



**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES VISUALES**

**PROPUESTA DE APROPIACIÓN
DEL ESPACIO VIRTUAL POR MEDIO
DEL *PROYECTO AWA*
(*ANIMACIÓN WEB ANÓNIMA*)**

**TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTES VISUALES**

**PRESENTA
YUVIA ANTONIETA PÉREZ GONZÁLEZ**

**DIRECTOR DE TESIS
DRA. TANIA DE LEÓN YONG**

TOLUCA, ESTADO DE MÉXICO, 30 DE MARZO DE 2011.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	5
INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO I INTERNET ESPACIO DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	
1.1 INTERNET ESPACIO DE PRODUCCIÓN	14
1.1.1 TRABAJO INMATERIAL	
1.1.2 CAPA INFORMÁTICA Y CAPA CULTURAL	
1.2 INTERNET ESPACIO DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	25
1.2.1 ASPECTOS GENERALES DE LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA EN INTERNET	
1.2.2 PRIMER ETAPA DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	
1.2.3 SEGUNDA ETAPA DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	
CAPÍTULO 2 APROPIACIÓN DEL ESPACIO VIRTUAL URBANO	
2.1 LO URBANO Y LO PÚBLICO EN EL ESPACIO VIRTUAL	54
2.2 APROPIACIÓN DEL ESPACIO VIRTUAL URBANO	58
CAPÍTULO 3 REALIZACIÓN DEL PROYECTO AWA	
3.1 PROYECTO AWA. APROPIACIÓN DEL ESPACIO URBANO VIRTUAL Y LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA EN INTERNET	64
3.2 REALIZACIÓN DE LA OBRA <i>SIN TÍTULO</i>	67
3.2.1 ASPECTOS CONCEPTUALES	
3.2.2 ASPECTOS TÉCNICOS	
3.2.3 ASPECTOS SOBRE LA PUBLICACIÓN	
3.2.4 PREPRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA	
3.2.4.1 DISEÑO DE INFORMACIÓN	
3.2.4.2 DISEÑO DE INTERACCIÓN	
3.2.4.3 GUIÓN GRÁFICO	
3.2.4.4 DISEÑO UGI (<i>USER GRAPHIC INTERFACE</i>)	

3.3 REALIZACIÓN DE LA OBRA <i>LOS HIJOS DE DIOS</i>	75
3.3.1 ASPECTOS CONCEPTUALES	
3.3.2 ASPECTOS TÉCNICOS	
3.3.3 ASPECTOS SOBRE LA PUBLICACIÓN	
3.3.4 PREPRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA	
3.3.4.1 DISEÑO DE INFORMACIÓN	
3.3.4.2 DISEÑO DE INTERACCIÓN	
3.3.4.3 GUIÓN GRAFICO	
3.3.4.4 DISEÑO UGI (<i>USER GRAPHIC INTERFACE</i>)	
3.4 REALIZACIÓN DE LA OBRA <i>PLACA DEL ESTADO DE MÉXICO</i>	87
3.4.1 ASPECTOS CONCEPTUALES	
3.4.2 ASPECTOS TÉCNICOS	
3.4.3 ASPECTOS SOBRE LA PUBLICACIÓN	
3.4.4 PREPRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA	
3.2.4.1 DISEÑO DE INFORMACIÓN	
3.2.4.2 DISEÑO DE INTERACCIÓN	
3.2.4.3 GUIÓN GRAFICO	
3.2.4.4 DISEÑO UGI (<i>USER GRAPHIC INTERFACE</i>)	
CONCLUSIONES	98
FUENTES DE CONSULTA	102
BIBLIOGRAFÍA	
RECURSOS ELECTRÓNICOS	
SITIOS WEB REFERENCIADOS	
ILUSTRACIONES	108
APÉNDICE DIGITAL DVD	108

AGRADECIMIENTOS

Agradezco principalmente el apoyo recibido del Programa de Becas para Estudios de Posgrado de la UNAM, ya que haber sido beneficiada implicó la finalización exitosamente de mis estudios, así como el desarrollo del presente trabajo de investigación.

Agradezco a la Doctora Tania de León Yong, maestra, tutora y directora de tesis, por su profesionalismo, dedicación y amistad que guiaron el desarrollo de este trabajo de investigación.

Agradezco a mis amigos y colegas del *Colectivo 2.50* quienes aportaron al *Proyecto AWA* ideas, críticas, bibliografía, experiencias y apoyo en la realización de las piezas.

Agradezco también a mis familiares, maestros y amigos, quienes de formas diversas colaboraron conmigo para que pudiera finalizar el *Proyecto AWA*.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación nace a partir del desarrollo del *Proyecto AWA (Animación Web Anónima)*, producción artística realizada durante la maestría en la Academia de San Carlos. Este documento muestra cuestionamientos que fueron surgiendo mientras desarrollaba cada una de las piezas que conforman el proyecto. Considero a este trabajo como una búsqueda personal por entender y conocer aspectos que me apasionan del medio de Internet, los que he decidido investigar para finalizar el Posgrado en Artes Visuales.

ANTECEDENTES DEL PROYECTO

Internet se originó como tecnología de guerra, pronto fue recuperado por la investigación científica comunicando universidades estadounidenses, dando inicio a un mundo virtual basado en una ciudad utópica que estaría habitada por una sociedad global, en donde el flujo de información, acceso global, dominio público del espacio, democratización del conocimiento y de la información, serían los ideales que se encontrarían guiando el uso y la producción en Internet. Paralelamente a esta sociedad, los sistemas económicos mundiales veían en Internet y en las telecomunicaciones, las vías que nutrirían y facilitarían el desarrollo de la globalización y el neoliberalismo “ello no es de extrañar desde el momento en que la rapidez, la movilidad, la flexibilidad y la capacidad comunicacional se convierten en los principios del nuevo sistema económico”¹, dice Jesús Carrillo en un estudio que hace sobre la Red.

El arte, al igual que otros ámbitos sociales, encontró en Internet un terreno virgen por explorar a partir de las posibilidades que permitían el uso del hardware y el software. Se generó una práctica artística conocida como Net

¹ Carrillo, Jesús, *Arte en la red*, Cátedra, España, 2004. Pág. 23.

Art, creándose portales como *Teleportancia*, *Rhizome* y *Áda web*, espacios que funcionaban de museos, archivando y difundiendo obra artística; también se generaron espacios de crítica, difusión y teoría de esta producción: *Nettime* y *Aleph*. Festivales y bienales Internacionales como *Transmediale* premiaron y reconocieron esta producción.

En este periodo la práctica artística en Internet planteó nuevas estrategias de producción, difusión y consumo; nutriendo y ampliando los conceptos de obra de arte, original y copia, derechos de autor; potencializando comunicacionalmente a la obra y dotándola de un carácter global. Son muchos los beneficios que la producción artística en Internet ha brindado al arte contemporáneo, pero como dice David Casacuberta: "la brecha digital es una gran grieta, que divide aquellos ciudadanos que no son capaces de acceder a las nuevas tecnologías de la información y usarlas para aumentar su desarrollo profesional y personal"². En la primera década del uso de Internet y el arte producido en este medio, se generó un quehacer artístico que sólo fue producido y consumido por artistas que tenían los medios económicos, así como la tecnología para formar parte de esta corriente artística. En la actualidad vemos que cada día se abren y popularizan los procesos del uso, publicación y producción en Internet, pero también podemos darnos cuenta de que la publicidad va ganando espacio, de tal manera que resulta difícil encontrar información relevante sin que se tropiece con la marea de publicidad. Ante tal situación me hago la siguiente pregunta: ¿qué estrategias de producción podemos desarrollar los artistas de los países tecnológicamente atrasados para apropiarnos del espacio virtual?.

² Casacuberta, David, *Creación Colectiva, En internet el creador es el público*, Gedisa, España, 2003. Pág. 33.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El *Proyecto AWA* nace y se formaliza como una propuesta para dar respuesta al cuestionamiento anterior; aunque ya en la práctica me dí cuenta que desconocía muchos aspectos básicos sobre Internet:

En primer lugar sabía que se presentaba un nuevo paradigma de producción donde el arte soportado en Internet está sujeto a éste, las preguntas consecuentes serían: ¿qué tipo de producción se genera en Internet? ¿qué factores intervienen en él y cuáles son sus características? En segunda instancia me interesaba saber acerca de la producción artística que se realiza en Internet: ¿qué corrientes de producción artística se desarrollan en Internet y qué evolución han presentado? En tercer lugar, me estaba planteando con el *Proyecto AWA*, y dada mi línea de estudio en Arte Urbano en la Academia de San Carlos, si se podría considerar un campo de producción en Internet como lo puede ser el espacio urbano virtual, donde el *Proyecto AWA* tendría como objetivo procurar insertarse. Finalmente deseaba abarcar un tema de uso corriente del Arte Urbano o Arte Público, y que he utilizado frecuentemente al clasificar obras realizadas en el espacio público: la apropiación del espacio; el cuestionamiento fue sencillo ¿qué es lo que entiendo por apropiación del espacio y cómo se puede apropiarse uno del espacio en Internet?.

CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROYECTO AWA

Las preocupaciones principales que motivaron la realización del *Proyecto AWA* fueron: investigar sobre posibles campos de producción para la práctica artística en Internet, comprender los problemas a los que tenemos que enfrentarnos los productores de arte al intentar apropiarnos del medio siendo amateurs en el uso de software y sin saber lenguajes de programación, qué tanto se puede producir en Internet sin invertir dinero en el uso de los servicios que se ofrecen. De este modo surgió el *Proyecto AWA*, como un conejillo de indias que estaría arrojando información acerca de algunas de las posibilidades de producción en Internet.

El *Proyecto AWA* se enfocó en explorar tres formas de publicación y producción en Internet. A continuación describo cada una de ellas:

La primera obra *Sin título*, es una animación de corta duración que busca sitios Web libres para ser publicada, jugando con dominios de páginas altamente consumidas. En este caso se pensó en usar la palabra de la empresa Televisa y de ahí generar dominios tales como telerisa.com, telemisa.com, telecita.com, telebisa.com, televiza.com, etc. Utilizando como medio de presentación el formato página Web que es el medio más común que se maneja en Internet para presentar información.

La segunda obra *Los Hijos de Dios*, intenta apropiarse de las herramientas o estrategias que usualmente se emplean en la publicidad. El formato de esta pieza es el pop up, el cual es un elemento publicitario que se exhibe en pequeñas ventanas que aparecen de improvisto cuando se abre una página Web o cuando se desliza el cursor por alguna zona.

La tercer obra, *Placa del Estado de México*, es una animación e intervención física a las placas de automóviles del Estado de México, este trabajo tiene la estrategia de publicación de usar el correo electrónico para enviar una introducción a la obra y si el remitente lo desea, puede acceder a ver el desarrollo completo del proyecto publicado en una página Web gratis.

JUSTIFICACIÓN

El interés personal por Internet se debe a que considero está dotado de una característica fundamental e invaluable: su poder comunicativo y autónomo, no necesita de un intermediario para que pueda llegar a un público, por ello considero se deben buscar los medios para producir obra dentro de ella, analizando sus terrenos, deficiencias, modas, redes de comunicación, públicos, etc. El estudio sobre Internet no tiene que ser únicamente desde el ámbito teórico de ciertas disciplinas como lo son la sociología, antropología,

informática, etc., debe generarse también por medio de la propia práctica artística, este es el sentido del *Proyecto AWA* y de este trabajo de investigación que lo acompaña.

OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS

El objetivo principal de este trabajo de titulación es desarrollar el *Proyecto AWA* (Animación Web Anónima) visto como una estrategia de producción y apropiación del espacio urbano virtual que explora formatos de publicación en la Web.

Los objetivos particulares pretenden mostrar un panorama general de la producción que se genera en este medio; estudiar la producción artística que se ha ido desarrollando en Internet; plantear el concepto de urbanidad en el espacio virtual como un campo de acción para la práctica artística en donde busca insertarse el proyecto antes mencionado; por último, presentar una postura personal acerca de la apropiación del espacio virtual.

ESTRUCTURA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En el capítulo uno, *Internet espacio de producción artística*, se introducen aspectos teóricos contextuales al *Proyecto AWA*, tales como la producción que se genera en Internet y la producción artística que se pronuncia en Internet. Esta sección cuenta con dos apartados, en el primero se concibe a Internet como un espacio de producción tratando este tema en términos generales, la intención es poner a la vista los aspectos que están en juego en toda creación en la Red. En el segundo apartado, se analizan dos etapas de producción artística, generando un esquema a partir de su contexto, herramientas y producciones.

El capítulo dos, *Apropiación del espacio virtual urbano*, tiene dos incisos, el primero delimita qué es lo urbano y cómo lo podemos imaginar en Internet,

intentando establecer un campo de producción artística. El segundo inciso es una argumentación personal acerca de la apropiación del espacio virtual.

En el apartado tres, *Realización del Proyecto AWA*, se presentan cada una de las piezas que conformaron el proyecto a partir de cuatro incisos: los aspectos conceptuales que forman parte de cada una de las piezas; los aspectos técnicos en donde se mencionan el uso de software y los servidores que se utilizaron en las piezas; los aspectos de la publicaciones en donde se describen las complicaciones y resultados de las obras, la preproducción multimedia; teniendo como objetivo mostrar la estructura que guía una producción de esta naturaleza. Por último; la relación que existe de las piezas con la producción artística en Internet y cómo es que el proyecto intenta apropiarse del espacio urbano virtual.

METODOLOGÍA

El trabajo se realizó bajo tres métodos de investigación:

En el capítulo uno y dos, se realizó un estudio documental, consultando fuentes bibliográficas, libros electrónicos (*e-Books*), documentos PDF y páginas Web.

El capítulo tres, que corresponde a la realización del *Proyecto AWA* se hizo a partir de dos métodos: el que permitió ordenar, planificar y diseñar toda la información para generar las animaciones, y el que me sirvió para resolver problemas informáticos.

El primer procedimiento corresponde al área de preproducción multimedia, utilizado para generar páginas Web; el cual básicamente se estructura de la siguiente manera:

1. Diseño de la información
2. Diseño de la interacción
3. Guión Gráfico
4. Diseño UGI (*User Graphic Interface*)

Una vez realizado este proceso, se hizo una investigación de campo en la Red con el fin de resolver problemas informáticos, principalmente se consultaron foros virtuales y videos tutoriales publicados en Youtube.

APORTACIONES

Las aportaciones que ofrece este documento son principalmente compartir un proyecto artístico que tiene por naturaleza el hacer uso de recursos que se encuentran en el medio de Internet, así como explorar el medio abordándolo desde dos ámbitos: el práctico; en donde se desarrolla toda la parte de la realización de las obras, y el de la teorización; en donde se investiga el medio en que esta inserto el proyecto.

CAPÍTULO 1 INTERNET
ESPACIO
DE
PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA

CAPÍTULO I INTERNET ESPACIO DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Este primer capítulo tiene la intención de presentar a Internet como un espacio de producción artística, de tal manera que en el primer subcapítulo se revisan algunos elementos generales acerca de la producción inmaterial en Internet y su importancia en la cultura actual, también se examinan dos puntos importantes que hacen posible la producción en Internet, la capa informática y la capa cultural. En el segundo subcapítulo se analiza la producción artística que a lo largo de estas casi dos décadas se ha ido desarrollando en Internet, considerando que existen dos etapas de producción: artística-creativa, basadas en el desarrollo tecnológico de la Web.

I . I INTERNET ESPACIO DE PRODUCCIÓN

Internet es una tecnología que conjuga los antiguos medios masivos de comunicación como la televisión, la radio, el cine y el periódico, en él se genera información, comunicación y diversión. La diferencia entre los medios tradicionales e Internet es que éste permite el intercambio, la colaboración y lo más importante, la producción. Pensar Internet como un medio o espacio de creación nos conduce a pensar en estrategias que generen una producción y que difundan ese trabajo, también nos lleva de pensarnos a simples usuarios, consumidores o navegadores-cibernautas a posibles productores. El sistema de comunicación que tradicionalmente se genera a partir de un emisor que envía un mensaje y un receptor que recibe el mensaje ha cambiado, según Carrillo en Internet:

...todo receptor es un hipotético transmisor (o un productor), que tiene a la colectividad en su conjunto como potencial recipiente de sus mensajes. Dicha transformación conlleva una recualificación radical del papel de los sujetos en el acto comunicativo, pues éstos han de sentirse estimulados no sólo a recibir tal o cual mensaje, sino a producir, reproducir y diseminar el mismo dentro de una red potencialmente infinita...³.

Interpretando gráficamente el acto comunicativo mencionado por Jesús Carrillo, se genera un esquema, que si bien sigue teniendo una lógica lineal, la diferencia tajante está dada a partir del papel abierto que juegan los elementos en el acto comunicativo. En el medio de Internet, la comunicación es replicante y dinámica, resulta ser parecida a la que establece el humano en su vida diaria, lo que no sucede con los medios tradicionales de comunicación, pues estos generan mensajes sin esperar respuesta por parte del receptor.

MEDIOS TRADICIONALES DE COMUNICACIÓN



INTERNET

Transmisor/Receptor/Productor



³ Carrillo, Jesús. *Arte en la red*. Cátedra. España. 2004. Pág. 24.

Juan Martín Prada considera que “Los medios no son más elementos de uso, sino que integran ahora las propias estructuras del habitar y de la producción de significados. La tecnología no colabora en la acción del vivir sino que es ahora el lugar donde ésta se desarrolla”⁴. La cibercultura es el resultado de vivir en una sociedad estrictamente tecnologizada que no existiría sin computadoras y la conexión en red. Esta sociedad comparte un lenguaje, una ideología y una producción. La diferencia de la sociedad “no virtual” y la sociedad de Internet radica es que su producción que abarca terrenos que van de lo científico, artístico y político, hasta el entretenimiento y lo comercial, es únicamente inmaterial. Cabe señalar que mencionada producción posee efectos que transforman a la sociedad de Red tanto por dentro como por fuera.⁵ Para hablar más adelante de la producción artística-creativa en Internet, creo conveniente presentar, en primer lugar, algunos aspectos sociales, históricos y tecnológicos sobre la producción en Internet para entender qué papel juega la producción inmaterial en nuestra sociedad.

I.I.I. TRABAJO INMATERIAL

Antonio de Negri y Michael Hardt dicen que existen tres paradigmas económicos de producción que se han generado desde la Edad Media hasta la actualidad, el primero se presenta cuando la agricultura y la extracción de materias primas fueron los ejes centrales de producción; el segundo cuando la fabricación de bienes durables y la industrialización de los procesos de elaboración tomaron relevancia económica; el tercer y actual paradigma se presenta cuando la provisión de servicios y la manipulación de la información

⁴Prada, Juan Martín, *El net art o la definición social de los nuevos medios*, [Fecha de consulta: 10/09/08], <<http://aleph-arts.org/pens/>>.

⁵ Esta producción está basada en la representación numérica de los dígitos 0 y 1 que a partir de un orden secuencial determinan valores de representación ya sea en texto, audio, imagen o video.

son el centro de producción económica.⁶ Los términos empleados que definen este paradigma son la producción inmaterial y el trabajo inmaterial.

Decir que el trabajo inmaterial es el nuevo régimen de producción no significa que haya dejado de existir la producción industrial o agrícola, sino que la producción inmaterial va ganando terreno como modelo económico; dentro del mercado mundial estos tres sistemas de producción coexisten y se mezclan. En la producción inmaterial, señalan Negri y Hardt, entra un amplio abanico de actividades, como brindar servicios para el cuidado de la salud, la educación, las finanzas, la belleza, la publicidad, el espectáculo, la producción que se genera en Internet, etc.

La *Société Anonyme*⁷ considera que la producción inmaterial parece ser la modalidad de intercambio comunicativo más importante de las sociedades emergentes:

La transformación de las nuevas sociedades sitúa en primer plano el trabajo inmaterial, la producción de sentido y afectividad, el trabajo intelectual y pasional... En las sociedades del postfordismo, la parte más importante del trabajo que se realiza ya no tiene por objeto la producción de bienes materiales, sino que se orienta a la producción intelectual y afectiva, a sustentar nuestras necesidades de sentido y deseo, de significado y placer. Al mismo tiempo, también el consumo de bienes inmateriales, cuya circulación se encuentra regulada por las industrias culturales definitivamente fundidas con las del ocio y la comunicación, está tendiendo a convertirse en el modo principal del consumo⁸.

⁶ Negri Antonio y Hardt, Michael, *Imperio*, Paidós, Barcelona, 2000. Pág. 165.

⁷ Colectivo de artistas de origen francés que han teorizado acerca de la producción y práctica artística a partir del uso de los nuevos medios de comunicación. Los textos teóricos del colectivo se encuentran en la página: <<http://aleph-arts.org/lsa/#>>.

Dentro del trabajo inmaterial encontramos una de las más importantes producciones que es la que se genera en Internet. Lev Manovich, en su libro *Software takes comand*⁸, dice que a partir de los noventas dicha producción ha tomado relevancia económica mundial, de tal manera que las empresas que encabezan los mayores ingresos económicos son las que se encargan del desarrollo tanto de instrumentos materiales de computadoras o chips (hardware), como el de las plataformas, interfaces y programas (software).

