

CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Rafael Bonilla Cerezo, Miriam Borham Puyal, Paulo Antonio Gatica Cote, Ángel J. Gonzalo Tobajas, Javier Gutiérrez Parera, Horacio Muñoz Fernández, Miriam Peña Pimentel, Marcello Arnaldo Picucci, Ernesto Priani Saisó, Vega Sánchez Aparicio y Virginia Sánchez Rodríguez.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar [las normas de publicación en la web](#).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo

Juan Carlos Cruz Suárez

Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake | University of California - Davis (EE. UU.)

Fernando Broncano Rodríguez | Universidad Carlos III (España)

Hans Lauge Hansen | Aarhus Universitet (Dinamarca)

José María Izquierdo | Universitetet i Oslo (Noruega)

José Manuel Lucía Megías | Universidad Complutense de Madrid (España)

Francisca Noguerol Jiménez | Universidad de Salamanca (España)

Elide Pittarello | Università Ca' Foscari Venezia (Italia)

Fernando Rodríguez de la Flor Adánez | Universidad de Salamanca (España)

Pedro G. Serra | Universidade da Coimbra (Portugal)

Paul Spence | King's College London (Reino Unido)

Remedios Zafra | Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor y científico

Miriam Borham Puyal | Universidad de Salamanca (España); Jiří Chalupa | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa);

Wladimir Alfredo Chávez | Høgskolen i Østfold (Noruega); Sebastien Doubinsky | Aarhus Universitet (Dinamarca); Daniel

Esparza Ruiz | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa); Charles Ess | Aarhus Universitet (Dinamarca); Fabio de la Flor |

Editorial Delirio (España); Katja Gorbahn | Aarhus Universitet (Dinamarca); Pablo Grandío Portabales | Vandal.net (España);

Claudia Jünke | Universität Bonn (Alemania); Malgorzata Kolankowska | Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia);

Beatriz Leal Riesco | Investigadora independiente (EE. UU.); Juri Meda | Università di Macerata (Italia); Macarena Mey

Rodríguez | ESNE/Universidad Camilo José Cela (España); Pepa Novell | Queen's University (Canadá); Sae Oshima | Aarhus

Universitet (Dinamarca); Gema Pérez-Sánchez | University of Miami (EE. UU.); Olivia Petrescu | Universitatea Babeş-Bolyai

(Rumanía); Pau Damián Riera Muñoz | Músico independiente (España); Jesús Rodríguez Velasco | Columbia University (EE. UU.);

Esperanza Román Mendoza | George Mason University (EE. UU.); José Manuel Ruiz Martínez | Universidad de Granada

(España); Fredrik Sörstad | Universidad de Medellín (Colombia); Bohdan Ulašin | Univerzita Komenského v Bratislave

(Eslovaquia).

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported](#).

Diseño del logo: Ramón Varela | Ilustración de portada: Vega Sánchez Aparicio

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 5

Artículos de investigación: Caracteres

- Las relaciones de conocimiento en la Biblioteca Digital del Pensamiento Novohispano. DE MIRIAM PEÑA PIMENTEL Y ERNESTO PRIANI SAISÓ, PÁG. 10
- Del mito de “la silla peligrosa” a la leyenda urbana de la aguja escondida y el contagio del SIDA. DE ÁNGEL J. GONZALO TOBAJAS, PÁG. 30
- El diablo dijo... “¡acción!”: *Hellboy* en el laberinto Del Toro. DE RAFAEL BONILLA CEREZO Y JAVIER GUTIÉRREZ PARERA, PÁG. 51
- La obra de arte en la época de la retuiteabilidad. DE PAULO ANTONIO GATICA COTE, PÁG. 81
- When Video Games Tell Stories: A Model of Video Game Narrative Architectures. DE MARCELLO ARNALDO PICUCCI, PÁG. 99

Reseñas

- *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, de Juan Martín Prada. POR PAULO GATICA COTE, PÁG. 118
- *Narrativas del simulacro: videocultura, tecnología y literatura en Argentina y Uruguay*, de Jesús Montoya. POR VEGA SÁNCHEZ APARICIO, PÁG. 130
- *Ciberteología. Pensar el cristianismo en tiempos de la red*, de Antonio Spadaro. POR MIRIAM BORHAM PUYAL, PÁG. 136

Artículos de divulgación: Intersecciones

- La crítica digital en la era poscinematográfica. DE HORACIO MUÑOZ FERNÁNDEZ, PÁG. 142
- El jazz: una aproximación a su estudio como producto artístico y como elemento argumental transmedia. DE VIRGINIA SÁNCHEZ RODRÍGUEZ, PÁG. 157

Sobre los autores, PÁG. 175



Reseñas

Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales, de Juan Martín Prada

Paulo Antonio Gatica Cote (Universidad de Salamanca)

Prada, Juan Martín. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Akal. 2012. 256 pág. 19,50 €

La investigación sobre las prácticas artísticas en Internet se ha desarrollado en el terreno español con gran acierto gracias a las aportaciones de especialistas de la talla de Antonio Rodríguez de las Heras, José Luis Molinuevo, José Luis Brea –desgraciadamente fallecido en 2010– y el profesor de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la Universidad de Cádiz Juan Martín Prada.

