

CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Jesús Albarrán Ligeró, Ignacio Ballester Pardo, César Bárcenas Curtis, Jara Calles, Baruc Chavarría Castro, Lidia García García, Halina Mariela Governatore Moreno, María Goicoechea de Jorge, Fernando González García, Laura Hernández Lorenzo, María Consuelo Lemus Pool, María del Rosario Llorente Pinto, Álvaro Llosa Sanz, Luisa Miñana Rodrigo, Vicente Luis Mora, Genara Pulido Tirado, Guillermo Sánchez Ungidos, Adrián Suárez Mouriño.

Dossier: Las superficies mutantes. Interfaces y escritura literaria

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (<http://revistacaracteres.net/normativa/>).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Cordón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Mónica Kirchheimer, Universidad Nacional de las Artes (Argentina) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, Indiana University - Purdue University Indianapolis (EE. UU.) | Francisca Noguero Jiménez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sebastièn Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Małgorzata Kolankowska, Uniwersytet Wrocławski (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašín, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Mike Photos (CC0)

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 6

Artículos de investigación

- Intermedialidad, institución y polisistemas. El cine como sistema dinámico: legitimación cultural e instituciones. DE FERNANDO GONZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 13
- Un modelo de análisis para la narración en el videojuego en presencia de interacción. DE ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO, PÁG. 39
- Culturas transferidas en el ámbito de la mundialización. DE GENARA PULIDO TIRADO, PÁG. 72
- Videojuegos MOBA como fenómeno transmedia. El caso *League of Legends* como proceso de conformación de identidades, resistencias y agencias. DE CÉSAR BÁRCENAS CURTIS, MARÍA CONSUELO LEMUS POOL Y HALINA MARIELA GOBERNATORE MORENO, PÁG. 92
- Maram: un intento de traducir el mar. DE IGNACIO BALLESTER PARDO, PÁG. 119
- El videojuego como texto esencial en la narrativa transmedia: el mundo ficcional de *Zone of the Enders*. DE JESÚS ALBARRÁN LIGERO, PÁG. 140
- Prácticas artísticas *offline*: materialidad de la obra de arte en la era post-internet. La pintura de Felipe Rivas San Martín. DE LIDIA GARCÍA GARCÍA, PÁG. 168
- Poesía áurea, estilometría y fiabilidad: métodos supervisados de atribución de autoría atendiendo al tamaño de las muestras. DE LAURA HERNÁNDEZ-LORENZO, PÁG. 189

Reseñas

- *Teoría general de la basura (cultura, apropiación, complejidad)*, de Agustín Fernández Mallo. POR GUILLERMO. SÁNCHEZ UNGIDOS, PÁG. 230
- *El cibertexto y el ciberlenguaje*, de María Azucena Penas Ibález. POR MARÍA DEL ROSARIO LLORENTE PINTO, PÁG. 244
- *#Postweb! Crear con la máquina y en la red*, de Alex Saum-Pascual. POR ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 254

- *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*, de Antonio J. Gil González y Pedro Javier Pardo (eds.). POR BARUC CHAVARRÍA CASTRO, PÁG. 263

Dossier: Las superficies mutantes. Interfaces y escritura literaria

- La diversidad de interfaces inmersivas en algunas novelas españolas contemporáneas: la Realidad Virtual narrativa. DE VICENTE LUIS MORA, PÁG. 268
- Escritura de imágenes en lista, aplicaciones como canales de difusión y nuevas formas de jerarquía. La descarga estética de la interfaz en tres proyectos literarios contemporáneos: *Crónica de viaje* de Jorge Carrión, *El hacedor (de Borges) Remake* de Agustín Fernández Mallo y *Donde la ebriedad* de David Refoyo. DE JARA CALLES, PÁG. 301
- Literatura digital y narrativas transmedia: reflexiones sobre el uso de la interfaz. DE MARÍA GOICOECHEA DE JORGE, PÁG. 338
- De vitrales, abrigos, códigos de barras, ovejas y robots: Tina Escaja y la poética transmedia de la interfaz. DE ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 362
- De cortesanos a quijotes. Un mundo posible. DE LUISA MIÑANA RODRIGO, PÁG. 399

Petición de contribuciones, PÁG. 424



ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN

Investigaciones en torno a las disciplinas que componen las Humanidades Digitales. Los artículos son sometidos a arbitraje doble con sistema de doble ciego.

Research regarding the disciplines that comprise the Digital Humanities. Articles are double peer reviewed with a double-blind system.

