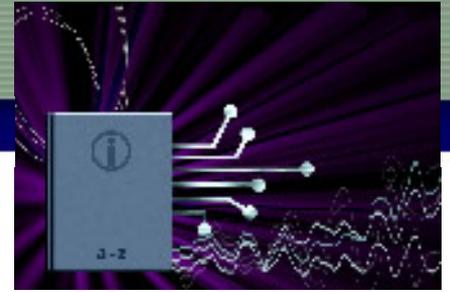


BREVE BALANCE DE LA PRIMERA DÉCADA DEL NET.ART

DESCARGAR PDF

IMPRIMIR



Claudia Giannetti

Media Centre d'Art y Disseny
Barcelona



Algunos antecedentes y contextualización

En un sistema informático, los "links" (o enlaces, vínculos o anclas) son instrucciones que conectan un programa o documento con otro, permitiendo la ejecución continuada entre los programas y documentos. En un sistema informático, los "links" (o enlaces, vínculos o anclas) son instrucciones que conectan un programa o documento con otro, permitiendo la ejecución continuada entre los programas y documentos.

La "era del link", sin duda la época en la que estamos viviendo en la actualidad, es la era de las interconexiones, del acceso libre a los bits de información a través de los medios informáticos y telemáticos, de la posibilidad de superar la unidimensionalidad y línealidad de la comunicación analógica. La "era del link" apunta a la actual cultura digital y a las ideas de hiperespacio, hipertexto e interactividad, cuyas características consisten en la nueva relación espaciotemporal inherente a la virtualidad; la temporalidad y la ubicuidad de datos; la sustitución de la relación distancia-tiempo por la instantaneidad; y el vínculo entre usuario y universo técnico.

Aunque una parte representativa de la aplicación de estas nociones esté relacionada con la expansión de Internet, no podemos olvidarnos que una serie de proyectos de investigación precursores, como los de Vannevar Bush (Memex, 1945), Douglas Engelbart (On Line System, con interfaz gráfica y ratón, 1968) o Theodor H. Nelson (Xanadú, 1968), ya expresaban la idea de interconexión de diferentes fuentes de información y de procesamiento hipertextual a través de una red.

Hay aquellos que sitúan los orígenes menos hipotéticos y más técnicos de Internet en la red de ordenadores ARPANET, puesta en marcha en septiembre de 1969 por la ARPA - Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada del Departamento de Defensa de Estados Unidos. En los dos primeros años de funcionamiento, esta red llegó a unir quince centros de investigación universitarios. Este hecho demuestra que la creación de una red telemática de comunicación no era un interés exclusivamente militar (alcanzar la superioridad militar en el mundo y generar un sistema de comunicación capaz de resistir a las armas nucleares), sino que aglutinaba también el mundo académico. Así es que, en 1980, empezaron a formarse redes telemáticas de comunicación como Usenet News para usuarios de UNIX y, en 1981, BITNET para usuarios de IBM; en 1983, el Departamento de Defensa de los EE.UU. creó su propia red y se desvinculó de ARPANET, que pasó a destinarse únicamente a la investigación académica bajo el nombre de ARPA-INTERNET.

A pesar de que estas experiencias precursoras de formación de telere redes de información colaborativas trazaron los caminos iniciales, la implantación de Internet como red de comunicación pública y de acceso libre mundial se produjo, en efecto, con la creación de la aplicación World Wide Web, en 1990, por Berners-Lee, y su divulgación pública en 1991, así como con la puesta en marcha del navegador Mosaic (NSCA, 1993) y, posteriormente, del primer navegador comercial Netscape Navigator, en 1994, al que se siguió el diseño del lenguaje de programación específico (Java) y de otros navegadores de libre acceso para los usuarios.

Pero las posibilidades de teletransmisión de información no atrajeron sólo al medio universitario y empresarial, sino también al mundo del arte. En realidad, a principios del siglo XX, algunos artistas dadaístas y constructivistas, y, en la segunda mitad, las manifestaciones en torno al Mail Art, Fluxus, las performance y acciones, o el Arte Conceptual, plantearon una serie de proyectos que demostraban la temprana preocupación de los artistas en utilizar creativamente los medios de comunicación a distancia (teléfono, fax, televisión, satélite, vídeo).

A partir de los años setenta, teleacciones como Cadaqués Canal Local (Antoni Muntadas, 1974), Double Entendre (Douglas Davis, 1981), El Mundo en 24 Horas (Robert Adrian, 1982); proyectos vía satélite, como Nine Minutes Live (Nam June Paik, 1977) o Two Way-Demo (Sharp, Bear, Grace y Loeffler, 1977), fueron intentos de transformar la tecnología de telecomunicación en un medio participativo y creativo, y pueden ser considerados, desde el punto de vista contextual, como antedecentes del arte para Internet.⁽¹⁾

En los años ochenta y principios de los noventa, paralelamente al desarrollo técnico de Internet, el mundo de la cultura, no sólo en Europa o Estados Unidos sino también en América Latina, Asia o África, descubrió las potencialidades de las redes telemáticas.

Modelos de arte y telecomunicación fueron desarrollados por artistas o grupos pioneros, como la red en torno a Roy Ascott, Terminal Consciousness (1980), los proyectos basados en redes participativas, teleconferencias, mailboxes o TV interactiva, como Electronic Cafe Internacional (Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz, 1984); ArtCom Electronic Network-ACEN (C. Loeffler, 1986); Bionic (Rena Tangens y Padeluun, 1989, BBS-mailbox); pARTiciFAX (1984, con participantes de Asia, Australia, África, América y Europa); Ponton/Van Gogh TV (Ponton Media, Documenta 8, 1992, que utilizaron, entre otras tecnologías, el Sistema de Boletines Electrónicos vía módem), Fax Station (Marisa Gonzáles, Circulo de Bellas Artes de Madrid, 1993), o Telage (Carlos Fadon Vicente, 1994, con conexión vía módem y programas como MicroPhone o SmartCom que unieron São Paulo, Campinas, Recife / Brasil y Lexington / EE.UU.).