A lo largo de dos décadas Prada ha ido acumulando una ingente bibliografía sobre el arte contemporáneo, la recepción estética y la teoría de la posmodernidad entre las que hay que destacar las monografías *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y Teoría de la posmodernidad* (Fundamentos: 2001), *Las nuevas condiciones del arte contemporáneo* (Briseño editores: 2003), *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual* (Sendemà: 2012) y *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* (Akal: 2012). Concretamente, este último presenta un exhaustivo análisis de las interrelaciones entre arte e Internet con especial atención a “aquellas manifestaciones artísticas que, o bien han hecho de Internet su contexto de actuación específico, o bien su campo o tema de reflexión principal” (5) en el contexto de la Web 2.0 o segunda época de la web.

En *Prácticas artísticas e Internet*, además de desgranar en trece capítulos las tendencias y poéticas más relevantes practicadas en lo que Juan Martín Prada ha denominado el “sistema-red”, el autor confecciona un breve panorama histórico del arte en Internet. Este repaso no resulta baladí ya que Prada traza una genealogía del arte “pre-Internet” centrándose en los movimientos o grupos que, gracias a la implantación general de los nuevos medios masivos de comunicación, anticiparon algunos de los presupuestos principales que se van a observar en el siglo XXI como es el caso del arte abstracto, Fluxus o, más recientemente, el proyecto Rhizome. Para ellos, el arte no se pliega a la lógica monumental de la obra aurática (Brea, 2007), sino que será concebido en su potencial apertura como espacio “de interacción comunicativa y debate

abierto” (11) y, por tanto, más ligado a la producción de encuentros y colaboraciones que a la creación “material”.

Según Juan Marín Prada: “el *web art* es un tipo de actividad artística que, al caracterizarse por la existencia de infinitos originales (cada una de las posibles visualizaciones de la obra en la pantalla), ha supuesto uno de los más importantes cuestionamientos de las lógicas basadas en la cultura del ‘original’ dentro del arte contemporáneo reciente” (86). El aura de la obra de arte deja de ser una característica fundamental en las prácticas artísticas en Internet y, por ende, la creación ya no se entiende como una proyección directa de la subjetividad del genio creador-demiurgo en un aquí y ahora únicos. Como expuso brillantemente Benjamin, gracias a la tecnología de reproducción se “emancipa a la obra artística de su existencia parasitaria en un ritual” (Benjamin, 1973: 27). En este sentido, el arte en Internet pretende, en línea con las aspiraciones de la vanguardia, el cuestionamiento del propio estatuto artístico de la obra así como de sus mecanismos de legitimación.

Asimismo, uno de los debates más interesantes planteados en el libro se corresponde a la pregunta por la “perdurabilidad” del *net art*, de una serie de realizaciones sujetas a la obsolescencia tecnológica y a la forma de exposición de dichas obras. Las instituciones han respaldado la preparación de colecciones y archivos dentro de sus catálogos para propiciar dicha conservación. No obstante, esta labor de defensa del “patrimonio inmaterial” (14) constituye un ataque contra la propia “naturaleza” de la obra y su lógica basada en la distribución y el acceso. De este modo, para Prada, a través de estas estrategias de conservación/exposición, el *net art* se institucionaliza y se somete al mercado como un bien cuantificable.

Planta y perfil del “sistema-red”

En mi opinión, el aspecto esencial de *Prácticas artística e Internet* es el minucioso cartografiado del “sistema-red”. Claramente deudor de los planteamientos de Manuel Castell sobre una “sociedad red” estructurada por redes telemáticas, Prada da un paso más al introducir el componente “conectividad” y al señalar la progresiva injerencia de intereses económicos en el espacio liso de Internet. De hecho, el autor considera que el primer rasgo clave del “sistema-red” es la “tendencia hacia el control oligopolístico del uso de Internet” (26) que amenazaría

mediante la constitución de plataformas centralizadas la aparente libertad de filtros y controles de la red¹.

Otra característica del “sistema-red” es la consolidación de un modelo “biopolítico” de negocio basado en las redes sociales. Como indica el autor: “el carácter enormemente lucrativo de las redes sociales en Internet evidencia cómo producción económica y producción de experiencia social y afectiva coinciden ahora, fusionándose y conformando un todo integrado” (26). No obstante, el supuesto desarrollo de la hiperindividualidad que favorecen Twitter, Facebook o Instagram acaba siendo subyugado por el “despotismo tecnológico” (Brea, 2002: 122), “un orden tecno-social caracterizado por la generación de fuertes dependencias de los nuevos sistemas y dispositivos tecnológicos” (26) que estaría destinado a la inflación de conductas y comportamientos sociales y comunicativos prediseñados. Paradójicamente, el “sistema-red” adopta una apariencia ajena a marcas de poder que, como Prada demuestra, no acaba de ocultar “las relaciones de poder y económicas subyacentes” (27).

