decididamente propone desde su concepción una forma de articulación comunitaria que, tal y como apuntara José Luis Brea (2007, p. 193), ya no se basa en

la adhesión fidelizada a una narrativa específica [...] sino sobre todo en la relación puntual y dinámica con una constelación de imágenes en circulación con las que se produce una relación de identificación y reconocimiento que poco a poco las va sedimentando como memoria compartida, imaginario colectivo.

#### 4. Fines del panóptico digital

Para Tim Berners-Lee, creador de la *World Wide Web*, la utilización masiva del concepto Web 2.0 a comienzos del siglo XXI para caracterizar la tendencia colaborativa asumida por la red de redes no era en su momento sino una denominación hasta cierto punto falaz; un ejercicio de marketing que buscaba dar un nuevo impulso a la colonización comercial de internet después de la explosión de la denominada *burbuja.com* en el año 2000; una suerte de lobotomía colectiva que enmascaraba que la esencia interactiva y horizontal de la red estaba ya inscrita en las versiones iniciales de su proyecto para un medio de comunicación bidireccional y de acceso global (Berners-Lee, Handler y Lassila, 2001). En su opinión, la segunda evolución de la red de redes no tendría que ver en realidad con la participación humana, sino con la participación de los propios ordenadores en la configuración de lo que sería la Web semántica o Web 3.0, un nuevo estadio en que la infraestructura de este medio de comunicación comenzaría a comprender y modular el contenido de los mensajes que mediaba.

Una década más tarde, la red semántica anticipada por Berners-Lee comenzó a manifestarse en el día a día de un medio ya consolidado a nivel global. Como resultado, el foco de atención sobre la función articuladora de internet migró desde la participación y la colectividad hacia las relaciones de poder que acarrea, revelando en último término la inapelable vinculación de las compañías que daban soporte a los formatos más populares con una política colectiva no exenta de conflictos y mecanismos de control (Carpó, 2017). Siguiendo esta misma tendencia, si las comunidades virtuales y la crítica colectiva de arquitectura se habían consolidado de la mano de su asociación discursiva con la Web 2.0, la eclosión en el panorama digital de la Web 3.0 supuso la asociación de las formas discursivas alumbradas por la red con un campo semántico no vinculado ya con la participación, la igualdad y la renovación, sino con el conflicto, la manipulación y la extensión de nuevas formas de monetización de las relaciones humanas (De Graaf, 2013).

En el año 2010, Peter Kelly publicó en la revista *Blueprint* uno de los primeros textos en que se hizo visible este punto de inflexión en los descriptores asociados a los nuevos formatos de proyección del discurso arquitectónico en internet. Desde su punto de vista, focalizado en la popularización de los blogs, la consolidación de estos formatos acarrea una banalización del discurso arquitectónico, precisamente porque su vinculación con una audiencia variada suponía el abandono de un conocimiento bien informado sobre los edificios y sobre la complejidad de la práctica arquitectónica. Además, la falta de filtros editoriales inherente a la difusión digital suponía la validación implícita de una serie de voces no sancionadas en su rigor por el aparato disciplinar. Para Kelly, la de Geoff Manaugh en *BLDGBLOG* era una de estas voces y, aunque reaccionario e imbuido de cierta nostalgia por un entorno mediático anterior en que los límites del discurso arquitectónico se trazaban en revistas y academia, la repercusión de su artículo reveló un importante cambio de apreciación en las prácticas discursivas soportadas por la *World Wide Web*.

El propio Manaugh, además de criticar en uno de sus textos la conservadora visión de Kelly sobre un medio de comunicación que, indefectiblemente, debía motivar la emergencia de nuevas formas de generación discursiva, publicaría un año más tarde un artículo en la revista *Abitare* que señalaba hacia un horizonte pesimista para el mundo de los blogs, apuntando hacia su instrumentalización por las agencias de marketing y los conglomerados mediáticos como un refinado instrumento de comercialización de productos e informaciones (Manaugh,

2011b). En la segunda década del siglo XXI, las connotaciones desenfadadas y alternativas del blog estaban siendo movilizadas para abarcar un espectro de la audiencia ajeno al control corporativo. El blog, originalmente personal, independiente y accesible, pasó a ser simplemente un formato que podía ser activado para difundir, por igual, discursos alternativos o comerciales, rigurosos o desinformados, progresistas o reaccionarios.

Las redes sociales experimentaron una transformación similar en su valoración pública en ese mismo periodo y, en consecuencia, dejaron atrás su consideración inicial como las depositarias de la colectivización del discurso arquitectónico (Stead, 2013). Además de su progresiva instrumentalización para la propulsión de intereses empresariales, así como de la revelación del uso comercial de datos privados realizado por corporaciones como *Facebook* o *Twitter* (Lovink, 2016), la falta de moderación inherente a este formato resultó en la difusión en masa de opiniones reaccionarias y mal informadas, destinadas, en muchos casos, a someter a escarnio público cualquier proyecto o noticia del mundo de la arquitectura. Así, en los primeros años de la década de 2010, el formato, que había sido descrito como el mejor campo de cultivo para la inteligencia colectiva en arquitectura, se transformó en ocasiones en una plataforma de castigo agregado, cuya virulencia neutralizó otro tipo de hilos y de conversaciones en que se daba una crítica constructiva y efectiva en la orientación del discurso disciplinar. Las redes sociales, al igual que los blogs, los microblogs y los foros, se convirtieron entonces en un formato desligado de una manifestación unívoca de la interacción colectiva; un formato capaz de acoger simultáneamente la manipulación en masa y la evaluación minuciosa de aspectos de la cultura arquitectónica no trazados por otros canales de difusión.

Esta ambivalencia es en realidad indisoluble de unos soportes de difusión que, tras su digestión en los dominios del territorio web, participan inevitablemente de las dinámicas expansivas y comerciales que gobiernan la red de redes y que, por lo tanto, impiden la asociación de los discursos que canalizan con connotaciones exclusivamente críticas (Galloway, 2004). De hecho, las formas en que dan salida al discurso, la verticalidad inversamente cronológica del blog o el mosaico icónico del tablón, no pueden ser desligadas en la actualidad de la adaptación de estos soportes a la economía cultural de la red de redes. Es por ello que, antes que en su vinculación con la producción discursiva independiente, la especificidad de redes sociales, blogs o foros recae, sobre todo, en dos características que remiten de nuevo a la condición bidireccional y accesible de la *World Wide Web*.

La primera es su capacidad para dar acceso al ámbito del discurso disciplinar a usuarios de toda índole bajo condiciones de aparente igualdad. Este acceso indiscriminado, de nuevo, no se ha traducido de forma inequívoca en una democratización discursiva o en el incremento de la participación y el interés por la arquitectura, sino en la consolidación de un nuevo espacio discursivo, abierto a la participación de nuevos agentes y no carente por lo tanto de relaciones de poder. La segunda es la generalización resultante de una serie de formas de distribución del discurso arquitectónico que se han añadido a aquellas practicadas en los medios impresos. Desde la recopilación icónica del tablón hasta la agregación de opiniones breves del hilo, pasando por la concatenación de reflexiones personales propia del blog, estos formatos han canalizado la adaptación del ejercicio discursivo a las condiciones de la red de redes. Es cierto, sin embargo, que uno de los aspectos más interesantes de esta adaptación, y quizás el factor clave de la relevancia cultural asumida por estos formatos en las dos primeras décadas del siglo XXI, es su vinculación inicial con una serie de proyectos editoriales que abanderaron su uso a partir de una cierta independencia. En este sentido, la supervivencia de dichos proyectos a las sucesivas olas de elogio y rechazo experimentadas por los soportes de la colectividad digital, dice mucho del valor que este tipo de aproximaciones al discurso suministran a la red de redes en la actualidad, un valor inscrito precisamente en su cualidad marginal y en su interés por las áreas periféricas del territorio arquitectónico.

Así, se podría decir que los proyectos más destacados en estos formatos son aquellos que compartieron la función de introducir en el visor disciplinar toda una serie de hechos arquitectónicos ignorados en otros medios y estamentos de la crítica disciplinar. Esta función cristalizó en cuatro estrategias discursivas, acordes con las características inherentes a cada uno de los formatos web. En el blog, primera plataforma de acceso de nuevas y reconocibles voces a la arena crítica, el ejercicio discursivo amplió su espectro temático para incorporar hechos y audiencias extrañas al núcleo de la cultura arquitectónica. La inclinación recopiladora del microblog fue rápidamente utilizada para recoger y relacionar documentos arquitectónicos, pertenecientes a proyectos olvidados por su trasfondo histórico, estilístico o político. Los foros, capaces de articular comunidades de profesionales tradicionalmente

alejados de la geografía discursiva, se llenaron de descripciones de proyectos ignorados por los medios de difusión impresos, bien por su carácter corporativo o bien por su vinculación con la construcción y puesta en uso de los edificios. Finalmente, los tabloneros e hilos de las redes sociales se convirtieron en el soporte de la agregación efímera de intereses y opiniones contrastantes sobre el que se construyen focos de atención con la capacidad de modular el debate disciplinar y, también, el imaginario colectivo de la cultura arquitectónica de la segunda década del siglo XXI.

Una vez consagrados en el seno del territorio discursivo de la *World Wide Web*, estos proyectos y formatos no representan ya la cara oculta y marginal del ecosistema web, sino que ejercen la función de iluminarla para incorporar sus recursos informacionales a las dinámicas productivas de este medio de comunicación. Como resultado, su dimensión crítica está sometida a la misma tensión que deriva de su dependencia de las plataformas y servicios de gestión de contenidos: por una parte, se trata de proyectos que consiguen incorporar al debate arquitectónico proyectos, hechos y opiniones poco conocidas o ajenas a la cobertura mediática dominante, estableciendo así un nicho para formas alternativas de aproximación a la cultura disciplinar (Ferrando, 2018). Por otra, su vinculación a la infraestructura de la *World Wide Web* resulta en la incorporación de dichos proyectos, hechos y opiniones a los mecanismos de recirculación planetaria inherentes a este medio de comunicación, algo que erosiona de manera automática su naturaleza oculta y, también, el carácter crítico de su primera localización.

## Referencias

- Arbona, J. (2010). Spaces for Architectural Discourse and the Unceasing Labor of Blogging. *MAS CON-TEXT*, 7, 118-127.
- Berners-Lee, T., Hendler, J. y Lassila, O. (2001). The Semantic Web. *Scientific American*, 284(5), 34-43.
- Bolter, J. D. (2019). *The Digital Plenitude*. MIT Press.
- Brea, J. L. (2007). *Cultura\_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Gedisa.
- Carpo, M. (2017). *The Second Digital Turn in Architecture: Design Beyond Intelligence*. MIT Press.
- Castells, M. (2001). *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford University Press.
- Davidge, T. (2018). Insta-critique. Critical practices in the moment of social media. En C. Brisbin y M. Thiessen (Ed.), *The Routledge Companion to Criticality in Art, Architecture, and Design* (pp. 395-420). Routledge.
- De Graaf, R. (2013). From CIAM to Cyberspace: Architecture and the Community. En *Hunch. The Community Issue* (pp. 44-51). The Berlage Institut.
- De Kerckhove, D. (1997). *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*. Somerville.
- De Kerckhove, D. (2002). Architecture and Plasma. *Archis*, 5, 42-46.
- Didi-Huberman, G. (2018). *Atlas, or the Anxious Gay Science*. The University of Chicago Press.
- Ferrando, D. T. (2014, junio 12-14). *La Crítica de Arquitectura en la Era de las Redes Sociales. Reflexiones preliminares sobre como la red y los medios sociales pueden mejorar la práctica crítica* [Ponencia]. Criticall I International Conference on Architectural Design & Criticism, Madrid, España.
- Ferrando, D. T. (2018). Spreading the Word. *Architectural Review* 244(1457), 64-69.
- Galloway, A. (2004). *Protocol: How Control Exists After Decentralization*. MIT Press.
- Hight, C. y Perry, C. (2006). The Manifold Potentials of Bionetworks. *Perspecta*, 38, 39-56.
- Joselit, D. (2013). On Aggregators. *October*, 146, 3-18.
- Kelly, P. (2010). The New Establishment. *Blueprint*, 297, 60-64.
- Kovacs, A. (2015a). Archive of Affinities. *Perspecta*, 48, 166-169.
- Kovacs, A. (2015b). *Architectural Affinities*. Lowitz + Sons.
- Lange, A. (2012). DIY Magazines. *Domus*, 961, 92-99.
- Lovink, G. (2008). *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture*. Routledge.
- Lovink, G. (2011). *Networks Without a Cause: A Critique of Social Media*. Polity Press.
- Lovink, G. (2016). *Social Media Abyss: Critical Internet Cultures and the Force of Negation*. Polity.
- Malloy, J. (Ed.). (2016). *Social Media Archeology and Politics*. MIT Press.
- Manaugh, G. (2010). Blogging 101. The History. *Abitare*, 506.
- Manaugh, G. (2011a). Blogging 101. Content. *Abitare*, 509.
- Manaugh, G. (2011b). Blogging 101. Future. *Abitare*, 514.
- Mattern, S. (2011). Click/Scan/Bold: The New Materiality of Architectural Discourse and Its Counter-Publics. *Design and Culture*, 3(3), 329-354.
- Mitchell, W. J. (1995). *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*. MIT Press.
- Oosterman, A. (2013). Critical Aggregators. *Volume 36*, 117.
- Peters, I. (2009). *Folksonomies. Indexing and Retrieval in Web 2.0*. De Gruyter Saur.

Ratti, C. y Claudel, M. (2015). *Open Source Architecture*. Thames & Hudson.

Rheingold, H. (1985). *Tools for thought: The people and ideas behind the next computer revolution*. Simon & Schuster.

Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Addison-Wesley.

Shirky, C. (2010). It's not Information Overload. It's Filter Failure. *MAS Context*, 7, 76-85.

Speaks, M. (2002). Design Intelligence and the New Economy. *Architectural Record*, 190(1), 72-76.

Stead, N. (2013). Losing my Illusions about Open-Source Criticism. *Volume 36*, 118-124.

Zeiger, M. (2013). Toward a Collective Criticism. *Volume 36*, 112-116.

Este artículo es una adaptación de un capítulo de la tesis doctoral *Arquitectura Web: De la reproducción a la producción en la era de internet*, leída en la Universidad Politécnica de Madrid en enero de 2022.