En general, los objetivos principales de este tipo de proyectos eran plantear nuevas formas de interacción a distancia y generar espacios virtuales que pudiesen servir como plataforma para la creación de obras artísticas, muchas de ellas con fuerte acento social, en las que los usuarios desempeñaban un papel fundamental. Por ejemplo, Electronic Cafe Internacional, el evento socio-artístico creado por Galloway y Rabinowitz tenía por objeto potenciar el encuentro y el diálogo tanto entre personas físicamente remotas mediante la teleconferencia, como entre los grupos que suelen reunirse en los cafés de barrio. El proyecto puede ser considerado el primer prototipo del hoy tan difundido modelo comercial del Internet-café.



<http://www.ecafe.com>

Paralelamente al desarrollo de la tecnología, se concibieron nuevas nociones y una terminología específica. El término ciberespacio, proveniente de la novela de ciencia ficción (Neuromante, de William Gibson, 1984) y que alude a un mundo artificial, en el que las personas navegan por espacios de datos, llegó a ser sinónimo de este nuevo universo telemático de circulación de información.

La posibilidad de interactividad, la superación de las fronteras geográficas físicas a través de la conexión a escala global (espacio inmaterial o hiperespacio) y la viabilidad de generar ubicuidad y telepresencia (cuerpo virtual) se convirtieron en rasgos propios del mundo virtual en red. Cibercultura, ciberpunk, cyborg, cibercapitalismo, cibercity, ciberfeminismo y una serie de otras derivaciones pasaron a formar parte del vocabulario cotidiano de la red.

La “netcultura” implicó también procesos específicos. Entre otros, la “colonización” del ciberespacio generó una segmentación entre el mundo institucional, la esfera política, los intereses corporativos, los intereses privados y la contracultura. No obstante, a pesar de la diversidad de intereses, en la primera etapa de implantación, todos compartían, en general, un gran optimismo (en algunos casos, dejándose llevar por una torpe ingenuidad) respecto al enorme potencial considerado democratizante y emancipador de la red.

Mediante una serie de manifiestos, se pretendía definir –de forma más o menos utópica– los principios de Internet: John Perry Barlow y Mitch Kapor crearon la Electronic Frontier Foundation para defender la libertad en Internet frente a las constantes amenazas gubernamentales de “intervencionismo”. En 1996, su “Declaración de independencia del Ciberespacio” fue una clara reacción neoliberal a las propuestas de reforma y control de las telecomunicaciones del gobierno norteamericano. En 1992, el “Cyberfeminist Manifesto for the 21th Century”, del grupo australiano VNS Matrix, criticaba la praxis multimedial, en su gran mayoría definida por usuarios masculinos, no sólo en el contexto de la cultura sino también en las esferas sociopolíticas y económicas. El acento conservador y neoimperialista fue proporcionado por la “Carta Magna for the Knowledge Age” (1994),

redactada por los norteamericanos Gilder y Toffler, que veían en la unión del capitalismo y la tecnología un salto hacia la evolución (¡sic!) de la humanidad. Mientras tanto, “ciberactivistas” y “hackers” defendían la apertura del código fuente, elaboraban protestas, sabotajes y movilizaciones sociales en y a través de la red.

2

El uso de la red para la generación de proyectos artísticos

Este proceso no pasó desapercibido para la comunidad artística. Con la difusión de la www, un mayor número de creadores empezó a explorar el uso de la red para la generación de proyectos artísticos relacionados con la investigación del lenguaje específico del medio. Por un lado, se formaron grupos en torno a las comunidades virtuales. En 1991, el proyecto ya legendario *The Thing* (2) entró en red en Nueva York en formato BBS (Sistema de Boletines Electrónicos o mailbox) como plataforma para los artistas y la cultura contemporánea, y popularizó el lema “the users are the network”. Sus objetivos eran fomentar y revitalizar el discurso del arte, actuando como espacio para la comunicación, la distribución y la producción en red de nuevas formas artísticas. En 1995, *The Thing* ya contaba con otra “filial” en Viena, y con webs con foros de discusión, un periódico online (*Journal of Contemporary Art*), muestras en línea, servicio de correo electrónico, banco de datos, etc.

Desde perspectivas más personales, los artistas se interesaron por el empleo de Internet como medio para generar obras específicas que trabajasen con la noción de red y del posible diálogo abierto, sentando, así, las bases para lo que se llamaría, posteriormente, de net art o web art.

La artista holandesa Merel Mirage cuenta que, “en 1993, cuando empecé a explorar la tecnología de Internet, había algo muy nuevo: el public browser, que se llamaba X-Mosaic. Yo empecé a estudiar en la Academia de Media Art de Colonia y todos estábamos muy impresionados: ‘Hay algo nuevo que se llama Internet. ¿Qué es esto?’ (3)

Ese mismo año, Mirage creó *Poem*Navigator* (4), uno de los primeros proyectos para Internet, en el que se plantea la noción del viaje hipertextual a partir de un poema, sus elementos y detalles que retratan la cultura china. La metáfora del “viaje”, como veremos más adelante, se transformaría en arquetipo del espacio hipertextual y pasaría a ser uno de los temas más recurrentes de las obras de net art.