Maurizio Lazzarato ve en la producción inmaterial que el consumidor ya no se limita a comprar una mercancía, si no que su adquisición debe ser provechosa, el objeto principal de esta producción no es la realización de un producto sino un proceso social, siendo el eje motor la comunicación.¹⁰ Lazzarato señala que el punto clave que diferencia a la producción inmaterial de la industrial se da en el hecho de que ésta no se destruye en el acto del consumo, más bien se amplía y transforma, creando un ambiente ideológico y cultural para el consumidor. “El usuario está inscrito en la fabricación del producto desde su concepción”¹¹. Uno de los puntos que señala Lazzarato es que mientras en el capitalismo industrial los objetivos de venta se enfocan a la producción de bienes materiales, en el capitalismo postindustrial se vende subjetividad, de tal manera, el capitalismo ha ganado terreno de venta invadiendo cada parte del ser humano, desde lo corporal hasta lo afectivo.

Una de las ideas que introduce Antonio Negri es el concepto de multitud, en el trabajo inmaterial es la multitud la generadora de la producción, ésta no se sitúa en una fábrica o en un lugar específico de trabajo, se encuentra deslocalizada, expandida por lugares remotos distribuidos en los diferentes

⁸ La Société Anonyme, *Redefinición de las prácticas artísticas*, [Fecha de consulta: 26/09/08], <<http://aleph-arts.org/pens/>>.

⁹ Manovich, Lev, *Software takes comand*, EU, 2008, [Fecha de consulta: 1/09/09], <<http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>>. Pág. 3.

¹⁰ Lazzarato, Maurizio, *El ciclo de la producción inmaterial*, Brumaria, Madrid 2006. Págs. 55-57.

¹¹ *Ibidem*, Pág 55.

espacios sociales. La multitud para Negri sustituye a la clase obrera y la metrópoli sustituye a la fábrica. El autor dice: “La multitud es la suma de singularidades proliferantes capaces de expresar nuevas determinaciones lingüísticas, son conjuntos de átomos que se encuentran según clinámenes, intempestivos y excepcionales”¹². El término de multitud para Antonio Negri viene dotado de un poder político social que lucha por sus derechos y que legisla su labor, como antes lo hizo el trabajador industrial. Una de las características más importantes de la multitud es que ejecuta y construye su labor a partir de redes, “La multitud esta constituida por sujetos plurales que operan como singularidades, ésta se relaciona a través de redes”¹³.

Jesús Carrillo explica como el valor de cambio del capitalismo clásico “tanto vale” a partir de los procesos de producción y de mercantilización “tanto cuesta”, es reemplazado por el valor del signo, “un valor que no es deducible a partir de una tabla estable de equivalencias, ya que no necesita de ningún referente objetual que traducir simbólicamente, en tanto que depende exclusivamente de la capacidad del signo en sí mismo para diseminarse por medio de las autopistas de la información”¹⁴, una producción inmaterial en Internet es socialmente relevante a partir de como ha sido distribuida, transformada y redistribuida por el medio.

¹² Negri, Antonio, *El arte y la cultura en la época del imperio y en el tiempo de las multitudes*. [Fecha de consulta: 01/05/10], <<http://www.edicionessimbioticas.info/El-arte-y-la-cultura-en-la-epoca>>.

¹³ Negri, Antonio, *Imperio, Multitud, éxodo. Debate en la facultad de Lettere dell'Università*. 2001. [Fecha de consulta: 24/03/10], < http://usuarios.multimania.es/pete_baumann/index-86.html>.

¹⁴ Carrillo, Jesús, *Arte en la red*, Cátedra, España, 2004. Pág. 35.

A continuación presento un cuadro comparativo realizado por Letizia Barrios en un estudio acerca del trabajo dentro el sistema de producción Fordista (Industrial), y del sistema Postfordista (Postindustrial). El esquema nos muestra de manera clara la comparación entre dos modelos de producción¹⁵. El primero se refiere a la producción material y el segundo a la inmaterial.

Economía Fordista	Economía Posfordista
Baja “comunicación” entre productores y comunicaciones	Mayor comunicación entre productores y consumidores
Industria como sector clave	Servicios informacionales como sector clave
Trabajo Material	Trabajo inmaterial y comunicacional
Valor-trabajo (posibilidad de calcular el trabajo)	Valor-afecto (imposibilidad de calcular el trabajo)
Competencia entre trabajadores	Cooperación e interacción social
Concentración de la producción	Descentralización de la producción
Corporación jerárquica y burocrática	Funcionamiento en redes
Territorialización	Desterritorialización
Trabajo garantizado y estable	Trabajo no garantizado e inestable

En resumen podemos decir que la producción que se genera en Internet es inmaterial, que a lo largo de estas dos décadas ha ido tomando relevancia mundial ya que su expansión ha superado las predicciones; esta producción

¹⁵ Barrios Graziani, Letizia, *Las relaciones de trabajo en al globalización: tres perspectivas de análisis*. Aposta Revista de ciencias sociales, 2005, PDF. [Fecha de consulta: 26/01/10], <<http://www.aposta-digital.com/revistav3/hemeroteca/barrios1.pdf>>.

se encuentra deslocalizada y se genera a partir de redes. La multitud es un concepto empleado para decir que la producción en Internet carece de grupos específicos de trabajadores porque es una mezcla de personas distribuidas por los diferentes sitios del globo terrestre, aunque indudablemente los países del primer mundo, principalmente Estados Unidos, encabezan esta producción y consumo. El desarrollo de las telecomunicaciones, entre ellas Internet, ha ido a la alza desde que se popularizó, algunos teóricos plantean que su desarrollo será tal que llegará a lugares remotos, en donde los servicios básicos aún no han llegado.

1.1.2. LA CAPA INFORMÁTICA Y LA CAPA CULTURAL

Lev Manovich distingue dos niveles que conforman los nuevos medios de comunicación; la capa informática y la cultural¹⁶. Manovich no ahonda en el tema y no es muy específico en tratarlos ni definirlos, pero me parece interesante tomar en cuenta esta estructura para entender la producción en Internet.

La capa Informática

En la capa informática se encuentra todo lo que conforma y ejecuta la máquina, es aquella parte que traduce, distribuye, procesa y almacena la información. Dicha sección está contenida en la computadora, es por medio de ella que podemos acceder a la Red. Considero que los dos elementos esenciales que conforman la parte informática y hacen posible la producción en Internet son: el código y la interfaz.

¹⁶ Manovich, Lev, *El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Paidós, Barcelona, 2001. Pág. 93.

Código

El desarrollo matemático tecnológico del código que se generó entre los siglos XIX y XX dio como resultado el código binario, el cual traduciría, ejecutaría y almacenaría información en un pequeño mecanismo, el transistor. A esta innovación se deben los cambios culturales generados a partir del uso de la tecnología digital. Las computadoras y todos los objetos digitales que nos rodean, cámaras de video y fotografía, relojes, celulares, televisiones, microondas, entre otros, funcionan con el dígito binario.

El código se presenta de diferentes maneras en la producción en Internet, ya sea como un código de alto nivel o un lenguaje de programación, el cual consiste en un conjunto de símbolos y reglas sintácticas-semánticas, que ejecutan un software; también se manifiesta como el protocolo TCP/IP (*Transmisión Control Protocol/Internet Protocol*), que permite a Internet crear una distribución horizontal de la información de una computadora a otra; o por medio de un sistema operativo que actúa como mediador entre los dispositivos del hardware y las aplicaciones o programas que utiliza un usuario de la computadora.

La cultura digital se basa en el desarrollo tecnológico del código, Lev Manovich ve al software como la fuente de energía de la sociedad actual, “If electricity and the combustion engine made industrial society possible, software similarly enables global information society”¹⁷. Manovich considera a esta sociedad como la cultura del software ya que éste interviene en todos los aspectos de la vida, desde el ámbito mercantil, científico, artístico,

¹⁷ Manovich, Lev, *Software takes comand*, EU, 2008, [Fecha de consulta: 1/09/09], <<http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>>. Pág. 19.

Si la electricidad y la máquina de combustión hacen posible la sociedad industrial, el software igualmente permite una sociedad mundial de la información. Trad . A.

entretenimiento, político, etc. “We live in a software culture - that is, a culture where the production, distribution, and reception of most content... is mediated by software”¹⁸. Es por ello que teóricos como Richard Stallman, Alexander Galloway y Manovich mencionan el peligro que corre la sociedad si no se generan estudios y legislaciones sobre y acerca del software.

La Interfaz

La interfaz es aquello que nos permite establecer una comunicación con la máquina. Esta se presenta en diferentes niveles.

1er nivel. Es aquel que se establece directamente en lo físico, entre el cuerpo del hombre y la materialidad de la máquina. El diseño y ergonomía de la computadora permiten que el hombre por medio de la vista, oído y tacto pueda interactuar con ella.

2do nivel. Se genera por medio de programas de software que traducen la información que el hombre introduce a la máquina y que la presentan de manera que ésta sea reconocida o comprendida por los demás hombres, además de generar una relación amigable en donde el hombre pueda comprender el manejo del software a partir de gráficos. El término empleado para definir este tipo de interfaz en inglés es GUI *Grafical User Interface* y en español Interfaz Gráfica de Usuario. “Una interfaz gráfica de usuario es un programa o entorno que gestiona la interacción con el usuario basándose en relaciones visuales como iconos, menús o un puntero”.¹⁹

¹⁸ Ibídem, Pág. 21. Vivimos en una cultura del software- esto es, una cultura donde la producción, distribución, y recepción de la mayoría del contenido... es mediado por el software. Trad. A.

¹⁹ *Interfaces gráficas de usuario*, [Fecha de consulta: 1/09/08], <http://sabia.tic.udc.es/gc/Contenidos%20adicionales/trabajos/Interfaces/enlightment/definiciones_1.html>.

La capa cultural

Para contextualizar cómo podemos entender la capa cultural retomo de Griselda Pollock una definición de lo que es lo cultural, Pollock dice que puede ser definido como aquellas prácticas sociales cuya primera dirección es la significación "... La cultura es el nivel social en el que se producen aquellas imágenes del mundo y definiciones de la realidad"²⁰. Griselda Pollock considera que a la cultura le corresponden los terrenos de la ideología, la ciencia y el arte, ya que éstas generan formas lingüísticas y visuales de comunicación.

La capa cultural en Internet entendiéndola a partir de este pensamiento está dado por las diferentes prácticas sociales que producen significación y que comunidades e individuos establecen en Internet con un afán de comunicar e intercambiar información.

Una de estas prácticas generadoras de significación y a la que concierne este trabajo de investigación es la producción artística. Pierre Levy, en el libro *Inteligencia colectiva*, menciona que unas de las funciones sociales del arte es participar en la invención continua de las lenguas y de los signos de una comunidad²¹. El arte tiene una importancia relevante en la sociedad y es por eso que los estudios del arte deben abarcar sus diferentes manifestaciones entre ellas la producción artística en Internet.

²⁰ Pollock, Griselda, *Visión, voz y poder: historias feministas del arte y marxismo*, UNAM, México, Pág. 47.

I.2. INTERNET ESPACIO DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Internet se localiza desde mediados de la década de los noventa como un lugar de producción para la práctica artística, presentando un punto relevante que lo diferencia del arte anterior; el ser una práctica contenida y realizada en un medio de comunicación, si bien antes se había visto el uso de los medios masivos en la producción artística, tales como las publicaciones en periódico, videos generados para la televisión y obras realizadas para la radio, estas producciones siempre fueron intermitentes debido al control y dominio que los medios de comunicación invariablemente han presentado desde el momento en que estos se comercializan y privatizan.

La práctica artística en Internet planteó nuevas maneras de producir, mostrar, y difundir la obra, de tal manera que podemos decir que con ella se inició una nueva vanguardia artística. A continuación presentaré algunos de los aspectos que caracterizan esta producción.

I.2.1. ASPECTOS GENERALES DE LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA EN INTERNET

Los aspectos formales de la producción artística en Internet vienen desarrollándose mucho tiempo atrás, Lev Manovich hace un recuento de la genealogía de la pantalla y la necesidad del hombre por tener ese espacio cuadrado en donde posar la mirada, definiendo la pantalla como una superficie plana y rectangular que está pensada para ser vista frontalmente,

²¹ Levy, Pierre, *Inteligencia colectiva. Una antropología del ciberespacio*, Organización Panamericana de la Salud, 2004. Pág. 74.

que actúa como una ventana abierta a otro espacio de la representación y que usualmente presenta una escala diferente a la de nuestro espacio habitual²². La revisión que hace Manovich inicia en la pantalla de la pintura, avanzado con la fotografía, la pantalla cinematográfica, la televisión y finalmente la pantalla de la computadora. Manovich expone que mientras la pantalla de la pintura y la fotografía es estática, la del cine, televisión y el video es dinámica, la diferencia importante de la pantalla de la computadora es que la información que transmite sucede en tiempo real, ya que al descargarse la información siempre se actualiza. Otra diferencia relevante es que la pantalla del ordenador permite la interacción con el usuario-espectador. A estas dos características de la pantalla de la computadora, se añaden los aspectos formales que son intrínsecos de Internet y más específicos de la Web²³, como es el presentar la información por medio de ventanas que se conectan por hipervínculos, de manera que la obra de arte no se presenta total de primera mano, sino que el espectador tiene que ir activando el desarrollo de la pieza, esto no sucede en todos los casos pero sí en la mayoría y es una característica fundamental para entender el papel que el espectador tiene frente a la obra dentro de la Red, en donde el público se convierte en ejecutante de la obra.

Laura Baigorri y Lourdes Cilleruelo en el libro *Net art prácticas artísticas y políticas en la red* dicen que en Internet el arte ha avanzado en los procesos de acción, participación e interacción entre el espectador, la obra y el autor,

²² Manovich, Lev, *El lenguaje de los medios de comunicación, La imagen en la era digital*, Paidós, Barcelona, 2001. Pág. 147.

²³ Creo que es necesario distinguir entre los términos Internet y Web, recuperó de Wikipedia la biblioteca virtual los dos conceptos:

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial. <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>. *Web* o Red Global Mundial es un sistema de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Con un navegador Web, un usuario visualiza páginas web que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y se navega a través de ellas usando hiperenlaces. <http://es.wikipedia.org/wiki/Web>.

ya que ésta provoca al usuario-espectador a tomar decisiones e intervenir en los contenidos propuestos por el artista. Baigorri y Cilleruelo consideran que se generan eventos participativos y procesos de comunicación en donde las fronteras entre arte y comunicación se van desvaneciendo ya que el medio de Internet se presenta como un espacio híbrido, en donde se enlazan diferentes campos en la producción artística estos pueden ser terrenos teóricos, estéticos, comunicativos e informativos²⁴.

Otro aspecto que define la obra en Internet es el peso de los archivos, de tal manera que las producciones son de corta duración y repetitivas, la repetición es un elemento común que se integra como un proceso nativo formulado por una máquina. La presentación de las obras por medio de ventanas la hace fragmentaria, y de esta forma la fragmentación y la repetición son dos elementos estéticos formulados como una consecuencia del propio medio. Por otra parte, la obra de arte en Internet es transitoria, ya que puede desaparecer en cualquier momento sin dejar rastro de su existencia, esto se debe a dos motivos, por un lado el pago del dominio por mantener la obra en la Red y por el otro el desarrollo acelerado que tiene el software de Internet, que van dejando obsoletos los programas sin la capacidad de poder ejecutar las piezas, Bruce Wands dice al respecto:

The turnaround time for internet software development during the dot.com era of the mid –to late- 1990s was as quick as four to six months. Net art projects became obsolete as a newer versions of browsers and plug-ins –as well as hardware upgrades- were no longer capable of supporting them. Many museums, non-profit foundations and artists now keep inventories of old computers and discontinued software

²⁴ Baigorri, Laura y Cilleruelo, Lourdes. *Net art. Prácticas estéticas y políticas en la red*. Brumaria. España. 2006. Pág. 13.

so that early works can be preserved. New developments in the software emulation of older operating systems and computers can also help to archive these works²⁵.

La presentación de la obra de arte en Internet adquiere una independencia del museo y la galería, ésta más bien depende de sus estrategias de distribución para que llegue al público, por un lado al paso de los años se han ido generando portales en donde las piezas se contienen, organizan y almacenan y estos organismos se encargan de presentar la obra y difundirla, por otro lado, la obra situada en un URL específico se encuentra dispuesta a que los motores de búsqueda la posicionen en el directorio del buscador a partir de la relación que mantiene con otras páginas Web.

La práctica artística realizada en Internet ha presentado diferentes modos de actuación y producción, durante estas ya casi dos décadas de desarrollo, José Luis Brea en su libro *La era postmedia* menciona “una historia de las formas sería inabordable sin la consideración de los dispositivos tecnológicos que articulan la relación de la producción simbólica con el mundo, con lo real”²⁶. La práctica artística en Internet necesariamente tiene que inscribirse a un desarrollo tecnológico ya que está soportada en un medio tecnológico, de tal forma que la producción está estrechamente relacionada y condicionada a una evolución tecnológica.

²⁵ Wands, Bruce, *Art the digital age*, Thames and Hudson Inc, New York, 2006, Pág. 185.

El paso del tiempo en el desarrollo del software de Internet durante la era del punto com entre mediados y finales de los 90's fue tan rápido que cambió de 4 a 6 meses. Los proyectos del net art llegaron a ser obsoletos cuando una nueva versión de navegadores y plugins –así como actualizaciones de hardware– no fueron capaces de soportarlos. Muchos museos, fundaciones sin fines de lucro y artistas ahora mantienen en existencia viejas computadoras y programas discontinuados para que los trabajos tempranos del net art puedan ser preservados. Nuevos desarrollos en la emulación de programas de viejos sistemas operativos y computadoras pueden también ayudar a archivar estos trabajos. Trad. A.

²⁶ Brea, José Luis, *La era postmedia, Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, E-book, Pág. 18, [Fecha de consulta: 26/01/08], < <http://www.joseluisbrea.net/>>.

Los teóricos de Internet coinciden en que se han presentado dos periodos de evolución y los han nombrado como Web 1.0 y Web 2.0. Cristóbal Cobo y Hugo Kublinsky dicen que mientras la Web 1.0 ofrecía escasos espacios abiertos de acceso, escritura y producción de contenidos en donde los usuarios sólo eran vistos como consumidores, la Web 1.0 se limitaba únicamente como un espacio de publicación de contenidos corporativos y de servicios no relevantes, en la Web 2.0 se presenta un modelo en donde algunas corporaciones dejan en manos de los usuarios el software abierto para que lo usen, modifiquen y enriquezcan. Una de las características que mencionan Cobo y Kublinsky es que se generaron aplicaciones que tienen una interfaz de fácil uso y de acceso gratuito como son los Blogs. Con respecto al uso que le dan los usuarios a la Web opinan que éstos pueden actuar de la manera que deseen, de forma pasiva, navegando entre los contenidos o en forma activa, creando y aportando a los contenidos”²⁷.

A continuación trataré de delimitar estas dos etapas de producción artística en la Web, algunos teóricos como Lilia Pagola definen estas fases como Net Art 01 y Net Art 02 retomando la manera en cómo se ha definido el periodo de desarrollo de la Web; personalmente a mí me parece un exceso nombrar la producción de ésta manera, considerando que una producción artística es relevante y debe ser reconocida no por los avances tecnológicos que la soportan sino por sus contenidos ideológicos y circunstancias que hacen que se genere, por lo tanto me apegaré a nombrarlo como primera y segunda etapa de producción artística.

²⁷ Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo, 2007, *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*, Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic., Flacso México, Barcelona / México DF., [Fecha de consulta: 26/01/010], < www.planetaweb2.net>.

1.2.2. PRIMER ETAPA DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

La práctica artística en Internet de mediados de la década de los noventa y principios del nuevo siglo se presentó, como lo decía Juan Martín Prada, como una práctica que contiene a Internet que la estudia, indica y presenta, que se apropia del espacio en vez de ser únicamente exhibido por él²⁸. Estos trabajos formularon nuevas maneras de producir y mostrar la obra de arte bajo ciertos matices: como una práctica exploratoria y analítica del medio; crítica de los aspectos burgueses del arte contemporáneo; comprometida con problemáticas sociales mundiales; y muchas veces entrando en los terrenos de la indefinición entre el arte y el no arte, una emblemática declaración de esta producción fue la que escribió *La Société Anonyme* la cual iniciaba:

No somos artistas, tampoco por supuesto «críticos». Somos productores, gente que produce. Tampoco somos autores, pensamos que cualquier idea de autoría ha quedado desbordada por la lógica de circulación de las ideas en las sociedades contemporáneas. Incluso cuando nos auto-describimos como productores sentimos la necesidad de hacer una puntualización: somos productores, sí, pero también productos²⁹.

Esta declaración es importante si consideramos que se reclama por una anulación de la figura mítica del artista, para poner los pies en tierra y decir *sólo somos productores*. Muchas de las producciones en Internet se

²⁸ Prada, Juan Martín, *El net. art. o la definición social de los nuevos medios*, [Fecha de consulta: 24/09/08], < <http://alephs-arts.org/pens/>>.

