

Nombre:  
Eric Adrián Nebe Sahagún

~ (´•ω•`) /

Máster:  
Diseño Gráfico

Edición:  
2014-2015

Tutor:  
Salvador Huertas

Título:  
*Internet circa 2015*

## Abstract:

El arte y la tecnología tienen una relación simbiótica que hace que evolucionen de forma paralela. La tecnología más relevante de hoy en día es, sin duda alguna, el Internet. *Internet circa 2015* es un proyecto que busca representar esta relación mediante la creación de un catálogo de artistas digitales contemporáneos, reflejando el carácter experimental y la estética de estos artistas dentro del propio diseño de la publicación. Se pretende presentar la información de forma que se sitúe el arte dentro de su contexto histórico actual, y el contenido consiste en material de diverso índole descargado de Internet, desde ensayos hasta haikus.

## Palabras clave:

internet  
arte  
experimental  
tecnología  
sociedad

# Índice:

Introducción:	4
Definición del objeto de estudio:	5
Objetivos:	5
Metodología:	5
Antecedentes y situación actual:	7
Intenciones del proyecto:	8
Rasgos del proyecto:	8
Informe de resultados:	9
Documentación técnica:	9
Referentes:	12
Conclusiones:	13
Resultados obtenidos:	14
Bibliografía:	25
Anexo:	26
Gracias a:	27

# Introducción

¿Qué es el arte Post-Internet?

«[...] El concepto se refiere al arte que se ha creado a partir de nuevas tecnologías como la animación digital, las interfaces interactivas, los videojuegos, la robótica y la biotecnología, en una era en la que el internet ya no es una novedad sino una herramienta de uso cotidiano a través de la cual el objeto de arte se dispersa a velocidades antes no imaginadas. [...] El post-Internet describe a un objeto de arte que pretende concienciar

nuestra relación con las redes digitales y asume, al mismo tiempo, la centralidad de la red en los mundos contemporáneos. Un escenario en el que el Internet lidia no tanto con la naturaleza del objeto artístico sino más bien con su recepción y su presencia social.»

---

Qué es el arte Post-Internet? (extracto)  
por Ainhoa Suárez Gómez  
<http://comentandolosmundos.blogspot.com.es/2014/04/el-arte-despues-del-internet.html>

## Definición del objeto de estudio:

### *Tema principal:*

- Artistas y teóricos que tratan el Internet como elemento clave dentro de su obra.

### *Tema secundarios:*

- La sobrecarga de información
- El consumismo
- El narcisismo en las redes sociales
- Las nuevas tecnologías
- Las redes sociales como plataformas de artes
- La cultura del *Guardar como...*

## Objetivos:

Hacer un informe acerca del arte en internet actual, cogiendo entrevistas y material gráfico de internet (como estrategia coherente a la condición Post-Internet de hoy en día) para plasmar su esencia en un formato físico, como testimonio del *zeitgeist* cibernético del 2015.

## Metodología:

Empecé el proyecto por investigar el tema y documentarme. Inicialmente planteaba el tema de la sobrecarga de información como consecuencia de las tecnologías actuales, y poco a poco esto me fue conduciendo al arte Post-Internet, que hace crítica directa a esta condición que tenemos en nuestra sociedad actual.

A partir de aquí empezó el rol de editor; el de buscar y elegir material relevante y de calidad para incluir en la publicación, siempre con la intención de hacer *content-based design*, es decir, diseño que se adapta al contenido no al revés. Por ejemplo, si un ensayo tenía muchas citas, mi intención era destacar esto dentro de su sección.



Google Glass es un claro ejemplo de la condición Post-Internet.



Un diccionario a base de imágenes de Google para ilustrar cada palabra.



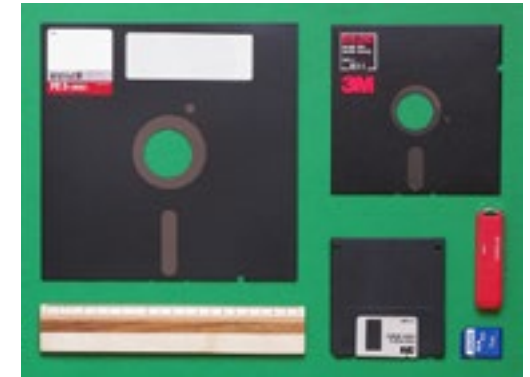
En cuanto al contenido, interesaba la idea de incluir entrevistas por su carácter espontáneo y *warholiano*, en donde se pueden tocar temas de todo tipo. Todo tipo de cuestión está comprendido entre la intimidad del artista y su obra. A nivel editorial también da mucho juego para jugar con el formato, crear destacados y poner referenciar otras obras o artistas que se mencionan.

Una característica del panorama Post-Internet es que con las redes sociales actuales, el artista hoy en día no es sólo su obra sino que también es su presencia en estas y su personalidad. Estas entrevistas pretenden reflejar esto.

Se ha buscado material escrito en inglés, ya que gran parte del material escrito sobre la materia y de las entrevistas a los artistas está en inglés, y por lo general se considera el idioma no-oficial del Internet.

