

reminiscencia.net: un homenaje al Internet
antiguo

Martina Pellegrino

2024

Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Artes
Licenciatura en Diseño Multimedial
Taller de Diseño Multimedial V

Títular

Federico Joselevich Puiggrós

Ayudantes

Elizabeth Toledo
Nicolás Mata Lastra
Julia Saenz
Tomás Costantini
Juan Quiroga



Agradecimientos

A la Universidad pública y a lxs docentes que la conforman. Gracias por darme la oportunidad para poder formarme como profesional.

A Juli, Fede, Eli, Nico, Yon y Tomi, lxs profes que me guiaron durante el proceso a lo largo de todo el año.

A mis compañerxs de cursada, especialmente a Sere, Wandí, Sami, Guada, Cielo, Agus, con quienes nos acompañamos mutuamente en el proceso de ideación y producción de nuestros trabajos finales de carrera.

A toda mi familia, especialmente a mis viejos Marcelo y Carolina y a mi hermano Lucas, que me apoyaron siempre y me ayudaron a lo largo del proceso de armado y montaje de *reminiscencia.net*.

A Ale, quien me ayudó a armar mi obra y está siempre para apoyarme y acompañarme en todo lo que hago.

A Paucast, Manne, Fer y Tati por compartir los martes de Lenguaje Multimedial conmigo y escucharme hablar de la obra e incentivarme en su proceso.

Y un especial agradecimiento a todxs quienes me donaron chatarra electrónica haciendo posible la construcción de *reminiscencia.net*.



Índice

| | |
|--|-----------|
| Resumen | 4 |
| Palabras clave..... | 4 |
| Introducción..... | 5 |
| Marco teórico..... | 6 |
| Metodología..... | 8 |
| De la estética amateur de la web antigua a la monotonía visual de las redes sociales..... | 8 |
| <i>reminiscencia.net</i> : un homenaje al Internet antiguo..... | 14 |
| Proceso de creación e implementación de <i>reminiscencia.net</i> | 15 |
| Resultados..... | 16 |
| La ¿muerte? del Internet antiguo..... | 16 |
| Conclusiones..... | 18 |
| Referencias..... | 20 |
| Anexo..... | 21 |

Resumen

El Internet antiguo se destaca por la infinidad de sitios web amateurs, donde la personalización y la creatividad son protagonistas. A diferencia de aquellos sitios, en las plataformas de redes sociales se reduce la posibilidad de crear de cero un propio espacio y la impronta personal puesta en él se ve limitada. GIFs, sonidos MIDI, enlaces y coloridas imágenes distribuidas de forma caótica daban forma a la estética de la web de esa época, en contraste con los colores sólidos y las opciones de personalización limitadas que predominan en las plataformas de redes sociales hoy en día.

La presente investigación realiza una comparación de la estética y el consumo del Internet desde la era Geocities a la era actual de las redes sociales, teniendo en cuenta cómo la muerte de esta herramienta cambió el Internet y cómo construyó las bases de lo que hoy conocemos como redes sociales. Esta investigación se materializa en una obra interactiva llamada *reminiscencia.net* cuya inspiración parte de la estética propia de la web antigua, pretendiendo sumergir al usuario en la experiencia de navegación propia de ese Internet mediante la utilización de sus recursos característicos. Este trabajo cuestiona cómo interactuamos en la red, cuál podría ser su evolución en términos estéticos y de navegación, y qué producimos dentro de ella, promoviendo la creación de espacios y contenidos que trasciendan las plataformas de redes sociales.

Palabras clave

Internet - Geocities - Redes sociales - Estética - Sitios web

Introducción

Navegar por Internet a mediados de los '20s ya no es lo mismo que en los años en torno al 2000, los monopolios de las redes sociales y las grandes empresas conquistaron un espacio y una herramienta principalmente expresiva y hasta de confort que era dominada y construida por los propios usuarios. La web a mediados de los 90s (figura 1) era una red de amateurs que a pesar de ser tosca era brillante y personal y estaba siempre en construcción (Lialina, 2005). Tanto la estética como las formas de consumir Internet sufrieron grandes cambios desde aquella época hasta la actualidad. A partir del advenimiento de las redes sociales y el monopolio del Internet los usuarios han perdido cada vez más la posibilidad de customización. Las redes ofrecen una plantilla prediseñada en la que apenas podemos modificar nuestra foto de perfil y biografía. Se nos exige que generemos contenido constantemente, hay un algoritmo al que debemos complacer para obtener beneficios como el simple hecho de ser vistos, de tener presencia.

En los 90s y principios del 2000 se accedía al Internet solamente desde el escritorio, un entorno físico que mediante la computadora permitía el acceso a un entorno virtual plagado de foros, chats, juegos Flash, e infinidad de sitios webs personalizados en páginas como Geocities. Este Internet no era ubicuo, no estaba integrado en todos los aspectos de nuestra cotidianidad, a diferencia de la actualidad donde a partir de los smartphones estamos constantemente conectados y podemos acceder en segundos a cualquier espacio virtual. Los sitios web personalizados fueron reemplazados por perfiles en redes sociales apenas customizables. La muerte de Geocities implicó la pérdida de un gran patrimonio cultural digital creado por usuarios interesados en compartirle al mundo de la red sus gustos, sus intereses y sus aficiones mediante ciertos recursos estéticos característicos de esa web antigua como los gifs y los sonidos MIDI.