²⁹ La Société Anonyme, *Redefinición de las prácticas artísticas*, [Fecha de consulta: 26/09/08], <<http://aleph-arts.org/pens/>>.

generaron cuestionando esquemas del mundo del arte tradicional. Lilia Pagola dice que esta producción se percibía potencialmente crítica de los canales mediáticos e institucionales y su mecanismo de legitimización³⁰, el Net Art se presentó autónomo en cuanto que no necesitaba de un intermediario arbitrario como lo son los museos y las galerías para llegar a un público. Los net artistas de este período que venían de diferentes disciplinas artísticas, buscaban explorar los límites técnicos del nuevo recurso, pero también estaban evidenciando la función social del arte.

Los puntos de anclaje de esta etapa estaban dados a partir de los ideales que se venían pronunciando desde que los gurús del desarrollo informático tanto en las áreas teóricas como tecnológicas en un afán por cambiar la realidad capitalista, habían contemplado cómo sería el entorno de la Internet, tales como la filosofía *Per to Per*, (P2P), *free software*, *Copy Left*, construcción colectiva del saber, entre otras. Estos trabajos se caracterizan porque sus productores fueron gente que vivían en países tecnológicamente desarrollados, tenían un estatus económico que les permitía acceder a computadoras y a Internet, podían acceder al conocimiento sobre software y lenguajes de programación o ser asistidos por programadores y desarrolladores de Internet. Muchos de estos artistas trabajaron en colaboración con programadores y diseñadores, a la vez programadores y diseñadores se inmiscuyeron en la producción artística.

Las herramientas de los artistas de este período fueron el correo electrónico y los editores de HTML. Los problemas que tuvieron que enfrentar las primeras producciones de arte en la Red fueron la inestable conectividad, La incompatibilidad entre navegadores y lenguajes dificultó la lectura de las piezas. Mosaic y Netscape fueron los primeros navegadores gráficos que usaron los net artistas, éstos al principio no eran compatibles para leer

³⁰ Pagola, Lilia, *Dospuntocero o mi blogroll (algunos de mis Blogs son de artistas)*, Conferencia [Fecha de consulta: 26/01/10], <<http://doscer0.wordpress.com>>.

el lenguaje HTML (*Hiper Text Markup Language*), así que fue hasta que la organización internacional *World Wide Web Consortium* acordó la estandarización entre lenguajes de programación y navegadores que de alguna manera amplió y estabilizó la lectura de archivos. En 1995 apareció el lenguaje JavaScript desarrollado por Netscape, que aunado al HTML que sólo permitía la creación de tablas, colores, e interacción sencilla con el usuario, Java Script aportó el uso de la simulación 3D, VRML (*Virtual Reality Modelling Language*), lo que permitió generar páginas Web más dinámicas. Pero el rápido desarrollo del lenguaje HTML dejó sin poder leer obras artísticas en un corto tiempo.

A continuación presento prácticas artísticas que surgieron en la primera etapa de producción artística y que marcaron el camino del arte en Internet.

Net Art

Una de las definiciones más reconocidas sobre este término es el que propone José Luis Brea quien dice Net Art es sólo aquel arte producido para darse en la red que cualquier presencia suya en otro contexto de recepción sería absurda³¹. Laura Baigorri y Lourdes Cilleruelo definen el Net Art como las obras que son creadas para Internet y explotan al máximo el medio, se caracterizan por su capacidad de riesgo e innovación y su interés para explorar y a veces traspasar los límites éticos, políticos y tecnológicos³².

El Net Art lo podemos entender como una producción artística que presenta a Internet como su medio de producción y de presentación y que recoge en su seno otras producciones como lo son: Software Arte, Game Art y Artivismo.

³¹ Brea, José Luis, *La era postmedia*. E-book, formato PDF Pág. 18. [Fecha de consulta: 26/01/08], <<http://www.joseluisbrea.net/>>.

³² Baigorri, Laura y Cilleruelo, Lourdes. *Net Art. Prácticas estéticas y políticas en la red*, Brumaria, España, 2006, Pág. 11.

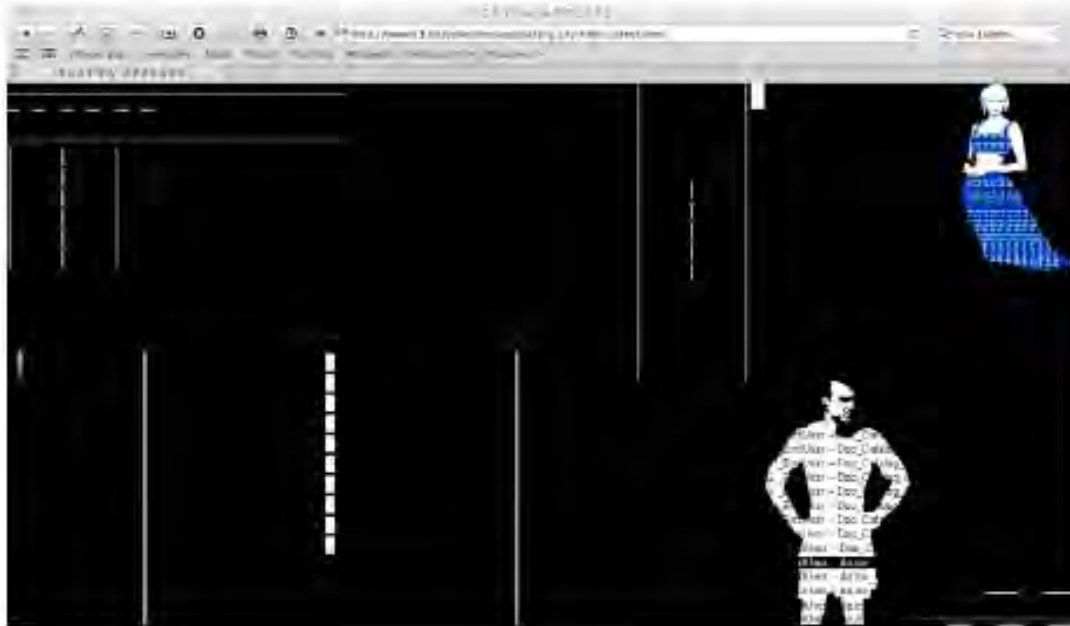


Ilustración 1. *Agatha appears*, Olia Lianina, 1997.

Agatha appears es una de las obras más representativas de este período. La obra es acerca de un diálogo entre Agatha que se encuentra perdida en el mundo virtual y un administrador de sistema. La pieza fue restaurada en el 2008 ya que dejó de ser compatible con los navegadores actuales.

Software Art

Uno de los textos que me parecen más relevantes en cuanto a indicar los antecedentes y la definición de Software Art es la tesis de Damian Peralta³³, él encuentra una explicación basada en el festival *Trasmediale* celebrada en el año 2001 en Berlín en donde se hace una distinción entre lo que se conoce como una obra multimedia y una obra de Software Art. Multimedia se refiere a datos que pueden ser vistos, escuchados y sentidos; mientras que el Software Art “es acerca de algoritmos del código que genera, procesa y combina lo que ves, escuchas y sientes”. Mientras que la multimedia manipula medios (imágenes, sonidos, textos, etc.), una pieza de software “manipula activamente la máquina. Tal vez el aspecto más fascinante de la computación es que el código -ya sea visualizado como texto o como números binarios- puede ser ejecutable por la máquina, que una inocua pieza de escritura puede alterar, reprogramar, tirar el sistema”³⁴.



Ilustración 2. *CarnivorePE*, Radical Software Group, 2001.

³³ Peralta, Damian, *Net. art, software art, game art, arte digital, computable y en línea, en el periodo 1993-2008*, Tesis de Maestría en Artes Visuales, UNAM, ENAP, México, 2008.

³⁴ *Ibidem*.

CarnivorePE es una pieza inspirada en el software *DSC 1000*, conocido como *Carnivore*, programa utilizado por el FBI que se encarga de vigilar medios electrónicos con el propósito de interceptar la comunicación de posibles terroristas. *Carnivore PE* intenta traer esta tecnología a manos de público general ofreciendo nuevas opciones como analizar el tráfico de red, diagnóstico de clientes, acceso remoto, etc.

Game Art

El Game Art es una simbiosis entre los video-juegos y el arte, Laura Baigorri lo considera como la apropiación y deconstrucción del software del videojuego ella lo define como un acto subversivo que implica una doble intencionalidad crítica y creativa. Dice que en todos los juegos de ordenador realizados por artistas, el juego; la crítica y la creación se combinan para conseguir productos sorprendentes y paródicos que incitan a la exploración.

“Sus leyes no son las mismas que rigen los juegos comerciales: no se trata de enganchar a la mayoría de adictos durante muchas horas; ni de seducir con la estética más realista o el diseño más original, tampoco de conseguir el mayor grado de identificación con el personaje, no se debe ser el más competitivo del mercado, ni satisfacer el ego del adolescente que todos llevamos dentro (unos más que otros) matando todo lo que se mueve en una pantalla; es más, ... no se trata de ganar. Se trata de subvertir y parodiar éticas y estéticas preconcebidas; de socializar induciendo a la reflexión”³⁵.

³⁵ Baigorri, Laura, *Game art as Critic as Art. 2.0*. [Fecha de consulta: 23/04/10] <<http://www.jstkg.org/txt/gamecritic.html>>.

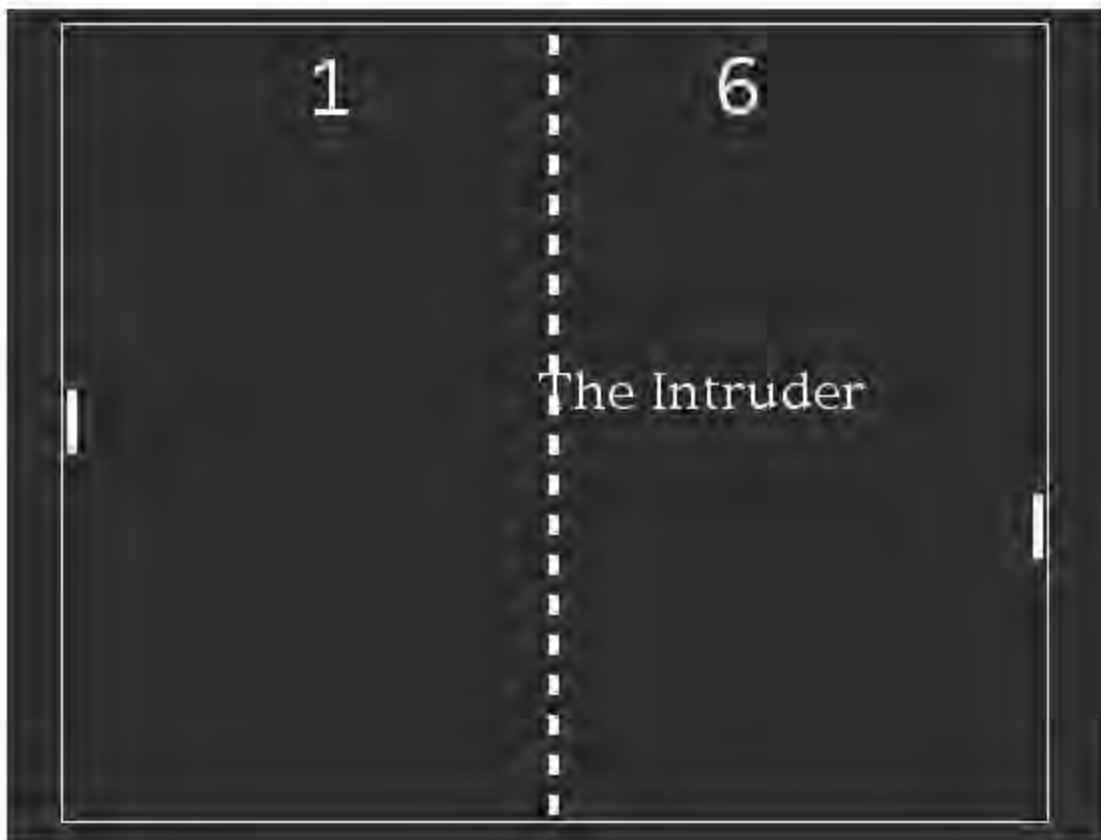


Ilustración 3. The Intruder, Natalie Bochkin, 1999.

The intruder es una pieza de las primeras obras de Game Art. La obra se va desarrollando cuando el espectador-jugador va atravesando por diferentes entornos de videojuegos clásicos. El cuento *La intrusa* de José Luis Borges se va narrando a partir de varias estrategias diseñadas por Natalie Bochkin.

Artivismo

El Artivismo es una hibridación entre el arte y el activismo. Si bien históricamente la línea divisoria entre arte y activismo siempre ha sido cruzada por los artistas que tienen una producción interesada en los problemas sociales, políticos, económicos y ecológicos, el término artivismo es acuñado o formalizado en la producción en Internet. Los artivistas tenían como objetivos principales la crítica irónica hacia el futuro inminente de la comercialización de la Red, así como la crítica-acción contra la copia de modelos o esquemas del arte burgués pos-vanguardista que se instala en museos y galerías siendo que estos esquemas se estaban llevando a la producción en Internet, los artivistas se sumaron a luchas sociales de diferentes países como la lucha armada del EZLN en México, también generaron ataques y contraataques al poder corporativista. Desde el punto de vista de Laura Baigorri quien ha estudiado profundamente el tema³⁶, el término artivismo y su producción quedó muy corta en lo que prometía y sólo fueron los netartistas de la conocida etapa heroica del Net Art los que se reconocen como artivistas³⁷, después de ellos esta producción es casi nula, hablamos de cerca de una década en donde no se ha visto otra producción de esta naturaleza. Lo que me lleva a preguntar, si la implosión de la comercialización de Internet ha sido más violenta de lo que los mismos netartistas habían vaticinado, de tal manera que esta práctica ha sido abatida.

³⁶ En la página *Interzona* Laura Baigorri se da a la tarea de generar una especie de directorio de muchas de las prácticas artivistas <<http://www.interzona.org/>>.

³⁷ Baigorri, Laura (2003), *Recapitulando: modelos de artivismo* (1994-2003), Artnodes [artículo en línea], UOC, [Fecha de consulta: 23/05/09] <<http://www.tallerh.com.ar/sitio/textos/baigorri0803.pdf>>.



Ilustración 4. *FloodNet*, Electronic Civil Disobedience, 1998.

FloodNet es una serie de acciones electrónicas contra diferentes instituciones gubernamentales de diferentes países del mundo, la más nombrada fue la que se realizó en solidaridad del movimiento EZLN en donde se bloqueó la página del ex presidente de México Ernesto Zedillo (<http://www.presidencia.gob.mx/>). “FloodNet, consistió en la aplicación del procedimiento de saturación de un servidor; (usando la estrategia de) “sentada electrónica” ante distintas Webs institucionales”³⁸. La sentada electrónica es una acción colectiva en donde una multitud de individuos anónimos se coordinan para bloquear un sitio Web.

³⁸ Carrillo, Jesús, *Arte en la red*, Cátedra, España, 2004. Pág. 235.

I.2.3. SEGUNDA ETAPA DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

El desarrollo que ha ido presentado Internet y particularmente la Web a lo largo de estas dos décadas ha generado diferentes maneras de vivir y actuar en el espacio virtual, se dice que actualmente estamos viviendo la Web 2.0³⁹ que corresponde a la segunda etapa de desarrollo tecnológico, social y relacional de Internet y que como dicen Cobo y Pardo está construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios⁴⁰. Ya desde el año 2004 se hablaba de cómo el trabajo inmaterial en la Red se iba transformando, que si bien en la primera etapa esta producción era generada por especialistas principalmente programadores y diseñadores, ahora las actuaciones están dadas a partir de un público general y esto es debido a que plataformas tales como Myspace, Facebook, Youtube, Hi5, Ilike, Blogger, etc, han diseñado programas e interfaces fáciles de usar para casi cualquier usuario, estas plataformas permiten trabajar con gráficos, texto, audio y video, generando que de alguna manera el espacio virtual se convierta en un escenario accesible para presentar, distribuir y producir obra, a diferencia de la primer etapa del Net Art en donde sólo la producción fue generada por artistas de países tecnológicamente desarrollados. En esta etapa de la Web 2.0 vemos como cada día más gente presenta sus videos, música, animaciones, fotografías, gráficos, etcétera.

³⁹ Existen varios términos para reconocer esta etapa de desarrollo de la Web tales como Web social y Web participativa.

⁴⁰ Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo, 2007, *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*, Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México, Barcelona / México DF., <www.planetaweb2.net>. Pág. 15.

Lilia Pagola hace una comparación interesante entre dos tecnologías, la Web 2.0 y la cámara Kodak que se publicitaba “Usted aprieta y nosotros hacemos el resto” Pagola dice:

La experiencia técnica en un área de alta especialización y vertiginoso ritmo de actualización de destrezas como la programación Web era una frontera que mantenía a los aficionados fuera del juego de la red de la primera época, en una dinámica análoga a la que mantuvo a los fotógrafos profesionales a “salvo” de los aficionados durante los primeros 50 años después de inventada la fotografía.

La Web 2.0 como concepto e implementación, disolvió esa diferencia entre los usuarios, de un modo más radical que Kodak para la fotografía: generó herramientas tan sofisticadas para automatizar tareas de publicación de contenidos, que muchos profesionales las adoptaron también⁴¹.

A continuación expondré tres puntos clave que se han ido desarrollando en la Web 2.0 y que tienen relevancia en cuanto a la producción artística en Internet:

I.- Foros sociales

Una de las características fundamentales de la Web 2.0 son las plataformas que buscan enriquecer las relaciones sociales entre los usuarios, el modelo de negocio que presenta la Web 2.0 está basado en el principio “a mayor

⁴¹ Pagola, Lilia, *Dospuntoceroo mi blogroll (algunos de mis blogs favoritos son de artistas)*, Conferencia, febrero de 2009. [Fecha de consulta: 26/01/10]. <<http://doscerowordpress.com>>.

socialización mayor ganancia”, de esta manera la producción artística en la Red ha encontrado mucha utilidad en todos estos servidores sea Youtube, MySpace, Flickr, Twitter, Facebook, etc. la producción artística ha hallado en estos sitios su canal de distribución, difusión y publicación. Generando redes con otros artistas, galeristas, críticos de arte, amigos y familiares, además que muchas de estas aplicaciones permiten que el público que visita las obras pueda dejar comentarios.

2.- Software libre

Otro punto clave que viene desarrollándose a lo largo de la historia de Internet es el papel que ha ido teniendo el software libre, en la actualidad uno puede descargarlos e instalarlos de manera fácil y rápida.

El software libre presenta una característica muy importante y es que están contemplando que un público general sea quienes los utilice, de tal modo que no ocupan mucha memoria en la computadora, su instalación es sencilla y rápida, cuentan con una interfaz eficaz, tienen aproximadamente el mismo número de herramientas que los programas privados, y su código es abierto para que la multitud vaya modificando y construyendo nuevas aplicaciones al programa. Los programas libres también vienen respaldados por foros y tutoriales lo que hace que sea accesible su manejo y que más personas se conviertan en sus usuarios y desarrolladores. Algo que no debe escaparse entender es que el contenido de la Web se presenta a partir de textos, imagen fija, imagen en movimiento y audio, por lo tanto el desarrollo de muchos programas libres están enfocados al desarrollo de estas áreas, favoreciendo a la producción audiovisual. A continuación presento una lista de programas libres dedicados a la producción multimedia.

