

LAOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 12 • 2025 • ISSN 2386-8449

PANORAMA: ESTÉTICA Y JUEGO

«Hace falta jugar» · Alejandro Lozano

ARTÍCULOS

El concepto de juego schilleriano como elemento diferenciador entre lo bello, lo puro y lo jondo · Alejandro Rosado Ríos

El juego musical como participación ontológica: de la pedagogía a la comprensión del ser · Mario Blanco-Tascón

Hacia una teoría estética del videojuego: interactividad, reglas y performance · Juan Luis Lorenzo-Otero

Del mirar al habitar: jugabilidad, agencia y estética en el videojuego · Ruth García Martín

Rejugando a la aventura: El postjuego ludonarrativo y las estructuras narrativas iterativas ·
Alejandro Lahiguera González y Alberto Porta-Pérez

Dinámicas ludonarrativas: el principio constructivo como herramienta metodológica para el análisis de la experiencia estética en el videojuego ·
Miguel Rodrigo de Haro

Scorn. Un videojuego por los derroteros de Lovecraft, el *dark ambient* y la proyección orgánica ·
Alicia Yelo López y Antoni Jordi Noguera Recasens

Voluntad de jugar: tirar los dados en *Disco Elysium* y Georges Bataille · Alejandro Mardones de la Fuente

Surfear y renderizar: el machinima como forma cultural post-internet · Francisco Villalobos Daza

RESEÑAS

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

<https://turia.uv.es/index.php/LAOCOONTE>



DIRECCIÓN

Vanessa Vidal Mayor (Universitat de València)
Miguel Ángel Rivero Gómez (Universidad de Sevilla)
Rosa Benítez Andrés (Universidad de Salamanca)

SECRETARÍA DE REDACCIÓN

Lurdes Valls Crespo (Universitat de València)
Irene León Tribaldos (Universidad de Salamanca)
Mikel Martínez Ciriero (Universidad de Navarra)
Marta Zamora Troncoso (Universidad de Sevilla)

COMITÉ DE REDACCIÓN

Rosa Benítez Andrés (Universidad de Salamanca), **Matilde Carrasco Barranco** (Universidad de Murcia), **Raquel Cascales Tornel** (Universidad de Navarra), **Nélio Conceição** (Universidade Nova de Lisboa), **Rosa Fernández Gómez** (Universidad de Málaga), **Magda Polo Pujadas** (Universidad de Barcelona), **Adrián Pradier Sebastián** (Universidad de Valladolid), **Carmen Rodríguez Martín** (Universidad de Granada), **Miguel Salmerón Infante** (Universidad Autónoma de Madrid), **Juan Evaristo Valls Boix** (Universidad Complutense de Madrid) y **Vanessa Vidal Mayor** (Universitat de València)

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

Rafael Argullol Murgadas (Universitat Pompeu Fabra), **Paula Barreiro López** (Universidad Toulouse 2 Jean Jaurès), **José Bragança de Miranda** (Universidade Nova de Lisboa), **Luis Camnitzer** (State University of New York), **Román de la Calle*** (Universitat de València), **Anacleto Ferrer Mas*** (Universitat de València), **Eberhard Geisler** (Johannes Gutenberg-Universität Mainz), **José Jiménez Jiménez*** (Universidad Autónoma de Madrid), **Elena Oliveras** (Universidad de Buenos Aires y Universidad del Salvador), **Pablo Oyarzun** (Universidad de Chile), **Francisca Pérez Carreño*** (Universidad de Murcia), **Bernardo Pinto de Almeida** (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), **Georges Sebbag** (Doctor en Filosofía e historiador del surrealismo), **Zoltán Somhegyi** (Károli Gáspár University of the Reformed Church, Hungary), **Anna Christina Soy Ribeiro** (Texas Tech University), **Robert Wilkinson** (Open University-Scotland), **Martín Zubiria** (Universidad Nacional de Cuyo).

*Miembros de la Sociedad Española de Estética y Teoría de las Artes, SEyTA

DIRECCIÓN DE ARTE

Coral Bullón



Excepto que se establezca de otra forma, el contenido de esta revista cuenta con una licencia Creative Commons Atribución 3.0 España, que puede consultarse en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>

EDITA

SEyTA.

SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA | DEPARTAMENT DE FILOSOFIA

Departamento de Filosofía
Universidad Zaragoza

UAM | Departamento de Filosofía

UNIVERSIDAD DE GRANADA

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA | FLE
CAMPO DE EXCELENCIA INTERNACIONAL. DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA, LÓGICA Y ESTÉTICA

MINISTERIO DE CIENCIA, INNOVACIÓN Y UNIVERSIDADES

AGENCIA Estatal de Investigación

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA | Institut de Creativitat i Innovacions Educatives

LAOCOONTE aparece en los catálogos:

latindex

BASE DE DATOS ISOC

ERIH PLUS

Dialnet

RFNIR | Red Iberoamericana de Investigaciones en Filosofía, Lógica y Teoría de las Artes

SHERPA/ROMEO

DULCINEA

EBSCO

MIAR

“Cuanto más penetramos en una obra de arte más pensamientos suscita ella en nosotros, y cuantos más pensamientos suscite tanto más debemos creer que estamos penetrando en ella”.