También sopesé la idea de hacer una parte digital, aunque finalmente consideré que no era coherente con la idea; una de las principales barreras del arte en Internet es que su funcionamiento o visualización depende de la tecnología del momento. Con los antecedentes del arte Post-Internet, como el Net.Art, se ha comprobado que con el paso del tiempo, los formatos de las obras se vuelven obsoletas, lo que ha pasado con muchas obras creadas con Flash. En la actualidad, ya hay navegadores que han dejado de ser compatibles con Flash por lo tanto, estas obras ya no se pueden ver con ordenadores actuales.

Por este mismo motivo, la tecnología actualidad tiende a la nube, que es el formato más elemental de la información en bits; ya no dependen de un procesador o formato concreto, si no que es la información intangible, accesible desde cualquier equipo conectado a la red. La desventaja de esto es que con un simple *suprimir* se puede perder en cualquier momento, sin dejar rastro ni respaldo alguno. Por este motivo es importante trasladar esta información a algo tangible.



Distintos formatos actuales y obsoletos para almacenar información en un soporte físico. El más grande es el "floppy disk" original.



Publicación artística independiente donde se han cogido mensajes de spam y se han maquetado en un mini-libro en formato de poesía.

## Antecedentes y situación actual:

El arte Post-Internet es constancia de una época de cambio.

Whatsapp. Blablacar. Wallapop. Tinder. La tecnología cambia muy rápido, mientras que con las actualizaciones de Facebook, es imposible mantenerse al día de todos los cambios. Hoy más que nunca, estamos condicionados por a tecnología en nuestra forma de ver las cosas y de relacionarnos con el mundo que nos rodea.

En Internet, el derecho de autor es una utopía: cualquier cosa que llega al alcance del internet sale del marco legal de un país concreto y pasa a formar parte del limbo legal de la nube. La información no le pertenece a nadie. Unas de las más importantes fuentes de información (por no decir la más importante de todas) se alimenta de innumerables aportaciones anónimas, para posteriormente ser copiado y pegado por otro sinfin de personas. Me refiero a fenómenos como Wikipedia. Esto da juego a los artistas Post-Internet y es un tema recurrente en su obra.

El principal antecedente del arte Post-Internet es el net.art, que empezó cuando los primeras artistas comenzaron a crear arte interactivo habilitado por los nuevos soportes digitales y las prácticas comunicativas generadas por ellos. La denominación net.art designa las prácticas artísticas que apuntan a una experiencia estética específica de internet como soporte de la obra, y dialogan o exploran prácticas comunicativas en la cibercultura.

Uno de los principios del net.art era que tenía que hacerse nativo de su propio medio: y para el net.art eso significa el ordenador. Muchos intentaron que el contenido del net.art fuese la pintura o el vídeo, o incluso el hipertexto: pero se vieron defraudados por la pertinaz evidencia de la especificidad de ubicación(web) del net.art: una obra de net.art tiene como característica fundamental el uso de los recursos de la red para producir la obra. Esto puede ser en forma de uso de datos tomados de internet o del usuario, o uso de programación en



Un libro creado con medios caseros acerca de Facebook: es un log de todas las veces que se ha accedido a la cuenta, como comentario crítico a nuestro uso excesivo de las redes sociales.



el servidor, formularios, email, etc.

## Intenciones del proyecto:

El reto que me planteo es combinar distintos estilos gráficos dispares en una publicación con diversidad, pero siguiendo un hilo visual coherente. También se cogen muchas imágenes de sistemas operativos retro, para hacer un juego con la memoria. Estos símbolos están incrustados en la sociedad Post-Internet, toda persona que usa un ordenador en su día a día y que lleva haciéndolo desde hace años los conoce. Con la publicación se pretende llegar a un público que comprenda estos guiños, con intereses en arte y tendencias.

## Rasgos del proyecto:

*Valores:*

Transgresor  
Artístico  
Fresco  
Contemporáneo  
Alternativo  
Divertido  
Informativo  
Irónico

*El Porqué:*

En mi caso, soy un nativo digital y he crecido con acceso a internet desde que tengo memoria. Tengo buenos recuerdos del sonido que hacía el ordenador al conectarlo a la red directamente desde la línea telefónica, o más adelante del sonido que hacía Messenger cuando te llegaba un chat. Estos son las magdalenas remniscentes del Post-Internet. A lo largo del tiempo, el internet ha dejado de ser una cosa solo de frikis a conformar una cultura global basada en *memes* y otros fenómenos virales.



Libros independientes con la dirección URL como portada.



Libro experimental donde se ha cogido una foto en formato JPG y se ha convertido a TXT. En la contraportada aparece la imagen original, mientras que el contenido todo el texto convertido.





### *Naming:*

El nombre de la publicación es *Internet circa 2015*, como una inscripción conmemorativa para la posteridad, indicando el año de publicación (*Circa* significa aproximadamente en latín) ya que captura el arte en Internet de este momento.