El proyecto *Handshake*, también de 1993, realizado por Barbara Aselmeier, Armin Haase, Karl Heinz Jeron y Joachim Blank, apostaba por la interactividad con los usuarios, pero se vieron circunscritos a la realidad del momento: “Cuando empezamos nuestras actividades en Internet, nos enfrentamos con el problema de que sólo muy pocas personas conocían el medio y prácticamente no eran capaces de entender lo que hacíamos en Internet. En vista de ello, tuvimos que transformar *Handshake*, una obra de net art específica para la red, en instalación.” (5)

Una serie de artistas que ya trabajaban con medios electrónicos, como Julia Scher, Antoni Muntadas, Paul Garrin o David Blair, se interesaron por la experiencia en red. En 1994, se destacan siete proyectos para Internet, que marcan, junto con las obras de 1993, la primera etapa de la producción online: el primer proyecto de cine hipertextual en Internet, *Waxweb*, de David Blair; (6) *la Digitale Stad Amsterdam* y *la Internationale Stadt Berlin* (7) –la primera con un fuerte acento activista y de movilización sociopolítica, la segunda con el propósito de crear una ciudad virtual como punto de encuentro público y privado–; el proyecto participativo de Antoni Muntadas, *The File Room*, una especie de tele-archivo contra la censura, en el que cualquier usuario puede describir y documentar su caso individual, así como buscar información sobre otros casos; (8) *Fluxus Online*, de Paul Garrin; *Hotpics*, un proyecto de fotografía online del www-Art Centre de Moscú, de Alexei Shulgin; la creación de *ada’web* por Benjamin Weil y John Borthwick, una plataforma de apoyo a la creación online, que, junto con *The Thing*, sirvieron de modelo para una serie de futuras galerías virtuales.



[Antoni Muntadas, "The File Room"](#)

e exploraba la red simultáneamente como espacio de creación y como espacio para la creación, hecho que ya determinó muy pronto las dos vertientes principales: el arte para Internet y el arte en Internet. Mientras la primera define claramente las obras cuya idiosincrasia principal es insertarse y apropiarse de la plataforma telemática como contexto, como medio y como lenguaje propio (net art), la segunda engloba todas aquellas manifestaciones que utilizan Internet en calidad de tecnología de comunicación como catalizador para el arte y la cultura (galerías virtuales, listas de noticias, revistas online, etc.).

S Joachim Blank, uno de los creadores de Internationalen Stadt Berlin, sugirió el concepto de "context systems" para definir este tipo de comunidades virtuales. Como comprobaremos más adelante, a partir de estas dos formas de acercamiento a Internet surgirán varios matices y desdoblamientos.

Las comunidades virtuales, como The Thing, Bionic o Ada Web, desempeñaron un papel importante en la amplia diseminación del net art a partir de 1995, tanto desde el punto de vista de difusión como de producción. "Mailing lists" como Nettime, creada por Geert Lovink y Pit Schultz en 1995, o Syndicate, creada por iniciativa del centro V2 de Rotterdam en 1996, ayudaron a conformar una red de interesados y fomentar el punto de vista crítico en contra de las ideologías cercanas al estilo de Wired.

Los años comprendidos entre 1995 y 1998 pueden ser considerados el "punto álgido" de la experimentación creativa con Internet. Fue el momento en el que se configura un nuevo perfil de netartistas, que trabajan de forma prácticamente exclusiva con Internet, como Joachim Blank, Jodi, Alexej Shulgin, Holger Friese, etc. Fue, asimismo, una época tanto de cuestionamiento por parte de los propios creadores de la denominación "arte" en relación a sus proyectos para Internet, como de replanteamiento de la funcionalidad y el determinismo del medio.

Los experimentos de deconstrucción tecnológica, como los trabajos de Jodi, iban –como ellos mismos afirman– "en contra del high tech. Nosotros luchamos, también a nivel gráfico, contra la máquina, (...) investigamos el ordenador por dentro, y trasladamos este proceso a la red". (9) Los ataques a los navegadores perpetrados por el artista esloveno Vuk Cosic planteaban la disfuncionalidad o el error como acción estética.

Por otro lado, proliferaron los proyectos activistas, como Digital hijack, creado por el grupo "etoy" (10) en 1996. La acción consistía en captar usuarios a través de los buscadores. Una vez dentro de la web de etoy, los usuarios eran "secuestrados" y recibían la amenaza: "No te muevas, este es un secuestro digital." El éxito de la acción –hasta 17.000 secuestros por día, más de 600.000 en total– obligó al grupo a suspender el experimento ("demasiados querían ser secuestrados voluntariamente"). Con esta acción, etoy logró demostrar las deficiencias del acceso a la www y lanzar una "crítica al uso pasivo y desorientado de los nuevos medios", como afirmó Martin Kubli de etoy.

El "netactivismo" generó movimientos interesantes y efectivos, aportando una metodología de actuación en grupo y un posicionamiento político crítico en base a una "desobediencia civil electrónica". Este concepto, introducido por el grupo de activistas zapatistas mexicanos en 1994 y difundido por el grupo Critical Art Ensemble algunos años después, sirvió de lema para una serie de acciones activistas o "hacktivistas", como FloodNet, del grupo Electronic Disturbance Theater (EDT), que con un software para la invasión masiva de webs, colapsó el servidor del gobierno mexicano con preguntas y búsquedas en la base de datos (las palabras "derechos humanos" fueron repetidamente introducidas en el buscador de la web, que una y otra vez daba como resultado "not found").

Los posicionamientos críticos respecto a cuestiones tanto sociopolíticas como relacionadas con el planteamiento en el contexto mismo de los efectos e idiosincrasias de la tecnología produjeron y siguen originando aportaciones especialmente estimulantes en la red. Para poner algunos ejemplos: Refugee Republic, de Ingo Günther, (11) deja entrever que, en la era telemática, en la que se habla de la globalización o la "desmaterialización" de las fronteras en el ciberespacio, la realidad geográfica patente en los problemas de inmigración sigue siendo una

cuestión de poder territorial. Technologies To The People, de Daniel García Andújar, (12) parte de la reflexión en torno al uso “democrático” de las tecnologías y actúa como una provocación pública, en la medida en que se presenta como una empresa virtual que, aunque sólo exista como proyecto artístico, funciona de manera real en el contexto de la sociedad.

Esta segunda etapa se caracterizó también por la realización de los primeros eventos, muestras y publicaciones directamente vinculados con el net art o las comunidades virtuales. Myths information - Welcome to the Wired World fue el tema de Ars Electronica 95, comisariada por Peter Weibel, que reunió gran parte de la comunidad artística activa en Internet y en proyectos de telecomunicación (Muntadas, Knowbotics Research, Eduardo Kac, David Blair, Public Netbase tO, etc.), así como teóricos de los medios, que sentaron las bases para el replanteamiento del tecnodiscurso (Paul Virilio, Florian Rötzer, Friedrich Kittler, Pierre Levy, Slavoj Zizek, Geert Lovink, Saskia Sassen, etc.). (13) Sobre todo a partir de 1996, empezó a difundirse el término net.art, utilizado en el primer encuentro de artistas europeos que trabajaban con Internet, The Next Five Minutes.

