

HABITACIONES PARA MIRAR

Remedios Zafra

*Hay habitaciones más hermosas que las heridas
Hay habitaciones que os parecerán banales
Hay habitaciones de súplicas
Habitaciones de luz baja (...)
Louis Aragon (Todas las habitaciones de mi vida)*

Imaginen “un cuarto como miles de cuartos con una ventana que, cruzando los sombreros de la gente, las camionetas y los automóviles, da a otras ventanas; y encima de la mesa del cuarto”¹ cambiaremos aquí la hoja de papel en blanco sobre la mesa, (según la escena modelo descrita por Virginia Woolf), por una pantalla en principio también en blanco, un ordenador conectado a la red y un mensaje, mejor dicho, una pregunta: “¿qué veo en la pantalla?”. Imaginen la misma pregunta, la misma pantalla, el mismo *cuarto*, *simulado* en un museo.

Parece obvio que aun hoy el *espacio físico expositivo* aporta credibilidad artística a lo que contiene. Igualmente parecería claro que en la imagen que ustedes imaginan, el espacio museístico facilita al usuario de ese ordenador conectado, la comprensión para la recepción estética de una pregunta, incluso de una pantalla, impregnando de aura a la siempre tachada de fría *máquina digital*. En ocasiones, esos cuartos que aquí imaginamos en un museo operan como subcontenedores donde se expone net.art² (si es que lo expuesto no fuera la propia red), simulando nuestros cuartos propios, como micro-territorios preparados para la concentración y el aislamiento, pequeñas cabinas donde inducir la sensación *fantasmática* del otro lado, no ya de la pantalla sino de su combinación íntima con las paredes de nuestra habitación (otra de las fronteras de la experiencia net).

Para gran parte del público sigue siendo una experiencia tranquilizadora contextualizar como arte lo que el artista propone. Sin embargo, el papel del receptor-productor quedaría menguado (la experiencia on line incluso distorsionada) si existieran unas condiciones de acceso a la red que se propician en el *cuarto propio* conectado, en el espacio privado donde nosotros y nuestra conexión estamos dispensados, mientras que en el espacio simulado en un museo sufren un pliegue añadido.

Este pliegue al que nos referimos es la duplicación de una ventana fantasmática, la propia de la pantalla del ordenador y la del espacio físico artístico, un espacio en esencia para el artificio. De forma que cruzar el umbral de un museo, como acceder a Internet, nos sitúa en espacios de representación. Ambos operan como marcos de fantasía. El efecto que uno y otro se causan mutuamente no es neutral, en cuanto que la potencia simbólica del contenedor parece capaz de contrarrestar la del ordenador. No sólo porque todo lo que allí se contiene, sea obra de arte sea papelera, está bajo sospecha de “ser” “arte”. La propia dinámica de flujo de un museo deriva hacia la contemplación, pues en este tipo de recepción, la praxis e historicidad³ del recinto también significan y pesan. De manera que allí tendemos a comportarnos como espectadores obedientes e inofensivos que “contemplan” arte, a lo más, obedecemos instrucciones para, si nos lo permiten, saltárnoslas.

No quiere decir esto que el cuarto privado, donde nuestro acceso a la red no está coartado simbólicamente de la misma manera, no interfiera y configure una recepción neutral, pero desde esta primera lectura parece que en ambos casos la inferencia en la subjetividad del usuario será distinta. Veamos.

La habitación propia conectada

Una primera cuestión en la que debiéramos detenernos para analizar la recepción estética on line en el *cuarto propio*, sería la contemporánea “ambigüedad del sujeto respecto a su propio deseo”. Esta sería una característica del actual enfrentamiento a los medios de comunicación en general y a la red en particular. Dicha ambigüedad sería consecuencia de lo que autores como Žižek⁴ definen como una *disolución* de la autoridad en Internet.

Si una prohibición genera en su simple enunciación la imagen y el deseo de trasgredirla, es en la acción anónima característica del medio on line donde deseo y práctica confluyen en distintos grados. El morbo de ver sin ser vistos, ocultos tras la pantalla, hacer lo autocensurado o lo prohibido en el mundo off line... Todo esto pasa de ser deseado a ser puntualmente posible en Internet.

