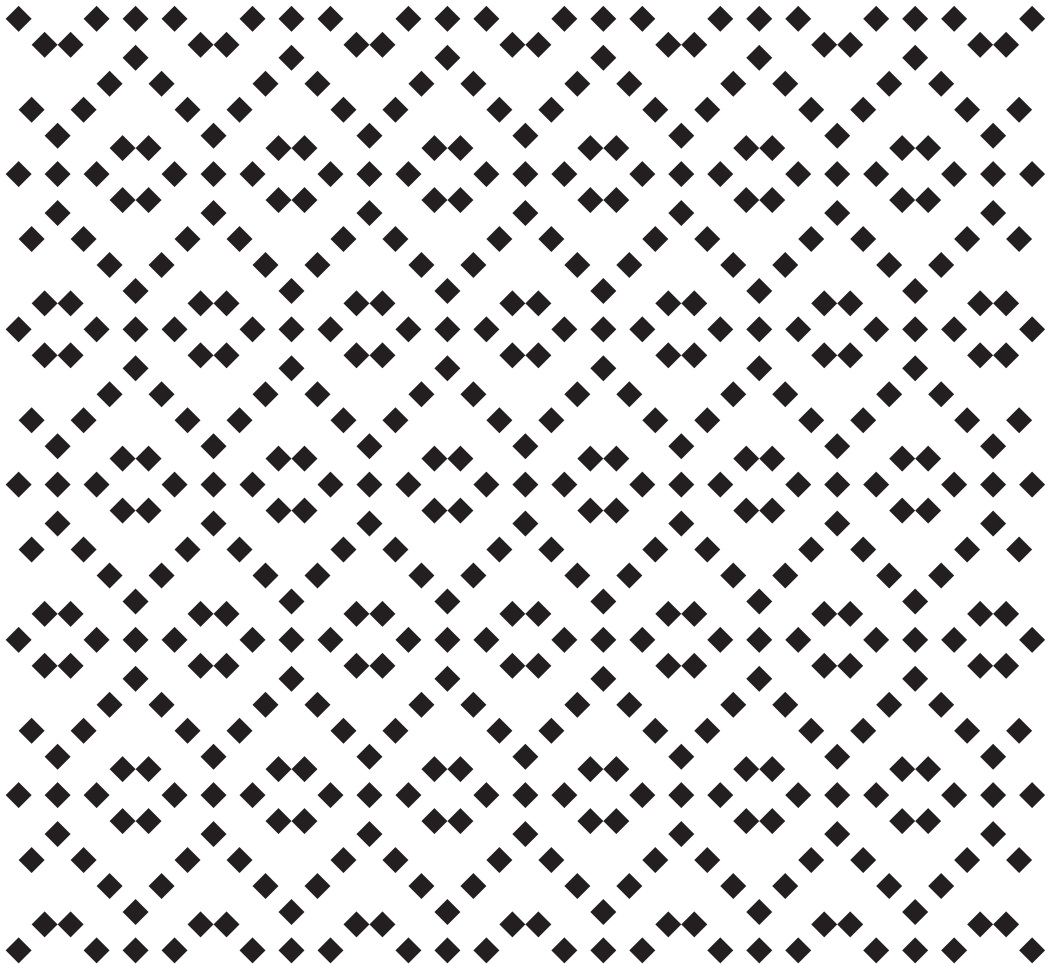


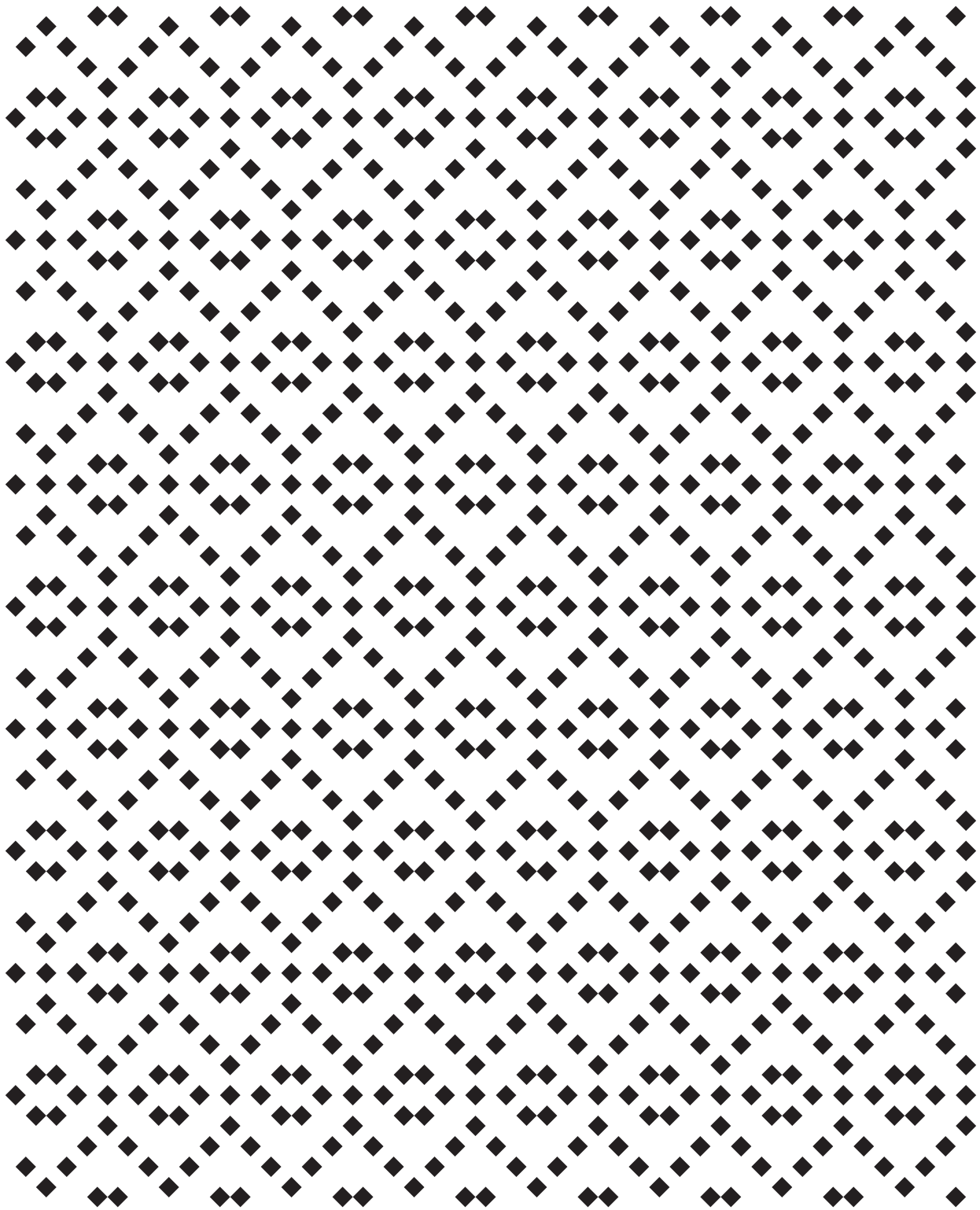
---

# MARISA OLSON

---

ARTE POSTINTERNET





CO  
CO  
CO

COCOM es un proyecto en curso de curaduría editorial de textos relativos a las teorías de la imagen y de los objetos.

COCOM aborda el debate sobre la posibilidad de agenciamiento de las imágenes, su relación con los humanos, y las formas de conocimiento que el arte y los artistas pueden generar potencialmente a través de esta negociación.

Con una selección de textos que representan posiciones diferentes y a menudo contradictorias, COCOM entiende esta serie de cuadernos como un espacio dialógico que proporcionará nuevos elementos de discusión para el público interesado en las prácticas actuales.

Nuestro objetivo es poner a disposición de la comunidad académica y el público especializado textos específicos en idioma español, en la mayoría de los casos mediante traducciones inéditas.

MARISA OLSON (1977) es artista *new media*, curadora, y crítica. Como proyecto artístico, en 2004 se preparó para concursar en el programa de televisión estadounidense American Idol. En su *blog* (<http://lifeofmo.blogspot.mx/>), describió sus sentimientos y el proceso.

En el pasado, enseñó Film Studies y New Media en la Universidad de California, Berkeley, y en el programa de posgrado del Interactive Telecommunications Program de la Universidad de Nueva York (Tisch School of the Arts). En su trabajo actual combina performances, video, dibujo e instalación tratando temas afines a la historia de la tecnología. Olson es miembro fundador de los Nasty Nets Internet Surfing Club, un club de navegación de la web que documenta y remezcla sus experiencias en línea. A través de Nasty Nets y con el patrocinio de Rhizome (<http://rhizome.org/>), estrenó un DVD en el Festival de Cine Underground de Nueva York y fue objeto de una exposición en el Festival de Cine de Sundance de 2009.

# ARTE POSTINTERNET

MARISA OLSON

Traducción de Paloma Checa-Gismero

ARTE POSTINTERNET-  
MARISA OLSON

Traducción de Paloma Checa-Gismero - COCOM.

*Todos los textos han sido traducidos del inglés.*

ISBN 978-607-9216-10-8

*Esta publicación fue realizada con el estímulo del Programa de Apoyo a la Traducción (PROTRAD) dependiente de instituciones culturales mexicanas.*

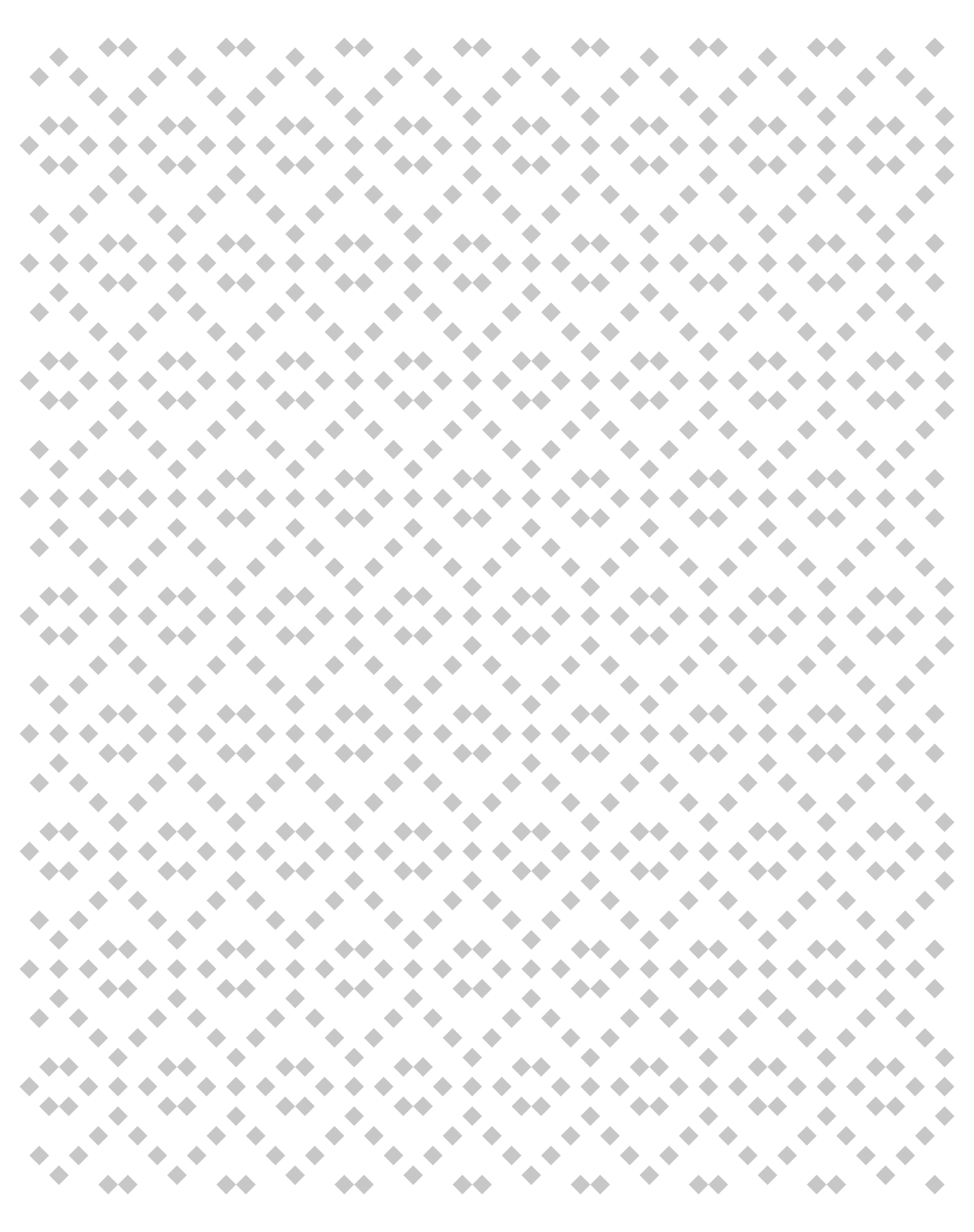
Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin permiso previo del autor.