SOFTWARE	PÁGINA ELECTRÓNICA	UTILIDADES	LICENCIA	PLATAFORMA
Audacity	http://audacity.sourceforge.net/?lang=es	Editor y grabador de audio	GNU	Linux Mac Windows
Anim8or	http://www.anim8or.com/main/index.html	Editor de modelado en 3D y animación	Freeware	Windows
ArtRage	http://www.artrage.com/	Editor de imagen Bitmap	Propietary EULA	Mac Windows
Artweaver	http://www.artweaver.de	Editor gráfico	Freeware	Windows
Blender	http://www.blender.org/	Editor de gráficos 3D	GNU	Linux Free BSD Mac IRIX
DScaler	http://deinterlace.sourceforge.net/	Editor de video Procesa imagen de video para mejorar la calidad	Freeware	Windows
FFDSHOW	http://sourceforge.net/projects/ffdshow	Filtro decodificador de video y audio	GPL	Windows
FlasKMPEG	http://www.flaskmpeg.net	Editor y compresor de audio y video	GPL	Windows

SOFTWARE	PÁGINA ELECTRÓNICA	UTILIDADES	LICENCIA	PLATAFORMA
Gimp	http://www.gimp.org/	Editor de imagen bitmap	GNU	Mac Unix Windows
GrafX2	http://code.google.com/p/grafx2/	Editor de gráficos rasterizados	GNU	Linux Mac Windows Haiku Amiga OS MorphOS Free BSD
Inkscape	http://www.inkscape.org/index.php?lang=es	Editor de gráficos vectoriales SVG	GNU	Linux Mac Unix Windows
Krita	http://www.krita.org	Editor de gráficos rasterizados	GPL y LGPL	Mac Unix Windows
Openfx	http://www.openfx.org/	Editor de gráficos 3D y animación	GNU	Linux Window
Ogre	http://www.ogre3d.org/	Editor de gráficos 3D	LGPL	Linux Mac Windows
Karbon 14	http://www.koffice.org/karbon/	Editor de gráficos vectoriales	GPL y LGPL	Mac Unix Windows

SOFTWARE	PÁGINA ELECTRÓNICA	UTILIDADES	LICENCIA	PLATAFORMA
OrDrumbox	http://ordrumbox.sourceforge.net/	Editor de audio Bases rítmicas y percusiones.	GNU	Linux Mac
Processing	http://processing.org/	Lenguaje de programación y entorno para desarrollar proyectos multimedia e interactivos	GNU GPL	Linux Mac Windows
SuperCollider	http://supercollider.sourceforge.net/	Entorno de programación orientada a objetos. Puede procesar en tiempo real	Freeware	Linux Mac
VirtualDub	http://www.virtualdub.org/	Edición de video	GNU	Windows
VirtualDubMod	http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=65889	Edición de video	GPL	Windows
XviD	http://www.xvid.org/	Codificador de video	GNU GPL	Windows
Zwei-Stein	http://www.satbay.com/tab/?q=software	Editor de video	Freeware	Windows

3. Dispositivos móviles

El desarrollo de dispositivos móviles y la introducción al mercado de estos aparatos ha sido siempre en pendiente, se dice que actualmente hay más dispositivos móviles que telefonía local. El desarrollo de la Web 2.0 ha sabido implicarse en estos aparatos expandiendo sus servicios y aplicaciones a la tecnología móvil. Estos aparatos cuentan con aplicaciones multimedia tales como cámaras de video, fotografía y captura de audio, la mayoría pueden conectarse a la red inalámbrica con la tecnología WiFi (*Wireless Fidelity*).

Junto con la Web 2.0 viene desarrollándose una práctica artística que no requiere de una computadora situada en un lugar, sino que a partir de los nuevos dispositivos electrónicos móviles, tales como los teléfonos celulares, Palm, PSP, Black Berry, etc., el artista puede estar trabajando en diferentes áreas. Efrain Flogia considera que “las tecnologías móviles hacen que se inicie una nueva ola de producción que han invadido nuestro lugar de convivencia, nuestros espacios urbanos que de alguna forma se han generado sitios mixtos en donde la información artificial convive con el espacio urbano”⁴². El artista que trabajaba a mediados de la década de los noventa en su cuarto solitario, ahora puede trasladar su escenario de trabajo al espacio público. Este es un cambio importante en la producción ya que en este sentido entran más factores en juego en las producciones artísticas que tienen a Internet como su medio de comunicación y publicación.

Las herramientas de la producción artística en Internet están dadas a partir de 3 niveles:

1. Programas como Dreamweaver permiten a los usuarios generar páginas Web sin saber lenguajes de programación.

⁴² Flogia, Efrain, *Escenarios Emergentes en las prácticas sociales y artísticas en las tecnologías móviles*. Conferencia en línea, 2010 [Fecha de consulta: 13/03/10], <http://medialabprado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_el_sistema-red>.

2. Software libre y servidores que benefician la producción multimedia.
3. Foros sociales en donde se genera, comparte y difunde la producción.

Una de las aplicaciones que más uso tiene dentro de la Web 2.0 es el blog, la fácil edición de contenidos tanto texto, imágenes y video generan que mucha gente acceda a presentar obras en ellos. Sin embargo su uso no es tan extenso en la producción artística y supongo que se debe a varias causas, por un lado los formatos a los que se tiene que sujetar un productor para postear información, por otro, la incertidumbre hacia el público que pueda acceder a ver los contenidos, y la “informalidad” que sugiere el uso del Blog ya que éste está diseñado, para que la multitud lo utilice. Afortunadamente existen producciones que han sabido explotar las cualidades del blog.

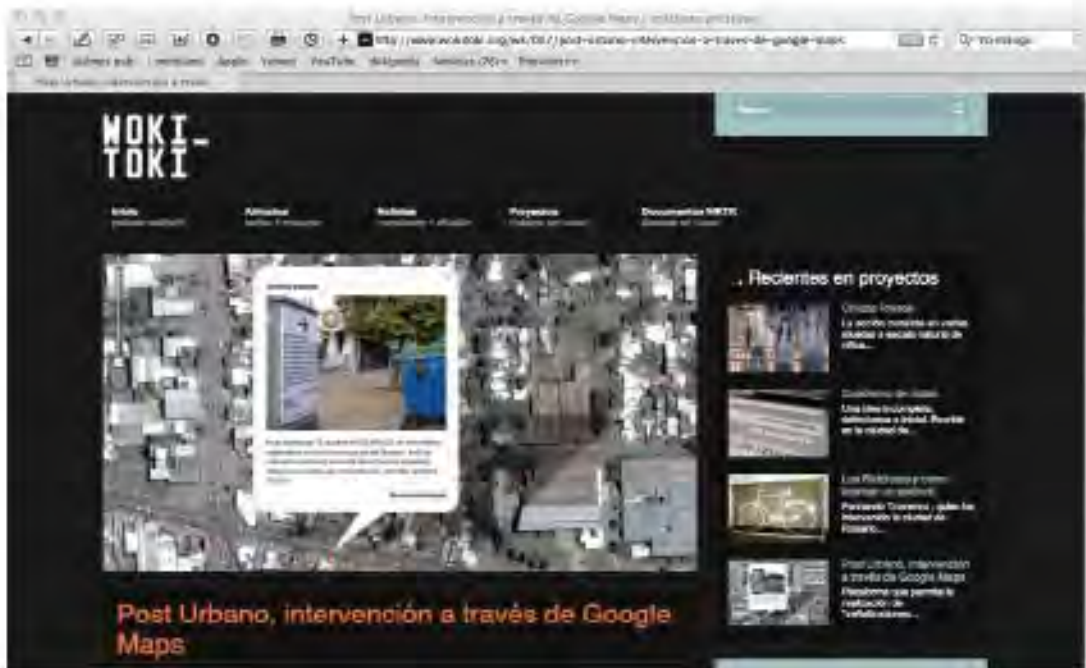


Ilustración 5. *Post Urbano*, Intervención a través de Google Maps, Wokitoki, 2006.

Post Urbano es una pieza que se genera por medio de Google Maps. La obra es una intervención física en distintos lugares de una comunidad argentina para después por medio de Google Maps localizar y ver en el mapa lo que la gente ha querido narrar de su comunidad.

Una producción que se ha realizado usando los dispositivos móviles y las aplicaciones de la Web 2 son las acciones colectivas llamadas Flash Mobs (movilizaciones instantáneas o movimientos inexplicables), el primer Flash Mob surgió en el año 2003 en New York, expandiéndose por muchas ciudades del mundo (Barcelona, Bruselas, Monterrey, Madrid, Bogotá, Buenos Aires, Londres, Osaka, París Roma, etc.). Los Flash Mobs son grupos de personas que se reúnen de manera instantánea para irrumpir la cotidianidad de alguna metrópoli. Estos grupos utilizan diferentes herramientas digitales para comunicarse y organizarse puede ser vía mensaje de teléfono celular, por medio de Internet, Facebook, correos electrónicos, sesiones de chat, Twitter, blogs, etc. La estructura de los Flash Mobs está dada a través de redes sociales que se formulan y expanden a partir de que un mensaje ha sido enviado o posteado. Los Flash Mobs son prácticas colectivas que pueden tener objetivos políticos, artísticos, para propiciar acciones absurdas, o para presentar espectáculo⁴³.

⁴³ Cristóbal Cobo escribe el artículo completo acerca de los Flash Mobs, *Las multitudes inteligentes en la era de la comunicación digital*. Que se puede descargar en <http://e-rgonomic.blogspot.com/>.



Ilustración 6. Flash Mob en *Estacion Street Liverpool*, 2009.

El Flash Mob inicia cuando un hombre y una niña empiezan a bailar en el centro de la estación, se van anexando poco a poco bailarines que pareciera eran sólo usuarios de la estación. Cerca de 200 bailarines coreografiados llaman la atención de los usuarios del tren y rompen la cotidianidad del espacio público.

El posteo de videos es indudablemente una producción imparable en Internet, por un lado tenemos gente que encuentra en Youtube, Flickr, Facebook, entre otros, un medio para subir videos que fueron pensados para otra salida, pero también tenemos videos que exclusivamente se generan para ser vistos en la Red. Hace unos años atrás se empieza a desarrollar softwares para editar video desde la Web tales como *Jump Copy* que nunca se pudo utilizar en México y que ha desaparecido de la Red. Lo que aún sigue siendo una desventaja es la baja resolución y calidad de los formatos de compresión, como lo es el formato FLV (*Flash Video*).

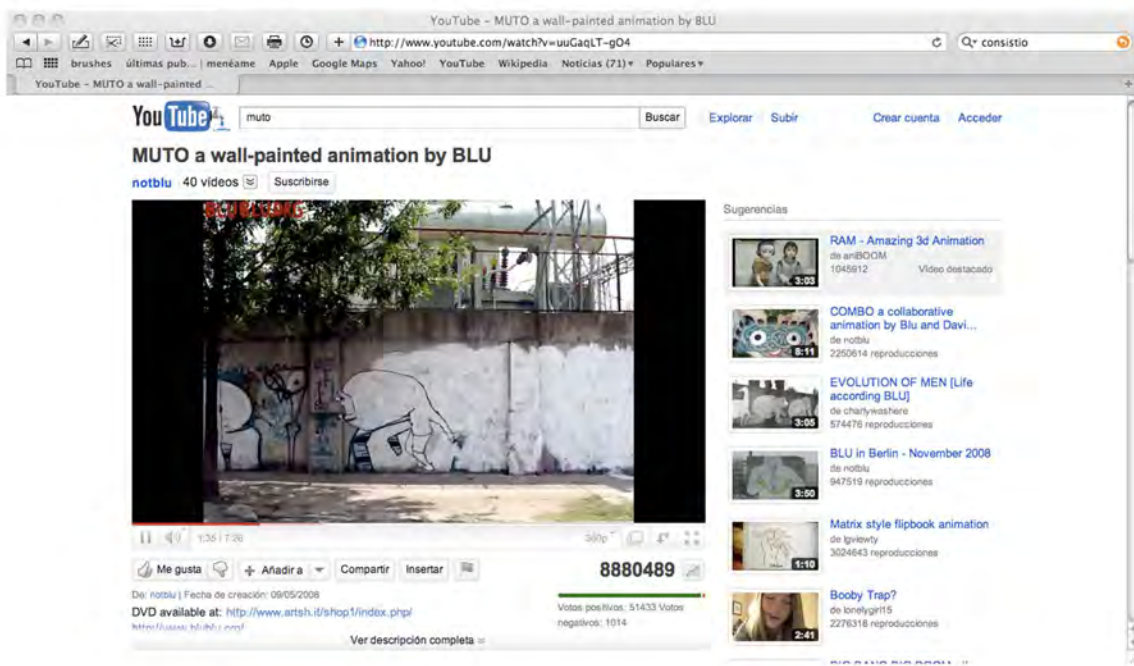


Ilustración 7. *Muto*, Blublu, 2008.

Muto es una animación generada a partir de dibujos realizados en muros de edificios. La animación fue posteada en la página Web del colectivo así como en Youtube, de esta manera más gente pudo acceder a ver el trabajo.

En resumen podemos decir que este período de desarrollo presenta cuatro puntos importantes:

- 1.- Junto al desarrollo de la Web también la práctica artística va adquiriendo maneras diferentes de producir y conceptualizar la obra.
- 2.- Han ido surgiendo servicios en donde un público general puede postear, difundir, publicar su obra, estos servicios se basan en una arquitectura de la participación, colaboración de los usuarios y distribución.
- 3.- La riqueza del software libre hace que la producción sea más sencilla, de bajo costo y que más gente pueda generar.
- 4.- Los productores artísticos creativos en Internet son un público no especializado en informática que no necesitan saber lenguajes de programación.

La etapa de la Web 2.0 ha permitido abrir procesos de producción para que más gente incida en Internet, pero también habría que cuestionar si esta etapa es lo suficientemente abierta para contener múltiples tipos de producción. Considero que si bien, como dice textualmente Manuel Prada en un estudio sobre la producción artística y el contexto de la Web 2.0 "...toda persona pueda ser productora y distribuidora de materiales visuales y audiovisuales de todo tipo ha desencadenado todo un imparable e intenso proceso de socialización de las prácticas creativas"⁴⁴, las plataformas donde es contenido este trabajo de alguna manera estandarizan la producción a ciertos formatos y tiempos, pero el riesgo es que la obra se convierte en un escaparate de venta comercial. En la Web 2.0 la comercialización tiene como

⁴⁴ Prada, Juan Martín, *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0*. [Fecha de consulta: 12/02/09], <<http://www.2red.net/juanmartinprada/>>.

característica fundamental ser incluyente de muchos tipos de contenidos, generando plataformas e interfaces sencillas para que la mayoría del público presente obras en ellas, pero estas obras son anzuelos para que la publicidad se presente. La comercialización genera procesos más incluyentes para trabajar en Internet pero al mismo tiempo contamina la Web de tal manera que no se puede navegar sin que se hayan visto más anuncios publicitarios que información relevante.

Las preguntas que dejo al aire serían ¿cómo producir sin que la obra de arte se convierta en un escaparate de venta? ¿cómo se pueden recuperar espacios libres en Internet para la producción artística o creativa? ¿el arte tendría que formular sus propias plataformas relacionales tal y como lo hacen las comerciales?.

CAPÍTULO 2 APROPIACIÓN
DEL
ESPACIO
URBANO
VIRTUAL

CAPÍTULO 2 APROPIACIÓN DEL ESPACIO VIRTUAL URBANO

Este capítulo se divide en dos apartados, en el primero se desarrolla un discurso sobre el espacio urbano dentro de Internet, intentando concebirlo como un campo para generar producción artística, considerando que se necesita teorizar y analizar la cultura, así como los lugares en donde ésta se desarrolla; este inciso intenta bosquejar cómo podemos concebir un sitio de tal forma que la producción artística pueda enfocarse sobre públicos, maneras y estrategias de producción. En el segundo subcapítulo se argumenta sobre la apropiación del espacio urbano virtual con la intención de presentar una postura personal acerca de esta temática tan usada en los contextos del Arte Público o Arte Urbano.

2.1. LO URBANO Y LO PÚBLICO EN EL ESPACIO VIRTUAL

Considero que si existe una sociedad llamada cibercultura, se pueden suponer diferentes espacios en donde ésta deposita su manera de vivir. Como sociedad, los diferentes emplazamientos de vida pueden estar definidos como muchos antropólogos los han determinado, en lugares públicos y privados, teniendo cada uno de ellos sus propias características. Mientras el sitio privado es aquel lugar íntimo de acceso limitado cerrado a una pequeña comunidad, el público es un espacio abierto, en donde diferentes comunidades en tránsito coinciden. Lo público para Manuel Delgado es lo que resulta transparente ante la mirada ajena, y como es translúcido hay que protegerse mediante el anonimato y el disimulo, “en lo público ejercemos nuestro derecho a no dar explicaciones acerca de lo que pensamos y sentimos, e incluso de quiénes consideramos ser en realidad”⁴⁵,

⁴⁵ Delgado, Manuel, *Sociedades Movedizas*, Anagrama, Barcelona, 2007. Pág. 31.

el espacio público concebido por Delgado es esponjoso e inestable que se pasa el tiempo construyéndose y destruyéndose:

...que se caracteriza por la sucesión y el amontonamiento de componentes inestables. Es en esas arenas movedizas donde se registra la concentración y el desplazamiento de las fuerzas sociales que las lógicas urbanas convocan o desencadenan, y que están crónicamente condenadas a sufrir todo tipo de composiciones y recomposiciones, a ritmo lento o en sacudidas. El espacio público es desterrado también porque en su seno todo lo que concurre y ocurre es heterogéneo: un espacio esponjoso en el que apenas nada merece el privilegio de quedarse⁴⁶.

En el espacio público las fuerzas sociales se desplazan a infinitos lugares, construyendo la vida diaria, este desplazamiento puede ser lánguido o abrupto, pero cómo sucede lo privado y lo público en la Red: Lo privado está dado a partir de las restricciones al acceso a cierta información es el caso de correos electrónicos, sesiones virtuales, comunidades cerradas. Lo público está dado en los chats, blogs, páginas Web, plataformas como Youtube, Myspace, Twitter; etcétera, aquello en donde el usuario puede acceder “sin restricción”, en donde básicamente la información está libre para que cualquier persona la obtenga, genere, transforme, comparta, discuta, critique, etc.

Dentro del espacio público podemos localizar lo urbano, este concepto se ha definido desde diferentes áreas del conocimiento, como es la geografía, la economía, la antropología, la arquitectura, etc. Usualmente se ha definido comparativamente versus lo rural y como sinónimo de lo que es la ciudad. Una de las definiciones que me parecen relevantes es la concepción de Manuel Delgado quien dice que lo urbano no es lo mismo que la ciudad,

⁴⁶ Delgado, Manuel, *El animal público*, Anagrama, Barcelona, 1999. Pág. 46.

definiendo a la ciudad como un gran asentamiento de construcciones estables, habitado por una población numerosa y densa, en cambio la urbanidad es una sociedad que puede estar o no concentrada en la ciudad: “Lo urbano... es un estilo de vida marcado por la proliferación de urdimbres relacionales deslocalizadas y precarias”⁴⁷, es decir lo urbano es una forma de vivir en donde existen muchos tipos de relaciones no definidas que confluyen en un espacio no delimitado que de la misma manera que se construye se destruye.

Lo urbano consiste en una labor, un trabajo de lo social sobre sí; la sociedad manos a la obra, produciéndose, haciéndose y luego deshaciéndose una y otra vez, empleando para ello siempre materiales perecederos. Lo urbano está constituido por todo lo que se opone a cualquier cristalización estructural, puesto que es fluctuante, aleatorio, fortuito...., es decir reuniendo lo que hace posible la vida social, pero antes de que haya cerrado del todo tal tarea, como si hubiéramos sorprendido a la materia prima societaria en estado ya no crudo, sino en proceso de cocción que nunca nos será dado ver concluido...⁴⁸.

A diferencia de Delgado, Manuel Castells considera que una sociedad urbana genera una cultura urbana, entendiéndola como “cierto sistema de valores, normas y relaciones sociales que poseen una especificidad histórica y una lógica propia de organización y de transformación”⁴⁹. Esta idea se apega a lo que dice Delgado, pero la diferencia es que para Delgado lo urbano es una sociedad relacionándose precaria y dinámicamente, siendo para Castells lo urbano un sinónimo de lo que es la ciudad y es en ella donde se genera una cultura urbana.

⁴⁷ Delgado, Manuel, *El animal...*, Pág. 23.

⁴⁸ *Ibíd.*, Pág. 25.

⁴⁹ Castells, Manuel, *La cuestión urbana*, Siglo XXI, México, Decimoséptima edición en español, 2008.

A partir del concepto de Delgado considero que lo urbano en el espacio virtual sucede mientras uno navega por la red, trayectos realizados una y otra vez por páginas Web, páginas deslocalizadas, encontradas al azar, despersonalizadas que presentan comunicación fluctuante que se construye de manera casi circunstancial. Información moviéndose de un lado a otro, ejecutándose, transformándose y actualizándose, pero no sólo es la información, es la gente generando, recibiendo y distribuyendo esa información.

Delgado ve a la urbanidad como la reunión de extraños unidos por la evitación y el anonimato expuestos a la intemperie y al mismo tiempo camuflageados, mimetizados, invisibles⁵⁰. El usuario de lo urbano en el mundo virtual la mayoría de las veces es un avatar⁵¹, es una representación gráfica que se asocia a un humano para establecer su identificación, pero ésta es deleznable, ya que siempre cae en el engaño, mientras el hombre en el mundo real en tránsito por el espacio urbano pretende camuflajearse, en Internet este es un hecho común. El uso del avatar da la posibilidad de ocultarse ante los demás usuarios de Internet, simulando ser algo diferente a lo que somos y que en el mundo real no podemos ser.

En Internet, la personalidad es un artificio tramado por diferentes razones, por ocultación, por deseo estético, por simulación, etc. El usuario en Internet es un fantasma del que no se ve nunca su presencia real, es un fantasma encarnado en la información que nos brinda. Manuel Delgado dice: El usuario del espacio urbano es casi siempre un transeúnte, alguien que no está allí sino de paso⁵². El cibernauta siempre está deambulando, es un nómada que

⁵⁰ Delgado, Manuel, *El animal...*, Pág. 26.

⁵¹ En Internet y otras tecnologías de comunicación modernas, se denomina avatar a una representación gráfica, generalmente humana, que se asocia a un usuario para su identificación. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, y algunas tecnologías permiten el uso de representaciones tridimensionales. Wikipedia <[http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(Internet\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_(Internet))>.