### **Informe de resultados:**

Se pretende publicar como un tipo de libro muy especializado, que se vendería en librerías de arte, como Loring Art, Fatbottom, Chandal, Free Time, y Studio Store.

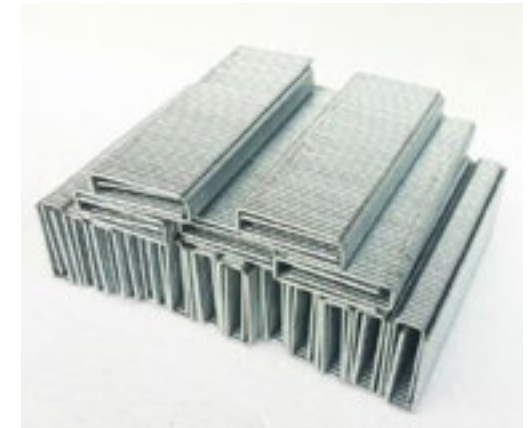
### **Documentación técnica:**

#### *Formato:*

El concepto general del formato se podría describir como el de cápsula del tiempo hecho con medios sencillos. Para el tamaño de la publicación, la primera idea se basaba en el de usar el tamaño de las pantallas, sin embargo esto resultó difícil de justificar porque hay muchos tamaños de pantalla distintos, lo único estándar que suelen tener son las proporciones por las dimensiones en píxeles. La segunda opción fue formatos informáticos podrían también utilizarse el de los discos: los diskettes, y los CD-roms, USB.

Al final se llegó a la conclusión de que el formato más obvio era el que más sentido tenía: tamaño A4, con 1 centímetro menos de todos los lados para poder cortar y tener imágenes a sangre. El tamaño A4 es un estándar omnipresente en la informática. Lo atractivo que tiene este formato, además de ser coherente con el concepto, es la facilidad de producción que tiene: es un formato universal.

Para generar ritmo y separar secciones, se utilizan varios tipos de papeles, variando entre cuché, bulk, y pop'set, y contiene encartess



---

Grapas semiindustriales de 14 mm.



---

Revista de COS con grapas laterales.

como pop-ups y desplegables en las páginas, para que aparezca más y más información, simulando la experiencia real del Internet.

Para conservar la 'frescura', se ha ideado presentado envasado al vacío, también como guiño a las composiciones al vacío que hace el artista post-internet Brad Troemel, y también un guiño al consumismo que fomenta el internet con páginas como Amazon o eBay.

### *Elección Tipográfica:*

Para la elección tipográfica se consideraron varias opciones, algunos se descartaron por su obiedad. Inicialmente se consideraron varias tipografías monoespaciadas (Andale mono, Lucida Console, Monaco, Letter Gothic) por su relación directa con la informática. A nivel semiológico funcionan como sinónimo de tecnología, programación, etc.

Otra opción que se tomó en cuenta fue el de usar tipografías de distinto índole que tuviesen un rasgo en común: que fuesen tipografías omnipresentes en los principales sistemas operativos: Mac y Windows. A esta colección de tipografías se les suele llamar "web safe fonts" ya que, al venir instalados por defecto en la mayoría de los ordenadores, es mayor la probabilidad de que la página se visualice con la tipografía indicada. Entre ellos suele estar Times New Roman, Arial/Helvetica, Verdana, Courier, Georgia, Impact, Century Gothic.

Aunque estos Web Safe Fonts presentan bastante variedad (Hay varias con serifa, sin serifa, monoespaciadas) tienen el inconveniente que justamente por su omnipresencia, están muy vistas y pueden resultar aburridas, o poco profesionales.

El criterio final que se utilizó para la elección tipográfica fue la de ir más allá de los tópicos y elegir tipografías que aludan a estas tipos, pero que fuesen mejor diseñadas y que sugieran algo actual, relacionado con Internet o con el Arte, pero más fresco.

Teniendo esto claro, y después de investigar en Internet, se ha llegado

# Apple Garamond Light 50 pts

---

Para titulares en la sección de "10 Myths of Internet Art."

## Union 28 pts

---

Para ensayos cortos y entradas.

### Union 9 pts

---

Para el cuerpo de texto de la mayoría de artículos.

### Univers 7 pts

---

Para el cuerpo de texto de la mayoría de artículos.

Akkurat Mono 6 pts

---

Para notas y pies de foto.

al tipo de letra Union del tipógrafo Radim Pesko: Es un tipo de letra que en este proyecto sirve para elimina el debate entre usar Arial (Windows) o Helvética (Mac), pues es una combinación de ambas. Según las propias palabras del tipógrafo:

«Unión se deriva de las dos tipografías más utilizadas en plataformas PC y Mac : Arial y Helvética. En esencia, Unión es una síntesis de estos tipos de letra; sus contornos se han ajustado para retener la flexibilidad característica de los dos tipos de letra. Unión está pensado para situaciones en las que Helvetica parece demasiado sofisticado y Arial demasiado vulgar, o viceversa.»