G. E. Lessing, *Laocoonte o los límites entre la pintura y la poesía*, 1766.



LOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

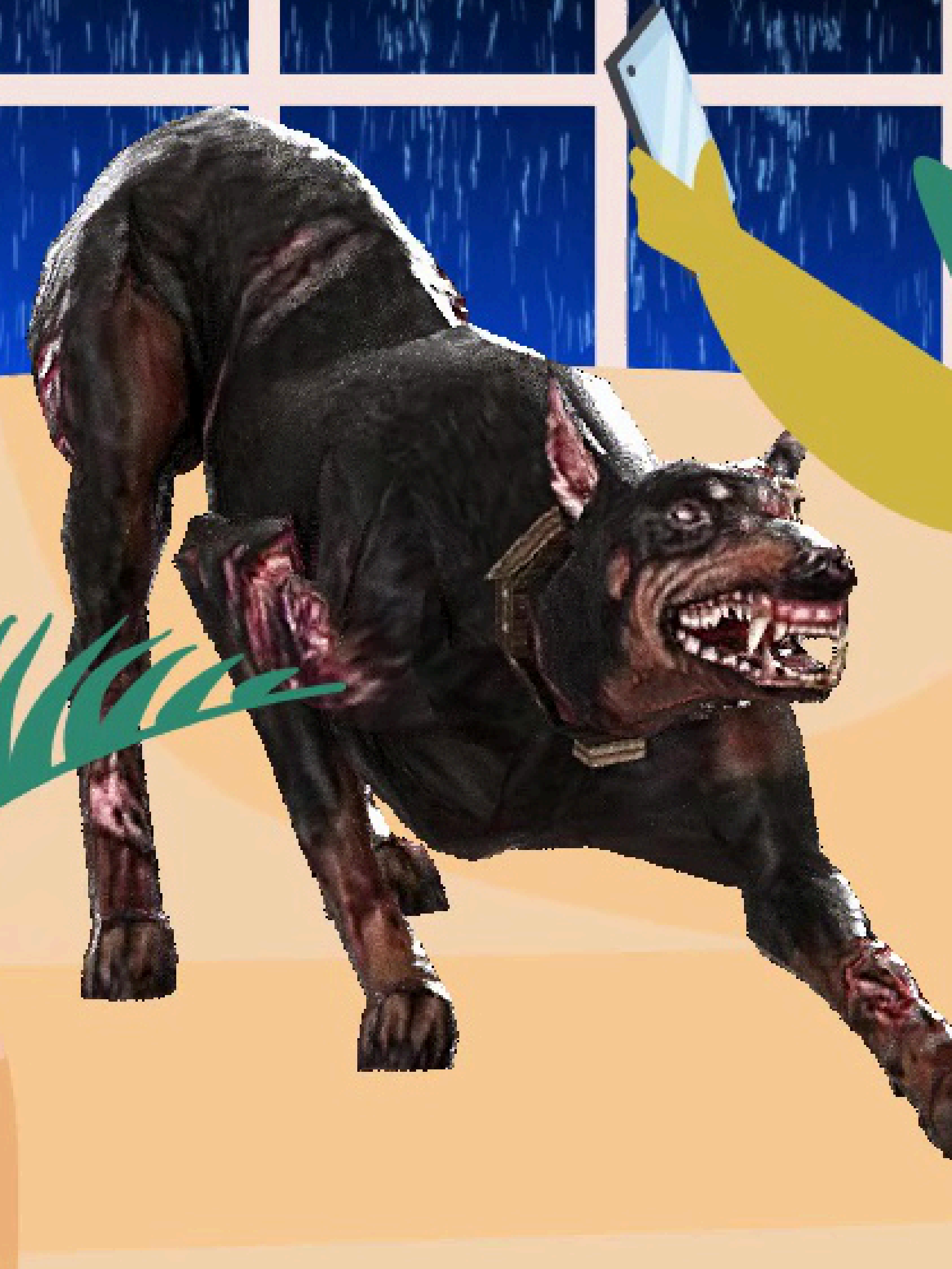
Nº 12 • 2025

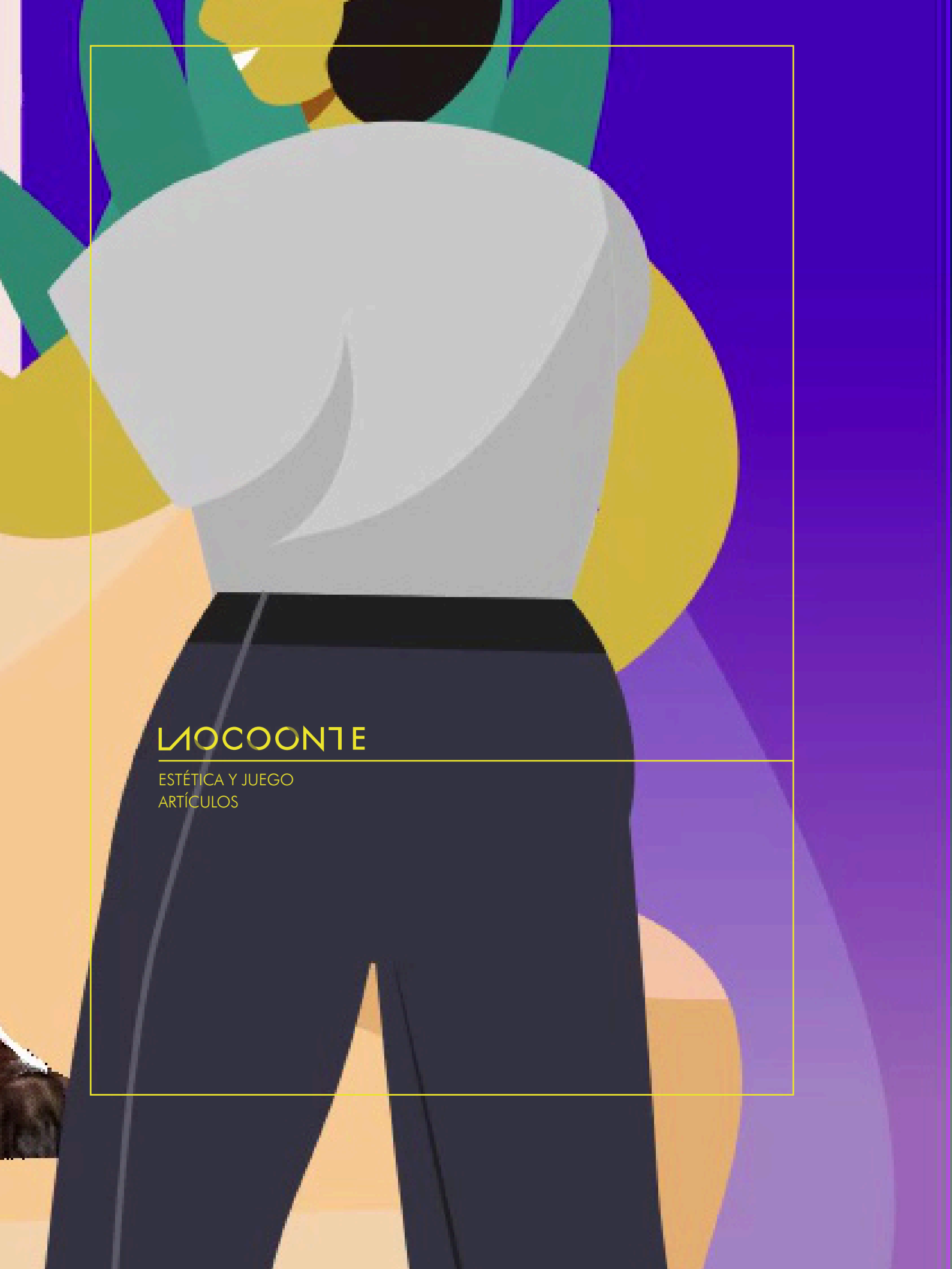
PANORAMA

ESTÉTICA Y JUEGO	7
«Hace falta jugar», Alejandro Lozano	9
ARTÍCULOS	15
El concepto de juego schilleriano como elemento diferenciador entre lo bello, lo puro y lo jondo, Alejandro Rosado Ríos	16
El juego musical como participación ontológica: de la pedagogía a la comprensión del ser, Mario Blanco-Tascón	33
Hacia una teoría estética del videojuego: interactividad, reglas y performance, Juan Luis Lorenzo-Otero	48
Del mirar al habitar: jugabilidad, agencia y estética en el videojuego, Ruth García Martín	66
Rejugando a la aventura: El postjuego ludonarrativo y las estructuras narrativas iterativas, Alejandro Lahiguera González y Alberto Porta-Pérez	88
Dinámicas ludonarrativas: el principio constructivo como herramienta metodológica para el análisis de la experiencia estética en el videojuego, Miguel Rodrigo de Haro	104
<i>Scorn</i> . Un videojuego por los derroteros de Lovecraft, el <i>dark ambient</i> y la proyección orgánica Alicia Yelo López y Antoni Jordi Noguera Recasens	121
Voluntad de jugar: tirar los dados en <i>Disco Elysium</i> y Georges Bataille, Alejandro Mardones de la Fuente	141
Surfear y renderizar: el machinima como forma cultural post-internet, Francisco Villalobos Daza	156
RESEÑAS	175
Sobre la estética de la improvisación, Natxo Navarro Renalias	177
<i>Estéticas perdidas. Un encuentro con las sensibilidades olvidadas</i> , Alejandro Jiménez Delgado	182
Max Raphael y la ciencia empírica del arte, Raquel Baixauli Romero	185
<i>Amor y arte. Protoestética</i> , Montserrat Sobral Dorado	188
La gramática oculta: descifrando la estética del montaje audiovisual, Amparo Alepuz Rostoll	192
Todo camino se convierte en escritura, Cristina González Fernández	194
Miguel de Unamuno. <i>Epistolario II (1900 – 1904)</i> , Oscar Manzano Piñero	197
Obra límite y vida limitada. Nicolás de Lekuona, Cristóbal Javier Rojas	200

Imágenes de Darío Alva







MOOCOONTE

ESTÉTICA Y JUEGO
ARTÍCULOS

Surfear y renderizar: el machinima como forma cultural post-internet

Surf and render: machinima as a post-internet cultural form

Francisco Villalobos Daza*

Resumen

El uso del machinima para realizar metrajes está plenamente asentado en circuitos de cine independiente desde hace años. Sin embargo, esta técnica todavía se sitúa en un lugar liminal entre medios que la posiciona en un lugar complejo para ser estudiada. Por tanto, en este trabajo se tomará la condición post-internet como una herramienta con la que poder acercarse a diversas obras machinima. Esta visión post-internet, compartida tácitamente por un grupo de artistas heterogéneo, viene dada por la ubicuidad de la cultura de internet en nuestra era, indivisible de la realidad material y la cotidianidad. Por ello, se expondrán y analizarán una serie de obras machinima capaces de traducir el folclore y las vicisitudes de la experiencia de vivir en internet al medio del videojuego, siempre predispuesto por naturaleza a acoger los lugares comunes de la red.

Palabras clave: machinima; post-internet; videojuegos; cine; internet folklore.

Abstract

The use of machinima to make films has been firmly established in independent cinema circles for years. However, this technique still occupies a liminal position between media, which makes it difficult to study. Therefore, this work will take the post-internet condition as a tool with which to approach various machinima works. This post-internet vision, tacitly shared by a heterogeneous group of artists, is given by the ubiquity of internet culture in our era, indivisible from material reality and everyday life. For this reason, a series of machinima works capable of translating the folklore and vicissitudes of the experience of living on the internet into the medium of video games, which are by nature predisposed to embrace the commonplaces of the web, will be presented and analyzed.

Keywords: machinima; post-internet; video games; cinema; internet folklore.

1. Introducción

El cine y el videojuego se han cruzado en numerosas ocasiones desde finales de siglo a través de metrajes *live-action* de algunas de las sagas más reconocidas. Películas como *Street Fighter* (Steven E. de Souza, 1994) o *Resident Evil* (Paul W. S. Anderson, 2002) transmutaron los bits en carne con resultados aceptables en el mejor de los casos. Sin embargo, paralelamente al intento del cine por traducir los códigos del videojuego se estaba gestando la dinámica contraria, la de un cúmulo de jugadores que vieron en el potencial narrativo del videojuego una vía con la que expresarse cinematográficamente. Con el paso de los años, esta técnica, la del machinima, acabaría por entrometerse

* Universidad Autónoma de Madrid
fco.villalobos@outlook.es
ORCID: 0009-0005-2351-376X

dentro del cosmos de generaciones de artistas que se interesaron por explotar la intersección entre el cine y el videojuego.

Esta técnica sería asimilada por los denominados nativos digitales, término formulado por Marc Prensky que hace referencia a una generación nacida más allá de 1980 capaz de hablar de forma natural el lenguaje digital de internet, de los ordenadores y de los videojuegos (Blank, 2009: 80-81). Esta naturalidad con la que dan por sentada las capacidades de varios fenómenos tecnológicos oscila en la línea de lo enunciado por el informático Alan Kay (Xerox PARC, Apple), para el cual lo que hace que una tecnología sea vista como tal por una generación concreta es sencillamente su relación contextual con ella. Al igual que una generación más longeva no piensa en el automóvil o la radio como tecnología a pesar de serlo, una más joven incurre en lo mismo al dar por hecho la relación consustancial entre las computadoras personales, los videojuegos o internet (2009: 83). Una vez incorporada esta tecnología en la cotidianidad, lo natural es que se gesten obras artísticas que utilicen estos –ya no tan– nuevos medios para crear piezas que dialoguen con el clima cultural del momento. De ahí la aparición de términos como lo post-internet, que hace cerca de veinte años asentaron ciertos puntos de no retorno hacia una cultura digital indisociable de la material. Por ello y por su relación con estos campos, el machinima, oriundo del mundo digital, siempre se situó en una posición liminal propia de una generación acostumbrada a inmiscuirse con los sucesivos nuevos medios. Esto ha posicionado al arte del machinima en un lugar complejo de atisbar, ya que puede ser atendido desde los estudios cinematográficos, artísticos, de cultura visual o del videojuego, un hecho que lo abre a numerosos prismas con los que poder ser estudiado.