⁵² *Ibíd.* Pág. 35.

recorre incansablemente la Red, ya que su lógica está construida a partir de vías, de caminos, que conducen el vivir errante. La urbanidad es una forma usual y cotidiana de vivir el mundo virtual, de tal manera que es interesante generar un estudio sobre lo urbano y sus practicantes, así como se ha estudiado en el mundo real. Les toca a diferentes áreas del conocimiento profundizar y teorizar acerca de este tema, la intención de este subcapítulo, sólo fue bosquejar un posible campo de acción para la práctica artística.

2.2. APROPIACIÓN DEL ESPACIO VIRTUAL URBANO

«Cuando se ponga en práctica un funcionamiento “cultivado” fuera de los ámbitos especializados y de los medios restringidos en el que generalmente está encuadrado, se habrá comenzado a resolver numerosos problemas cruciales del mundo contemporáneo»⁵³.

“Si el territorio es un lugar ocupado, el espacio es ante todo uno practicado”⁵⁴. Partiendo de esta premisa podríamos decir que el espacio público es un sitio en donde diversas fuerzas y usos son los que le dan sentido y forma. El espacio está dado por sus practicantes y no por una delimitación material, son ellos quienes con su uso lo generan, limitan, simbolizan, negocian, niegan, mitifican, infringen, en fin, lo hacen, ya sea practicándolo sólo como un camino de paso o generando actos que inciden más profundamente en su construcción. Manuel Delgado considera el espacio público como “un texto que alguien escribe. Pero que nadie podrá leer jamás, un discurso que sólo puede ser dicho y audible en el momento mismo de ser emitido”⁵⁵.

⁵³ Lévy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Paidós Multimedia, Barcelona, 1999. Pág. 108.

⁵⁴ Delgado, Manuel, *El animal...*, Pág. 39.

⁵⁵ Ídem.

La apropiación del espacio público desde el punto de vista de los psicólogos se genera como un proceso dinámico de interacción del individuo con su medio externo a través de la vivencia interiorizada o subjetiva. Desde mi punto de vista, es poner en práctica una ideología deliberada que incida en su construcción. Es decir, tener una intención de presentar o mostrar algo al mundo o a la sociedad y modificar lo que ya está dado.

Existen muchas prácticas de apropiación del espacio público algunas son ecológicas, territoriales, disidentes, estéticas, etc. Siendo estas prácticas generadas por diferentes comunidades o individuos ya sean arquitectos, urbanistas, estudiantes, comerciantes, vagabundos, grafiteros, en fin, son muchos los que manifiestan su creatividad e ideología en él. Esta producción es infinitesimal, no es estructurada, ni solidificada, siempre hay algo nuevo que ver y que producir; no responde únicamente a un terreno como al mundo del arte, ni al de la política, confluyen muchas esferas en su construcción. Su temática y su público es la sociedad generando como dicen los situacionistas métodos de construcción de la vida cotidiana⁵⁶, pública y de la realidad urbana. Así mismo es un acto político ya que cuando se lleva a cabo se replantea y modifica un espacio y una sociedad, explica Rancière:

La política no es en principio el ejercicio y la lucha por el poder. Es ante todo la configuración de un espacio específico, la circunspección de una esfera particular de experiencia, de objetos planteados como usuales y que responden a una decisión común de sujetos considerados capaces de designar a esos objetos y de argumentar sobre ellos... La política sobreviene cuando aquellos que no tienen el tiempo necesario, se lo toman para erigirse en habitantes de un espacio ordinario y demostrar que su boca emite perfectamente un lenguaje que habla de cosas comunes ...⁵⁷.

⁵⁶ Debord, Guy Dir., *Tesis sobre la revolución cultural*, Boletín Internacional Situacionista, Literatura Gris Vol. I, 1956. Pág. 21.

⁵⁷ Rancière, Jacques, *Sobre políticas estéticas*, MACBA, Barcelona, 2005. Págs. 18 -19.

La apropiación del sitio público sea en la esfera virtual o real es política, porque intenta construir un espacio simbólico entre los practicantes, pretendiendo pronunciar un mensaje que pueda ser entendido por la comunidad y quizá esperando un reconocimiento social o una réplica a dicho mensaje.

Para retomar el título de este inciso es necesario formular la pregunta ¿por qué es necesaria la apropiación del espacio virtual? Para desarrollar esta cuestión iniciaré por presentar dos pensamientos formulados por Baigorri en dos periodos diferentes: “Aprovechemos, pues, que en Internet todavía no están echados los dados para decidimos a jugar la partida de nuestro “destino tecnológico”. Porque lo que suceda en el futuro depende de cómo reaccionemos tu y yo ahora”, De esta manera terminaba un texto sobre arte y activismo, en otro texto después de cinco años dice: veamos que ha ocurrido durante este período, ahora que ya ha quedado claro que nuestro “destino tecnológico” va a estar copado por el comercio, la música y el sexo, ahora que ya se han echado los dados..., ahora que ya vivimos el futuro⁵⁸. Esto lo escribía en el año 2003, actualmente estamos situados al inicio del 2011 y lo que se había previsto por teóricos y artistas del Net Art como el ñgrupo Critical Art Ensemble⁵⁹ se ha convertido en realidad, la red es primordialmente un espacio de venta, en donde al igual que la televisión se venden productos para embellecer el cuerpo y para “facilitar” la vida cotidiana, pero además en la Red a diferencia de la TV se presenta una sociedad con una necesidad ansiosa por presentar su intimidad, sus gustos, estéticas y preferencias.

⁵⁸ Baigorri, Laura (2003), *Recapitulando: modelos de artivismo (1994-2003)*, Artnodes [artículo en línea], UOC, [Fecha de consulta: 23/05/09], <<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/baigorri0803/baigorri0803.html>>.

⁵⁹ “Con mucho, el uso más significativo del aparato electrónico es mantener el orden, imitar la dominante ideología pancapitalista, y desarrollar nuevos mercados.” Critical Art Ensemble, *Promesas utópicas - Net realidades*, [Fecha de consulta: 13/04/09], <http://aleph-arts.org/pens/net_realidades.html>.

Critical Art Ensemble⁶⁰ dice que Internet es otra tecnología como lo fue la radio y la televisión que al principio se vendieron como un invento maravilloso y democrático que iba a llegar a todos los hogares del mundo, pero una vez que se convenció al público de ello, el aparato se volvió un medio en donde sólo los que tienen dinero y poder pueden generar modelos de producción para conducir el consumo del medio.

Critical Art Ensemble menciona que la elite del uso de la tecnología seguirá siendo la misma que hemos vivido, siendo la mayoría de la población del primer mundo quien utilice el ordenador pero haciéndolo como consumidores pasivos “Usarán los juegos de ordenador, verán la TV interactiva y comprarán en las tiendas virtuales”⁶¹. La realidad de los países de retraso económico en el uso de la tecnología es siempre residual y de arrastre, en la actualidad en Latinoamérica el índice de productividad de software a nivel mundial es menor a un 2%⁶², todo lo que usamos en aplicaciones de Internet son desarrolladas por países del primer mundo, principalmente Estados Unidos y las usamos cuando éstas ya llevan un periodo de uso en los países económicamente desarrollados y algunas ni nos llegan. Ante esta situación ¿cómo debemos enfrentar nuestra realidad de vivir en un país cada vez más pobre en donde los campos educativos y desarrollo de investigación tecnológica están siendo disminuidos? ¿cómo debemos actuar para ejercer nuestro derecho de aprender y compartir información en este medio sin sentirse un blanco de consumo?.

⁶⁰ Critical Art Ensemble, ob. cit., nota 38.

⁶¹ Ídem.

⁶² Santos Hernández, V.: “*La industria del software. Estudio a nivel global y América Latina*” en Observatorio de la Economía Latinoamericana, N° 116, 2009. Texto completo en <<http://www.eumed.net/cursecon/ecolat/la/09/vsh.htm>>.

La apropiación del espacio virtual no se genera cuando los usuarios utilizan todas las aplicaciones que se tienen, sino más bien cuando el usuario es capaz de generar métodos de producción y de relación que contradicen o se superponen a lo que comercialmente se presenta. Y esto no es negar el sistema capitalista, sino más bien desarrollar caminos y alternativas en donde el ser humano pueda tener un espacio en el cual manifestar todo lo que lo hace un ser social, en donde pueda presentar sus gustos, sus deseos, sus intereses, sus críticas, sus puntos de vista, etc. en espacios autónomos libres del comercio y de empresas corporativas.

Michel de Certeau en su libro *La invención de lo cotidiano* dice que en la actualidad la mayoría de los hombres y mujeres vivimos en una cultura marginal, es decir que existe un grupo selecto de poder que se encarga de generar e institucionalizar una cultura, que la mayoría de la gente no puede comprar y hacer propia. De Certeau menciona que esta sociedad marginal genera estrategias y tácticas para de alguna manera brincar esa necesidad, al intentar suplir la insuficiencia se genera una producción con astucia ya que se carece de economía y por lo tanto no se poseen medios científicos o disciplinarios, generando con ello una cultura producida en los márgenes de lo institucional, esta cultura o modo de vida se presenta a diario como práctica cotidiana que no es reconocida y muchas veces es ilegal. “las tácticas de consumo, ingeniosidades del más débil para sacar ventaja del más fuerte, desembocan entonces en una politización de las prácticas cotidianas”⁶³. Tácticas define De Certeau como actos y maneras de aprovechar la ocasión, en donde el más débil saca provecho del más fuerte. Es en este sentido que se generó el *Proyecto AWA* como un trabajo realizado a partir de las herramientas que se nos han dado, pero intentando de alguna manera apropiárselas para generar por medio del arte formas de la vida común que no tengan que ver con la comercialización que inunda la Web.

Se tiene un camino pesado por delante pero siempre es tiempo de modificar sistemas.

⁶³ De Certeau, Michel, *La invención de lo cotidiano*. I Artes de hacer, Universidad iberoamericana, México, 2da edición en español, 2007. Pág. XLVIII.

CAPÍTULO 3 REALIZACIÓN
DEL
PROYECTO
AWA

CAPÍTULO 3. REALIZACIÓN DEL PROYECTO AWA

Este capítulo final presenta la publicación y realización de cada una de las piezas que conforman el *Proyecto AWA*, he ordenado la información dividiéndola en cuatro subcapítulos; el primero de ellos se encuentra destinado a explicar cómo fue conceptualizado el proyecto, su relación que mantiene con la producción artística en Internet y por qué es una pieza de intervención en el espacio urbano en la Red; en el segundo, tercero y cuarto subcapítulo se presentan cada una de las piezas que conforman el proyecto considerando los siguientes incisos: aspectos conceptuales, aspectos técnicos, aspectos sobre la publicación, por último se presenta el desarrollo de la preproducción multimedia esquematizada a partir de cuatro elementos: diseño de información, diseño de interacción, guión gráfico y diseño UGI (*User Graphic Interface*). Al final de este documento se anexa un disco compacto con cada una de las obras.

3.1. PROYECTO AWA. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA EN INTERNET Y APROPIACIÓN DEL ESPACIO URBANO VIRTUAL

Para comenzar este apartado he de explicar en primer lugar la razón de por qué el proyecto recibe el nombre de AWA –Animación Web Anónima-, después continuaré por mencionar qué relación mantiene con la producción artística que se genera en Internet y cómo es que el proyecto es una pieza de apropiación del espacio urbano virtual.

A (Animación)

Un extenso recorrido tiene la animación como producción artística ya que el hombre a lo largo de su historia se ha preocupado por la representación de

su contexto natural y de lo que su imaginación e invención le incitan. La historia del desarrollo de la animación es de muchos siglos pero es hasta el inicio del siglo XIX cuando surge como un género reconocido como Dibujo Animado a partir de ese momento su uso se comercializa y se inicia una producción que hasta la fecha se ha extendido y popularizado. La animación en Internet funge un papel importante ya que por medio de ésta la información suele ser más llamativa, comúnmente la podemos encontrar en la mayoría de las páginas Web siendo botones animados, banners e iconos.

Cuando inicio a estructurar el proyecto buscaba un medio de uso común en Internet, que fuera soportado con facilidad y que se pudiera experimentar; es por eso que decidí trabajar con la animación como un recurso de uso frecuente, con posibilidades artísticas y que por características técnicas se pudiera trabajar multimedia.

W (Web)

La Web es el medio en el que está soportado el proyecto, pero también es el punto de análisis que el proyecto plantea estudiar y explorar.

A (Anónima)

La razón de por qué se decidió que el proyecto fuera anónimo es debido a que no me interesaba que se supiera quien había desarrollado el proyecto y esto viene por mi relación cercana con el Arte Público en donde la mayoría de veces se desconoce quien hizo tal o cual cosa. Cuando inicio a delimitar el proyecto pensaba en producciones que me gustaban en el espacio público y una de ellas era el sticker en donde mucha gente, la mayoría adolescentes generan una y deciden pegarla en la calle como un acto estético anónimo, me parecía interesante cuanta gente se había sumado a este trabajo, y pensaba que AWA podía ser algo así. El sticker es una producción callejera que ha sido una síntesis del arte de la calle. Como antecedente podemos encontrar en primer lugar el graffiti, que siendo la mayoría de las veces ilegal su ejecución puede ser compleja y de riesgo por

el tiempo que toma realizar la obra. Otra producción que se desarrolla a partir del graffiti, es el estencil que consiste en generar una plantilla recortada para únicamente llegar al lugar y rociar la pintura sobre la pared, si bien el tiempo se reduce al realizar la obra con el estencil aún se corre un riesgo. El sticker es el heredero de estas producciones callejeras y como tal su estrategia ha sido mejorada, sólo tomando el tiempo de pegar el vinil o papel en que esté impresa la imagen. Esta facilidad con que se puede generar y presentar en espacio público un elemento creativo como actos virales anónimos era lo que yo estaba tratando de producir en Internet y de esta manera es como se conceptualizó el *Proyecto AWA* como un trabajo anónimo en donde cualquiera podía sumarse a la realización de animaciones cortas que pudieran de alguna forma presentarse en el espacio público en Internet.

Como se ha dicho anteriormente, a la primera etapa de producción artística en la Red le tocó el período de explorar e inventar cómo serían las producciones, cuáles serían sus canales de distribución, etc., el *Proyecto AWA* de alguna manera tiene la finalidad de explorar, aunque ya no como lo hicieron los primeros net artistas que les toco partir de cero, sino como un acto de producción cotidiana en donde técnicamente no se innova nada sólo se aplica lo que ya está dado, intentando aprovechar esas opciones de producción y publicación que Internet y la Web pueden ofrecer, pero sin perder de vista que hay que modificarlos, criticarlos, transgredirlos y recuperarlos, para generar métodos de producción y de relación social del arte, de esta manera hablamos de la apropiación del espacio, argumentando como he dicho antes que ésta no se da por el simple hecho de navegar y utilizar las aplicaciones que hay en la Red sino cuando se pone en práctica una ideología que incide en su construcción.

Proyecto AWA hizo uso de estrategias que la publicidad utiliza en la Web para llevar a cabo la apropiación del espacio:

El primero fue utilizar el elemento pop up, las cuales son ventanas emergentes intrusivas en las páginas Web, este medio se utilizó favorablemente para presentar la animación *Los hijos de Dios*.

El segundo fue hacer uso del correo electrónico un medio que puede soportar animaciones gif y que usualmente se usa para enviar cadenas de mensajes y publicidad. En este caso se realizó una ventana con una animación gif y un link al desarrollo de la obra *Placa del estado de México*.

El *Proyecto AWA* quizá sólo se desarrolló a nivel elemental teniendo como ejemplos tres trabajos realizados, pero espero en un futuro cercano poder ampliar el proyecto a partir de las bases que se han estructurado en este trabajo de titulación.

3.2. REALIZACIÓN DE LA OBRA *SIN TÍTULO*

3.2.1. ASPECTOS CONCEPTUALES

Sin título es una animación de muy corta duración, en la cual se representa una cabeza de hombre al que le va creciendo el cabello hasta que la pantalla se llena completamente. La intención de esta animación fue simbolizar la rapidez con que pasa la vida de un hombre, su estancia en el mundo es etérea, corta y pocas veces nos damos cuenta como ha transcurrido nuestra vida al pasar los años.

Este trabajo se desarrolló con la intención de que una animación apareciera inesperadamente al abrir diferentes páginas electrónicas, por lo que su narrativa es muy sencilla. La obra fue pensada para que se encontrara aleatoriamente en la red, casi como cuando se lanza una botella con un mensaje al mar y alguien en algún lugar del mundo puede leer el mensaje.

3.2.2. ASPECTOS TÉCNICOS

Software utilizado

-Adobe Photoshop CS3. Se limpió la imagen y se le dio tamaño a los archivos.

-Adobe Flash 8 con el código de lenguaje *Action Scrip 1.0*. Programa en donde se editó la animación y se generaron botones que conducían a la siguiente animación.

-Adobe Macromedia CS3 para generar el documento HTML.

Host page y páginas electrónicas que se usaron

Host page: *Webs*, <http://members.webs.com/s/manager/sitemanager&cm_mmc=WEmail-Free%20Website-_-NMTHTML-_-webs>.

Página electrónica: <<http://televiza.webs.com/COCO.SWF>>.

3.2.3. ASPECTOS SOBRE LA PUBLICACIÓN

Su publicación consistió en buscar host page gratis en donde subir la animación, utilizando palabras “clave” en el URL. En total sólo se hospedó en un host page debido al peso de la animación y que la mayoría de estos servicios soportan archivos de muy poco peso, el registro complicado que se tiene que hacer para hacer uso de éstos provoca que se complique el posteo de información. A ello se sumó el hecho de que algunos host page no leían los archivos y se bloqueaban al subir información.

La obra fracasó, ya que estaba destinada a que apareciera en las primeras páginas de los navegadores, pero se tienen que hacer largos trámites para que esto suceda, como es darse de alta en los diferentes navegadores, tener links a otras páginas, ser visitado, etc.

3.2.4. PREPRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA

3.2.4.1. DISEÑO DE INFORMACIÓN

Descripción del proyecto

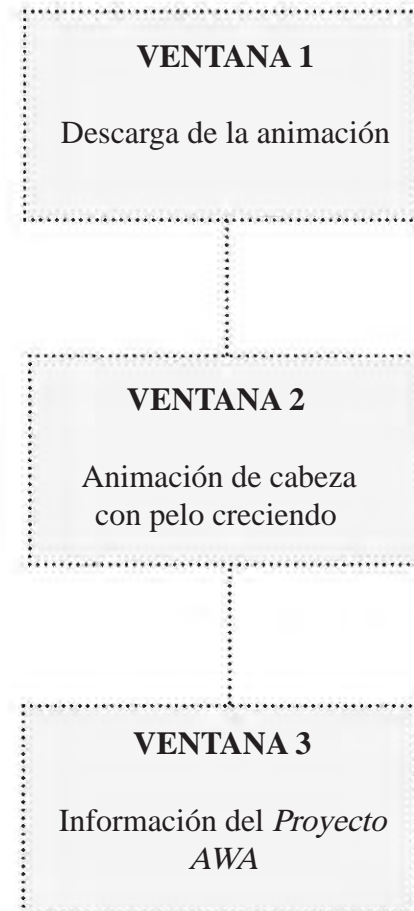
El trabajo es una animación contenida en un formato de página Web, que aprovecha sitios libres (home page) para ser publicado, se intenta direccionar la animación con diferentes títulos o dominios para saturar ciertas páginas de alto consumo en la red.

Objetivos generales

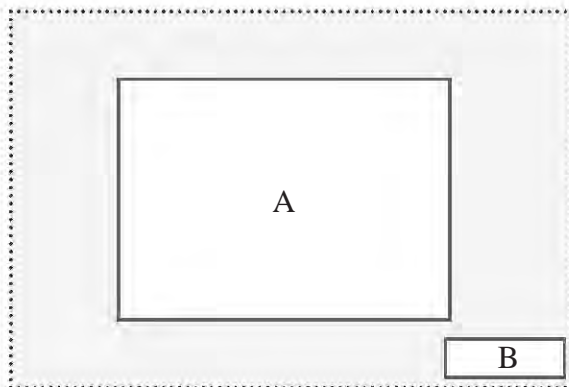
- Explorar posibilidades y limitantes de sitios libres para publicar obra artística.
- Explorar posibilidades y limitantes que tienen los motores de búsqueda.

Mapa de navegación

El trabajo consiste en tres ventanas de navegación lineal sin retorno.