A lo largo de esta investigación me interesa analizar la estética y el consumo del Internet desde la era Geocities a la era actual de las redes sociales, entendiendo la creación de sitios web como una herramienta expresiva para los usuarios y como una práctica artística, teniendo en cuenta cómo la muerte de esta herramienta cambió el internet y cómo construyó las bases de lo que ahora conocemos como redes sociales.

Marco teórico

Es pertinente vincular los cambios en el Internet, tanto en términos estéticos como de consumo, con el contexto político y económico del capitalismo. No debe analizarse como algo ajeno al sistema en el que vivimos, sino considerar que modifica la manera en la que las personas se relacionan. A partir de esto, algunos conceptos teóricos a tener en cuenta son aquel de “sistema-red” de Juan Martín Prada, el cual hace referencia a la tendencia hacia el control oligopolístico del uso de Internet (Prada, 2012) y la caracterización del Internet ya no como un territorio libre, sino como justamente un sistema-red repleto de webs que cada vez están más en manos de unas pocas empresas que controlan qué y cómo consumen los usuarios y su interacción con ella. La caracterización de las Webs 1.0, 2.0 y 3.0 evidencian diferencias en la estética del Internet y en cómo los usuarios navegan en ellas, teniendo en cuenta la descripción que realiza Prada de cada una de ellas, haciendo hincapié en que la creatividad que en los ‘90 se empleaba para diseñar páginas webs hoy queda reducida apenas a la personalización de plantillas prediseñadas (Prada, 2012). Al analizar la estética y cómo se conformaban los sitios web, principalmente de Geocities, es relevante el texto *La web vernacular* de Olia Lialina, artista de Net-Art quien considera a la red de los 90s como una red amateur, constantemente en construcción, y repleta de links, imágenes brillantes, sonidos MIDI, entre otros recursos que a los usuarios les permitían construir sus propios mundos a

través de los sitios webs. En la actualidad existen diferentes proyectos que intentan retomar y reivindicar aquella estética del Internet antiguo, y además permitiéndoles a los usuarios alojamiento para sus sitios webs o incluso funcionan como colección de recursos que sirven para la construcción de proyectos enmarcados en la web, como por ejemplo Neocities, Nekoweb, Wiby, Gifcities, entre otros.

Para analizar las redes sociales y la estética actual del Internet, resulta interesante considerar el concepto de “social media art” de Prada, que manifiesta una crisis de las “punto.com” y un cambio de la sociedad de la información a la sociedad de los medios, donde existen nuevas formas de socialización online y la creación artística online se da vinculada a la experimentación del usuario en los medios como las redes sociales, y no se encuentra vinculada a la creación de otros nuevos medios. Prada manifiesta y problematiza que un rasgo que determinará en gran medida la estética visual de la nueva web es la tajante separación entre forma (el diseño de la página) y su contenido (Prada, 2012). Por lo tanto, las empresas harán foco en generar una necesidad de pertenencia y de creación de contenido por y para los usuarios, quienes ya no crean sus propios medios, sino que hacen uso de aquellos que los monopolios les ofrecen. Además, el constante acceso al Internet gracias a los smartphones genera un cambio de las personas en su vínculo con y dentro el Internet. Nick Srnicek, en su texto *Capitalismo de plataformas* (2021), hace un análisis del sistema capitalista vinculado a la extracción de datos que se hace mediante la navegación en la red y la participación en las redes sociales, y desarrolla cómo las plataformas son una nueva forma de empresa diseñada para que el usuario realice aportes dentro de espacios vacíos pero bajo ciertas reglas, como lo son Instagram o X.

Metodología

De la estética amateur de la web antigua a la monotonía visual de las redes sociales

La Web 1.0, que comprendía entre 1995 y principios del 2000, tenía su propia estética. El Internet en aquellos años era tierra de nadie, los usuarios eran creadores de espacios. El lanzamiento de Geocities en 1994 le permitió a millones de personas crear sus propios sitios web gratuitamente y en ellos establecer sus propios mundos mediante gifs, textos en comic sans, sonidos MIDI, entre otros recursos característicos de una web en surgimiento. La artista de net art Olia Lialina caracteriza a esta web como una red amateur que estaba siempre “en construcción”, una red de conexiones inmediatas y links personales (Lialina, 2005). Los usuarios-creadores construían sitios presentándose ante el Internet, o incluso les creaban sitios en homenaje a sus mascotas o a sus bandas favoritas, colocando la herramienta Geocities y los infinitos recursos estéticos de la web al servicio de una necesidad de expresión y creación. En los 90s y principios del 2000 era común hablar de navegar o perderse por el Internet, y pasarse horas yendo de un sitio a otro. En el Internet actual dominado por las redes sociales es muy difícil perderse, ya que son dadas las plataformas en las que navegar y nos acostumbramos a usar una u otra, y no a explorar páginas webs azarosas en un sitio como Geocities. “Olvidémonos de la apariencia visual de la primera web y pensemos en cómo funcionaba. ¿Cuáles eran los principios de su crecimiento? Obviamente, los vínculos. La gran cantidad de vínculos, los enlaces en todas las páginas. (...) La web primitiva estaba fascinada por el poder de los vínculos.” (Lialina, 2005).