**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.

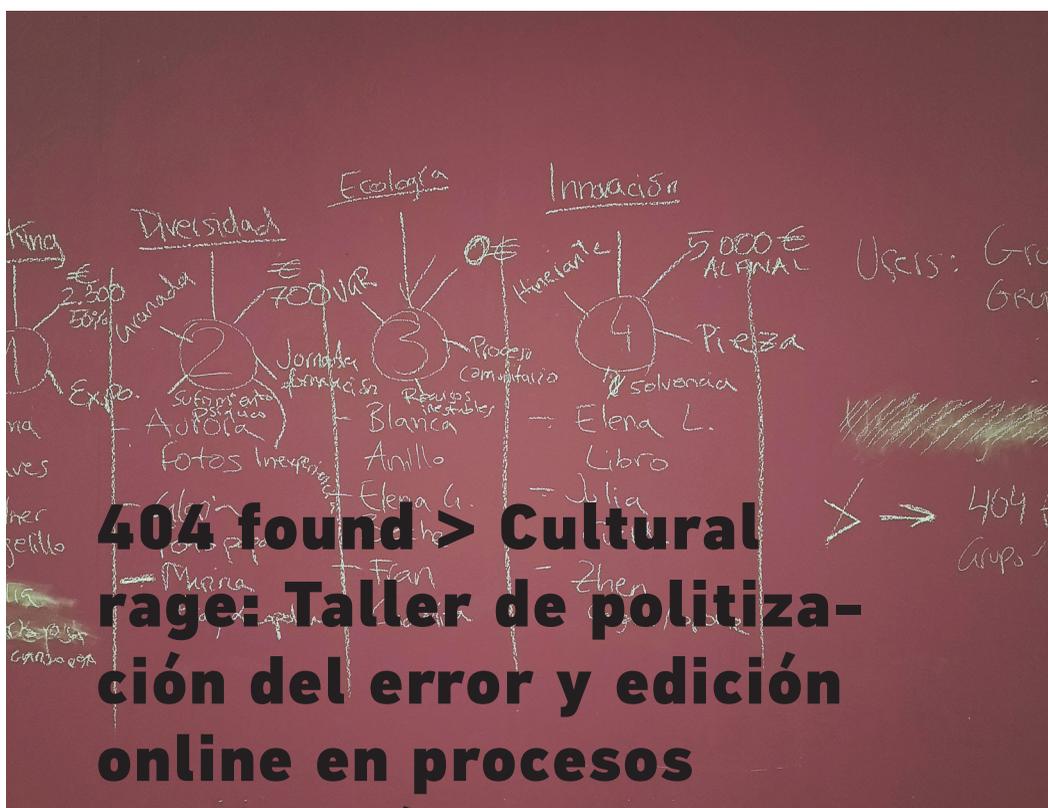
Los III ENCUENTROS SOBRE se iniciaban con un programa de talleres previos; Ana CSC y Francesca Alessando, trabajadoras culturales y parte del equipo matriz de Galaxxia, plantearon el taller «404 found > Cultural rage: Taller de politización del error y edición online en procesos de creación cultural 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



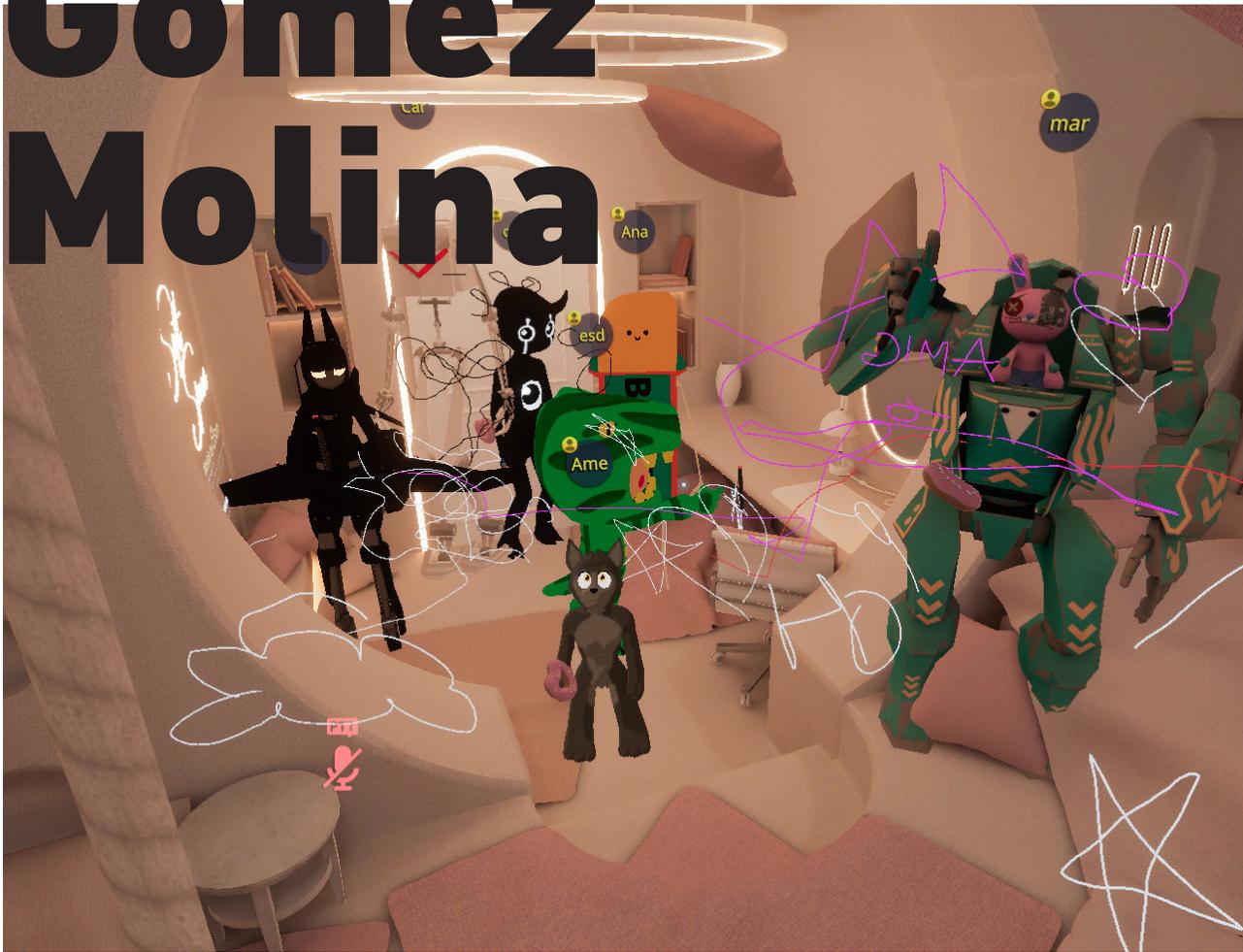
## 404 found > Cultural rage: Taller de politización del error y edición online en procesos de creación cultural contemporánea

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 subvirtiéndolo 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 🤔 🤔 🤔

180



📷 @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.

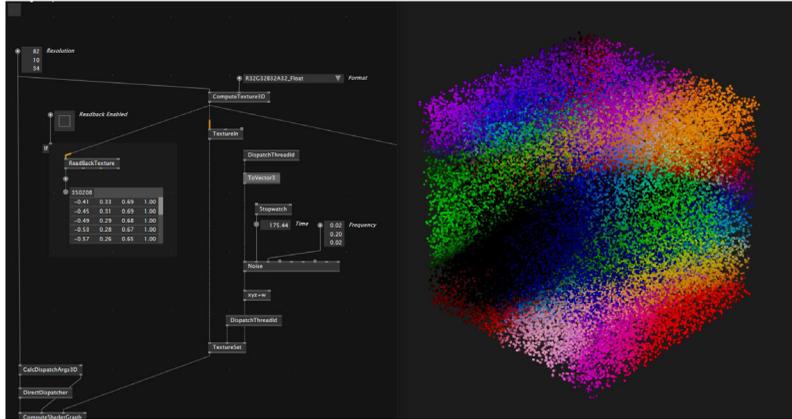
# Juan Antonio Vertedor

Lenguajes de Programación Visual (VPL)

VVVV Gamma

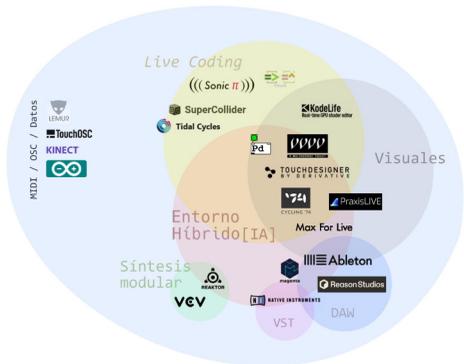
184

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.

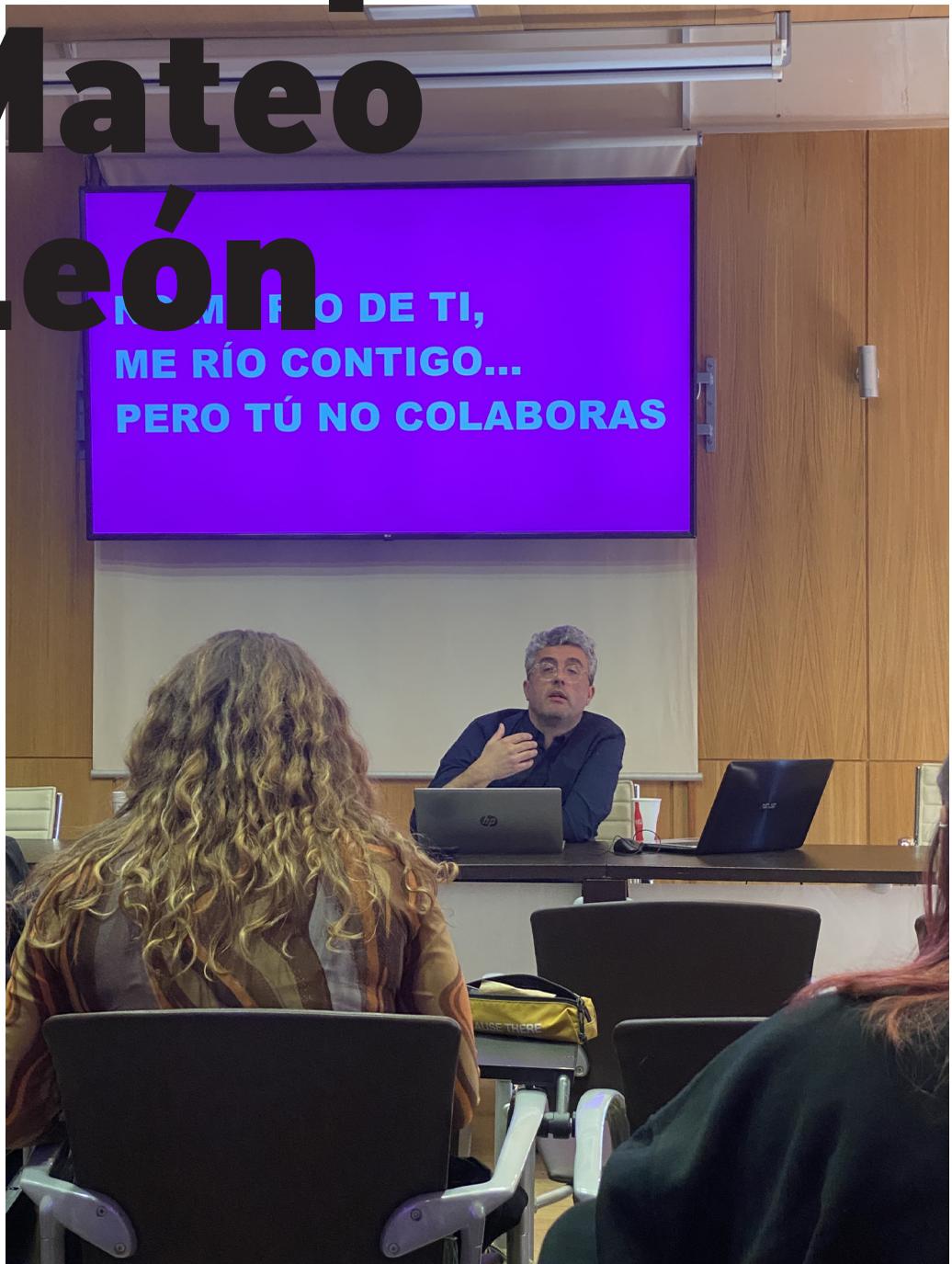
Estos medios amplían la oferta de escenarios de trabajo transdisciplinar, pero a su vez plantean nuevos retos a la creación artística, como puede ser la demanda de una constante actualización en materia de competencias digitales. En el avance en los estudios sobre Inteligencia Artificial (IA), podemos 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.

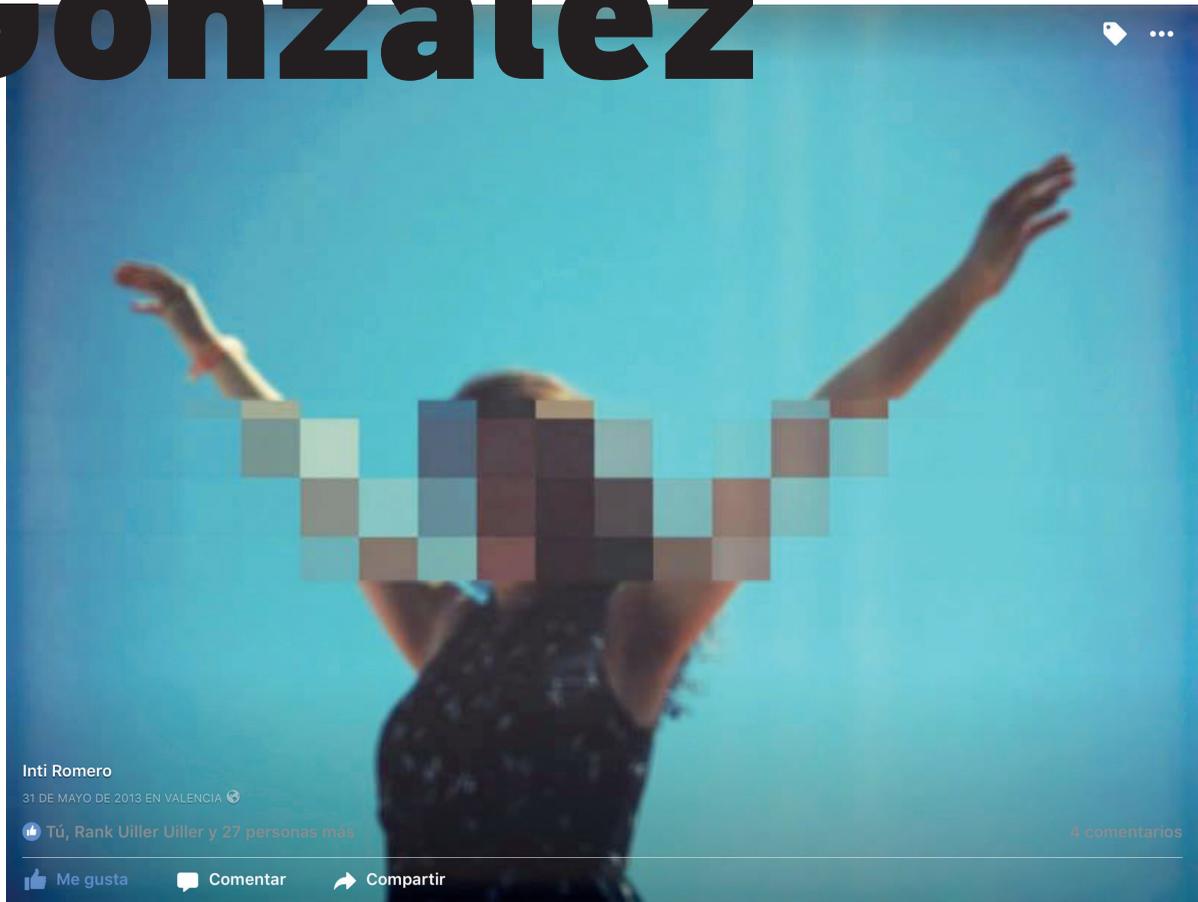
Entre las imágenes que se comparten en la red y tienen “alcance” (Da Cunha, 2007), son abundantes aquéllas que contienen propósitos humorísticos. Y entre las imágenes humorísticas están los llamados “memes de internet” (Knobel y Lankshear, 2007). Estas “unidades de cultura popular” (Shifman, 2013) se 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