**PRÁCTICAS ARTÍSTICAS *OFFLINE*: MATERIALIDAD DE
LA OBRA DE ARTE EN LA ERA POST-INTERNET. LA
PINTURA DE FELIPE RIVAS SAN MARTÍN**

**OFFLINE ARTISTIC PRACTICES: MATERIALITY OF THE
WORK OF ART IN THE POST-INTERNET ERA. THE
PAINTING OF FELIPE RIVAS SAN MARTÍN**

LIDIA GARCÍA GARCÍA
UNIVERSIDAD DE MURCIA

ARTÍCULO RECIBIDO: 23-02-2018 | ARTÍCULO ACEPTADO: 12-11-2018

RESUMEN:

El amplio abanico de prácticas artísticas vinculadas a Internet abarca desde el arte *online* propiamente digital a toda una serie de manifestaciones *offline* que de algún modo tematizan la red y plantean cuestiones en torno a conceptos intrínsecamente ligados a ella como conectividad, ubicuidad, autoría colectiva o interactividad. La producción del artista chileno Felipe Rivas San Martín, en especial sus trabajos con códigos QR y su “pintura de interfaz”, hace particularmente operativa la tensión material/digital característica de las manifestaciones post-internet.

ABSTRACT:

The wide range of artistic practices linked to the Internet includes online digital art and offline works that somehow thematize the Network and raise issues around concepts intrinsically related to it such as connectivity, ubiquity, collective authorship or interactivity. The production of Chilean artist Felipe Rivas San Martín, especially his work with QR codes and his “interface painting”, makes the material/digital tension characteristic of Post-Internet manifestations particularly operative.

PALABRAS CLAVE:

Post-internet, Felipe Rivas San Martín, estudios visuales, arte contemporáneo, materialidad.

KEYWORDS:

Post-internet, Felipe Rivas San Martín, visual studies, contemporary art, materiality.

Lidia García García. Estudiante de doctorado en Historia, Geografía e Historia del Arte por la Universidad de Murcia. Líneas de investigación: Estudios Visuales, Cultura Digital, Teoría *Queer*. Graduada en Humanidades por la Universidad de Alicante. Primer premio en el área de Ciencias Sociales y Humanidades en el “XV Certamen Universitario Arquímedes de Introducción a la Investigación Científica” del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

1. Introducción

“¿Está Internet muerto?”, se interrogaba Hito Steyerl en 2013. La pregunta podría parecer paradójica en un momento en el que la expansión de la web parecía erigirla definitivamente como un medio de masas, cuando denominaciones como “web 2.0.”, “web social” o “web participativa” alcanzaban su pleno sentido al referir un espacio virtual intensamente activo y poblado. En realidad, Steyerl iba en la línea de un cuestionamiento de las consecuencias de esa propagación; en sus propias palabras “This [“Is the Internet dead?”] is not a metaphorical question. It does not suggest that the Internet is dysfunctional, useless or out of fashion. It asks what happened to the Internet after it stopped being a possibility” (2013:46) Efectivamente Internet había dejado de ser una opción, una herramienta de trabajo o un lugar de ocio para convertirse en el eje central de las transacciones económicas, sociales y culturales.

Como avanzaba Pierre Lévy (1988) a finales de los noventa un movimiento general de virtualización afecta no sólo a la información y a la comunicación, sino también a los cuerpos, al funcionamiento económico, a los marcos colectivos de la sensibilidad, al ejercicio de la inteligencia y las formas de construir el “nosotros” e incluso del “yo” . La posibilidad de dejar de estar en línea era/es solo aparente dado que Internet ha trascendido al mundo no-virtual, ha cruzado la pantalla para instalarse en nuestras vidas ya no como una herramienta sino como un verdadero modo de producción de significado, una manera propiamente contemporánea de ser y de estar en el mundo.

No resulta raro, pues, que en un momento, sobre todo a partir de la definitiva expansión de la red con la entrada en el s. XXI, en

el que la línea entre una cultura específicamente online y la cultura contemporánea en general parece disolverse el arte contemporáneo haya participado, de un modo u otro, del lenguaje y los usos de Internet. El amplio abanico de prácticas artísticas relacionadas de algún modo con Internet va desde el arte propiamente digital a toda una serie de manifestaciones *offline* que de algún modo tematizan la red y plantean cuestiones en torno a conceptos intrínsecamente vinculados a la red como conectividad, ubicuidad, autoría colectiva o interactividad. Precisamente centraremos nuestra atención en la cuestión de la rematerialización de la obra artística en una época marcada por la ubicuidad de la estética y el lenguaje de Internet; en concreto a través de la obra del artista chileno Felipe Rivas San Martín (1982) exploraremos distintas propuestas en torno al binomio material/digital en el contexto artístico post-Internet.

2. Arte “de”/ “sobre” Internet: exploración formal y reflexión temática

En los primeros años del siglo XXI, coincidiendo con el desarrollo de la segunda etapa de la historia de Internet o Web 2.0. en la que el usuario no especializado se convertiría en el centro de una red definitivamente consolidada como medio de masas, comenzaron a proliferar indagaciones creativas acerca del impacto de Internet en nuestras sociedades que, lejos de residir exclusivamente en la red como sucedía con el Arte de Internet y su ejemplo más paradigmático, el Net Art, tomaban forma de vídeos, instalaciones o construcciones objetuales de muy diverso tipo.

