

*iy*



**0,001YES**

Curaduría: Gaby Cepeda



## ***I. Update***

Mientras el recién inventado término Arte Post-Internet es prendido fuego por las mismas personas que lo impulsaron y en los mismos lugares donde nació –internet sí, pero NY, Londres y Berlín–, parece un buen ejercicio preguntarse de dónde salió. Definido en una primera ocasión por Marisa Olson y re-definido ampliamente en un gran número de blog-posts por Gene McHugh, Post-Internet se refiere al arte *después* del internet; específicamente cuando navegar la web dejó de ser únicamente para técnicos computacionales [o nerds], y se convirtió en un lugar para todo el mundo. Como explica Gene McHugh: donde pagas las cuentas y donde hablas con tu mamá. Cuando el internet alcanzó este punto en la década pasada –con el advenimiento de Facebook y otros colonizadores *user-friendly* del *wild-wild-web*–, el arte también lo hizo. Ya no vivía únicamente IRL –en la vida real– si no que se replicaba fluidamente en la web y en el *network*, en permanente difusión.

Post-Internet entonces, empezó a referirse al arte de un grupo de artistas que era consciente de este cambio, que intuyó que las imágenes de sus obras en internet eran tan importantes como la presencia de su obra en el entorno real. La producción artística mutó y se hizo cargo de sus necesidades fotogénicas, viabilidad como contenido *online*, posible viralización y compatibilidad con el fondo blanco –el de la galería y el de la pantalla.

Sumado a la consciencia de una obra anfibia que supiese habitar cómodamente IRL & URL, los artistas Post-Internet adoptaron el lenguaje del *branding* corporativo y el dinamismo de las redes sociales para tener una salida productiva que se define en el conjunto y en la cantidad. Brad Troemel los [se] define como *Aesthetes* –una combinación de estetas y atletas– en “auto-comodificación constante”, el yo-artista como marca y producto en permanente realización; *likes, comments, posts*, todo suma al *personal-branding*.

Esta afición por la estética y el lenguaje corporativo, ha sido cuestionada como una actitud acrítica y apologética del capitalismo [o *capitalist realist*, para usar el término de Mark Fisher]. Y aunque éstas características están muy presentes en casos específicos [la válida crítica de

Brian Droitcour a The Jogging y K-Hole, por ejemplo], el término sigue siendo útil para designar cronológicamente a una generación de artistas de los '00s que han desarrollado su práctica de la mano de la tecnología accesible y las redes sociales.

## **II. 0,001YES**

Cuando Brad Troemel habla de artistas con un flujo desmesurado de representación *online* que incorpora producción artística y *self-branding*, también habla de cómo “enfocarse demasiado en una sola cosa, excluyendo otras [...] puede perjudicar la habilidad del espectador para entender *el todo*”; pero 0,001YES parecería estar funcionando de forma opuesta.

Sus primeras encarnaciones fueron un tumblr y un soundcloud que aparecieron en 2012, en ellos se percibe un flujo constante de re-bloggeo y re-posteo, es decir, la re-presentación de contenido a través de su re-difusión, independientemente de su autor/posteador original. Y aunque esta es una acción simple, el output de 0,001YES no es tan ininterrumpido como para ser una salida desmesurada, más bien parecen estar “reconociendo data” y “estableciendo patrones en el medio del flujo” de información incesante, seleccionando y rebloggeando imágenes que funcionen como tropos o símbolos del contenido más típico de tumblr.

Mientras se habla de los *net-artists* como estos atletas de la producción visual y de su necesidad de definir, atraer y mantener un *feedback* continuo con su audiencia, 0,001YES elige la forma del colectivo anónimo indivisible. Un poco como K-Hole o The Jogging funcionan como colectivos pero 0,001YES también reniega de la identificación individual de sus partes y mantiene un perfil bajo únicamente promocionado por la publicación automática de sus posts de tumblr en facebook.

En ese sentido, no hay una estrategia de *branding* o búsqueda de empatía con su público, más bien 0,001YES funciona como un espejo que refleja los patrones visuales de imágenes ridículas. En lugar de tratar de cautivar a una audiencia específica para su *self-brand*, toman el flujo productivo de su audiencia y convierten eso en una identidad absurdo-corporativa que se auto-genera. No se trata de velocidad o de identidad, sino de acumulación [*aggregation*] que les permite llegar a identificar esos patrones. Es como si dejaran reposar el flujo de información visual en una especie de estanque artificial, cuya observación entonces les permite registrar las repeticiones que decantarán en su producción física IRL.

Eso sería *iy* finalmente, el output *offline* de la observación *online* de 0,001YES, una suerte de re-posteo tridimensional en la vida real. Funcionan como lo opuesto del *Aesthlete*, re-bloggear algo en el entorno físico es la forma más lenta de re-difundirlo, no se trata de velocidad si no de selección y re-edición de figuras que se repiten hasta el cansancio en el *stream* de tumblr, y que transpuestos en el mundo real se corresponden con productos masivos usados como materiales para arte.

La figura del objeto flotante, los crocs, el collage digital o la yuxtaposición aleatoria de objetos sin una función discernible son todos presencias constantes en la web, sin embargo, al transportarlos a una galería de arte en el medio de un barrio porteño, funcionan como un termómetro de la actividad *online* de 0,001YES, y por ende de un lenguaje específico del Post-Internet. De alguna manera, logran oscurecer más su marca re-nombrándola como *iy* y rehuendo de clichés más representativos y provocaciones más obvias de la web, como la pornografía o la marihuana.

Mientras el Arte Post-Internet está bajo ataque por su encandilada relación con la identidad corporativa, 0,001YES funciona como un artista anti-post-internet: evadiendo el reconocimiento personal, revirtiendo lo virtual a lo real y habitando específicamente ese lugar fértil de la relación *online-offline* donde la transposición de la información de uno a otro, enrarece ambas partes.

– GABY CEPEDA.

---

#### CHEATSHEET

<http://0001yes.tumblr.com/>

<http://www.lulu.com/shop/gene-mchugh/post-internet/ebook/product-17354797.html>

<http://shootandscram.blogspot.com.ar/2013/07/michael-sanchez-on-art-and-transmission.html>

<http://main.bradtroemel.com/Writing/Athletic%20Aesthetics.pdf>

<http://www.artinamericamagazine.com/news-features/magazine/young-incorporated-artists/>

<http://rhizome.org/editorial/2013/mar/26/mission-creep/>

<http://www.strikemag.org/capitalist-realism-by-mark-fisher/>

<http://www.haraldpeterstrom.com/content/5.pdfs/Mark%20Fisher%20%E2%80%93%20Capitalist%20Realism,%20Is%20There%20No%20Alternative.pdf>

<http://khole.net/>

<http://thejogging.tumblr.com>