Es curiosa la organización de Geocities, estaba compuesta por vecindarios virtuales divididos por temáticas dentro las cuales se encontraban subtemáticas: Area51 incluía sitios sobre ciencia ficción y fantasía, Hollywood

incluía sitios de TV y películas, EnchantedForest era un vecindario por y para niños, SoHo albergaba sitios sobre arte y poesía, entre otra gran cantidad de vecindarios. Las URL de los sitios incluía el nombre del vecindario seguido de un número único equivalente al número de una casa en el mundo real. Los usuarios solían realizar páginas de bienvenida con títulos como “Welcome to my world”, carteles con palabras como “Enter” o “Welcome”, o incluso frases como “The coolest page of the Internet!”. Cada sitio era un mundo en sí mismo creado por una persona única y cada mínimo detalle expresaba su peculiaridad: cómo se presentaba hacia el visitante del sitio, la paleta de colores, las imágenes elegidas, los sonidos MIDI que complementaban la experiencia dentro del sitio. El recurso estético más utilizado en este Internet antiguo eran las imágenes en formato .gif de múltiples temáticas y formas, desde dibujos en 3D o pixel art hasta estampillas, botones y los famosos blinkies: pequeños recuadros de 150 x 20 píxeles en movimiento con frases para mostrar un interés en particular o simplemente hacer bromas. El simple hecho de querer hacer reír también era una motivación para realizar sitios web a partir de frases en comic sans, dibujos en código ASCII, y gifs de explosiones, emojis y dibujos animados. Al explorar cada sitio el visitante podía descubrir la personalidad de su creador y conocer sus gustos y preferencias, eso era lo más rico e interesante del Internet antiguo: su posibilidad de crear un mundo personal y único usando a la web como medio. Otra característica interesante de los sitios alojados en Geocities era su constante desarrollo expresado metafóricamente mediante banners y gifs con las frases “Under construction” o “En construcción”, acompañadas de señales amarillas y negras con símbolos de exclamación que expresaban la constante actualización de cada sitio. Muchos de ellos eran utilizados como diarios, álbumes de fotos de una familia, o de viajes o eventos; como homenajes a mascotas o a artistas favoritos e incluso dedicatorias a personas fallecidas; archivos o colecciones de links e imágenes de interés, entre otra

infinita cantidad de temáticas y propósitos por los que cada persona decidía crear un sitio web. La mayoría de estos sitios tenían un libro de visitas o guestbook en el que cualquier persona que visitara el sitio podía dejar un mensaje, o también se colocaban imágenes con la frase “Email me” dispuesta de diferentes formas y colores que dirigían a los usuarios al mail del creador del sitio, permitiendo así mantener contacto. El Internet antiguo y particularmente Geocities era una gran comunidad en la que cada uno compartía abiertamente colecciones de recursos para que cada persona pudiera utilizar para colocar en su propio sitio, o incluso muchos usuarios creaban sus propios gráficos mediante diferentes softwares, acentuando la personalización de cada rincón del Internet, siendo esto lo más valioso tanto de Geocities como de la web antigua en general.

A fines de los 90s, el software Flash abrió nuevas posibilidades interactivas, de diseño web y de creación artística en Internet que rompe con una estética tosca que caracterizaba al diseño web. Flash comenzó como una herramienta para incorporar animaciones en la web, y con el tiempo fue permitiendo utilizarla para realizar videojuegos y experiencias interactivas en la web. Con la llegada de HTML5, Flash dejó de funcionar impidiendo el uso de varios recursos multimedia de múltiples sitios web. Previo al advenimiento de las redes sociales surgen los blogs, en un contexto de una nueva etapa determinada por el paso de la sociedad de los medios de acceso a la información a la sociedad de los medios personales de acceso y emisión de información (Prada, 2012). Estos permitieron generar un espacio de expresión mediante la escritura y la posibilidad de crear comunidades de opinión, siendo herramientas sociales que podían también usarse como medio creativo y poético, al igual que los sitios web personales. En este contexto de los blogs y de los sitios webs característicos de la Web 1.0 y principios de la Web 2.0, surgen numerosos proyectos como las obras del colectivo Jodi, que proponen un caos visual e interactivo como rechazo a la ya construida forma

de interactuar y de organizar los elementos en la web. A partir del surgimiento de Flash, de los blogs y de las redes sociales, surge lo que Juan Martín Prada denomina como social media art, refiriéndose al conjunto de prácticas artísticas que tomarán las emergentes plataformas participativas de la Web 2.0 como ámbito específico de actuación (Prada, 2020). Las obras y proyectos artísticos que componen al social media art tienen en su mayoría influencia por las primeras manifestaciones del Net Art, utilizando recursos como el glitch, una estructura web caótica, una visualización ilegible; teniendo preferencia por repensar y recontextualizar los elementos característicos de la web.