Esta suerte de viraje de la condición digital a la materialidad de unas obras *offline* que toman Internet no como herramienta formal sino como eje temático pronto despertó el interés de críticos,

comisarios y galeristas, sin duda en buena medida atraídos por las posibilidades comerciales de estas obras que, dada su fisicidad, eran, al contrario que sus antecedentes del Net Art, fácilmente asumibles por los espacios tradicionales del mundo del arte (galerías, ferias de arte...). Este interés activó la necesidad de un término general que las pudiera identificar como “nueva tendencia” artística, siendo finalmente el neologismo “Arte Post-Internet” (del inglés *Post-Internet Art*, muchas veces escrito con guión, otras sin él) el que empezó a utilizarse más frecuentemente para hacer alusión a este amplio y difuso conjunto de manifestaciones artísticas.

Estas prácticas analizadoras de la red y sus tecnologías desde lo no-digital marcaban el nacimiento de un arte que sin ser “de” Internet se reivindicaba a sí mismo como un arte tematizador de la red como fenómeno global: un arte decididamente “sobre” Internet. Esto, lejos de suponer una ruptura con el Arte de Internet (que por supuesto continuaría desarrollándose *online* en las más diversas manifestaciones) implica una cierta continuidad en tanto que estas prácticas artísticas no son sino otra estrategia de acercamiento a la exploración de la relación entre arte e internet.

En cualquier caso, la expansión de estas prácticas activó la necesidad, como decimos, de emplear algún término con el que poder señalar este tipo de propuestas creativas “sobre” internet pero que no eran obras “de” internet. Si bien la aplicación de este término para el mundo del arte ha sido persistentemente reivindicada por la artista y escritora Marisa Olson lo cierto es que el término nació ligado a la economía; en concreto trataba de referir a la economía que daba por supuesta a Internet en un momento en que la red habría llegado a ser un elemento omnipresente, central, en nuestro contexto de vida, y sin el que no serían concebibles las nuevas formas de vida y producción (Prada, 2012: 24). Ya a

principios de siglo, no digamos hoy en día, estar conectado a Internet empezaba a ser una situación casi imprescindible en la vida cotidiana de las sociedades de más elevado consumo. Así pues, con el término “post-Internet” se estaba tratando de nombrar el inicio de una época en la que el componente de conectividad sería inherente a la cultura en general e indisoluble de las prácticas habituales de trabajo, socialización y entretenimiento. Marisa Olson no hace sino aplicar al ámbito del arte esta idea de la omnipresencia de Internet en una sociedad cuya idiosincrasia tiene la conectividad permanente como un elemento central. En concreto Olson se refiere mediante el término “post internet” a un arte post-navegación: “What I make is less art "on" the Internet than it is art "after" the Internet. It's the yield of my compulsive surfing and downloading. I create performances, songs, photos, texts, or installations directly derived from materials on the Internet or my activity there” (Connor, 2013: web).

Estas obras creadas al estilo o bajo la influencia de Internet apuntan al paso de la obra estrictamente *online* a la obra *offline* cargada de la impronta de la vida en la cultura en red. Desde esta primera aplicación de Olson el término ha adquirido distintos matices. La denominación empezó a hacerse muy recurrente en comisariados y textos críticos, sobre todo desde que un determinado sector del mercado del arte empezara a señalarlo en 2013 como “nueva tendencia”. Algunos de los eventos que auparon el fenómeno fueron, en las mismas fechas, el encuentro “Post-Net Aesthetics” desarrollado en octubre de 2013 y organizado por Karen Archey y Rhizome en el ICA de Londres, el simposio “The InternationaI” en Rotterdam en mayo de 2015 o la muestra “Arte

Post-Internet” 2014 en el Ullens Center for Contemporary Art de Pekín (comisariada por Karen Archey y Robin Peckham)¹.

Pese a la diversidad de voces en la valoración del Arte Post-Internet se aprecia un relativo consenso en torno a la idea central de que las propuestas susceptibles de ser catalogadas como Arte Post-Internet tienen en común el hecho de ahondar creativamente a través de cualquier tipo de lenguaje artístico, no necesariamente digital, en la conectividad permanente y la ubicuidad de Internet como elemento articulador principal de nuestra sociedad. Por otra parte las críticas contra el Arte Post-Internet han venido motivadas, además de por la ambigüedad del término en sí mismo², por el hecho de haber favorecido la inclusión de la cultura de Internet en el mercado del arte. Si los primeros netartistas habían visto en Internet la posibilidad de escapar del mercado con el Arte Post-internet y su consiguiente giro al mercado esta lógica se revertirá. Que el sistema comercial del arte pudiera referirse a este tipo de prácticas bajo un término concreto, señalando fácilmente con él una emergente corriente artística, fue un activo catalizador para la popularización de su empleo, deviniendo una atractiva etiqueta, idónea para su aplicación a las obras de una serie de jóvenes artistas que, aunque abordaban cuestiones muy centradas en la red, creaban obras objetuales fácilmente comercializables (Prada, 2012: 26).