COCOM es una iniciativa de FrontGround A. C. y la ESAY.

COCOM© Press, 2014.  
Impreso en México.

PERDIDO, NO ENCONTRADO: LA CIRCULACIÓN DE IMÁGENES EN LA CULTURA VISUAL DIGITAL	9
POSTINTERNET: ARTE A PARTIR DE INTERNET	19
LA RETÓRICA DE LAS HERRAMIENTAS SUAVES	31





## PERDIDO, NO ENCONTRADO: LA CIRCULACIÓN DE IMÁGENES EN LA CULTURA VISUAL DIGITAL

Existe una corriente de *net art* conocida como trabajo *pro surfer* por sus devotos y practicantes. Caracterizada por una estética de corta y pega que gira en torno a la apropiación de contenidos alojados *online*, constituye a la vez un elogio y una crítica de Internet y la cultura visual digital coetánea de ella. Esta tendencia está empezando a encontrar su nicho en el mundo del arte; acoge una abundante producción de *gifs* animados y *remixes* de YouTube, al tiempo que comulga con estéticas de diseño web de estilo "sucio" y antigüedad. Pero esta corriente ha de apuntalarse, todavía, con un considerable ejercicio de análisis crítico. Mi intención aquí es la de esbozar cómo el trabajo de los *pro surfers* participa también de un vocabulario heredado de los estudios de fotografía y el montaje cinematográfico. A mi juicio, este tipo de prácticas guarda una semejanza superficial con el uso que se hace de la fotografía encontrada, aunque al mismo tiempo se presta a lecturas atentas al abrigo del formalismo cinematográfico. En cualquier caso, defenderé que la obra de los *pro surfers* supera por mucho al arte hecho con fotografía encontrada, en la medida en que el acto de encontrar se eleva al nivel de un performance por derecho propio y las maneras en que las imágenes son apropiadas, convierten a esta práctica en algo más que una cita, pues las saca de circulación y las reinscribe en un nuevo marco al asignarles autoridades y sentidos nuevos.

La expresión *pro surfer* se origina en 2006 al fundar Nasty Nets, un *club de surf en Internet*. Integrado por artistas activos en la red, artistas activos fuera de ella y entusiastas de Internet invitados por los fundadores (yo era una de ellos), todos contribuyeron al sitio con materiales encontrados *online*. Tiempo después, parte importante de este material fue remezclado o reagrupado en composiciones más grandes o en listas de imágenes, en función de sus

similitudes. Más adelante, un número creciente de *surf blogs* fue apareciendo en Internet, incluyendo a Supercentral, Double Happiness, Loshadka y Spirit Surfers. Todos ellos comparten algunos miembros, lazos sociales o afinidades estilísticas. Además de los grupos existe un amplio número de *indie surfers* produciendo trabajo similar; algunos de ellos serán mencionados aquí.

Con frecuencia se ha puesto en duda que los artistas de este movimiento estén configurando un movimiento, o si sus *posts* (muchos de los cuales toman la forma de entradas de *blog*) son realmente arte o simplemente *otra cosa*. Sin embargo, sí ha habido señales suficientes de que, en efecto, están dando cuerpo a un movimiento. En 2007 llevamos a cabo nuestro propio *happening* bajo la forma del *Great Internet Sleepover*, que se celebró en el Eyebeam de Nueva York y fue organizado por Bennett Williamson, cofundador de Double Happiness. A este evento llegaron surfers desde tan lejos como California, Utah, Wisconsin, Texas, Georgia, Virginia, Rhode Island, y otros lugares. Muchos de esos artistas, solos o con sus respectivos colectivos, están incluidos en proyectos curatoriales dentro de la programación de importantes museos y festivales de cine. Pero a pesar de dicho reconocimiento, aún quedan por escribir ensayos clave sobre el movimiento, y los creadores debaten sobre la pertinencia de escribir cualquier cosa que se parezca a un manifiesto, aún a la espera de oír las interpretaciones de voces críticas externas. Así que aquí doy la primera puñalada, a sabiendas de que puede que no atine.

Si consideramos la obra de los *pro surfers* en relación con los medios fotográficos, habremos de empezar con el concepto de *circulación*: las maneras en las que las imágenes se producen y se intercambian, así como su valor de cambio. Se suele decir que las imágenes de las que se apropian estos sitios son *sin cámara* (por ejemplo, creadas por programas informáticos u otras herramientas sin lente que, de todas formas, aspiran de cierta manera a la perspectiva óptica, suelen seguir reglas de composición formal, y tienden al realismo *indicial*); mientras que otras son creadas posicionando a otro tipo de seres tras el obturador, para después ser encontradas e incorporadas por el *surfer*. En su representación en un contexto diferente —se puede discutir si son también economías diferentes— las imágenes se sacan de circulación,

con frecuencia sin atribución o sin pistas de su origen, a menos que sean parte de la historia contada por el artista en ese momento. Dos miembros de Nasty Nets incluso llegaron a programar una herramienta alojada en la web a la que llamaron *Pic-See*, que facilitaba a los usuarios el saqueo de imágenes alojadas en servidores abiertos. Al ser reutilizadas se emplazaban como citas, aunque marcadas siempre por el estatus de autor transferido desde el artista que las había *posteado*. Analicemos algunos ejemplos.

La obra *Pseudo Event* de Justin Kemp es una agrupación de fotografías tomadas en eventos inaugurados cortando una cinta. Las tomas están perfectamente alineadas formando una cinta roja continua que se estira atravesando la pantalla y fuerzan la necesidad de hacer un desplazamiento horizontal. De modo parecido, *Internet Group*, de Guthrie Lonergan, reúne en un collage fotos encontradas *online* (de equipos, de compañeros de trabajo, de familias, etc.) generando de este modo un retrato más grande. De cierta manera, esto conforma un gran retrato de usuarios de Internet. La imagen se desdobra en vertical, y cada uno de los elementos individuales emerge desde el grupo cuando el ratón pasa sobre ellos. Por otro lado, la obra *Four Weddings and a Funeral*, de John Michael Blonging muestra videos de YouTube de ese tipo de eventos. Los cinco videos demuestran la popularidad de este tipo de contenidos en el portal, y realizan una astuta evaluación de los planteamientos formales basados en Internet —un tropo común en este género del *net art*. Pensemos en el *50 50* de Oliver Laric, que agrupa cincuenta clips de YouTube de gente cantando la música del artista *hiphop* Fifty Cent, o *matrYOshki*, de Seecoy, que anida sobre sí mismo un clip de YouTube de muñecas rusas. A veces, estas obras son al mismo tiempo celebraciones de la cultura de la red, críticas sobre ella, comentarios acerca de la experiencia de la navegación y exhibicionismo de la musculatura *geek* de los propios artistas. Aunque no todos los *pro surfers* sean *hackers* radicales (de hecho, muchos recurren a herramientas como WYSIWYG y otros artefactos de la Web 2.0 que facilitan la alteración *DIY* del código), otros explotan el *HTML*, el *Javascript* y otros lenguajes de programación con astucia (con frecuencia recurriendo a lenguajes más propios de los inicios de Internet, que han ido menguando en popularidad). Un ejemplo de esto es la pieza *Marquee Mark*, de Boling, que hace que imágenes del actor y estrella pop Mark

Wahlberg se desplacen emulando una marquesina. Estas prácticas se asemejan al uso que se ha hecho de la fotografía encontrada a lo largo de la historia del arte, pero apuntan a la constitución de un tipo diferente de práctica —algo, me atrevería a decir, más original—.

Se debe señalar que otros artistas de este medio están haciendo imágenes casi sublimes; imágenes de las que uno nunca cuestionaría su originalidad. Estas también recurren a material encontrado —tanto a fotografía instantánea como imágenes que eran ya/siempre falsas; por ejemplo, imágenes digitales hechas sin cámara, creadas en relación indicial con la realidad, sin haber guardado en ningún caso relación de analogía alguna con ella—. Entre estas se incluyen gráficos de videojuegos, *sprites* de baja resolución, ilustraciones de mapas de bits y otras renderizaciones digitales. Los artistas Travess Smalley y Borna Sammak configuran collages a partir de estos materiales; estos acaban pareciéndose a las *drip paintings* de Jackson Pollock o de Kurt Schwitters más que a cosas con el grado de mimesis de la obra de Robert Rauschenberg o Richard Hamilton —con quienes, sin embargo, guardan una deuda clara—. Los paisajes de Petra Cortright son de un decepcionante realismo: montañas escarpadas, épicas y colosales, que nunca podrían existir en la realidad. El trabajo de James Whipple se desencadena, con frecuencia, a partir de imágenes de lugares que sí existen, con las que fuerza la armonía con las llamadas formas orgánicas de iconos del poder y las armaduras femeninas de juegos multijugador *online*.

*Cube*, de Charles Broskoski, copia y pega barras de navegación. Normalmente, entendidas como fuera de Internet —el marco—, las usa para crear una de las formas más invasivas de la historia del arte: las retículas. De este modo reinserta el contexto en el dominio de la estética moderna. *Time Lapse Homepage* es una obra de Paul Slocum que funciona como una especie de banda sonora en video para su web personal, y actúa también, de cierta manera, como registro de su constante respuesta a trabajar *online* y experimentar Internet. Estos metacomentarios continúan por la senda que abre la práctica de la crítica de Internet y la cultura de redes que lleva a cabo a través de sus propias lentes. Y mientras *pro surfers* como Michael Bell-Smith son más conocidos por trabajos como sus *Chapters 1-12 of R. Kelly's Trapped in the Closet Synced and Played*

*Simultaneously*, en donde superpuso los episodios *online* del show de R. Kelly revelando algunas de sus propiedades formales (un proyecto significativamente *online*, directamente influido por el contenido y la experiencia de Internet), también se involucran en otra clase de prácticas más sociales. Tal fue el caso del *post* de Bell-Smith en Nasty Net titulado *The post where we share awesome gradients*. En el *post*, miembros del colectivo y otros lectores publicaron sus imágenes favoritas de gradientes, normalmente pensadas para ser colgadas como información de fondo en páginas web, pero recortadas, coleccionadas y vueltas a presentar en celebración de su belleza, generalmente pasada por alto. No hay que sorprenderse, en este género, de que la *lista de reproducción* sea el modelo formal por excelencia (véase primero la *lista de reproducción* de videos diarísticos alojados en YouTube de usuarios de MySpace del artista Lonergan); pero en este caso es frecuente que los artistas aparezcan jugando, también, con la propiedad de otras personas. En este sentido, las obras comentadas no difieren mucho de las de algunos de nuestros más apreciados fotógrafos. Siguen la estela de obligadas referencias a la historia del arte: los surrealistas, los chicos dadá, la generación Pictures, Andy Warhol, Barbara Kruger, Thomas Ruff e incluso Richard Prince, Cindy Sherman, Gerhard Richter, Christian Marclay o Tacita Dean, si es que se quieren considerar, también, los tropos *encontrados* o la pintura hecha a partir de fotografías, etc. La lista es larga.