Esta disolución o ausencia de la autoridad marcaría en parte la experiencia on line. En dicha suspensión la escisión del cuerpo y la multiplicidad identitaria son factores a tener en cuenta, ya que la manera de acceder a las obras de net.art precisa la tendencia real, simbólica o imaginaria propia de la identidad on line. Así, en Internet la comunicación e interacción posibles estarían condicionadas por combinaciones de identidades *coincidentes* con las del mundo off line; identidades *imaginarias* (inventamos un personaje con el que actuamos, asumimos una máscara inventada que no guarda relación con nosotros) e identidades *simbólicas* en las que utilizamos una máscara que nos representa y que da una imagen de nosotros en ocasiones más auténtica que la que damos off line (se finge que se finge).

Posiblemente las identidades imaginarias no requieran de un espacio físico determinado para acontecer con facilidad, sí de un esfuerzo imaginativo extra, por lo que suelen venir apoyadas por mundos simulados, imágenes que allí nos representan e inspiran (sería el caso de obras de net.art producidas en el marco de los videojuegos y la realidad virtual). Pero las identidades simbólicas sí precisarían de un espacio que nos proteja (no hablo solamente de la pantalla). En la identidad simbólica liberamos lo que habitualmente escondemos fuera de la red a través de una máscara que nos descubre, para hacer esto necesitamos un espacio que previamente nos desnude, algo similar a un *cuarto propio*.

Claro está que para la experimentación rápida y superficial de un nuevo rostro o un nuevo *profile* dentro del imaginario mítico simbólico, es decir limitarnos al carácter lúdico y distendido de esta experimentación, parece que el contexto no sería especialmente determinante. Pero no olvidemos que esta práctica lúdica está circunscrita por un prejuicio básico: imaginar que “lo que somos” es una cosa, y “lo que imaginamos” muchas cosas. En este sentido, advertimos que entre las obras de net.art orientadas a la experimentación identitaria algunas van más allá, serían las que buscan afectar la subjetividad del usuario. Para ello sugieren que la verdad de lo que somos también está en construcción y requiere de la multiplicidad y la experimentación. Sería el caso, por

ejemplo, de diversas propuestas de net.art feministas sobre la producción identitaria, que actúan desde el compromiso político de buscar *afectar* al usuario.

No cabría sin embargo desestimar que en estas experiencias identitarias on line el sujeto se confunde, y que la multiplicidad de roles e identidades reclaman después un refugio, una estabilidad, un reconocimiento de lo que somos, una vuelta a raíces arquetípicas que subyacen en nosotros en las que nuestra piel vuelve a tocar la cómoda identificación y, como consecuencia, una reafirmación de que con esto no nos vale. De hecho, este prejuicio es representativo de la antinomia posmoderna tan característica de las últimas décadas. Mientras se percibe el mundo a través de construcciones presentadas como arbitrarias y parciales se busca la permanencia de fundamentos que resistan al tiempo. No se trataría solamente de una vuelta al cuerpo (y de las lecturas feministas que de aquí pudiéramos extraer) sino también de una vuelta del espacio camaleónico de la pantalla al *cuarto propio*, al espacio físico privado, un enfrentamiento de la contradicción.

Otro elemento presente en el proceso de recepción (también de producción) de net.art en el *cuarto propio* sería la autonomía respecto a la gestión de nuestro propio tiempo (independientemente del prescrito o incitado por el espacio público museístico). Elemento que iría de la mano de la soledad del acceso. En este último caso, si bien en Internet miles de personas acceden a una obra, son miles de personas que se encuentran solas ante su pantalla. Más incluso que respecto a otros medios de comunicación como la televisión, pues en Internet el refuerzo del aislamiento es mayor, atendiendo al diseño de la interfaz y a las dinámicas de navegación on line.