Por tanto, en este trabajo, tras dar unas pinceladas sobre la genealogía del machinima y tras vincularlo con la cultura de internet, se hará uso del marco teórico de lo post-internet para construir una serie de herramientas con las que acercarse a este fenómeno cultural desde un enfoque novedoso y útil. A lo largo del artículo se atenderá a una serie de piezas machinima que podrían englobarse bajo el paraguas de lo post-internet, pues tal y como se defenderá, esta condición artística aúna las características necesarias con las que poder conceptualizar unas obras que versan sobre el papel de internet en lo cotidiano. Como resultado, se verá cómo la técnica del machinima, indisociable de una cultura virtual adaptada a los lugares comunes del videojuego, ha dado fruto a unas obras con un gran sentido crítico y de época capaces de dialogar con distintos problemas sociales y culturales.

2. El videojuego en busca de la gran pantalla. Orígenes del machinima

De forma general, la práctica del machinima abarca toda creación audiovisual animada a partir de un motor gráfico en tiempo real, como lo son los motores utilizados para crear videojuegos. A partir de técnicas propias del mundo del cine, estas obras son el fruto de la convergencia entre la animación, el desarrollo de videojuegos y la narrativa cinematográfica, realizadas con total libertad por una o varias personas (Marino, 2004). Etimológicamente, la palabra «machinima» procede del inglés y es el resultado del vínculo entre los términos *machine* –máquina– y *cinema* –cine– (Alcoz, 2022). A pesar de que este mecanismo para realizar obras audiovisuales mediante videojuegos ya se había materializado con anterioridad durante los años noventa en pequeñas obras como *Operation Bayshield* (Clan Undead, 1997) [Fig. 1], de un humor pythonesco, o en la pionera *Diary of a Camper* (Rangers, 1996), no fue hasta 1999 cuando el término vio la luz tras ser acuñado por un colectivo de cineastas llamado The Strange Company (Hugh Hancock, Gordon McDonald). Para el proceso de su creación hay que retro-

traerse unos años, cuando comenzaron a popularizarse los *speedruns*¹ de videojuegos de acción en primera persona con *Quake* (id Software, 1996) a la cabeza, cuyo resultado final no era más que una película «proto-machinima» que consistía en la captura de una partida aún más acelerada que la partida promedio de cualquier jugador. La única intención detrás de este proceso era dejar constancia de dicho logro y compartirlo. Como resultado, el fundador del equipo tras *Quake done Quick* (1997-), Anthony Bailey, que andaba tras la búsqueda de un término que aludiera a esas creaciones hechas a partir del motor 3D de *Quake* propuso a Hugh Hancock el término *machinema*, el cual operaba bajo la misma filosofía y contracción que fue descrita antes. Su intención era crear un término claro y que fuera capaz de sobrevivir a la naturaleza caduca de todo aquello que nace bajo el paraguas de la tecnología y la novedad, ya que él pensaba que *Quake Movies*—que era como se las conocía—, además de ser poco atractivo, tampoco era capaz de tales requisitos (McPherson, 2007: 184). El tiempo le dio la razón.



Fig. 1. Fotograma de *Operation Bayshield*, Clan Undead, 1997. *Quake Movie*.

Así pues, a finales de 1999, cuando una nueva entrega de *Quake* acababa de estrenarse, Hancock perfiló la palabra *machinema* hacia la mencionada «machinima». Esta acción se oficializó un mes después cuando, ya en el nuevo milenio, decidió patentar el término y crear el dominio «machinima.com», web que en sus inicios se dedicó al archivo y distribución digital de contenido relacionado con los videojuegos, desde noticias y análisis hasta las películas a las que debe su nombre. La historia de la web, aunque heroica y cargada de nostalgia en sus orígenes, acabó por quedar manchada para la posteridad tras convertirse en 2006 a «Machinima, Inc.», empresa pionera en la contratación de creadores de contenido en internet que acabaría por exigir condiciones contractuales cuestionables a sus empleados.

2.1. Tras los usos y evolución del machinima

Desde principios del milenio hasta la actualidad, cabe recalcar que el machinima consiguió alejarse del nicho de personas y cineastas *gamers* que lo vio nacer hasta llegar a

¹ El término *speedrun* hace referencia a una práctica dentro de los videojuegos en la que jugadores, con ayuda de trucos o sin ella, compiten por ver quién finaliza un videojuego en el menor tiempo posible. Actualmente el récord en *Quake* está en 11 minutos y 28 segundos (la duración normal de una partida es de aproximadamente seis horas). Véase: <https://qrqd.org/7ss2>.

convertirse en una forma de hacer arte algo más común y que a menudo se reencuentra con la animación 3D tradicional. Quizá uno de los ejemplos más paradigmáticos de machinima y su largo alcance sea *Ouvroir, the Movie* (Chris Marker, 2010), un documental en el que un gato naranja llamado Guillaume-en-Egypte hace un tour dividido en tres itinerarios por su extravagante museo virtual ubicado en el videojuego *Second Life* (Linden Lab, 2003). La singularidad del caso reside en que el avatar del gato es realmente el director francés Chris Marker mostrando su colección de fotografías, carteles y documentos favoritos. Este trabajo tardío de Marker acaba por ser una reinterpretación de lo que puede significar poseer y cuidar un archivo en la era digital, idea que queda opacada formalmente por su apariencia naïf que recuerda a toda una era de videos en internet que fueron hechos a partir del programa nativo Windows Movie Maker. En otra vuelta de tuerca se sitúa el cortometraje *In Chris Marker's Studio* (Agnés Varda, 2011) [Fig. 2], documental realizado por Agnès Varda en el que, tal y como reza el título, esta visita el destartado estudio del director mientras conversan como amigos y él le enseña todas sus posesiones sin olvidarse de su museo en *Second Life*. Estas dos obras, pero sobre todo la de Varda, son un ejemplo de cómo el machinima puede implementarse y leerse bajo unos códigos cinematográficos tradicionales y que, si así lo requiere el filme, se puedan incorporar partes narrativas realizadas enteramente con un motor gráfico a tiempo real.



Fig. 2. Fotograma de *In Chris Marker's Studio*, Agnès Varda, 2011. Cortometraje.

Por el camino, otras obras clave del machinima han sido canonizadas dentro de la historia del medio, algunas como *She Puppet* (Peggy Aswesh, 2001) sirven como ejemplo de una mirada feminista hacia un campo que por aquel entonces estaba muy masculinizado². En este caso la cineasta Peggy Aswesh utiliza a Lara Croft, protagonista del videojuego *Tomb Raider* (Core Design, 1996), como un caso paradigmático de mirada masculina sobre el cuerpo e identidad femeninos. En el cortometraje, Aswesh recita textos de Sun Ra, Fernando Pessoa y Joanna Russ para evidenciar su teoría de que Lara Croft era una especie de «muñeco para chicos» deliberadamente sexualizado (Jansson, 2012: 53-55) lo que provoca que el personaje acabe por cuestionarse su propia existencia y sino en el mundo al que pertenece. Otros ejemplos pretenden ser aún

² Durante los años noventa en EE.UU. entre el 10% y 25% de la base de jugadores estaba compuesta por mujeres. Actualmente la cifra ha subido hasta el 46%. Recogido de: <https://qrqd.org/7wwK>.

más subversivos, como *9/11 Survivor* (vv.aa., 2003), una modificación del juego *Unreal Tournament* (Epic Games, 1999) que actúa como una crítica directa a los medios de comunicación y su capacidad para insensibilizar a la población a partir de la repetición continua de imágenes escabrosas. La idea detrás del filme era básica, tratar de «sobrevivir» a los atentados siendo reducidos a llamas o saltando por la ventana (Baigorri, 2010: 161). Este polémico *re-enactment* fue rápidamente censurado y actualmente es imposible encontrarlo en la red.

Por otro lado, hay cortos como los de Phil Solomon que han recibido un estatus de culto en internet durante estos últimos años. Sus obras machinima realizadas a partir de *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004) están cargadas de melancolía y de una apreciación por lo contemplativo, tanto es así que metrajes como *Rehearsals for Retirement* (2007) o *Last Days in a Lonely Place* (2007) han sido comparados con la forma de hacer cine de Yasujiro Ozu o Andréi Tarkovski, un hecho que él mismo reconoce y cita (Aldouby y Solomon, 2020). A modo de colofón con respecto a esta forma de hacer cine, también se deben considerar películas machinima pensadas a modo de readaptaciones de otras obras. En los casos más extremos, se han llegado a incluso hacer *remakes* con motores gráficos en tiempo real, tal y como ocurre con *KoyaanisGTAV* (Alan Butler, 2017), que sin ir más allá de lo que reza el título, consiste en una recreación machinima de la transcendental *Koyaanisqatsi* (1982) de Godfrey Reggio. De igual manera, fuera del ámbito cinematográfico se sitúan obras como *Reenactments* (2007-2010) de Eva y Franco Mattes, en la que a través de *Second Life* habilitaron sesiones a las que podía asistir cualquier usuario que quisiera presenciar cómo el dúo de artistas reinterpretaba piezas clave de la performance como *Shoot* (1971) de Chris Burden o *Imponderabilia* (1977) de Marina Abramović y Ulay.