La tipografía que se ha utilizado como monoespaciada es Akkurat Mono, que es la variante monoespaciada de Akkurat del diseñador suizo Laurenz Brunner, lanzado en 2004 por la fundición Lineto. Se caracteriza por su trazo más fino y sus proporciones más armónicas en comparación con las monoespaciadas que vienen instaladas por defecto en los sistemas operativos.

Para una sección he utilizado Apple Garamond, que es una versión condensada que utilizaba Apple para algunos carteles en los ochentas. Cabe mencionar que fundador de Apple, Steve Jobs, era un aficionado a la tipografía y supervisaba la elección de tipos en toda la producción de Apple.

### Colores tipográficos:

Se han utilizado pocos colores para la tipografía en la publicación, ya que el material editorial y las imágenes es muy colorido de por sí. Sólo se utiliza negro y azul ultramarino, ya que este último es un color muy característico del Internet, el color que lo hila todo junto ya que es el color por defecto de los hipervínculos. Al ser un color muy vivo tendría que imprimirse con un Pantone, ya que el azul intenso con CMYK no se puede reproducir.



Arriba: El arte al vacío de Brad Troemel.

Abajo: Póster retro de Apple explicando sus valores corporativos, 1987.



### Encuadernación:

Para juntar todas las páginas se hará uso de una encuadernación con grapas laterales (diferente de grapas a caballete como se suelen utilizar). El referente para esto es un catálogo de COS diseñada por Veronica Ditting y Helio Capdevila. Esto se consigue con una grapadora semiindustrial y unas grapas de 14 mm. Estas grapas, al tener la longitud máxima, limitan la el ancho del lomo a 7 mm, y por ende, la cantidad de páginas que puede llevar la publicación.

### Márgenes y columnas:

Debido al tipo de encuadernación, se ha diseñado con un margen interior generoso tomando en cuenta que no abrirá del todo.

### Referentes:

Entre los referentes están los propios artistas Post-Internet que aparecen en la publicación.

Entre los referentes editoriales está la obra de Bureau Borsche, del diseñador alemán Mirko Borsche en Munich, sobre todo las revistas de arte Kaleidoscope y Spike.

La obra de Roc Herms es otra inspiración, un artista Catalán en Barcelona que también trata temas del Post-Internet y que tiene publicado varios libros como <YO> o *Postcards from Home*, que ha sido diseñado por Bendita Gloria.

Hay un par de editoriales de libros de arte que especializan en artistas en internet, como por ejemplo Jean Boîte Editions y de Link Editions.

Y muchas publicaciones independientes que aparecen en un Tumblr llamado Library of the Printed Web.



R=0, G=0, B=255  
Pantone 2728C



R=0, G=0, B=0  
K=100%

ur cultural	1. - Alan Tu
ugh some	ble Numbers,
now both	to the Entsc
universal	Proceedings
be used to	matical Soci

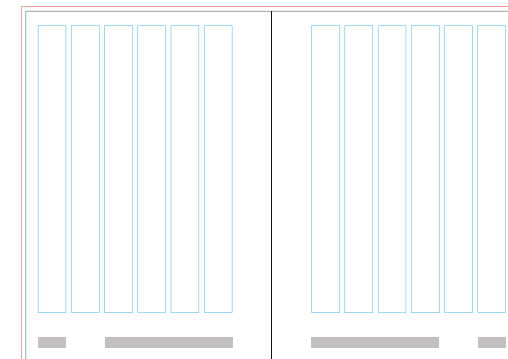
El cuerpo de texto y las notas tienen el mismo interlineado; al estar en distintos colores y tipos de letra, crean manchas distintas que se diferencian claramente.

## Conclusiones:

Trasladar el lenguaje de la web a una publicación offline no es una tarea sencilla, sobre todo teniendo en cuenta la variedad de códigos visuales y semánticos que conviven en esta.

Con esta publicación he pretendido captar la esencia de esos lenguajes, reinterpretarlos y convertirlos en uno. Crear un mismo estilo e identidad, jugando con los límites de la paradoja al trasladarlos al papel. Al final es un comentario a la dicotomía online/offline, que llegan a entrelazarse.

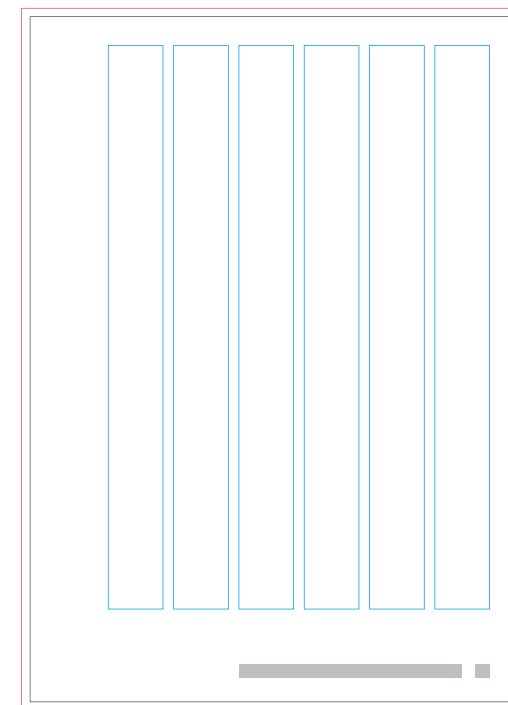
Una de las grandes lecciones que me llevaré es el deber escoger un tema más concreto desde el inicio, que aunque es muy interesante dejarse llevar por el objeto del estudio, no acotarlo lo suficiente es algo que puede llegar a quitar mucho tiempo. Creo que estructurar bien el contenido desde el comienzo también es una práctica fundamental para aprovechar las horas de trabajo, pero me he permitido divagar mucho por la naturaleza de la publicación. También he tenido el rol de editor, de leer ensayos y hacer una criba en lo que se refiere al contenido. Es importante contar con mucho material para poco a poco ir descartando cosas, quedarse con lo más interesante y relevante en definitiva, y trabajar sobre ello.



