



ARTE 2.0: Redes, visualizaciones e intervenciones en la Internet social.

Victoria Messi

En la web 2.0 se evidencia una tensión entre lo público y lo privado: lo que los usuarios podemos compartir y lo que deberíamos reservar para nuestra intimidad, poniendo en juego cuestiones que tienen que ver con lo que es apropiado poner en conocimiento de todos, cuestiones de pudor personal. El mandato es evitar el sincericidio a toda costa. De un modo u otro todos tendemos a mostrar en el universo de nuestras redes sociales aquellas cosas que nos favorecen: las fotos en la que nos vemos bien, los comentarios que nos hacen sonar inteligentes o interesantes. Nuestros alter egos virtuales cargan con una identidad mejorada, con nuestras características realzadas.

Muchas de las obras de net art que hicieron historia, jugaban con la deconstrucción de la lógica de visual de los sitios webs, con formas alternativas de construir narrativas, con estructuras no lineales, se servían de los hipervínculos como eslabones que se podían encadenar al infinito para abrir la obra a la web, algoritmos generativos para forzar un cambio constante en sus producciones. Provocando generalmente la incomodidad o desconcierto de los navegantes.

Alejado del ámbito de las artes visuales contemporáneas, eludían a un público versado en las artes. Pero también gracias a su hermetismo lograban dejar fuera del chiste a muchos internautas que carecían de la paciencia y sagacidad para descifrar el tono críptico de estas producciones. Liberando el camino para el culto de los aficionados y concedores de esta estirpe singular del arte medial, eran casi un chiste para entendidos. Porque requerían de sus usuarios una apreciación artística y conceptual pero también determinado conocimiento técnico.

Cuando hacia finales de la década del noventa y principios del nuevo milenio se hablaba de arte en la web, Internet era otra cosa. El acceso a la web era más restringido, más lento. Pero en los últimos años la posibilidad de conectarse se hizo masiva, se popularizó, con la difusión extendida

de la banda ancha y la creación de aplicaciones y plataformas que invitan a los navegantes a convertirse cada vez más en productores de contenido.

Empezamos con los blogs, que aún requerían de cierta dedicación, consistencia y conocimiento. Y luego irrumpieron las redes sociales¹: Myspace², Facebook³, Youtube⁴, Flickr⁵, Fotolog⁶, Twitter⁷ y muchas otras. Un panorama rico, complejo, en el que los navegantes se convirtieron rápidamente en generadores de contenido sobre distintos formatos: imágenes, fotos, videos, notas, relatos cotidianos y ahora comentarios que no superan los 140 caracteres. El amateurismo se adueñó de la web.

Internet cambió, los usuarios cambiaron, las plataformas, los medios tecnológicos también. Un teléfono es ahora también una cámara de fotos, una videofilmadora, un procesador de texto, un navegador web. La posibilidad de capturar, editar y publicar imágenes, de producir contenido y hacerlo accesible a innumerables personas es casi instantáneo.

Destruyendo las Redes Sociales

En este escenario encontramos diversos proyectos artísticos que abordan de distintas maneras el fenómeno de la Web 2.0⁸ y particularmente el de las redes sociales. Proyectos como Subvertr, Myfrenemies o Wish Café, implican la creación de plataformas web, que replican la estética,

¹ Definición de red social

http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social

² MySpace

<http://www.myspace.com>

³ Facebook

<http://www.facebook.com>

⁴ Youtube

<http://www.youtube.com>

⁵ Flickr

<http://www.flickr.com>

⁶ Fotolog

<http://www.fotolog.com>

⁷ Twitter

<http://www.twitter.com>

⁸ Definición de web 2.0

http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0

usabilidad, y dinámica general de las redes sociales más conocidas y utilizadas, pero subvirtiendo su sentido y el modo de interacción que proponen.