Ambas cuestiones: gestión del tiempo y soledad señalan otra característica del acceso al net.art en el *cuarto propio*, la definida por el carácter procesual de muchos de estos proyectos, interactivos y abiertos. Obras donde la participación y el seguimiento on line obligan a accesos periódicos. En este caso, el proceso de recepción está condicionado no sólo por el lugar de acceso sino por un perfil de usuario también característico en la historia del net.art: los que acceden mayoritariamente a las propuestas artísticas son los propios net.artistas. No me refiero solamente a la consabida acción productora que conlleva la recepción activa, sino a que las comunidades de usuarios que se crean en torno al net.art suelen autoabastecerse de su propia comunidad (críticos, gestores culturales, productores, comisarios...). Así los verdaderos consumidores (conscientes) de net.art han venido siendo quienes lo han producido o quienes, de alguna manera, han formado parte de este colectivo.

La pregunta que condiciona la recepción argumentaría esta peculiaridad de los receptores mayoritarios si, tal como sugería Gadamer, “sólo percibo aquello que tiene que ver conmigo”. En cualquier caso, tanto en la recepción de net.art por miembros de la comunidad artística, como en el acceso no especializado en Internet, el proceso por el que la recepción pasiva se transforma en activa y nueva producción está mediatizado (tal como señala Zimmermann) por “un sistema de normas de expectación objetivadas: (un) horizonte de expectativas”⁵. De manera que las preguntas que orientarán nuestra recepción habría que situarlas en dicho horizonte.

Uno de los condicionantes que inducen esas expectativas serían las comunidades donde el usuario se identifica y que, de alguna manera, señalizan la red. A este respecto, en los últimos años se han generado numerosos espacios e instrumentos para avivar dicho horizonte mediante la promoción y difusión del net.art entre el colectivo artístico on line. Para el público no experto estos espacios operan como señalización artística, como guía en la orgía de datos e información de la red y son inductores de su contextualización. No obstante, aunque la estructura de estas comunidades artísticas favorece un consumo también especializado, no cabría menospreciar el efecto que determinados proyectos artísticos tienen entre un público más diverso. Sería el caso de las propuestas activistas y aquellas más comprometidas con el uso político de la red.

Claro que en el *cuarto propio*, la navegación no está restringida a una obra (como en muchos museos). En el *cuarto propio* habita la red, plenamente, y tenemos acceso libre para ver o dejar de ver una obra. Es más, para no saber si lo que estamos viendo es una u otra cosa.

No ha sido el net.art el único que se ha valido de técnicas apropiacionistas y recontextualizadoras para su producción creativa, pero sí el que lo hace en un medio que lleva al límite las posibilidades. Cuando Vuk Cosic proclamó que los net.artistas eran los hijos ideales de Duchamp auguraba una importante singularidad de toda práctica visual digital contemporánea, la conversión en *ready-made* de la obra e incluso del museo. Encontramos ejemplos desde los emblemáticas *copias* de la web de la *Documenta X* y de otros websites institucionales (especialmente artísticos y gubernamentales), hasta propuestas más sutiles, como la obra del colectivo 8552 “Afectividad empresarial (serie financiera)”.

En este último caso resulta interesante cómo la estrategia de doble apropiación permite de un lado, la captura y reproducción de imágenes (portadas de webs bancarias), de otro la apropiación de una mirada simulada, su subjetivación. Una mirada que pasea, enfoca, se aleja e impide cualquier intervención por parte del usuario, en este caso sólo espectador de esa mirada. Una mirada que en su navegación responde a una pregunta insinuada, una interrogante que descubre y adjetiva al que mira. Así 8552 nos lleva al *cuarto propio* de un posible usuario, más concretamente a sus ojos, para advertir cómo en la frialdad de las páginas corporativas de los bancos, este observador anónimo sólo ve los mensajes de afecto (fingido) estratégicamente localizados en la imagen. Unos mensajes que sin estar dichos por el hipotético usuario le describen. Claro está que el texto y las imágenes que observa esa mirada parecen ajustarse a una determinación camuflada y subliminal, aquella que nos hace creer que realmente somos nosotros quienes respondemos a la pregunta, olvidando que la pregunta viene ya sugerida eficazmente por la estrategia publicitaria, articulada por el implacable marketing de los afectos, hasta fonéticamente, uno de los más “efectivos”. Si, como advertimos en la práctica visual contemporánea sobre todo publicitaria, una posible elección sitúa al sujeto ante una radical ambigüedad respecto a su deseo, la exigencia de un medio interactivo para que se escoja presuponiendo que “se sabe lo que se quiere” hace olvidar al sujeto que él no hizo la pregunta. Es la clave persuasiva de toda estrategia publicitaria.

