

---

# PRODUCCIÓN ARTÍSTICA DE LA SOCIEDAD EN RED

Gregorio Sifuentes Pinedo<sup>1</sup>

---

## Resumen

El análisis de cinco propuestas realizadas en la red entre mediados de la primera y segunda década del siglo XXI intenta evidenciar procesos de producción artística que se han articulado en virtud de las nuevas dinámicas tecnológicas, sociales y comunicativas generadas por el uso intensivo del Internet. Se sitúa a la curación de contenidos como una nueva habilidad para ordenar y transformar la ingente cantidad de información, en este caso, relacionada con imágenes que se producen sobre todo en los medios de comunicación social, de manera que se puedan generar nuevos contenidos o nuevas lecturas de las anteriores.

**Palabras clave:** curación de contenidos, producción artística, sociedad en red, medios de comunicación social, Internet, dispositivos móviles

---

A mediados de la primera década del siglo XXI, la irrupción de los teléfonos inteligentes y el Internet móvil cambiaron la forma en que los usuarios se comunicaban y acercaban al Internet. Prada (2012) señala que este es el segundo periodo de la web caracterizado por ser un sistema complejo, pero a la vez inclusivo, en el que se da por finalizada lo que denomina la fase *desktop* del Internet, con predominio de la computadora personal como medio de acceso a este, para abrir paso al Internet ubicuo a través de los dispositivos móviles y la aparición de nuevas prácticas de comunicación y socialización.

La facilidad de acceso y la producción masiva de contenidos por parte de los usuarios desde distintas plataformas es una característica vinculada de la comunicación de la sociedad en red (Castells, 1999). Esta facilidad se evidencia y refleja en el volumen de datos del Internet, cuya multiplicación en el tiempo crece de manera vertiginosa como un océano inacabable, donde el usuario puede “ahogarse” con facilidad cuando se sumerge, sobre todo, en un proceso de búsqueda de información relevante. A su vez, el creciente número de teléfonos inteligentes propició el uso más

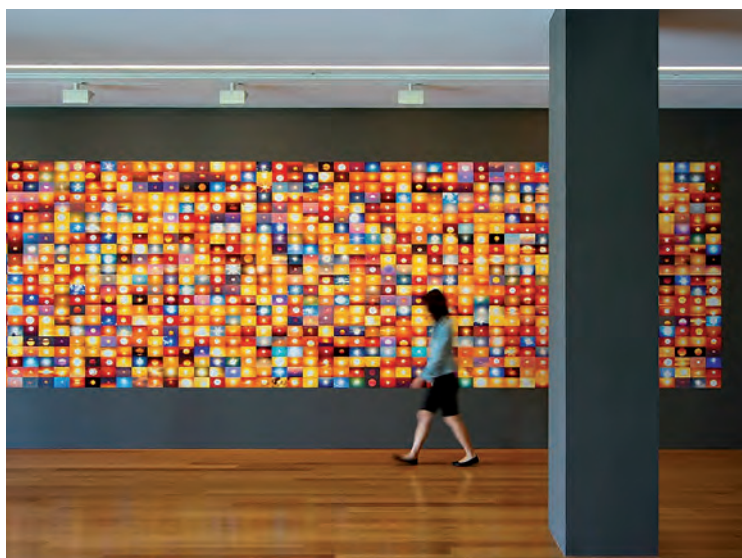
---

1 Docente de la Sección de Arte de la Facultad de Arte y Diseño, y de la Diplomatura de Estudio en Análisis de Falla en Componentes Mecánicos de la Sección Ingeniería Mecánica de la Facultad de Ciencias e Ingeniería, ambas de la Pontificia Universidad Católica del Perú. [gsifuentes@pucp.edu.pe](mailto:gsifuentes@pucp.edu.pe)