El etiquetado social se ha convertido en una práctica casi omnipresente dentro de la web 2.0. La propia existencia de plataformas de bookmarking social⁹ como De.li.ci.ous¹⁰ pone en evidencia la importancia de registrar, describir, catalogar recursos y contenidos. La web sólo tiene sentido en la medida en que los usuarios pueden encontrar lo que les interesa entre todo el contenido disponible. Sitios como Flickr o Youtube, no sólo dependen de sus propios criterios para clasificar, ordenar, y archivar las fotos o videos que suben sus usuarios, sino fundamentalmente de la tarea de etiquetado del contenido que estos mismos usuarios llevan adelante. El fenómeno del etiquetado social redunda en la gestión eficiente de grandes bases de datos y sistemas de información que crecen de manera exponencial.

Subvertr¹¹ es un proyecto del 2006 realizado por Les Liens Invisibles¹², un colectivo de artistas italianos. Se trata de una plataforma web muy similar a Flickr, el popular sitio web que permite a sus usuarios compartir fotografías. A primera vista se confunden ambas plataformas. Pero de hecho Subvertr, obtura por completo la lógica racional y utilitaria del etiquetado, archivo y búsqueda de fotografías.

El logo de Subvertr es casi una copia del de Flickr, utiliza la misma tipografía y los mismos colores, el aspecto de las páginas y la distribución de los elementos que las componen es muy parecido, la funcionalidad del sitio, la dinámica y la interacción que proponen a sus usuarios es casi idéntica. Ambas plataformas están abiertas a que cualquiera abra una cuenta de usuario, protegida por contraseña, suba sus fotografías, les dé un título, un epígrafe, una ubicación geográfica y les adjudique una serie de etiquetas que, a modo de palabras clave, las describan. Estas fotografías pueden ser vistas por los otros usuarios y visitantes del sitio.

La clave está en que los usuarios de Subvertr no utilizan palabras que describen fácticamente las

⁹ Definición de bookmarking o marcadores sociales
http://es.wikipedia.org/wiki/Marcadores_sociales

¹⁰ De.li.ci.ous
<http://delicious.com/>

¹¹ Subvertr
www.subvertr.com

¹² Página web de Les Liens Invisibles
<http://www.lesliensinvisibles.org/>

imágenes, sino términos que las describen ideológicamente. Las etiquetas son en su mayoría irónicas, cargadas de humor negro o comentario político. La mayoría de las fotografías, por su parte, lejos de remitirse a espacios y situaciones privados o triviales, se inscriben en el ámbito de la política, la cultura y distintos tipos de conflictos a escala global.

Al explorar el sitio por medio de sus etiquetas más populares, descubrimos que la palabra “progreso”¹³, por ejemplo, alude a fotografías que capturan momentos o actos sombríos, violentos, desesperados, en los que evidentemente el progreso está implícito sólo en tanto “ausencia de”. La clave de la acción que propone esta obra está en crear un nuevo contexto para la imagen a través de su descripción, de este modo la imagen adquiere un nuevo sentido, subvertido. Dicen los artistas responsables de este proyecto que al realizar una búsqueda *“la brecha entre el resultado esperado y el obtenido es el punto de partida para crear nuevos sentidos y nuevas correlaciones basadas en las nuevas imágenes producidas”*.

Subvertr es una invitación a despegarse de la literalidad de la imagen, ofreciendo un desvío que se aleja del mandato de la eficiencia para abrir un espacio a la reflexión, el pensamiento crítico, el humor, el asombro, la nostalgia de lo que podría ser y no es. Una acción de estas características nos permite repensar la realidad que nos rodea, y también revisar nuestro rol como consumidores-productores de los contenidos más diversos, como usuarios que pueblan y dan forma a las redes sociales que se expanden en la web pero que lentamente parecen desplegarse más allá de la pantalla.

Myfrenemies¹⁴, proyecto de Angie Waller¹⁵, del año 2007, propone una red social que permite a sus usuarios relacionarse, no a partir de sus gustos personales, actividades compartidas o amistades en común, sino a partir del odio de personas que detestan. La artista explica *“El propósito de este sitio web no es sumirse en lo negativo, sino más bien fomentar nuevas amistades basadas en aversiones mutuas, enojos y decepciones”*. La premisa es que cuantos más enemigos tenga un usuario, más amigos podrá atraer en el sitio. La red nos sugiere un listado de descriptores para clasificar a nuestros enemigos y leer los comentarios de los demás sobre los suyos: mentirosos, borrachos, psicóticos, sucios. Y nos propone además que un buen modo de

¹³ Fotos tagueadas con la palabra “progreso” en Subvertr
<http://www.subvertr.com/photos/tags/progress>

¹⁴ My Frienemies
<http://www.myfrienemies.com/>

¹⁵ Página web de Angie Waller [en inglés]
<http://angiewaller.com/>

encontrar nuevos amigos, con enemigos en común, es detallar las celebridades que odiamos.