3.2.4.3. GUIÓN GRÁFICO

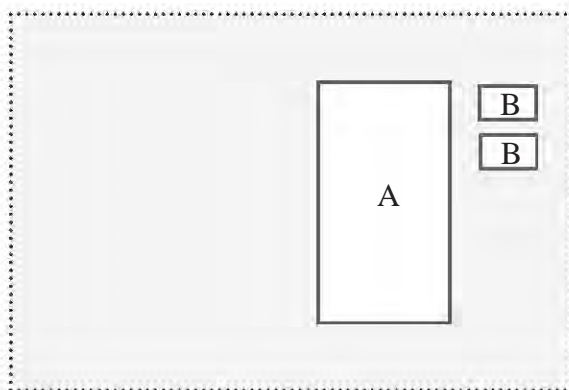
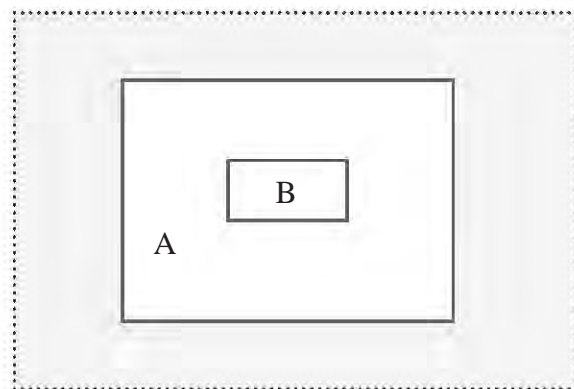


VENTANA 1

Área total: 800 x 600 px.
Área A. Botón animado de reloj que descarga ventana 2. 650 x 500 px.
Área B. Logo de proyecto AWA. 204 x 74 px.

VENTANA 2

Área total: 800 x 600 px.
Área A. Animación de cabeza creciéndole pelo. 511 x 558 px.
Área B. Botón de descarga de la ventana 3, sale cuando termina la animación. 204 x 74 px.

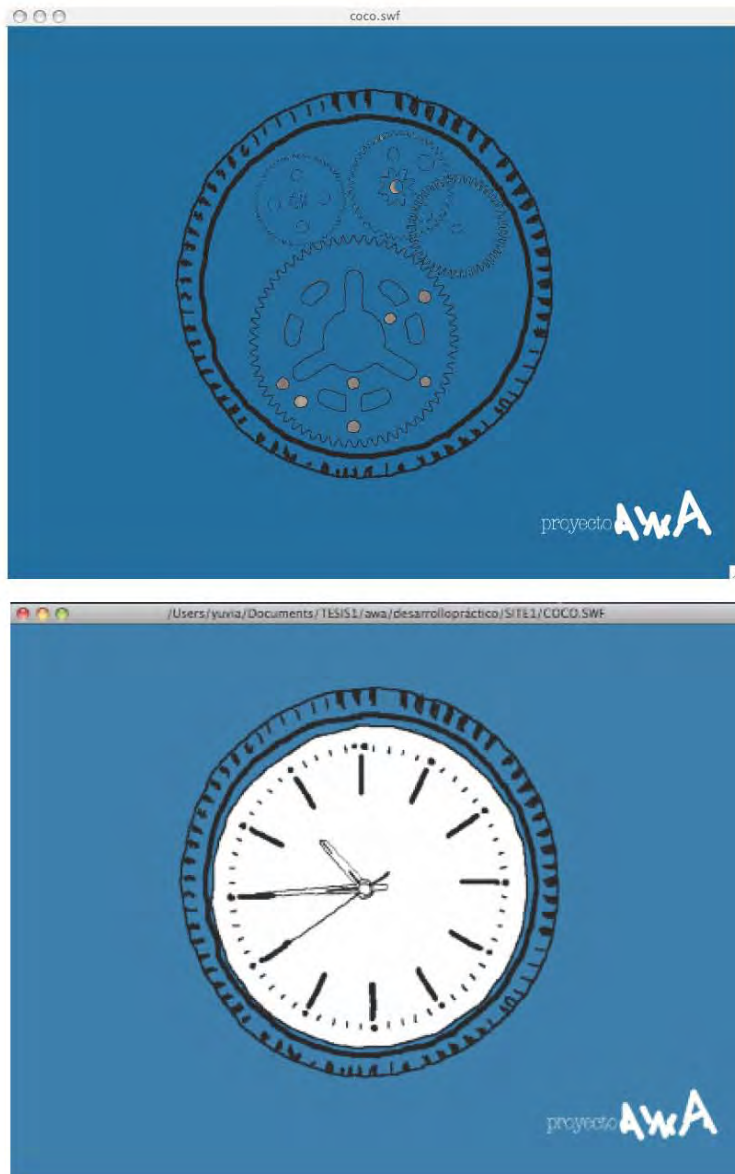


VENTANA 3

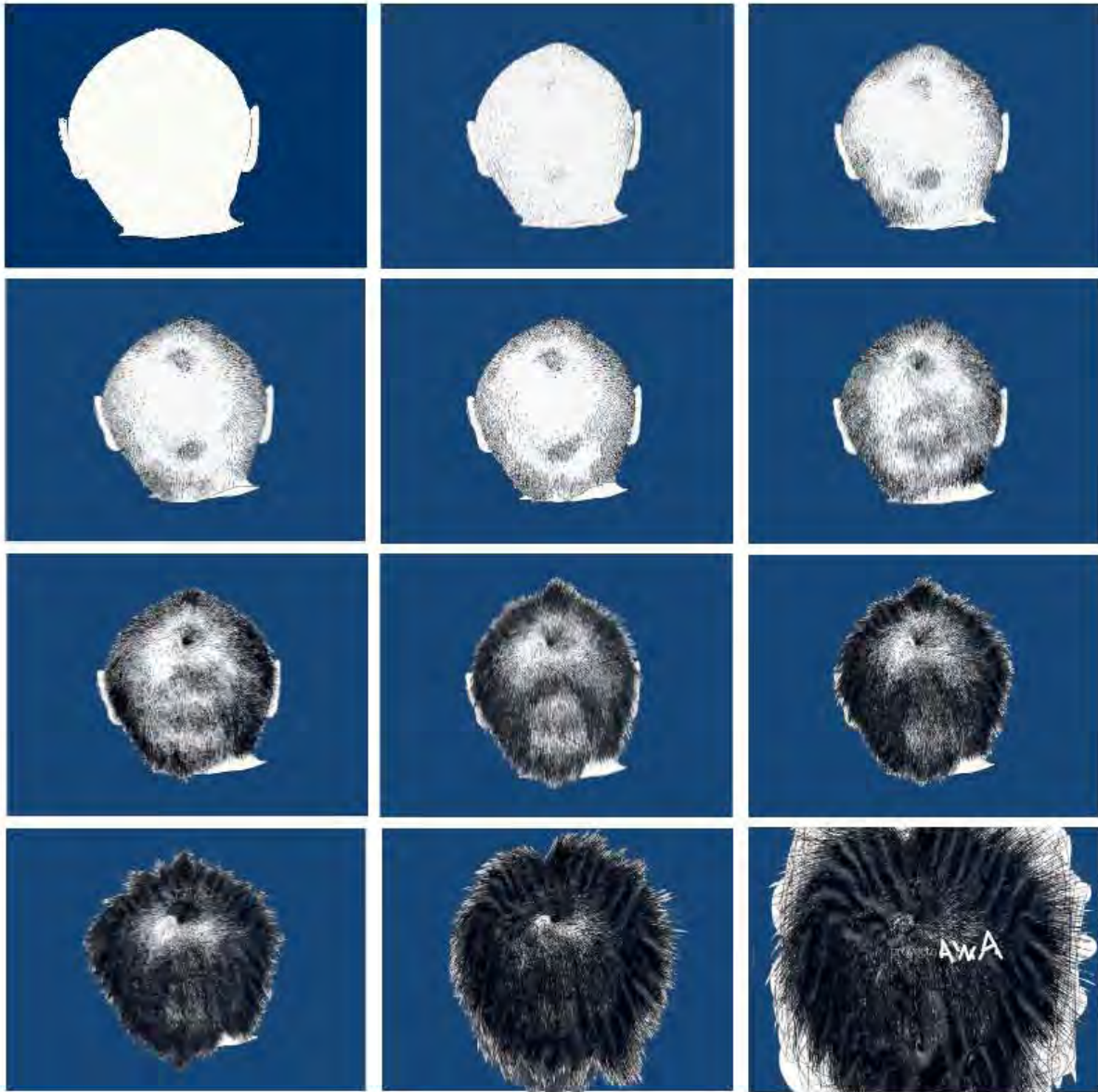
Área total: 800 x 600 px.
Área A. Texto desplegable con información del proyecto AWA. 280 x 235 px.
Áreas B. Botones que despliegan el texto. 32 x 16 px cada uno.

3.2.4.4. DISEÑO UGI (USER GRAFIC INTERFACE)

VENTANA I

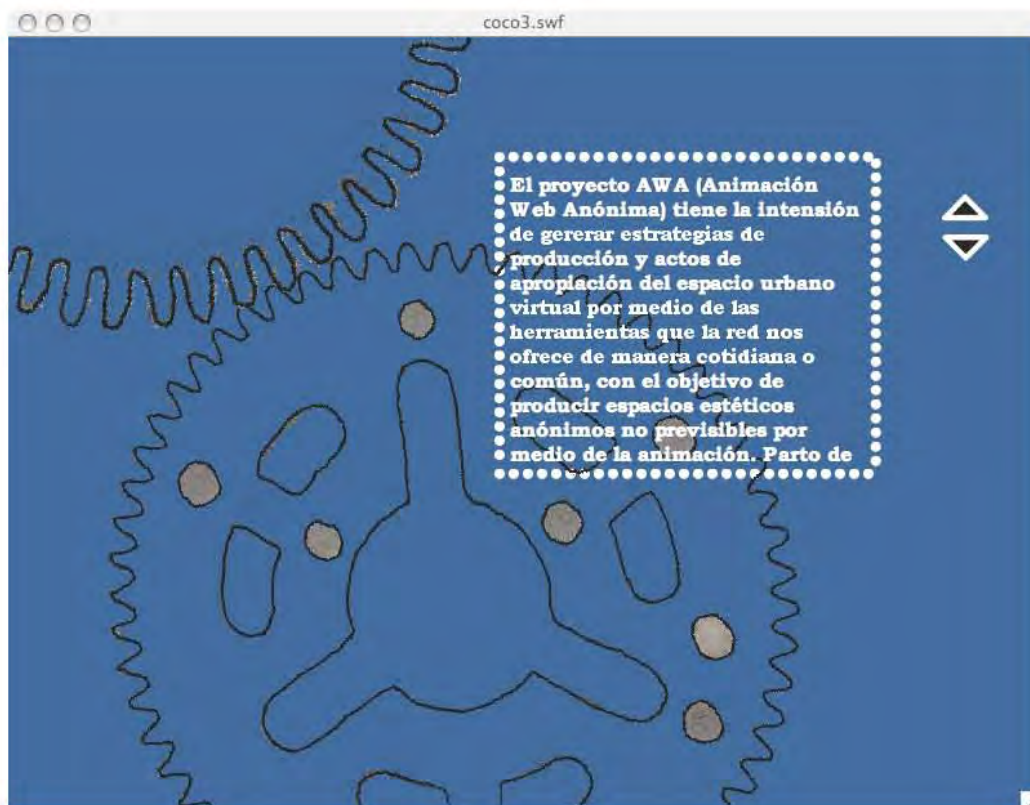


VENTANA 2



Stills de la Animación

VENTANA 3



3.3. REALIZACIÓN DE LA OBRA *LOS HIJOS DE DIOS*

3.3.1. ASPECTOS CONCEPTUALES

¿No se trataba más bien de la historia de un hombre que en lo más profundo de su alma ha tomado conciencia de su incapacidad de amar y en consecuencia empieza a fingir amor ante sí mismo?⁶⁴

La obra *Los hijos de Dios* es una obra acerca del amor y el desamor; de acuerdo con la idea sobre la historia del hombre y la mujer, este “proceso” ha existido y seguirá existiendo, siempre habrá gente enamorándose y desenamorándose. Esto me pareció un continuo en la vida, en el libro *La insoportable levedad del ser*, Milan Kundera, citando a Nietzsche, habla del eterno retorno pensar que alguna vez deba de repetirse todo tal como lo hemos vivido ya o que incluso esa reproducción haya de reincidir hasta el infinito!⁶⁵ Y que esa repetición no sólo es de una vida si no de toda la humanidad, sin tener la oportunidad de mejorar la relación con el ser amado y quizá siendo víctimas una y otra vez de la incompreensión humana, incapaz de lograr un entendimiento entre un hombre y una mujer; quizá porque siempre dudamos del otro. Partiendo de este continuo irremediable, me surgió la idea de hacer una animación irónica, fatalista y fría que narrara este proceso.

Básicamente la animación tiene una composición sencilla, el plano principal lo ocupan milagritos (exvotos) el fondo es plano con texto, algunos de los

⁶⁴ Kundera, Milan, *La insoportable levedad del ser*, Tusquets, 9ª reimpresión en México, 2002. Pág. 5.

⁶⁵ Ídem.

pop up contienen fragmentos bíblicos en donde se han resaltado frases para reforzar la narración bajo la idea de que la Biblia es el gran libro que presenta la historia del hombre y la mujer desde su inicio hasta su final. El uso de los milagros para construir la imagen representativa del hombre y la mujer se debe a que tienen una carga simbólica fuerte, ya que los devotos católicos los cuelgan en la iglesia para pedir por la sanación de alguna parte del cuerpo de un enfermo. Pienso que una buena parte de la humanidad adolece de desamor; los milagros hombre y mujer estarían representando esta situación.

3.3.2. ASPECTOS TÉCNICOS

Software utilizado

- Adobe Photoshop CS3. Se limpió la imagen y se realizó la plantilla de movimiento de los objetos.
- Adobe Flash CS3 con el código de lenguaje Action Scrip 2.0. Programa en donde se editó la animación y se generaron botones que conducían a la siguiente animación.
- Adobe Macromedia CS3 para generar el pop up y generar el documento HTML .
- Instantánea, software que viene incluido en la paquetería de las computadoras Macintosh y que sirve para tomar fotografías de la pantalla de la computadora escritorio.

Servidores y páginas electrónicas que se usaron

- Servidor: Academia San Carlos UNAM.
- Sonidos gratis. <<http://www.sonidos-gratis.com/>>.
- Página electrónica: <<http://www.artesvisuales.unam.mx/>>.

3.3.3. ASPECTOS SOBRE LA PUBLICACIÓN

Los hijos de Dios se publicó en la página Web de la Academia de San Carlos por un periodo cercano a un mes, la estrategia consistió en que al abrir la página apareciera la obra. La animación fue diseñada para que el usuario pudiera ir accionando, en cada una de las ventanas eventos para que la animación se ejecutara. Desafortunadamente la obra presentó algunas fallas ya que casi nunca corrió completamente debido al servicio de la red y el peso de la animación.

La obra tuvo un buen periodo de publicación en la página de la Academia de San Carlos aunque fue desafortunado que no se ejecutara al cien por ciento bien. La experiencia que recobro de esta situación fue generar animación de más corta duración siendo extremadamente cuidadoso en el peso de los archivos.

3.3.4. PREPRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA

3.3.4.1. DISEÑO DE INFORMACIÓN

Descripción del trabajo

Los hijos de Dios tiene el formato de pop up que consiste en pequeñas ventanas emergentes que se abren automáticamente en páginas Web y se utilizan comúnmente con un objetivo publicitario. Los pop up tienen un carácter intrusivo, siendo este aspecto el que me pareció interesante para generar un AWA.

Objetivos generales

Trabajar con el formato pop up y ver su viabilidad para un uso artístico.

Obras similares

El proyecto tiene su raíz en el uso comercial del pop up y la manera en cómo se anuncian colgándose en páginas Web.

Público destino

La página está destinada al público general que usualmente se suma al uso de páginas específicas.

Selección del media

Fotografía, animación, dibujo, sonido y texto.

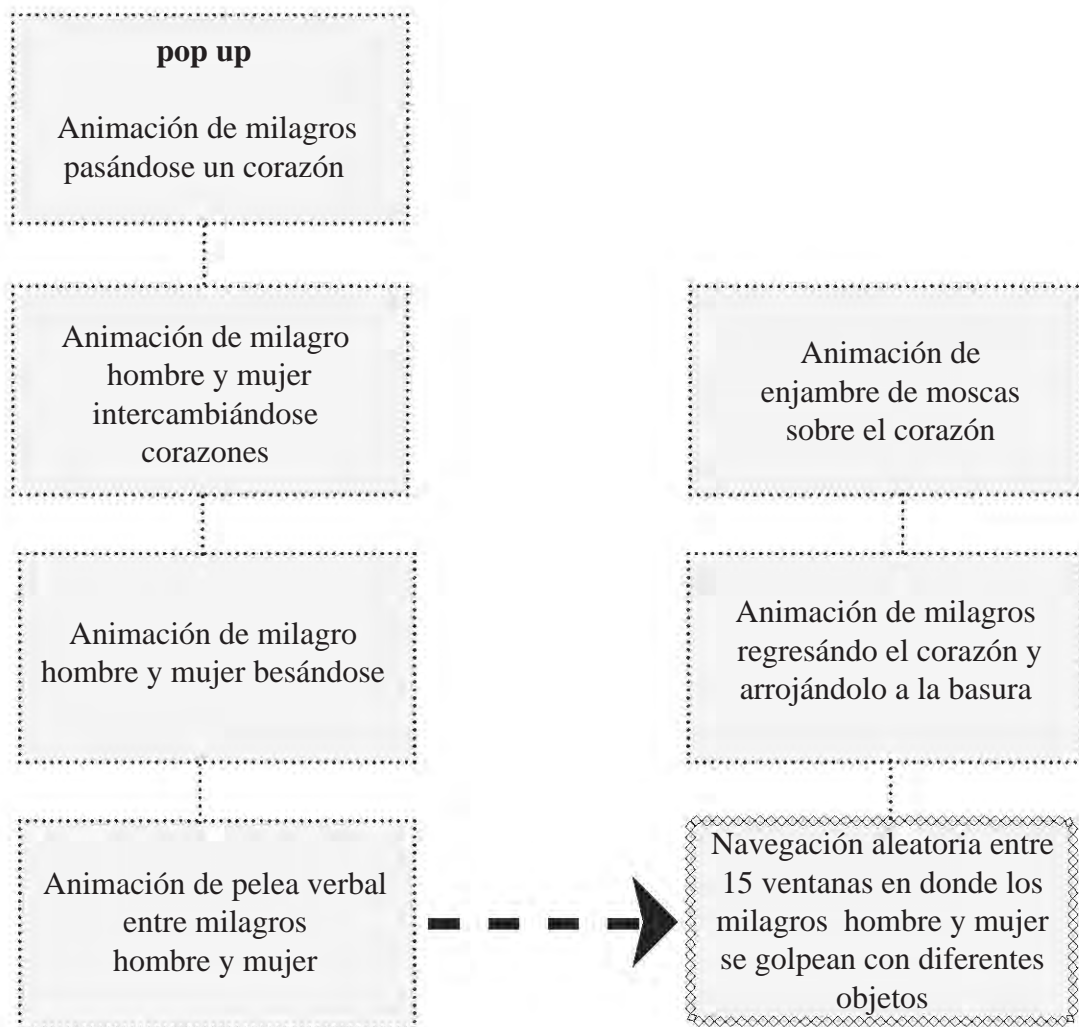
3.3.4.1. DISEÑO DE INTERACCIÓN

Consideraciones generales

El pop up es una pequeña ventana emergente que usualmente molesta al usuario de las páginas Web; considero que su acceso y navegación tienen que ser muy rápidas y sencillas, que no distraigan ni compliquen la navegación y que el usuario sea quien active cada una de las ventanas para que se vaya desarrollando la historia.

Mapa de navegación

Su uso de navegación es lineal, aunque la quinta ventana presenta una navegación aleatoria, no existen retornos y sólo tiene un botón que descarga la siguiente animación.



3.3.4.1. GUIÓN GRÁFICO



Pop up 1

Área total: 500 x 300 px.

Área A. Animación de Milagros pasándose un corazón. Cuando llega al último milagro-mujer sale caminando y se activa un botón en forma de flecha.

426 x 145 px.

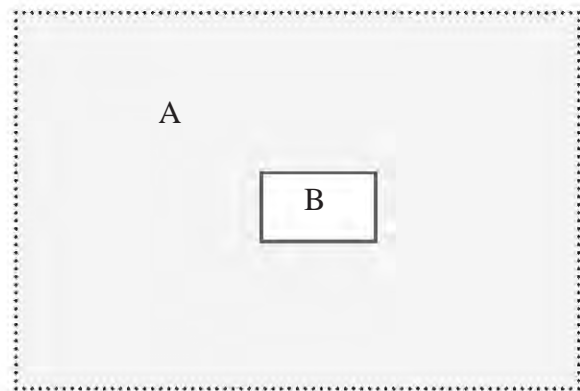
Área B. Botón de flecha que descarga el siguiente pop up. 71 x 57px.

Pop up 2

Área total: 300 x 500 px.

Área A. Animación de mujer milagro caminado hacia un hombre milagro para intercambiar corazones, cuando termina la animación se enciende un botón en forma de corazón. 300 x 500 px.

Área B. Botón de descarga del siguiente pop up. 78 x 98 px.