13

La fotografía encontrada ha dejado un legado sospechoso. Recuperadas de los cubos de basura de la historia, los mundos que estas imágenes encapsulan ya representan en sí un universo diferente al que ocupa su descubridor. Vengan de un tiempo o un espacio diferentes —o de ambos—, tienden a una discrepancia entre la intención del ojo de quien saca la foto y la de quien la mira después. Esta diferencia radica en la curiosidad voyeurística del segundo —en ojos para los que la imagen puede o no haber sido pensada—. Las maneras en las que estos ojos pueden llegar a interpretar las imágenes recuerda a la distinción que el teórico del cine Christian Metz llevó a cabo entre la identificación primaria de quien mira con la cámara y una identificación secundaria que se da con los personajes. Así se problematiza un tercer lugar, el de la relación del que ve la imagen con el artista, en particular cuando el primero se topa con ella para apropiársela.

Estos vínculos están claramente marcados por la pregunta sobre el contenido de la foto, a la vez influida por los patrones de circulación propios de las fotos encontradas. Los ejemplos más tempranos que se tienen de esta naturaleza son aquellas imágenes incómodas a las que muchos de nosotros estamos ya acostumbrados: estudios provenientes de instituciones mentales que perseguían conectar la fisionomía con la mente; tomas que presagian una catalogación racial por la manera en la que disponen la silueta del sospechoso y su predisposición a la desviación. Nos refiramos a los pacientes de Ishi, de la Salpetriere, o a los internos del Mütter Museum, lo común a todos ellos es que al archivar el desastre inminente los indicios de anormalidad empalmaban la *vérité* a cierto constructo del horror, todo ello quizá impulsado por el click de la apertura. Se sacaba a estos cuerpos de circulación extrayéndolos de la economía de signos a la que pertenecían, con el fin de ser preservados —taxonomizados como si fueran mascotas queridas—. Lo mismo puede decirse de las fotos de familia que pueblan ahora el género de *lo encontrado* que, en cierta manera, remiten casi directamente a la muerte. Es irónico que haya un exceso de circulación de estas imágenes. Su valor puede que sea inversamente proporcional al que tendrían en caso de ser escasas, pero se mantienen firmes en su posición de contraste frente a la *fotografía artística* propiamente dicha.

14

Aparte de que en su mayoría existan como copias únicas, su distribución está mucho menos vigilada que la de las fotos seriadas. Esta, por la razón que sea, tiende a estar tan controlada en su forma y contenido como en lo que refiere a su reproducción. Aplicar metáforas de libre mercado aquí se vuelve complicado. El valor cultural de una imagen sometida al copyright se incrementa en relación con su creciente valor monetario, aunque la captura, sin precio, sea la que flota en libertad. El derecho del autor a controlar la imagen, a reclamar la propiedad sobre ella como objeto o producto de su mente, es en teoría rechazado cuando esta se desecha en la basura, sea en una venta de garaje o en una sofisticada feria de fotografía.

Es aquí donde podemos empezar a establecer analogías con Internet. Una vez que la imagen se sube al servidor, se supone que cualquier persona del mundo puede acceder a ella, sin que importe aquí su intención. Esto lo sabemos porque, en este tiempo de creciente paranoia política se da

una nueva forma de tecnofobia relacionada con el robo de identidades, que sesga gran parte de la opinión pública sobre la publicación de fotos en redes sociales u otros sitios públicos. Sin embargo, se mantiene la correlación entre *vérité* y la libre circulación de información: las fotos que de verdad representan la vida más convencional (en todos sus absurdos), las que realmente reflejan los espectáculos que fantaseamos con producir y presenciar, esas son las que quedan ahí fuera, esperando a ser encontradas, flotando sin marca de agua. Todo esto explica su popularidad tanto entre artistas como entre los no artistas. Pero no hay que equivocarse, las fotos encontradas son famosas ya en Internet entre los *pro surfers*, los *indies* y los aficionados. Esos *split-second bloopers* vertebran la cultura visual digital. Son evidentes actos de consumo conspicuo y enarbolaciones diarísticas de lo que en otras circunstancias serían instantes banales encontrados en sitios con nombres como Ffffound. Configuran el esqueleto de un cuerpo que, por otro lado, nos empeñamos en teorizar como amorfo, dejando pasar por alto esta proliferación de imágenes, como si fuera algo anómalo que todavía no pertenece a la narrativa general sobre las condiciones de la red.

15

Rosalind Krauss afirma, que igual que existen múltiples espacios y contextos donde habitan las fotografías, el espacio discursivo principal de la foto es el muro de la galería. Pero el salto a la forma digital —de hecho, a estas alturas, ¿cuántas de todas las fotos que hay en el mundo se llegan a imprimir?— nos empuja a tener en cuenta no solo el plano vertical de la página web como el nuevo hogar del medio fotográfico, sino también a considerar la relación que existe entre la taxonomía al estilo de la metáfora *mascota embalsamada* y al estilo *archivo digital*. De tantas maneras, el archivo se ha convertido en el modo dominante no solo de representación, sino también de producción. Así fue para August Sander y Walker Evans; retomado y modificado después por Ed Ruscha y John Baldessari. Sigue hoy presente en el trabajo de los *pro surfers*, complaciendo nuestra querencia hacia un orden narrativo, tanto cuando las imágenes son producidas como parte de una serie, como cuando se remezclan con base en una estética de *base de datos* (explotando aquí una expresión común en el *net art* temprano), o han sido incorporadas a una lista, dando lugar a algo así como un *readymade*. La historia de la fotografía deja bien claro que esta es



una práctica común, pero lo que hemos de preguntarnos hoy es si, en efecto, estas piezas siguen siendo *readymades* o si su grado de preparación las convierte en algo diferente.

La teoría del montaje defiende el *algo diferente*. El conocido *Efecto Kuleshov*, llamado así por el teórico del cine Lev Kuleshov, ocurre cuando planos enlazados generan algo mayor que la suma de sus partes, produciendo la construcción dialéctica de una narrativa mediante la asociación. Estas mismas palabras se pueden aplicar a la descripción de las estrategias representacionales en juego en los trabajos de los *pro surfers* mencionados anteriormente. Pero las similitudes también alcanzan las prácticas sociales de esta comunidad.

16

En *The Principles of Montage* Kuleshov discurre sobre ese periodo de los albores del cine soviético, en el que él y sus camaradas debatían sobre *si el cine era una forma artística o no*. Kuleshov defiende que, en principio, *toda forma de arte tiene dos elementos tecnológicos: el material en sí mismo y los métodos que organizan ese material*. Kuleshov y sus colegas sintieron que muchos de los aspectos de la producción cinematográfica —desde el diseño de la escena y la actuación, hasta el mismo acto de la fotografía— no eran específicos del medio. Sin embargo, dice, *el cine es mucho más complicado que otras formas de arte, porque el método para organizar su material, así como el material en sí mismo, son especialmente interdependientes*. En directa oposición a los ejemplos que aporta sobre la escultura y la pintura, Kuleshov describe un medio en el que la propia estructura, incluso el propio contexto (sus máquinas y sus procesos, sus aparatos) es responsable no solo de la producción de sus significantes, sino de la significación en sí misma. El énfasis en el complicado rol de los aparatos eclipsa la insistencia crítica posterior en la interdependencia que se da entre el contenido y el modo en el que hardware y software lo organizan en una obra de arte *new media*. Sin duda, esto ocurre también en el *hack art*, mediante la significación de la obra a través de su resecuenciamiento.

Al aplicar esta lógica a las prácticas y los productos de los *pro surfers*, vemos que se comprometen con empresas que van más allá de la mera apropiación de fotografías encontradas. Presentan constelaciones de inquietantes momentos decisivos, imágenes a las que sus imperfecciones tornan perfectas, imágenes

que en la red cobran el sentido de retratos, foto ensayos diarísticos del surfero, e imágenes que, sin duda, significan algo más que la suma de sus partes. Sacadas de circulación y reinstrumentalizadas, se adscriben a un nuevo valor, como los lingotes brillantes custodiados en Fort Knox.

Hubo un tiempo en el que se defendió que el collage era la herramienta más potente de la vanguardia; que era una literalización del impulso hacia la reorganización de los significados. Una vez que se convirtió en práctica multitudinaria, su autoridad empezó a correr peligro. El *new media* suele estar destinado a ser objeto de críticas inadecuadas, algo particularmente cierto para las obras basadas en Internet. La práctica de estos artistas se sitúa en una cultura del corta y pega en la que imágenes, archivos de audio, videos e incluso códigos son extraídos y recontextualizados, por lo que suele ser tachada de saturada y derivativa; un hecho que Lauren Cornell, mi colega en Rhizome, y yo intentamos abordar al curar la muestra *Montage* en el New Museum. A pesar de la crítica implícita de que todo lo derivativo es incapaz de significar por sí mismo, la práctica representacional sobre la que este trabajo oscila —el montaje— es, por definición, la acción de traer las cosas a significar. Toma prestado de las técnicas del collage —por ejemplo, la yuxtaposición de fragmentos, objetos e ideas, a modo de lo que Roland Barthes llamaría *un tejido de citas*— a fin de crear nuevas valencias. Esto no es tan derivativo como dialéctico. Cada pieza reposicionada entra en conversación con las demás, y la combinación va creando un tercer (o cuarto, o quinto...) *término*.

17

Es como si el mundo del arte no hubiera florecido aún, tras décadas de arte pop y otras recitaciones. La etiqueta *derivativo* se convierte en lacra, impidiendo a los artistas el acceso al discurso compartido, o incluso negando el potencial radical de estas prácticas basadas en el montaje.

Hace unos cuantos años, Steve Dietz, el respetado curador de *new media*, autodescrito también como *ex chico foto*, escribió un ensayo titulado *Why Have There Been No Great Net Artists?* El ensayo estaba inspirado en la pregunta semirretórica que Linda Nochlin formula en su legendario ensayo *Why Have There Been No Great Women Artists?* Dietz resume el dilema propuesto por

Nochlin y hace suya la paradoja. La respuesta inmediata es que por supuesto que han existido importantes artistas mujeres/artistas de Internet. La segunda es explicar que la pregunta está mal formulada. No todas las artistas mujeres son lo mismo (¡no somos una categoría!). Lo mismo puede decirse de los artistas de Internet, cuyo trabajo adopta ahora una amplia variedad de formas y contenidos —¡justo como la fotografía! Sin embargo, la cuestión que subyace a todo esto es la compulsión de la historia del arte hacia la recursividad. La historia que se repite es la que fue escrita por arquetípicos viejos blancos (tal y como Paris Hilton describió a John McCain recientemente en un video, con mucha agudeza), que tienden a excluir a las señoritas del anuario de su endogámico club de caballeros. Lo mismo podría fácilmente pasar con el *net art*.

Siento respeto por artistas cuyo trabajo no podría ser descrito adecuadamente con el repertorio de mi léxico, creadores que pueden no estar de acuerdo con mi interpretación de su obra, y artistas que puede que perciban la evolución del campo en direcciones completamente diferentes. Pero si queremos ser tomados en serio, hemos de contemplar la revisión de nuestras *listas de reproducción* y pensar en los artistas favoritos de nuestros artistas favoritos —a fin de aprender y afianzar nuestra propia historia del arte, para que en un futuro cercano sea nuestra cara la que figure en los anuarios.

Words Without Pictures

18 de septiembre 2008

Gilles Deleuze, *Difference & Repetition*, trad. Paul Patton (New York: Columbia University Press, 1994).

Michel Foucault, *The Order of Things* (New York: Random House, 1970).

Sigmund Freud, *Beyond the Pleasure Principle*, trad. James Strachey (New York: W. W. Norton and Company, 1961).

Walter Kaufmann, *Nietzsche* (Princeton: Princeton University Press, 1950).