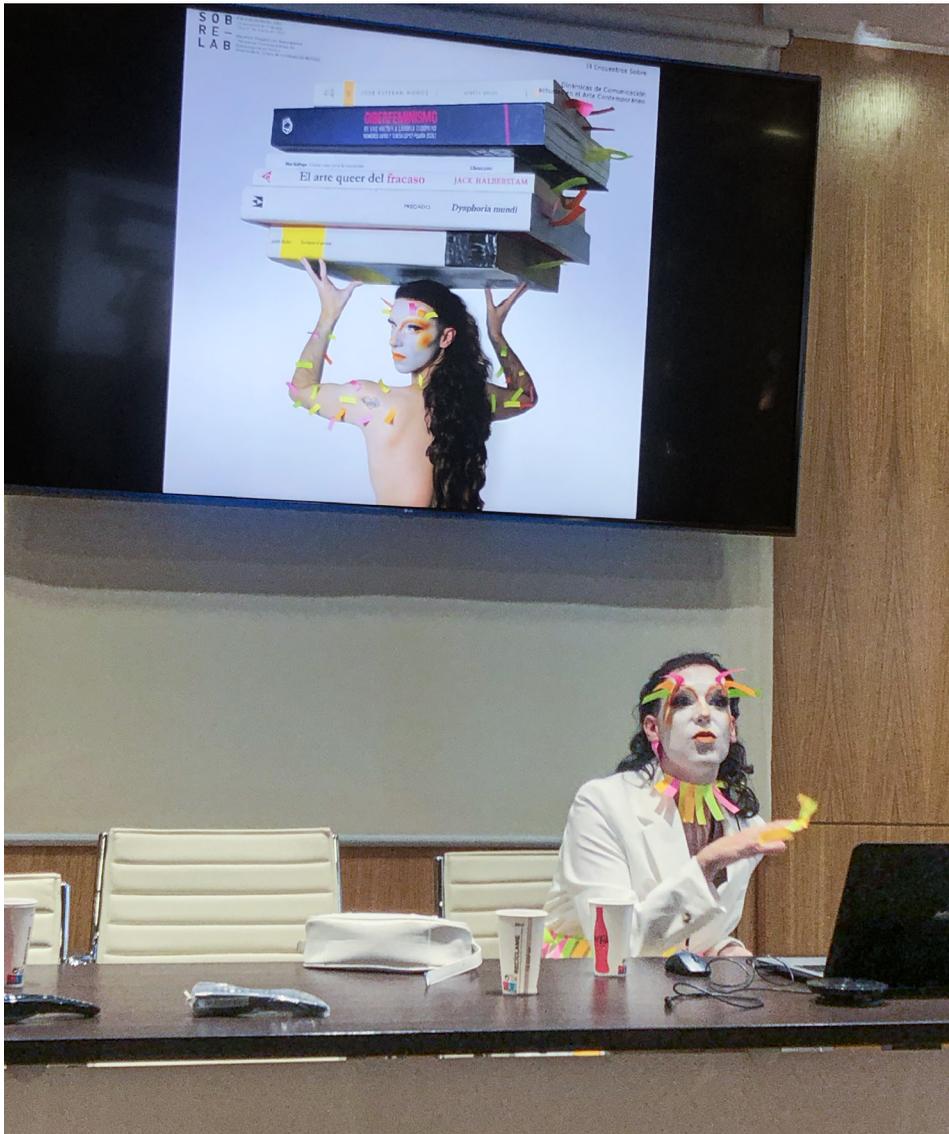
La presente comunicación propone abordar una doble problemática que el arte sonoro presenta ante su archivo digital, lo cual tiene un importante impacto en su difusión y los discursos sobre él. Por un lado, así, se trata de mostrar una panorámica de propuestas de archivo de arte sonoro, como los desarrollados 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).

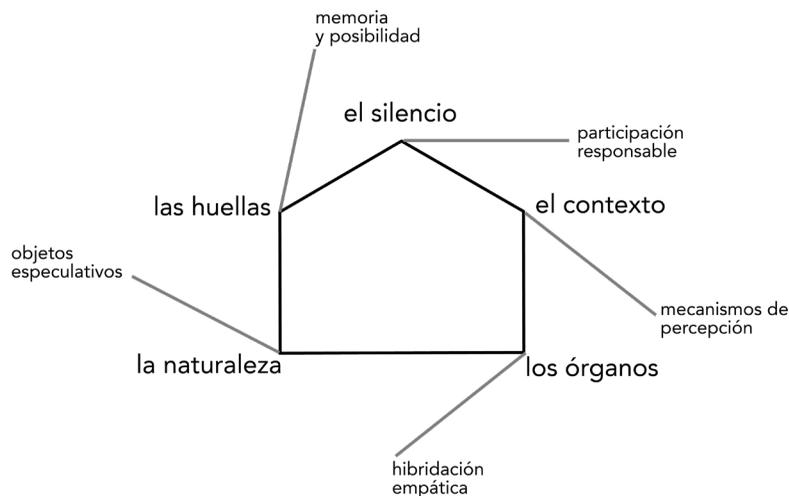
La acción consistirá en (re)insertar en la Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana, más conocida como ‘la Espasa’, al matrimonio de escritores, traductores y lexicógrafos compuesto por Flora Osete y José Pérez Hervas, cuyas entradas desaparecieron de sus páginas tras un conflicto –que culminó 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.

 @guixerasmarío



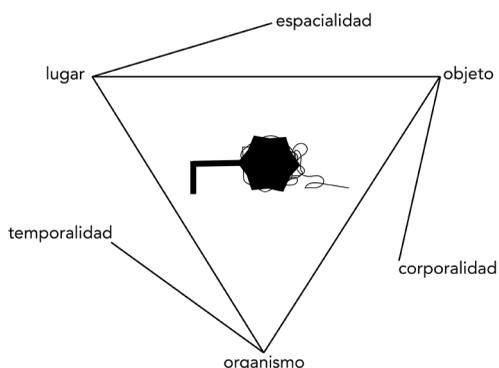
Entrevistas, atlas conceptuales, mesas redondas, colaboraciones con profesionales (Una cita con, Conexiones, Una cuestión pendiente, Aproximaciones...) son sólo algunas de las fórmulas que desde el museo utilizamos para generar contenidos específicamente diseñados para las redes sociales, con los objetivos 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.

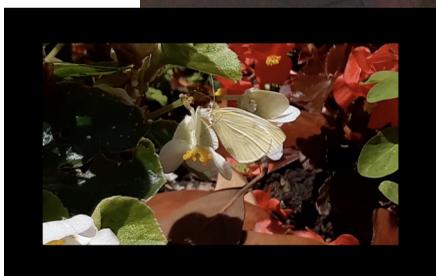
El desarrollo de una capacidad empática entre los diferentes elementos que constituyen el catálogo de un proyecto artístico posibilitará dar cuenta de un ecosistema poroso, aunque situado, que florezca contextualizado en una forma que abordamos aquí como un objeto cognitivo relacional. Un elemento teórico-visual-espacial 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?

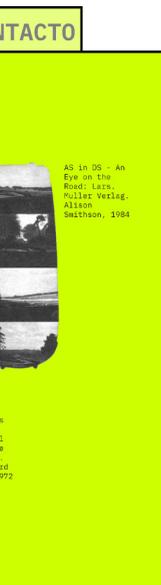
Si en el siglo XX, fueron exhibiciones y libros los medios para dar a conocer la arquitectura, hoy en día son las páginas web, blogs, redes sociales, diarios y revistas digitales, los que transmiten y archivan la información, inundando nuestro campo visual y deconstruyendo la formalidad académica e institucional. 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.





# I'M FEELING LUCKY: MODOS DE VIRTUALIZACIÓN Y APROPIACIÓN EN LA PINTURA POST-INTERNET

**Javier Iáñez Picazo**

Universidad Complutense de Madrid

javianez@ucm.es

Recibido: 15/05/2023 | Aceptado: 04/12/2023

doi:10.30827/sobre.v10i.28173

207

## I'M FEELING LUCKY: MODES OF VIRTUALIZATION AND APPROPRIATION IN POST-INTERNET PAINTING

**ABSTRACT:** This article intends to offer a dynamic classification that allows us to define and develop what a post-internet pictorial practice implies in contemporary times. The first part of the article will be dedicated to a brief historical review of the post-internet condition, as well as to conceptualizing the practice as the type of painting that has suffered the impact of the Internet and digital technologies in any material and visual field of its process. The rest of the article will provide a taxonomy of this pictorial practice, based on its ways of virtualizing and appropriating the languages of cyberspace in analog space, with four main categories proposed: immediate painting, repetitive painting, screen painting and idiot painting.

**KEYWORDS:** Appropriation, Digital Media, Painting, Post-Internet, Social Networks

**RESUMEN:** El presente artículo se propone ofrecer una tentativa de clasificación dinámica que permita definir y desarrollar lo que implica una práctica pictórica post-internet en la contemporaneidad. Para ello, una primera parte estará dedicada a realizar un breve repaso histórico por la condición post-internet, así como a conceptualizar la práctica como toda aquella pintura que ha sufrido el impacto de las redes y las tecnologías digitales en cualquier ámbito material y visual de su proceso. El resto del artículo estará dedicado a proporcionar una taxonomía de la práctica en base a sus modos apropiar los lenguajes del espacio digital para virtualizarlos en el espacio analógico, proponiendo cuatro categorías principales: una pintura inmediata, una pintura repetitiva, una pintura pantalla y una pintura idiota.

**PALABRAS CLAVE:** Apropiación, medios digitales, pintura, post-internet, redes sociales



## 1. Pintura post-internet: hacia una definición

A finales de la primera década de los 2000, empezó a popularizarse el término post-internet para referirse a un difuso conjunto de ideas sobre la simbiosis entre producción artística y circulación en la red. Fue la artista Marisa Olson quien lo acuñó originalmente (Debatty, 2008) para hablar de artistas que, como ella, basaban su proceso creativo en surfear durante horas por internet, robando material y apropiando imaginarios para poner en práctica «una simultánea celebración y crítica de internet, así como de la cultura visual digital y contemporánea» (Olson, 2010, p. 274). El concepto fue ganando visibilidad gracias a figuras como el comisario Gene McHugh, que desarrolló un blog<sup>1</sup> llamado *Post Internet* (2011) en donde reflexionaba críticamente sobre la cultura digital, y el investigador Louis Doulas que introdujo la condición post-internet en los debates académicos con su efímero proyecto pool, «una plataforma dedicada a expandir y mejorar el discurso entre realidades *online* y *offline*, así como sus impactos en el ámbito cultural, social y político» (2011-2012). Por otro lado, cuando la categoría se aplicaba al contexto creativo, se entendía como «cualquier tipo de arte que, de una forma u otra, está influenciado por el internet o las nuevas tecnologías» (Doulas, 2011). Así, podría entenderse la pintura post-internet en primera instancia como una corriente pictórica que ha canibalizado los lenguajes visuales de la red.

No obstante, la etiqueta permanece demasiado ambigua y abierta: como señalaba Olson, «el post-internet es un momento, es una condición, es una propiedad y es una cualidad que acompaña y trasciende los nuevos medios» (2009, p. 60). Cabe señalar que el empleo del prefijo *post-* no implica en este caso *después de*, sino *más allá de*, pues la condición no atiende tanto a una categoría temporal —el arte que se hace *después de* la aparición de internet— sino espacial —el arte que va *más allá de* los ecosistemas digitales—. Para el artista Jesse Darling, este prefijo significa realmente *la crisis de*, haciendo hincapié en que «cualquier artista que trabaje actualmente es un artista post-internet» (2017, p. 137). Si a esta frustrante indefinición e inutilidad aparente del término le sumamos la creencia actual de que «cualquier cosa que ayude a crear una imagen puede ser una pintura» (Barro, 2009, p. 12), construir discursivamente una práctica pictórica post-internet puede resultar una empresa improductiva, o bien pendiente de producirse.

Ante tal confusión terminológica, parece urgente ofrecer una definición clara y construir una tentativa clasificatoria que sea flexible e interactiva. La pintura post-internet puede plantearse como una práctica artística que ha sufrido el impacto de la red y las nuevas tecnologías en cualquier ámbito material y/o visual de su proceso: la investigación, la producción, la exhibición, la comercialización, el consumo, etc. No debe confundirse con el net art, que se produce en los ecosistemas digitales de la red<sup>2</sup>, pues la pintura post-internet materializa físicamente estos lenguajes en el espacio *offline*. Igualmente, no debe confundirse digitalidad con virtualidad. De hecho, puede resultar útil tomar la idea de virtualidad, entendida por Pierre Lévy, como un «proceso de transformación de un modo a otro de ser» (1998, p. 14) para afirmar que la pintura post-internet *virtualiza* los lenguajes del espacio digital y algorítmico de la red en el espacio material y analógico. De esta forma, se produce un complejo y dinámico cruce de «tempor(e)alidades», entendidas por Wolfgang Ernst como una fricción de lógicas espaciotemporales entre realidades físicas y digitales (2017, p. 11). Más allá de mezclar sus tiempos y materialidades, la creación pictórica termina por interiorizar las dinámicas de intercambio y circulación que imperan en la red.

Por otro lado, estos procesos de virtualización deben tomarse como modos de apropiación, entendidos por Roger Chartier, como la actualización de las posibilidades semánticas de un texto, así como su posterior mediación y (re)construcción (2004, p. 481). Para el autor francés, solo es posible hablar de una historia social de usos e interpretaciones, estudiando la compleja movilidad de los textos y las ideas, tomando los procesos de edición y traducción como modos constantes de producir y diferir aspectos literales y materiales (2022, pp. 18-19). Virtualizar, apropiar, traducir y editar serán hilos que se entretujan en la producción artística actual y, por supuesto, en la pintura post-internet.

Para complejizar más estos planteamientos iniciales, deben entenderse las dinámicas temporales de internet como la «transformación capitalista de un mundo conectado» (Zafra, 2018, p. 16), aquello que otros pensadores como Éric Sadin han bautizado como «tecnoliberalismo», un nuevo sistema que desborda, filtra, adapta e impone progresivamente sus lógicas digitales en la cotidianeidad física, conquistando progresivamente todos los campos de la vida (2018, p. 36). No resulta extraño, pues, que los tiempos de producción, difusión

<sup>1</sup> El blog se desarrolló entre 2009 y 2010 pero fue eliminado finalmente. Su contenido se publicó un año más tarde en formato libro por la editorial Link Editions.

<sup>2</sup> Para conocer las características del net art, puede resultar útil consultar los diferentes textos recopilados en la antología de Connor, Dean y Espenschied (2019).

3 Huelga decir que esto no significa que no existan actualmente otros modos pictóricos que sí requieran una mirada lenta, pausada y contemplativa, incluso dentro de la propia condición post-internet.

4 Para consultar una genealogía del arte post-internet que se aleja de la pintura para partir desde la fotografía, el fotomontaje y el formalismo filmico, véase Olson (2010).