De forma paralela, la estandarización de los videojuegos como un medio a partir del cual hacer arte ha sido clave a la hora de plasmar esa obtusa condición post-internet presente en la cultura contemporánea. Mencionar el desarrollo del machinima es especialmente pertinente ya que muchas de estas obras post-internet dan por sentado el potencial artístico inmanente de los videojuegos. Por tanto, no es raro que a menudo estas obras vayan más allá de simplemente contar historias animadas y que consecuentemente utilicen el medio como una forma de lenguaje con la que hacer un viaje itinerante entre la cultura *online* y *offline*.

3. La condición post-internet

En retrospectiva, esas películas que durante años circulaban principalmente en la red a través de foros especializados como la mencionada «Machinima.com» fueron encontrando su lugar dentro de festivales de cine internacionales dedicados íntegramente a este tipo de filmes, como el Machinima Film Festival, apoyado por la Academy of Machinima Arts & Sciences –organización en la que se encontraban Hugh Hancock y Anthony Bailey–, o el más laureado Milan Machinima Festival, aunque también ha trascendido a festivales y programaciones de arte audiovisual general como la feria LOOP de Barcelona o la programación de Cineteca en Matadero Madrid. Esta acogida es sintomática de una visión del arte compartida por una generación de artistas nativos digitales que maduraron durante una época que vio cómo ebullició la cibercultura y que, atrapados por la vida en la red, plasmaron en su arte todo lo absorbido colateralmente en ella. Este relato sería el hilo conductor y el detonante de lo que luego sería entendido como «condición post-internet».

De todo lo escrito y manifestado acerca de lo post-internet hay pocos catalizadores y puntos de encuentro claros, pero existe cierto consenso en que el germen teórico de

este retoño del net.art reside en lo dicho por Marisa Olson en 2006 cuando esta respondió a una pregunta sobre el proceso detrás de su práctica artística. La entrevista, que ha quedado recogida en el fundamental libro-obra de Gene McHugh: *Post Internet. Notes on the Internet and Art* (2011) fue conducida por Lauren Cornell, una de las curadoras más importantes de este siglo y directora de Rhizome desde 2005 hasta 2012. Tras consensuar entre las dos que la cultura popular estaba íntegramente influenciada por internet allá por 2006, Cornell le pregunta a Olson sobre la necesidad –o no– del arte de internet de permanecer online, a lo que ella responde:

No. Lo que hago no es tanto arte «en» internet sino arte «después» de internet. Es la cosecha de mi compulsividad a la hora de surfear y descargar cosas de la red. Realizo performances, canciones, fotos, textos o instalaciones directamente derivadas de materiales encontrados en la red o de mi actividad allí³. (McHugh, 2011:11).

Esta declaración acabaría por ser la que durante años posteriores dinamitó una forma de acercarse a ciertas obras que era diferente a lo enunciado por el net.art. Lo esencial es aclarar que el prefijo *post-* no hace referencia a un estadio ulterior de internet, por lo que no es ni un internet más allá de internet ni un internet producto del deceso de este. Lo *post-*, a priori, es aquí una referencia a la condición intelectual con la que son concebidas estas obras, de ahí que Olson haga referencia tanto a su tiempo libre como de trabajo en internet, que, de una forma tácita, condicionan lo que luego plasma en obras de arte.

A la postura de Olson sobre un arte post-internet le siguieron otras que acabaron por establecerse dentro del «canon» de lo post-internet. Aquí se situarían las *image objects* Artie Vierkant, un proyecto teórico-práctico en el que conceptualiza unas piezas pensadas para vivir más allá del espacio galerístico. Su arte pervive y se reactiva en cada transmisión, foto o copia que se hace de él, hecho que desintegra la idea del autor y del valor del original, provocando, por tanto, que su arte deba viajar de la pantalla a la pared continuamente (Vierkant, 2010).

Posteriormente, las opiniones sobre una supuesta condición post-internet fueron evolucionando. Para el artista Jesse Darling, hacia 2014 todo arte era post-internet (Kholeif, 2014). A partir de Mirzoeff y su entendimiento sobre lo post, para Darling este prefijo alude a una etapa de crisis y no tanto a una de superación o distanciamiento, pues así como el posmodernismo venía a confrontar los valores de la modernidad para, como mínimo, ponerlos en duda, lo post-internet vendría a actuar de una forma similar apareciendo en etapas críticas de internet como la actual, en la cual se ha llegado a conspirar con su muerte (Muzumdar et al., 2025) debido al desbordado número de bots que lo habitan (Statista, 2024).

La curadora Ceci Moss, consciente del problema de entender lo post como un después o una progresión positivista, entiende lo post-internet como una gran expansión de la cultura de internet que no necesariamente hace referencia a un avance o a una disrupción, sino que invita a una reflexión más profunda que agita las concepciones que se tenían sobre la relación de los artistas con la web (Archey y Peckham, 2014). En parte, ella se inspira en las reflexiones de Lyotard en torno al prefijo *post-* y el posmodernismo entendido como un punto de inflexión. En este caso, Lyotard recupera el prefijo *ana-* para aludir a un enfoque que se sitúa en el análisis, la superación de la interpretación literal del medio –anagogía– y la *anamnesis* del psicoanálisis (Lyotard, 1993). Domenico Quaranta, figura clave dentro de la evolución del arte digital con

³ Traducción del autor del artículo.

publicaciones como *In Your Computer* (2011) o *Beyond New Media Art* (2013), consciente de la confusión y de las críticas sobre la etiqueta post-internet, incide en el valor conceptual de unas obras que deben sobrevivir a través de la circulación masiva en red. Con ejemplos como la exposición *Compression Artifacts* (2013), que consistía en la elaboración de una estructura museística efímera con obras de artistas post-internet en mitad del bosque, Quaranta reincide en el valor de este arte como uno que pervive en la intersección entre el espacio virtual y el material (Quaranta, 2015).

Por otro lado, el libro *After Art* de David Joselit a menudo ha sido citado como una obra relevante para entender lo post-internet. Su postura frente a la pérdida del aura que tanto reaparece en los debates sobre el net.art es ciertamente reveladora, pues para Joselit, esa pérdida predispone la aparición de un zumbido –buzz– que se produce tras la saturación de imágenes y que es lo que les otorga valor (Joselit, 2013); un valor que se medirá por la capacidad de estas de estar en varios sitios a la vez, de volverse ubicuas, virales. De manera similar, Vito Campanelli, sin referirse a lo post-internet, ve tras la masiva circulación de imágenes en la red el advenimiento de un fenómeno que él denomina como *diffuse aesthetics*, propio de una realidad donde todo es potencialmente estético y puede ser tenido como bello y de valor, hecho que, unido a su visión sobre las imágenes de internet como unas de esencia mimética (Campanelli, 2010), allana el terreno de lo que sería una práctica típica de lo post-internet.

Paralelamente a las discusiones sobre arte post-internet como un término que hace referencia a una nueva relación con internet por parte de diversos artistas, Juan Martín Prada, a partir de términos como el *Internet Aware Art* de Guthrie Lonergan, prefiere hablar de «poéticas de la conectividad», una noción en la que la cultura de internet vertebrará unas prácticas artísticas que dialogarán con unas dinámicas nuevas establecidas tras la web 2.0 (Martín Prada, 2017).

A partir de este primer acercamiento sobre lo que constituye una condición post-internet, aquí se mantendrá una postura sobre el término que sigue el rastro de lo enunciado y abarcaría no solo a objetos que se adecúen al espacio de la galería o del museo⁴, sino que haría referencia, en consonancia con la idea de Nik Kosmas de un arte sobre la experiencia de vivir en red en el siglo XXI (Kosmas, 2014: 93), a cualquier manifestación potencialmente artística que traduzca la cotidianidad de una realidad atravesada inexpugnablemente por internet, noción que a menudo se traduce en creaciones que se pueden situar en una tradición costumbrista del arte adaptada a la virtualización de la cultura contemporánea.

Dentro de la práctica artística, ciertas estrategias detrás del arte post-internet remiten a las acciones de reapropiación de imágenes u objetos presentes de una forma esencial en el dadaísmo y el arte pop. A esto Olson lo llamará *copy-and-paste aesthetic* (Olson, 2009), propio de una cultura internauta ajena de manera consciente de las nociones de autoría y cita que fueron características del posmodernismo. Un temprano ejemplo de cómo actuaban estos artistas se manifestó a través de los *surf clubs* compuestos de *pro surfers* que compartían en webs todo aquello que encontraban interesante o digno de atención. Uno de los más notables fue el de *Nasty Nets*⁵ (2006-2012), blog de surferos cofundado por la propia Marisa Olson. En este blog-club participaron algunos de los nombres que más han resonado en el arte post-internet, como Constant Dullaart, Petra

⁴ La referencia a unos objetos nacidos en internet pero pensados para el espacio de la galería alude a la controvertida visión del arte post-internet como un estilo mercantilista que se centra en lucir bien en redes. Esta idea es sustentada notoriamente por Brian Droitcour con citas como: «El objeto post-internet luce bien en un buscador al igual que un detergente luce bien en un anuncio [...]. Es aburrido estar cerca de él» (Droitcour, 2014).

⁵ Archivo de Rhizome que contiene la web: <http://archive.rhizome.org/artbase/53981/nastynets.com/>.