Friedrich Nietzsche, *On the Genealogy of Morals and Ecce Homo*, trad. Walter Kaufmann (New York: Random House, 1967).

## POSTINTERNET: ARTE A PARTIR DE INTERNET

El siguiente artículo está precedido por la invitación que recibí de Foam para escribir una actualización de *Perdido, no encontrado: La circulación de imágenes en la cultura visual*<sup>1</sup>, un ensayo de largo título escrito para el libro *Words Without Pictures* editado por LACMA en 2008. Una de mis intenciones con este texto fue familiarizar al gran público con la existencia de un interesante grupo de artistas que empleaban en su trabajo la autoreflexividad de Internet —tanto para homenajear a la red como para criticarla—. Estos se hicieron visibles sobre todo por sus *posts* en un grupo de *surf blogs* entre los que se incluía Nasty Nets, el primer *blog pro surfer*, del que soy cofundadora junto a los artistas John Michael Boling, Joel Holmberg y Guthrie Lonergan.

De todos modos, por restricciones de espacio entonces dejé en el tintero a muchos creadores relevantes. Lo mismo ocurrió con el desarrollo de un término importante: *postinternet*.

En el ensayo *Perdido, no encontrado* intenté alejar el debate previo sobre este tipo de trabajo de aquellos diagnósticos sobresimplificados, y con frecuencia peyorativos, que caracterizan el trabajo *pro surfer* como un legado mutante digital de ese género etiquetado por muchos como *fotografía encontrada*. Mi intención era vincular este tipo de obra a las maneras en las que los contenidos cotidianos circulan en ese espacio de flujos que conocemos como la red. Como expuse allí, estos *pro surfers se comprometen con empresas que van más allá de la mera apropiación de fotografías encontradas. Presentan constelaciones de inquietantes momentos decisivos, imágenes a las que sus imperfecciones tornan*

1. Marisa Olson, *Perdido, no encontrado* (Mérida: Cocompress, 2013).

*perfectas, imágenes que en la red cobran el sentido de retratos, foto ensayos diarísticos del surfero, e imágenes que, sin duda, significan algo más que la suma de sus partes. Sacadas de circulación y reinstrumentalizadas, se adscriben a un nuevo valor, como los lingotes brillantes custodiados en Fort Knox.*

La apuesta teórica del ensayo residía en mi defensa de que *la obra de los pro surfers supera por mucho al arte hecho con fotografía encontrada, en la medida en que el acto de encontrar se eleva al nivel de un performance por derecho propio y las maneras en que las imágenes son apropiadas, convierten a esta práctica en algo más que una cita, pues las saca de circulación y las reinscribe en un nuevo marco al asignarles autoridades y sentidos nuevos. Sin embargo, había muchos artistas importantes que no pude reseñar, así como un término clave que aún debo explicar: postinternet.*

20 En su reciente ensayo *Within Post-Internet* (poool. info, 2011), Louis Douglas describe la escena: *Si postinternet es un término que puede todavía sonar torpe y equívoco para muchos, fue usado por primera vez por la artista Marisa Olson, quien lo explicó en una entrevista para el sitio web We Make Money Not Art en 2008. Su definición reconoce que el arte de Internet no puede seguir siendo distinguido como algo estrictamente basado en las computadoras o en Internet. Este debe, sin embargo, ser identificado como cualquier tipo de arte que esté, de un modo u otro, influido por Internet y los medios digitales.*

Desde entonces se ha generado una buena cantidad de texto sobre esta palabra, de la que también se ha apropiado un número significativo de artistas, curadores y académicos. Sin embargo, aún me queda por publicar una definición propia exponiendo mis intenciones al acuñar el término de arte *postinternet* y sobre cómo he entendido su desarrollo a lo largo de los cinco años que han pasado desde todo aquello. Este es ese ensayo.

De hecho, quiero ofrecer una historiografía que reconozca las condiciones de su propia producción, al tiempo que presento una *filosofía de las imágenes* del arte influida por Internet.

Mi declaración inicial en la conversación con Régine Debatty en *We Make Money Not Art* fue que *creo que es importante abordar el impacto de Internet en la cultura en general, y esto puede ser llevado a cabo de buen modo en la red, pero también puede y debe existir offline*. Éste es un punto que llevo intentando meter con calzador a cualquiera dispuesto a conversar sobre el tema en los últimos tres o cuatro años. En 2005, cuando tras ser nombrada editora y curadora de Rhizome, tuve como primer objetivo modificar la declaración de intenciones de la organización para anunciar su apoyo no solo al arte emplazado en Internet, sino a todas las prácticas enlazadas con ella.

Poco tiempo después, Lauren Cornell, la directora ejecutiva de Rhizome, me invitó a unirme a ella en un panel de presentaciones en *Electronic Arts Intermix* (EAI) junto a los artistas Cory Arcangel, Michael Bell-Smith y Wolfgang Staehle. La sesión fue moderada por los curadores Michael Connor y Caitlyn Jones. Antes de aquello, en 2006, Time Out NY había publicado una mesa redonda en la que un grupo de artistas discutíamos sobre el estado de las prácticas artísticas en Internet. Tanto en el artículo como en la discusión dejé claro que yo sentía que lo que hacía era *arte a partir de Internet*. En el panel, al pedirme una explicación respondí que tanto mi trabajo en la red como el que ocurría fuera de ella tenía lugar a partir de Internet —aquí *a partir de* puede significar tanto en *el estilo de* como *después de*. Usé el concepto de *postmodernidad* como ejemplo; este alude no solo al *fin* de la modernidad, sino a lo que ocurre a partir de la modernidad (y con un reconocimiento crítico de ella).

21

Pero no soy la única que ha discutido conceptos similares al *postinternet*. Por ejemplo, Guthrie Lonergan habló de arte que reconoce Internet en una entrevista en Rhizome con el curador Thomas Beard en 2008. Lo describió como una manera de *asumir el énfasis de Internet y la tecnología, al tiempo que mantengo intactas mis ideas (sobre ellos)*. Es interesante cómo esto lo condujo a hacer lo que llamó objetos que no son objetos: por ejemplo, una camiseta o un libro cuyo objetivo principal era ser vehículo para contenidos originados *online*. En 2009 el curador Gene McHugh recibió una beca para escritores de la Warhol Foundation para trabajar en un ambicioso *blog* llamado *postinternet*, en el que tomó mi definición y la de Lonergan como puntos de partida para practicar una

crítica y contextualización histórica de obras contemporáneas que pudieran ser consideradas obras *postinternet* (este *blog* ha sido recientemente publicado en papel por LINK editions). McHugh entiende la situación *postinternet* como una en la que *Internet no es tanto una novedad como una banalidad*, una presencia ya dada, y no tanto un fenómeno extraordinario.

Mientras tanto, artistas como Harm van den Dorpel empezaron a definirse en sus biografías como artistas *postinternet*. Otros como, por ejemplo, Artie Vierkant, también escribían sobre su visión personal del término. En su texto *The Image Object Post-Internet* Vierkant propone entenderlo como *el resultado del momento contemporáneo: constituido de raíz por una idea ubicua de autoría, un desarrollo de la atención como moneda de cambio, el colapso del espacio físico en la cultura de redes y la infinita reproductibilidad y mutabilidad de los materiales digitales*<sup>2</sup>. Todas estas son condiciones elementales de la red que cuentan con precursores anteriores a Internet y manifestaciones contemporáneas *online*. Además, esta definición del *postinternet*, de mirada histórica y tendencia a la síntesis de continuidades, es en sí misma ejemplo del pensamiento *postinternet*, en la medida en la que refleja este reconocimiento.

22

Varias razones me hacen trazar la historia de la discusión en estos términos. Creo que la transparencia y la conciencia de sí son importantes mientras se ara el terreno al trabajar en la articulación de la serie de prácticas y comunidades que trascienden a una misma. Este ensayo es una obra abierta y yo no puedo aspirar a ser más que lo que Rancière llamaría una *historiadora ignorante*. Creo también que las prácticas artísticas *postinternet* (al contrario de lo que ocurre con la cultura material *postinternet*) no solo tienen la posibilidad de circular o significar de un modo especial, sino que además son parte de un conjunto totalizador de condiciones, casi universal y aún no discutido suficientemente, que es aplicable a todo el arte en la medida en la que implica que todo arte transporta las condiciones de red en las que vivimos. Esta es una responsabilidad ferviente y llena de oportunidades, aunque no cabe duda de que muchos artistas no sabrán o no querrán reconocerla o ejerarla.

2. <http://www.artlurker.com/wp-content/uploads/2011/03/image-object-postInternet.pdf>

Pero la última razón que me hace ser metaenunciativa con el trazado de las bases de esta historiografía, si no la más obvia, es que jamás podrá un observador de una *postépoca* dar detalles sobre cómo llegar a ella; esto solo es posible una vez que sta se ha alcanzado. Nadie puede contar qué estaba comiendo el día en el que atacó el *postinternetismo*, o qué zapatos llevaba puestos cuando saltaron los titulares. A excepción del 11 de septiembre, no existe el grado cero, ni para esta ni para cualquier otra *postépoca*; solo hay categóricos aquí y ahora válidos solo hasta que dejen de serlo, hasta que todo se vicie y el aire huela diferente. Si hablar de cambio de paradigmas no estuviera tan viciado ya, invocaría a Thomas Kuhn...

Está claro que la historia del arte no puede existir sin los *posts*. En la disciplina nos las hemos arreglado para soldar este prefijo recursivo a un amplio número de movimientos y prácticas. Hablemos de lo postmoderno o de lo postfotográfico, cada vez que adosamos un *post* a la cabeza de una cosa, le añadimos un subrayado a la prioridad. Pero el retardo temporal entre los términos compuestos ha de ser medido en relación con un futuro próximo, no a un desarraigo radical. Después de todo, si se atiende al histograma de las formas y las ideas que han influido en la práctica artística y sus discursos, puede que la postmodernidad esté mucho más cercana de la modernidad de lo que lo está respecto a nuestra situación actual. Solo pregunten a Bourriaud: la postmodernidad está muerta, ¡larga vida a la alter-modernidad!

23

Mucho más interesante que la vida y la muerte de esta nomenclatura son los cambios que atestigua. Llamar una cosa una *postcosa*, es decir, que la cosa es ella misma precisamente *gracias* a la cosa. Se podrían considerar de modo exhaustivo las maneras en las que mi sudadera postmoderna es postmoderna (empezando por las condiciones de su producción y terminando en su ironía), pero el *post* lo dice todo. Es por las condiciones modernas en las que mi sudadera transporta la conciencia de sí misma que mi sudadera es postmoderna. *Propter hoc ergo post hoc.*



La noción de *postinternet* encierra y transporta las condiciones de la red y la conciencia crítica de sí misma, tan lejos como para poder incluso trascender los límites de Internet. La expectación de posterioridad antepone la raíz de la *postcosa*, como si una suerte de laca a la vez taxonómica y taxidérmica fuera aplicada a lo moderno, o a lo fotográfico, dejándolo moribundo al lado de las vías... de hecho, como si también la estuviéramos aplicando a algunas de las vías, ¡y poder así obsesionarnos con cómo hemos llegado a este punto congelado en el tiempo!

24

Después de todo, la omnipresencia de las condiciones de la red es tal que el *postinternet* (como vehículo conceptual) conduce y derrapa por todos los planos de la práctica y los territorios del discurso, adivinando el camino al instante. Recuerda a lo que Daniel Dennett aludía al defender que el concepto de la evolución era una teoría tan totalizadora que se había filtrado por todos los campos del conocimiento como un *ácido universal*, desde la filosofía a la astronomía, desde la teología a la zoología. Tal es la universalidad de lo *postinternet*, en este preciso momento *postinternet*. Como lo concebí al principio, el descriptor *postinternet* encierra una filosofía de las imágenes. Si nos queremos meter a diseccionar el asunto, podríamos hablar de una filosofía de la imagen *postekfrástica* —una que solo es posible tras entender que las imágenes son capaces no solo de ilustrar y describir, sino también de teorizar por sí mismas, incluso en sus propios términos; incluso cuando se reconocen a sí mismas por primera vez.