En virtud del componente participativo de la web 2.0, las propias comunidades de usuarios generan sus “defensas” ante esta mercantilización de la red por medio de iniciativas colaborativas como los colectivos a favor del software libre y los proyectos en código abierto². Aun así, Prada reconoce que, a pesar de estos notables esfuerzos, los enunciados emancipatorios son facilitados y conducidos por las mismas estructuras “denunciadas” del “capitalismo informacional” (28). Igualmente, hay que tener en cuenta que en el entorno de la web social, los usuarios se convierten en los productores de valor añadido mediante el uso, la participación y el intercambio de los contenidos. Por ello, el modelo de negocio no se centrará en la generación de datos –como se observaba en los primeros pasos de Internet– sino en lo que el autor califica de “lógica inclusiva”, la circulación voluntaria y abierta o, mejor dicho, en el

¹ Buena muestra de la actualidad de las advertencias de Prada es que ha sido en 2014 cuando el Parlamento Europeo ha aprobado finalmente una serie de reformas para garantizar la neutralidad de la red. Es más, hay países como Estados Unidos donde se está debatiendo intensamente la neutralidad de la red; es decir, la regulación de los contenidos y la velocidad de conexión por parte de las grandes compañías de telecomunicaciones.

² Como destaca Prada, un caso paradigmático se encuentra en la enciclopedia Wikipedia que, incluso, ha sido tematizada por los artistas Scott Kildall y Nathaniel Stern en su *Wikipedia Art* (2009).

deseo de los internautas de generar y compartir la información libremente (29-30)³. En palabras de Prada:

la lógica inclusiva de esta segunda fase de la web se fundamenta en un principio elemental: una determinada aplicación o red social será mejor cuantos más usuarios hagan uso de ella, es decir, que hay valor en el volumen, que lo cuantitativo deviene cualitativo en esta época segunda de la web. (30)

De igual manera, esta apertura de la web 2.0 a los cibernautas incide en la producción de los contenidos alojados ya que, frente a los postulados tecnófobos que anunciaban la homogeneización y trivialidad de las realizaciones artísticas, Internet ha permitido un mayor desarrollo de los discursos particulares al encontrar en la red un canal no sujeto a los controles de los medios tradicionales. En opinión de Prada, este optimismo se percibe en el auge de la creatividad amateur de la mano de las tecnologías *do it yourself* o *let's do it together*⁴. Sin embargo, estas realizaciones ya no responden a modelos “analógicos” en los que la posesión de la obra y su exhibición en espacios institucionalizados son los determinantes de su consumo. Al contrario, en la web social los productores amateur hacen circular sus creaciones de manera gratuita con el objetivo de lograr su mayor difusión. Siguiendo a Prada: “el sistema de la información es paradójicamente contrario al propio del capitalismo tradicional, en el que el valor se basaba en la escasez, mientras que el valor de los productos informacionales y de interrelación humana aumenta con su difusión” (52).

Sobre este aspecto el libro se muestra particularmente certero. Prada subraya la inversión que se ha producido en la comunicación artística debido a la amateurización de las prácticas artísticas. Así, las innovaciones estéticas “acontecerán en la ‘fábrica social’ que conforman los usuarios” en vez de “en el entorno de relaciones profesionales e industriales” (40). De este modo, el autor sentencia que la figura del consumidor, eje central de un sistema económico industrial basado en la producción de mercancías, se transforma en “prosumidor” debido a la conversión de consumidores en productores.

³ El autor menciona en varias ocasiones la fuerte imbricación del “sistema-red” con conceptos como “capitalismo social” o el “capitalismo afectivo”. Como bien explica Prada, en la web 2.0 coinciden la producción de socialidad y la producción económica ya que “las empresas de la nueva web tratan de producir vida social, relaciones humanas, en una rentabilísima estrategia basada en la indistinción entre economía y comunicación” (52).

⁴ Como resume el autor: “los usuarios no son ya sólo consumidores sino también proveedores, ellos mismos, de contenidos” (37).