En España, tal vez la primera obra de net art que logró el apoyo de un Museo sea Sísif (1995), de Antoni Abad, que consistió en dos páginas, una instalada en la web del MACBA Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, y otra en la del Museo de Wellington en Nueva Zelanda. La doble representación de Sísifo tirando penosa e interminablemente de la cuerda en sus dos extremos, aludía al vínculo simbólico (pero igualmente enredado) en el espacio virtual. Abad también logró vender la primera obra de net art en España, 1.000.000, en el contexto de ARCO 1999.

[Antoni Abad, “Sísif”](#)

“Lo Humano y lo Invisible” (14) (noviembre de 1996 hasta enero de 1997) fue la primera muestra de web art organizada en España, y una de las primeras comisariadas en el mundo, dado que la primera exhibición de arte para Internet con proyección internacional fue la organizada en la Documenta X de Kassel, en 1997. (15) Este proyecto conjunto de ACC L’Angelot y Connect-Arte, (16) Barcelona, contó con la participación, en su gran mayoría, de artistas que fueron invitados a explorar el medio como nueva forma de lenguaje o crear obras específicas para el evento, como Bressemer, Bernardo Tejeda/Nilo Casares, Sylvia Molina/Juan Millares, Victor Nubla, Marc Palau, Carles Pujol, Myriam Solar, Yolanda Segura y Zush, pero también participaron netartistas que, en aquellos momentos, empezaban a desarrollar un trabajo personal para Internet, como la pareja Jodi (Dirk Paesmans y Joan Heemskerk).

En 1997, Robbin Murphy y Remo Campopiano organizaron la muestra Port: Navigating Digital Culture, en la galería del MIT List Visual Arts Center de Cambridge, Massachusetts. La preocupación de los impulsores del proyecto por la solución de la presentación física hizo que optasen por criterios expositivos destinados tradicionalmente a obras de videoinstalación (los trabajos online eran proyectados en cuatro grandes pantallas que colgaban del techo; en las paredes se reproducían una serie de textos explicativos y didácticos sobre la muestra, etc.); de esta manera, se siguió dando énfasis, aunque careciese de coherencia, a la escenificación del espacio expositivo físico, y se relegó a un segundo plano el carácter en línea e interactivo de las obras.

En 1999, la muestra Net_Condition reunió por primera vez la gran mayoría de las obras de net art producidas internacionalmente hasta aquella época, así como obras nuevas. Como evento multilocal y networked, tuvo lugar en la red y simultáneamente en cuatro centros en diferentes países: ZKM/Center for Art and Media de Karlsruhe (Alemania), que promovió el evento; ICC - Intercommunication Center de Tokio (Japón); MECAD\Media Centre d’Art i Disseny de Sabadell/Barcelona (17); y el festival steirischer herbst de Graz (Austria).

Cada uno de los centros participó a nivel local (presentando exposiciones “físicas”) y a nivel telemático, produciendo obras específicas para la muestra y colaborando en la selección global de proyectos, realizada por Peter Weibel, a los que se podía acceder desde la web del ZKM. La importancia de la muestra no se estribó sólo en el alcance cuantitativo de obras participantes o en su carácter multilocal, sino también en la trascendencia de

las reflexiones que se generaron por ocasión del evento a través del simposio organizado en Karlsruhe, de la presentación y debate público en MECAD y en Graz, de la edición del catálogo Net_Condition (una obra de referencia obligatoria) y de los diversos materiales publicados en los medios.

3

El siglo XXI. Reflexiones actuales en torno al arte para Internet

Desde la perspectiva contemporánea, parecen muy distantes los momentos de euforia idealista que prevalecieron en la fase inaugural de Internet, aunque nos separe tan sólo una década. Ahora más que nunca surgen interrogantes respecto al arte para Internet. No pocos teóricos y artistas cuestionan las tendencias actuales en la red, sobre todo por el cada vez más frecuente carácter lúdico y banal de las producciones. Igualmente, el modo genérico e indiscriminado en que se atribuye la denominación “arte” a cualquier tipo de producción online provoca confusión y desconcierto.

Interrogaciones diversas son formuladas cada vez más a menudo en el contexto del net art: “¿Entertainment o arte en la www?” (Gottfried Kerscher); “¿disneyficación de la red?” (Eva Wohlgemuth); “¿fue buen consejo ubicar a los creadores para Internet en el contexto artístico? ¿Mantendrá el net art su frescura e individualidad ante el creciente interés de los museos? ¿Resistirá a la institucionalización?” (Tilman Baumgärtel). ¿Estamos experimentando la puesta en práctica de las ideas de Lucio Fontana y posteriormente de Beuys, que defendían que toda persona es un artista, en este caso, en el ciberespacio?

Como en otros campos de la creación, también la producción para Internet está tomando dos rumbos distintos: la generalización apoyada en la técnica, y el distanciamiento de los estereotipos. No hace mucho tiempo, tan pronto como los artistas plásticos descubrieron Internet como medio de difusión de sus obras, empezaron a escanear y subir a su página web las imágenes de dibujos, acuarelas e incluso pinturas, y a afirmar que también eran artistas digitales.

Algo parecido está pasando con el uso de algunos software, como el Flash, que desarrolló una estrategia de marketing persuasiva dirigida a grupos de aficionados, que rápidamente agregaron a la marca corporativa la designación ‘arte’, como si ésta avalara sin reservas la calidad. Ahora, cualquier animación o pasatiempo dinámico realizado con esa herramienta recibe la “denominación de origen” Flash Art. La apropiación del término arte sirve, así, para justificar el uso de software comerciales. Resta saber si esta estrategia de mercado genera más ventas o, al contrario, estimula el pirateo de las herramientas.

