

Desde los primeros años del nuevo siglo hemos visto generalizarse una serie de dinámicas multitudinarias de participación e interrelación en torno a una infinidad de redes sociales, *blogs* y grandes repositorios colectivos de archivos compartidos por millones de personas diariamente.

Un buen número de artistas no tardó mucho en comenzar a explorar de un modo crítico estas nuevas dinámicas sociales y las tecnologías que las posibilitaban, haciendo de ellas los nuevos contextos de referencia y actuación de sus investigaciones creativas.

Centrado en el análisis y caracterización de esta «segunda época» de la relación entre prácticas artísticas e Internet, este libro presenta un pormenorizado estudio tanto de la actualidad del *net art* (*blog-art*, intervenciones en redes sociales y en metaversos, instalaciones conectadas a la red...) como de aquellas manifestaciones artísticas que, sin ser obras *en línea*, trabajan «acerca de» Internet en cualquiera de sus dimensiones –estéticas, técnicas, lingüísticas, políticas o económicas– y a través de un sinfín de medios (vídeo, imagen fija, *performance*...).

La amplitud y la profundidad de este análisis hacen de este libro un material imprescindible para conocer cómo está evolucionando una faceta fundamental del arte de nuestro tiempo.

La presente edición, que recoge las más importantes aportaciones de los últimos tres años, incluye nuevos textos sobre el término «arte post-Internet» y sobre diversas prácticas como *performance* en redes sociales o fotografía.

ÍNDICE

PREFACIO.....	5
1. ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE LA HISTORIA DEL ARTE DE INTERNET.....	9
Los inicios del <i>net art</i>	9
Las diatribas terminológicas.....	13
Los rasgos distintivos del primer <i>net art</i>	15
El reconocimiento institucional y otras «muertes» del <i>net art</i>	18
Hacia la «segunda época» del arte de Internet.....	22
¿Arte «post-Internet»?.....	24
2. EL SISTEMA-RED.....	31
La lógica inclusiva de la «Web 2.0».....	34
La práctica artística en la exploración de los límites de la participación: el caso <i>Wikipedia Art</i>	37
Redes sociales y capital «social».....	40
El nuevo impulso de la creatividad <i>amateur</i>	42
En la crisis de la intimidad.....	54
La producción biopolítica en la «web social».....	56
Prácticas artísticas y economías de la afectividad.....	59
3. TECNOLOGÍAS DE LA DISENSIÓN.....	69
Arte de Internet y pensamiento social.....	69
Las formas del poder en el sistema-red.....	71
La multitud interconectada.....	73
El «arte» de hacer presente la queja de la multitud.....	77
Liberar la comunicación.....	84
La relación entre arte y hacktivismos.....	88

4. EL ARTE DE INTERNET Y LAS LÓGICAS DE LA PROPIEDAD	91
Acerca de la comercialización del <i>web art</i>	92
Activismos <i>pro-común</i>	96
5. LAS NUEVAS POÉTICAS (<i>ONLINE</i>) DEL REGISTRO Y DE LA BASE DE DATOS	105
Memoria y registro digital.....	105
En torno a los conceptos de «base de datos» y de «colección»	107
Estéticas de la búsqueda	112
6. ESTÉTICAS DE DATOS Y CONECTIVIDAD.....	117
Visualizaciones de datos y relaciones.....	117
Filtrar, categorizar, «etiquetar»	123
7. INTERACTIVIDAD ELECTRÓNICA E INTERACCIÓN SOCIAL.....	133
Recepción y cocreación. Antecedentes de una compleja relación	133
Recepción estética e interactividad.....	136
Las críticas al concepto de interactividad.....	140
La relación con la máquina: nuevas tematizaciones de la interfaz.....	144
Generar comunidades de expresión.....	149
8. LA CUESTIÓN DE LA IDENTIDAD.....	155
Hacia un realismo de las ausencias.....	155
Nuevas vías de investigación creativa en torno al cuerpo	164
9. EL <i>BLOG-ART</i>	169
A modo de introducción: la esfera <i>blog</i> y las nuevas «egologías»	169
Las premisas del <i>blog-art</i>	176
10. ESTÉTICAS DE LA REMEZCLA Y DE LA RECREACIÓN HISTÓRICA	185
<i>Remix</i> : las estéticas digitales de la remezcla.....	185
<i>Remakes</i>	193
11. INDAGACIONES EN TORNO AL TIEMPO	201
Tiempo y espacialización	201
Estéticas del corte, la pausa y la ralentización	204
Propuestas en torno al «tiempo real».....	210
12. RELACIONES ENTRE REDES DIGITALES Y ESPACIO FÍSICO	213
La problematización de las relaciones digital/material.....	213
La emergencia de la web geoespacial	223
Poéticas de la movilidad y de la localización	226
Estéticas de la anotación urbana	233
Estrategias de mapeado y nuevas cartografías	236
Vigilancia y localización.....	238
Fotografía y geonavegadores	241

13. ENTORNOS MULTIJUGADOR Y METAVERSOS COMO CONTEXTOS DE REFERENCIA.....	251
El diseño de formas alternativas de relación comunitaria.....	253
Intervenciones en juegos multijugador y metaversos	254
La modificación de videojuegos en red.....	259
«Fotografía» de entornos de juego multijugador y metaversos	260