En la Web 2.0, que comprende aproximadamente desde el 2003 a hoy en día, el usuario como creador amateur pasa a ser él mismo la información creada y compartida en un espacio específico: las redes sociales. Ya no hay un predominio de los sitios web propios como sucedía en la Web antigua, sino que los usuarios tienden a compartir su contenido en plataformas ya creadas y diseñadas como lo son Instagram, X, YouTube, entre otros. Prada en su texto *Prácticas artísticas e Internet en la época de la redes sociales*, nos hace reflexionar sobre qué queda hoy en día de aquella idea de Internet como un territorio independiente, libre o autónomo; teniendo en cuenta que mayoritariamente la web está cada vez más en manos de unas pocas empresas, y las tecnologías de la información están determinadas cada vez más por las grandes corporaciones de Internet y de las telecomunicaciones (Prada, 2012). El concepto de sistema-red desarrollado por Prada es pertinente para caracterizar al Internet en la actualidad, donde se tiende a un control oligopolístico de su uso y además proliferan las plataformas centralizadas que funcionan como espacios cerrados de contenidos, como lo son las redes sociales. En este monopolio del Internet, hay también una necesidad de unificar criterios, y de crear herramientas para agilizar procesos como los frameworks, los sitios como wordpress, entre otras. “Gran parte de la

creatividad aplicada en los años noventa al diseño de páginas web quedará reducida en la nueva década prácticamente a la nada, apenas a la mera personalización de plantillas prediseñadas.” (Prada, 2012, p. 36). Además, lo que vale en una red social es la cantidad de usuarios que hacen uso de ella y sus datos, y no necesariamente el contenido que se comparte o lo que los usuarios realicen en ella. El usuario ya no es un creador amateur como lo era en la Web 1.0, entendiendo el concepto amateur como creador aficionado y no profesional, sino que es prosumidor: productor y consumidor simultáneamente. Los usuarios en la red producen datos, éstos son la materia prima que debe ser extraída, y la actividad de los usuarios en las plataformas, es la fuente natural de esta materia prima (Srnicsek, 2021). Durante el siglo XXI el capitalismo sufre un gran cambio, en el que los datos pasan a ser un recurso muy importante que les permite a las grandes empresas optimizar y flexibilizar los procesos productivos, educar algoritmos, entre otras funciones capitalistas claves. Pero estas empresas necesitan de una herramienta que les permita recopilar aquellos datos, y es así como surgen las plataformas como Google o Facebook que les permiten monopolizar, extraer, analizar y usar cada vez más cantidad de datos (Srnicsek, 2021). Estas plataformas generalmente son las que hoy conocemos como redes sociales, son espacios digitales que le otorgan la posibilidad a las personas de interactuar entre sí, y además construir y generar sus propios productos, servicios, y contenidos para volcar dentro de esa misma plataforma. Así es como se vio la oportunidad de monopolizar un espacio libre con el objetivo de generar ganancia. “Las plataformas también son diseñadas de manera tal que sean atractivas para sus distintos tipos de usuarios” (Srnicsek, 2021, p.48) por lo que le brindan a los usuarios espacios vacíos que ellos deben llenar. Este proceso genera un impacto en la estética del Internet actual, donde las redes sociales son caracterizadas por tener una estética muy similar entre sí: colores monocromáticos, logos monótonos, perfiles de usuarios iguales con poca

posibilidad de personalización donde generalmente lo único modificable es una foto de perfil y una biografía; a diferencia del Internet antiguo donde generalmente uno era quien creaba ese propio espacio de expresión e intercambio entre usuarios, como lo es un sitio web. Además, las plataformas necesitan generar ganancia por lo que muchas veces proporcionan servicios gratuitos como el mail, pero en él bombardean con publicidad perfectamente acorde a lo que uno consume.

En definitiva, la principal diferencia entre ambas Webs es que el Internet antiguo tenía personalidad, y en la actualidad la Web es menos individual y más comercial. Incluso algunas redes que comenzaron siendo bastante personalizables, como X o YouTube, en la actualidad restringieron muchísimo las posibilidades de personalización de sus sitios. Hoy en día todos los sitios web tienen una misma estética, donde incluso existen plataformas como Wix o Squarespace que ofrecen la creación gratuita de sitios pero manteniendo una estética y una forma que hace los sitios luzcan muy parecidos entre sí, a partir de recursos como el uso de fondos de color sólidos, tipografías sans serif, botones que la única animación que tienen es un color que aparece al colocar el cursor, y menús despegables o de tipo hamburguesa que ofrecen una exploración muy limitada del sitio a navegar.