Es indudable que dicha asunción de funciones de productor por parte de la “fábrica social” genera nuevos sistemas de circulación relativamente autónomos de los medios oficiales. En este sentido, las opciones de participación “no profesionales” coadyuvan al cuestionamiento de los límites entre lo artístico y lo no artístico. Prada no rehúye este debate cada vez más asentado en la academia desde Duchamp. El autor estima que el matiz diferenciador radica en “la intensidad con la que cada creación revela y expande los aspectos y potenciales esenciales del vivir y de la conciencia crítica posibles en esa multitud” (46). Por ello, frente a los temores de mercantilización prediseñada del Arte dentro del sistema-red, Prada observa justamente la capacidad de “anticipación”, de resistencia de las prácticas artísticas del “poder constituyente de la multitud” (47).

No obstante, el reconocimiento de la fuerza subversiva de las prácticas online no sancionadas institucionalmente no provoca que el pensador español se deje llevar por el canto de sirenas del optimismo tecnológico. La competencia crítica de Prada, ya manifiesta en sus acertadas apreciaciones acerca de los intentos de fagocitación de la red, se ve nuevamente probada en su análisis de lo que califica como “crisis de la intimidad” o “crisis de lo introspectivo” (48).

El autor defiende que la lógica inclusiva de las redes sociales ofrece una serie de “recompensas” a los usuarios más activos en forma de “emociones sociales” y reconocimiento público en el seno de la comunidad online⁵. Este sentimiento, denominado *egoboo*, se definiría por “el placer derivado del reconocimiento público del trabajo voluntario o la satisfacción que produce al participante el sentirse útil, el ser capaz de prestar ayuda a los demás miembros de esa comunidad” (34) y, por tanto, la subjetividad dejaría de entenderse como una esencia inamovible sino en “permanente intercambio de intimidades o en la espectacularización de la intimidad” (48).

A este respecto es conveniente traer a colación el concepto de “extimidad” desarrollado por la antropóloga argentina Paula Sibilía en su imprescindible trabajo *La intimidad como espectáculo* (2008). Para Sibilía la sociedad actual vive inmersa en un “festival de vidas privadas” (Sibilía, 2008: 32) que certifica, como consecuencia de los nuevos avances en el contexto de la web 2.0, el paso de la interioridad del sujeto a “nuevas formas de autoconstrucción” tecnologizadas, a

⁵ Un caso singular que atenta directamente contra la lógica tradicional de la escasez mencionado por Prada es la producción *peer to peer*. En este caso, la posesión de la mercancía, más que incrementar el capital del poseedor, supondría una “pérdida” al quedarse “fuera de una relación de intercambio posible” (95) valorizada por el colectivo de usuarios activos.

“un tipo de yo más epidérmico y dúctil, que se exhibe en la superficie de la piel y de las pantallas” (Sibilia, 2008: 28).

Asimismo, la influencia directa del poder en este “mecanismo” de producción de identidades “extimas” se revela en refinadas estrategias de control, ya no sólo ejercidas mediante la actuación directa y sancionadora, sino también por medio de acciones “biopolíticas”. En palabras de Prada: “el poder actúa produciendo y extendiendo formas de vivir, formas de disfrutar y de experimentar la vida (...). Hoy casi toda la política es ya biopolítica, pues prácticamente todas las estrategias políticas y económicas se centran ahora en la vida y en lo viviente” (51). Del mismo modo, los instrumentos de una sociedad hipervigilante y disciplinaria han sido superados por un sistema de dominación más personal asumido de manera inconsciente: la multiplicación de las expectativas *ad infinitum*, la creación de un *Deseo* que contrarreste el deseo de dominación o posesión del capitalismo moderno. En un mundo al alcance del ratón, de acuerdo con el autor y con Žižek –a quien sigue en este punto–, la mera posibilidad resulta abrumadora y troca la “posibilidad de satisfacción” en “satisfacción real” (65). En definitiva: “la lógica económica del sistema-red se fundamenta en diferenciar y singularizar todo procedimiento, o en permitir que cada cual lo singularice a su manera, haciendo sobreabundante la oferta de la libre elección, de la libre decisión” (67).

Evidentemente, los creadores no se mostrarán indiferentes a la inmensa trama de intereses político-económicos urdida en buena medida aprovechando la extensión de las posibilidades de comunicación e interconexión. De ahí que, en sintonía con los presupuestos más críticos del arte conceptual, una parte importante de las indagaciones estéticas en Internet tienen como objetivo la mostración de “una forma de pensar lo social” (63) así como la denuncia de dichas relaciones entre la sociedad, el arte y la economía. Como bien recoge Prada: “la principal capacidad de actuación crítica de estas manifestaciones artísticas no se basará en la investigación de los significados proyectados por la red, sino en el estudio de las condiciones que permiten su construcción (64).