A primera vista, la propuesta del sitio es divertida y liberadora, tener un espacio para quejarnos libremente y para agraviar a todos los que nos hayan molestado. Es un raro placer que curiosamente no necesariamente deriva en un proceso de catarsis individual. Al ser una comunidad, los otros usuarios tiene la posibilidad de apoyarnos en nuestro odio, sugerirnos que nos relajemos porque la afronta no es tan grave, o indicarnos que podemos estar equivocados. Tampoco deriva en odios colectivos de tipo racial, religioso o nacionalista. Ya que en ningún momento el tono del sitio pierde su ligereza, su carácter lúdico, casi frívolo.

Pero a pesar de su estética minimalista e inocente el sitio puede parecer un tanto terrible y siniestro. No podemos dejar de pensar que de un modo perverso este proyecto habla del enorme poder de Internet en general y de las plataformas que componen la web 2.0 en particular, para injuriar a las personas.

En la web 2.0 se evidencia una tensión entre lo público y lo privado. Lo que los usuarios podemos compartir y lo que deberíamos reservar para nuestra intimidad. Poniendo en juego cuestiones que tienen que ver con lo que es apropiado poner en conocimiento de todos, cuestiones de pudor personal. El mandato es evitar el sincericidio a toda costa. De un modo u otro todos tendemos a mostrar en el universo de nuestras redes sociales aquellas cosas que nos favorecen: las fotos en la que nos vemos bien, los comentarios que nos hacen sonar inteligentes o interesantes. Nuestros *alter egos* virtuales cargan con una identidad mejorada, con nuestras características realzadas.

Como usuarios multiplicamos nuestras cuentas, perfiles y participación en diversas plataformas. Así, la idea que tenemos de nosotros mismos, desplegados en la web, hace que nuestra identidad se vuelva difusa, múltiple, calculada. Nuestras sucesivas intervenciones componen lentamente un tapiz de lo que nos gusta, de quiénes somos, pero esto nunca sucede de una vez.

Wish Café¹⁶, del artista argentino Leonardo Solaas¹⁷, es una plataforma web creada en el año 2009 para la exhibición Extranjerías¹⁸, que permite una interacción muy similar a la de otras

¹⁶ Wish Café

<http://wishcafe.net/es/node>

¹⁷ Página web de Leonardo Solaas

<http://solaas.com.ar/>

¹⁸ Sobre la exposición "Extranjerías"

<http://arteenlared.com/latinoamerica/argentina/exposicion-extranjerias-proyecto-de-investigacion-extranjeros-en-la-tecnologia-y-en-la-cu-2.html>

redes sociales, aunque en otro sentido. En el sitio se lee *“Wish Café es una red social al revés. No te pedimos que nos cuentes lo que hacés, lo que tenés y a quién conocés: ya hay muchos lugares para eso. Aquí, en cambio, podés hablar de lo que te falta: que te gustaría ser, tener o saber, a quién te gustaría conocer”*.

Los usuarios del sitio escriben sus deseos, mientras el sistema establece conexiones entre ellos, redes de relaciones entre los deseos, exponiendo coincidencias. También permite visualizar el universo de deseos de una misma persona. El visitante puede navegar a la deriva por una red vasta de textos poéticos, graciosos, irónicos, sinceros, simples, certeros. Al encontrarse con un deseo que le gusta o que también añora, puede compartirlo. De este modo el proyecto pretende armar un mapa colaborativo de deseos humanos.