¹El catálogo de esta última exposición constituye, junto con el blog de Gene McHugh (2011) titulado precisamente Post-internet y activo desde diciembre de 2009 hasta septiembre de 2010, uno de los intentos más serios de caracterizar el Arte Post-internet.

² Nos referimos a la confusión que puede generar el prefijo “post” que por su matiz temporal puede llevar a pensar en una falsa secuencialidad del Arte de internet al Arte Post-internet o incluso a una muerte de Internet. En este sentido se han propuesto denominaciones como *Internet Aware Art* o *Internet Engaged Art* probablemente más certeras pero que no han gozado de la difusión de la que lo ha hecho la de *Post-Internet Art*.

Para Ben Davis esta denominación no es sino una etiqueta comercial con la que bautizar una serie de prácticas tendentes a recapturar el arte de internet para la cultura de la galería y, en última instancia, sólo realmente aplicable a un pequeño grupo de jóvenes artistas, en su mayoría nacidos en los 80, y casi todos radicados en Nueva York, Londres y Berlín (Archev & Peckman, 2014: 107), mientras que para Brian Droitcour (Archev & Peckman, 2014:114) no es sino una etiqueta simplificadora y ambigua, un mero intento de forzar un entronque entre los campos temáticos habituales del Arte de internet y el mercado del arte haciendo posible que aquellos pudieran ser absorbidos por las pautas típicas de éste. Otros, como Domenico Quarante (2015: 184-202), han hecho hincapié en los peligros de que el Arte Post-internet no sea más que un mero “estilo” basado en referencias al mundo de internet que no pretenden más que aplicar una pátina de actualidad a unas obras en ocasiones con poca capacidad para tematizar aspectos clave de la cultura de la red.

En cualquier caso, el término nos sirve para señalar, en la línea de la postura de Juan Martín Prada (2012), aunque sea de una manera en exceso generalista, todas aquellas prácticas artísticas comprometidas con la tematización del impacto de internet en nuestras vidas, en un momento en que la red forma ya parte esencial de nuestro entorno cotidiano y en el que damos por supuesta su existencia y disponibilidad.

3. La rematerialización post-internet en la pintura de Felipe Rivas San Martín

La producción del artista visual y activista *queer* Felipe Rivas San Martín (Valdivia, Chile, 1982) abarca pintura, dibujo,

performance y video así como una intensa exploración de la imagen tecnológica. Su obra, que si bien comprende puntuales experiencias con el Arte de internet parece decantarse del lado de la tendencia post-internet en tanto que considera la red no un medio específico para el arte (de hecho, la mayoría de sus obras son parcial cuando no totalmente objetuales) sino un obligado campo temático. Él mismo Rivas abraza el término post-internet al incorporarlo como una categoría específica de su producción en su página web (Rivas, s.f.: web); además participó en la muestra “Unlike”, una propuesta curatorial desarrollada entre el 2 y el 26 de febrero de 2016 en el Espace Mendes France de Poitiers que se reivindicaba explícitamente como post-internet.

En la obra de Rivas se dan cita la tematización de la tecnología y el activismo de disidencia sexual: si bien lo *queer* (o “cuir”, vocablo que él prefiere emplear en una visibilización que en términos identitarios aún la diferencia sexual y la posición periférica del ámbito cultural hispanohablante frente al predominio de lo anglosajón en la problematización teórico-política de la disidencia sexual) recorre toda su obra, en lo referente a la veta post-internet de la misma su producción se centra en la exploración de la materialidad del objeto artístico en la Era Digital. En concreto son dos vías de investigación las que responden a esa idea de relativa vuelta a la materialización: el empleo de códigos QR como elemento artístico y el recurso a la concreción *offline* de la interfaz.

Los códigos QR (del inglés *Quick Response code*), fueron creados en 1994 y se presentan como la evolución del código de barras en tanto que se trata de imágenes capaces de almacenar información en un patrón de puntos bidimensional. El funcionamiento es por todos conocidos: el lector de QR, habitualmente instalado en un teléfono inteligente, “lee” el código y nos redirige al enlace web codificado en la imagen. Los códigos

QR suelen aparecer impresos en carteles publicitarios o envases comerciales de manera que constituyen en sí mismos un dispositivo orientado a la conexión del mundo físico con la red: desde la materialidad del papel impreso el código QR nos lleva a la virtualidad de la información *online* que encripta³. En este sentido se yerguen como un elemento propicio para la reflexión sobre la compleja relación entre lo analógico y lo digital, camino que Rivas comenzó a explorar en 2011 con “*Queer codes*”, una serie de pinturas en acrílico sobre tela en la que, en blanco y negro, el autor pintaba códigos que conectaban a distintas *videoperformances* suyas subidas a internet. De esta manera se trazaba una línea entre lo puramente digital y el objeto artístico empleando precisamente una representación de la tecnología QR mediante una técnica tan tradicional como la pintura.