páginas de 184 x 261 mm.

6 columnas con un medianil de 4 mm.

Margen interior de 3 mm.





*The Image Object Post-Internet*  
(pp. 2 - 5)

A seminal essay, by Artie Vierkant.



*The Meanings of the Selfie*  
(pp. 2 - 5)

Text by James Franco and selfies by Organ Armani.



*The Artist as Archivist*  
(pp. 2 - 5)

Domenico Quaranta talks about internet pack-rats.



*Ten Myths of Internet Art*  
(pp. 2 - 5)

Lenimus Qui Quiatet Occaere  
Hendipi Endionse Venis Dolupta  
Tintibusda Atemolu Ptiamen  
Dundant Ent.



*Kim Laughton*  
(pp. 2 - 5)

Interview by Sweaty Holograms.



*Aoto Oouchi*  
(pp. 2 - 5)

Garcia Frankowski interviews Aoto Oouchi a.k.a. Oliver Haidutschek



*Kate Steciw*  
(pp. 2 - 5)

A conversation with Kate Steciw by Lucas Blalock for Lavalette.



*Jon Rafman*  
(pp. 2 - 5)

9-eyes creator talks about his Second Life persona.



*Rafaël Rozendaal*  
(pp. 2 - 5)

Haikus.

essay

The  
Image  
Object  
Post-Internet

Artie Vierkant  
2010

12



13







of a book, painting or poem, I try to post a selfie with a puppy, a topless selfie or a selfie with Seth Rogen, because these are all things that are generally liked.

Now, while the celebrity selfie is most powerful as a pseudo-personal moment, the noncelebrity selfie is a chance for subjects to glam it up, to show off a special side of themselves — dressing up for a special occasion, or not dressing, which is a kind of preening that says, "There is something important about me that clothes and I don't want to hide."



A self-portrait is an act of charges of self-interest in a visual culture, and easily shows, where you're feeling, where you're doing.

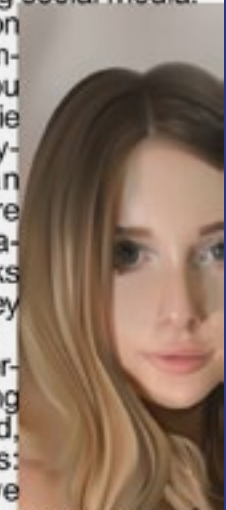
essay

And, as our social lives become more electronic, we become more adept at interpreting social media.

A texting conversation might fall short of communicating how you are feeling, but a selfie might make everything clear in an instant. Selfies are tools of communication more than marks of vanity (but yes, they can be a little vain).

We all have different reasons for posting them, but, in the end, selfies are avatars: Mini-Me's that we send out to give others a sense of who we are.

I am actually turned off when I



*The Meanings of the Selfie*

29



16. See Kevin Steyer's book *Image: Experience, Power, and the New Media* (2001), <http://www.kevinsteyer.com/steyer/index.php>

18. A new edition from Michael O'Riordan's *A User's Guide to the Internet* (2000).

21. See Neil Postman's *The Amusing Planet* (1984).

of a physical artifact (such as a photograph or a page from a newspaper). In all these cases, we are dealing with an experience mediated by its documentation, and what we often get is a poor image. Mike Steyer has described poor images as not only the low-resolution version of a high-quality "original," but also as an essentially political act that opens new horizons for the simulation, use and manipulation of images: a prospect that challenges the mythic dominance of high-resolution. Alternatively, a digital image may become of the many possible versions of a digital "original." Don Gray [2] is one, believes that "original" digital images do not exist, the original of a digital image being the image file: a flow of digital information that becomes stable only when it is executed, or staged, as it were, by a program. Each digital image is therefore the documentation of an unstable original: the file itself. These observations notwithstanding, the notion of originality is reintroduced in the form of a convention — or a mythification, as some will have it — deriving from a power system that associates originality with an established level of quality, a specific kind of certification, a precise placement. The above distinctions — mediated reproduction, a poor image, an original — are still conceptually valid, mind you, but the rising generation of users and creators are developing a different sort of sensibility toward them. This is an inevitable process. If we consider that the overwhelming majority of our experiences are connected to nothing other than mediated reproductions and poor images, indeed, mediated experience is perceived as authentic experience. Variegated interpretations and mediated experiences abound: about books, exhibitor-catalogs, interpretations of films. Some of my favorite artworks and movies have only been described to me. "Other Lovers" has declared [3]. Moreover, poor images are considered to be not mere reproductions but legitimate versions of a work, adapted to a specific distribution system; at best, they are seen as intermediate phases of an ongoing process unfolding somewhere between physical space and information space: works in progress that never always go back to, in any case. As Neil Postman explains in his video work *Redistribution*: "Software works like this. It's essentially in flux, always pointing to the next version and the last version, but somehow understood to be the same over time. This has translated to a lot of my work, including this video." [4]