Difícilmente el usuario de una red social convencional se vea enfrentado a una pregunta profunda, existencial, reveladora en cuya respuesta quede expuesto, revelando sus miedos y falencias. Mientras que los sitios web que se dedican a recoger deseos, y en los que los usuarios derraman sus dramas y fantasías personales, auguran la promesa perturbadora de que los harán realidad. Esta premisa parece inducir un comportamiento obsesivo en los usuarios. La franqueza y el detalle con los que las personas escriben, lo explícito y lo específico de lo que muchos dicen puede resultar sobrecogedor.

Wish Café parece ofrecer una alternativa. En la medida en que abre un espacio para expresarse y compartir deseos, desde una perspectiva colectiva que invita al usuario a buscar similitudes con los anhelos de otros, a identificarse con los demás, a divertirse con las ocurrencias que ya encuentra escritas. Wish Café no promete que nuestros deseos se harán realidad, y eso es un alivio. Tampoco es un negocio, no hay publicidades ni pedidos de contribuciones. No encontramos allí personas desesperadas que se vuelcan al sitio como último recurso para solucionar un problema que los abrumba. Hay en cambio personas que intercambian anhelos con honestidad, de manera lúdica, graciosa, sin prejuicios.

Visualizando sentimientos

En la línea de las emociones humanas encontramos otros dos proyectos interesantes, *We feel fine*, de Jonathan Harris y Sep Kamvar, y *The Dumpster*, de Golan Levin¹⁹, Kamal Nigam y

¹⁹ Página web de Golan Levin
<http://www.flong.com/bio/es/>

Jonathan Feinberg, comisionada por el Museo Tate²⁰.

Las emociones, deseos y relatos de las personas que dejan sus testimonios en la blogósfera son capturados, indexados y almacenados en bases de datos que luego se pueden recorrer por medio de elegantes visualizaciones. Ambos proyectos proponen hurgar en las emociones ajenas, ver, leer, analizar, relato tras relato de sentimientos y emociones, una actividad que se vuelve casi adictiva. Frases que de ningún otro modo encontraríamos todas juntas, fuera del contexto en que fueron dichas. Parecen susurros, secretos, conversaciones escuchadas sin permiso, chismes jugosos; a pesar de que todos fueron escritos y publicados para que el mundo los lea.

We feel fine²¹, proyecto que empezó en el 2005, recoge de la blogósfera diariamente entre 15.000 y 20.000 oraciones que empiezan con las palabras "Yo siento" y "Yo me siento". Junto con la oración completa, identifica la palabra que describe el sentimiento. También guarda la información del autor de la misma, que por la estructura estandarizada de los blogs, normalmente incluye, edad, género, nacionalidad y ubicación geográfica; además almacena las condiciones climáticas del momento y el lugar en el que el comentario fue publicado.

El sistema nos permite a los usuarios recorrer una base de datos de varios millones de sentimientos, a los que podemos acceder por medio de preguntas y visualizaciones, que ofrecen panoramas tan diversos como el sentimiento generalizado de un país entero. Los autores explican: *"En su esencia, We feel fine, es una obra de arte de autoría colectiva. Va a crecer y cambiar a medida que nosotros crecemos y cambiamos, reflejando lo que hay en nuestros blogs, en nuestros corazones, en nuestras mentes. Esperamos que así el mundo parezca un poco más pequeño, y esperamos que ayude a la gente a ver la belleza en los altibajos cotidianos de la vida"*.

The Dumpster²² recogió también durante 2005, textos publicados en blogs, que remiten a 20.000 rupturas de relaciones románticas en que una persona dejó a otra. Junto con los textos se registró la información de la edad, género y nacionalidad del autor, además de cierta información en torno a la ruptura, por ejemplo si uno engañó al otro, si rompieron más de una vez, como se

²⁰ Página web del Tate Museum [en español]
<http://www.tate.org.uk/home/spanish.htm>

²¹ We feel fine
www.wefeelfine.org

²² The Dumpsters
www.tate.org.uk/netart/bvs/thedumpster.htm

sienten las partes, etc.