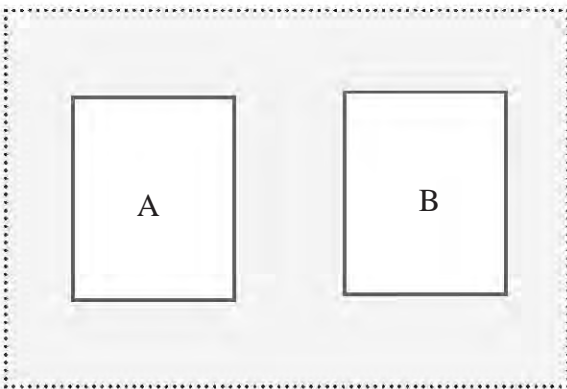


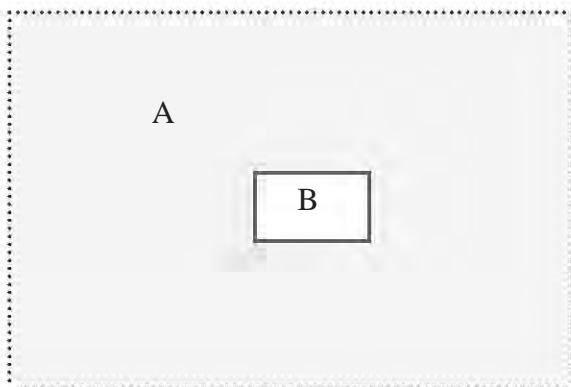
Pop up 3

Área total: 800 x 600 px.

Área A. Botón animado de mujer que al pasar el puntero sobre él se acciona. 123 x 174 px.

Área B. Botón animado de hombre que al pasar el puntero sobre se recorre. 123 x 174 px.





Pop up 4

Área total: 800 x 600 px.

Área A. Animación de milagros en una escena de amor, se cierran cortinas y se abre un botón de texto 800 x 600 px.

Área B. Botón 190 x 77 px.

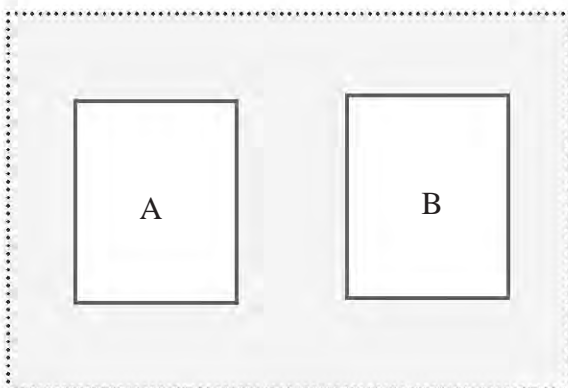
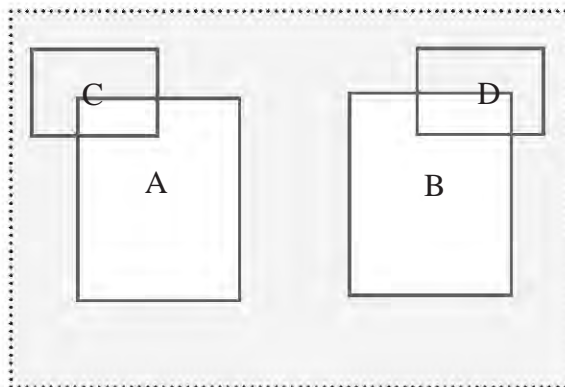
Pop up 5

Área total: 800 x 600 px.

Área A. Animación de mujer que se convierte en botón de descarga aleatoria entre 15 ventanas. 204 x 204 px.

Área B. Animación de hombre con globo de pensamiento y botón de descarga aleatoria entre 15 ventanas. 204 x 204 px.

Área C y D. Globos de pensamiento. 121 x 153 px.

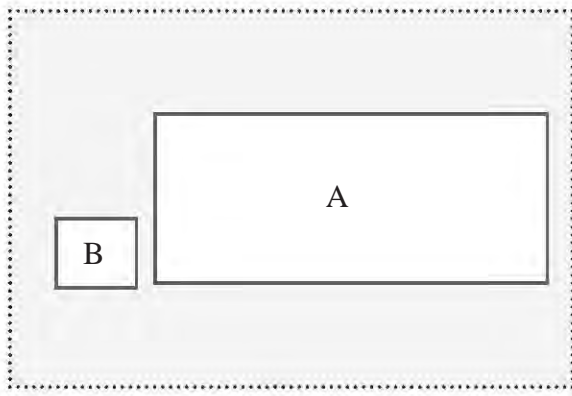


pop up 6 - 2I

Área total: 800 x 600 px.

Área A. Animación de mujer que se convierte en botón de descarga aleatoria entre 15 ventanas, en donde se arrojan diferentes objetos. 204 x 204 px.

Área B. Animación de hombre con globo de pensamiento y botón de descarga aleatoria entre 15 ventanas. 204 x 204 px.



Pop up 22

Área total: 500 x 300 px

Área A. Animación de milagros pasándose el corazón de regreso, cuando llega al último milagro-hombre arroja el corazón a la basura. 350 x 145 px

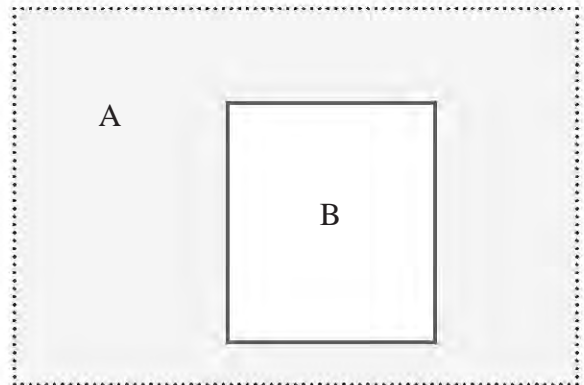
Área B. Bote de basura que al pasar sobre el puntero descarga el siguiente pop up. 46 x 61 px

Pop up 22

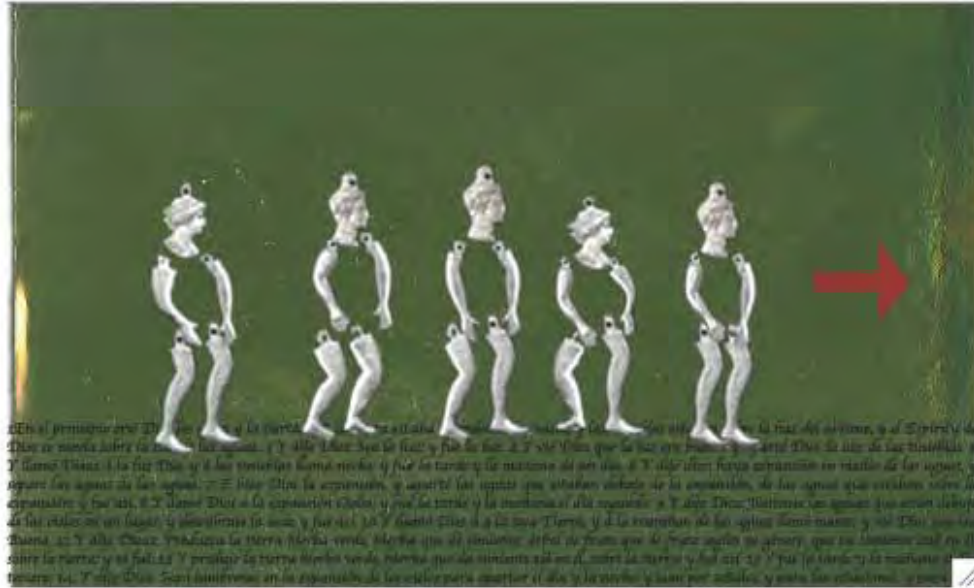
Área total: 500 x 300 px.

Área A. Animación de enjambre de moscas. 500 x 300 px.

Área B. Bote de basura. 2002 x 224 px.



3.3.4.1. DISEÑO UGI (USER GRAPHIC INTERFACE)



Pop up 1



Pop up 2



Pop up 3



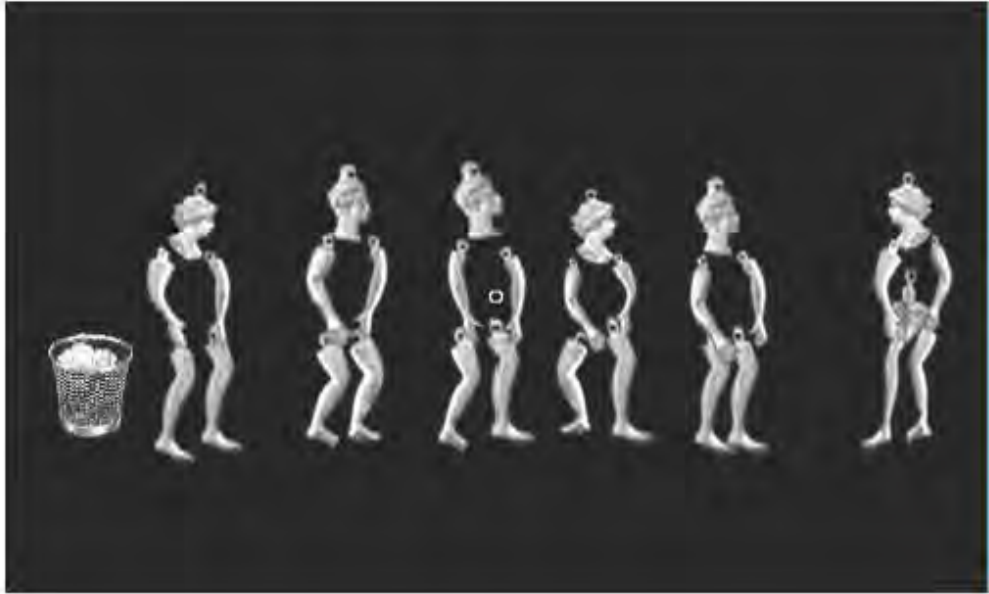
Pop up 4



Pop up 5



Pop up 6-21



Pop up 22



Pop up 23

3.4. REALIZACIÓN DE LA OBRA *PLACA DEL ESTADO DE MÉXICO*

3.4.1. ASPECTOS CONCEPTUALES

Esta obra es una animación y registro de la intervención a automóviles con placas del Estado de México. El trabajo tiene como antecedente la estrategia política del Gobierno del Estado de México, encabezado por Arturo Montiel en el 2001, cuando el Gobierno Federal anuncia que se construirá un aeropuerto internacional. Dicha inversión la disputaban el gobierno Mexiquense, el del Distrito Federal y del estado de Morelos. Para obtener la suma monetaria el gobierno mexiquense implementó cierto tipo de estrategias; una de ellas fue reemplazar todos los carros del estado con una nueva matrícula, en donde el diseño representativo del Estado de México estaba simbolizado por los tres volcanes situados en la comarca y un avión volando el cielo. Me resultó bastante interesante y perturbador el tipo de artimañas que genera el Gobierno Estatal para imponer una imagen con la finalidad de obtener una inversión monetaria federal, que seguramente hubiera ido a parar a muchos de los bolsillos de los gobernantes mexiquenses de esa época. Desafortunadamente esta placa nunca fue criticada cuando se impuso por lo que pocos habitantes mexiquenses se percatan del diseño. El objetivo de esta pieza consiste en hacer ver lo que está ahí transitando por las calles a diario y dar cuenta de esos artimañas de los que somos utilizados para promocionar un proyecto político. Básicamente yo lo leo así, la placa fue un anuncio publicitario impuesto a todo habitante que tuviera un automóvil.

La intervención de las placas se desarrolló en un centro comercial cercano al aeropuerto de Toluca, abarcando en forma colectiva a cerca de 300 automóviles.

El registro de la intervención y la animación se publicó de la siguiente manera:

Se generó un correo electrónico que contenía la explicación del proyecto con

un link para ver la animación y el registro de la intervención en una página electrónica. La obra se envió a cerca de 2300 cuentas de correo electrónico que a lo largo del uso de diferentes correos electrónicos he ido acumulando. También se publicó y etiquetó en Facebook.

3.4.2. ASPECTOS TÉCNICOS

Software utilizado

- Adobe Photoshop CS3. Se cortó imagen y se generó un Gif animado.
- Adobe Flash CS3 con el código de lenguaje Action Scrip 2.0. Se realizó la animación y se generaron las ventanas con botones.

Host page, servidores y páginas electrónicas que se usaron

- Entity. Página electrónica de donde se descargó audio para la animación.
- Audacity. Software libre descargado de Internet que permite la edición y grabación de audio.
- Webs. Página en donde se subió el proyecto de manera gratuita y solamente con publicidad en el dominio.
- Thunderbird. Software libre descargado de Internet, en donde se formateo el correo electrónico que contenía un link y un gif animado. Thunderbird es un cliente de correo electrónico que se usa para leer y enviar mensajes y permite escribir correo electrónico en HTML.
- Correos electrónicos por los cuales se envió el proyecto: Gmail, Yahoo, Hotmail, Facebook.
- Photobucket. Servidor que permite subir imagen estática y gif animados a la Web de manera gratis. Photobucket se utilizó para subir el gif animado que iba ser enviado por correo electrónico ya que de esta manera los archivos se hacen más ligeros.
- Página electrónica de la obra. <<http://placa2010delestadodemexico.webs.com/vlplacamex.swf>>.

3.4.3. ASPECTOS SOBRE LA PUBLICACIÓN

La obra se realizó de manera casi óptima, de no ser porque se eliminó una ventana que contenía video y que el servidor gratuito no pudo leer.

3.4.4. PREPRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA

3.4.4.1. DISEÑO DE INFORMACIÓN

Descripción del trabajo

El proyecto *Placa del estado de México* comprende dos etapas; la primera es una animación sobre la placa de automóviles del Estado de México, la segunda etapa consiste en la acción-intervención a placas de automóviles en el estacionamiento del aeropuerto del Estado de México.

El trabajo es contenido en una página Web, en la cual su home o página inicial es enviada por correo electrónico, teniendo links a cada una de las etapas que están situadas en una dirección Web. Considerando que uno de los medios más importantes de distribución de información es el correo electrónico.

Objetivos generales

Distribuir un proyecto artístico vía correo electrónico.

Obras similares

Existe mucha publicidad que se envía a los correos electrónicos.

Público destino

Cuentas de correo electrónico que he acumulado a lo largo de 5 años y usuarios de Facebook.

Selección del media

Fotografía, animación, video, sonido y texto.

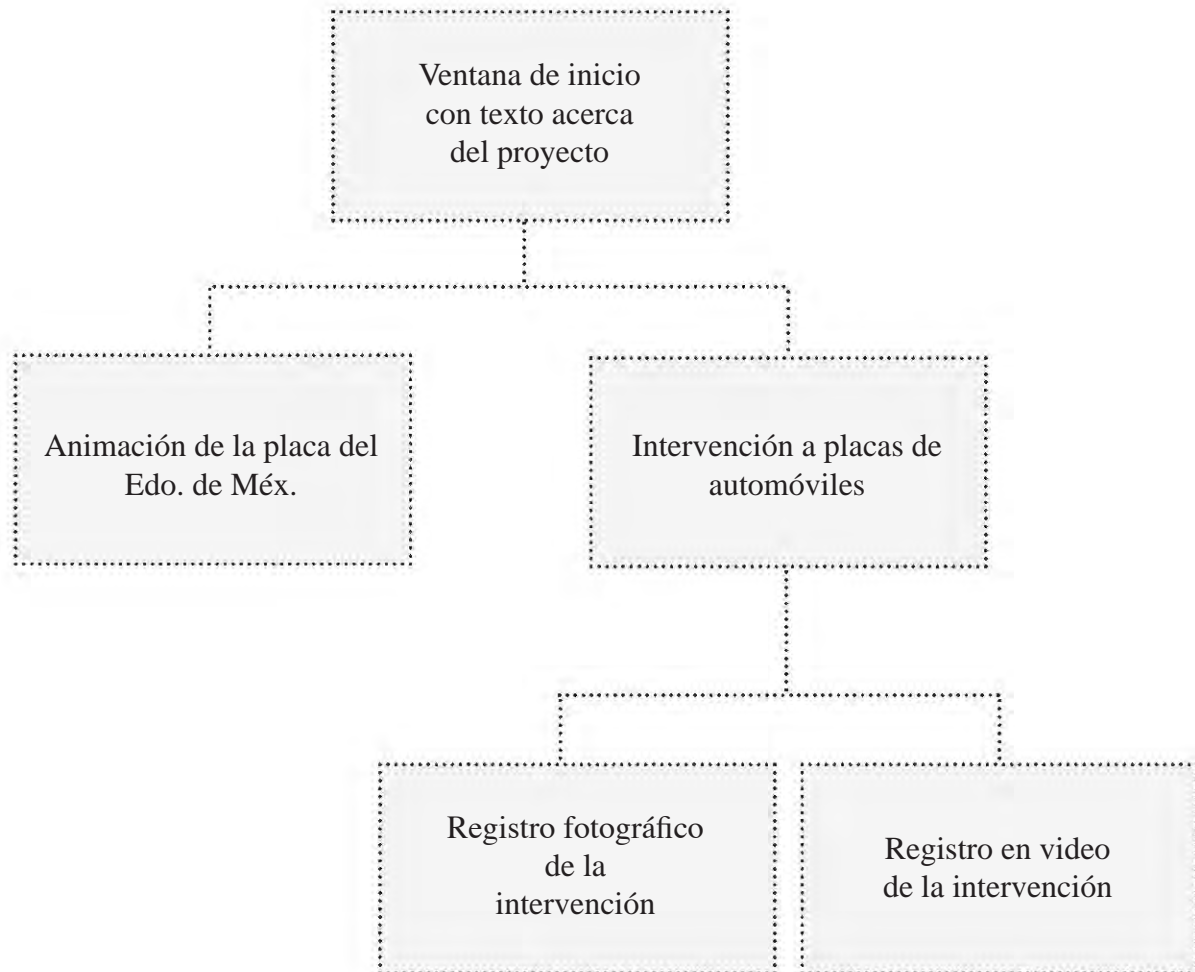
3.4.4.2 DISEÑO DE INTERACCIÓN

Consideraciones generales

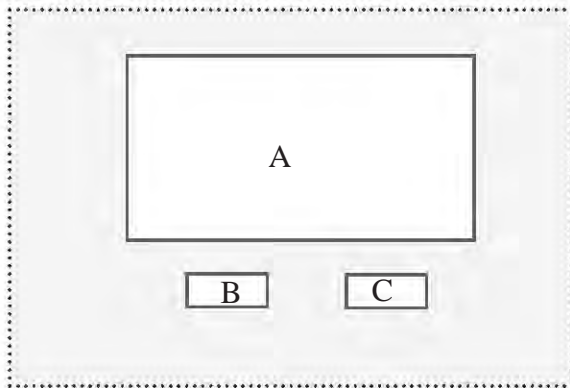
El proyecto está conformado por 5 ventanas, la primera se envía por correo electrónico y en ella hay un link que conecta con las otras ventanas, las cuales están alojadas en una página electrónica.

Mapa de navegación

Su uso de navegación es lineal, existen botones que regresan a cada una de las ventanas del proyecto excepto la de inicio.



3.4.4.3 GUIÓN GRÁFICO



VENTANA 1

Área total: 800 x 600 px.

Área A. Texto explicativo del proyecto.

Área B. Botón que descarga la animación. 71 x 57px.

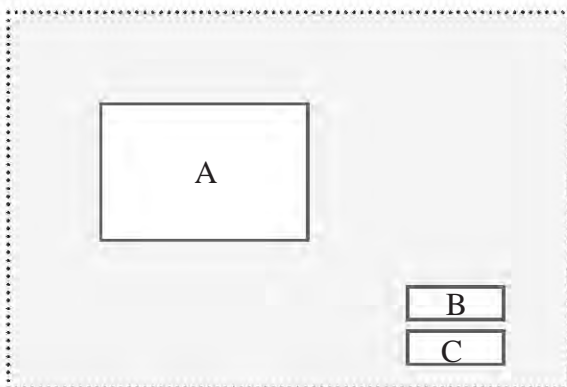
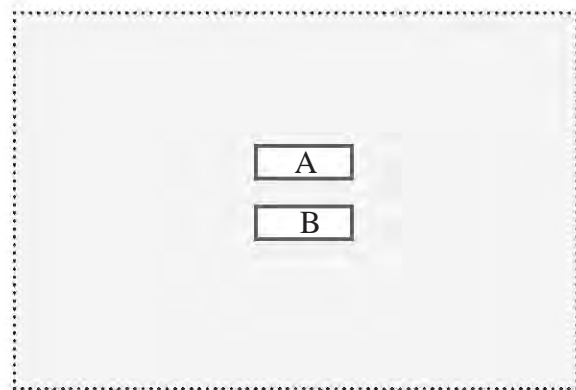
Área C. Botón que descarga la intervención. 71 x 57px.

VENTANA 2

Área total: 800 x 600 px.

Área A. Botón que descarga el registro fotográfico de la intervención. 80 x 100 px.

Área B. Botón que descarga el registro en video de la intervención. 80 x 100 px.



VENTANA 3

Área total: 800 x 600 px.

Área A. Registro fotográfico de la intervención. 311 x 258 px.

Área B. Botón de descarga del registro en video. 80 x 100 px.

Área C. Botón de descarga de la animación. 80 x 100 px.