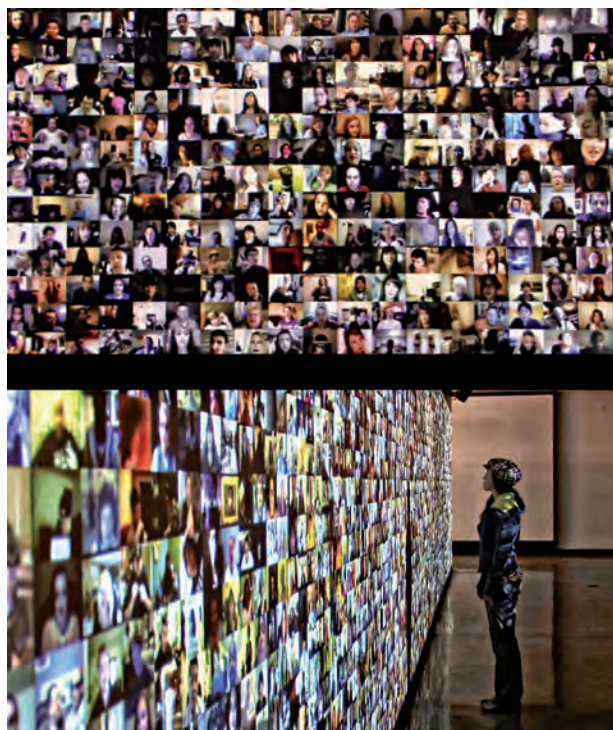
generalizado de las plataformas de medios sociales y con ello una mayor interconectividad y producción de contenidos entre los usuarios. En ese sentido, la posibilidad que permiten las redes sociales de interactuar de forma simultánea con una multitud de temas y formar comunidades en torno a la conexión, discusión e intercambio de intereses comunes, sumado a los beneficios de movilidad y ubicuidad de los dispositivos móviles, constituyen una forma de potenciación de las capacidades relacionales sociales del individuo, pero también una alteración de la percepción tradicional de las conexiones sociales y de su gestión (Serafinelli, 2017).

En este panorama de mezcla entre dinámicas interactivas de redes sociales y producción masiva de datos, surge el proceso denominado curación de contenidos. Bhargava (2009), del campo del marketing, define a quien realiza esta actividad como el curador de contenidos, es decir, la persona que se encarga de recopilar, organizar y compartir contenidos en línea acerca de un tema específico de forma continua. En el contexto contemporáneo, en virtud de la cultura y la tecnología, uno puede ser el curador de sí mismo en distintos temas y contenidos. Sin embargo, el concepto de curador no es reciente y se usa en el mundo del arte. En *Scholars' Roundtable Presentation*, Mida, Kraak, Hume y Heaven (2017) rastrean la etimología de la palabra curador, que proviene del latín *curare* que significa cuidar y que a través de la historia se vincula con los conceptos de cuidado y responsabilidad. En el ámbito del arte, el concepto de curador apareció en siglo XVI y se refería al dueño del conjunto de objetos del gabinete de curiosidades, lo que por entonces se reconocía como museo; concepto que cambió en el siglo XIX cuando la institución museística se concebía como un lugar de conocimiento y cultura y con ello el curador pasó a ser la persona encargada de la selección, clasificación, rotulación, investigación y exhibición de los artefactos y obras de arte. En 1969, con *Live in Your Head: When Attitudes Become Form (Works - Concepts - Processes - Situations - Information)* en la Kunsthalle Bern, Harald Szeemann (Mida et al., 2017) concibió su labor de curador como la de un facilitador que reúne a artistas e ideas, ya no solo en relación con los objetos de arte, y de esta manera dotó de un nuevo significado más creativo a la función del curador en el mundo del arte.

A continuación, se analizan cinco trabajos contemporáneos de este ecosistema tecnológico y global en los que subyacen los conceptos relacionados con la producción, la curación de contenidos y lo social en red.



(Fig. 1)



(Fig. 2)

(Fig. 1) Penelope Umbrico. *2,303,057 Suns from Sunsets from Flickr (Partial) 09/25/07*, Gallery of Modern Art, Brisbane, Australia, 2007

(Fig. 2) Christopher Baker. Instalación *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise*, fotografías de Ben Myrick, 2007

*Suns from Sunsets from Flickr* (Fig. 1) es un proyecto de Penelope Umbrico iniciado en el 2006, que recoge fotografías de la plataforma de Flickr asociadas a la palabra *sunset*, que luego recorta, deja al sol en el centro de la imagen y las imprime de manera cromógena en formato 4x6 para organizarlas en un gran mosaico. Esta recuperación de fotografías de Flickr da cuenta de las conexiones y asociaciones que establecen los usuarios entre las palabras e imágenes mediante las etiquetas (*tags*). El *taggeado* es una práctica de clasificación, que se caracteriza por la falta de normativa y flexibilidad en el uso de las palabras para clasificar y asociar contenidos; depende del lenguaje coloquial de los usuarios que comparten un entorno o plataforma. La cifra que aparece al inicio del título de la obra cada vez que es montada fue de “541,795 *Suns (from Sunsets) from Flickr (Partial) 01/23/06*” en el 2006; “2,303,057 *Suns (from Sunsets) from Flickr (Partial) 09/25/07*” al año siguiente y “30,240,577 *Suns (from Sunsets) from Flickr (Partial) 03/04/16*” en el 2016, lo que evidencia el aspecto evolutivo de esta propuesta artística en el tiempo y, a la vez, nos recuerda el crecimiento exponencial de los datos en el Internet favorecida por la irrupción de la tecnología móvil.