Las nuevas estéticas y poéticas (políticas) digitales en el “sistema-red”

Aunque no se presenta formalmente en el libro como una segunda parte, se aprecia una división notoria entre el planteamiento teórico del sistema-red -reseñado anteriormente– y los sucesivos capítulos centrados en la ejemplificación y estudio de las nuevas estéticas y poéticas/

políticas– propuestas por los creadores digitales. Específicamente, Prada analiza en detalle las poéticas del registro y de la base de datos, las estéticas de datos y conectividad, las prácticas que orbitan en torno a la interactividad electrónica y la interacción social, la cuestión de la identidad en las obras digitales, el *blog-art*, las estéticas de la remezcla y la recreación histórica, las propuestas que abordan la manipulación temporal, las relaciones entre redes digitales y el espacio físico y, por último, las creaciones diseñadas en entornos multijugador y metaversos.

Considero conveniente para ilustrar este apartado comenzar con una cita del autor a modo de premisa indispensable de cara a un correcto acercamiento a esta serie de prácticas artísticas en la época de las redes sociales. De acuerdo con Prada:

en la web la invitación evaluar, comentar y calificar lo que leemos o vemos es permanente. Se actúa en ella bajo una continua exigencia de jerarquización de la información y de los datos, comprometiendo siempre al usuario en la valoración de todo tipo de documentos y archivos. (118)

En primera instancia, se comprende el valor de “visibilidad” implícito en el enunciado ya que será el cibernauta –semionauta en la terminología de Bourriaud (Bourriaud, 2009: 16)– el que en última instancia trazará sus propios trayectos de navegación. No obstante, como se ha descrito, el sistema-red no es un entramado inocente sino que está sujeto a las jerarquizaciones implícitas o explícitas a las que la red se ve sometida. Así, el *net-art* tematizará esta aparente paradoja del espacio online a través de acciones que atenten contra la lógica de la visibilidad y el filtrado de los buscadores –*browser art*– y proponiendo itinerarios alternativos (108).

Asimismo, no hay que olvidar que el otro gran núcleo argumental de *Prácticas artísticas e Internet* es la cuestión del “carácter procesual de la obra de arte” (128). Como señalara Nicolas Bourriaud acerca de las últimas tendencias del arte:

El arte de hoy (...) toma en cuenta, en el proceso de trabajo, la presencia de la microcomunidad que lo va a recibir. Una obra crea así, en el interior de su modo de producción, y luego en el momento de su exposición, una colectividad instantánea de espectadores-partícipes. (Bourriaud, 2006: 70-71)

El arte en la red se construye sobre dos grandes conceptos que atraviesan el imaginario social y creativo del siglo XXI: la interactividad y la interacción. Este binomio es en cierto sentido

análogo al planteado por Henry Jenkins de interactividad y participación. Para el especialista en *media* norteamericano, “la interactividad se refiere a las formas en que se han diseñado las nuevas tecnologías para responder mejor a la reacción del consumidor” (Jenkins, 2008: 138) mientras que la participación “está condicionada por los protocolos culturales y sociales” (Jenkins, 2008: 139). De esta manera, al contrario que la obra aurática, cuyas circunstancias de presencialidad y consumo estaban claramente (de)limitadas a un *hic et nunc* unidireccional, las prácticas artísticas en la web 2.0 van a fomentar la bidireccionalidad y confluencia de los ahora cocreadores en un espacio diseñado para la interacción social, que incluiría también la producción de “comunidades de expresión” (146) o las manifestaciones ciberactivistas. Como esclarece Prada, habría que hablar más de “‘experiencias’ y no tanto de ‘obras’, de lo ‘estético’ más que de lo ‘artístico’” (131).

De otro orden que las exploraciones estéticas sobre la inclusión del espectador dentro la obra de arte procesual, las manifestaciones artísticas en la web social van a suscitar nuevos interrogantes y respuestas acerca de la identidad o el cuerpo. Más allá de consideraciones previas en torno a la lógica inclusiva del capitalismo afectivo y en línea con la exhibición extimista de la intimidad expuesta por Sibilia, los creadores van a problematizar lo que Prada califica de “resurgimiento de identidades fuertes basadas en el ejercicio de la expresión de un ‘yo’ concreto” (149) ejemplificado por el auge de las bitácoras digitales. Asimismo, las nuevas “egologías” signadas por este retorno al yo en la web 2.0 están siendo sometidas a un proceso de adelgazamiento espacio-temporal cuyo máximo exponente se encuentra en las plataformas de *microblogging* en “tiempo real” como Twitter⁶. Más aún, estos medios han incrementado la velocidad de emisión/recepción de contenidos hasta casi los límites del diálogo por lo que se hace imprescindible una perpetua actualización a fin de garantizar al “yo” ciertas cuotas de visibilidad.

La autoconstrucción de la identidad que describe Sibilia en los blogs o en las redes sociales no siempre tendrá que ver con una “radical reivindicación de un ‘yo’ identitario que quiere hablar de sí mismo” (149) o con ejercicios deconstructivos para fracturar la concepción monolítica del ser. Así, proliferarán las identidades avatáricas, las blogoficciones, los *fakes* y toda una gama de perfiles que van a cuestionar el sujeto de enunciación digital como “formas de escapar de los procesos corporativos de gestión de *realidad*” (150).