En esa línea, en los últimos años han sido varias las obras de net.art estructuradas en base a lo que podríamos considerar parodias de empresas o empresas subversivas on line, que se valían de las estrategias de mercado para criticarlo o, cuando menos, para desvelar los mecanismos y contradicciones que operan en el sistema de intercambio de

mercancías. Serían destacadas las obras que, implicadas política y socialmente, se han situado en la fecunda frontera entre el arte y el activismo, en muchos casos con producciones características de la *contrapublicidad*. El papel del net.art en este territorio ha sido valioso. La lucha por vencer la frivolidad de la mirada, la advertencia y la investigación crítica y estética en el medio, sobre todo en relación a lo más “invisible” (por domesticado) de Internet, no pueden ser menospreciadas.

Una de las dificultades que se ha encontrado el net.art frente a esta frivolidad de la mirada viene dada por la confusión de los límites sobre lo que vemos. En tanto la descontextualización de una imagen no supone un cambio de espacio o de medio sino sólo de coordenadas. Todo lo apropiado sigue viéndose en la red, se devuelve al territorio del que salió. Pensemos en la obra “Afectos invertidos” de Laura Bey. Probablemente, si accediéramos a esta obra por azar, en la deriva propia de la navegación on line, pensaríamos que se trata de una serie de vídeos de adolescentes que se graban con las cámaras de sus móviles sin más, como mucho que la grabación fue incorrecta, o que la maquetación de la página tiene errores y por eso los vídeos se ven girados o levemente modificados. Pero las mínimas intervenciones cercan más sí cabe la pregunta: ¿por qué están girados? La modificación presente en todos los vídeos le otorga un carácter diacrítico y diferenciador. Así, de la misma manera que los jóvenes que se graban a sí mismos en escenas de violencia juegan a golpearse o fingen que se golpean, dejando sutiles o a veces evidentes muestras de su actuación (representación), la manipulación artística también lo hace, también actúa, dejando constancia de su paso a través de una inversión, que cita e ironiza simultáneamente. Igual que los jóvenes aluden a las escenas de la televisión, donde el golpe y el insulto hacen reír, la artista cita, en este caso, a referentes artísticos como Kosuth o Baselitz. Devuelve las grabaciones al territorio del artificio y advierte a la mirada que son eso: artificio.

Sin embargo, curiosamente, si en las últimas décadas hemos observado cómo el arte se ha valido de estrategias publicitarias para su práctica y distribución, criticándolas o subvirtiéndolas mediante lo que algunos denominan *contrapublicidad*, cada vez más esa tendencia lleva paralela su recíproca que, de alguna forma, la neutraliza. La publicidad on line se vale de estrategias artísticas-activistas (en ocasiones de camuflaje amateur) para su cometido ganando la batalla de difusión e impacto en el magma propio de la cultura visual-digital. De hecho, la producción creativa publicitaria y la artística confluyen cada vez más en un territorio donde discernir lo que es o lo que no es arte, ni es posible ni ya interesa. Sólo queda la mirada y una recepción capaz de ser estéticamente productiva.

La habitación de al lado

Hasta hace poco (aun hoy) la ficción era un margen que condicionaba nuestra percepción, de manera que si frente a una pantalla veíamos una escena de violencia claramente contextualizada en una película, nuestra tolerancia era mayor que si la escena provenía de una grabación similar pero amateur, donde no quedaba claro el propósito ni el sentido pero la realidad le otorgaba mayor intensidad.

Desde que Internet diluye en una variedad de tonos intermedios la representación ficticia y real, pareciera que sólo se precisa creer. En el ciberespacio el marco de referencia nunca está del todo claro y la diferenciación no es fácil, por lo que el impacto de la afectación es cada vez más relativo, aunque por ello tal vez, también

potencialmente más reflexivo. Lo que aparenta ser amateur puede también simular serlo y esconder otras pretensiones artísticas, comerciales o críticas diferentes a la producción de aficionados. Exige por tanto de una recepción estética crítica que lo determine para cada cual, nos exige por fin “pensar” la imagen.