Por otra parte, han surgido manifestaciones opuestas a esta tendencia más prosaica y generalista, que subrayan la necesidad de mantener la independencia respecto a los productos comerciales, como por ejemplo a través de los recursos de programación, y de apostar por la creatividad y el concepto. Los proyectos que trabajan en esta línea se caracterizan por una estética peculiar al medio telemático, que inside en el dinamismo, la deconstrucción y muchas veces en lo inesperado.

En general, estos “programadores” no quieren ser calificados de “artistas”, y tampoco consideran sus intervenciones en la red como obras de arte, a pesar de que, en muchos casos, el mundo del arte acabe por absorberlos. Proyectos que investigan, en particular, la dinámica de la red pasan a ser considerados automáticamente experimentos artísticos. Un ejemplo claro es la concepción de un nuevo premio en el contexto del festival Transmediale de Berlín dedicado a “artistic software”, que cada año selecciona una serie de propuestas de programas, como Nebula.M81 Autonomous de Netochka Nezvanova, o retroYou del español Joan Leandre. [\(18\)](#)

En esta línea de investigación insidía el proyecto de Alexej Schulgin Refresh (1996), que motivaba a los usuarios de Internet a emplear un comando poco difundido de html, el “refresh”, a través del cual se envía el navegador a otras paginas de html distintas tras cierto tiempo. Después de un mes, se constituyó una cadena sucesiva de “homepages”interconectadas en todo el mundo, aunque la mayoría de los participantes no conociese cada una individualmente. Otro ejemplo es Schredder 1.0, de Mark Napier, que considera que el navegador es un órgano de percepción que filtra y organiza una gran masa de información estructurada, y a través del cual entendemos la red, mientras las páginas web son imágenes gráficas temporales creadas cuando el software del navegador interpreta las instrucciones en html. Pero, ¿qué sucede si estas instrucciones se interpretan de manera diferente de lo previsto? The Schredder investiga la potencialidad de la estructura global a partir de una visión anárquica e

irracional. Alterando el código html antes de que el navegador lo lea, la obra de Napier se apropia de los datos de la web y los transforma en una web caótica paralela. (19)

La diversidad de tipos de producciones online ha dado pie a frecuente equívocos interpretativos o con afán clasificativo. En los últimos años, sobre todo los teóricos de media art han intentado poner un poco de "orden" en el vocabulario impreciso, utilizado indiscriminadamente, así como establecer cierta distinción entre los diferentes tipos de creación.

En líneas generales, se puede diferenciar entre "network" y "net work" (como propone Baumgärtel), o entre "net art" y "web art". Net work o web art se refieren a obras realizadas para la www, que emplean el formato de página web o son "net-specific". En este ámbito, es posible distinguir las obras interactivas (net-specific) de aquellas de web art, cuya esencia funcional consiste en la navegación hipertextual mediante links o enlaces entre páginas, que no permiten la intervención directa del usuario en la obra, o cuya acción de "clicar" provoca alteraciones preprogramadas. Una parte representativa de las obras producidas en los últimos años sigue esta tendencia, y tal vez la mayoría sea menos experimental en cuanto al lenguaje y más trivial en lo que concierne a la navegación que muchas de las obras de la primera fase.

Hay que tener en cuenta que el medio por sí sólo no cambia el lenguaje, sino que son las formas de utilizar el potencial de este medio las que implicarán en un cambio. Muchas obras de web art siguen haciendo uso de la pantalla y de la estructura en red como si de un libro en papel se tratara (pensar que también las publicaciones físicas pueden ser hojeadas aleatoriamente o de forma no líneal): (20) el clic no corresponde a otra cosa que un simple pasar de página, por lo que se considera a la persona que la hojea como un lector corriente, no más activo o pasivo que el lector de un libro. En este caso, aunque el medio digital sea otro y sus potencialidades sean otras, se vale de las mismas formas convencionales o analógicas de uso y transmisión de información. La tendencia estetizante informalista, por otro lado, convierte la pantalla en mero campo en el que se despliegan atractivos juegos visuales. Son obras cerradas y, por consiguiente, muchas de ellas pueden ser visualizadas offline o copiadas en otro formato digital (CD-Rom, disquete, etc.).

El carácter net-specific es una de las peculiaridades de las obras de net art o net work participativo e interactivo. Por un lado, los proyectos de net art interactivo son conceptual y funcionalmente dependientes de la red y de la actuación del usuario, que puede provocar cambios tanto en el sistema como en el proceso mediante recursos de Java script o applets, formularios o campos para la introducción de datos, CGI-scripts, etc. (como el proyecto Good Browser/Bad Browser de Blank y Jeron, 1997 (21)). En el contexto de este tipo de obras, las personas asumen una doble función: son usuarios y espectadores, pero son, a la vez, participantes y actores. Ello implica desempeñar un doble papel como observadores de lo que sucede o consumidores de la información que circula, y como integrantes de este espacio virtual e impulsores de cambios en la información.

La versión más actual de Z de Antoni Abad (22) juega con las posibilidades de interacción con la mosca virtual, que se traslada de la web al escritorio del ordenador del usuario. La mosca en la pantalla funciona como un elemento activo, fuera de contexto y fuera de control; como un elemento que subvierte las funciones (pre)establecidas de Internet. La imposibilidad de "atrapar" (controlar) completamente el medio y sus significados, que están dispersos de forma caótica por la red (de la misma manera que el caótico vuelo de la mosca por toda la pantalla) se refleja en el comportamiento del insecto. Por ello, en este proyecto "volar" y "navegar" son dos acciones que adquieren una cierta similitud.

Por otro lado, en los proyectos de net art participativo, el usuario es invitado a colaborar activamente en el proceso enviando información o datos, que pasan a formar parte de la obra (como File Room de Muntadas; The longest sentence of the world, de Douglas Davis; o Humanos de Lilia Pérez, en la que el usuario debe enviar una imagen scaneada o mediante web cam de la palma de la mano, la cual inmediatamente se integra en las imágenes antes enviadas a fin de formar las líneas universales de los pueblos (23)).