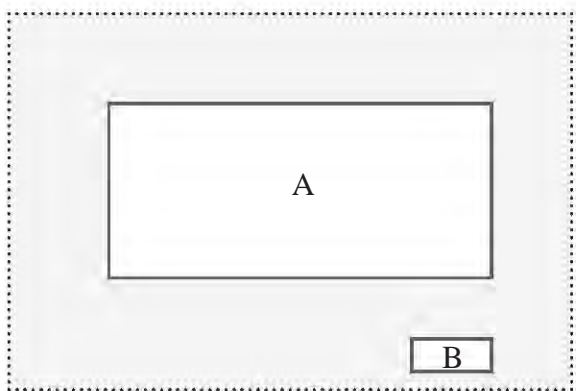
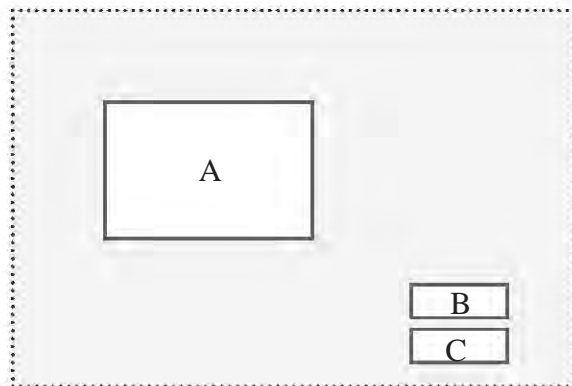
VENTANA 4

Área total: 800 x 600 px.

Área A. Registro fotográfico de la intervención. 311 x 258 px.

Área B. Botón de descarga del registro fotográfico. 80 x 100 px.

Área C. Botón de descarga de la animación. 80 x 100 px.



VENTANA 5

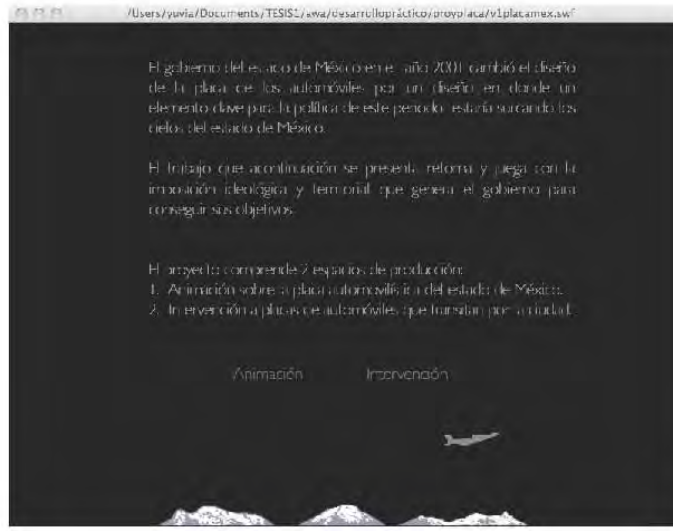
Área total: 800 x 600 px.

Área A. Animación de aviones. 511 x 558 px.

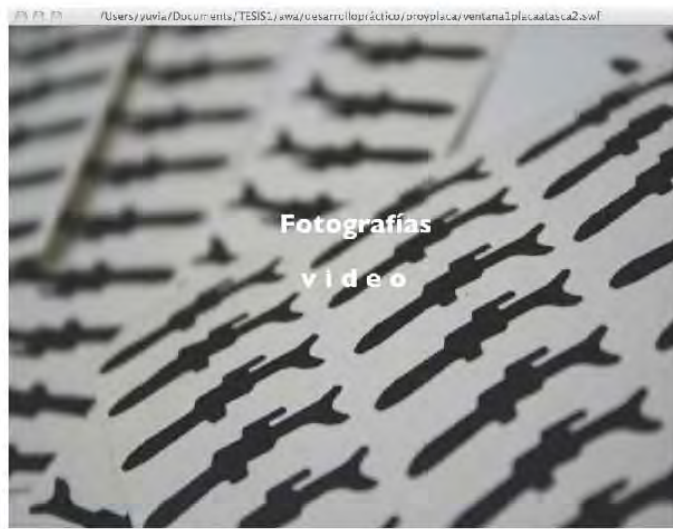
Área B. Botón que descarga de la ventana de la intervención. 71 x 57 px.

3.3.4.5 DISEÑO UGI (*USER GRAFIC INTERFACE*)

VENTANA 1



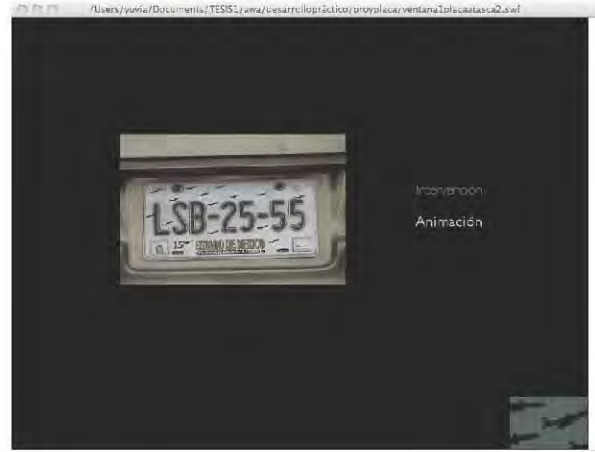
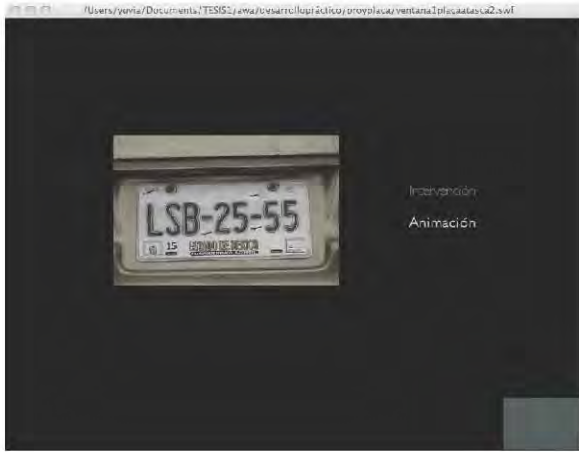
VENTANA 2



VENTANA 3



VENTANA 4



VENTANA 5



Stills de la Animación

CONCLUSIONES

Para finalizar este trabajo de investigación he de mencionar que una de las características importantes de Internet es su dinámico desarrollo, así como sus tecnologías y productores, de tal manera que el estudio y creación artística tienen que ser adecuados a esta evolución. En el avance de ésta investigación pude constatar como en el transcurso de tres años cambiaron lenguajes en ciertos programas, se generaron más servidores sociales y relacionales, es más fácil descargar software libre multiplataforma, hay más textos teóricos en la red, se inicia el desarrollo y establecimiento del libro electrónico (*e-book*) como un documento altamente valioso, se ha popularizado el uso de las tecnologías móviles que tienen acceso a Internet tales como los teléfonos inteligentes (*smartphone*), PSP, Palms, etc.

Establezco mis conclusiones a partir de los capítulos realizados:

Capítulo I

La producción inmaterial y el trabajo inmaterial son dos términos que ocupan el nuevo paradigma de producción, estos términos implican nuevos factores que intervienen en el sistema de la sociedad; por un lado encontramos que la producción en Internet es deslocalizada, no existen lugares específicos para que ésta se desarrolle, las herramientas básicas son una computadora y el acceso a la Red, por otro lado quienes crean en Internet son miles de individuos ubicados en diferentes sitios del mundo, que no comparten una cultura específica dada su diversa localidad, la multitud es el término que han usado los sociólogos para definir a esta masa de gente consumidora y productora en la Red. Otro punto que hay que tomar en cuenta es que el objeto elaborado nunca llega a ser un elemento final, siempre está construyéndose y reconstruyéndose, siendo el propósito de la producción inmaterial generar procesos sociales teniendo como eje motor la comunicación.

Podemos ver que existen dos niveles que hacen posible o afectan la producción en Internet, el nivel que se refiere a la parte tecnológica a quien correspondería tanto los instrumentos materiales como es la computadora, así como el desarrollo de código y software que nos permite establecer contacto con la computadora y poder comunicarnos de manera más eficiente. El otro nivel se refiere a lo cultural; cómo la sociedad hace uso de estas herramientas para inventar, recrear y concretar la realidad. Siendo el arte unos de los caminos que contribuyen a esta tarea.

La producción artística llegó tempranamente a hacer uso de la computadora e Internet, su evolución plantea dos etapas definidas a partir del desarrollo tecnológico de Internet y de la Web.

La primera corresponde al momento de innovar, explorar y plantear utopías, en esta etapa podemos encontrar el nacimiento de las corrientes Net Art, Game Art, Artivismo, etc.

La segunda etapa correspondería al momento cuando el estado de las cosas se ha concretado, esta producción artística no se muestra cultivando ideales, sino más bien consumiendo y utilizando lo que ya está dado. Las plataformas enfocadas en las redes sociales son utilizadas por estas prácticas artísticas que de alguna manera también reflejan el principio de mantener a los sujetos relacionados de tal forma que vemos comúnmente trabajos orientados a nutrir las relaciones tales como los flashmobs y trabajos virales.

Capítulo 2

Partiendo del supuesto de que existe una urbanidad en Internet y basándome en la consideración de Manuel Delgado, establezco que lo urbano en el espacio virtual sucede cuando se realizan trayectos diseñados al azar buscando información fluctuante y coincidiendo con otros navegadores que hacen la misma labor. El trayecto siempre es desviado, en él todo es

circunstancial, no hay nada fraguado, ni nada estructurado, hay puntos de encuentro, pero entre uno y otro hay muchas cosas más, lo urbano en Internet es un closet con miles de páginas que abres y te conducen a algo y a nada, algunas veces puedes encontrar una reliquia encarnada en información, pero a cambio tropiezas con infinidad de chatarra publicitaria. Lo urbano en Internet es una labor que se construye a diario por millones de individuos ubicados en contextos remotos y con culturas disímiles.

La apropiación del espacio virtual sucede cuando se tiene la intención de modificar lo que ya se encuentra dado, tiene que ver obligatoriamente con un acto político entendiéndose como una postura pública que se opone a la dominante. La apropiación del espacio virtual por parte de la práctica artística es esencial si queremos que esta esfera importante de la cultura actual tenga espacios de autonomía.

Capítulo 3

El *Proyecto AWA* cumplió su objetivo principal que consistió en explorar formatos de publicación en la Web. Se realizaron tres piezas, cada una de ellas intentando presentarse de diferente manera en la Web, partiendo de no saber nada sobre el medio y terminando con conocimientos tanto teóricos como prácticos enriquecidos y adquiridos en el propio medio. Internet permite ser desde un canal de distribución, comunicación y producción hasta ser un canal de aprendizaje de él mismo. El *Proyecto AWA* hizo uso de las herramientas, programas y servicios que se descargan gratuitamente de Internet, se emplearon diferentes medios de distribución de las piezas y se utilizaron foros y tutoriales para resolver problemas.

Internet se presenta como un espacio idóneo dadas sus características tecnológicas y su poder comunicacional, podemos seguir planteando, por medio de la práctica artística, maneras de incidir en su construcción con la

finalidad de seguir edificando este espacio en común. No necesariamente tenemos que ser programadores, ni saber lenguajes de programación para generar una producción artística en Internet, aunque sí necesitamos tener una disposición al conocimiento autodidacta, ésta es una modalidad de aprendizaje inherente al medio ya que la rápida evolución tecnológica no siempre permite llevar a cabo un estudio tradicional (maestro- alumno) para conocer el medio.

El presente trabajo de investigación teórico-práctico tuvo la finalidad de obtener bases sólidas, tanto teóricas como prácticas acerca de Internet, para seguir planteando proyectos artísticos así como trabajos de investigación que sigan profundizando más sobre la producción artística en Internet y la Web.

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA

-Baigorri, Laura y Cilleruelo, Lourdes. *Net art. Prácticas estéticas y políticas en la red. Brumaria*. España. 2006.

-Carrillo, Jesús, *Arte en la red*, Cátedra, España, 2004.

-Casacuberta, David. *Creación Colectiva. En internet el creador es el público*. Gedisa. España. 2003.

-Castells, Manuel, *La era de la información, Economía, sociedad y cultura*, Siglo XXI, México, 1996.

-Castells, Manuel, *La cuestión urbana*, Siglo XXI, México, Decimoséptima edición en español, 2008.

-Delgado, Manuel, *Animal Público*, Alfaguara, España, 1999.

-Delgado, Manuel, *Sociedades Movedizas, pasos hacia una antropología de las calles*, Anagrama, Barcelona, 2007.

-De Certeau, Michel, *La invención de lo cotidiano. I Artes de hacer*, Universidad Iberoamericana, México, 2da. Edición en español, 2007.

-Debord, Guy, Dir., *Internacional situacionistas*, Literatura Gris N. 1, 1958.

-Galloway, Alexander, *Protocol, How control exists after decentralization*, EU, 2004.

-Lazarato, Maurizio, *El ciclo de la producción inmaterial*, Brumaria, Madrid 2006.

-Lévy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Paidós, Multimedia, 1999.

-Levy, Pierre, *Inteligencia colectiva. Una antropología del ciberespacio*, Organización Panamericana de la Salud. 2004.

-Manovich, lev, *El lenguaje de los medios de comunicación, La imagen en la era digital*, Paidós, Barcelona, 2001.

-Negri, Antonio y Hardt, Michael, *Imperio*, Paidós, Barcelona, 2000.

-Kundera, Milán, *La insoportable levedad del ser*, Tusquets, 9ª reimpresión en México, 2002.

-Pollock, Griselda, *Visión, voz y poder: historias feministas del arte y marxismo*, UNAM, México.

-Rancière, Jacques, *Sobre políticas estéticas*, MACBA, Barcelona, 2005.

-Wands, Bruce, *Art the digital age*, Thames and Hudson Inc., New York, 2006.

LIBROS ELECTRÓNICOS

-Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo, 2007, *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México, Barcelona / México DF, [Fecha de consulta: 23/09/08] <www.planetaweb2.net>.

-Manovich, Lev, *Software takes comand*, EU, 2008, [Fecha de consulta: 1/09/09], <<http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>>.

-Brea, José Luis, *La era postmedia, Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, E-book, Pág. 18, [Fecha de consulta: 26/01/08], <<http://www.joseluisbrea.net/>>.

PÁGINAS ELECTRÓNICAS

-*Avatar*; Wikipedia, [Fecha de consulta: 20/08/09], <[http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(Internet\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_(Internet))>.

-Baigorri, Laura (2003), *Recapitulando: modelos de activismo (1994-2003)*, Artnodes [artículo en línea], UOC, [Fecha de consulta: 23/05/09], <<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/baigorri0803/baigorri0803.html>>.

-Baigorri, Laura, *Game art as Critic as Art. 2.0*. [Fecha de consulta: 23/04/10] <<http://www.jstk.org/txt/gamecritic.html>>.

-Barrios Graziani, Letizia, *Las relaciones de trabajo en la globalización: tres perspectivas de análisis*. Aposta Revista de ciencias sociales, 2005 PDF [Fecha de consulta: 23/02/10] <<http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/barriosl.pdf>>.

-Critical Art Ensemble, *Promesas utópicas - Net realidades*, [Fecha de consulta: 13/04/09], <http://aleph-arts.org/pens/net_realidades.html>.

-Flogia, Efrain, *Escenarios Emergentes en las prácticas sociales y artísticas en las tecnologías móviles*. Conferencia en línea, 2010 [Fecha de consulta: 13/03/10], <http://medialabprado.es/article/seminario_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_el_sistema-red>.

-Internet, Wikipedia, <<http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>>.

-La Soci t  Anonyme, *Redefinici n de las pr cticas art sticas*, [Fecha de consulta: 13/09/09], <<http://aleph-arts.org/pens/>>.

-Lovink, Geert, *La deconstrucci n del mito de la Web 2.0*, Conferencia en l nea. 2007. [Fecha de consulta: 11/04/10], <http://medialabprado.es/article/hacia_una_teor%C3%ADa_del_blog>.

-Negri, Antonio, *El arte y la cultura en la  poca del imperio y en el tiempo de las multitudes*. [Fecha de consulta: 01/05/10], <<http://www.edicionessimbioticas.info/El-arte-y-la-cultura-en-la-epoca>>.

-Pagola, Lilia, *Dospuntocero o mi blogroll (algunos de mis Blogs son de artistas)*, Conferencia [Fecha de consulta: 26/01/10], <<http://doscer0.wordpress.com>>.

-Prada, Juan Mart n, *El net art o la definici n social de los nuevos medios*, [Fecha de consulta: 12/09/08], <<http://aleph-arts.org/pens/>>.

-Prada, Juan Mart n, *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0*. [Fecha de consulta: 12/08/08], <<http://www.2red.net/juanmartinprada/>>.

-Santos Hern ndez, V.: "*La industria del software. Estudio a nivel global y Am rica Latina*". Observatorio de la Econom a Latinoamericana, N  116, 2009. [Fecha de consulta: 1/08/10], <<http://www.eumed.net/cursecon/ecolat/la/09/vsh.htm>>.

-Sin nombre de autor, *Iterfases Gr ficas de Usuario, Historia breve de las GUIs*, [Fecha de consulta: 20/08/08], <http://sabia.tic.udc.es/gc/Contenidos%20adicionales/trabajos/Interfaces/enlightment/definiciones_1.html>.

-Web, Wikipedia, [Fecha de consulta: 20/08/09], <<http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>>.

TESIS

-Peralta, Damian, *Net. art, software art, game art, arte digital, computable y en línea, en el periodo 1993-2008*, Tesis de Maestría en Artes Visuales, UNAM, ENAP, México, 2008.

SERVIDORES, HOST PAGE Y PAGINAS ELECTRÓNICAS QUE SE USARON PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO AWA

-Webs,

<http://members.webs.com/s/manager/sitemanager&cm_mmc=WEmail-_-Free%20Website-_-NMTHHTML-_-webs>.

-Youtube, <<http://www.youtube.com/?gl=ES&hl=es>>.

-Gmail, <<https://www.google.com/accounts/ServiceLogin?service=mail&passivee&r26ui%3Dhtml%26zy%3DI&bsv=zpwhtygjnrz&sc=I<mpl=default<mplca che=2&hl=esm=false&continue=http%3A%2F%2Fmail.google.com%2Fmail%2F%3Fhl%3Des%26>>.

-Hotmail, <<http://login.live.com/login.srf?wa=wsigninI.0&rpsnv=I I&ct=I268786822&rver=6.0.5285.0&wp=MBI&wreply=http:%2F%2Fmail.live.com%2Fdefault.aspx&lc=3082&id=64855&mkt=es-es>>.

-Yahoo, <<http://espanol.yahoo.com/>>.

-Facebook. <<http://www.facebook.com/>>.

- Entity*, <<http://www.entity.be/entity/>>.
- Sonidos gratis*, <<http://www.sonidos-gratis.com/>>.
- Audacity*, <<http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>>.
- Thunderbird*, <<http://es-es.www.mozillamessaging.com/es-ES/thunderbird/>>.
- Photobucket*, <<http://photobucket.com/>>.
- DownloadHelper*, <<https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/3006>>.

PÁGINAS EN DONDE SE PUBLICÓ EL PROYECTO AWA

- Los Hijos de Dios*, <<http://www.artesvisuales.unam.mx/>>.
- Placa del Estado de México*, <<http://placa2010delestadodemexico.webs.com/vlplaca-mex.swf>>.
- Sin título* <<http://televiza.webs.com/COCO.SWF>>.

SITIOS WEB REFERENCIADOS

- Transmediale*, <<http://www.transmediale.de/>>.
- Teleportancia*, <<http://www.teleportacia.org/>>.
- Rhizome*, <<http://www.rhizome.org>>.
- Äda´web*, <<http://www.adaweb.com/>>.
- The thing*, <<http://www.thing.net/>>.
- Nettime*, <<http://www.nettime.org>>.

ILUSTRACIONES

-Ilustración 1. *Agatha appears*. Olia Lianina. 1997.

<<http://www.c3.hu/collection/agatha/>>.

-Ilustración 2. *CarnivorePE*. Radical Software Group. 2001.

<<http://r-s-g.org/carnivore/>>.

-Ilustración 3. *The Intruder*. Natalie Bochkin. 1999.

<<http://bookchin.net/intruder/index.html>>.

-Ilustración 4. *FloodNet*, Electronic Civil Disobedience, 1998.

<<http://www.thing.net/~rdom/ecd/floodnet.html>>.

-Ilustración 5. *Post Urbano, Intervención a través de Google Maps*. Wokitoki.

2006. <<http://www.wokitoki.org/wk/007/post-urbano-intervencion-a-traves-de-google-maps>>.

-Ilustración 6. *Flash Mob en Estation Street* Liverpool. 2009.

<<http://www.youtube.com/watch?v=VQ3d3KigPQM&feature=related>>.

-Ilustración 7. *Muto*, Blublu, 2008.

<<http://www.youtube.com/watch?v=uuGaqLT-gO4>>.

APÉNDICE DIGITAL

-DVD del *Proyecto AWA*.