Herederos de otras formas de ver y con rémoras de otra época, cuando las imágenes “eran” o “no eran”, la duda sobre la realidad de lo que vemos siempre opera y a ella se dirigen en gran medida quienes buscan explorar y poner a prueba sus límites. Lo imprevisible de las intenciones de las grabaciones amateur viene dado por ser fragmentos (aun considerados como obra, son imágenes con vacíos de contexto). Provocan por tanto la incertidumbre de lo que falta y no puede verse. Una incertidumbre análoga a la que sentimos por quienes viven al otro lado de nuestras paredes y que no conocemos sino por sus ruidos.

La habitación sin puertas, con ventanas

La recepción de una obra de net.art en un *cuarto propio* mira a la pantalla y aquí, la escena abierta, periférica y rizomática característica de Internet libera, interrumpe o anula la obra. Un golpe de ratón nos hace cruzar la frontera de lo artístico o, mejor dicho, replantearnos lo artístico. Es aquí cuando la no-domesticación de la mirada juega un papel crucial para la recepción estética.

La diferencia estructural de los discursos hipertextuales es que suspenden la lectura mediante referencias interconectadas y centrífugas abocando al lector al *vértigo de las posibilidades* entre niveles, fragmentos y estilos distintos. El discurso hipertextual es tanto el texto como un reflejo de la estructura de la red, sugiriendo en referencia a Internet, no sólo una relación metonímica, sino además una relación metafórica, en palabras de Eco, una “metáfora epistemológica”.

Las posibilidades de la digitalización y la, aún vigente, identificación posmoderna con el texto abierto, desestructurado y rizomático, así como su realización plena en el receptor-lector, dibujan en la red una escena perfecta para desarrollarse el uno en el otro. No obstante, aunque la deriva propia del discurso hipertextual puede tender a una comprensión más creativa del discurso, también corremos el riesgo de tender a la banalización del mismo. Para que las asociaciones generadas por el hipertexto puedan ser creativas se requiere, tal como señala Idensen⁶, que las interferencias entre los discursos se hayan convertido en ámbitos productivos.

Existe mucha teoría al respecto de esta “conciencia teórica difusa” que vemos representada en los discursos hipertextuales y que, como efecto, caracteriza la recepción estética del net.art. Quizá la más influyente ha sido la resultante de las investigaciones prospectivas sobre la literatura en Internet⁷.

La recepción vigente desde el hipertexto convirtió en literales expresiones del tipo “lectura como escritura” o “recepción como producción”. De manera análoga a la “actividad estructural” descrita por Barthes, argumentaciones y textos diferentes potencialmente desenredados y también enredados, de forma que el hipertexto inauguró un nuevo espacio para el intercambio creativo.

No obstante, el reto creativo no es fácil, y el hecho de que la estructura horizontal no tenga ni centro ni periferia, contribuye de igual manera al desconcierto semántico como a la desorientación “cartográfica” de quien lee un mapa sin saber su posición en el mismo. El único punto de anclaje termina siendo el dedo, el cuerpo, el *cuarto propio*. Esta confusa sensación dilucidada desde una posición pragmática no sería sino un estímulo si consideramos, como Wirth indica, que la lectura en Internet “es estética y no pragmática” y en ella se reclama el derecho a la confusión y a la ambigüedad. Como señala Adorno, esta lectura (la estética) incita a “ver en las cosas más de lo que son”, a establecer relaciones creativas, relaciones productivas. El net.art del que hablamos sería, entonces, un net.art percibido por el usuario, algo así como una “mirada-net.art”.

A room of One`s Own

En el proceso de recepción estética en el *cuarto propio* conectado no podemos obviar la propia historia del cuarto (desde “las pequeñas tácticas del hábitat”⁸ a su afectación a la “grandes estrategias de la geopolítica”). En este sentido, la habitación propia opera como un territorio ambiguo. Siendo un lugar antropológico, en el sentido identificado por Merleau-Ponty⁹, contiene en relación con la pantalla una diversidad de lugares y espacios que versatilizan la experiencia de la soledad y su papel dentro de la casa como biodispositivo de nuestra experiencia.