Las obras de network o, como propuso Joachim Blank, context-systems, consisten en proyectos que crean una red colaborativa y existen a partir de la participación de múltiples usuarios, que no necesariamente producen "arte", sino que actúan en esta plataforma común (como los mailing lists Syndicate, nettime, Rhizome, etc., o las comunidades virtuales, como Public Netbase tO, Viena (24)).

No obstante, debemos relativizar la precisión de estas definiciones, ya que muchas obras son un híbrido entre

unas y otras. Por ejemplo, la obra *What:you:get*, de Roberto Aguirrezabala, coproducida por MECAD para la muestra *Net Condition*, (25) es un híbrido entre *network* y *net work* o *net art*: mientras los usuarios navegan por la web, sus desplazamientos son registrados en una base de datos, que permite identificar el perfil de la persona (una paráfrasis a los estereotipos generados por los llamados buscadores “inteligentes”). Los usuarios no son conscientes de este proceso, pero, al final de esta primera etapa, tienen acceso a una comunidad virtual poblada por otras personas (anteriores visitantes de la web) que comparten el mismo perfil. En esta comunidad, pueden establecerse diferentes formas de convivencia que generan intercambios de información entre los participantes y transforman este sitio en una plataforma de encuentro virtual.

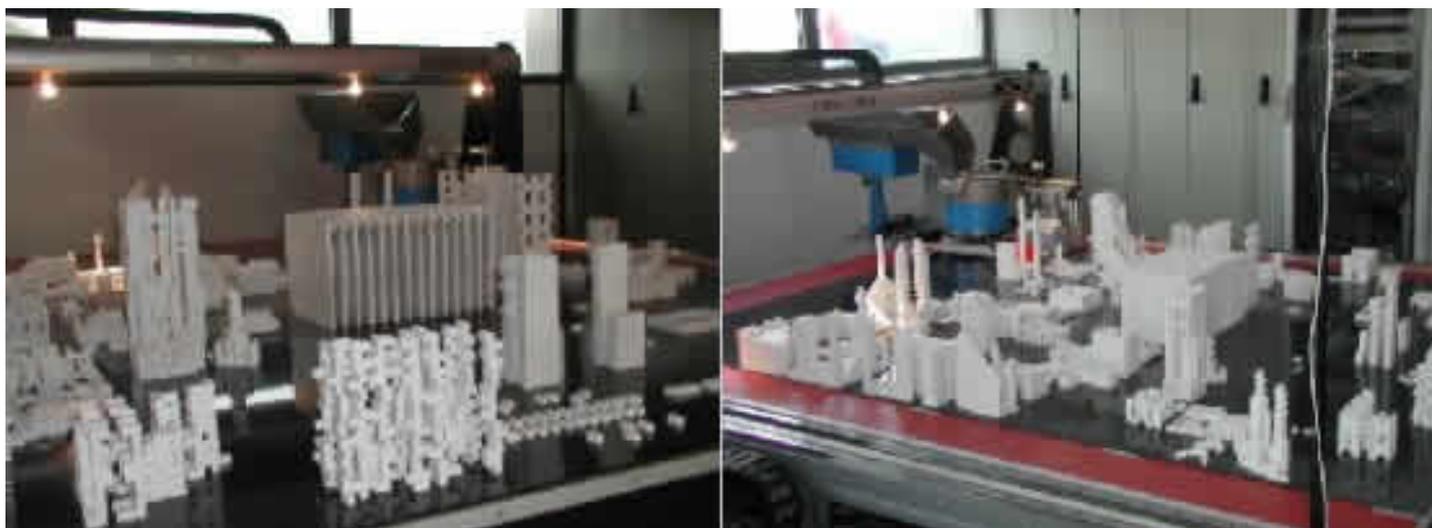


[Roberto Aguirrezabala, “What:you:get”](#)

Las obras online que emplean tecnologías de vida o inteligencia artificial, así como sistemas robóticos, suelen ser híbridos, puesto que pueden basarse en la participación del usuario, pero adquieren muchas veces formas autónomas a través de sus códigos preprogramados o algoritmos (banco de datos, algoritmos genéticos, etc.). En varios casos, el hibridismo se produce tanto respecto al formato, dado que combinan la propuesta online con una presencia física real en forma de instalación o intervención pública, como en cuanto al tipo de interactividad.

La obra de vida artificial online y en formato instalación (ICC InterCommunication Museum de Tokio) de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, *Life Spacies*, (26) interrelaciona las aportaciones de los visitantes reales en el espacio de la instalación con las de los usuarios en red. Mediante un sistema de codificación que traduce textos en formas con sus códigos genéticos, los participantes puede crear su propia criatura artificial a través del envío de un correo electrónico con una descripción escrita. A partir de la recepción del e-mail, la criatura es generada formalmente y empieza a “vivir” en el environment virtual. El “creador” del ser virtual recibe un curriculum vitae y una imagen de “su” criatura y se le informa del tiempo de vida, sus descendientes y clones generados.

Mientras en este tipo de obras predomina la noción de habitat artificial e inmaterial, las obras telerrobóticas suelen apropiarse de un espacio físico, en el que generalmente está instalado el sistema robótico, al cual se vincula un espacio virtual, que permite al usuario la interacción a distancia con la máquina. Sterlac, Eduardo Kac y Ken Goldberg, entre otros, han creado obras telerrobóticas basadas en la noción de “remote-users”, que envían a través de la red instrucciones de funcionamiento a las estructuras robóticas: en el caso de Sterlac, para manipular su propio cuerpo en obras de telepresencia (*Ping Body*, 1997); en Kac, para controlar la mirada del telerrobot (*Rara Avis*, 1996); y en Goldberg (*TeleGarden*, 1995), para cultivar a distancia un jardín.