Cortright, Harm van den Dorpel o Guthrie Lonergan, e incluso algunos ya establecidos desde los noventa en el circuito del net.art como Olia Lialina o Tom Moody. La filosofía de la web era sencilla: tan solo había que compartir imágenes encontradas en la web. La finalidad era crear una especie de repositorio –ahora cementerio– de *objets trouvés* digitales; una sencilla acción que ya activaba esta obra colectiva. Algunos como Ed Halter han llamado a este cúmulo de imágenes en foros «Arte Folk Digital» (Cornell y Halter, 2015: 285-286), lo que revive antiguos debates sobre si un artefacto es arte o no solo que cambiando el escenario en el que tales cuestiones son debatidas. Así pues, en lo post-internet el cubo blanco fue transmutando hacia la interfaz de píxeles, y la *Fuente* de Duchamp fue reescalada hasta convertirse en un gif de gatos.

En este *surf club* también se publicaban enlaces a otras webs como YouTube o Tumblr provocando que dicha imagen se resignificase bajo otros códigos, como por ejemplo ocurrió cuando de forma irónica el artista Peter Baldes compartió el vídeo *John Cage 800% Slower (HD))*⁶, título que alude a la extensa tendencia de vídeos dedicados a ralentizar canciones con el afán de reconvertirlas en una pieza experimental a través de estirar las frecuencias de sus ondas hasta el máximo, una práctica que evidentemente no es aplicable a la «estridente» 4'33" de John Cage. Paralelamente, mientras que artistas como Olia Lialina compartían gifs virales como el famoso *Dancing Baby*, otros como Joel Holmberg visualizaban este espacio como un lugar con el que pensar su arte más personal, con posts como *pups & order* (2009)⁷ [Fig. 3] en el que recolectó treinta vídeos de perros reaccionando mediante ladridos al tema de la serie *Ley y Orden*. En cierta medida, esta amalgama de imágenes, vídeos y gifs puede ser vista como una gran imagen pobre a partir de las reflexiones de Hito Steyerl. Todos sus componentes visuales tienen en común una rápida dispersión a cambio de una calidad baja, así como el ser reflejo de una comunidad neurótica predispuesta a las distracciones; ansiosa por compartir todo aquello que ve en la web para reafirmar su figura y su ego virtual (Steyerl, 2014).

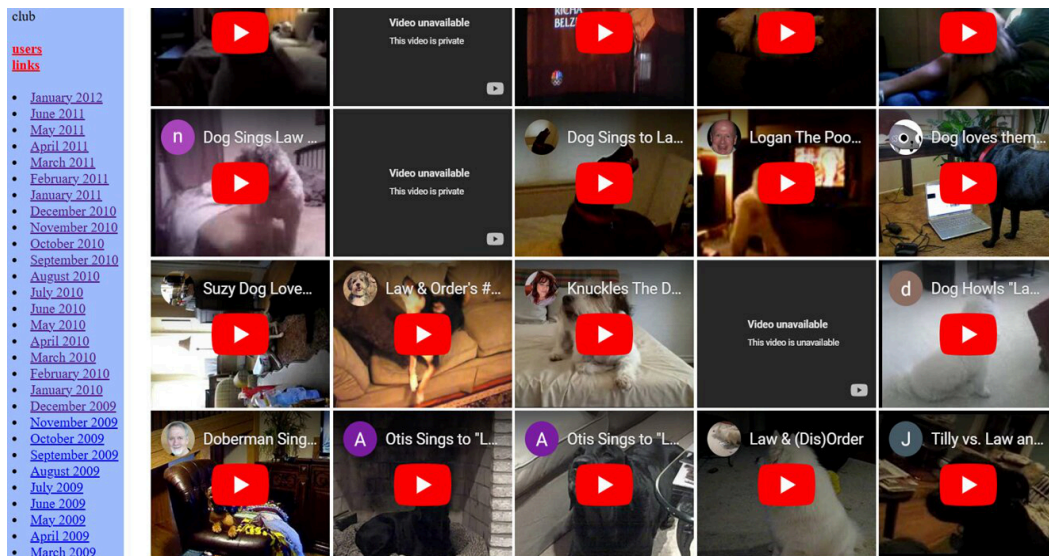


Fig. 3. Captura de pantalla de *pups & order* (*Nasty Nets*), Joel Holmberg, 2009. Obra multimedia en web.

⁶ Enlace al vídeo en YouTube: <https://qr.cd.org/8Xde>.

⁷ Enlace al post de Nasty Nets: <https://qr.cd.org/8Xdi>.

Dentro de esta «primera etapa» del arte post-internet, Olson destaca obras como la de John Michael Boling titulada *Four Weddings and a Funeral* (2006), en la que, tal y como se lee en el título, el artista creó una web a modo de portfolio con cinco vídeos pueriles de cuatro bodas y un funeral extraídos de YouTube, acción que Olson identifica como una de las más comunes dentro de este arte (2009: 276-277). Otro ejemplo característico que recoge esa *copy-and-paste aesthetic* a base de *objets trouvés* digitales es la obra *Arnold Schoenberg, op. 11 – I-III – Cute Kittens* creada por Cory Arcangel en 2009 [Fig. 4]. Aquí, rizando un poco más el rizo con respecto a la obra mencionada anteriormente, Arcangel sencillamente recrea a través de más de 170 vídeos caseros de gatos tocando el piano las *Three Piano Pieces (Drei Klavierstücke, Op. 11)* de Schoenberg, una de las primeras piezas de música atonal de Occidente. Su génesis no es más que el fruto de algunas de las cosas en las que Arcangel había estado interesado por aquel entonces: gatos, «basura» digital –la recogida en los surf clubs– y diversos vídeos de YouTube que podrían ser tenidos por obras de arte según quien los mirara (Arcangel, 2009).

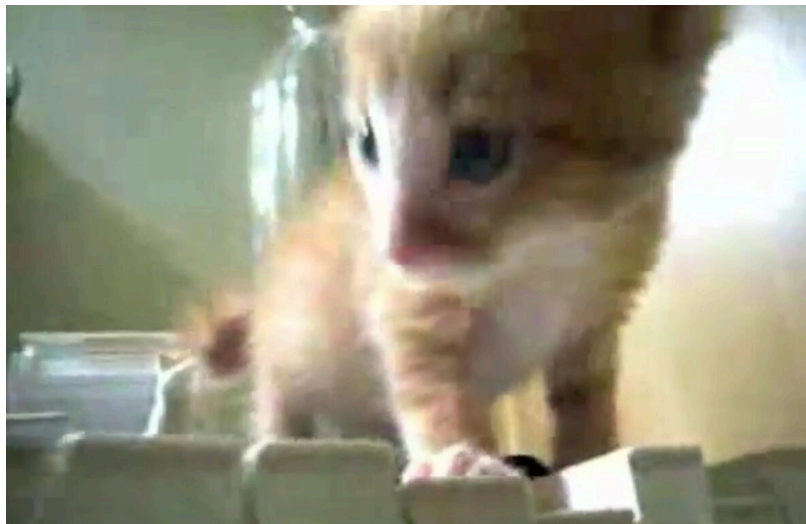


Fig. 4. Fotograma de *Arnold Schoenberg, op. 11 – I-III – Cute Kittens*, Cory Arcangel, 2009. Videocollage.

Ambos son ejemplos de arte post-internet, obras concebidas a partir de lo que se ha denominado también como un *internet state of mind* (Archey y Peckham, 2014: 8-9), es decir, un estado mental que concibe la realidad, y por tanto, el arte, a partir del prisma inamovible de internet. Otros curadores que han dedicado su tiempo a afinar el término como Omar Kholeif, oscilan sobre la misma línea a la hora de hablar del arte post-internet como una forma de arte que emerge desde y a través de la conciencia de los distintos tropos, *aesthetics* y condiciones naturales que habitan la red (Kholeif, 2023: 68-70). Sin embargo, para el propio Kholeif, asociado comúnmente con el desarrollo de esta forma de hacer arte, la etiqueta «post-internet» dejó de tener sentido cuando fue absorbida por el mercado artístico y la fe ciega en la creación de mercancías creadas para adaptarse a una estética lucrativa (Kholeif, 2021: 278).

Volviendo sobre el machinima, curiosamente, casi como una respuesta a los dos metrajes anteriormente mencionados sobre la figura de Chris Marker, se encuentra el pequeño documental *The Invention of Chris Marker* (Matan Tal, 2020) [Fig. 5], que sirve también como un claro ejemplo de material audiovisual conceptualizado bajo ese *internet state of mind*. El documental aprovecha el misterio en torno a la figura de Marker

en vida como punto de partida para tratar de discernir qué o quién fue el director. Casi como un detective, Matan Tal se embarca en la búsqueda de los vestigios póstumos del director francés en la red de la misma manera que lo haría cualquier usuario: consultando redes sociales, rebuscando entre comentarios de blogs, posts o vídeos, o incluso poniéndose en contacto con un usuario del cual se dice que es el propio director. Todo este proceso es mostrado al espectador a través de la interfaz de un ordenador Macintosh que se entremezcla con cortes de obras de Marker y metraje real del artista a modo de videoblog, el cual siempre está presente a través de una voz en off. Al igual que los otros dos cortos sobre Marker, el cineasta finaliza el documental con una visita al mundo virtual de Guillaume-en-Egypte para concluir que el director francés todavía palpita a través de su preciado archivo virtual.