Aunque en la actualidad la Web 2.0 sigue en desarrollo, podemos encontrar ya indicios de la Web 3.0: una web centrada en los datos que promete una conexión llevada al extremo, donde el software es quien interpreta y realiza casi que cualquier tarea dentro de la red. Esta web promete sitios más rápidos y conectados, y una forma diferente de interacción que todavía está en debate y en desarrollo. Más allá de estas características, algo que distingue tanto a la Web 3.0 como a la experiencia actual en la red es la plaga de contenido realizado por inteligencia artificial, desde fotos y videos hasta bots en X que interactúan como cualquier usuario

humano. Cabe preguntarse qué será de este Internet en un futuro donde los usuarios perdemos cada vez más el control sobre lo que consumimos, cada vez tenemos menos herramientas expresivas y personales en las plataformas tradicionales, y nuestros datos son constantemente vulnerados y utilizados por las grandes empresas para alimentar algoritmos.

***reminiscencia.net*: un homenaje al Internet antiguo**

La presente investigación se materializa en una obra interactiva inspirada en la estética del Internet antiguo. *reminiscencia.net* (figura 2) es un tótem realizado con chatarra informática que muestra un sitio web (figura 3 y 4) creado y estructurado con herramientas y recursos estéticos propios de la web antigua (figura 1), hosteado en la plataforma Neocities: <https://brillitos.neocities.org/>. Prada, en su texto *Prácticas artísticas e Internet en la época de la redes sociales*, escribe sobre una estética digital del remix, o remezcla, donde mediante acciones como cortar y pegar, fusionar, y/o alterar se modifica el material visual preexistente. El sitio web presente en *reminiscencia.net* es un gran collage digital que contiene dibujos, arte en ascii, memes, gráficos 3D, entre otros recursos característicos del Internet antiguo pero que conviven con imágenes referentes también a la web actual. Diversos proyectos inspiraron *reminiscencia.net*, uno de ellos es Cameron's World realizado por Cameron Askin, una web-collage creada a partir de gifs rescatados de los sitios web de Geocities. Cameron realiza un tributo al Internet antiguo y utilizando su principal característica de autoexpresión, él mismo menciona en su sitio que el proyecto es una carta de amor al Internet antiguo. Otro proyecto clave en el proceso de ideación de *reminiscencia.net* es el videojuego Wrong Box de Molly Soda y Aquuma, cuya intención es retomar la experiencia de navegar el Internet durante la Web 1.0 remitiendo a sensaciones de nostalgia y permitiendo cuestionarnos qué cambió en el

Internet a partir de los 2000 y cómo es nuestra experiencia dentro de él en la actualidad.

Proceso de creación e implementación de *reminiscencia.net*

El proceso de creación de *reminiscencia.net* comienza en la búsqueda de chatarra electrónica/informática y en la creación del sitio web contenido en el tótem instalativo-interactivo. “Para poder desarrollar una página web es necesario utilizar el lenguaje de hipertexto llamado HTML. Este lenguaje es el que permite estructurar y mostrar el contenido de la página web.” (Causa y Joselevich Puiggrós, 2013, p.43) En mi sitio web el lenguaje HTML es utilizado de forma no profesional, y no está optimizado según cómo un programador debería estructurar un sitio web para el uso estandarizado. Cada elemento está pensado y posicionado manualmente a lo largo de todo el sitio web. Me interesa utilizar tanto el lenguaje HTML como CSS y Javascript de forma amateur, de la misma forma que los sitios web eran construidos en la Web 1.0, y que sean una herramienta más para el proceso de la obra compuesta por el sitio web más el tótem que la sostiene. Este tótem está conformado por un conjunto de placas electrónicas recicladas a partir de tanto computadoras antiguas como módems e impresoras, conteniendo también restos de fuentes, coolers, memorias ram, entre otras tantas piezas que para muchos pueden ser desechos pero en mi obra conforman la materialidad principal. Esta chatarra electrónica/informática conforma una estructura de casi dos metros de alto que contiene dentro un monitor con el que los usuarios pueden interactuar con el sitio web alojado en la plataforma Neocities. La interfaz pensada para esta instalación interactiva está compuesta por una trackball y un botón: la trackball está construida de cero a partir del reciclaje de un mouse y una bola de billar, y el botón es recuperado de un gabinete sin uso y funciona como reemplazo del clic izquierdo de un mouse tradicional.

Resultados

La ¿muerte? del Internet antiguo

A partir del cierre de Geocities en 2009, comenzaron a surgir múltiples proyectos para mantener vivo al Internet antiguo. Páginas como Internet Archive o los proyectos [One Terabyte of Kilobyte Age](#), [restorativland](#) y [OoCities](#), son algunos de los varios sitios que funcionan como archivo de páginas desaparecidas. También sitios como [Neocities](#) o [nekoweb](#) funcionan en la actualidad como una alternativa a Geocities, otorgando la posibilidad a miles de usuarios de poder alojar sus sitios web gratuitamente. En ciertos nichos del Internet actual hay una intención de recuperar esa estética y esa política que caracterizaba la Web 1.0. A lo largo de Neocities, hay múltiples sitios web con manifiestos en contra de la monopolización del Internet que buscan repensar cómo navegamos hoy la red y brindar alternativas a los espacios actuales de interacción.