[Goldberg, “TeleGarden”](#)

El *TeleGarden* (27) fue instalado físicamente en el Ars Electronica Center en Linz, Austria, y consistió en un pequeño jardín real de caléndulas, pimientos y petunias, en el que cualquier usuario de la red, que estuviese dispuesto a dar a conocer su dirección de correo electrónico al colectivo de telehorticultores, adquiriría el derecho

a plantar y regar el jardín, empleando para ello el brazo robótico manipulado a distancia. La subsistencia de la planta quedaba a cargo de la persona que la había plantado, que debía regarla y cuidarla a través de su extensión mecánica. (28)

La segunda experiencia, el “work-in-progress” TeleZone, (29) ofrecía la posibilidad a los usuarios de construir una pequeña ciudad virtual mediante el control de un robot a través de Internet, que desplazaba por una plataforma física instalada en el Ars Electronica Center los elementos o estructuras según las indicaciones del “arquitecto” virtual. La idea era crear un conjunto arquitectónico construido de forma colectiva y compartida en el espacio virtual (VRML) y en el contexto real (sala de exposición).

El control remoto online de acciones que pueden ser observadas en espacios físicos es una de las características de las obras que pretenden intervenir en el contexto público. Rafael Lozano Hemmer, en Alzado Vectorial Elevation, instaló focos de luz controlados telerrobóticamente en el centro histórico de la ciudad de México, (30) el Zocalo, cuyos movimientos en directo podían ser determinados por los usuarios de la red.

Estos ejemplos de hibridismo demuestran el desgaste de la rígida frontera entre las nociones tradicionales de arte y no arte. De hecho, varios proyectos para Internet barajan ambas nociones y muchas veces la intención última de sus realizadores (experimentar la potencialidad de la red, jugar con la interactividad online, etc.) no corresponde con la clasificación que le es asignada por el medio artístico. Como declara Olia Lialina: “Yo no era una artista antes de que me convirtiesen en netartista. Tal vez sea por eso que, desde el principio, me concentré en el lenguaje de Internet, en sus estructuras y metáforas.” (31) O según constata Jodi: “El rótulo “arte” no está adherido a nuestro trabajo. En el medio en el que actuamos nadie se preocupa de tales etiquetas. Pero cuando exhibimos nuestro trabajo en una galería, entonces se le asigna el rótulo “arte” y nosotros tenemos que inventar un “método artístico” para poder enseñar nuestro trabajo.” (32)

4 Metáforas / NETáforas (33)



http://www.mecad.org/netaforas_v2/explorer/marco.htm

De la misma manera que no se puede tratar el media art de forma aislada del arte contemporáneo, tampoco es posible entender (como muchos autores ya apuntaron) el net art como un nuevo “ismo”, una corriente independiente de la producción artística actual. El propio cuestionamiento constante del arte no es una tendencia exclusiva en el contexto online, sino que emerge en el seno del arte a lo largo de todo el siglo XX. La necesidad de desarrollar un lenguaje creativo propio, adecuado a las idiosincrasias de las técnicas, las tecnologías o del medio, es asimismo una constante en todos los procesos emergentes.

Gran parte de los netartistas o networkers (utilizaremos los neologismos al carecer de un concepto más global) es consciente de que el trabajo para la red no conlleva la adaptación y el ajuste de modelos de producción del pasado o de otros medios –estrategia muy apreciada por la retórica posmoderna–, sino que implica crear nuevos modelos específicos para el contexto de Internet.

En muchos de los proyectos de web art, la inexistencia de un camino prefijado o delimitado, o de un conocimiento preciso del objetivo final, refuerza el concepto de navegación. El observador es transformado en un viajero que puede determinar el trayecto, pero no conoce su destino y está expuesto a las aventuras “performáticas” ofrecidas por la obra. El viaje como forma de recorrido hipertextual es tal vez una de las metáforas más exploradas por las producciones online. Desertesejo, (34) de Gilberto Prado, consiste en un ambiente virtual interactivo multiusuario construido en VRML, que permite la presencia simultánea de hasta 50 participantes. Aunque juega con la idea de extensión geográfica, el viajante experimenta el espacio como infinito,

formado por diferentes ambientes, a los que puede acceder activando iconos y asumiendo un avatar. Los trayectos pueden ser recorridos en solitario o actuando con otros usuarios que estén presentes en el mismo entorno vía chat 3D.

En muchas obras, este estilo de navegación se asocia con la forma de participación lúdica. Algunos autores vinculan el aspecto lúdico de los nuevos medios a fenómenos marginales del comportamiento orientados al tiempo libre, y no al núcleo de una relación contigua y cada vez más ostensible con los artefactos técnicos. No obstante, es fácil constatar que, en la era digital, la tríada acción-interfaz-juego ha dejado de ser, desde hace mucho tiempo, una manifestación marginal del comportamiento para pasar a ser uno de los fenómenos socioculturales más extendidos en la actualidad. (Y no nos referimos únicamente a los videojuegos, sino que podemos extrapolar estas ideas a otros ámbitos de nuestra cultura: a los medios de comunicación de masas, a la política, a la economía, etc.).

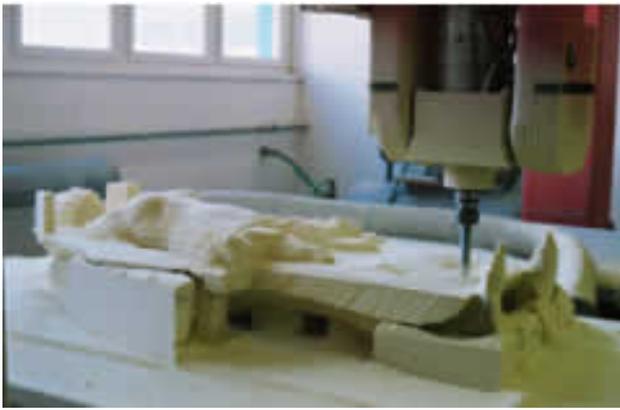
La aplicación de las estrategias de los juegos en obras para Internet constituye hoy uno de los recursos más recurrentes. El hecho de actuar en el terreno de lo virtual (el como-si) produce una escisión con la realidad del entorno. El conjunto de reglas creado a propósito de cada juego genera una (seudo)realidad simbólica, es decir, un contexto virtual. A través de la acción y de la relación directa mediante la interfaz, los usuarios se sienten integrados en el universo del juego y en su “vocabulario” visual lúdico.