⁶ Prada atina al vincular este proceso con el boom de la brevedad en la literatura. Particularmente habla del *revival* del aforismo, aunque puede ser extensible al amplio cultivo de minificciones en la red (166).

Además del interés creciente por dicha “egología”, el cuerpo, lejos de desvanecerse en el magma informático, se verá afectado por los avances de la tecnología inteligente con los que va a fusionarse hasta convertirse en “tecnocuerpo”⁷. Dentro del conjunto de prácticas artísticas que abordan la interrelación cuerpo e Internet, Prada detecta tres líneas principales de actuación que podrían resumirse en “la idea de cuerpo como interfaz”, “la idea del avatar como elemento ‘desidentificador’, como apertura radical del sujeto a múltiples identidades a través de apariencias corporales insólitas” y “el giro hacia lo ‘real’ que ha ido produciéndose con la consolidación de la web social” (155-57). En estas tres dimensiones el cuerpo es problematizado siempre en relación –en red– con otros cuerpos “electrónicos”, avatares o autorrepresentaciones que revelan la condición desplazada de la identidad y la corporalidad ya sea en metaversos o en otros entornos virtuales.

Desde otro punto de vista, el cuerpo –virtual o no– y el tecnocuerpo se vinculan indefectiblemente con el espacio “físico” o el soporte que los acoge. De hecho, surgen verdaderas poéticas de la movilidad y de la localización humana como las prácticas artísticas que recurren al *geotagging* o a los geonavegadores como *Google Earth*. De esta forma, el espacio digital adquiere una renovada importancia en las expresiones estéticas de los creadores puesto que, a través de su reflexión, es posible hibridar “lo tangible del ámbito físico y lo intangible de las capas de datos añadidas a él” (223), así como variar la percepción de nuestro posicionamiento en un universo interconectado⁸.

El último gran bloque de obras analizadas por Juan Martín Prada puede agruparse bajo el título de estética de la remezcla con interesantes resultados tanto a nivel de producción –las prácticas del *remix*, *sampling*, *mash-up*, *remakes*, etc.– como a nivel estructural –espacializaciones del tiempo, manipulaciones temporales varias, estéticas del corte, etc. Sin duda, la figura del artista como sampleador o DJ, subrayada también por Bourriaud (2009), es un ejemplo paradigmático

⁷ El tecnocuerpo supone para Javier Echeverría un “cuerpo humano implementado por un conjunto de prótesis tecnológicas que le permiten acceder y ser activo en el tercer entorno” (Echeverría, 2003: 18).

⁸ Parece que estas prácticas retoman la interiorización de la mirada panóptica. No obstante, como demuestra el autor, los propios artistas se encargan de generar estrategias de resistencia y manipulación de la vigilancia disciplinaria (225-26).

de la situación actual del arte en el que el creador no es estrictamente un productor de nuevos significados, sino más bien un manipulador de significados preexistentes⁹. En palabras de Prada:

con la expresión *remix culture* se señalan las formas de producción (en todos los ámbitos creativos) basadas en actos de apropiación, mezcla, fusión, modificación y derivación, cuya intensificación ha sido posible gracias a las capacidades reproductivas y transformadoras de las herramientas digitales. (176)

Además, la explosión de creatividad amateur ha enriquecido sustancialmente el panorama artístico al propiciar la exploración de las posibilidades de sampleado y reutilización del archivo legitimado y no legitimado en sus composiciones. En ellas se rebatirán conceptos tan controvertidos y canonizados como “original”, “obra” o “autoría” al tiempo que se potenciarán las actuaciones colaborativas. Igualmente, Prada considera que el montaje y presentación de estos productos actúa en el plano del receptor mediante la recontextualización y resignificación de los segmentos seleccionados; de este modo, el centro se situaría, en su opinión, en el cambio de percepción del mal llamado espectador frente a la obra. Como el propio autor aclara:

El concepto de *happening* como algo que está sucediendo delante de mis ojos es sustituido por ‘algo está pasando conmigo’. Son obras que en su inacción no ‘entretienen’, situándose en las antípodas de las economías del tiempo más dominantes, basadas en el abandonarse activo del ‘pasar el tiempo’ tan propio de las formas del consumo mediático más generalizado. (199-200)

Quisiera concluir esta reseña comentando el mismo tema con el que finaliza *Prácticas artísticas e Internet*: “Entornos multijugador y metaversos como contextos de referencia” (233-46). Seguramente de manera consciente y con total intención, Prada sitúa su análisis en el mundo de los *Massive Multiplayer Online Game* (MMOG) y de los metaversos como *World of Warcraft* o *Second Life* respectivamente para significar su carácter totalizador y aglutinante de la mayor parte de las problemáticas planteadas durante todo el libro.