Hoy la web es impersonal, la comunicación digital es a través de las redes sociales que como usuarios habitamos cotidianamente y revisamos una y otra vez. Es de gran importancia cuestionarse estos espacios que navegamos y habitamos de forma virtual, y generar así nuestros propios espacios en la Internet, y crear nuestras propias herramientas y recursos que estén por fuera de las plataformas tradicionales. *reminiscencia.net* es una obra que surge de la necesidad de crear una web personal plagada de imágenes y links que me gustan y que yo quiera ver, no que me son impuestos por una plataforma y un algoritmo. Este proyecto tiene la intención tanto de darle la posibilidad de exploración infinita a quien lo navegue, como de perderse en el caos visual y virtual al sumergirse por tiempo indefinido en cada detalle. Cada imagen con la que un usuario interactúa, abre un pop-up que contiene un sitio web de Geocities u otras plataformas virtuales realizadas por diversos usuarios, o en algunos casos

también realizado por mí. *reminiscencia.net* surge también como reivindicación del Internet antiguo, es una máquina del tiempo a un Internet caótico pero divertido y personal. La intención de la obra y de la investigación es de repensar al Internet y de considerarlo como una herramienta y práctica artística también en la actualidad. *reminiscencia.net* podría considerarse una obra de Net Art, ya que el sitio web está alojado en la red haciendo posible el acceso desde cualquier parte del mundo. Aún con la falta del tótem, parte de la obra sigue viva gracias a la red y a su conectividad. Más allá de estar alojada on-line, considero que la obra pertenece al mundo del Net Art porque se usa a ese Internet como medio para hacer arte, como práctica artística, redefiniéndolo y proponiendo repensar cómo navegamos hoy el Internet y qué contenido consumimos en él. "Internet permite incorporar en el objeto físico una dimensión virtual y procesual de enorme interés para reactivar nuevamente el cuestionamiento de muchos de los principios de la institución arte." (Prada, 2012, p. 218). Prada caracteriza a las obras del post-internet art como objetos artísticos cuya característica esencial es la variabilidad, donde la obra puede tener diferentes formas. Para el autor el objeto artístico tiene una naturaleza híbrida, que transita entre el espacio físico y el virtual de la red, y que es concebido pensando siempre en su carácter indisociable respecto a los procesos de circulación en línea (Prada, 2012).

"(...) a lo largo de la última década, se ha problematizado intensamente el concepto de "espacio" resaltando su hibridez entre lo tangible del ámbito físico y lo intangible de las capas de datos añadidas a él." (Prada, 2012, p. 235) El Internet de los 90s no era ubicuo, se accedía a la red a través del escritorio con la gran computadora y al apagarla sucedía la desconexión. Actualmente el Internet está integrado en todos los aspectos de nuestra cotidianeidad principalmente gracias a los smartphones y las redes sociales que nos permiten acceder en segundos a cualquier espacio virtual. *reminiscencia.net* intenta traer de vuelta ese espacio concreto con el que el usuario podía

navegar en la red, el objetivo es que quien interactúe pueda adentrarse en el sitio desde el tótem que es quien de cierta forma le da vida a ese sitio. El tótem tradicionalmente se considera un objeto sagrado que conmemora a una tribu o a sus miembros, y esta característica de símbolo emblemático que está en representación de un algo que ya no está es lo que me interesa tomar para realizar mi obra: un tótem en homenaje a ese Internet antiguo que ya no está presente, o no de la forma en la que lo conocemos, que contiene en sí mismo un sitio web plagado de símbolos propios de la web antigua.

Conclusiones

Tanto la Web 2.0 como la Web 3.0, limitan a los usuarios en lo que respecta a la personalización y customización de las plataformas que ofrecen, a diferencia de la Web 1.0 donde la libertad de creación de sitios web era lo primordial. Pero ese Internet antiguo no murió, hoy simplemente está escondido, y sitios como Neocities tienen como objetivo seguir brindando a usuarios la posibilidad de poder crear y hostear gratuitamente sus propios sitios webs, manteniendo en múltiples casos esa estética particular del Internet antiguo: “Neocities está recuperando la diversión, la creatividad y la independencia que hicieron grande a la web” (Neocities, s. f.). Nos encontramos en una época en la que las grandes empresas son quienes gestionan la red, decidiendo qué mostrarnos y qué ocultarnos, amenazando con romper la web en islas fragmentadas (Prada, 2020). Frente a este contexto, considero de gran importancia utilizar estos sitios y proponer nuestros propios espacios de navegación e interacción, pensando proyectos que desestructuren lo que se nos es dado en el Internet. En las prácticas artísticas actuales enmarcadas en la red se prioriza analizar lo que hacen las redes sociales con nosotros, entendiéndolas como principales articuladoras de nuestra vida cotidiana. Por lo tanto, las obras que surgen en este contexto proponen cuestionar cómo nos movemos en los medios, más que proponer

un nuevo medio. Es inevitable pertenecer al sistema-red, pero cómo navegamos y qué producimos en él es lo que marca la diferencia. El sistema capitalista nos obliga siempre a estar realizando algo que genere ganancia, no hay casi lugar a la expresión y la creatividad con ese fin en sí mismo sin estar teniendo que pensar en obtener dinero. Hay que desarrollar software, sitios webs, y otro tipo de proyectos multimedia cuyo único fin sea la experimentación, querer crear algo que entretenga y que parezca no tener utilidad, y que sea personal. “Es hora de que recuperemos nuestras personalidades de estas máquinas de adicción esterilizadas, sin vida, monetizadas, extraídas de datos y monitoreadas y dejemos que nuestra creatividad florezca nuevamente.” (Neocities, s. f.).