El hecho anteriormente apuntado se manifiesta de forma tangible en obras de web art como *La Intrusa* de Natalie Bookchin y *[Relaciones de incertidumbre]* de Dina Roisman. (35) La estructura abierta e hipertextual, el dinamismo, la relación espaciotemporal y la acción constituyen sus características esenciales. Mientras el concepto central de *La Intrusa* consiste en investigar el empleo del lenguaje propio de los juegos de ordenadores para la construcción de una narración hipertextual de un cuento de Jorge Luis Borges, *[Relaciones de incertidumbre]* utiliza la estructura formal del juego para generar un laberinto de imágenes y contenidos, a través del cual el usuario debe navegar o perderse. En estas dos obras, el juego y la interfaz gráfica son el eslabón estratégico que une los contenidos de la obra, el usuario y la acción.

Las experimentaciones con la generación de narraciones hipertextuales han creado un género específico en Internet. Una de las primeras experiencias fue llevada a cabo en la famosa exhibición comisariada por Jean François Lyotard en el Centre Pompidou de París en 1985, *Les Immateriaux*, que demostró la capacidad de los escritores para adaptarse a un nuevo tipo de escritura colaborativa y en red. Más de veinte escritores, artistas e intelectuales recibieron una estación Minitel, que permitió la interconexión y el desarrollo de un coloquio en red. En las obras online más actuales, la reconstrucción de la historia suele depender del recorrido elegido por el usuario, como, por ejemplo, en las obras de la artista rusa Olia Lialina (*My boyfriend came back from the war*) (36) o en los poemas visuales de *Postales*, de la argentina Gabriela Golden. (37)

Otro tipo de hipertextos apuestan por la contribución participativa del usuario, que debe aportar contenidos y ayudar, así, a construir la narrativa. La obra *The Exquisite Corpse*, de Sharon Denning (38), plantea la creación colectiva de la historia como proceso colaborativo entre los usuarios. A partir de una base de datos de posibles historias, los lectores/partícipes generan una red de rutas, que puede conducir a muchos finales potenciales o a la ramificación infinita de posibilidades de enfoque dentro de cada capítulo. (39)

Si navegamos por distintos proyectos artísticos en Internet, nos damos cuenta de que las cuestiones de la identidad, el género y el cuerpo son, sin duda, algunos de los temas más tratados por los artistas web. *Bodyscan*, de Eva Wohl gemuth (40), es un ejemplo contundente del cuestionamiento de la noción de cuerpo virtual: la imagen del cuerpo digitalizado de la artista cobra “vida” en la medida en que permite el acceso libre de los visitantes a su interior. La transformación del cuerpo en una zona topográfica virtual, en un campo de exploración, está en consonancia, además, con los planteamientos postbiológicos cultivados y propugnados por diversos artistas.



[Eva Wohlgemuth, "Bodyscan"](#)

Cuando el "performer" Stelarc propone la utilización del cuerpo como anfitrión de otros agentes remotos, está planteando, en definitiva, una nueva concepción de identidad y conciencia de realidad personal: el cuerpo como objeto y como sujeto a la vez; el cuerpo ya no como un sistema funcional cerrado, sino como un medio receptor y de interfaz entre sujeto y usuario, entre sujeto y entorno. La identidad se vuelve susceptible de cambios y transformaciones.

El ciberespacio permite vivir experiencias sensoriales "sui generis", en la medida en que hacen posible traspasar (virtualmente) la piel e internarse en el mundo orgánico inmaterial.

Es el caso de Epithelia de Mariela Yeregui, [\(41\)](#) una obra de net art, en la que el cuerpo virtual agnóstico y neutral de un "otro" se abre a la navegación por fragmentos, que conforman el cuerpo de datos como construcción textual colectiva, anónima, sin mediación temporal o material. Construir el cuerpo deseado por el usuario en tres dimensiones (VRML) es uno de los objetivos de la obra de Victoria Vesna Bodies (c) INCorporated, que ya reúne más de 5000 modelos de avatares personalizados. [\(42\)](#)

Aunque autores como Gottfried Kerscher, refiriéndose a la constante renovación y la inmensa velocidad de desarrollo inherente a la tecnología telemática (nuevas versiones de navegadores y software, ampliación del ancho de banda, recursos de streaming video, etc.), suelen afirmar que "el net art no tiene pasado, sólo vive en el presente", [\(43\)](#) una de las preocupaciones actuales atañe precisamente a la preservación de las obras que conforman esta "breve" historia. Muchas producciones de la primera etapa ya no pueden ser exhibidas online debido a las dificultades técnicas: incompatibilidad de navegadores o programas, tipo de programación, etc. Centros especializados en la conservación de obras de media art, como Montevideo en Amsterdam, están desarrollando estrategias para mantener "vivas" a muchas de las obras para Internet más antiguas, amenazadas de la completa descomposición e inutilización. No obstante, aunque se preserven los software y hardware, la mayoría no puede funcionar más, ya que depende de condiciones ya inexistentes en la red.

Como constata Baumgärtel, prácticamente ninguna de las "homepages" históricas de 1994 ha sobrevivido el año 2000. [\(44\)](#) La obsolescencia tecnológica ya es una realidad en Internet: muchos navegadores o lenguajes de programación ya no existen, como el Mosaic 1.0, Hot Java, Mosaic Netscape, etc. El carácter efímero y temporal inherente a las creaciones procesales online se vuelve contra ellas mismas, y llevan al rápido desaparecimiento de algunas producciones memorables de net art. El medio digital suele ser exaltado por permitir un gran avance cuantitativo en la preservación del conocimiento, pero paradójicamente resultan fallidas las estrategias técnicas online de preservación de la memoria.