Una de estas pinturas de la serie “*Queer codes*” enlaza a la *videoperformance* más controvertida del autor: “*Ideología*” (Figura 1). El discurso del video se entreteteje mediante la combinación de material de archivo documental del período previo al Golpe de Estado en Chile de 1973 (la mayoría procedente de una película de Patricio Guzmán en la que se registra por ejemplo la furia anticomunista de una mujer armada), con pornografía homosexual BDSM y una lectura hecha en tono de arenga por el propio Rivas en la que, en tono de ensayo poético y autobiográfico, se vinculan la militancia izquierdista y deseo homosexual.

³La experimentación artística con códigos QR constituyó una verdadera tendencia a principios de la década de 2010 de la que Kyle Trowbrdige (“qr.6491818.png”, 2012), Dai Hua (“Map of China”, 2010), Qui Jia (“Faithfulness”, 2015) y el colectivo DATASPACETIME, compuesto por Lisa Gwilliam y Ray Sweeten, (“Mubarak”, 2011) constituyen tan solo algunos ejemplos.

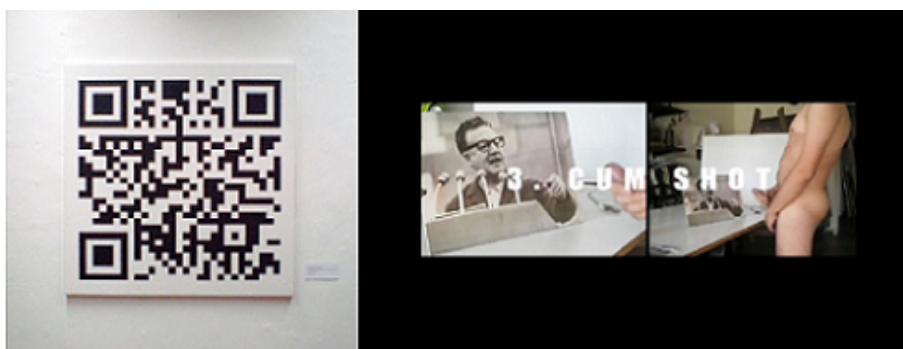


Figura 1: Felipe Rivas .Izqu.: “Ideología”, Acrílico sobre tela. 100 x 100 cm, 2011.
Dcha: “Ideología”, Videoperformance, 2010. Cedida por el artista.

Lo controvertido de la pieza viene dado por la acción principal: en el interior de una habitación el autor deambula hasta situarse delante de una fotografía de Salvador Allende, icono de la izquierda latinoamericana e internacional, sobre la que eyacula. Este acto va unido a la introducción del concepto de *cumshot* (corrida) que, como señala Aliaga más allá del acto sexual evoca connotaciones vinculadas a la capacidad productiva de los cuerpos en el ámbito capitalista al ser “utilizado en la pornografía anglosajona para indicar el valor económico de un vídeo porno” (2014: 84). Exhibida en once países la obra causó gran polémica en Chile tras haber sido censurada por el Ministro de Cultura Ernesto Ottone en 2016, cuando la pieza había sido seleccionada para ser exhibida en el CENTEX de Valparaíso (en la sede central del Ministerio) como parte de una exposición que tematizaba la exclusión y la violencia de género, sexual y racial. Más allá de la polémica pública el revuelo incluyó entre otras eventualidades un recurso de protección ante la Corte de Apelaciones de Valparaíso presentado por el artista que derivó en un fallo que, tachando la prohibición de censura, obligó al Ministerio a exhibir la obra.

“Ideología” habita los límites de la obscenidad en su mezcla de la mitología de la izquierda y la gramática de la corporalidad post-porno en lo que supone una injerencia en los mecanismos de producción de sentido ideológico desde un lugar de enunciación decididamente periférico. Como señala Castillo la obra problematiza “la posibilidad de pensar el deseo como potencia disruptiva de los lugares comunes de la ideología tradicional de izquierda” (2014: 68). En la misma línea para Aliaga el acto casi sacrílego de Rivas de correrse sobre el retrato de un héroe de la izquierda le permite cuestionar la relación entre la izquierda y los mecanismos represivos sobre la sexualidad: por un lado el artista evoca su pasado en un reputado instituto al que acudían los vástagos de la izquierda chilena donde tuvieron lugar sus primeras prácticas masturbatorias con sus jóvenes compañeros comunistas en mente, mientras que por otro, al repensar la conocida homofobia de los grupos comunistas, pone en marcha un ejercicio más ambicioso de “desmitificación de la figura del Padre, lo que es de alguna manera una actuación *queer*, de disidencia frente al orden simbólico que es, en definitiva, opresivamente heteronormativo.” (2014:85)

En este sentido el tránsito de Rivas por los espacios liminares del buen gusto, los comportamientos políticos esclerotizados y la censura institucional responde a una estética bastarda de lo abyecto (que también explora en otras obras como “Año ine”, una performance de 2009 sobre la analidad) cuyo poder de (per/sub)versión parte precisamente de una corporalidad, en este caso manifiestamente *queer*, entendida como lugar de intervención creativa y política. Si para Julia Kristeva (1982) lo abyecto es aquello que siendo propio y natural censuramos socialmente por sucio y vergonzoso y que tiene en ciertos espacios como la literatura o el arte una vía de sublimación que a menudo deriva en prácticas transgresivas que, por su capacidad para cuestionar los

límites de lo indecible, perturban entidades cuya estabilidad es solo aparente (como el orden social o los constructos identitarios de cualquier tipo), la obra de Rivas se inscribe en lo que Castillo denomina “ars disyecta”: unas prácticas que se proponen perturbar desde la “extrañeza, incomodidad e ironía (..) el espacio metafórico heredado de la diferencia sexual” (2014:67).