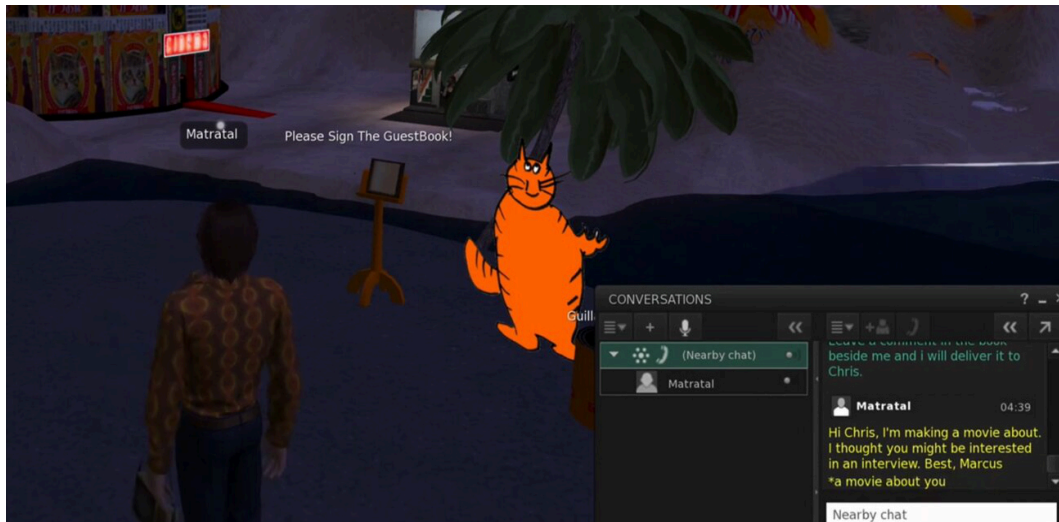


Fig. 5 Fotograma de *The Invention of Chris Marker*, Matan Tal, 2020. Cortometraje.

4. Reverberación post-internet en el arte del machinima

En la obra de Matan Tal, la narración a través de machinima está integrada dentro del propio documental como un recurso más, pero existen numerosos ejemplos de metrajes machinima realizados bajo una visión post-internet del arte y de la cultura. Sin duda, el mencionado *Second Life* es uno de los videojuegos en línea que resulta más atractivo para estos artistas. Uno de ellos es Jon Rafman, artista canadiense multidisciplinar y una figura clave dentro del desarrollo de lo post-internet. En su serie de *Kool-Aid Man in Second Life* (2008-2011) [Fig. 6], a través de su avatar de Kool-Aid y una voz con Auto-Tune, arrojó luz sobre algunos interrogantes comunes a este tipo de arte y de artistas, como el papel que juegan los videojuegos multijugador en su obra. Para Rafman, cuya formación académica siempre estuvo orientada a la creación de películas, videojuegos como *Second Life* poseen un potencial narrativo indudable que facilita –o democratiza– la creación de películas (Rafman, 2009). De forma paralela, cuando se le pregunta sobre sus influencias no solo menciona la literatura, sino que alude, al igual que Marisa Olson, a sus horas de surfeo en la web y mundos virtuales (2009). La realidad en la que basa su práctica artística es igual de sincera que cualquier otra, por lo que el uso de videojuegos y otros medios como las interfaces, webs o blogs, crea una especie de hiperrealidad que no es más que el reflejo de un cosmos cuyo origen está en internet. Consecuentemente, a pesar de que esta realidad pueda estar evidenciando un cambio de dirección en el arte digital, Rafman defiende no estar haciendo nada nuevo

con estas herramientas y alude a que la novedad reside en las nuevas comunidades y subculturas que sustentan esa visión post-internet (Kholeif, 2014: 194-195). La cautela de Rafman es similar a la que compartía años antes Lev Manovich cuando diseccionó los nuevos medios al hablar de la interactividad y de la capacidad de proyectar operaciones mentales a través de los ordenadores. En aquel entonces, Manovich aludía al hecho de que los hipervínculos o lo multimedia –pilares posteriores de lo post-internet–, no son más que el fruto de un cúmulo de factores e inventos rastreables desde hacía siglos en campos como la literatura o el cine (Manovich, 2005). Estos, al haberse concretizado al máximo, han llegado a un estado de fetichización tecnológica sin parangón, lo que también puede aludir a que la evolución de internet –o los nuevos medios– llegaría a un punto de no retorno en el que este sería siempre dado por hecho culturalmente por aquellos que lo vieron crecer.



Fig. 6 Fotograma de *Kool-Aid Man in Second Life*, Jon Rafman, 2009. Cortometraje.

Cabe resaltar que hay ciertos géneros de videojuegos que son más propensos que otros a ser utilizados por estos artistas, como los MMORPG⁸, género al que pertenece *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004). Este ha sido utilizado por Angela Washko, artista neoyorquina conocida por trabajar con videojuegos a través de performances, cortometrajes o incluso creándolos ella misma. Como jugadora veterana y después de reflexionar sobre el porqué una comunidad con el potencial de ser tan diversa acabó por ser profundamente discriminatoria, creó a modo de intervención artística el *Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft* (2012-2016), mediante el cual quiso aprovechar el apartado social del juego para dialogar sobre feminismo con los jugadores que iba encontrando, todo ello a través de entrevistas y encuestas «anónimas» entre avatares (Washko, 2014). Cabe destacar que fue realizada y presentada en el contexto del #gamergate⁹. Esta dinámica es similar a la que siguen los creadores de internet a la hora de entrevistar aleatoriamente a personas por la calle bajo la premisa de estar acometiendo experimentos sociales, solo que Washko

⁸ Acrónimo que, traducido del inglés, se refiere a Videojuegos de Rol Multijugador Masivo en Línea, donde un número enorme de jugadores interactúa con el mundo virtual y entre sí bajo un rol virtual.

⁹ El #gamergate fue un movimiento internauta promovido por la derecha alternativa estadounidense a modo de reacción frente a la petición por parte de mujeres desarrolladoras y críticas de una mayor inclusión en la cultura del videojuego. Sus consecuencias se pueden rastrear hasta la actualidad (Hanash Martínez, 2020: 90-93).

decidió utilizar el videojuego para ello, exponiéndose potencialmente a una lluvia de comentarios irónicos, desinformación y a un nido de *trolls*. A esta serie pertenecen cortometrajes como *Playing a girl* (2013), donde pregunta a un público mayoritariamente masculino¹⁰ sobre ciertas decisiones a la hora de jugar, como la elección de un avatar femenino, recibiendo respuestas categóricas como: «prefiero mirar el trasero de una mujer al de un hombre, ¡mirar el de un hombre sería de gais!» (Washko, 2013a). En otros como *Healer* (2013) los jugadores ironizan en tono burlesco sobre la necesidad de que haya mujeres debido a su capacidad natural para ser curanderas en el juego, todo para posteriormente preguntar a Washko si ella está jugando desde la cocina (Washko, 2013b). La artista, consciente de la poca seriedad de las respuestas opta por hacer una lectura más profunda y aceptar que ese mundo virtual es una proyección certera del pensamiento estadounidense, pues los usuarios, libres de la responsabilidad del mundo real, deciden dar rienda suelta a su ideario reaccionario (Washko, 2023).

Dentro del ejercicio de los experimentos sociales también se sitúa la producción del colectivo alemán de artistas de guerrilla y «pseudo-marxista» Total Refusal, fundado en 2018 y cuya inspiración no solo reside en la cultura del videojuego sino que se expande a partir de los fenómenos socioeconómicos que habitan la web y el mundo material, a los que critican a través de reimaginaciones y nuevos usos de grandes producciones de videojuegos (Linseisen y Total Refusal, 2021: 92-100). Entre sus obras se encuentra *Felt Real, Might Delete Later* (2021), una colección de vídeos breves machinima en los que durante una semana los avatares de estos juegos daban un paso al mundo carnal convirtiéndose en influencers. Para ello actuaban irónicamente bajo los mismos patrones que estos, e incluso, para coronar esta intervención desde el mundo digital, los artistas les crearon redes sociales, incluidas Tinder y OnlyFans, por lo que durante ese tiempo cupo la posibilidad de que alguien estuviera esperando una cita con un personaje de los *Sims 4* (EA Maxis, 2014) o de que alguien hubiera dado con contenido lascivo producido por un inmaterial personaje de *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020).