5 Se hace aquí referencia a la idea ampliamente extendida en algunos escritos de Douglas Crimp (1980), Benjamin H. D. Buchloh (1981) y otros adeptos de la revista *October* de que la pintura de los ochenta suponía, frente al impulso deconstructivo de la fotografía, una práctica regresiva en consonancia con el neoconservadurismo que imperaba por aquel entonces en la ciudad de Nueva York, debido principalmente a la administración de Ronald Reagan.

6 Michael Diers (2002, p. 38) habla sobre cómo estas enormes pinturas de impacto inmediato son una prolongación del aumento del formato pictórico en los años cincuenta para competir con la presencia de otros medios visuales como las vallas publicitarias o la televisión.

y consumo de esta pintura reflejen la sensibilidad acelerada de internet, desembocando en una contemplación desapasionada e irreflexiva<sup>3</sup>; una ojeada rápida «producto de un vertiginoso ritmo de consumo que nos limita a una serie de visiones generales de carácter superficial que no permiten la parada debido a la ingente cantidad de imágenes del mismo corte que al tiempo debemos degustar», como afirma David Barro (2009, p. 19). No obstante, la estrategia de apropiación y virtualización de los imaginarios y medios tecnológicos en el terreno artístico no es ninguna novedad. Si bien se hizo evidente en la década de los sesenta cuando el pop norteamericano procesaba los lenguajes publicitarios y cinematográficos, se remonta incluso a los inicios de la pintura moderna con algunos artistas como Courbet o Van Gogh, que fueron igualmente dependientes de los medios de comunicación de masas del momento (Walker, 2001, pp. 15-21).

Más allá de la simbiosis entre vanguardia y medios de masas, la pintura post-internet carga con el peso de la historia del arte reciente, reflejando y reelaborando la tradición pictórica del siglo pasado<sup>4</sup>: desde los imperativos de planitud, autonomía y autorreferencialidad, promulgados por el sacerdote formalista Clement Greenberg, pasando por la impersonalidad y repetición compulsiva del pop, las corrientes conceptuales, el minimalismo y el postminimalismo, para llegar a la supuesta desprofesionalización regresiva de algunas corrientes pictóricas<sup>5</sup> como el neoexpresionismo alemán, la transvanguardia italiana, la *bad painting* estadounidense y un interminable etcétera. Gran parte de esta genealogía se imita en la actualidad en una variante despolitizada: la mayoría de los valores estéticos de la modernidad han sido apropiados y parecen responder a factores mayoritariamente estilísticos, relacionados con la crisis ocularcentrista de nuestra era, dominada por las redes y los sistemas neoliberales.

Tras esta introducción, es el momento de proponer un conjunto de tendencias discernibles dentro de este modo actual de hacer pintura, señalando de antemano la intención de crear una clasificación interrelacionada en lugar de distinciones estancas. Por otro lado, huelga decir que no toda la pintura post-internet responde a esta clasificación, pues hace tiempo que figuras como Borges o Foucault nos enseñaron que cualquier intento de establecer una taxonomía funciona siempre mediante la exclusión.

## 2. Pintura inmediata: urgencia, presencia y mercado

Una de las características principales de la pintura post-internet es su relación inherente con el mercado y cómo absorbe su imperativo de inmediatez. Scott Reyburn habló de *flip art* para referirse a la práctica de artistas como David Ostrowski, Parker Ito, Dan Rees y Lucien Smith, «lo más cercano que tenemos actualmente a un movimiento artístico coherente dentro de nuestra escena artística globalizada y fragmentada» (2014). La coherencia que une a estos artistas, tan aparentemente dispares, es una perfecta consonancia con la especulación financiera, ya que el *flip art* es comprado en el mercado privado para luego ser rápidamente vendido o *volteado* (del inglés *flipped*) por marchantes a públicos mucho más amplios que están todavía familiarizándose con este tipo de obras. Además, resulta revelador que la etiqueta se aplique únicamente a pintores abstractos que trabajan rápidamente, empleando recursos «propios de novatos» y «materiales baratos» (Reyburn, 2014).

A propósito de esta urgencia visual, Juan Martín Prada recuerda cómo «la antigua profundidad de los signos ha ido viendo sustituida su fuerza por la intensidad de las formas de su presencia. Las cosas comparecen ahora en sus elementos más obvios, facilitando su inmediata aprehensión» (2018, p. 25). Esto hace que el principal atractivo de la pintura urgente se concentre en su presencia; esto es, una obra de gran formato con pocos elementos que se entienden rápidamente y se repiten incansablemente: tiene que ser inmediata porque su consumo será igualmente instantáneo —ya sea en el mercado o en las redes—, y tiene que ser llamativa para competir con otros medios de comunicación<sup>6</sup>. De esta forma, los *flip artists* comparten aspectos procesuales tanto en su producción pictórica como en su circulación y venta posteriores, obedeciendo a unos imperativos neoliberales donde el requerimiento de disponibilidad lo inunda todo. Esta inmediatez pictórica es la consecuencia directa de una nueva forma de producir y consumir imágenes que vino con el desarrollo de la red a comienzos del siglo, dando lugar a una esfera pública «enferma de tiempo» (Buci-Glucksmann, 2006, p. 48). Lo que el funcionamiento de estas pinturas desvela es nuestra condición de prosumidores: con el surgimiento de internet, *consumir* y *mirar* se entrelazan para formar parte de un mismo proceso, desdibujando las fronteras entre producción y exhibición de arte (Groys, 2018, p. 136).

Por otro lado, la urgencia de la pintura post-internet en todos sus niveles procesuales acaba desembocando en una parodia o rechazo de muchas de las decisiones estéticas que se desplegaron en el arte de la modernidad: Dan Rees (figura 1), por ejemplo, subvierte la monumentalidad del expresionismo abstracto utilizando plastilina (Segade, 2013, p. 63) mientras que David Ostrowski (figura 2) defiende que las ideas y los conceptos están sobrevalorados (Brimmers, 2018). En primera instancia, podría tomarse esta desprofesionalización como una actualización de la ambigua condición del pintor moderno que consistía, según Ángel González García, en no saber pintar y no dominar el oficio (2007, pp. 12-13). No obstante, también podría plantearse como un juego de malabares conceptuales que ocultan la relación entre rapidez de producción e inmediatez de venta y consumo. Este tipo de obras, que han sido incluso tildadas por algunos historiadores como «pinturas error» (Heiser, 2015, p. 13), son el producto de una época en la que no hay tiempo para la planificación más allá del gesto irreflexivo e improvisado, donde el valor de cualquier mercancía se mide según la cantidad de *me gusta* recibidos<sup>7</sup>.

7 Aunque los tiempos actuales se caracterizan por una incesante sensación de urgencia, también es igualmente cierto que la pintura post-internet sigue siendo heredera de la sensibilidad moderna en tanto que ésta última nace, precisamente, con el desarrollo de nuevas temporalidades aceleradas que vinieron de la mano de avances tecnológicos durante el siglo XIX como las redes de ferrocarril, la sofisticación del automóvil, la invención de la fotografía, la expansión urbana, la cadena de montaje fordista, la estandarización eléctrica y un larguísimo etcétera.

### 3. Pintura repetitiva: formalismo, zombificación y autorreferencialidad

Las estrategias del *flip art* van mucho más allá del reducido grupo de artistas mencionado por Reyburn en su artículo para extenderse hacia otros como Leo Gabin, Josh Smith, Angel Otero, James Krone, Joe Bradley, Dan Colen y Chris Succo, agrupados bajo etiquetas como *formalismo zombi* (Robinson, 2014) o *crapstraction* (Saltz, 2014) (que podría traducirse literalmente como *abstracción-de-mierda*). Si bien su práctica pictórica es aparentemente diversa, todos comparten algo más allá de su inseparabilidad del mercado: la repetición y canibalización de motivos presentes en el formalismo abstracto del siglo XX. No obstante, la condición zombi de la pintura contemporánea no es algo nuevo, ni siquiera reciente. El supuesto final de la pintura lleva décadas pregonándose e incluso algunos historiadores como Frazer Ward consideran que la pintura de los años ochenta era ya «un muerto viviente», un retorno pictórico marcado por el vampirismo, el resentimiento, la anomia, la exuberancia y la ironía que adquiriría un aspecto melancólico en retrospectiva (2012, pp. 52 y 55). En

210



Figura 1: Tres cuadros de Dan Rees (de izquierda a derecha): Artex Painting (2012), plastilina y óleo sobre lienzo, 200 x 150 cms [<https://www.nytimes.com/2014/04/14/arts/international/hot-new-artists-getting-hotter.html>]; Artex Painting (2012), plastilina y óleo sobre lienzo, 200 x 150 cms [<https://www.artsy.net/artwork/dan-rees-artex-painting-20>]; Artex Painting (2012), plastilina y óleo sobre lienzo, 200 x 150 cms [<https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2019/contemporary-curated/dan-rees-artex>]

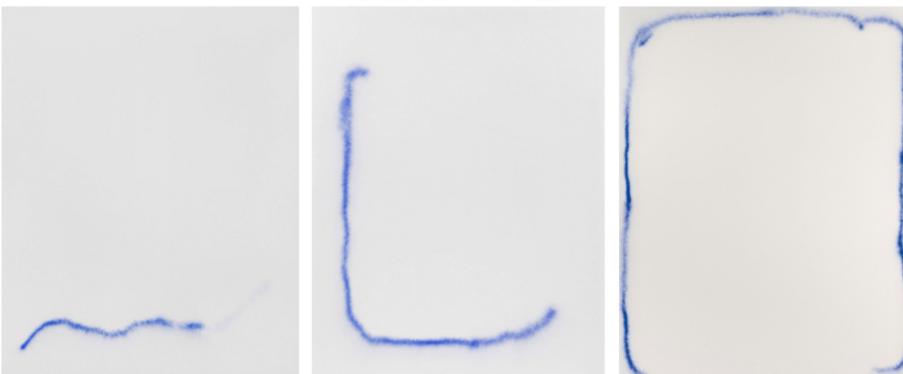


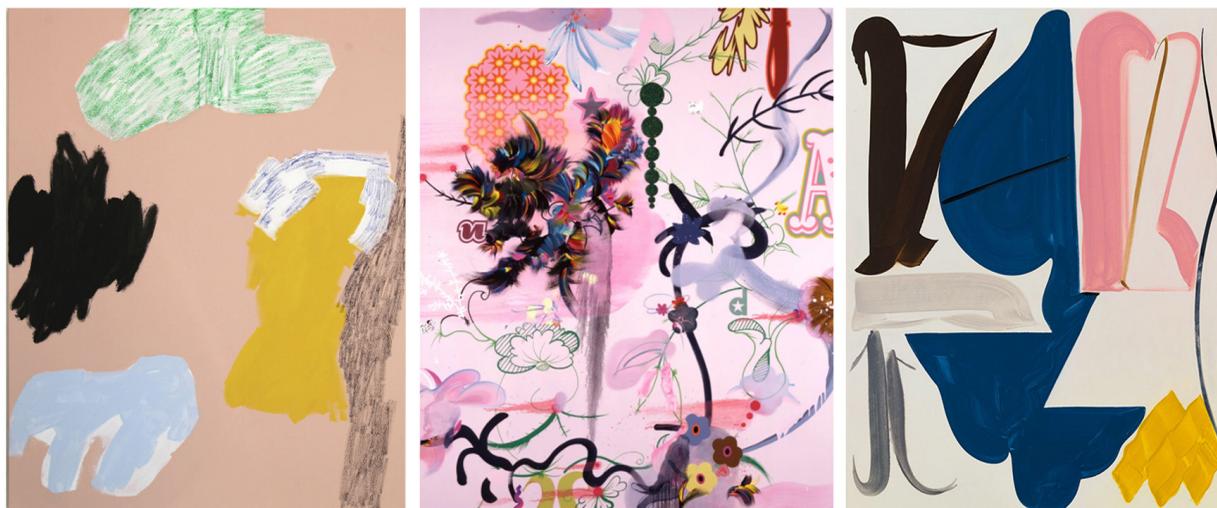
Figura 2: Tres cuadros de David Ostrowski (de izquierda a derecha): F (*Landscape*) (2016), laca sobre lienzo, 275 x 220 cms [<https://spruethmagers.com/artists/david-ostrowski/>]; F (*Between Two Ferns*) (2014), laca y acrílico sobre lienzo, 241 x 191 cms [<https://www.alminerech.com/artists/219-david-ostrowski#fbx-work-9>]; F (*A Thing is a Thing in a Whole which it's Not*) (2014), laca y acrílico sobre lienzo, 241 x 191 cms [<https://www.van-ham.com/de/kuenstler/david-ostrowski/david-ostrowski-f-a-thing-is-a-thing-in-a-whole-which-its-not.html>]

la actualidad, ha sido Walter Robinson quien ha elaborado el concepto más extendido de formalismo zombi: «*Formalismo* porque implica un método directo, reduccionista y esencialista de hacer pintura [...] y *zombi* porque trae de vuelta a la vida la estética desechada de Clement Greenberg» (2014). De esta forma, el discurso de la pintura post-internet desentierra algunos de los imperativos greenbergianos, que parecían superados como la supuesta autonomía, pureza y continuidad del medio pictórico (Greenberg, 2006, pp. 111-120).

En la misma línea, lo preocupante de esta tendencia para el prestigioso crítico de arte Jerry Saltz es que ha devenido en un *estilo* que no sólo se repite hasta la saciedad en las esferas comerciales del arte (ferias, bienales, galerías...), sino también en las académicas —otro de los eufemismos que el crítico emplea para referirse a este tipo de pintura es *M.F.A. Abs-traction*—. Se trata de un modo reduccionista de hacer pintura que suele enseñarse como una única solución formal, cerrando la rueda mercantil para producir artistas y obras que establecen sus propias dinámicas de oferta y demanda. Más allá de los medios legitimadores que contribuyen a la pintura post-internet como los museos, las revistas especializadas y las escuelas de arte, gran parte de la influencia digital de esta práctica puede encontrarse más allá de su concepción, en sus procesos posteriores e incluso simultáneos de tráfico, venta y consumo: como indica Saltz, casi toda esta pintura urgente tiene «un formato vertical, hecho a medida para su distribución digital instantánea y para ser visto en jpg en aparatos portátiles. Da lo mismo verla en persona que hacerlo en el iPhone, el iPad, en Twitter, Tumblr, Pinterest o Instagram» (2014). Así, la obra se concibe materialmente desde el principio para ser consumida rápida y digitalmente en la pantalla.