Volviendo a la exploración de Rivas en la estética y significación de los códigos QR encontramos otras prácticas en las que, a diferencia de lo que sucedía en “*Queer codes*” (2012) la potencialidad expresiva de estos dispositivos tecnológicos será inquirida más allá de su mera capacidad de portabilidad de una obra artística ulterior. De esta manera en “Límites de la descifrabilidad” (2016) realiza “una serie de ensayos digitales y materiales para evaluar la capacidad del código de resistir daños físicos, alteraciones y deformaciones visuales” investigando así “los límites que marcan la capacidad o incapacidad del código de seguir siendo funcional” (Rivas, s.f.: web).

Si, como venimos diciendo, buena parte de la investigación artística de Rivas encuentra en la exploración de la materialidad *offline* de objetos que sin embargo muestran una estrecha vinculación a la red, el caso de la resistencia de los códigos QR resulta particularmente interesante dado que su debilidad viene dada precisamente por su condición matérica. Su exposición al deterioro y la corrupción, contingencias inherentes a la fisicidad, es consecuencia directa de su materialización a través de la impresión gráfica en envases, carteles y soportes de diversa índole cuya naturaleza objetual los expone a la erosión y la fractura. En “Límites de la descifrabilidad” Rivas aborda los mecanismos de resistencia ideados para prevenir tales daños (entre los que el más destacado es el algoritmo Reed Solomon de corrección de errores) al tiempo que fuerza las representaciones de códigos QR a los

confines de su funcionalidad. Así en la producción de uno de los cuadros de la serie, “Indescifrable n°1, desenfoque de 14%,” (Figura 2), realiza primero pruebas digitales hasta identificar el porcentaje exacto de desenfoque que impide a los lectores de código QR de un *smartphone* identificar el contenido cifrado y una vez identificado ese grado, el 14%, reprodujo la imagen del código QR resultante en óleo sobre tela en lo que supone, además de una rotación sobre los formatos de materialización de los dispositivos inicialmente digitales, una intencionada anulación de la interacción al representarse el código en un estado de improductividad disfuncional.



Figura 2: Felipe Rivas, “Indescifrable n°1, desenfoque de 14%”, Óleo sobre tela.
150 x 150 cm, 2016. Cedita por el artista.

Una exploración diferente de la materialidad del código QR la encontramos en “Inscripción de código” (Figura 3), donde, en una vuelta al estudio de la corporalidad presente en sus performances, la propia piel del artista deviene soporte de la obra. El proyecto, como relata el artista, fue realizado a partir de una invitación a participar en el Primer Ciclo de Performance La Marca, organizado por Manuel Bruit y Arte UNIACC y contempló varias etapas,

comenzando por la generación virtual de un código QR enlazado a una video-prueba en la plataforma de Vimeo y continuando con la inscripción de la imagen resultante en el cuerpo del artista en forma de tatuaje, proceso que fue registrado en video y editado. La pieza audiovisual resultante fue posteriormente subida a Vimeo sustituyendo el video de prueba original que había servido para crear esa imagen-código, pero manteniendo la misma URL. De esta manera en la obra resultante el código QR tatuado enlaza al video de su propia construcción, configurando así un sistema cerrado de significación que Rivas ha empleado en posteriores performances. En ellas, tras rasgar su camiseta, desvelaba su cuerpo e invitaba al público a escanear el tatuaje con sus *smartphones*. Al posibilitar el acceso del público al proceso de producción de la propia obra la autorreferencialidad de la misma remite por contraste al operativo habitual de los códigos (especialmente los culturales) que operan, como señala el propio artista, “invisibilizando sus propios procesos de inscripción” (Rivas, s.f.: web).

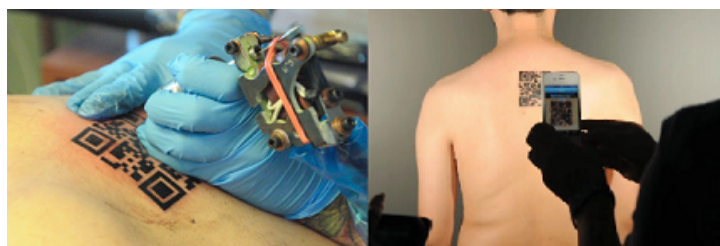


Figura 3: Felipe Rivas. “Inscripción de QR”, Tatuaje, video, performance, 2015.
Cedida por el artista.