La historia del arte no es la bestia extraña que parece, es solamente una bestia. En su ciclo, a menudo restrictivo, autoregulatorio y miope, todo lo que un texto de esta disciplina ha de hacer es limitarse a regurgitar los mitos historiográficos de origen que lo preceden y quizá adornarse con un par de ejemplos nuevos como coronas. A medida que se escribe a sí misma, la historia del arte vuelve a desplazar a las mujeres y las minorías étnicas o a los chicos menos *cool*, como pasaba en las iteraciones previas. Sus lectores aceptan estas nuevas narrativas como dogmas, como los alfas y omegas —fuera de los cuales no debe existir nada digno de señalar—; y celebran a sus escritores no como escribas que rescatan y reproducen con delicadeza fragmentos de discursos ya existentes, sino como semidioses que no reconocen su condición de casi analfabetismo y grasienta autocomplacencia.

En la era *postinternet* este fenómeno suele manifestarse en la diferencia entre los críticos que *bloguean* y los *blogueros* que se estilizan a sí mismos como críticos (que se nombran a sí mismos como tal). Por despreciables que puedan ser los segundos, forman parte de los usuarios de Internet más audaces y capaces. Conociendo el medio (quizá porque es extensión de otros medios—y de nosotros—, como nos enseñó McLuhan), *performan* una suerte de ciclo anular evolutivo, oscilan en su relación de amor-odio sobre el trabajo de un artista con la frecuencia con la que cambian de traje y actualizan su web. Pero los errores que estos personajes puedan cometer en las manifestaciones *online* del mundo del arte no son razones para despreciar Internet o negar el *postinternet*. Estos no son más que reflejos *online* de una cultura más amplia; una que, por casualidad, está obsesionada con la red.

Tomemos con un ejemplo más concreto la conferencia impartida hace unos años por el artista Cory Arcangel y la curadora Hanne Mugaas, titulada *Art History According to the Internet*. La pareja lanzó una pregunta al público: *¿Qué sabrían de la historia del arte si lo único que supieran de sus artistas más importantes fueran los resultados de buscar sus nombres en YouTube?* En este sentido, ellos canalizaban los conceptos que Seth Price llamó "dispersión", y Oliver Laric llamó "versiones", nos recuerda McHugh. Los resultados fueron básicamente fragmentos cortos de sonido que recordaban a cuando Andy Warhol decía que sí, que le gustaba Jasper Johns porque preparaba buenas comidas. Por muy graciosa que fuera la comida, algo muy poco gracioso de ella fue la única mujer incluida en la lista: Tracey Emin. Su encarnación en YouTube era un video casero mal grabado de un *fan* haciendo cola en la Tate Modern para que Emin le firmara una copia de su último libro. Cuando les pregunté a Arcangel y a Mugaas sobre la ausencia de mujeres, se limitaron a responder que no había sido una elección intencionada, sino que dejaron que una clasificación consensuada previa determinase la lista de nombres para la búsqueda; ellos se habían limitado a mostrar aquellos para los que habían obtenido resultados. Ambos pasos excluyeron de la lista a las mujeres, tal y como hace la historia. En este sentido, Arcangel y Mugaas performaron la historia del arte de manera ejemplar, reencarnando sus ciclos de filtrado y su manejo de la información.

También demostraron la tendencia sistémica de Internet a modelar la lógica de sus creadores, sin importar lo hegemónica que pueda ser (cfr. Christiane Paul, *The Database as System and Cultural Form: Anatomies of Cultural Narratives*).

El *postinternet* puede que sea ahistórico en la medida en la que no tiene un grado cero. Pero si llegase a poder performar *posthistóricamente* —esto es, a tener conciencia crítica de los problemas reencarnados históricamente con cada nuevo estrato de sedimento historiográfico—, entonces puede que estuviéramos llegando a buen puerto. Por ahora, las academias están tardando en descubrir y aceptar el estado de la cuestión; siguen ocupadas en los análisis de textos seminales sobre obras de arte pasadas. Los académicos prohíben o disuaden a sus discípulos de escribir sobre artistas todavía desconocidos (o aún no canonizados), lo que impide el progreso, mata los egos y flagela la noción de investigación original, incluso cuando tradicionalmente es eso lo que se ha demandado. Las terriblemente buenas noticias (o las maravillosamente terribles) son que la academia tal y como la conocemos deriva a un estado de insostenibilidad —y no por su incapacidad para responder a las condiciones socioeconómicas concomitantes a la cultura de la red—. Mientras, como un mecanismo de defensa a esta prohibición del pensamiento contemporáneo, nos escurrimos a inventar trayectorias epistemológicas —a dibujar las líneas entre los puntos de una constelación y el sondeo de ecos en el espacio de las prácticas contemporáneas—. Creo que esto es tanto un mecanismo de defensa como una serie de preocupaciones estéticas superpuestas. Puede también ser una serie de rasgos formales que nos brindó el argumento más recitado sobre la fotografía, el cine o los nuevos medios. Después de todo, existen otros medios realistas con los que los nuevos medios podrían ser fácilmente comparados en lugar de contrastados.

Pero el *postinternet* es un momento, una condición, una propiedad y una cualidad que abarca y trasciende los nuevos medios. Bajo esta rúbrica habría que afirmar sobre Internet lo que Allan Sekula dijo de la fotografía en *Reading and Archive: Necesitamos entender cómo funciona la fotografía en lo cotidiano de las sociedades industriales avanzadas: es un problema de la historia de la cultura material más que de la historia del arte*. Este es uno de los puntos de apoyo del

arco que une la fotografía e Internet. Las prácticas artísticas realizadas con nuevos medios no son las únicas posibles dentro de estos regímenes escópicos. Del mismo modo que el arte no es exclusivo de estas cosas, las ecologías de los medios aquí escrutados son también escenario de un amplio conjunto de funciones comerciales, políticas, libidinales, económicas y retóricas. Esto parece más que trillado ya, dado que ya ha pasado tiempo desde que Walter Benjamin nos habló sobre el colapso de la distancia aurática en la reproducción mecánica. Pero quiero resaltar que, por la misma maniobra, el arte hecho en estas mismas esferas tristemente sigue siendo desdeñado como simplemente vernáculo, como ostentoso o pobre, precisamente por su origen (aunque mítico) en la cotidianidad. Como lamenta Boris Groys, (*On the New*, 2002) *solo lo extraordinario se nos presenta como objeto posible de nuestra admiración*; y yo añado que esta referencia es, de hecho, la razón para celebrar ese trabajo.

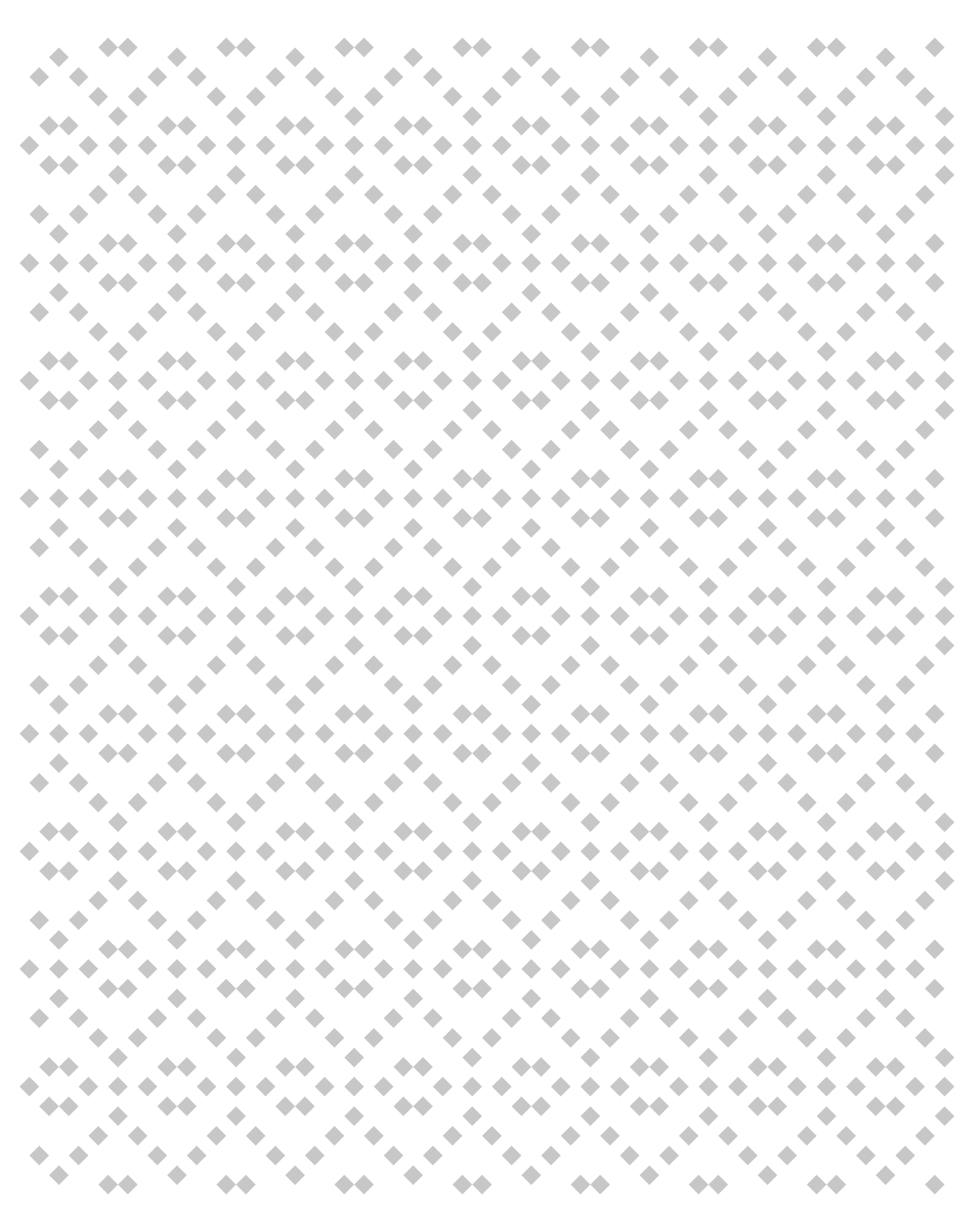
En su ensayo arriba citado, *Within Post-Internet*, Louis Douglas rescata un *tweet* de 2011 del artista Harm van der Dorpel, en el que el autodeclarado artista *postinternet* pregunta: *¿Trasciende el impacto de Internet en el arte los límites del arte que involucra a Internet?* De hecho, el impacto de Internet sí trasciende esas prácticas, y lo hace más allá del arte mismo, tocando a todas las exigencias y las banalidades de la vida en la cultura de la red. Douglas es el fundador de Pool (pooool.info), *una plataforma dedicada a expandir y mejorar el discurso entre realidades online y offline, así como el impacto cultural, social y político que tienen las unas en las otras*. Es uno de tantos espacios DIY emergentes que abarcan desde el *surf blog* al diario *online* o grupos *online* de lectura, todos ellos ocupados no solo en investigar estas interrelaciones, sino también la creciente fusión de las aparentemente dispares realidades. En cierto sentido, esto recuerda aquella broma que hizo Lonergan, en la entrevista que le hizo Beard en *Rhizome*: *Es muy gracioso escuchar esa palabra —Hágalo-usted-mismo, DIY— todo el tiempo ahora, porque me hace pensar en el punk, y la web es en realidad tan matizada y aburrida...* Sin embargo, ha habido un fuerte movimiento (quizá mayor incluso desde la conversación de 2008) hacia la autoedición, la distribución en masa, y la inoculación en el mundo, a la manera de los *memes* con los comentarios propios sobre la cultura visual digital. En una palabra, el proyecto de estas iniciativas puede ser descrito como ciertamente *postinternet*.