La anterior obra refleja cómo las redes sociales pueden moldear el lenguaje de distintos medios audiovisuales, en este caso a través de obras machinima. Sin embargo, también da pie a conceptualizaciones más complejas con largo recorrido en la historia del arte y de la cultura. Por ejemplo, el resurgimiento de la figura del Sísifo de Camus desde una perspectiva post-irónica en redes (Wilkinson, 2024: 59-70) ha inspirado a estos artistas a repensar las problemáticas del trabajo bajo una sociedad capitalista, con ejemplos como *Hardly Working* (2022) [Fig. 7], cortometraje que posee ecos de Santiago Sierra y cuya temática es familiar a obras virales en la red como la celeberrima *Can't Help Myself* (2016) de Sun Yuan y Peng Yu. En este cortometraje, los protagonistas son cuatro NPCs¹¹ del videojuego *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) desempeñando distintos trabajos, todos ellos igual de repetitivos y, debido a la propia ontología de los NPC, esencialmente infinitos e imposibles. Esto se evidencia en el carpintero, que durante su jornada de doce horas oscila de un punto a otro martilleando clavos, con la única finalidad de enriquecer un ecosistema creado para deleitar a un jugador que salvo en casos excepcionales como en el de esta obra, no le dedicará más que unos segundos de atención periférica. En los otros casos, como el de la barrendera o la limpiadora, el colectivo muestra cómo estos personajes entran en un aparente estado de deso-

¹⁰ Hacia 2017, solo el 23% de la base de jugadores de World of Warcraft estaba compuesto por mujeres. Recogido de: <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>

¹¹ *Non Playable Character* es el acrónimo utilizado para dar nombre a personajes que no pueden ser controlados. Su existencia queda completamente supeditada al entorno virtual para hacer de este un lugar más vivo, interactivo y orgánico.

lación cuando son desprovistos de sus herramientas de trabajo, condición que se subsana cuando retornan a sus labores, lo que evidencia claramente una alienación impuesta que no es más que un síntoma del clima desde el que fueron programados estos personajes. De ahí el paralelo con Sierra y su «sisífrica» visión acerca del absurdo del trabajo, como su performance delegada *3 cubos de 100 cm de lado cada uno, movidos 700 cm* (2002) (Albarrán, 2013: 7-14), donde la intrascendente labor de los actores subcontratados es similar a la del mozo de cuadra de *Hardly Working*, cuya vida se resume en portar durante horas un cubo de agua que siempre está lleno, ya que nadie bebe de él.



Fig. 7 Fotograma de *Hardly Working*, Total Refusal, 2022. Cortometraje.

Para finalizar, también cabe destacar otros metrajes que usan el machinima desde otros lugares comunes afines al post-internet, como pueden ser la nostalgia cuasi crónica y el tono melancólico de algunos de estos artistas a la hora de realizar sus obras. Si aceptamos lo *post-* aquí como una categoría temporal, se podría decir que lo post-internet es de por sí nostálgico; referente, al igual que el posmodernismo, de una «edad de oro» que condiciona perpetuamente al presente (Bourriaud, 2009: 216-217). Sin embargo, y a pesar de que no es así, en esta línea la nostalgia ya parecía ser una constante durante los encuentros *Net Aesthetics*, donde varios artistas, curadoras y teóricos dialogaban en torno a las nuevas olas de arte en internet. Cuando Marisa Olson y la curadora Caitlin Jones trajeron a colación la nostalgia, la respuesta de artistas como Cory Arcangel o Michael Bell-Smith iba en la misma dirección: la búsqueda de cierta familiaridad en un antiguo estadio de internet, cuando todo aparentaba ser más sencillo y prometedor, cuando cada intervención e interacción en la red era vista como novedosa (2015: 103-106). De manera similar, el director italiano Andrea Gatopoulos trata de capturar esa nostalgia de un tiempo más sencillo a través del melancólico corto *Happy New Year, Jim* (2022) [Fig. 8] a través de un inteligente uso del machinima y de interfaces. Narrado a modo de conversación por chat de voz entre dos amigos, uno de ellos le confiesa al otro que después de pasar años jugando a videojuegos se encuentra en un momento en el que ha llegado a empatizar con los NPCs de estos juegos –de hecho, son los mismos que en la recién comentada *Hardly Working*–, e incluso, cita una conocida web de rostros generados por inteligencia artificial¹² para concluir que siente que se ha llegado a un punto en el que estos personajes e identidades preprograma-

¹² Véase: <https://qrqd.org/7wuc>.

das han dejado de ser simples súbditos de nuestra inteligencia. Esta reflexión existencial es ignorada por su amigo, que opta por celebrar el año nuevo a la luz de los fuegos artificiales, mientras que el reflexivo protagonista se imbuje en una solitaria ceremonia de fuegos doblemente artificiales en el videojuego *Rust* (Facepunch Studios, 2013).



Fig. 8 Fotograma de *Happy New Year, Jim*, Andrea Gatopoulos, 2022. Cortometraje.

Esta actitud, propia de una persona solitaria y constantemente online –a diferencia de su amigo, aparentemente– se retroalimenta gracias a las facilidades que ofrece internet para nutrirse de información e imaginaria placentera, que en este caso sería la proporcionada por la nostalgia. Por ello, la misma noción de nostalgia, mientras que se establece y permea en internet, a su vez, está desapareciendo debido a lo sencillo que se ha vuelto acceder a ella. De ahí que cierto grupo de personas, sin necesidad de llegar al extremo de los *hikikomori*¹³, prefieran vivir en la inherente paz distorsionada que genera la morriña por un pasado más prometedor (Tanner, 2022: 116-117).

Lejos de esta actitud, que puede ser más o menos manifiesta, se encuentran otros cortometrajes contemplativos y melancólicos que gustan de tratar temas personales a través de paisajes desolados. En *A Man Digging* (2013) [Fig. 9], Jon Rafman dialoga acerca de su propia memoria y lo selectiva que es a la hora de fragmentar recuerdos. En el corto se narra cómo la memoria, vista como una tierra contenedora de ruinas, distorsiona la noción de uno mismo hasta lo irreconocible. Estas manidas reflexiones complementan a un telón de fondo compuesto por espacios y lugares del violento videojuego *Max Payne 3* (Rockstar Games, 2012) donde solo ha quedado el rastro de una acción pretérita. Esto causa en el espectador una sensación espeluznante como la descrita por Mark Fisher a partir de Freud, pues esa falta de presencia es amplificada por cadáveres de NPCs y remanentes humanos que, en el transcurso normal de los hechos, ya no deberían ser atendidos de vuelta por nadie (Fisher, 2018: 75-79).

Otros cortos como *Infinite Skies* (2011) de Bram Ruiter y Martin Gerrits encriptan su lenguaje bajo una capa de figuras visuales estanca, derivando en una obra machinima cuyo montaje remite a los citados cortos de Phil Solomon en clave tarkovskiviana. Así pues, el resultado final es una narración no lineal donde el dolor y la pérdida de «algo» se representan en forma de imágenes alteradas de *Grand Theft Auto: San Andreas*:

¹³ Término japonés que hace referencia a personas, potencialmente enfermas o no, que deciden recluirse de la sociedad de forma extrema e indefinida en su hogar.

son un cúmulo de fragmentos de recuerdos distorsionados por un paso del tiempo exacerbadamente lírico. Bajo una intervención y premisa similares, en *Perpetual Spawning* (2018) [Fig. 10], Bram Ruiter se entromete en un no-lugar como es el metro para acelerar artificialmente las nulas dinámicas de interacción con el entorno de los NPCs de *Grand Theft Auto: IV* (Rockstar Games, 2008). Con esta pieza, quiso plasmar el estado de un proceso personal de confinamiento en casa de sus padres por dificultades económicas, materializado en este corto a través del engendramiento –*spawning*– continuo de modelos de personaje que no permanecen en escena más que unos segundos (Bittanti, 2024). Consecuentemente, aunque aquí la noción de nostalgia no está presente como en otras obras, ideas similares como la no pertenencia a un lugar fijo evocan sentimientos de inadaptación y soledad que son amplificados por una cultura en internet donde reinan el anonimato y la carencia de una agencia personal clara.



Fig. 9 Fotograma de *A Man Digging*, Jon Rafman, 2013. Cortometraje.



Fig. 10 Fotograma de *Perpetual Spawning*, Bram Ruiter, 2018. Cortometraje machinima.

Conclusiones

La herencia de lo banal y lo cotidiano siendo sacralizado a través del arte se estandarizó en una condición post-internet que ha hecho del influjo del día a día en la red una de sus principales características. Más allá del machinima, la ambigüedad irónica propia de la cultura de internet es constante en el resto de la obra audiovisual de estos artistas. Por ejemplo, obras como *The Game: The Game* (2016-2019) de Angela Washko o *Still Life (Betamale)* (2013) de Rafman y OPN, presentan, respectivamente, unos temas inherentes a la red como la problemática tras los *coaches* de la seducción y el reverso de un internet plagado de fetiches indescritibles a partir de la crítica irónica. Lo mismo ocurre con la pintura de Fran Baena, que a pesar de reapropiarse formalmente de los protagonistas de los memes de internet, siempre acaba por contener un comentario social cuyo origen oscila entre la realidad material e inmaterial. Al igual que Molly Soda, artista de la que podría decirse que su mera existencia virtual es una crítica constante a los códigos sociales a los que debe adaptarse cualquier sujeto que se presente bajo la máscara de la feminidad. Al final, todo artista que hable sobre los modos de vivir de una cultura condicionada por el funcionamiento de la red acaba por simbiotizarse con esta, lo que da pie, por tanto, a situarse bajo el prisma de lo enunciado en los fundamentos de lo post-internet.

A pesar de que ya toda generación es nativa digital, su mención resultaba necesaria para comprender los cambios que dieron paso a técnicas como el machinima. Es por ello por lo que la convergencia del videojuego con el cine, ya sea orientada a la teoría histórico-artística o a la cinematográfica, tendrá que afrontar las problemáticas que surgirán de una era digital que estará cimentada por una tecnología –nótese aquí la noción de tecnología como una ironía– construida a partir de la predicción y la generación artificial de contenido que, aunque pueda ser crítico, provocará cismas en aquellas comunidades que decidan apartarse del inflexible avance de la tecnología. No es de extrañar, por tanto, que el factor humano e interactivo latente en todo videojuego se posicione como un bastión con el que mirar con cautela el discurrir de la cultura y la sociedad.