Un lugar particular dentro de la producción de Rivas lo ocupa lo que él llama “pintura de interfaz”, que consiste en pintar sobre un lienzo una captura de pantalla de un momento concreto de navegación *online*. De nuevo el desplazamiento de soportes y la relación entre la imagen virtual y la material se fusionan en su obra

con la preocupación por los mecanismos biopolíticos de producción de subjetividad contemporánea ya apuntados en su experimentación con códigos QR pero exacerbados en el caso de la pintura de interfaz por el profundo efecto de contemplar una imagen digital, efímera por naturaleza, anclada matéricamente mediante una técnica de representación tan tradicional como la pintura.

En este sentido la propuesta de Rivas revierte, en su reflexión sobre las formas de producción de lo pictórico y lo digital, la relación entre la imagen virtual y los dispositivos tradicionales de representación artística. En las propias palabras del autor podría ser pensada como “un gesto altamente conservador, reaccionario incluso” frente al proyecto revolucionario y vanguardista del Arte de los Nuevos Medios que planteaba una ruptura con la condición objetual. En este sentido el "traslado" de la e-image hacia la "imagen soporte" aparece como una inversión de la linealidad de sentido que ha venido marcando el arte contemporáneo, si bien concuerda con buena parte de las propuesta y postulados del autodenominado Arte Post-internet (Rivas, 2014: n.p.) Así, en una suerte de apropiación de la imagen digital el artista se vale de ella (y de toda su potencialidad de sentido en tanto que paradigma de lo efímero y lo fantasmagórico) para trasvasar su contenido al lienzo, territorio del anhelo de permanencia; la pintura de interfaz vuelve de esta manera productivas la contradicciones material/inmaterial, arte clásico/vanguardia, etc.

Al dotarla de fisicidad pictórica Rivas hace aparecer la interfaz, lo que claramente se contrapone a la tendencia de querer invisibilizarla: en una segunda fase de desarrollo tecnológico los dispositivos parecen estar destinados a ser interiorizados, a abandonar su ostensibilidad primigenia para convertirse en herramientas cada vez más utilitarias, cada vez más invisibles. Por otra parte, al tornar la imagen digital pintura esta pierde su

característica más valiosa: la capacidad de interacción; la pintura de interfaz clausura así la posibilidad interactiva del usuario remitiéndolo, en lo que puede leerse como un retroceso en la recepción, a la pura contemplación.

En una de sus primeras pinturas de interfaz, “Sex machine” (2012) (Figura 4), Rivas visita de nuevo el territorio de la pornografía y la producción de identidades sexuales no normativas al pintar la captura de pantalla de un momento previo a la reproducción de un vídeo pornográfico de la categoría BDSM en el que un hombre es penetrado por un dispositivo tecnológico o “máquina sexual”. A la alteridad de lo gay se sumaría en este sentido la otredad de las prácticas sexuales minoritarias, cuya potencia disruptiva, de nuevo en consonancia con ciertas nociones de lo abyecto, las hacen propicias como elementos de desestabilización de las identidades estancas.

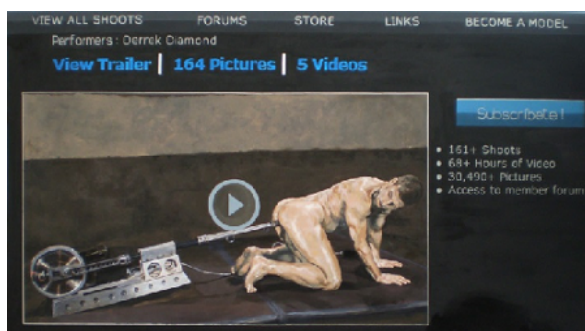


Figura 4: Felipe Rivas, “Sex machine”, Óleo sobre tela, 200 x 120 cm, 2012. Cedida por el artista.

En “The Mon\$ter” (2014) (Figura 5) Rivas centra su atención en otra cara de la producción de subjetividad gay actual, esta vez no minoritaria y subversiva, sino domesticada y consumista, cercana al capitalismo rosa. Lo hace a través del que probablemente

sea uno de los arquetipos más reconocibles de consumo gay: la diva pop. La obra captura el visionado del videoclip “Bad Romance” de Lady Gaga en Youtube. En esta cantante, una de las divas que, en su éxito comercial, más ha sabido aprovechar la estética del exceso, la transgresión y el cultivo de la ambigüedad sexual, confluyen buena parte de la cuestiones que se revelan como centrales en la obra de Rivas: la inserción de lo gay en el modelo productivo capitalista, la apropiación de parte del lenguaje y la estética de la disidencia sexual e incluso la ruptura del paradigma de la alta y la baja cultura.