Una siempre tiende a hacer esos reclamos, pero podríamos decir que la *World Wide Web* es, ahora más que nunca, un espejo donde la globalización se refleja siguiendo la tónica de la colaboración *online*. Ya no es el contenido de la actividad lo que lleva la carga de representar el medio mismo (la carga autoimpuesta de todos los medios nacientes que luchan por trascender la *mera representación*; en este caso, las representaciones trabajan desde la distancia). Hemos entrado a la fase más madura del *algo más*, donde puede darse el caso que dos o más artistas estén trabajando en espacios diferentes de manera simultánea. Ya estamos listos para pasar a otra cosa y decir más *con* Internet, y no solo hablar *de* ella.

Entonces, ¿a qué sabe el arte *postinternet*?, podría preguntar el esteta. La experiencia sensitiva del arte que es *postinternet*, que está hecho y distribuido en el ámbito de lo *postinternet*, o que podríamos decir pertenece a la era *postinternet*, es un arte de consumo conspicuo (cfr. Marisa Olson, *Perdido, no encontrado*, 2013). Por la mera razón de hacer cosas, el usuario de Internet con conciencia crítica de sí mismo hace arte *postinternet*. Esto puede o no tener la apariencia y el tacto de los objetos que *no son objetos de Lonergan*. Después de todo, Vierkant ya apuntó con astucia que *los objetos y las imágenes postinternet se desarrollan sin prestar atención a su materialidad particular, ni a su variedad de métodos de presentación y diseminación*.

Como pasa con tanta frecuencia en estos artículos, esta autora ha sobrepasado ya su límite de palabras, justo cuando se disponía a dar ejemplos de obras de arte *postinternet* recientes, provocativas e interesantes. Pero dada la voluptuosa naturaleza de la cultura de la red y el creciente nivel de conciencia crítica sobre ella que tienen usuarios de todas las demografías, resulta altamente tentador lavarse las manos con este asunto del límite del texto no solo sugiriendo que sigamos la conversación en otros lugares, con otras voces, si no en general para defender un punto aún mayor.

*Vivimos la era postinternet. Todo es siempre-ya postinternet. Del mismo modo en el que en alguna época a los productores y consumidores se les informó que vivían en lo postmoderno, estuvieran o no al tanto de lo que esto significaba, ahora podemos decir que todas las obras son postinternet (aunque en diversos grados de reflexividad), puesto que todas las obras son producidas en la era postinternet. A este respecto, dejemos que las imágenes y los portafolios de las páginas que siguen sirvan como ilustraciones de la universalidad de esta condición. Si *Perdido, no encontrado* era sobre una escena artística determinada, aparezcan conmigo en este escenario en el que hemos sido prefigurados: el postinternet.*



## LA RETÓRICA DE LAS HERRAMIENTAS SUAVES

Prestemos atención a las herramientas en sentido amplio. Una idea extendida es que funcionan como intermediarias, que son los medios para un fin. Se piensa en las herramientas como si carecieran de un *telos* (un fin u objetivo último), como si fueran el producto colateral de una idea o las precursoras de una forma. La llave inglesa hace que el agua circule por nuestras cañerías, etc.

Los recientes debates en torno a los medios han facilitado el desarrollo de un pensamiento más crítico sobre las herramientas. Tanto Christiane Paul (2008) como Lev Manovich (2001) sentaron cátedra con textos que se centraban en el papel de los nuevos medios y su potencial clasificación como *herramientas* o como *objetos* fabricados con estas (piedras angulares de las bibliografías de los estudios sobre los medios). A grandes rasgos, un artefacto de los nuevos medios puede ser tanto un programa que crea imágenes, videos o páginas web (una *herramienta*), como la imagen, el video o la página web resultados del proceso en sí mismos (el *objeto*).

Desde hace tiempo me pregunto: ¿qué hay de aquellas herramientas que son objetos? ¿Y viceversa? ¿Qué ocurre con esos artefactos que son algo más que encapsulaciones *de facto* de sus condiciones de producción y consumo, en un sentido elemental; aquellos que también elaboran comentarios críticos sobre las condiciones de la red y demás factores de producción del *postinternet*? De hecho, mi primera tarea al asumir el cargo de editora y curadora en Rhizome<sup>1</sup> fue impulsar la reconsideración de su declaración de intenciones para pasar de apoyar exclusivamente las obras inmediatamente reconocibles como

1. Ver el sitio web de Rhizome, <http://www.rhizome.org>. Consultado el 30 de julio de 2012.



*new media*, a impulsar también otras formas de práctica artística que se involucran de manera crítica con la cultura mediática; algo que yo he llamado *postinternet* (Olson, 2012).

La *producción* de herramientas implica la manipulación de la producción cultural en modos que inevitablemente encapsulan las condiciones sociales del *productor* y el *consumidor* del objeto cultural. Después de todo, en el caso de las herramientas fabricadas por los artistas, está claro que estas son objetos —incluso si parecen ser tan inmateriales como una retransmisión por aire, el *plugin* de un software o una función de búsqueda por Internet—.

Como ocurre en la comunicación, las herramientas operan tanto de manera directa como indirecta al desarrollar procesos de descripción, análisis y síntesis. En el caso de la síntesis, las herramientas no solo llevan a cabo la función retórica clásica de la combinatoria y la producción-por-inferencia referencial. También desarrollan funciones matemáticas y científicas estableciendo conexiones entre puertos. En las síntesis basadas en herramientas los mismos modos de entrada y salida descritos por las propias herramientas se recrean como parte y parcela de procesos analíticos.

32

Escrito de manera autoreflexiva en su fuente titular, *A Note on Type* (2011), el manifiesto del colectivo Dexter Sinister describe *Meta-the-difference-between-the-two-Font*, una tipografía desarrollada en 2010 con MetaFont, un sistema de tipografía para computadoras programado en 1979 por Donald Knuth, autor de *The Art of Computer Programming* (2011) la biblia en varios volúmenes de la computación. En palabras suyas, *MetaFont es tanto un lenguaje de programación como su propio intérprete, un truco rápido donde la primera parte aporta el vocabulario y después descodifica su sintaxis hasta regresar al lenguaje máquina nativo de unos y ceros* (Knuth, 2011). La intención de Knuth era que MetaFont actuara de aplicación de apoyo para teX, el sistema de establecimiento de tipos que creó para impulsar la tipografía de alta calidad directamente desde sus autores (Knuth, 2011).

Esta herramienta que brinda apoyo a otra herramienta que a su vez brinda apoyo a un sistema usado por artistas es fruto del trabajo de Dexter Sinister, que creó una herramienta creativa y autorreflexiva propia. Tanto el manifiesto como la fuente en la que este fue escrito son objetos de arte discretos. Modificando un programa extante diseñado por Knuth, los artistas desarrollaron el algoritmo y lo transformaron en un sistema tipográfico que es a la vez herramienta y objeto.

Podemos llamar a estos sistemas *herramientas suaves*: dispositivos sin la fuerza física de la hoz y el martillo, pero no por ello menos efectivos a la hora de crear objetos suaves o duros. Es bastante simple: pensemos el significado del prefijo *soft* en el procesador de texto. Entre las herramientas suaves y el *poder suave* hay una afinidad sintáctica importante.

Desarrollado por el politólogo Joseph Nye (1990), el concepto de *poder suave* es una estrategia para captar y atraer la atención de actores externos hacia el modo de pensar de una facción determinada. El poder suave es una herramienta estratégica, mientras que el poder duro emplea las brutas tácticas de las fuerzas militares (tanques, divisas) en su esfuerzo por determinar la resolución del conflicto. El poder suave es más programático y se ejercita a sí mismo en gran medida a través de operaciones psicológicas (*psy-ops*), así como con la exportación de ideologías y valores culturales. Esto ocurre con frecuencia a través de los medios de comunicación de masas, como el cine y la televisión. La popularidad de la música estadounidense en todo el mundo es muestra de cómo funciona el poder suave.

Las que yo llamo herramientas suaves funcionan de modo similar. Aunque puede que, en efecto, sí tengan un *telos* o un fin en mente, estas son de naturaleza programática. Códigos, algoritmos, APIs, generadores de software, fuentes, *logos*, mecanismos procesadores de video, *patches*, etc. Estas herramientas efímeras no son medios duros ya que no siempre producen efectos tangibles o episodios efímeros.

La artista Cat Mazza lleva años trabajando con su propia herramienta *suave*, *KnitPro*<sup>2</sup>. Esta aplicación generativa se ha puesto en práctica de muchas maneras. Emplazada en Internet, su público puede subir *logos* de empresas y recibir a cambio un patrón de punto, que se intenta el usuario use como forma de protesta. Un ejemplo corriente visible en la web de *KnitPro* muestra *logos* de Disney bordados a mano sobre prendas de ropa para criticar las condiciones físicas de trabajo en las factorías, ignoradas estas en los escenarios de consumo de los productos Disney (generalmente producidos por mujeres mal remuneradas y mal tratadas por sus empleadores). Mazza inició también un proyecto participativo en el que se invitaba a una serie de usuarios a tejer parches para generar lo que después sería una gran *Manta de protesta contra Nike*. Hace poco, la artista ha estado reconfigurando estos proyectos recreando iniciativas de tiempos de guerra y otros programas gubernamentales.

34

Con esto, Mazza invoca el contexto colaborativo y familiar de la fabricación comunitaria de tejidos. El trabajo de esta artista recuerda que las condiciones de producción y recepción están siempre presentes en toda obra y su transmisión. Además, su trabajo nos puede servir también como excusa para valorar la recepción de los medios suaves. Los escritos de Michel de Certeau sobre la sociología de la cultura material, en particular sus teorías sobre la experiencia de consumo, atienden al espectro de operaciones estratégicas y tácticas antes mencionado, al poder suave y al fuerte. De hecho, *La invención de lo cotidiano* (1984) comienza con una crítica a la creencia extendida de que los consumidores de los medios carecen de poder, que son solo espectadores pasivos. Con los espectadores de televisión como ejemplo, de Certeau argumenta que el *consumo* está definido por un acto productivo que lo vincula a la noción griega clásica de *poiesis*. Los espectadores no son pasivos, sino que toman una proliferación de imágenes y fabrican algo con ella. Las herramientas suaves facilitan la *poiesis*.

Sobre esta forma suave de producción de Certeau dice: *es tortuosa, es dispersa, pero se insinúa a sí misma por todos lados, de modo silencioso y casi invisible, pues no se manifiesta a través de sus producciones, sino que lo hace por las maneras en las que esos productos se usan, impuesta así a sí mismo por el orden económico*

2. Ver *KnitPro* aquí: <http://www.microrevolt.org/knitPro.htm>. Consultado el 30 de julio de 2012.

*dominante* (de Certau, 1984). Es exactamente esto a lo que me refiero al señalar las herramientas metodológicas, suaves y aparentemente invisibles.

Y no olvidemos que los constructores y los usuarios de las herramientas suaves son ante todo consumidores, ya sea que estén incorporando lenguajes visuales heredados o protocolos operacionales dominantes.

Los artistas MTAA también desarrollan trabajo performativo basado en algoritmos. En su caso este es producto de la recepción de material extante. La pareja con frecuencia incorpora interpretaciones de las vanguardias históricas y experimentación con software en su trabajo. *One Year Performance Video (1YPV)*<sup>3</sup>, su proyecto de performance de resistencia, puede servirnos como ejemplo. La obra pertenece a la serie de *actualizaciones* computarizadas de piezas tempranas de video que se desarrollan a lo largo de las décadas de los sesenta y los setenta. En la introducción al proyecto plantean la siguiente pregunta: *¿Qué significa reemplazar la devoción zen de On Kawara hacia sus pinturas de fechas por un script automatizado que funcione del mismo modo?*

En el caso de *1YDV*, por ejemplo, MTAA actualizaron el *One Year Performance 1978-1979* de Sam Hsieh: en lugar de vivir un año dentro de una jaula, como hizo Hsieh, los artistas pasaron un período corto de tiempo dentro de su estudio, que ya habían decorado para tornarlo espacio habitable. Grabaron videos de sí mismos realizando tareas cotidianas tales como trabajar, dormir o ir al baño. Estos videos quedan como suaves bits de datos: son almacenados en una computadora que los enlaza entre sí de manera automática y los inscribe en bucles en función de la información temporal aportada por el público (por ejemplo, les vemos durmiendo de noche). MTAA trasladó las resistencias que tenía la pieza original al algoritmo (una herramienta suave), convirtiendo a los espectadores de este proyecto de teatro expandido (que podían medir el tiempo de visualización *online*) en responsables de la recepción de un año de pieza.