En este juego de reiteraciones, la pintura post-internet no hace uso de lo ornamental, sino que es, en sí misma, *ornamento*. Más allá de la red, está destinada a ser fotografiada para aparecer en medios impresos como las revistas especializadas de arte e interiorismo, desde la pionera *Artforum* hasta la reciente *Émergent*. Estos artistas trabajan desde el principio para que su obra aparezca en apartamentos lujosos y para que sea reproducida en medios de comunicación de masas, de ahí que su calidad sea mayoritariamente plana y bidimensional; dos valores que, como señala Beatriz Colomina, parecen haber sido concebidos para ser experimentados «a través del ojo monocular y mecánico del objetivo de una cámara fotográfica» (2010, p. 62). De hecho, muchos de estos pintores han repetido una misma gama cromática que permite *armonizar* sus obras con el contexto expositivo, ya sea como mobiliario en el espacio doméstico o como ilustración en la página impresa (algo que, en cierto modo, ya practicaron algunos pintores de la Escuela de Nueva York como demuestra la famosa aparición de Jackson Pollock en la revista *Life* de agosto de 1949). Artistas como Fiona Rae, Dan Perfect, Sarah Cain, Clément Mancini, Mary Ramsden, Michael Wall y Patricia Treib han

**Figura 3:** De izquierda a derecha: Clément Mancini, *Untitled* (2018), acrílico y barra de óleo sobre lienzo, 150 x 114 cms [<https://file-magazine.com/blog/clement-mancini/>]; Fiona Rae, *Wonderland* (2004), óleo, acrílico y purpurina sobre lienzo, 231 x 190 cms [<https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/name/fiona-rae-ra/>]; Patricia Treib, *Housecoat* (2016), óleo sobre lienzo, 167 x 127 cms [<https://bombmagazine.org/articles/patricia-treib/>]



empleado una gama común de tonos pastel (figura 3) que resulta apropiada por su carácter suave, tímido y agradable<sup>8</sup>. Se trata de una solución cromática que ha sido igualmente tratada a lo largo de la década del 2010 en otras esferas del consumo como el cine, la música, la ropa y la tecnología, por su asociación con la sensibilidad *millennial*, configurando una moda visual que ha llegado a formar parte de la imagen corporativa de empresas como *Apple* o *Google*<sup>9</sup>.

Pero para competir con los flujos visuales de la cultura-red capitalista, las obras no sólo deberán tener una presencia llamativa e inmediata, sino que tienen que ser fácilmente reconocibles como marca. Robinson llama «simulacro de originalidad» (2014) a este factor común de la lucha por la visibilidad que impera en las redes sociales, entendidas como mercados libidinales que transaccionan entre *mirar y ser mirado*. Se trata de una actitud que el artista y escritor Brad Troemel denomina «mentalidad de repetición» en su ensayo homónimo publicado en cuatro *posts* de Instagram<sup>10</sup> durante 2020. Troemel habla de la tendencia impulsiva de repetir la misma acción durante décadas, empleando ciertos materiales y recursos visuales para crear una marca o identidad reconocible. Advierte que se trata realmente de una maniobra comercial que se camufla con eufemismos como «el vocabulario formal del artista» o «el lenguaje referencial del artista»; formas elegantes de referirse al acto de «pintar lo mismo durante décadas, haciendo que parezca que has creado una *nueva* forma de comunicarte» (2020). Este sistema implica trabajar con un mundo hermético donde se vuelve constantemente a las obras del pasado, donde el artista no responde a cuestiones contextuales sino meramente autorreferenciales (figura 4). Según Troemel, se trata de una actitud que «satisface el ego de los artistas garantizándoles un mundo propio y privado, compuesto exclusivamente de variaciones mínimas de sus propias decisiones estéticas» (2020). Así, aparece la incapacidad de conectar con el *exterior* más allá del mercado, la condena de un arte incapaz de hablar de cualquier cosa que se encuentre al margen de la experiencia estética como consumo inmediato (ya sea presencial o digitalmente).

#### 4. Pintura pantalla: resolución, circulación y fallo

212

Muchos pintores post-internet han adaptado en sus obras los lenguajes visuales de las pantallas, dispositivos de mediación entre realidad física y digital que han transformado la forma de mirar y producir imágenes; aquello que Ingrid Guardiola define como «superficies de contacto entre el mundo algorítmico y el mundo material» (2019, p. 10). Esta fricción hace que la pantalla se tome como la interfaz predilecta para los procesos de virtualización. Con el nacimiento de la pantalla televisiva y fotográfica, surgió una nueva forma de mirar y pensar el mundo. El modo de visión *a través de* la pantalla tuvo un claro impacto en las manifestaciones pictóricas que van desde los fotorrealistas de los sesenta hasta las investigaciones de Gerhard Richter sobre la pintura como interfaz. De hecho, podría decirse que fue, gracias a la buena acogida de su obra, que empezaron a popularizarse algunos lenguajes pictóricos pre-

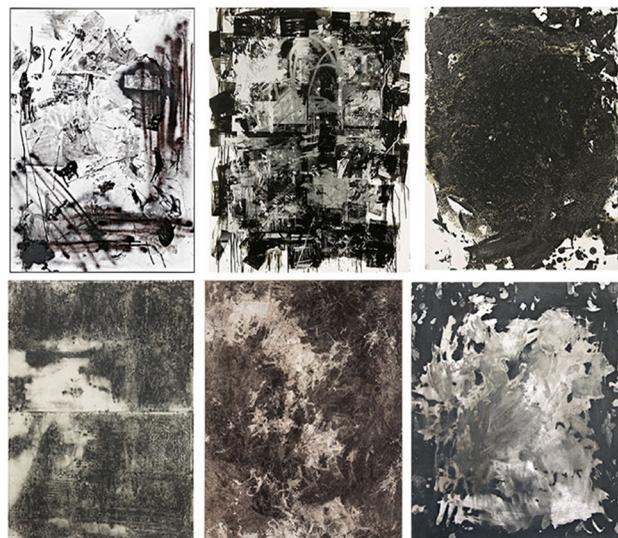


Figura 4: Selección del crítico Jerry Saltz (de izquierda a derecha): Leo Gabin, *All You Hear Is Beads Rattling* (2012); John Bauer, *Untitled #0904* (2009); Josh Smith, *Untitled* (JSD6198) (2006); Angel Otero, *ST-AA (Transfer Series)* (2013); Jamie Sneider, *Big Squid Ink* (2014); y Rosy Keyser, *I* (2011) [<https://www.vulture.com/2014/06/why-new-abstract-paintings-look-the-same.html>]

8 Otro fenómeno paralelo pero interrelacionado sería el uso y abuso de degradados arcoíris, presentes en la producción de artistas como Michael Staniak, Philippe Decrauzat, Stéphane Dafflon y Tauba Auerbach.

9 Para consultar la evolución cultural del color en la publicidad y los productos de consumo, véase Juicebox (s.f.).

10 Troemel forma parte de un conjunto de críticos culturales que han decidido utilizar las redes sociales, como espacios subversivos, para criticar, precisamente, estas mismas plataformas de creación y socialización.

11 Algunos autores como Parikka (2016) han investigado el impacto geológico y la erosión violenta e invisibilizada que los procesos de fabricación de hardware y software ejercen sobre la realidad material.

12 La pintura-pantalla plantea interesantes anacronismos en la tradición artística como el puntillismo, utilizando unidades mínimas de información o el *De Stijl*, utilizando las cuadrículas como flujos geométricos de circulación.

13 Esta es la definición dada por el colectivo GLI.TC/H fundado en 2010, encargado de realizar exposiciones, conferencias y talleres en torno a la cultura del *glitch* y el *ruido* en los nuevos medios. La definición está disponible en: <http://gli.tc/h/faq/>.

ocupados por las problemáticas propias del soporte digital como el desenfoque, la saturación y el fallo visual. Sus aportaciones, junto a las de otros artistas como Rauschenberg y Warhol, convirtieron el lienzo en una superficie donde tratar algunos problemas perceptuales entre medios analógicos y digitales, lo que Prada denomina como «pulcritud de lo digital» cuando afirma que «con el monitor de televisión, la imagen dejó de ser una materia que reflejaba parte de la luz que recibía (como sucede en un dibujo, una pintura, una escultura) para convertirse en una imagen emisora de luz» (2018, p. 98). El soporte pictórico será entendido entonces como pantalla, un medio alternativo donde trasladar los lenguajes digitales para forzarlos a convivir en una realidad matérica. Siendo conscientes del impacto que estos desarrollos tecnológicos han tenido en cualquier medio artístico, no parece exagerado tomar la pantalla como una prolongación de la imagen-superficie, ontológicamente plana y autosuficiente, que surgió con el plano pictórico greenbergiano (Yáñez Tapia, 2007, p. 120).

La situación volvería a cambiar con el desarrollo de aparatos personales como el smartphone, el ordenador portátil y la *tablet* que instauraron sus propias políticas de producción, tráfico y consumo visual, alterando por completo la forma de enfrentarse a la cultura (audio)visual de la contemporaneidad. Igualmente, estos avances tecnológicos actualizaron el papel activo del espectador-usuario, tradicionalmente confinado al acto de mirar, pues permitieron una interacción visual y táctil con el espacio digital; una experiencia que en otro escrito he denominado como «caricia muda» a través de «la física espectral de la pantalla» (Iáñez y Padín, 2022, p. 39). Este énfasis en la condición háptica de las redes demuestra que su condición, supuestamente especular, no debería alejarnos de otros aspectos formales y materiales<sup>11</sup>. Hay dos factores principales a tener en cuenta para hablar sobre consumo de y en la pantalla: en primer lugar, que la experiencia estética está mediada por la resolución de imagen, es decir, su calidad formal determinada; en segundo lugar, que la experiencia está igualmente mediada por el *hardware*, es decir, la cualidad material del equipamiento físico que permite la conexión a internet y cuya calidad depende directamente del poder adquisitivo de cada usuario (Kholeif, 2017, p. 84).

Algunos pintores post-internet se han interesado por traducir lo que Hito Steyerl denomina «imagen pobre»; esto es, la condición cualitativa presente en aquellas imágenes que han sido deterioradas por la circulación del tráfico digital, aquellas que «testimonian la violenta dislocación, transferencia y desplazamiento de las imágenes», así como «la circulación en enjambre, la dispersión digital, las temporalidades fracturadas y flexibles» (2014, pp. 34; 48). De esta forma, encontramos artistas interesados en pintar estos errores de la circulación tecnológica como Carole Benzaken, Corinne Wasmuht, Dan Hays, Dina Yi y Khalif Kelly (figura 5). Se trata de figuras preocupadas por la unidad del píxel o el potencial del *glitch* a nivel semiótico, ofreciendo un interesante acercamiento pictórico a los problemas que tienen lugar en la visualidad digital<sup>12</sup>. No resulta descabellado pensar que el interés por las políticas representacionales del fallo y el *glitch* viene dado por su naturaleza múltiple y ambigua, pues estas distorsiones crean un breve intervalo de fantasía al mismo tiempo que desenmascaran los mecanismos digitales: «Un *glitch* es una inesperada e incomprensible ruptura en el flujo tecnológico que, por un momento, revela (abre una ventana a) el sistema»<sup>13</sup>.

Figura 5: De izquierda a derecha: Carole Benzaken, *Travelling 5* (2004), acrílico y óleo sobre lienzo, 210 x 290 cms [<https://awarewomenartists.com/en/artiste/carole-benzaken/>]; Corinne Wasmuht, *Gate 11* (2002), óleo sobre tabla, 247 x 413 cms [<https://www.martinjanda.at/en/exhibitions/2002/10/25/corinne-wasmuht/#photo-3>]; Dan Hays, *Colorado Snow Effect 9* (2009), óleo sobre lienzo, 107 x 142 cms [<https://www.stanleypickergallery.org/programme/dan-hays/1>]



Otros artistas se han interesado por fenómenos paralelos de la condición digital como las diferentes formas de navegar o *move* por la pantalla —aquello que Geert Lovink llama «plasticidad de la navegación» (2019, p. 60)—, así como el aplanamiento visual que estas superficies crean y diseminan. Se trata de una práctica pictórica centrada en trabajar las tipologías de gráficos en la red como las imágenes elaboradas a capas o mediante un proceso de posterización. Estos lenguajes de programas digitales de retoque y edición han sido explorados por la artista Laura Owens, que apropia la pincelada del *Photoshop* para realizar una simulación pictórica del trazo digital. Uno de los pioneros en este campo fue el pintor alemán Albert Oehlen con sus *Computer Paintings* (1990–2008), una serie donde usa el ordenador durante todo el proceso creativo, desde la planificación hasta la ejecución (figura 6). Otra corriente de artistas se ha centrado en la representación del paisaje digital, optando por una reducción formal que remite al ámbito del videojuego, el diseño, la realidad simulada y los escenarios virtuales. En escenas de artistas como Brian Alfred, David Thorpe y Kevin Appel, el espacio aparece monumentalizado pero vacío, solitarios escenarios donde se proyecta la naturaleza de las relaciones interpersonales en el ciberespacio: un colectivo de la red formado por individuos aislados, enganchados a un soporte físico que potencia algunos aspectos de la realidad mientras minimiza otros tantos.

### 5. Pintura idiota: narrar(se), deformar(se) y multiplicar(se)

La pantalla tiene el potencial para generar nuevas subjetividades —ya sean en baja resolución o en HD—, así como nuevas colectividades y otras formas de representar(se)<sup>14</sup>. El retrato y autorretrato post-internet reflejan claramente esta influencia de la cámara y las políticas del consumo en la pantalla. Actualmente, la cámara constituye un elemento fundamental en cualquier aparato electrónico: desde *smartphones* hasta portátiles, pasando incluso por algunos electrodomésticos, será lo que nos permita estar *presente* en la red; las cámaras permiten proyectar nuestro avatar, virtualizar nuestra imagen física y dotarla de una iconicidad reconocible. Otros fenómenos como la práctica del *selfie*, los filtros o la cámara frontal parecen tener la misión añadida de *aplanar* el rostro hasta límites grotescos, adaptándolo a la superficie plana de la pantalla y adecuándolo su consumo bidimensional. No resulta extraño, pues, que esto desemboque en un sintomático desarrollo narcisista de la identidad, tal y como afirma Zafra cuando dice que «solo los ojos animan la circulación y el juego y solo ellos salvan del vertedero o del olvido» (2018, p. 67).

Para referirnos a este fenómeno aplicado al terreno pictórico, tomaré la idea de «pintura idiota», esbozada por Arthur Rimbaud en uno de sus poemas para confesar su gusto culpable por la banalidad de algunas manifestaciones artísticas populares (1959, p. 55). Resulta posible

14 Para profundizar más en el aspecto social de la pantalla, puede ser útil consultar Bourriaud (2004, pp. 79–98).

214



Figura 6: De izquierda a derecha: Laura Owens, *Untitled* (2012), acrílico, óleo, vinilo, resina, piedra pómez y tela sobre lienzo, 274 x 213 cms [<https://whitney.org/exhibitions/laura-owens#exhibition-artworks>]; Albert Oehlen, *Computer Painting* (1998), acrílico sobre lienzo, 184 x 137 cms [<https://www.artsy.net/artwork/albert-oehlen-computer-painting>]

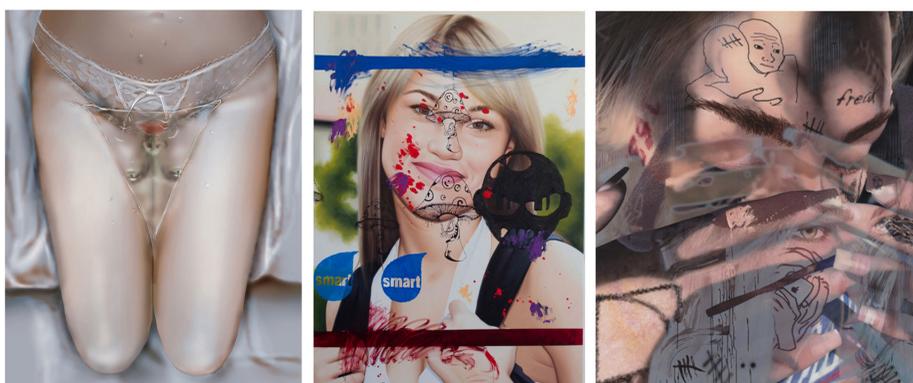
tratar una variante figurativa de la abstracción urgente e inmediata, anteriormente comentada, en donde la identidad se representa de forma infantil y deformada (figura 7).. Asistimos a una prolongación de aquello que la comisaria Marcia Tucker denominó en 1978 como *bad painting* a propósito de la exposición homónima que realizó en el *New Museum* de Nueva York para ofrecer una alternativa pictórica alejada de la corrección técnica y temática, «un trabajo figurativo que desafía, ya sea deliberada o desinteresadamente, los cánones clásicos del buen gusto, el dibujo, los materiales, la representación y el ilusionismo pictórico [...], un trabajo que evita las convenciones del arte elevado» (1978, p. 5). En la actualidad, esta tendencia parece haber evolucionado hacia la hipertrofia de la *super bad painting* (Bogojev, 2019). Algunos artistas como Robert Nava, Katherine Bernhardt, Ricardo Passaporte, David Shrigley o Bell Fulana representan la identidad, equiparando la desprofesionalización del proceso con la desintegración del individuo contemporáneo y el gesto irreflexivo con la presencia inmediata que facilita el consumo rápido y despreocupado en la pantalla, los museos, las bienales, etc.