Referencias

Causa, E. y Joselevich Puiggrós, F. (2013). *Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística*. Universidad Virtual de Quilmes

Lialina, O. (2005). *La web vernacular*. <https://art.teleportacia.org/observation/vernacular/laweb.pdf>

Martín Prada, J. "Hacia una teoría del social media art", *Revista de Occidente*, núm. 465, febrero 2020, pp. 5-25

Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de la redes sociales*. Editorial AKAL

Neocities. (s. f.). About Neocities. <https://neocities.org/about>

Srnicek, N. (2021). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra

Anexo

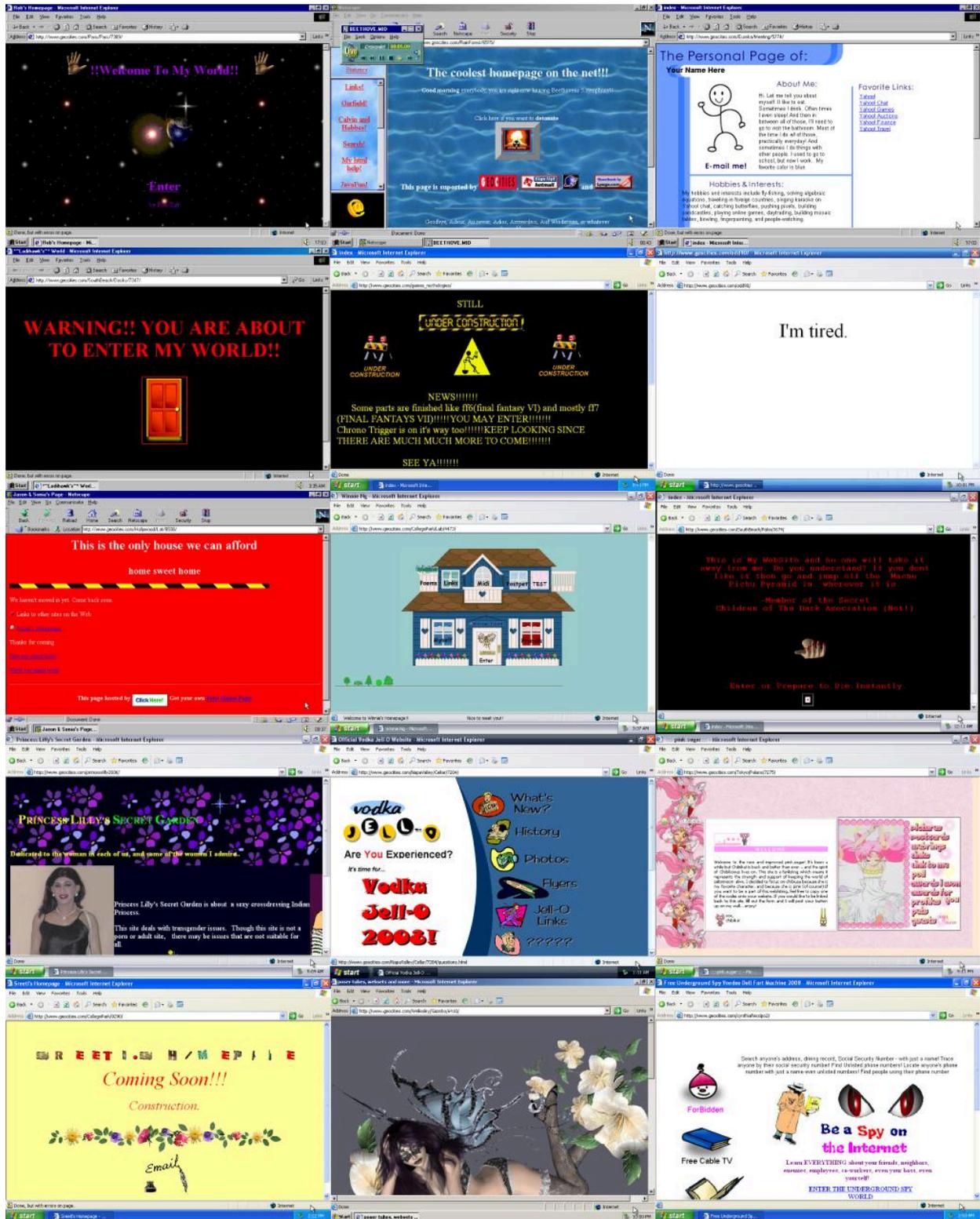


Figura 1



Figura 2

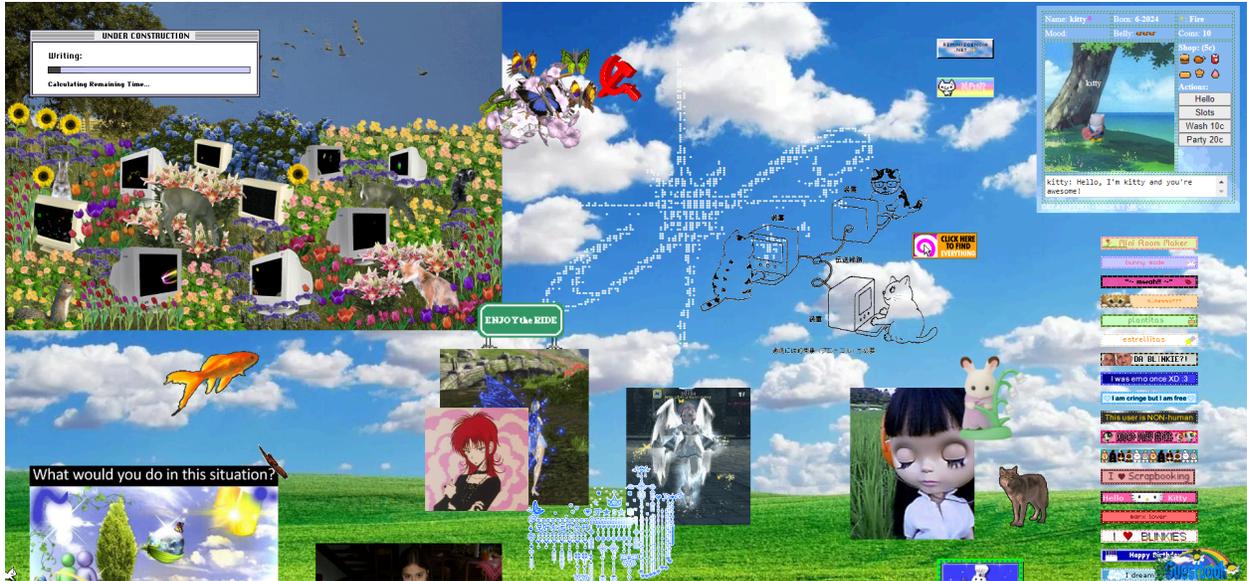


Figura 3

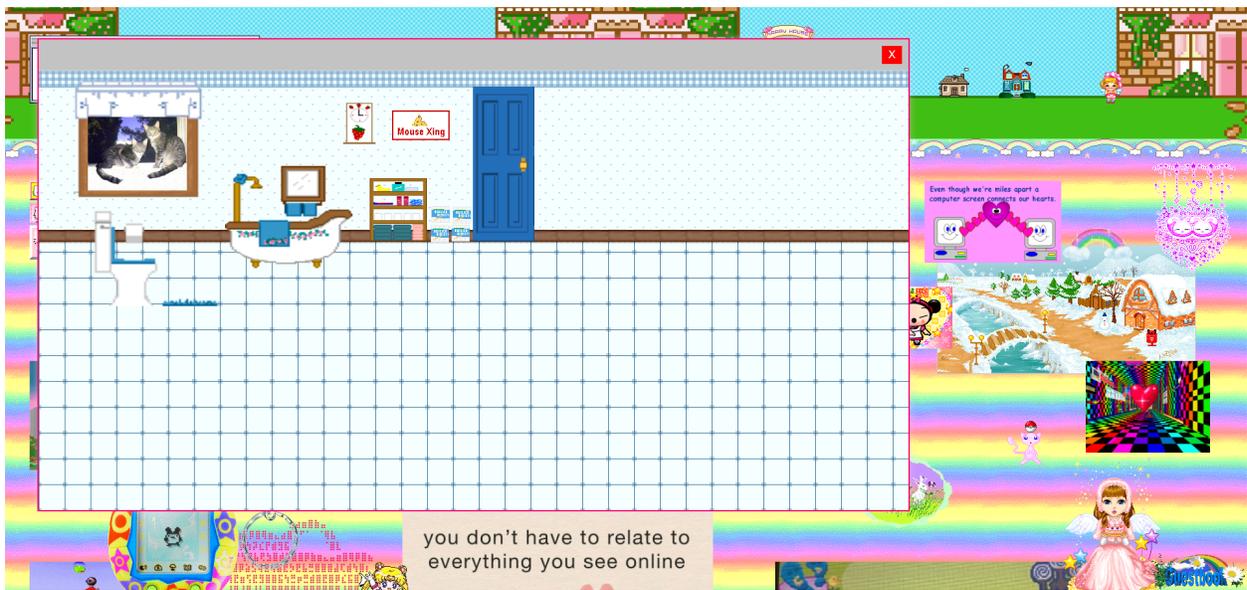


Figura 4