"This song is Copyrighted in U.S., under Seal of Copyright #154085, for a period of 28 years, and anybody caught singin it without our permission, will be mighty good friends of ourn, cause we don't give a dern. Publish it. Write it. Sing it. Swing to

36

essay

it. Yodel it. We wrote it, that's all we wanted to do." — Woody Guthrie

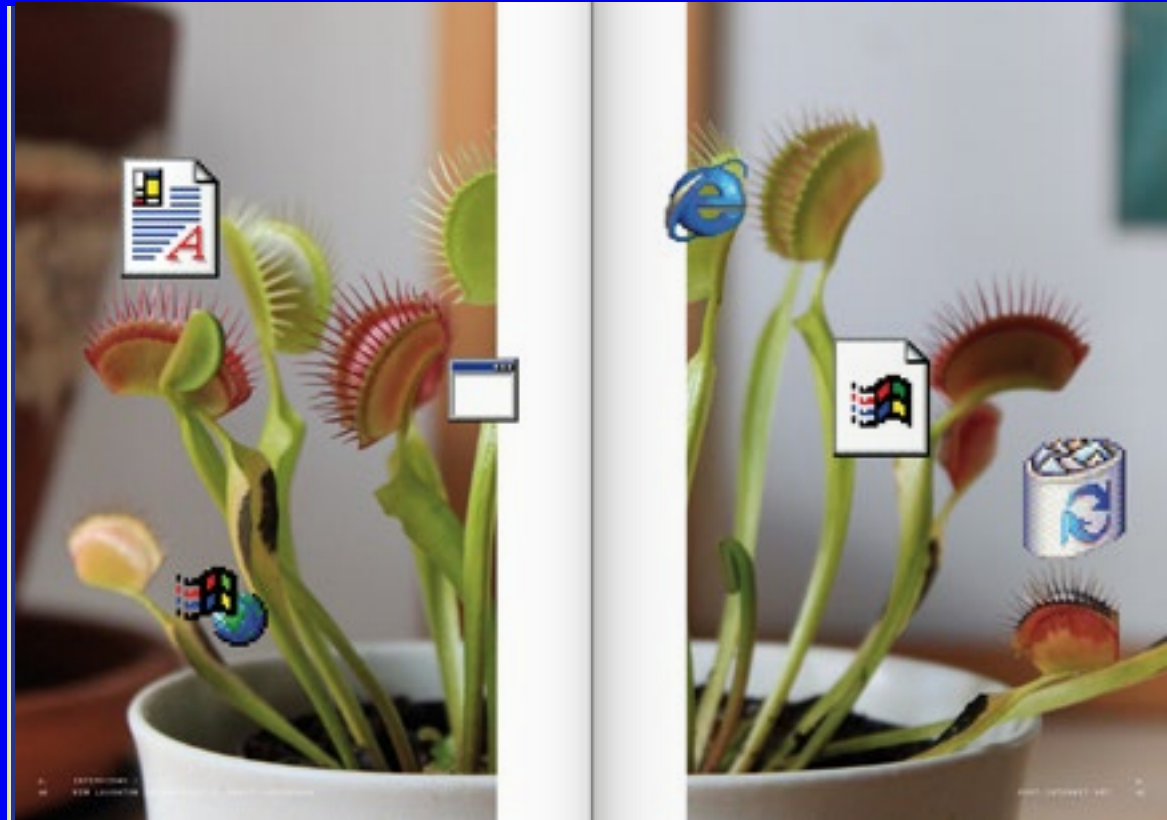
[2] Once an image — and the following holds for any other cultural object as well — is introduced to its particular distribution network, it becomes subject to very different rules than those in force in a world of ideas. For instance, in fact, the de-facto holders of the copyright would dissuade themselves into believing that "information wants to be free," or Steyer's third famous phrase [3] was no more than a clever-out, and not a hard statement of fact. There is no way around it: whatever is digital is replicable and can be manipulated by whomever gets possession of it. The article featured in this exhibition we will quote of this: it's part of the context, as Post says. They get their hands on any and everything that attracts their attention and make others to do the same with their own works. And while they lose the rights to their own creations, they acquire an unprecedented power over the creations of others. They live in a culture of abundance and information overload, one in which creative practices have expanded to include things well beyond the conventional limits of a hypermediated "creative class": a culture in which whoever creates anything can immediately access the best of distribution. In this context, the act of assembling, categorizing, manipulating and redistributing material takes on a prominent social role, since it guarantees the survival of certain messages over time, while consigning the others to the depths of the global database we live in. What is responsible for this overabundance of information?