⁹ En estas realizaciones se percibe con gran fuerza la herencia duchampiana de la *remix culture* con ciertos matices diferenciales que el propio autor establece: “si la apropiación posmoderna en el ámbito de las artes visuales estuvo vinculada, a lo largo de las últimas décadas de los ochenta y noventa, y en sus casos más interesantes, a la idea de desplazamiento a través de estrategias basadas en la actualización política del *ready-made*, hoy, por el contrario, los modos del apropiacionismo digital se orientan hacia la transformación e integración de lo apropiado; más que reubicación o descontextualización, se busca la transformación, integración y fusión” (177).

Existe, indiscutiblemente, una estrecha relación entre los discursos del arte contemporáneo, el net-art y los videojuegos¹⁰. En buena medida, el *Game Art*, en el que se incluiría “creaciones propiamente ‘jugables’ y aquellas obras que simplemente hacen uso o emplean elementos de los videojuegos, o en las que éstos y su experiencia se presentan como argumento o temática central, sea cual sea la forma en la que la obra finalmente se concrete” (234), también propone formas alternativas de producción de socialidad, sirve de punto de encuentro de los usuarios con la obra, permite la manipulación –hackeado– de sus contenidos, confronta al jugador con su propia corporalidad/realidad/virtualidad y está sometido a la misma dinámica de politización y resistencia desplegada dentro del “sistema-red”.

En resumen, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* de Juan Martín Prada viene a ser un libro necesario. Esta necesidad no debe entenderse en un sentido retórico sino desde el convencimiento de que nos encontramos ante una obra monumental, pues es capaz de teorizar con suficiente acierto, ambición y perspectiva sobre fenómenos sujetos a un régimen temporal marcado inevitablemente por la caducidad y la inmediatez.

Bibliografía

Benjamin, Walter (1973). “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. Discursos interrumpidos I. Madrid: Taurus. pp. 15-60.

Bourriaud, Nicolas (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Bourriaud, Nicolas (2009). *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Brea, José Luis (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Consorcio Salamanca-Centro de arte de Salamanca.

Brea, José Luis (2007). *Cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa.

¹⁰ Desde 1990 es constatable la aparición de numerosas revistas especializadas en Game Studies así como programas de enseñanza e investigación propios.

Echeverría, Javier (2003). "Cuerpo electrónico e identidad". Ed. D. Hernández Sánchez. *Arte, cuerpo, tecnología. Salamanca*: Ediciones Universidad de Salamanca. pp. 13-29.

Jenkins, Henry (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Prada, Juan Martín (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.

Sibilia, Paula (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Esta misma reseña en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol3n2noviembre2014/resena-practicas-artisticas-internet-prada>



Sobre los autores

Sobre los autores

Rafael Bonilla Cerezo. Enseña en las Universidades de Córdoba (España) y Ferrara (Italia). Especialista en la obra de Góngora y en la narrativa breve del Siglo de Oro, ha publicado las monografías *Lacayo de risa ajena. El gongorismo en la Fábula de Polifemo de Alonso de Castillo Solórzano* (2006), *Dos gauchos retrucadores. Nueva lectura del Fausto de Estanislao del Campo* (2010) y *Soledades ilustradas. retablo emblemático de Góngora* (2013) (junto a Paolo Tanganelli), así como las ediciones críticas (según el método neolachmanniano) *Novelas cortas del siglo XVII* (2010) y *Zoomaquias. Épica burlesca del siglo XVIII* (2014) (en colaboración con Ángel Luis Luján Atienza). Es autor igualmente del volumen *Suspirando a Musidora. Ensayos de literatura y cine* (2008).

Miriam Borham Puyal. Doctora en Filología Inglesa por la Universidad de Salamanca (Premio Extraordinario de Doctorado), trabaja como Coordinadora de Evaluación en el Servicio Central de Idiomas de la USAL. Su actividad investigadora se centra en el estudio de mujeres quijote en la literatura británica y americana del largo siglo XVIII. Ha publicado en la *Gran Enciclopedia Cervantina* y ha colaborado con la British Society for Eighteenth-Century Studies. Es miembro del Grupo de Estudios del Siglo XVIII de la USAL.

Paulo Antonio Gatica Cote. Becario de investigación FPU por el Ministerio de Educación español (2012-2016) del Departamento de Literatura Española e Hispanoamericana de la Universidad de Salamanca. Es licenciado en Filología Hispánica por la Universidad de Cádiz con Premio Extraordinario de Licenciatura y Máster en Literatura Española e Hispanoamericana por la Universidad de Salamanca. Cursó estudios de licenciatura en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada en la Universidad Complutense de Madrid. Ha sido becado por instituciones como el Consejo Superior de Investigaciones Científicas y Obra Social La Caixa. Sus líneas de investigación son la genología de las formas breves, la poesía hispánica de los siglos XX y XXI y las interrelaciones entre literatura y nuevas tecnologías.