Es por ello por lo que una técnica como la del machinima, la cual, en sus orígenes como *Quake Movies*, nació como una forma de compartir lo logrado en un ecosistema virtual, encajará con una cultura post-internet basada en la interactividad y la difusión de ideas e imágenes. Debido a la aparente sencillez tras ella y lo habituada que están las comunidades virtuales a dar con mundos renderizados, lo normal es que estos *surfers* o internautas tuvieran y tengan en algún punto ese «momento Ramones» (Archey y Peckham, 2014: 116) de sentir que también se puede crear arte a partir de los videojuegos. Por ello, en un paso más allá, a pesar de que el debate sobre lo post-internet se disipó hace años¹⁴ para establecerse como una cosmovisión más con la que acercarse al arte digital, sus aportes dentro del arte contemporáneo siguen muy latentes a la hora de criticar una tecnología que definitivamente no es inocente ni banal¹⁵. De aquí en adelante, aunque las producciones machinima venideras sigan siendo protagonizadas por los ya familiares *NPCs*, avatares o por cordilleras de píxeles y polígonos, los aportes de un arte que aluda al peso de vivir bajo las dinámicas de internet no dejarán de ser pertinentes pese a la artificialidad –inteligente o no– con la que este arte renderizado se presente al mundo.

¹⁴ A menudo se menciona la novena bienal de Berlín de 2016 (comisariada por el colectivo DIS), como el paradigma y el final de lo post-internet. Para aquel entonces, el término ya era visto como algo peyorativo y mercantil (Tavin, Kolb y Tervo, 2021: 4-5).

¹⁵ Por ejemplo, Kari Altmann, artista clave post-internet y artífice de obras fundamentales como *R-U-IN?S* (2009-), ha sido crítica con la herencia sesgada del término y de cómo la historiografía ha tergiversado su influencia y sus bases. Como ejemplo, cita la entrada "Post-Internet" de la Wikipedia, la cual ha recibido cuestionables correcciones y cambios por parte de un equipo editorial que ya no clama por la igualdad y la libertad en el tratamiento de la información (Altmann, 2021).

Bibliografía citada

- Albarrán, J. (2013). Trabajo y delito en la obra de Santiago Sierra. *FAKTA. Teoría del arte y crítica cultural*, 12, 1-19.
- Alcoz, A. (2022). Jugabilidad asíncrona. Los rasgos del videojuego en el cine experimental y la videocreación. *Artnodes*, 29, 1-11. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i29.393101>.
- Aldouby, H., y Solomon, P. (2020). Interview with Phil Solomon. *Art Journal*, 79(2), 80-86. <https://doi.org/10.1080/00043249.2020.1765560>.
- Archev, K. y Peckham, R. (2014). *Art Post-Internet: INFORMATION / DATA* [Catálogo de exposición]. Ullens Center for Contemporary Art.
- Baigorri, L. (2010). Game art. Nuevas interfaces para el arte y el juego. *KEPES*, 6, 153-167. <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/485>.
- Blank, T. J. (Ed.). (2009). *Folklore and the Internet Vernacular Expression in a Digital World*. Utah State University Press.
- Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Adriana Hidalgo.
- Campanelli, V. (2010). *Web Aesthetics: how digital media affect culture and society*. Nai Publishers.
- Cornell, L. y Halter, E. (Eds.). (2015). *Mass Effect: art and the internet in the twenty-first century*. MIT Press.
- Fisher, M. (2018). *Lo raro y lo espeluznante*. Alpha Decay.
- Hanash Martínez, M. (2020). La ciberresistencia feminista a la violencia digital: sobreviviendo al Gamergate. *DEBATS*, 134(2), 89-106. <https://doi.org/10.28939/iam.debats.134-2.7>.
- Jansson, M. (2012). *Everything I Shoot Is Art*. LINK Editions.
- Joselit, D. (2013). *After Art*. Princeton University Press.
- Kholeif, O. (Ed.). (2014). *You are here: art after the internet*. Cornerhouse.
- Kholeif, O. (Ed.). (2021). *Art in the Age of Anxiety*. MIT Press.
- Kholeif, O. (2023). *Internet Art: From the Birth of the Web to the rise of NFTs*. Phaidon.
- Linseisen, E. & Total Refusal. (2021). The Special Sauce of a Pseudomarxist Media Guerrilla. *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, 2, 92-100. <http://dx.doi.org/10.25969/media-rep/16792>
- Lytard, J. F. (1993). Note on the meaning of 'Post-'. En T. Docherty (Ed.), *Postmodernism: a reader* (pp. 47-51). Routledge.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Paidós.
- Martín Prada, J. (2017). Sobre el arte post-internet. *Revista Aureus*, 3, 45-51. https://www.juanmartinprada.net/imagenes/martin_prada_sobre_el_arte_postinternet.pdf.
- McHugh, G. (2011). *Post Internet. Notes on the Internet and Art*. LINK Editions.
- McPherson, T. (Ed.). (2007). *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*. MIT Press.
- Muzumdar, P., et al. (2025). The Dead Internet Theory: A Survey on Artificial Interactions and the Future of Social Media. *Asian Journal of Research in Computer Science*, 18(1), 67-73. <https://doi.org/10.9734/ajrcos/2025/v18i1549>.
- Olson, M. (2009). Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture. En C. Cotton y A. Klein (Eds.), *Words Without Pictures* (pp. 276-285). Los Angeles County Museum of Art.
- Quaranta, D. (2015). Situating Post-internet Art. En V. Catricalà (Ed.), *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology* (pp. 121-135). Gli Ori.
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra Editora.
- Tanner, G. (2022). *Un cadáver balbuceante, el Vaporwave y los fantasmas electrónicos*. Holo-bionte ediciones.

- Tavin, K, Kolb, G. & Tervo, J. (2021). *Post-Digital, Post-Internet Art and Education The Future is All-Over*. Palgrave Macmillan.
- Wilkinson, P. (2024). Disassembly and Reassembly: Theorizing a Meme-Rhizome. En C. Arkenbout e I. Galip (Eds.), *Critical Meme Reader III: Breaking the Meme* (pp. 58-70). Institute of Network Cultures.

Recursos digitales

- Arcangel, C. (2009). «Drei Klavierstücke, Op. 11». *coryarcangel.com*. <https://qr.cd.org/7vmF>.
- Altmann, K. (2021). «Post Internet Post Info Wars I». *Medium*. <https://karialtmann.medium.com/post-internet-post-info-wars-i-ed6d0cf3f550>.
- Bittanti, M. (2024). «Hauntological obsessions: On Bram Ruiter's Perpetual Spawning» *Milan Machinima Film Festival*. <https://qr.cd.org/7zdi>.
- Droitcour, B. (2014). «The Perils of Post-Internet Art». *Art in America*. <https://www.artnews.com/art-in-america/features/the-perils-of-post-internet-art-63040/>.
- Entertainment Software Association. (2024). «2024 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry». *Theesa*. <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data/>.
- Marino, P. (2004). «The Wonderful World of Machinima», *G4 Media, Inc*. <https://qr.cd.org/7pbB>.
- Vierkant, A. (2010). «The Image Object Post-Internet», *JstChillin*. <https://jstchillin.org/artie/vierkant.html>.
- Washko, A. (2014). «Why Talk Feminism in World of Warcraft?». *Creative Time*. <https://qr.cd.org/7wtX>.
- Washko, A., entrevistada por Matt Turner, (2023). «Cutscenes | Critical optimism: Angela Washko's Online Interventions». *MUBI*.
- Yee, N. (2017). «Beyond 50/50: Breaking Down the Percentage of Female Gamers by Genre». *Quantic Foundry*. <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>.

Webs y obras en la red

- John Cage 800 % Slower. (2010). (Video encontrado). <http://archive.rhizome.org/artbase/53981/nastynets.com/index7860.html?p=3448>.
- Michael Boling, J. (2006). *Four Weddings*. [Obra en red]. <https://www.google.com/fourweddings.html>.
- Nasty Nets. (2006-2012). (Surf-club). <http://archive.rhizome.org/artbase/53981/nastynets.com/>.
- Rafman, J. (2009). *Kool-Aid Man in Second Life*. [Cortometraje]. <https://vimeo.com/11689565>.
- Speedrun.com. (2024). [Web]. https://www.speedrun.com/es-ES/quake?h=Easy_Run&x=xk9l4vk0.
- Statista. (2024). Distribution of bot and human web traffic worldwide from 2013 to 2023. [Web]. <https://qr.cd.org/8Bi5>.
- Thispersondoesnotexist.com. [Web]. <https://thispersondoesnotexist.com/>.
- Washko, A. (Artista). (2013). *Healer* [Cortometraje]. <https://vimeo.com/58908634>.
- Washko, A. (Artista). (2013). *Playing a girl* [Cortometraje]. <https://vimeo.com/59268593>.



Este número de LAOCOONTE se terminó de editar el 11 de diciembre de 2025.

En su maquetación se usaron las tipografías Calisto MT, diseñada en 1986 por Ron Carpenter para Monotype, y Futura, diseñada por Paul Renner en 1927 para Bauer Type Foundry.

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA | DEPARTAMENT DE
FILOSOFIA

Departamento de
Filosofía
Universidad Zaragoza

UAM | Departamento de
Filosofía

UNIVERSIDAD
DE GRANADA

VNIVERSIDAD
ID SALAMANCA | **FLE**
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL
DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA,
LÓGICA Y ESTÉTICA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACION
Y UNIVERSIDADES

UNIÓN EUROPEA
AGENCIA
ESTATAL DE
INVESTIGACIÓN

PID 2022-140220NB-I00. Réplicas de la investigación artística a la crisis histórica

VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA | **Institut de Creativitat
i Innovacions Educatives**