Más recientemente MTAA han empezado otra serie de obras performativas basadas en software, tituladas *Autotrace*. Con la herramienta (suave) *Live Trace* de Adobe Illustrator, subieron un residuo (suave) de una obra (.jpeg) de la historia del arte, para crear imágenes vectoriales (suaves) que después puedan

3. 'One-Year Performance Video', <http://turbulence.org/Works/1year/>. Consultado el 30 de julio de 2012.

—o no— ser fabricadas de manera física. De hecho, MTAA genera una copia digital suave (memoria) de la imagen producida y la pone a disposición del público *online*. Estos, a su vez, deciden si la descargan o la imprimen. Aquí el foco se centra sobre el acto retórico de usar las herramientas suaves para iterar lo que había comenzado como una imagen suave. En la primera demostración pública que hicieron de la herramienta, llamada *Autotrace #2 (Nocturne; Performative)* (2008), los artistas lanzaron un .jpeg del *Nocturne* de Joan Miró, que se convirtió a una imagen *bitmap* a su vez *sampleada* al azar para determinar la forma de la imagen vectorial final. A pesar de ser dependiente de un original, el objeto-imagen (suave) se aleja cada vez más de su contexto autorial original, y mucho más lejos del proceso clásico de la *mimesis*. En estas imágenes vectoriales se sugiere la forma representada, al tiempo que las representaciones originales —si es que se puede hablar de tal cosa— son extraídas.

36

Esta línea de pensamiento nos conduce a las tierras de la reproducción mecánica, un tema sobre el que Walter Benjamin escribió ya haciendo énfasis en los medios fotográficos, incluyendo el cine. Lo subyacente tras la reproducción mecánica y su tan citada *pérdida del aura* radica en la separación tácita entre el objeto *auténtico* y su uso ritual. Dice Benjamin: *A un nivel incluso mayor, la obra de arte reproducida se convierte en la obra de arte diseñada para su reproducibilidad. Uno puede hacer un número indeterminado de copias de un negativo fotográfico, por ejemplo; no tiene sentido preguntarse por la copia auténtica* (1968). La buena noticia que nos da es que *una vez que el criterio de autenticidad deja de ser aplicable a la producción artística, la función total del arte se invierte. En lugar de estar basado en un ritual, comienza a estar basado en otro tipo de práctica: la política.*

Leyendo entre líneas podemos suponer que incluso al tiempo en el que tiene lugar esta mutación de la idea de autor, sigue existiendo una separación material entre el objeto-imagen mecánicamente reproducido y el uso al que se le somete —una suerte de suavizado de los procesos de reproducción—. La imagen puede en sí misma ser vista como suave, como inmaterial; puede ser vista como si existiera fuera del tiempo o del espacio físico, sin que importe el carácter de la búsqueda materialización. Reside en el único lugar conceptual donde resulta que está.

Las *Simulaciones* (1983) de Baudrillard sirven para reforzar esta idea. En este texto describe este nuevo sistema de representación como uno en el que *los signos de lo real (se sustituyen) por lo real en sí mismo (...) dejando claro que lo real ya no es tal*. Todo esto resulta de la reciente desautenticidad de la reproducción, tanto como de una nueva conciencia en la que el espacio de los flujos entre la percepción, la transmisión y la recepción de las imágenes se ha vuelto conceptual, suave.

A Jeremy Bailey se le ve cómodo en la autocrítica que ejerce con sus desternillantes parodias del vocabulario de los nuevos medios. En su video *Transhuman Dance Recital #1* (2007) el artista se mofa de la libertad de la itinerante ambigüedad que deriva del suavizado de las herramientas, o incluso del suavizado de la misma realidad. Visualizando de modo sarcástico la apariencia que puede que tenga un cuerpo desmaterializado por el código, su personaje pseudo autobiográfico anuncia *haber trascendido (su) forma humana*. Así se libera de las *restricciones imitativas del mundo natural*, con su cabeza flotando sobre una forma apenas definida, digital y parecida a un pulpo, aferrado a sus movimientos conforme él habla al público sobre su supuesta liberación, a la vez que baila sonriente con un animado triángulo azul. El trabajo de Bailey nos recuerda la persistencia de la visceralidad, de la realidad que hay en la corporalidad. Deberíamos reconocer que la suavidad discutida en este ensayo está ampliamente distribuida; pero también lo es la dura realidad. Si no, yo no estaría buscando la discusión.

37

En *Whatever Your Mind Can Conceive* (2009), Kristin Lucas ofrece al público documentación realista siguiendo el estilo de la televisión de su visita con el Dr. Ron Abbott fuera del colectivo de artistas *Eteam's International Airport Montello*<sup>4</sup>. Lucas había recibido una invitación para responder a una imagen dentro de una amplia colección que documentaba la actividad creativa de IAM. Lo que vemos aquí es, de hecho, el producto de una interpretación creativa visualizada como una reacción física problemática, manifestada en la forma de erupciones, lesiones y otros síntomas físicos poco deseados. Dr. Ron intenta diagnosticar al artista empleando herramientas suaves tales como cuestionarios

4. International Airport Montello, <http://www.internationalairportmontello.com/>. Consultado el 30 de julio de 2012.

alojados en Internet programados para escupir posibles diagnósticos. Mientras, Lucas ofrece una respuesta suave, viscosa y retórica, similar a una reproducción, al tiempo que nos recuerda la importancia de la carne. De hecho, podríamos entender su *performance* como la invocación de una carne fenomenológica que une a los sujetos humanos, concepto de Maurice Merleau-Ponty (1968). Uno de los afectos de esta *carne fenomenológica* reside en hacer a la gente concomitante con la experiencia del otro. A diferencia de lo que ocurre con el maquillaje que Lucas saca a escena, esta carne es suave en el sentido que discutimos aquí, y se convierte en el canal por el que su interpretación se comunica a otros humanos de manera casi viral —futuros intérpretes de su trabajo—. La obra de Lucas significa poderosamente en su interpretación del mundo contemporáneo de las ideas —en especial el miedo visceral, los descubrimientos científicos o la paranoia *informática*. Es en su interpretación donde reside lo nuclear de su trabajo, en la consecuente incorporación de aquello que actúa como secuela o evidencia de la ejecución de los (suaves) conceptos.

38 Sin importar si los conceptos y las interpretaciones están escritos atravesando el cuerpo o un *corpus* de obra material, nos queda la pregunta sobre cómo leerlos. En el proceso de liberar lo reproducible de su caparazón material, Benjamin desmonta de manera virtual la estética tradicional. Nos recuerda que, aunque el término en su día se aplicó a la experiencia sensible de las cosas (por ejemplo, el tacto o el gusto), estamos en un mundo crítico en el que el gusto es una cuestión para ser mostrada (como en el *buen gusto*). En este escenario nuestro sistema estético se construye sobre la posesión o acumulación material que Benjamin equipara al acaparamiento de tierras fascista u otras políticas jerárquicas anexas (Benjamin, 1968).

Entonces, ¿cómo habremos de experimentar el bien relativo de un trabajo, sea suave o duro? Primero, imaginemos que tanto de Certeau como Benjamin defenderían que nuestra experiencia de un concepto creativo o su diseminación es posible ahora por el suavizado de la construcción del autoproducer, incluso también que el peso es desplazado hacia las imágenes-objetos. Al desmontar nuestra afianzada noción de la estética, este nuevo entendimiento del acto retórico ejercido con herramientas suaves nos permite a ambos productores

(el artista y el público) hablar en voces diferentes, múltiples o incluso opuestas. Y es que cualquier análisis retórico de estas articulaciones ha de residir en el proceso de la interpretación de aquello que dice el artista, y en cómo lo hace.

En mi ensayo *Perdido, no encontrado* (2013) discuto las prácticas de artistas de la red conocidos como *pro surfers*. El trabajo que realizan puede ser caracterizado, en parte, como perteneciente a una estética de cortar y pegar que acontece alrededor de la apropiación de contenido alojado en la red en la simultánea celebración y crítica de Internet y la cultura visual digital. Esta tiene una alta presencia de *.gifs* animados y *remixes* de YouTube, y además es en ella frecuente el uso de tácticas anticuadas de diseño web. Aquí, cada uno de los elementos puede funcionar como herramienta suave al tiempo que es lanzado a orbitar al modo de los objetos suaves. En un intento de amarrar las prácticas de los *pro surfers* a un vocabulario acuñado en el seno de la teoría de la fotografía y el cine, yo defiendo que:

*(...) la obra de los pro surfers supera por mucho al arte hecho con fotografía encontrada, en la medida en que el acto de encontrar se eleva al nivel de un performance por derecho propio y las maneras en que las imágenes son apropiadas, convierten a esta práctica en algo más que una cita, pues las saca de circulación y las reinscribe en un nuevo marco al asignarles autoridades y sentidos nuevos. (Olson, 2010).*

39

El trabajo que se puede encontrar en el *blog* original de los *pro surfers*, Nasty Nets<sup>5</sup> (del que soy fundadora), sirve de ejemplo para estas prácticas. En él *las imágenes son sacadas de la circulación, con frecuencia sin atribución o pistas de su origen, a menos que sea parte de la historia contada por la imagen*. Parte de este material es colgado y aplaudido como si fueran *readymades*, mientras que otros ejemplos acaban siendo remezclados o reconstituidos en nuevas imágenes-objetos.

En estos casos, la falta de contexto del material se torna parte de su narrativa. En cierto punto, uno de los cofundadores de Nasty Nets, Guthrie Lonergan, diseñó y programó una herramienta suave llamada *Pic See*<sup>6</sup>, a ser usada por otros

5. Ver la web de Nasty Nets, <http://nastynets.com/>. Consultado el 30 de julio de 2012.



surferos para la recolección de imágenes en bancos de imágenes abiertos. En lugar de tener que deambular por el código de un sitio para encontrar la URL de una imagen, *Pic See* es una herramienta suave que construye estas direcciones de manera inmediata a la vez que combina las imágenes de los sitios en las que están insertas. Este proceso permitió la redistribución de las imágenes en nuevos contextos o plataformas.

Aunque Lonergan creó su propia herramienta suave, este tipo de arte de Internet suele confiar en el uso de herramientas preexistentes: aplicaciones que van desde la edición de video hasta software ya existente o sistemas de diseño intuitivo. Hubo una vez —de hecho, justo en el momento en el que las grabadoras de video y otro hardware similar fue puesto a disposición del público— en donde habríamos emplazado estas herramientas en algún lugar del espectro entre los dispositivos para *amateurs* y prosumidores. El crítico Ed Halter recuerda en *After the Amateur*, un ensayo alojado en Rhizome (2009), que los productos creados por la clase de consumidores a la que conocemos como prosumidores eran:

40

*Tecnología comercializada por amateurs (que) generalmente no demandaba tanta destreza o entrenamiento como los equipos profesionales. La mayor parte de los cacharros amateur produjeron lo que se puede considerar una peor calidad de imagen por parte de los profesionales —en el caso de las películas, una cita de película más pequeña que el estándar cinematográfico de 35 mm, y por lo tanto capaz de dar una resolución menor—. (Halter, 2009).*

El momento contemporáneo de la producción de imágenes tampoco requiere habilidades avanzadas (lo que no implica que los llamados *amateurs* no las tengan), pero es evidente desde el contexto que nos precede, en el que, según Halter, *los profesionales se centraban en tener una carrera. Los amateurs se centraban en sus hobbies. Los profesionales creaban imágenes para el consumo público. Los amateurs lo hacían para el consumo privado.* La proliferación de herramientas suaves permite a los artistas que antes habrían sido vistos como *amateurs* compartir con el gran público objetos suaves cuya producción es capaz

6. Ver 'Pic-See' en la web de Nasty Nets, <http://nastynets.com/picsee/>. Consultado el 30 de julio de 2012.

de cuestionar las restricciones normativas como formas o resoluciones ideales. Incluso cuando se indexan a fuentes externas o la *vérité* prestada de los mundos de otros, las voces que estas herramientas suaves canalizan no son inauténticas. Solo son funcionales fuera de la ya mencionada rúbrica de la estética clásica.

