

ÍNDICE

1. Introducción	13
2. El paradigma sistema-red	25
2.1. Internet y la Web.	25
2.2. Cambios paradigmáticos comunicacionales	28
2.3. De la sociedad informacional al capitalismo comunicacional	32
3. El ciberespacio	37
3.1. La Web invisible	44
3.2. Las interfaces y programas	48
3.3. El hipertexto	50
3.4. Multimedia e hipermedia	52
3.5. La interactividad	53
3.6. Lo virtual	56
3.7. La virtualidad en el arte.	58
3.7.1. Lo virtual no digital.	59
3.7.2. Lo virtual digital	61
3.7.3. Lo virtual diseñado para el ciberespacio.	66
3.8. Lo virtual cibernético: desvalorización del mundo real.	70
4. La cibercultura	73
4.1. La cultura colaborativa	76
4.1.1. Cultura colaborativa. Sentido antropológico	76
4.1.2. Inteligencia colectiva	80
4.1.3. Fuerza invisible	81
4.1.4. La cultura colaborativa en el arte	84
4.1.5. La cultura colaborativa: mercadotecnia	95
4.1.6. El papel del espectador para la obtención del objeto artístico	100
4.1.7. ¿Es DIY cultura colaborativa?	106

4.2. El paso de la posmodernidad a la transmodernidad	110
4.3. La transmodernidad: el nuevo yo y su influencia en el sistema-red	123
5. Evolución del arte hacia el nuevo paradigma: arte en el sistema-red	137
5.1. El tiempo	138
5.1.1. El tiempo antropológico	138
5.1.2. El tiempo social.	141
5.1.3. El tiempo en el arte	146
5.1.3.1. La ordenación del tiempo en el arte [153].	
5.1.4. Cambio del tiempo en su inclusión del sistema-red.	159
5.1.4.1. Indexación temporal: el documento [159].	
5.1.4.2. Más allá del archivo [161].	
5.2. El espacio	168
5.2.1. El espacio antropológico y social	168
5.2.2. La evolución del espacio en el arte	171
5.2.2.1. El espacio de representación [172]. 5.2.2.2. Composición de la representación del espacio representado [176]. 5.2.2.3. El espacio representado [182]. 5.2.2.4. El espacio sociocultural de la representación [183]. 5.2.2.5. El espacio de exposición [184]. 5.2.2.6. El espacio conceptual [185].	
5.2.3. El espacio cibernético	187
6. Evolución del arte hacia el siglo XXI	195
6.1. Evolución del objeto artístico	201
6.2. El problema de la multiplicidad de la obra.	214
6.3. Materialidad del objeto artístico	217
6.4. El gusto por la obra de arte. La experiencia estética	221
6.5. Papel social del artista	225
7. Nuevos valores para el arte en el siglo XXI	229
7.1. Naturaleza de la imagen actual. La cultura del simulacro	229
7.2. Cultura visual	232

8. Lugares tradicionales de exposición del objeto artístico . .	237
8.1. El museo	237
8.2. La galería de arte	242
8.3. La exposición virtual	244
9. Manifestaciones artísticas dentro del sistema-red	253
9.1. El <i>net.art</i>	253
9.2. El arte en acción: la filosofía <i>hacker</i>	266
10. Cambios producidos en el arte por su inclusión en el sistema-red	283
10.1. Influencias del arte en la sociedad (-red)	286
10.2. Influencias del sistema-red en el arte	288
10.2.1. Propiedad intelectual	289
10.2.1.1. Protección legislativa [290].	
10.2.1.2. Protección por medios tecnológicos [291].	
10.2.2. La ventana al mundo: comercialización	295
10.2.3. Cambios en la naturaleza de la obra de arte	297
10.2.4. Cambios en el concepto de artista	301
10.2.5. Cambios en la institución artística	307
11. Posible evolución del arte por su inclusión en el sistema-red	311
11.1. El artista	313
11.2. El objeto artístico	314
11.3. La creación de la idea	315
11.4. La negación	316
11.5. El antisistema	317
Coda	319
Anexos	321
Bibliografía	327