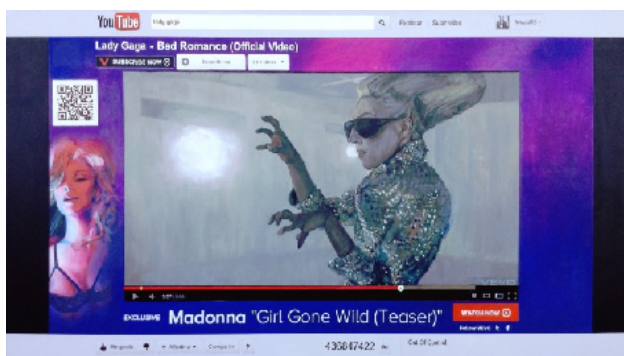


Figura 5: Felipe Rivas, “The Mon\$ter”, Óleo sobre tela, 180 x 100 cm, 2014. Cedida por el artista.

En otras de sus pinturas de Interfaz el artista chileno se centra en la exploración de la estética funcional del diseño web actual. En este sentido la pieza “Tumblr” (2014) es un ejemplo de la fijación en un soporte perdurable de una imagen absolutamente móvil y particularmente percibida como transicional al tratarse de la pantalla de inicio de sesión de una red social Tumblr, lo que constituye una nueva veta dentro de la profundización del artista en la relación matérico/digital.



Figura 6: Felipe Rivas, “Tumblr”, Acrílico sobre tela estampada, 140 x 90 cm, 2014.
Cedida por el artista.

En definitiva, la obra de Felipe Rivas opera en el campo de la intersección de la disidencia sexual, las estrategias de representación digitales y la idea de rematerialización de la obra artística asociada al Arte Post-internet. Si estas cuestiones se ejercitan en su trabajo de objetualización pictórica de los códigos QR tanto más claramente se advierten en su pintura de interfaz en tanto que en ella se activa, como advierte Nelly Richard (Rivas, 2014: web), la exacerbación de una paradoja. Este oxímoron resulta de la conjunción de la fugacidad de los materiales de trabajo (imágenes que circulan por las redes o momentos específicos de navegación) con la fisicidad de soportes y técnicas tan tradicionales como el lienzo y el óleo. En este sentido Rivas propone una suerte de “retroceso” de la virtualidad electrónica a la materialidad del gesto matérico-pictórico, introduciendo de esta manera una temporalidad lenta, ralentizada, en este mundo fugaz de los intercambios electrónicos” (Rivas, 2014, s.n.).

Al tiempo que despliega una dialéctica *queer* que transita los territorios del post-porno y la producción de una subjetividad gay, Rivas interroga el concepto de materialidad en la era digital en su experimentación con códigos QR y en su pintura de interfaz, de esta manera las tensiones entre lo material y lo digital, lo permanente y lo efímero aparecen en su obra como una vía de reflexión que, en coexistencia con sus preocupaciones sobre género, da buena cuenta de la polivalencia de lo que se ha dado en llamar arte post-internet.

4. Bibliografía

- Aliaga, Juan Vicente (2014). “Dos frentes abiertos en el heteropatriarcado”. Eds. Juan Vicente Aliaga y José G. Cortés. *Desobediencias. Cuerpos disidentes y espacios subvertidos en el arte en América Latina y España: 1960-2010*. Barcelona: Egales. pp. 13-93
- Archev, Karen y Peckham, Robin (eds.) (2014). “Art Post-Internet”. *Post-internet*. <<http://post-inter.net/>> (5-04-2017)
- Castillo, Alejandra (2014). *Ars disyecta: figuras para una corporpolítica*. Santiago de Chile: Palinodia.
- Connor, Michael (2013). “What's Postinternet Got to do with Net Art?”. *Rhizome*. <<http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>> (12-01-2018)
- Droitcour, Brian (2014). “Why I hate Post-Internet Art”. *Culture Two*. <<https://culturetwo.wordpress.com/2014/03/31/why-i-hate-post-internet-art/>> (12-1-2018).
- Kristeva, Julia (1982). *Powers of horror: an essay on abjection*. New York: Columbia University Press.
- Lévy, Pierre (1998). *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona: Paidós.

- Prada, Juan Manuel (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.
- Quarante, Domenico (2015). “Situating Post Internet”. Ed. Valnetino Catricalà, *Media Art Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology*. Pistoia: Gli Ori. pp.184-202.
- Rivas, Felipe (s.f.) *Felipe Rivas*. <<http://www.feliperivas.com>> (8/01/2018).
- Rivas, Felipe (2014). “Sobre pintura e interfaz”. *Biblioteca fragmentada*. <<http://www.bibliotecafragmentada.org/wp-content/uploads/2014/08/SOBRE-PINTURA-E-INTERFACES.pdf>> (18/01/2018)
- Steyer, Hito (2013). “Too Much World: Is the Internet Dead?”. *e-flux journal* 49: pp. 46-56.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/practicas-artisticas/>

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 8 n. 2, noviembre 2019) está abierto a la recepción de colaboraciones.**

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 14 de octubre de 2019** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán por correo electrónico a articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **Scopus, ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 8 n. 2, November 2019) is now open to the submission of contributions.**

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is October 14th, 2019** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **Scopus, ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA, Fuente Académica Premier** or **DOAJ**. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2019. Volumen 8 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres
<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>