"The Internet's effects on memory are still largely unexplored, Dr. Sparrow said, adding that her experiments had led her to conclude that the Internet has become our primary external storage system. "Human memory," she said, "is adapting to new communications technology." — Betsy Sparrow

[3] The second revolution that emerged during the planning stage of *Collect the WWW* came out of a troubling discovery: I realized that the process of externalizing my memory was by now almost complete. Once again, this process involves us all. More and more often, in fact,

*The Artist as Archivist*

37





Posted by:  
Lucas Blalock  
Date:  
March 5, 2012  
Categories:  
Interviews

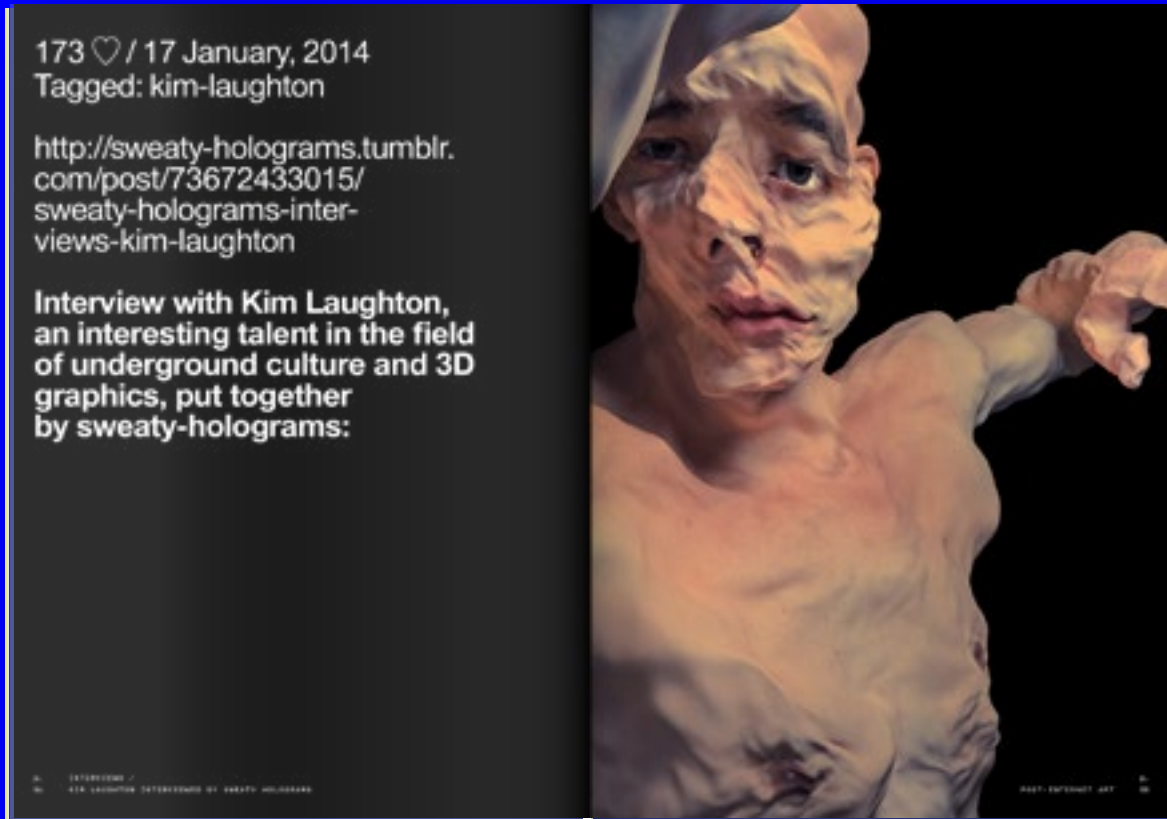
<http://www.lavalette.com/a-conversation-with-kate-steciw/>

**A conversation with Kate Steciw  
by Lucas Blalock for Lavalette.**









**what better way**

**to spend your time**

**than surfing  
the web**

**never working**

**never**

**not working**





## Bibliografía:

- <http://libraryoftheprintedweb.tumblr.com/>
- <http://comentandolosmundos.blogspot.com.es/2014/04/el-arte-despues-del-internet.html>
- [http://jstchillin.org/artie/pdf/The\\_Image\\_Object\\_Post-Internet\\_a4.pdf](http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_a4.pdf)
- [http://www.nytimes.com/2013/12/29/arts/the-meanings-of-the-selfie.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2013/12/29/arts/the-meanings-of-the-selfie.html?_r=0)
- [http://www.lulu.com/items/volume\\_71/11140000/11140236/1/print/Collect\\_the\\_WWWorld\\_LINK\\_Editions\\_2011.pdf](http://www.lulu.com/items/volume_71/11140000/11140236/1/print/Collect_the_WWWorld_LINK_Editions_2011.pdf)
- <http://sweaty-holograms.tumblr.com/post/73672433015/sweaty-holograms-interviews-kim-laughton>
- <http://intelligentsiagallery.com/filter/Oliver/Interview-with-Aoto-Oouchi>
- <http://www.lavalette.com/a-conversation-with-kate-steciw/>
- <http://purple.fr/article/jon-rafman/>



Kaleidoscope magazine: diseñado por Mirko Borsche en Munich. Combina temáticas diversas entre arte y moda.