En una línea similar, está *Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise* de Christopher Baker realizada en el 2007, que es una instalación audiovisual con más de tres mil videos extraídos de plataformas como YouTube, que se proyectan de manera simultánea como una malla (Fig. 2). Cada grabación presenta a una sola persona que en un espacio personal o íntimo se dirige a una audiencia hipotética saludando, presentándose y hablando. Como señala Baker, su trabajo reflexiona sobre el deseo natural humano de ser escuchado y que las plataformas digitales han proporcionado voz a estos usuarios, pero no garantizan necesariamente ser oídos. Esta reflexión se correlaciona con la experiencia sensorial de la obra. Cada video se presenta como una voz y discurso que cuenta una historia particular, pero que a su vez se mezcla y funde con otras voces e historias particulares, lo que resulta en un conjunto de voces que se percibe como un gran ruido, tal vez como el que se produce en el mar de datos de donde provienen, el Internet.

Por su parte, Jenny Odell en *Travel by Approximation: A Virtual Road Trip* del 2010 nos muestra las anotaciones y observaciones del viaje que realiza por los Estados Unidos (Fig. 3). Lo particular de esta aventura es que Odell, quien había querido emprender la travesía real pero nunca llegó a concretarlo, se embarca en un viaje virtual a lo largo de un año del tiempo real. Para ello, se vale de herramientas como Google Street View, repositorios de fotografías como Flickr, sitios web de reseñas de viajes, TripAdvisor y tours virtuales de





(Fig. 3)

(Fig. 3) Jenny Odell. *Travel by Approximation: A Virtual Road Trip*, 2010

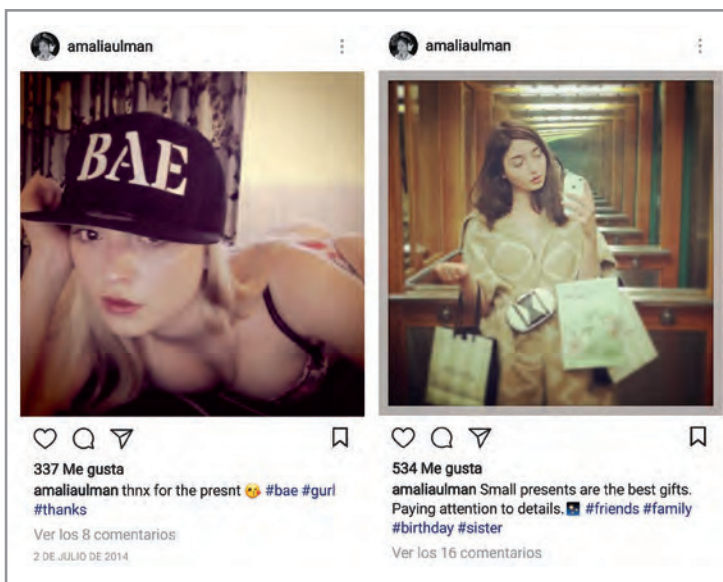
museos, hoteles, entre otros, en las que incorpora a manera de fotomontaje su propia imagen en posiciones que estén en sintonía con el contexto de las imágenes recopiladas de las plataformas mencionadas. La artista procura incorporarse dentro de la historia o leyenda que acompaña a las fotografías e intenta mantener un correlato de su travesía virtual con lo que hubiera sido un viaje real. La distancia que recorre concuerda con el tiempo que invertiría en aspectos como el combustible, la alimentación y el pernoctar en lugares seguros. Al final de la aventura, los momentos y lugares que ha recorrido virtualmente a lo largo de ese año son percibidos por Odell como se rememora un viaje real. En ese sentido, sumergirse en las historias de los blogs de viajes de otros usuarios, sumado a la interacción con las herramientas cartográficas digitales, como Google Earth y Google Street View, y también con los dispositivos de la realidad virtual, potencian la inmersión en espacios virtuales y crea vínculos con el usuario, que empieza a reconocer esos espacios como un nuevo hábitat a medida que pasa más tiempo en ellos.