Otros artistas se han preocupado por complejizar las vicisitudes de la (auto)representación en las redes, renovando su lenguaje plástico para adaptarlo a cuestiones propias de la condición digital y sus materialidades. Artistas como Louisa Gagliardi y Parker Ito combaten la planitud de la identidad *online* con el uso de materiales como vinilo o gel, enfatizando la cualidad háptica y fluida de las dinámicas de producción y consumo en la pantalla. Otras figuras, como la joven Avery Singer, crean imágenes diseñadas con *software* de modelado tridimensional para luego trasladarlas a enormes formatos con aerógrafo acrílico, aproximándose a la identidad como un juego de estratificaciones. Lo que estas estrategias de (auto)representación demuestran es que no sólo la imagen, sino el propio sujeto está siempre quebrado, es múltiple y secuencial (figura 8). La identidad en la red funciona a través de la escisión espaciotemporal entre la personificación analógica y la digital: como ha señalado Estrella de Diego, todo narrar es siempre un narrar(se), un impulso que «implica colocarse en un inevitable espacio narrativo, dividirse en dos, mirarse desde fuera», de forma que cada propuesta es «la obstinada puesta en escena de una omisión» (2011, pp. 37; 45). Esta idea relaciona directamente la identidad y sus múltiples representaciones con una mascarada.

**Figura 7:** De izquierda a derecha: Ricardo Passaporte, *Footlocker Customers* (2018), aerógrafo acrílico sobre lienzo, 150 x 120 cms [HYPERLINK "<https://www.artsy.net/artwork/ricardo-passaporte-footlocker-customers>"]; Katherine Bernhardt, *Pink* (2019), acrílico y pintura en spray sobre lienzo, 152 x 121 cms [HYPERLINK "<https://www.artsy.net/artwork/katherine-bernhardt-pink-3>"]; Robert Nava, *Devouring Sadness* (2017), acrílico y lápiz grueso sobre lienzo, 213 x 172 cms [HYPERLINK "<https://robnava.com/artwork/4587216-It-Eats-Sadness.html>"]



**Figura 8:** De izquierda a derecha: Louisa Gagliardi, *La piscine* (2020), gel y tinta sobre PVC, 145 x 115 cms [HYPERLINK "[https://louisagagliardi.com/frieze\\_2020.html](https://louisagagliardi.com/frieze_2020.html)"]; Parker Ito, *The Most Infamous Girl in the History of the Internet* (2014), óleo sobre lienzo, 162 x 117 cms [HYPERLINK "<http://chateaushatto.com/artist/parker-ito/>"]; Avery Singer, *Untitled* (2019), acrílico y aerógrafo sobre lienzo, 242 x 216 cms [HYPERLINK "<https://www.hauserwirth.com/artists/26658-avery-singer/>"]



Algunos artistas, como Aya Takano, Richard Phillips y Brian Calvin, han jugado con las políticas representacionales del sujeto enmascarado a través del *selfie*, señalando la relación cosmética, performativa e incluso aleatoria entre significado y significante, entre cuerpo y representación (figura 9). El *selfie* es el paradigma perfecto para hablar de la autorrepresentación en la red como un proceso de deformación y multiplicación. Tal y como ha investigado Claire Raymond, la práctica del *selfie* está inextricablemente imbricada en la temporalidad capitalista, siendo una máscara que funciona mediante la expulsión y la reiteración: «El *selfie* es una máscara que circula a través del ritual de las redes sociales para representar una imagen pública en un contexto digitalizado y superficialmente ritualizado» (2021, p. 105). De esta forma, el *selfie* será en realidad la adaptación de la identidad a una serie de patrones visuales preestablecidos que permiten aumentar la interacción y la mirada digital, aumentando así la circulación (tanto de la imagen como del ego) y configurando una representación aparentemente fija pero realmente convulsa e intercambiable. El individuo contemporáneo es incapaz de pensarse ni representarse sin imaginarse antes como imagen fotográfica, sin proyectarse como código numérico que circula por la red en busca de una mirada de vuelta.

## 6. Reflexión final

La pintura post-internet es una práctica simultáneamente alienada y liberadora en la que se saturan las estrategias creativas de algunos artistas clave que van desde Van Gogh y Pollock hasta Richter, Warhol y Oehlen. Podríamos hablar de ella como una antipoética de la urgencia, empleando el prefijo anti— porque esta pintura está sujeta desde el principio a unos imperativos, tanto estéticos como mercantiles, que hacen que los procesos posteriores de distribución y consumo estén condicionando, de antemano, la producción pictórica. No obstante, sus estrategias poéticas son potencialmente liberadoras porque traducen la necesidad imperante de actualizar las estrategias creativas, así como su inseparabilidad de los desarrollos tecnológicos de cada momento histórico. Las temporalidades de la red y la pintura se entrelazan en una sensibilidad marcada por «la urgencia, la velocidad y la compresión» (Guardiola, 2019, p. 38), si bien se trata de una urgencia manifestada doblemente en la práctica pictórica post-internet: primero, en la rapidez de su producción, circulación y consumo por parte del espectador-usuario; segundo, en la necesidad de explorar lenguajes actualizados mediante los procesos de virtualización y apropiación —que, por otro lado, siempre han estado presentes en la historia del arte y los medios de comunicación de masas—. Además,

**Figura 9:** De izquierda a derecha: Aya Takano, *Fallin' – Manma Air* (2000), acrílico sobre lienzo, 53 x 45 cms [[HYPERLINK "https://news.artnet.com/market/artnet-asks-superflat-artist-aya-takano-73976"](https://news.artnet.com/market/artnet-asks-superflat-artist-aya-takano-73976)]; Richard Phillips, *Der Bodensee* (2008), óleo sobre lienzo, 198 x 133 cms [[HYPERLINK "https://gagosian.com/artists/richard-phillips/"](https://gagosian.com/artists/richard-phillips/)]; Brian Calvin, *June* (2014), acrílico y vinilo sobre lienzo, 182 x 122 cms [[HYPERLINK "https://www.artforum.com/picks/brian-calvin-48332"](https://www.artforum.com/picks/brian-calvin-48332)]



estos lenguajes no se encuentran confinados a la pintura, sino que se extienden hacia otros ámbitos de la creación contemporánea como la escultura (Hayley Tompkins, Jesse Darling), la performance (Amalia Ulman), el videoarte (Ed Atkins) o la instalación (Seth Prince, Cory Arcangel), compartiendo muchas de las características que hemos explorado anteriormente.

El impacto de las pantallas y las nuevas tecnologías no se ha producido exclusivamente en el terreno de la producción, sino también en los espacios predilectos de exposición, circulación y venta (si bien es cierto que las redes desdibujan cada vez más las diferencias entre producción, circulación y consumo). Claire Bishop, por ejemplo, ha señalado diferentes continuidades entre las espectadurías virtuales y físicas al descubrir que algunos espacios expositivos utilizan la misma tecnología lumínica que los productos de *Apple*: «Más que nunca, el cubo blanco es el escenario para fotografías destinadas a circular digitalmente en una página web blanca» (2018, p. 35). Pese a la complejidad del asunto, muchos de los artistas post-internet, que trabajan sobre el soporte como pantalla, acaban cayendo en un acto mecánico de mimesis, como Padraig Timoney cuando traslada escenas del *Google Maps* o cuando Wade Guyton hace lo mismo con capturas de pantalla. En la mayoría de los casos, el resultado es una mera traslación de imagen digital al soporte físico, sin reflexionar sobre los puntos de fricción en la virtualización de los lenguajes ciber-analógicos. Cualquier pintura post-internet (y, por extensión, cualquier práctica creativa en general) que no quiera repetir simplemente los mismos funcionamientos tecnológicos del capitalismo en los ecosistemas digitales, no debería copiar la pantalla en el soporte, sino tratar de transformar el soporte en la propia pantalla: hacer que las tempor(e)alidades digitales y analógicas se contaminen la una a la otra.

## Referencias

- Barro, D. (2009). *Antes de ayer y pasado mañana: o lo que puede ser pintura hoy*. MACUF y Artedardo.
- Bishop, C. (2018). Black Box, White Cube, Gray Zone: Dance Exhibitions and Audience Attention. *The Drama Review*, 62(2), 22-42. [https://doi.org/10.1162/DRAM\\_a\\_00746](https://doi.org/10.1162/DRAM_a_00746).
- Bogojev, S. (2019, septiembre 18). In conversation with Robert Nava. *Juxtapoz Magazine*. <https://www.juxtapoz.com/news/painting/in-conversation-with-robert-nava/>.
- Bourriaud, N. (2004). *Estética relacional* (2ª ed.). Adriana Hidalgo.
- Brimmers, J. (2018, marzo 15). On Rejecting Professionalism: An Interview with Painter David Ostrowski. *The Creative Independent*. <https://thecreativeindependent.com/people/david-ostrowski-on-rejecting-professionalism/>.
- Buchloh, B. H. D. (1981). Figures of Authority, Ciphers of Regression. *October*, 16, 39-68.
- Buci-Glucksmann, C. (2006). *Estética de lo efímero*. Arena Libros.
- Chartier, R. (2004). Lecturas y lectores "populares" desde el Renacimiento hasta la época clásica. En G. Caballo y R. Chartier (Eds.), *Historia de la lectura en el mundo occidental* (2ª ed., pp. 469-493). Taurus.
- Chartier, R. (2022). *Editar y traducir. La movilidad y materialidad de los textos*. Gedisa.
- Colomina, B. (2010). *Privacidad y publicidad. La arquitectura moderna como medio de comunicación de masas*. Cendeac.
- Connor, M., Dean, A. y Espenschied, D. (Eds.). (2019). *The Art Happens Here: Net Art Anthology*. Rhizome y The New Museum.
- Crimp, D. (1980). The Photographic Activity of Postmodernism. *October*, 15, 91-101.
- Darling, J. (2017). Post-Whatever #usermilitia. En O. Kholeif (Ed.), *You are Here: Art After the Internet* (pp. 136-140). Cornerhouse.
- de Diego, E. (2011). *No soy yo. Autobiografía, performance y los nuevos espectadores*. Siruela.
- Debatty, R. (2008, marzo 28). Interview with Marisa Olson. *We Make Money Not Art*. [https://we-make-money-not-art.com/how\\_does\\_one\\_become\\_marisa/](https://we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/).
- Diers, M. (2002). On the Urgency of Painting or Images Upon Images. En L. Bossé (Ed.), *Urgent Painting* (pp. 33-44). Paris-Musées.
- Douglas, L. (2011, junio). Within Post-Internet Part I. *pool* (1). [https://pooool.info/uncategorized/within-post-internet-part-i/#\\_ftn1](https://pooool.info/uncategorized/within-post-internet-part-i/#_ftn1).
- Douglas, L. (2011-2012). *pool*. <http://pooool.info/>.
- Ernst, W. (2017). *The Delayed Present: Media-Induced Tempor(e)alities and Techno-Traumatic Irritations of "the Contemporary"*. Sternberg Press.
- González García, A. (2007). *Pintar sin tener ni idea y otros ensayos sobre arte*. Lampreave y Millán.
- Greenberg, C. (2006). La pintura moderna. En F. Fanés (Ed.), *La pintura moderna y otros ensayos* (pp. 111-120). Siruela.
- Groys, B. (2018). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea* (2ª ed.). Caja Negra.
- Guardiola, I. (2019). *El ojo y la navaja: un ensayo del mundo como interfaz*. Arcadia.
- Heiser, J. (2015). Numerous Sides of Nothing: On David Ostrowski. En C. Gether, S. Høholt y C. Jalving (Eds.), *David Ostrowski: The F Word* (pp. 12-24). Arken Museum of Modern Art.
- Iáñez Picazo, J. y Padín Fernández, M. (2022). *Bucear la herida: paisajes (im)posibles de la imagen en la era postfotográfica*. Muga.
- Juicebox. (Sin fecha). *From Harvest Gold to Millennial Pink: Colors that Defined the Decades*. <https://juiceboxinteractive.com/blog/color/>
- Kholeif, O. (2017). The Curator's New Medium. En O. Kholeif (Ed.), *You are Here: Art After the Internet* (pp. 78-85). Cornerhouse.
- Lévy, P. (1998). *¿Qué es lo virtual?* Paidós.
- Lovink, G. (2019). *Tristes por diseño: las redes sociales como ideología*. Consonni.
- Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Akal.
- McHugh, G. (2011). *Post-Internet: Notes on the Internet and Art*. Link Editions.

- Olson, M. (invierno de 2009). Postinternet: Art After the Internet. *Foam Magazine* 29, 59-63.
- Olson, M. (2010). Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture. En C. Cotton y A. Klein (Eds.), *Words Without Pictures* (pp. 274-284). Aperture.
- Parikka, J. (2016). *A Slow Contemporary Violence: Damaged Environments of Technological Culture*. Sternberg Press.
- Raymond, C. (2021). *The Selfie, Temporality, and the Contemporary Photography*. Routledge.
- Reyburn, S. (2014, abril 11). Hot New Artists, Getting Hotter. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2014/04/14/arts/international/hot-new-artists-getting-hotter.html>.
- Rimbaud, A. (1959). *Una temporada en el infierno* (2ª ed.). Edicom.
- Robinson, W. (2014, abril 3). Flipping and the Rise of Zombie Formalism. *Artspace*. [https://www.artspace.com/magazine/contributors/see\\_here/the\\_rise\\_of\\_zombie\\_formalism-52184](https://www.artspace.com/magazine/contributors/see_here/the_rise_of_zombie_formalism-52184).
- Sadin, E. (2018). *La silicolonización del mundo: la irresistible expansión del liberalismo digital*. Caja Negra.
- Saltz, J. (2014, junio 17). Zombies on the Walls: Why Does so much New Abstraction Look the Same? *Vulture New York*. <https://www.vulture.com/2014/06/why-new-abstract-paintings-look-the-same.html>.
- Segade, M. (2013). *Jetzeit / L'esquena de l'àngel*. Centre d'Art La Panera.
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra.
- Troemel, B. [@bradtroemel]. (2020, mayo 4). *Repetition Mindset* [Ensayo]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/B\\_xllrLBUu/](https://www.instagram.com/p/B_xllrLBUu/).
- Tucker, M. (1978). *Bad Painting*. The New Museum of Contemporary Art.
- Walker, J. A. (2001). *Art in the Age of Mass Media*. Pluto Press.
- Ward, F. (2012). Undead Painting: Life After Life in the 1980s. En H. Molesworth (Ed.), *This Will Have Been: Art, Love and Politics in the 1980s* (pp. 50-63). Museum of Contemporary Art y Yale University Press.
- Yáñez Tapia, G. (diciembre de 2007). Imagen digital: la "suspensión" de la distancia categorial moderna [o cómo operar desde los Estudios Visuales en la postmodernidad]. *Estudios Visuales*, 5, 107-123.
- Zafra, R. (2018). *Ojos y capital* (2ª ed.). Consonni

El presente artículo ha sido escrito y desarrollado en el marco de un Contrato Predoctoral FPU del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades.