Arriba: índice de Kaleidoscope  
Abajo: Doble página de un artículo



## Anexo:

*Qué es el arte Post-Internet?* por Ainhoa Suárez Gómez

«*Post-Internet Art* es un término que fue acuñado por la artista Marisa Olson y más tarde desarrollado por Gene McHugh en su blog “Post Internet” entre 2009 y 2010. El concepto refiere al arte que se ha creado a partir de nuevas tecnologías como la animación digital, las interfaces interactivas, los videojuegos, la robótica y la biotecnología, en una era en la que el internet ya no es una novedad sino una herramienta de uso cotidiano a través de la cual el objeto de arte se dispersa a velocidades antes no imaginadas. Algunos teóricos como Lev Manovich comentan que esta vanguardia artística ha sido el punto de encuentro entre dos tendencias artísticas y culturales: el conceptualismo y el New Media Art.

Hace un par de años, el concepto fue impulsado a través de la exposición *Art Post-Internet* exhibida en Ullens Center for Contemporary Art de Beijing. Los comisionarios de la muestra, Karen Archey y Robin Peckham, dijeron en aquel entonces que el término no se refería a una etapa o periodo después de la era de Internet sino a un “estado mental” determinado por el Internet. Así, en el contexto de la práctica artística, el post-Internet describe a un objeto de arte que pretende concienciar nuestra relación con las redes digitales y asume, al mismo tiempo, la centralidad de la red en los mundos contemporáneos. Un escenario en el que el Internet lidia no tanto con la naturaleza del objeto artístico sino más bien con su recepción y su presencia social.

Para algunos autores, el *Post-Internet Art* representa una fase similar a la experimentada con el surgimiento del arte posmoderno cuando fue necesario adaptar estrategias del modernismo como la fracturación de la imagen y la abstracción, a una nueva estética.

Actualmente existe un número de artistas y galerías estrechamente vinculados con el arte post-Internet. Sin embargo, como en todas las vanguardias artísticas hay muchos críticos que se resisten a aceptar

estas nuevas formas de representación como arte. Entre las dudas levantadas, la crítica más popular polemiza en torno a las imágenes y su materialidad como objetos artísticos, así como a la importancia que tiene para este nuevo movimiento no el objeto en sí sino la difusión y la presencia del mismo en la red. En última instancia, esta crítica pone en el centro del debate que ya no en el arte, sino la cultura post-Internet como una nueva forma de vida. Es decir, una nueva era que está determinada, en gran medida, por la naturaleza variable e infinitamente cambiante de las plataformas digitales.

Más allá de los cuestionamientos, es evidente que esta nueva vanguardia ha tomado fuerza desde hace un par de años. Uno de sus primeros exponentes fue Artie Vierkant quien en 2010 subió a la red un ensayo titulado *La imagen del objeto Post-Internet*. En el artículo Vierkant examina la forma en que nos involucramos con las imágenes en la era post-Internet. El artista destaca nuevas culturas digitales en las que estos objetos se pueden compartir, reproducir, alterar y distribuir fácilmente. Algo que en la historia del arte no había sido experimentado. Para destacar este cambio, Vierkant se refiere a su propia obra *Image Objects* creada de piezas escultóricas en formatos fotográficos y que hacen referencia a la naturaleza efímera e infinitamente reproducible de estas nuevas representaciones artísticas.

Otro ejemplo de esta nueva corriente está representada por los proyectos basados en la web que investigan las formas en que operan las imágenes en línea. Uno de los trabajos más populares es el de Jon Rafman titulado *9 Eyes*. En éste, el artista expone algunas imágenes que han sido captadas por la lente de la cámara de 360 grados de la función Street View de Google Maps.

Más allá de las múltiples posturas frente a esta nueva corriente artística lo único que queda es esperar y ver si con el paso del tiempo estas nuevas representaciones efectivamente se van a convertir en una tendencia artística contemporánea o si por el contrario sólo estamos hablando de unos cuantos píxeles en nuestras pantallas.»

Gracias a:

Marina  
Guadix



Martí  
Canillas



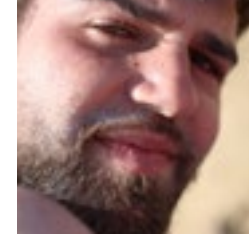
Salvador  
Huertas



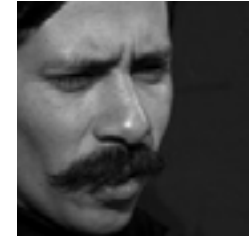
Martin  
Nebe



Santiago  
Sánchez



Diego  
Córdova



Virginia  
Sahagún



<3