Regresemos un momento al mundo de la retórica teórica desde el que evolucionó esta construcción. En el *Gorgias* de Platón (1959), Sócrates articula una relación específica entre la teoría y la práctica. Idealmente, los practicantes y sus consumidores habrían de tener un equilibrio de ambos. Un doctor debería entender el cuerpo como totalidad y ser capaz de aplicar el arte de la medicina de manera holística. Pero, si la medicina es entendida como *techné* (un arte *real*), la cocina solo aspira a serlo. Sócrates propone discutir si la retórica (definida en sentido amplio por Aristóteles como *el poder de la persuasión*, ahora la entendemos como una disciplina que abarca el amplio rango de prácticas visuales y comunicativas) podría entrar en la categoría inferior a la que pertenece la cocina —un no-arte, de acuerdo con esta rúbrica—.

La serie de dibujos generativos de Cory Arcangel titulada *Hello World*<sup>7</sup>, puede ayudarnos a repensar esta noción tan restrictiva. El trabajo productivo habita aquí la interfaz entre el programa autofabricado de Arcangel (una herramienta suave) y la impresora que lo recibe (una herramienta dura), a través de la que se crean las visualizaciones. El título de la serie es un guiño a un programa bien conocido, uno de los más sencillos de este tipo, destinado a probar y representar el estatus de procesos de un sistema informático. Si bien una computadora dentro de este sistema puede anunciar su estatus con normalidad imprimiendo la frase *Hello world* (o en contextos en red, mostrando una agrupación de píxeles en la pantalla mostrando el mismo mensaje), la herramienta suave de Arcangel manipula esta función al solicitar a su equipo que imprima dibujos lineales de apariencia abstracta.

Si interpretamos esta obra bajo la rúbrica expuesta en el *Gorgias* podríamos afirmar que el programa (suave) es una receta, el algoritmo (suave) es un chef —el retórico—, y la ejecución del algoritmo es la práctica de la cocina

7. Ver la web de Cory Arcangel, <http://www.coryarcangel.com/wp-content/uploads/2010/08/Hp-Pen-Plotter-Hello-World.zip>. Consultado el 30 de julio de 2012.

en sí misma, el suave acto retórico. Sin querer simplificar de más los dibujos de Arcangel reduciéndolos a un arte culinario, sí podemos decir que el *plato* resultante, el dibujo, realiza una visualización, el resultado de un acto retórico; por tanto, el plato es el verdadero *locus* de la obra.

Estos dibujos fueron expuestos en la reciente exposición individual de Arcangel en el Whitney, de cuyo título, *Pro Tools*, dijo la curadora Christiane Paul, (*que*) *refiere al popular software del mismo nombre, que permite a los usuarios componer, grabar, editar y mezclar música y sonido* (Paul, 2011). Cada una de estas herramientas y procesos suaves tiene lo que se podría considerar un impacto material en el producto final, sin llegar a eliminar nunca ningún objeto de la plataforma de *Pro Tools*. Paul continúa diciendo que *mientras ninguna de las obras de la exposición hacen uso del software (del mismo nombre), el nombre recoge la práctica de grabación, composición y remezcla de Arcangel*. En otras palabras, el cuerpo visible de la obra privilegia un *sensorium* retórico de herramientas suaves por encima de aquellos objetos que resultan de su uso. Lo que se muestra es el proceso en sí mismo.

42

Al investigar una relación parecida entre la retórica y el objeto, podríamos considerar el proceso por el que la forma cinematográfica intenta suturar al espectador a la película, casando la proyección de la impresión del *film* al proceso de visión, y consiguiendo, por lo tanto, que se olvide quién está llevando a cabo la visión. Aquí el mundo pensante distingue entre la experiencia, la representación de la experiencia y el punto o el valor de esta. La pregunta que quiero plantear ahora es: ¿podemos llevar a cabo trabajo con herramientas suaves que reconozcan la distinción entre objetos suaves y duros, al tiempo que se conserva la vasta riqueza de la experiencia creativa o la inmersión narrativa? ¿Pueden las herramientas suaves canalizar el conocimiento y el arte a través de la experiencia vivida? Creo que sí pueden, y que al hacerlo se benefician de las condiciones de reproducción cocinadas en la postmodernidad.

Considerando las maneras en las que las herramientas suaves permiten un enfoque productivo del concepto de *autor*, y que facilitan la oportunidad de hablar en una variedad de voces, habríamos de prestar atención a la respuesta

que el grupo activista de performance Yes Men tuvo a la ecología de los medios según fue descrita por Jameson. En el capítulo *Video* de *Postmodernism* (1990), Jameson describe el momento de transformación en el que nuestras nociones separadas de los *medios* (como en los canales de comunicación de masas) se fusionan con los *medios artísticos*. Nos coloca en camino para entender lo que Henry Jenkins después habría de llamar *convergencia de los medios* (2006) —en parte, la fusión suave de las herramientas unas en otras (por ejemplo: la unión de los teléfonos, las cámaras y las grabadoras) formando aplicaciones cada vez más desmaterializadas—.

Es en esta ecología mediática donde los Yes Men pudieron copiar, pegar e identificar correctamente el código de la web corporativa de Dow Chemicals, ofreciendo a los visitantes una reflexión<sup>8</sup> del sitio anterior, si bien idealizada y confusa. Los artistas explotaron esta representación digital a la vez que fueron capaces de generar confusas direcciones de correo electrónico lo suficientemente convincentes como para asegurar su aparición en las noticias de la BBC. En la entrevista, uno de los Yes Men se hizo pasar por representante de Dow Chemicals. Se le dio espacio para relatar los detalles históricos de un ruinoso evento conocido como el *desastre Bhopal*. Tras sus declaraciones el (no) portavoz anunció que Dow finalmente asumiría la antes negada responsabilidad del accidente, para a continuación explicar el modo en el que recursos de la compañía se destinarían a compensar a varias generaciones de víctimas.

43

Los Yes Men forman parte de la cuadrilla de activistas de los medios independientes con el eslogan *con cualquier medio necesario*<sup>9</sup>. En virtud de esta serie de escandalosos eventos (en los que al final acabaron viéndose involucrados y que, a su vez, les aseguró otra entrevista más en la BBC), fueron capaces de usar herramientas suaves para emular al poder duro de manera que potencialmente pudiera generar poder suave en la transmisión al mundo de valores culturales idealizados. En lugar de mediar entre la representación y la realidad, los Yes Men emplearon herramientas suaves—incluyendo la voz— para representar las realidades del desastre Bhopal de manera que relate la historia que ellos querían relatar. También volvió a su favor el cinismo contemporáneo hacia el realismo de los medios representacionales; derivó la incredulidad hacia

8. Ver el trabajo de Yes Men's work en la web de Dow Ethics, <http://www.dowethics.com/> Consultado el 30 de julio de 2012.

9. Nota de la traductora. *By any media necessary* en el original.

Dow, quienes consiguientemente acabaron publicando una declaración negando que fueran a asumir ninguna responsabilidad por Bhopal. Volviendo a sacar a la luz la afirmación de Flaherty sobre el documental, donde afirma que *a veces hay que mentir para decir la verdad*, los Yes Men tomaron como modelo la parodia (llamando a la participación y la crítica de manera simultánea) sostenida por el ambiente mediático contemporáneo y siguieron adelante con la estrategia suave (no por ello menos efectiva) de la subversión. Si existe paradoja alguna en la reflexión modificada del mundo que logra el grupo en su intento por cambiarlo, es que las herramientas suaves nos brindan una realidad suave disponible para la fusión y lista para el cambio retórico.

Aristóteles, 'Rhetoric', en Vol. 2 de *Complete Works: the Revised Oxford Translation*, ed. Jonathan Barnes, trad. W. Rhys Roberts (Princeton: Princeton University Press, 1984).

Jeremy Bailey, 2007, "Transhuman Dance Recital #1", <http://jeremybailey.net/transhuman.html>. Consultado 30 julio 2012.

Jean Baudrillard, *Simulations* (New York: Semiotexte, 1993).

Walter Benjamin, 'The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction', en *Illuminations* ed. y trad. Hannah Arendt (London: Fontana, 1968).

Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, traducido por Steven Rendall (Berkeley: University of California Press, 1984).

Ed Halter, 2009, 'After the Amateur: Notes', <http://rhizome.org/editorial/2009/apr/29/after-the-amateur-notes/>. Consultado 30 julio 2012.

Fredric Jameson, Postmodernism, or, *The Cultural Logic of Late Capitalism* (North Carolina: Duke University Press, 1990).

Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006).

Donald Knuth, *The Art of Computer Programming*, Volumes 1–4, (Boston, MA: Addison Wesley, 1996).

Kristin Lucas, 2008, "Whatever Your Mind Can Conceive", <http://vimeo.com/26393863>. Consultado 30 julio 2012.

Lev Manovich, *The Language of New Media*, (Cambridge, MA & London: MIT Press, 2001).

Maurice Merleau-Ponty, *The Visible and the Invisible*, traducido por Alphonso Lingis, (Evanston, IL: Northwestern University Press, 1968).

MTAA, 2008, *Autotrace #2* (Nocturne; performative), [http://www.mtaa.net/mtaaRR/news/twhid/autotrace\\_2\\_nocturne\\_performative.html](http://www.mtaa.net/mtaaRR/news/twhid/autotrace_2_nocturne_performative.html). Consultado 30 julio 2012.

Joshep Nye, *Bound to Lead: The Changing Nature of American Power*, (New York: Basic Books, 1990).

Marisa Olson, 'Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture', en C. Cotton and A. Klein (eds), *Words Without Pictures*, (New York: Aperture; London: Thames & Hudson, 2010).

— 'Postinternet: Art After the Internet', *FOAM Magazine*, 29, 2009.

Christiane Paul, *Digital Art*, 2nd edition, (London: Thames & Hudson, 2008).

— , *Cory Arcangel Pro Tools*, (New York: Whitney Museum of American Art, 2011).

Plato, *Gorgias*, ed. y trad. E.R. Dodds, (London: Clarendon Press; New York: Oxford University Press, 1959).

Dexter Sinister, 'A Note on the Type', *Afterall*, 27, 2011.

COCOM es una iniciativa de Frontground & ESAY que reúne a artistas e investigadores repartidos en tres áreas geográficas: Centro América, Norte América y Europa.

COCOM is an international project by FrontGround & ESAY integrated by artists and researchers located in three different geographical areas: Central America, North America and Europe.

Consejo Editorial / Editorial Board  
(MEX) Saul Villa Walls  
(EUA) Paloma Checa-Gismero  
(ESP) Javier Fresneda

Traducción/ Translation  
(MEX) Saul Villa Walls  
(EUA) Paloma Checa-Gismero  
(ESP) Javier Fresneda  
(CUB) Luis Gárciga  
(MEX) Marisol Domínguez

Corrección de pruebas/ Proofreading  
(PR) María del Carmen Castañer Cuyar

Diseño impreso/ Printed design  
(MEX) Vegrande Studio

Fotografía/ Photo  
(MEX) Omar Said Charruf

Editor / Publisher  
ESAY - Escuela Superior de Arte de Yucatán

Producción Editorial / Editorial Production  
FrontGround - Galería Manolo Rivero

FRONTGROUND





**ESAY**

Escuela Superior de Artes de Yucatán  
Comprometidos con tu bienestar





