

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.

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
2. EL SISTEMA-RED.....	25
La lógica inclusiva de la «Web 2.0».....	28
La práctica artística en la exploración de los límites de la participación: el caso <i>Wikipedia Art</i>	31
Redes sociales y capital «social».....	34
El nuevo impulso de la creatividad <i>amateur</i>	36
En la crisis de la intimidad.....	48
La producción biopolítica en la «web social».....	50
Prácticas artísticas y economías de la afectividad.....	53
3. TECNOLOGÍAS DE LA DISENSIÓN.....	63
Arte de Internet y pensamiento social.....	63
Las formas del poder en el sistema-red.....	65
La multitud interconectada.....	67
El «arte» de hacer presente la queja de la multitud.....	71
Liberar la comunicación.....	78
La relación entre arte y hacktivismo.....	82
4. EL ARTE DE INTERNET Y LAS LÓGICAS DE LA PROPIEDAD.....	85
Acerca de la comercialización del <i>web art</i>	86
Activismos <i>pro-común</i>	90

5. LAS NUEVAS POÉTICAS (<i>ONLINE</i>) DEL REGISTRO Y DE LA BASE DE DATOS	99
Memoria y registro digital.....	99
En torno a los conceptos de «base de datos» y de «colección»	101
Estéticas de la búsqueda.....	106
6. ESTÉTICAS DE DATOS Y CONECTIVIDAD.....	111
Visualizaciones de datos y relaciones.....	111
Filtrar, categorizar, «etiquetar»	117
7. INTERACTIVIDAD ELECTRÓNICA E INTERACCIÓN SOCIAL	125
Recepción y cocreación. Antecedentes de una compleja relación	125
Recepción estética e interactividad.....	128
Las críticas al concepto de interactividad.....	132
La relación con la máquina: nuevas tematizaciones de la interfaz.....	136
Generar comunidades de expresión.....	141
8. LA CUESTIÓN DE LA IDENTIDAD	147
Hacia un realismo de las ausencias.....	147
Nuevas vías de investigación creativa en torno al cuerpo.....	154
9. EL <i>BLOG-ART</i>	159
A modo de introducción: la esfera <i>blog</i> y las nuevas «egologías»	159
Las premisas del <i>blog-art</i>	166
10. ESTÉTICAS DE LA REMEZCLA Y DE LA RECREACIÓN HISTÓRICA	175
<i>Remix</i> : las estéticas digitales de la remezcla.....	175
<i>Remakes</i>	183
11. INDAGACIONES EN TORNO AL TIEMPO	191
Tiempo y espacialización	191
Estéticas del corte, la pausa y la ralentización	194
Propuestas en torno al «tiempo real».....	200
12. RELACIONES ENTRE REDES DIGITALES Y ESPACIO FÍSICO	203
La problematización de las relaciones digital/material.....	203
La emergencia de la web geoespacial	211
Poéticas de la movilidad y de la localización	214
Estéticas de la anotación urbana	221
Estrategias de mapeado y nuevas cartografías	223
Vigilancia y localización.....	225
Fotografía y geonavegadores	226
13. ENTORNOS MULTIJUGADOR Y METAVERSOS COMO CONTEXTOS DE REFERENCIA.....	233
El diseño de formas alternativas de relación comunitaria.....	235
Intervenciones en juegos multijugador y metaversos.....	236
La modificación de videojuegos en red.....	241
Fotografía de entornos de juego multijugador y metaversos	242