Frente a la compartimentación rigurosa de espacios, un *cuarto propio* conectado será fluido y tendrá la flexibilidad de ser habitado (constituido) de diferentes maneras. Frente a una mirada cuadrículada que lo ubica como celda *Foucaultiana* controlada que se vigila a sí misma, la mirada en el *cuarto propio* conectado es una mirada que, observada, también observa.

Como espacio, la habitación propia cumple las condiciones sugeridas por Marc Augé¹⁰, para ser considerada lugar: es identificatorio y permite cargarse de referencias para la identidad; es relacional y favorece la comunicación social y, por último, tiene historia, contiene recuerdos. Pero, en esta línea, el *cuarto propio* no sólo es contenedor de recuerdos sino que es contenido por determinados recuerdos, aquellos que vinculan lo doméstico a lo femenino. No es casual que varios trabajos artísticos ciberfeministas se orienten al *cuarto propio*.

Un *cuarto propio* forma parte de una casa y como tal, la casa ha sido tradicionalmente feminizada e identificada con la mujer. Las lecturas sobre el mundo doméstico, la vida privada y las historias que en dicho lugar acontecían no han tenido un valor productivo ni de prestigio, más allá de inspirar diversos mitos culturales sobre las mujeres, y asentar su papel en la reproducción y no en la producción de conocimiento. Los espacios privados lo han sido durante mucho tiempo para enmudecer sobre ellos y, habitualmente, invisibilizarlos.

No obstante, la relación de la habitación propia con la casa es paradójica. La habitación propia es una célula diferencial en el espacio privado que se rebela contra la minusvaloración dada al conjunto. Recordemos que el *cuarto propio* fue desde la emblemática obra de Virginia Woolf, un lugar diferente, un símbolo del cambio, una concreción del lugar autónomo en que empezar a “ser”, mediante la lectura y la escritura. El *cuarto propio* como lugar intersticial donde estamos queriendo (soñando)

ser algo distinto, pero manteniendo aún nuestros lazos con la casa (pasado) y nuestra historia en la misma.

El *cuarto propio* es un espacio privado pero también un lugar donde pensar lo público, un lugar para el tiempo reflexivo susceptible de ser además comunicación y acción pública. Pero si este espacio es crucial todavía hoy para el desarrollo creativo e intelectual de las mujeres y para la producción y recepción de la práctica creativa, resulta además imprescindible para la comprensión de las nuevas condiciones de producción de subjetividad en el ciberespacio.

Habitaciones para cerrar los ojos

Vuelvo a mi *cuarto propio*. Aquí tengo un sentimiento de ardor y atrevimiento, también de seguridad. Nadie me ve pero yo veo desde mi doble ventana (los sombreros y las camionetas en una, los signos y mensajes en otra). (In)conscientemente cuando quiero escribir “cuarto” escribo “cuerpo”, como si, lejos de los augurios de desubicación, necesitáramos más que nunca un lugar, una piel desde la que escribir, desde la que mirar en Internet. Porque un *cuarto propio* es una exteriorización de algo privado, un exocuerpo, una burbuja-piel, pero todavía algo personal. No es sólo la pantalla, sino el *cuarto propio* donde está, el lugar donde ambos se intervienen, la pista-tándem de lo que somos en Internet y de lo que allí *vemos* en el sentido más profundo del término.

El *cuarto propio* (incluso el del nómada) no es un lugar de paso como un museo, es nuestro lugar de vida. Allí capturamos nuestro propio cuerpo para que no se disperse. A veces lo pellizcamos para advertir que a diferencia de los rostros que vemos (a los que ya no les suponemos órganos ni sangre) en nuestro *cuarto propio* tenemos un interior sobre el que pensamos (con el que pensamos) y una piel que se prolonga por las teclas y la pintura de las paredes, la puerta entreabierta y la ventana que, “cruzando los sombreros de la gente, las camionetas y los automóviles, da a otras ventanas”, a otros cuartos conectados, donde la resistencia creativa intenta plantar cara a la domesticación de los ojos, de los dedos, del arte...