De este modo los artistas pudieron determinar las similitudes y diferencias entre los textos, para luego armar visualizaciones que nos permiten navegar las frases. *“Las herramientas gráficas del proyecto revelan las asombrosas similitudes, diferencias únicas, y los patrones que subyacen a estas relaciones fallidas, proveyendo tanto perspectivas analíticas particulares como comprensivas e íntimas de la diversidad del dolor romántico global.”*

Descontextualizando la Web 2.0

Con otra estrategia Aram Bartholl²³ se propone abordar el conflicto entre las nociones de público y privado que vivimos en la web 2.0. Evidenciando que lo que elegimos poner a conocimiento del mundo en un ámbito virtual no necesariamente queremos compartir en el espacio público del mundo real.

Este artista alemán, desarrolló en su proyecto **Tweet Bubble**²⁴ del año 2009, un dispositivo para que las personas porten como parte de su vestimenta sus comentarios publicados en Twitter, envueltos en pequeños cuadros de diálogo del tamaño del bolsillo de una camisa. De este modo se hace visible en el mundo físico, evidente, en tiempo real, e indisociablemente ligado a su persona, todo lo uno publica en su cuenta de Twitter. Si bien todo lo que se publica en Twitter es, por defecto, accesible a todos, el artista subraya que lo que sucede en las redes sociales está mitigado por la distancia física entre los usuarios y cierto grado de anonimato, incluso impunidad que parece regir en el espacio virtual.

Con la web 2.0 surgió una nueva necesidad por estar enterado, al tanto de lo que hacen las personas a nuestro alrededor. Pareciera que sabemos más de quiénes nos rodean, de nuestros amigos, familiares y conocidos con los que estamos conectados en redes sociales. Percibimos que gracias a estas herramientas estamos más al tanto de lo que sucede en la vida de estas personas y que además podemos mantener un contacto con gente que antes hubieran desaparecido rápidamente de nuestras vidas. Las nociones de privacidad e intimidad son otras a partir de estos nuevos ámbitos de socialización. Escribimos para el mundo cómo nos sentimos, qué estamos haciendo, qué estamos pensando. Subimos las fotos del casamiento y la luna de miel, las del parto, las de la borrachera.

²³ Aram Bartholl: Biografía

<http://inicios.es/2007/06/22/aram-bartholl-el-ciberespacio-nos-conquista/>

²⁴ Tweet Bubble

<http://www.datenform.de/tweet-bubble-series-eng.html>

Sin embargo, Tweet Bubble pone en cuestión la factibilidad o conveniencia de trasladar nuestras palabras del ámbito virtual al real. E incluso parece preguntarnos cómo se verían afectadas nuestras relaciones con el mundo circundante si hiciéramos públicos todos nuestros pensamientos, del modo en que lo hacemos en la web.

En el proyecto Sincita²⁵, el argentino Fabricio Caiazza²⁶ toma textos que fueron escritos y publicados en blogs, foros, listas de correos o en redes sociales, los plasma en carteles realizados sobre distintos soportes y los coloca en la vía pública. Fotografía estas frases en su nuevo contexto y sube esas fotos a Internet.

Frases como “La inmensa red ya no sólo es eléctrica”, “¿Youtube estandariza la experiencia?”, “¿Volverán a reproducirse los esquemas sociales del mundo real en la web social?” o “Los filósofos de nuestra época son los programadores” pasan a formar parte del paisaje urbano, adoptando la forma de carteles que de tan familiares pasan desapercibidos. Frases escritas sobre cartón apoyado contra los cajones de una verdulería, impresas en papel y pegadas con cinta sobre una pared cualquiera, en tiza sobre pizarrones casualmente colocados a la entrada de un restaurante. Frases que se confunden con la fauna de carteles de la ciudad, parecen menús, listas de precios, ofertas de servicios.

Produce así una tensión entre el contexto en el que se ubica, el aspecto del cartel, y lo que dice. Hay un desplazamiento entre forma y contenido. El quiebre con lo esperado, con la norma, produce extrañamiento y desconcierto en quien lee estos carteles, dado que éstos además no están firmados es imposible saber a qué o a quién atribuirle los mensajes. A lo inesperado de los textos, se agrega el tono pensativo, filosófico, incluso solemne, que adquieren las frases en su nuevo contexto. Las frases parecen coincidir en una reflexión sobre la identidad y las relaciones en un mundo que ahora también se despliega alterado en una esfera virtual.