Los trabajos *Project Born Nowhere* del 2011 de Laís Pontes (Fig. 4) y *Excellences & Perfections* del 2014 de Amalia Ulman (Fig. 5) continúan la línea de recolección de datos, no para mostrarlos de manera acumulativa, sino para evidenciar la construcción o inferencia de conceptos, como puede ser la idea de identidad, cuando se presentan ordenados y conectados de una manera específica. Laís Pontes en su proyecto realiza autorretratos fotográficos y con herramientas digitales modifica las facciones, tono de piel, peinados, accesorios y vestimenta, lo que genera imágenes de mujeres inexistentes. Luego, las comparte en Facebook e invita a los usuarios a dotarles de características personales según sus percepciones y a hacer comentarios. Con esos comentarios, la artista elabora la biografía del personaje que está más acorde con los imaginarios vertidos. Para Pontes, la personalidad de sus personajes creados refleja lo que desean ver los usuarios o, en todo caso, lo que son a través de sus proyecciones, realidades y deseos.

Finalmente, Amalia Ulman en *Excellences & Perfections* crea un relato “veraz” para Instagram, basada en ficciones que responden a una articulación ordenada de datos. Para ello, durante cuatro meses narra la vida de sí misma encarnando tres estereotipos femeninos más populares de la red social: *cute girl* (chica bonita), *sugar baby* (joven mantenida por su amante) y *life goddess* (diosa de la vida). Aprovechando que lo social en Instagram está mediado por las imágenes, Ulman construye cuidadosamente “la veracidad” de sus personajes en función de modelos socioculturales, como las poses, actitudes, encuadres, lugares, alimentos, prendas de vestir, entre



(Fig. 4)



(Fig. 5)

(Fig. 4) Laís Pontes. *Project Born Nowhere*, 2011  
(Fig. 5) Amalia Ulman. *Excellences & Perfections*, 2014

otros elementos que se observan en las fotografías que comparte y que refuerza con discursos, leyendas y etiquetas (hashtags) que son propios o se relacionan directamente con los estereotipos mencionados. A pesar de tener críticas entre sus contactos, su cuenta registró casi 90 mil seguidores durante el desarrollo del proyecto. Esto quizás se explique, al igual que en el proyecto de Laís Pontes, porque las imágenes hablan más de los usuarios que las consumen, que de los personajes estereotipados de Ulman.

Estos trabajos evidencian una dinámica, en la que lo social en la red se vuelve cada vez más dependiente de la compartición de datos entre los usuarios con énfasis en el intercambio de imágenes y fotografías que reflejan patrones socioculturales susceptibles de ser rastreados (Serafinelli, 2017). Esta importancia y valor de los datos se ve reflejada en la evolución, mejora y precisión de los algoritmos de las plataformas sociales, que se encargan de organizar y clasificar los datos de los usuarios para crear perfiles de consumo de actividades, gustos y preferencia. En ese sentido, la curación de contenidos y la producción artística que se siga generando en el entorno de la red dependerá en gran medida del algoritmo que determine lo social entre los usuarios.





## Bibliografía

Bhargava, R. (2009, 30 September). *Manifesto for the Content Curator: The Next Big Social Media Job of the Future?* Blog Rohit Bhargava. Recuperado de <http://www.rohitbhargava.com/2009/09/manifesto-for-the-content-curator-the-next-big-social-media-job-of-the-future.html>

Castells, M. (1999). Internet y la sociedad red. Ponencia presentada en *Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de [http://red.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/biblioteca/Castells\\_internet.pdf](http://red.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/biblioteca/Castells_internet.pdf)

Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

Martinez, A. (2013, 1 February). Curator Jens Hoffman on Harald Szeemann's Legacy and Today's Neo-Conceptualism. *BlouinArtInfo*. Recuperado de <https://www.blouinartinfo.com/news/story/862473/curator-jens-hoffmann-on-harald-szeemanns-legacy-and-todays>

Mida, I., Kraak, D., Hume, S. y Heaven, V. (2017). Scholars' Roundtable Presentation. Everyone their own curator: Professionalism and authority in the digital age. *Dress*, 43 (1), 45-61. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/03612112.2016.1277328>

Prada, J. M. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.

Serafinelli, E. (2017). Analysis of photo sharing and visual social relationships: Instagram as a case study. *Photographies* 10 (1), 91-111. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17540763.2016.1258657>