El mundo contemporáneo esconde una amenaza para la mirada, la más implacable estrategia fatal: nos hace *ver todo el tiempo*¹¹. De forma que este hartazgo de imágenes que conforma nuestra vida dificulta (acaso anula) la posibilidad de distanciamiento y reflexión crítica. Por eso, las habitaciones para mirar son importantes, en tanto en ellas también se *aprende* a cerrar los ojos, “aprender a saber” que diría Derrida. Cerrar los ojos es una interpelación del tiempo propio y el pensamiento silencioso “más allá de la memoria y de la mirada”. Obturar la mirada convierte un paisaje recargado que ya hace tiempo se dejó de ver, en un paisaje de sonido interior y de palabras, un *cuarto propio* a oscuras, a veces off line, una oportunidad para el pensamiento y para dar sentido a la imagen.

¹ WOOLF, V., *Un cuarto propio*. Horas y HORAS, Madrid, 2003, p. 49.

² Actualmente dentro del conglomerado “net.art” podemos encontrar diversos formatos y tipos. Muchos de ellos instalaciones e híbridos pensados simultáneamente para la red y para un espacio físico determinado (obras que precisan para su desarrollo completo tanto de una ubicación espacial como del acceso externo a través de Internet, o bien que se inician en la institución y continúan parcial o totalmente en el medio). Evitando el riesgo de simplificación que supondría agruparlos a todos bajo un único letrero perceptivo, nos referiremos aquí solamente a las obras de net.art que *habitan* en la red, que allí encuentran su ambiente tecnológico vital y allí se dotan de sentido.

³ “(E)l público asume, pues, el papel de mediador, tanto en el plano sincrónico como en el plano diacrónico. En el plano sincrónico es el mediador entre literatura y vida diaria y asegura, de este modo, la dialéctica entre historia del arte e historia general. En el plano diacrónico el público puede hacer comprender las razones de un encadenamiento entre un texto antiguo y un texto nuevo, encadenamiento de naturaleza literaria, que escapa al menos al modelo marxista tradicional.” ROTHE, A., “El papel del lector en la crítica alemana contemporánea”, en MAYORAL, J.A. (comp.), *Estética de la recepción*. Arco/Libros, 1987, p. 18.

⁴ ŽIŽEK, S., *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Debate, Madrid, 2006, pp. 252-253.

⁵ ZIMMERMANN, B., “El lector como productor: en torno a la problemática del método de la estética de la recepción”, en MAYORAL, J.A. (comp.), *Estética de la recepción*. Arco/Libros, 1987, p. 41

⁶ IDENSEN, H., “Die Poesie soll von allen gemacht werden”, en MATEJOVSKY, K. Y KITTLER, F. (eds.) *Literatur im Informationzeitalter*. Campus, Francfort, Nueva York, 1996, p. 149.

⁷ Uwe Wirth nos recuerda algunos casos: Robert Coover, por ejemplo, cuando habla del “fin del libro” y en su lugar sitúa los “laberintos electrónicos”; Jürgen Fauth refiriéndose a la “ficción hipertextual”; o Christian Paul, que sugiere un panorama tal vez más intenso al referirse al “psicodrama de la interactividad”. WIRTH, U., “Literatura en Internet, o: ¿a quien le importa quien lea?” En GIANNETTI, C. (ed.) *Ars Telematica*. ACC L'Angelot. Barcelona, 1998, pp. 59 -70.

⁸ Ver: FOUCAULT, M., *Microfísica del Poder*. La Piqueta, Madrid, 1980; *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI, México, 1988.

⁹ MERLEAU-PONTY, M., *Phénoménologie de la perception*. Gallimard, Paris, 1945.

¹⁰ AUGÉ, M., *Los “no lugares”. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa, Barcelona, 1998.

¹¹ “En su *Peri psukhès* (Aristóteles), distingue al hombre de los animales de ojos duros y secos (*tôn sklerophtalmôn*), aquellos que carecen de párpados (*ta blephara*), esa especie de élitro o de membrana tegumentaria (*phragma*) que sirve para proteger el ojo y que le permite, a intervalos regulares, encerrarse en la noche del pensamiento interior o del sueño. Lo terrorífico del animal de ojos duros y de mirada seca es que ve todo el tiempo”. En, DERRIDA, J., *Cómo no hablar y otros textos*, Proyecto A, Barcelona, 1997.