**Asunción Díaz-García**

Universidad de Alicante  
asuncion.diaz@ua.es

Doctora arquitecta, es Profesora Asociada de Composición Arquitectónica en la Universidad de Alicante. Su investigación explora el campo cultural del concurso de arquitectura, en particular, sus dinámicas de organización, gestión y publicación desde la crítica de los medios (impresos y digitales), políticas de archivo y epistemologías que han condicionado su operatividad sistémica. Ha publicado en editoriales y revistas como *Springer*, *Revista 180* e [i2] *Investigación e Innovación en Arquitectura y Territorio*. Actualmente es personal colaborador senior contratado a cargo del proyecto de investigación *Miradas situadas: arquitectura de mujer en España desde perspectivas periféricas, 1978-2008*, financiado por la Generalitat Valenciana (2021-2023).

**Ana Gilsanz-Díaz**

Universidad de Alicante  
ana.gilsanz@ua.es

Profesora Ayudante Doctora de Composición Arquitectónica en la Universidad de Alicante, es miembro del equipo del proyecto *Miradas situadas: arquitectura de mujer en España desde perspectivas periféricas, 1978-2008* (Generalitat Valenciana (2021-2023)). Su investigación explora pedagogías críticas en arquitectura con perspectiva de género. Su trabajo de investigación en equipo con María Elia Gutiérrez Mozo y José Parra ha sido distinguido en la IV y VI Edición de los Premios Urbanismo, Movilidad, Paisaje, Vivienda y Arquitectura con Perspectiva de Género de la Generalitat Valenciana (2020, 2022) y en la XV Bienal Española de Arquitectura y Urbanismo (2021). Recientemente, con su equipo de investigación de la Universidad de Alicante, ha sido ganador de la III edición de la Beca Lilly Reich de investigación para la igualdad en arquitectura concedida por la Fundación Mies van der Rohe (2022).

**Anna Pompermaier**

Innsbruck University  
anna.pompermaier@uibk.ac.at

Anna Pompermaier is an architect, engineer, artist, independent researcher and lecturer at the ./studio3, Institute for experimental architecture of Innsbruck University. Her architectural research and artistic practice operate at the interface between theory, new media technologies and their 1:1 real-world applications for the investigation of architectural experiences and interpersonal interactions in the upcoming livable domains.

**Cenk Güzelis**

Innsbruck University  
cenk.guzelis@uibk.ac.at

Cenk Güzelis is an Innsbruck based architect, researcher and a new media artist who graduated from the Academy of Fine Arts in Vienna. Currently, he is a PhD. Candidate and a University Assistant at the ./studio3, Institute for experimental architecture of Innsbruck University. His research projects juxtapose XR technologies with those of spatial design, new media technologies & posthuman theory and seek to extend the disciplinary boundaries of architecture by practicing its assimilation of new media.

**Clara Boj y Diego Díaz**

Clara: Universitat Politècnica de València  
claboto@esc.upv.es  
Diego: Universitat Jaume I de Castelló  
daz@uji.es

Clara Boj y Diego Díaz trabajan juntos desde el año 2000. Sus proyectos involucran la noción del espacio público transformado por las nuevas tecnologías digitales, la ciudad híbrida. Sus principales obras proponen nuevos dispositivos (tanto conceptuales como tecnológicos) que reformulan la percepción y la experiencia del entorno urbano. En este sentido trasladan sus propuestas directamente a la calle para provocar el encuentro entre los lugares físicos, los espacios digitales y la gente. En muchos de sus proyectos exploran la narrativa no lineal utilizando dispositivos de geolocalización y otros recursos de los medios locativos para crear narrativas que combinan capas de información física y digital. Recientemente, están trabajando con técnicas de aprendizaje automático para analizar cómo las computadoras pueden entender y predecir nuestro futuro. Su proyectos y obras han sido expuestos en festivales, museos y centros de arte con reconocido prestigio internacional. Actualmente desarrollan, junto a otros investigadores, el proyecto de investigación *Reset Mar Menor: Laboratorio de imaginarios para un paisaje en crisis*, financiado por la Fundación Carasso en su convocatoria de Arte Ciudadano y el proyecto *Machine Biography* financiado por la Fundación BBVA en la convocatoria 2019 de las Becas Leonardo para Investigadores y Creadores Culturales.

**Claudia González**

Universidad Complutense de Madrid  
claudiaenred@gmail.com

Gestora, investigadora y productora cultural especializada en el desarrollo y la visibilización de proyectos artísticos basados en la experimentación, la innovación social y el aprendizaje compartido. Desde 2020 realiza el doctorado en la Facultad de Bellas Artes de la UCM, investigando sobre las estrategias del sin rostro en las prácticas estéticas con intencionalidad política a partir de los años 90 del siglo pasado. Miembro de los grupos de investigación de la Comunidad de Madrid 'En los márgenes del arte' en sus ediciones de 2018 y 2019. Entre 2017 y 2021 ha sido profesora colaboradora de la Facultad de Bellas Artes de la UCM.

**Eusebio Alonso-García**

Universidad de Valladolid  
eusebio.alonso@uva.es

Arquitecto: ETSAVA, Valladolid (1984). Docencia desde 1992. PTUN Proyectos Arquitectónicos (2006). Becario FPU/MEC (1988-92). Becario de la Academia de España en Roma (1990-91). Doctor arquitecto (2001, sobresaliente cum laude). Finalista IV Premio Arquithesis (2003). Premio Extraordinario de Doctorado ETSAVA, 2002-03, Tesis: San Carlino. La máquina geométrica de Borromini. Docencia e Investigación en Proyectos Arquitectónicos. Tribunal PFC (2002-08). Doctorado. Máster. Subdirector (2009-16); Coordinador de Grados desde 2016. GIR Arquitectura y Cine, (GIRAC). Tesis doctorales, TFG, TFM y Proyectos de Innovación Docente: 2º premio nacional Isover MCH 2015; 1º Premio y Mención USITT, EE.UU 2016. Conferencias sobre sus obras, proyectos e investigaciones: Universidad Europea de Madrid, Academia Española en Roma, Museo Patio Herreriano, Colegio de Arquitectos de Valladolid, Colegio de Arquitectos de Logroño, ETSA Madrid, ETSA Valencia, Avanca (Portugal), Liverpool John Moores University. Congresos Internacionales con pares ciegos: Zamora, Madrid, Covarrubias, Valencia, Liverpool, Avanca Portugal. Publicaciones: Marcel Breuer (CL 2002); San Carlino (2003); Mario Ridolfi (2007 y 2014); Arquitectura, símbolo y modernidad (CL 2014); Paulo Mendes da Rocha (Art 2014); Alojamientos para otros modos de vida (Editor y CL 2015); Housing the Future (CL Oxford 2015); otros: Siza, Fisac, Le Corbusier, Fritz Lang, Tarantino, Arquitectura y Cine.

**Iván Rincón-Borrego**

Universidad de Valladolid  
ivanrincon@uva.es

Arquitecto por la ETS de Arquitectura de la Universidad de Valladolid (2003) Doctor Arquitecto por el Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos de la Universidad de Valladolid (2010). Profesor del área de Composición Arquitectónica desde 2005, imparte docencia en el Grado en Fundamentos de la Arquitectura; Grado en Ingeniería Industrial y Desarrollo de Producto; Máster en Arquitectura y Máster de Investigación en Arquitectura de la Universidad de Valladolid. Dirige Trabajos Fin de Grado y Proyectos Fin de Máster. Miembro del GIR de Arquitectura y Cine (GIRAC), Grupo de Investigación Reconocido en Consejo de Gobierno de la Universidad de Valladolid de 31 de mayo de 2005. Investigador desde 2010 del Centro de Estudios Arnaldo Araújo (CEAA), Porto. Unidade I&D Nº 4041, Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT), Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior, Portugal. Ha participado en numerosas publicaciones a través de artículos y capítulos de libros relativos a la arquitectura moderna y contemporánea en los países nórdicos, así como a las transferencias entre la arquitectura y el cine. Ha impartido numerosas conferencias y cursos en Valladolid, Barcelona, Oslo, Budapest, Lisboa y Oporto.

**Javier Iáñez Picazo**

Universidad Complutense de Madrid  
javianez@ucom.es

Javier Iáñez Picazo (Granada, 1997) es contratado predoctoral FPU en el Departamento de Historia del arte de la UCM. Ha realizado estancias de investigación en centros como el Getty Research Institute de Los Ángeles (2023) y prácticas formativas en instituciones como el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid (2021). También ha participado en diversos congresos internacionales y ha publicado en varias revistas científicas. Escribe crítica de arte en plataformas como *Exit-Express* y *Sirocco Magazine*. Su libro *Bucear la herida: paisajes (im)posibles de la imagen en la era postfotográfica* (Muga, 2022), escrito junto a Manuel Padín, ha sido ganador del Premio LUR de Ensayo sobre Fotografía 2021.

**Jose Eiras Martínez**

Universidad de Vigo.  
jose.eiras@uvigo.es

Graduado en Bellas Artes por la Uvigo, Máster en Producción e Investigación en Arte por la UGR y actualmente en el Programa de Doctorado en Creación e Investigación en Arte Contemporáneo de la Uvigo con su tesis "La dotación de contexto hermenéutico a la obra de arte. La cartela como paradigma de introducción y comprensión". Artista e investigador del grupo PRACE (Uvigo), ha participado en diversas exposiciones nacionales e internacionales, con obra seleccionada y premiada en certámenes como "Problemáticas de género 2017", "Novos Valores 2019", "XVII Premio de Creación Audiovisual 2019" o "Cátedra José Saramago 2019 y 2022".

**José Parra-Martínez**

Universidad de Alicante  
jose.parra@ua.es

Profesor Contratado Doctor de Composición Arquitectónica en la Universidad de Alicante, ha codirigido el proyecto de investigación *Entropy City: escenarios del deterioro* (CARM, 2008-2009) y es miembro del equipo investigador del proyecto nacional *Mujeres en la cultura arquitectónica (pos) moderna española* (2019-2022) y del proyecto *Miradas situadas: arquitectura de mujer en España desde perspectivas periféricas, 1978-2008* (Generalitat Valenciana, 2021-2023). Su investigación explora intersecciones entre historiografía, lugar y género desde la crítica de los medios que han producido sus discursos y relatos hegemónicos. Recientemente, con su equipo de investigación de la Universidad de Alicante, ha sido ganador de la III edición de la Beca Lilly Reich de investigación para la igualdad en arquitectura concedida por la Fundación Mies van der Rohe (2022).

**Lluís Juan Liñán**

Universidad de Alcalá  
lluís@rellam.org

Arquitecto por la ETSA de Valencia, doctor arquitecto por la ETSA de Madrid y parte del estudio de arquitectura *rellam*. En la actualidad, es profesor asociado en la Universidad de Alcalá y Guest Lecturer en la Umeå University School of Architecture. Ha sido docente en la ETSAM y, entre 2015 y 2017, fue Wortham Fellow en la Rice University School of Architecture. Su trabajo ha sido publicado en revistas como *PLOT* y *JAE*, expuesto en dos ediciones de la Bienal de Arquitectura de Venecia, reconocido con el Bauwelt Preis de 2019, y puede consultarse en *rellam.org*

**Manuela Eva Roth**

Universidad de Buenos Aires y Universidad de Sevilla  
manuela.roth@fadu.uba.ar

Breve nota curricular: Manuela Eva Roth nació en 1977 en Buenos Aires, Argentina. Es Diseñadora de Indumentaria y Especialista en Sociología del Diseño, ambos títulos obtenidos en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires (FADU-UBA). Ha cursado el Programa de Actualización Profesional Cuerpo, Comunicación, Estética y Política en la UBA. Es doctoranda en el área de Diseño en FADU-UBA con un convenio de cotutela con doble titulación de tesis doctoral con el Doctorado en Antropología Social de la Universidad de Sevilla. Su tesis doctoral se titula *Diseño Disidente. La indumentaria como territorio político dentro de la cuarta ola feminista en Argentina (2015-2022)*. Ha recibido múltiples becas para desarrollar su investigación, actualmente cuenta con una beca UBACyT en la categoría Culminación de Doctorado. Es docente de grado desde el año 2001 en las carreras de Diseño de Indumentaria y Diseño Textil de la FADU-UBA y desde 2018 en el Taller de Dibujo del Ciclo Básico Común de la misma facultad. Es miembro fundante del programa de Investigación Género, Arquitectura, Diseño y Urbanismo del Instituto de la Espacialidad Humana en FADU-UBA. Ha editado el libro *Diseño y Género. Voces Proyectuales Urgentes* (Roth y Ravazzoli, 2021), entre otros artículos y publicaciones académicas. Ha organizado y participado en congresos, jornadas de investigación y demás eventos científicos. En 2022 y en 2023 ha realizado estancias de investigación en la Universidad de Sevilla. Forma parte del Colectivo de diseñadoras Hay Futura de Argentina.

**María Abellán Hernández**

Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)/Universidad de Murcia  
maria.abellan@unir.net/maria.abellan4@um.es

Doctora por la UCM (2016) con una tesis dedicada a la construcción del discurso amoroso en el manga de género *shojo*. En 2017 entró a formar parte del Grupo de Investigación "Prácticas Artísticas Activas y Ciudadanía" de la Universidad de Murcia y de la plataforma PACE (Plataforma Académica sobre Cómic Español). Desde 2020 forma parte del claustro de UNIR en el Máster de Comunicación Transmedia donde comienza a indagar las intersecciones entre cómic y redes sociales y los roles que las nuevas tecnologías poseen en el ámbito del diseño, los relatos visuales y la información. En 2022 se incorpora al grupo de investigación ProComm de UNIR.

**María-Elia Gutiérrez-Mozo**

Universidad de Alicante  
eliagmozo@gcloud.ua.es

Profesora Titular de Composición Arquitectónica en la Universidad de Alicante. Es investigadora principal del proyecto *Miradas situadas: arquitectura de mujer en España desde perspectivas periféricas, 1978-2008* (Generalitat Valenciana, 2021-2023). Su investigación trenza lo próximo con lo necesario, lo social, cooperativo y participativo con la perspectiva de género y la sostenibilidad y se caracteriza por la aproximación cualitativa, sensible y contextualizada a los temas de estudio. Ha sido coordinadora de la Bienal Iberoamericana de Arquitectura y Urbanismo (2006-2012) y directora del Secretariado de Desarrollo de Campus de la UA (2013-2020). Con su equipo de investigación de la Universidad de Alicante, en 2022, fue ganadora de la III edición de la Beca Lilly Reich de la Fundación Mies van der Rohe.