En su nuevo contexto las frases adquieren una fuerza de la que seguramente carecían en su hábitat natural, la pantalla, perdidas entre un sinfín de palabras. Estas intervenciones en el espacio público abren una instancia de duda, ambigüedad, reflexión, en la vida cotidiana. Y una vez devueltas a la web en forma de fotografías, las frases, plasmadas sobre carteles, colocados

²⁵ Sincita
<http://sincita.com.ar>

²⁶ Fabricio Caiazza en Bola de Nieve
<http://www.boladenieve.org.ar/node/135>

en la vía pública, parecen interrogar con la misma ferocidad las condiciones de existencia virtual.

El artista dice: *“La palabra que circula en la web 2.0 nos permite dejar de ser meros receptores de información, con la posibilidad de producir pensamiento, de escribir, de re-escribir en esa gran biblioteca que habilita la denominada Internet social”*.

Socializando la red

Aún cuando el uso de Internet y las redes sociales se haya extendido en los últimos años, todavía hay grandes sectores en nuestras sociedades cuya posibilidad de participar activamente en el ámbito de la Internet social está severamente limitada. Por cuestiones económicas, sociales o culturales, hay gran cantidad de personas que no participan aún de estas plataformas. Dos proyectos artísticos en particular toman este hecho como ejes de trabajo.

Proyectos como Zexe.net del artista catalán Antoni Abad²⁷ o Nekinok.tv del colectivo catalán coordinado por Daniel Miracle²⁸, trabajan con comunidades diversas creando plataformas web y contenidos audiovisuales propios, fomentando la interacción del grupo entre sí y de cara al mundo.

Zexe.net²⁹, (rebautizado megafone.net) es un proyecto que data del 2003, y propone a colectivos de personas ignorados o mal representados por los medios de comunicación tradicional, a expresarse por medio de teléfonos celulares creando contenidos que suben a la web. El proyecto les provee teléfonos celulares con cámara y los invita a tomar fotografías, videos, audio, y escribir mensajes de texto, que se publican instantáneamente en una plataforma web propia creada a tal fin. El proyecto implica también reuniones presenciales en las que los miembros del grupo conversan, discuten los contenidos que han creado y van afianzando los lazos entre ellos.

²⁷ Antoni Abad: Biografía
<http://www.hamacaonline.net/autor.php?id=189>

²⁸ Daniel Miracle: Biografía
http://medialab-prado.es/person/daniel_miracle

²⁹ Zexe.net
www.zexe.net

Neokinok.tv³⁰ trabaja en torno a la creación audiovisual y la televisión experimental, que son transmitidos tanto por medios tradicionales como por Internet, por comunidades que normalmente no tendrían acceso ni a la tecnología necesaria para desarrollar esto por su cuenta, ni la posibilidad de plantearse una estrategia en cuanto a qué contenidos audiovisuales producir y por qué.

El proyecto aborda por un lado el desarrollo de las habilidades y capacidades técnicas que implican la producción audiovisual, el ensamblado de pequeñas estaciones de grabación, la construcción de los dispositivos que permiten la transmisión por aire y la creación de la plataforma web para que el contenido esté *online*. Por otro lado también los aspectos formales y creativos de la creación de contenidos, la filmación, el montaje y la edición. Pero también la reflexión en torno a los medios de comunicación.

Estas propuestas impulsan la creación de nuevos espacios de socialización, visibilidad, creatividad y comunicación dentro de las comunidades. Además fomenta instancias en las que discutir y reforzar la propia identidad colectiva.

A modo de conclusión

Los proyectos reseñados apuntan a subvertir, poetizar o socializar las posibilidades que ofrece la web 2.0. Apelando a modos de interacción familiares a los usuarios, con propuestas que son sencillas de comprender, atractivas y divertidas. Estos proyectos, al contrario de lo que sucedía con las obras de net.art más tempranas, son abordables y apelan a un público más amplio. No por esto dejan de ser interesantes, inteligentes, sutiles, o agudos. De algún modo consiguen ir a contramano de la marginalidad y especificidad que parecía caracterizar a las artes electrónicas.

³⁰ Neokinok.tv
www.neokinok.tv