Ángel J. Gonzalo Tobajas. Profesor de Secundaria y Doctor en Literatura Comparada (mayo de 2013, Universidad de Alcalá de Henares). Con diversas publicaciones relacionadas con mi estudio sobre las “Escrituras populares escolares: imaginario y cultura de los adolescentes españoles a la luz de sus tradiciones discursivas” y sobre el folclore español.

Javier Gutiérrez Parera. Licenciado en Veterinaria por la Universidad de Córdoba, es miembro del Cuerpo Nacional Veterinario desde el año 2009, dedicándose en la actualidad a la protección de la Salud Pública la mayor parte de su tiempo. Paralelamente a la labor dentro de la Administración General del Estado, su interés por la divulgación y comunicación a otros colectivos le ha llevado a colaborar con la Comisión Europea, la Universidad de Valencia, la Universidad CEU Cardenal Herrera, el Colegio Oficial de Médicos de Córdoba o el Real Círculo de la Amistad de Córdoba, participando en la redacción del catálogo de la exposición "El Círculo en la Edad de Plata (1898 - 1936)".

Horacio Muñoz Fernández. Licenciado en Comunicación Audiovisual y Máster en Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales y Humanas por la Universidad Pontificia de Salamanca. Escribe habitualmente, y forma parte del equipo redacción de la revista digital *A Cuarta Pared*, además de ser autor de [este blog](#). Ha escrito artículos sobre la obra de cineastas como Albert Serra o Pedro Costa, el nuevo cine político, la crítica de cine o la representación de ciudad en las series de televisión y ha co-editado junto con Iván Villarrea Álvarez el volumen colectivo *Jugar con la memoria. El cine portugués en el siglo XXI* (Shangrila, 2014). Actualmente realiza doctorado en el departamento de Filosofía, Lógica y Estética de la Universidad de Salamanca sobre cine posnarrativo contemporáneo con José Luis Molinuevo.

Miriam Peña Pimentel. Sus áreas de estudio son las Humanidades Digitales y el uso de nuevas tecnologías en la investigación humanística. Ha trabajado sobre el uso de grafos en estudios bio-bibliográficos y filológicos. Actualmente coordina un Seminario de Humanidades Digitales y es profesora del primer curso curricular de Humanidades Digitales e Historia en la FFyL de la UNAM. Es miembro de la RedHD desde el 2013.

Marcello Arnaldo Picucci. Doctorado en la Universidad de Newcastle (Reino Unido) con una investigación sobre Literatura Infantil y videojuegos en 2014. Su investigación incluye la naturaleza, historia y las estructuras narrativas de los videojuegos. En su tesis doctoral a desarrollado un modelo de IA de videojuegos para narrativas no determinísticas. Su trabajo se ha presentado en congresos en México, Irlanda, Grecia y Reino Unido. Recientemente ha publicado en ATINER una investigación sobre la influencia de *Alicia* en los videojuegos. Actualmente investiga la historia de los videojuegos.

Ernesto Priani Saisó. Filósofo especialista en el Renacimiento y Humanista Digital. Es el fundador y principal investigador de la Biblioteca Digital del Pensamiento Novohispano, y profesor de tiempo completo de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. Ha trabajado el uso de las nuevas tecnologías en los estudios humanísticos. Es fundador de la Red de Humanidades Digitales (RedHD), de la que es vicepresidente.

Vega Sánchez Aparicio. Realiza su tesis doctoral sobre las relaciones entre literatura y estética en América Latina y España. Ha presentado diversas comunicaciones y publicado varios artículos sobre literatura, cine y arte contemporáneo, entre los que destacan: “Un lienzo de dolor. Arte contemporáneo y poesía en *La muerte me da* de Cristina Rivera Garza” o “Narrativas en cristal líquido: cinco apuntes de la vídeo-escritura” Como artista visual, trabaja la fotografía, el vídeo y el diseño digital.

Virginia Sánchez Rodríguez. Actualmente es Profesora Asociada en la Universidad Alfonso X el Sabio (Madrid) y docente en el Máster en Innovación e Investigación Musical de la UCLM. Doctora en Musicología (2013), Máster en Profesorado (2011), Máster en Música Hispana (2010), Licenciada en Historia del Arte (2009) y Titulada Profesional en Piano (2006), compagina su labor docente con la investigadora en proyectos I+D+I del Ministerio de Economía y Competitividad. Recientemente ha sido galardonada con el Premio de Investigación 2013 de la Fundación SGAE a la Mejor Tesis Doctoral.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol3n2noviembre2014/sobre-los-autores>



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Noviembre de 2014. Volumen 3 número 2

<http://revistacaracteres.net/revista/vol3n2noviembre2014>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres

<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>