**Santiago Morilla**

Universidad Complutense de Madrid (UCM)  
smorilla@ucm.es

Arquitecto por la Universidad de Chile, escritor y editor. En 2022 fue destacado con el Premio Promoción Joven del Colegio de Arquitectos de Chile y en la actualidad es Editorial & Data Manager de ArchDaily, cofundador de Redes IAAC y #XFORMAS, proyecto ganador del Fondart 2021. Además de participar en las Bienales de Chile y Tbilisi, ha dictado clases en el Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña, Escola da Cidade, Escuela Radical, Universidad Católica de Chile y Universidad de Chile. Asimismo, ha sido jurado y conferencista en España, Brasil, México, Argentina, Colombia, Ecuador, Costa Rica y Chile.

**Sara Pérez Barreiro**

Universidad de Valladolid  
saramaria.perez.barreiro@uva.es

Doctor Arquitecto. Profesora del departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos de la Universidad de Valladolid. Miembro del Grupo de Investigación Reconocida: "Arquitectura y Cine" Codirectora de los cursos "Fotograma. Curso de Arquitectura y Cine" desde el año 2007. Participación en conferencias, "International Symposium O Cinema e as Artes ou as Artes no Cinema", "Conference on Cinema", "Encuentros Internacionales Apropiedades del Movimiento Moderno", "Festival Internacional de Cine Avanza 2014". Coeditora de "21 edificios de arquitectura moderna en Porto", "Trazas de la Arquitectura Palaciega en el Valladolid de la Corte". "Arquitectura Símbolo y Modernidad", "Arquitectura de Cine". Autora del libro: "Star Wars. Arquitectura, Ficción o realidad" y "Futuros Tenebrosos en el Cine de Ciencia Ficción". Directora de la Revista "CA Magazine" que trata sobre las relaciones entre la arquitectura y el cine. Coordinadora de contenidos arquitectónicos del FICARQ, Festival Internacional de Arquitectura y Cine.

**Sergio Martínez Luna**

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)  
sermarti@fsf.uned.es

Doctor en Humanidades por la Universidad Carlos III de Madrid. Profesor Estética y Teoría del Arte en el Departamento de Filosofía y Filosofía Moral y Política de la Facultad de Filosofía de la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Ha publicado el libro *Cultura visual. La pregunta por la imagen* (Sans Soleil, 2019) y sus artículos han aparecido en revistas como *Tópicos del Seminario*, *Kepes*, *Espacio*, *Tiempo y Forma*, *Accesos*, *Re-Visiones*, *Artnodes*, *Revista de Occidente* o *Third Text*. Ha sido miembro del Proyecto de Investigación I+D+i: "Imágenes, Acción y poder. Agencia icónica y prácticas de la imagen contemporánea" (FFI2017-84944-P) y actualmente participa en el Proyecto de Investigación I+D+i: *Materias de imagen* (2022-2026).

**Sonia Fernández Pan**

sonia@esnorquel.es

Curadora (in)dependiente, escritora e investigadora. Autora de esnorquel desde 2011, un proyecto personal en forma de archivo on-line con podcasts, textos y conversaciones escritas, donde poner en práctica la necesidad -y el deseo- de pensar con otros. Recientemente, ha comisariado las exposiciones *As if we could scrape the color of the iris and still see* (Twin Gallery, Madrid, 2018), *CHRONO-MATTER Objects are closer than they appear* (Galería Efremitis, Berlín, 2019) y los proyectos curatoriales anuales *The more we know about them, the stranger they become* (Arts Santa Mònica, Barcelona 2017) and *Mirror becomes a razor when it's broken* (CentroCentro, Madrid, 2018-19). Desde 2018 es co-curadora de *You Got To Get In To Get Out* (La Casa Encendida Madrid), una investigación sobre la experiencia de la música techno desde una perspectiva experiencial, discursivo-visceral, política y material. Desde el inicio de la pandemia es la anfitriona de la serie de podcasts *Feminism Under Corona* para el Institut Kunst (Basilea) y *Corona Under the Ocean* para TBA21Academy & Institute Kunst. Vive y trabaja en Berlín.

**Valeria Mata**

info@valeriamata.com

Investigadora y antropóloga social. Ha cursado estudios en la Universidad Complutense de Madrid, la Universidad Autónoma Metropolitana en la Ciudad de México, y la Escuela de Estudios Asiáticos y Africanos en Londres. Sus líneas de investigación se han centrado en los cruces entre las prácticas artísticas y la antropología, la antropología del viaje y el turismo, y la dimensión política y cultural de la comida. De 2015 a 2019 dirigió MUEVE, una biblioteca pública itinerante de publicaciones independientes latinoamericanas. En 2018, publicó el libro *Plagie, copie, manipule, robe, reescriba este libro*, que aborda el tema de la copia como herramienta crítica en artes visuales y literatura. A partir de dicha investigación, ha impartido varios talleres y seminarios sobre el tema. En 2019 realizó una residencia curatorial en el HOW Art Museum de Shanghái, China. Su segundo libro, *Todo lo que se mueve*, publicado en 2020, explora el significado del nomadismo, el movimiento, y los diferentes aspectos del viaje.

el pan como  
regalo, símbolo,  
texto, arma,  
autonomía, milagro,  
medicina, cuerpo,  
mercancía, riqueza,  
ternura, sustento,  
ofrenda, casa,  
herramienta de  
colonización, hambre,  
materia, trabajo,  
conciliación,  
en común  
estad

**Valeria Mata**

doi: 10.30827/sobre.v10i.30029

225

**PVN  
Y RE-  
VUELTA**

La serie *Pan y revuelta* consiste en una recopilación de recortes que Valeria Mata ha venido haciendo con imágenes de archivo de manifestaciones sociales en las que el pan está presente como compañero de protesta. El pan ha movilizado a miles de personas a través de fronteras históricas y contemporáneas. Es un alimento que representa la política y la clase como casi ningún otro. Su costo y disponibilidad han sido factores clave en muchas revueltas sociales. Por otro lado, además de amortiguar y provocar conflictos, el pan también construye espacios comunes. El proyecto de investigación de Valeria Mata busca explorar la materialidad y el simbolismo del pan, y las condiciones sociopolíticas en las que existe.





227





EL PAN  
COMO  
REGALO



## AGRADECIMIENTOS

El equipo editorial quisiera agradecer a los autores su participación en el décimo número de la revista. También quisiera agradecer al comité científico sus recomendaciones y consejos.

Merecen una mención especial todas aquellas entidades que han realizado las aportaciones económicas necesarias para impulsar este proyecto.

También quisiéramos reconocer la ayuda prestada por:  
Editorial Universidad de Granada  
Departamento de Construcciones Arquitectónicas, UGR  
Grupo de Investigación HUM813  
Departamento de Pintura, UGR  
Departamento de Escultura, UGR  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura, UGR  
Facultad de Bellas Artes, UGR  
María Isabel Cabrera García  
Francisco José Sánchez Montalbán  
José María Manzano Jurado  
Asunción Lozano Salmerón  
Rafael Peralbo Cano  
Juan Calatrava Escobar  
Francisco Vega  
Ignacio Valverde Palacios  
David Gallego Méndez

## REVISORES N10

Aurora Alcaide  
Loly Alcaide Ramírez  
Sergio Arredondo Garrido  
Juan Calatrava Escobar  
Javier Cantón  
Juan Deltell  
José María Echarte Ramos  
Benjamin Ennemoser  
Bárbara Fluxá  
Alberto García Moreno  
Elena López Martín  
Asunción Lozano Salmerón  
Lucas Mertehikian  
Hortensia Mínguez García  
Carlos Miranda Mas  
Gustavo Montes  
Borja Morgado  
Pedro Osakar Olaiz  
Renata Ribeiro Dos Santos  
Alfonso del Río  
Francisco Saez de Adana

Esta publicación ha sido financiada con cargo a la ayuda B-HUM-294-UGR20 concedida por la Consejería de Universidad, Investigación e Innovación de la Junta de Andalucía y por FEDER, Una manera de Hacer Europa:



## RECEPCIÓN DE ORIGINALES - CALL FOR PAPERS

La revista *SOBRE. Prácticas Editoriales en Arte y Arquitectura* es una publicación de periodicidad anual que aborda de una manera compleja y poliédrica la relación que establece la práctica del arte y la arquitectura –y sus modos y sistemas de producción– con aquellos marcos, medios y dispositivos empleados para su distribución y comunicación en los ámbitos académico y profesional y en la sociedad en general. Los trabajos publicados en las secciones «Campo», «Panorama» y «Pliego» son sometidos a revisión anónima (sistema «doble ciego»).

Los artículos de investigación o revisión que se dirijan a la sección «Campo» podrán tratar, de manera abierta, uno o varios de los siguientes ejes:

- Investigaciones que cuestionen y profundicen en el uso de los medios de difusión y comunicación de la producción en arte y arquitectura, de los más clásicos (libros, revistas, catálogos, cine, fotografía...) a los más contemporáneos (vídeo, webs, blogs, redes sociales...).
- Reflexionar sobre proyectos artísticos que usen medios editoriales o que trabajen conceptos como la *multiplicidad*, *serialidad* o *secuencialidad* de archivos textuales o visuales.
- Investigaciones sobre archivos, registros y memoria en los campos del arte y la arquitectura.
- Revisión de iniciativas y experiencias sobre legislación, políticas de derechos de autor y licencias en los ámbitos del arte y la arquitectura.
- Herramientas y tecnologías que permitan la edición, reproducción, multiplicación y circulación de obras artísticas.
- Problematicar la edición o reflexionar sobre experiencias en torno a ella como acto discursivo y experimental.
- Revisión de prácticas culturales (música, artes escénicas, danza, cine, etc.) que incidan o den importancia a los procesos de edición.

La recepción de artículos para la sección «Campo» está abierta permanentemente.

Los artículos que se dirijan a la revista para ser incluidos en las secciones «Panorama» y «Pliego» deberán ajustarse a la temática propuesta y enviarse dentro del plazo anunciado por la revista.

## NORMAS PARA EL ENVÍO DE ORIGINALES

La revista *SOBRE*, editada en la Universidad de Granada, está dirigida a especialistas, investigadores y profesionales de los campos del arte, la historia del arte, la arquitectura y cualquier otra disciplina que pueda aportar conocimiento dentro de los ejes de interés de la revista. *SOBRE* acepta trabajos originales, de carácter empírico y teórico, realizados con rigor metodológico y que supongan una contribución a la investigación en los ámbitos de la producción artística y de los medios y las políticas de la edición. Los trabajos deben ser inéditos y no estar en proceso de revisión o publicación por ningún otro medio. Estarán escritos en español, portugués o inglés, y serán presentados y enviados a través de la plataforma digital Open Journal Systems de la revista (<http://revistaseug.ugr.es/index.php/sobre>), en la que se encuentran indicaciones concretas para llevar a cabo el proceso.

El envío se ajustará al formato especificado en estas normas. El incumplimiento de ellas supondrá la no evaluación del trabajo. Se recomienda, por tanto, atender minuciosamente a las instrucciones y descargar la plantilla para la redacción del artículo que se puede descargar en la web de la revista.

# SOBRE

Prácticas editoriales  
en arte y arquitectura

01/2024 | 229 pp

ISSN 2387-1733 | E-ISSN 2444-3484 | DL GR 437-2015

## SUMARIO

Contents

### 05 EDITORIAL

### 07 PANORAMA

- 07-17 **Claudia González.** Identidades digitales difusas. Estrategias de ocultación en la red. *Vague Digital Identities. Concealment Identities on the Network.*
- 19-29 **Sergio Martínez Luna y Santiago Morilla.** Creación y experimentación con interfaces críticas en artes y educación. *Creation and Experimentation with Critical Interfaces in Arts and Education.*
- 31-45 **José Parra-Martínez, Asunción Díaz-García, Ana Gilsanz-Díaz y María-Elia Gutiérrez-Mozo.** Cuerpo a cuerpo con el archivo digital de Arquitectura: Ecologías y medios para una aproximación feminista. *Close Encounters with the Digital Architecture Archive: Ecologies and Media for a Feminist Approach.*
- 47-56 **María Abellán Hernández.** Nuevos espacios para la difusión del webcómic. *Instagram* como plataforma de edición y promoción. *New Spaces for the Diffusion of Webcomic. Instagram as a Platform for Editing and Promotion.*
- 57-72 **Manuela Eva Roth .** Cuerpos disidentes y visualizaciones de lo popular en las fotografías del diseño de idumentaria en Argentina. Modos de producción, difusión e interacción en los medios digitales. *Dissident Bodies and Visualizations of the Popular in the Photographs of Clothing Design in Argentina. Modes of Production, Dissemination and Interaction in Digital Media.*
- 73-82 **Jose Eiras Martínez.** Meta[di]verso contexto artístico en la red. *Meta[di]verso: Artistic Context on the Web.*
- 83-96 **Iván Rincón-Borrego, Eusebio Alonso-García y Sara Pérez Barreiro.** Memories Between Architecture and Cinema: A Glimpse into the Webapp Cinemapp.net. *Memorias entre Arquitectura y cine: una mirada a la webapp cinemapp.net*
- 97-108 **Cenk Güzelis y Anna Pompermaier.** Becoming-With, Encounters in an Augmented Garden - Architecture as Inhabitable Media Object. *Becoming with, encuentros en un jardín aumentado - Arquitectura como objeto mediático habitable.*

### 109 PLIEGO

- 109-135 **Clara Boj y Diego Díaz.** *Data Mnemosyne.*

### 137 CORRESPONDENCIAS

- 137-142 **Una conversación entre Gala Knörr, Nada Colectivo y Mayte Gómez Molina, moderada por Antonio Collados.** Tiempo, mente y cuerpo en las dinámicas de comunicación digitales actuales.

- 143-148 **Sonia Fernández Pan.** Disculpas por mi respuesta tardía.

### 149 ESTUDIO

- 149-167 **Lluís Juan Liñán.** Breve historia de las formas y formatos del discurso arquitectónico en internet: blog, microblog, foro, hilo y tablón. *A Brief History of the Forms and Formats of Architectural Discourse on the Internet: Blog, Microblog, Forum, Thread, and Board.*

### 168 EDITLABS

- 168-205 **Equipo SOBRELAb.** III Encuentros SOBRE. Dinámicas Contemporáneas de Comunicación en Arte. Granada, Marzo, 2023. *III Encuentros SOBRE: Contemporary Dynamics in Art Communication.*

### 207 CAMPO

- 207-219 **Javier Iáñez Picazo.** *I'm feeling lucky:* Modos de virtualización y apropiación en la pintura post-internet. *I'm feeling lucky: Modes of Virtualization and Appropriation in Post-Internet Painting.*

### 220 NOTAS CURRICULARES

### 224 CITA DE CIERRE

- 224-229 **Valeria Mata.** Pan y Revuelta.

### PANTALLA

"Digital Promenade" de Mayte Gómez Molina