

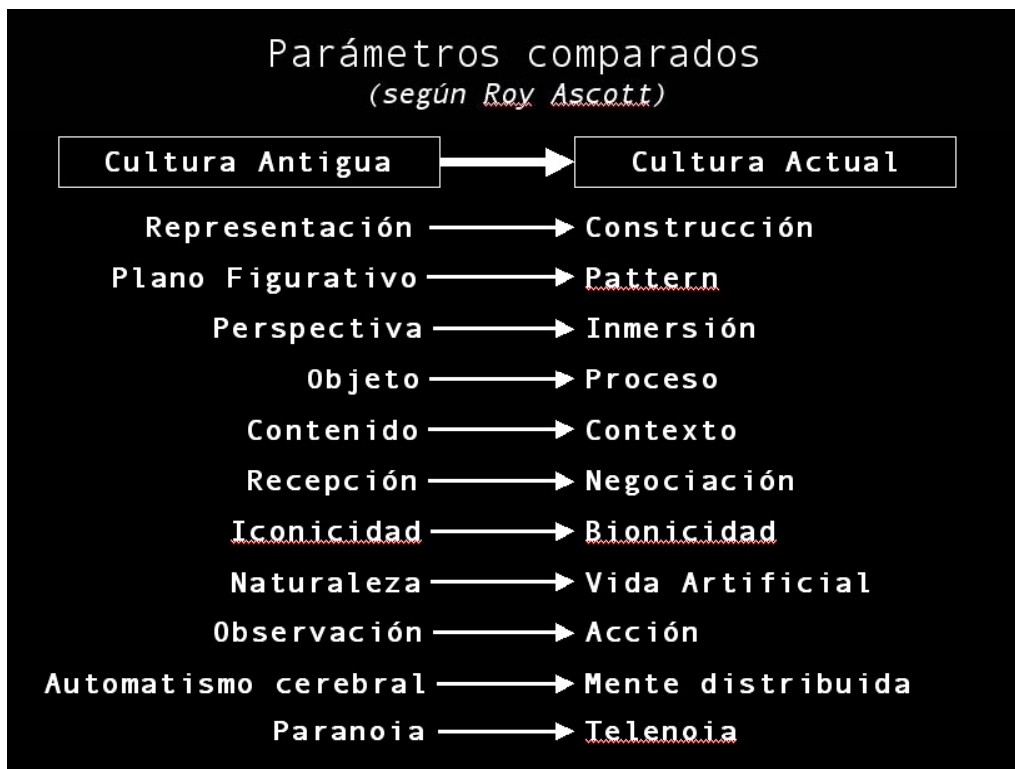
**“Net.Art vs Web.Art:
Creadores, activistas, pintamonas
y otros negocios del arte *on-line* “ ***

José Ramón Alcalá **

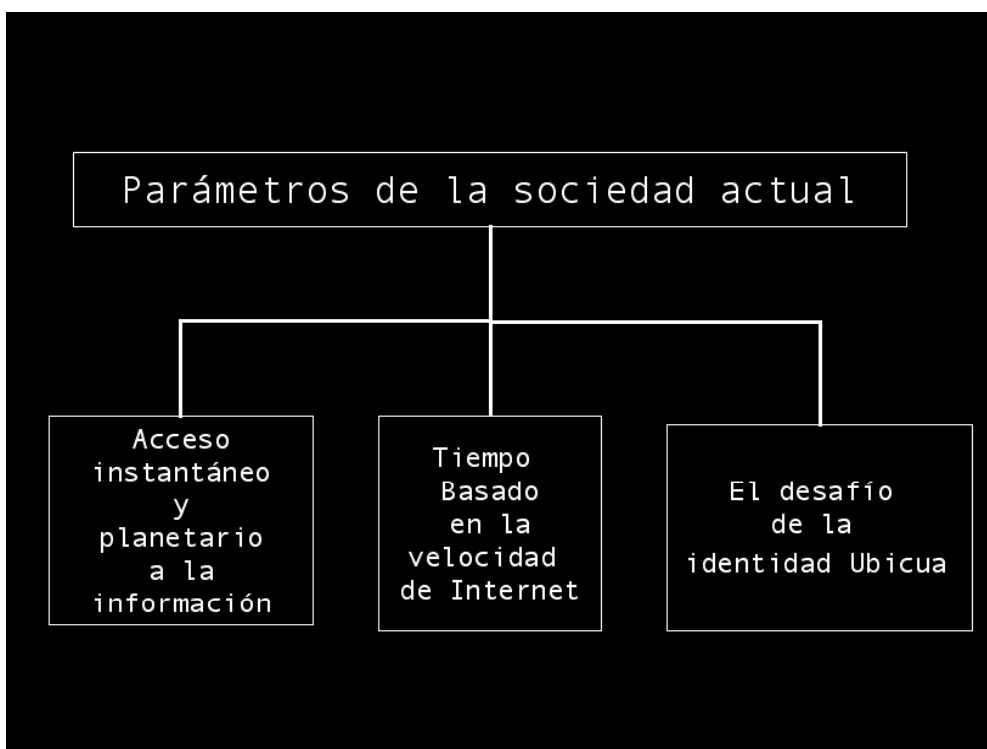
Convendremos todos los que, por uno u otro motivo, nos hemos reunido en esta sala esta tarde otoñal, que el tema que en su día pacté con el comisario de este ciclo de conferencias sobre *Net Art*, mi amigo Nilo Casares (motivo por el que supongo habrá querido confiarme dicha responsabilidad), no deja a nadie satisfecho del todo.

Todavía no he conversado con nadie -durante las largas semanas de la preparación de mi conferencia- que, planteados los términos de sus contenidos y descrito el título propuesto, haya estado de acuerdo o mostrado su interés por el mismo, al menos en los términos exactos en los que se ha hecho su redacción, y que es de mi absoluta e intransferible responsabilidad.

Web.art y *net.art* no son sólo barbarismos de difícil traducción castellana, como otra tanta infinitud de términos de procedencia anglosajona que han ido jalonando los hitos del arte actual (y sobre todo el arte tecnológico -en particular- y de nuestra cultura contemporánea -en general-), sino que, por sí mismos, no representan sino una confusa maraña de aproximaciones dispares a las formas operativas del arte actual. Enfrentarlos resulta casi tan obsceno como puede ser proponer una pugna entre un armario y una flor, sin que además haya propósito alguno destinado a tal confrontación. Sin embargo, en su sin-sentido y en la imposibilidad más absoluta de llegar a conclusión alguna al respecto, es precisamente donde radica su interés. Porque, a partir de este estéril y titánico esfuerzo -prácticamente baldío- acertamos a comprender las perversas desviaciones de tantas y tantas actitudes operacionales de la crítica actual con respecto a una serie de prácticas actuales del arte que, ni por asomo, son capaces de alcanzar a comprender. No es un problema de capacidad o de falta de voluntad, sino que se trata de algo mucho más grave y profundo..., y que no es sino el hecho mismo de pertenecer a una cultura que ya no posee más conexión con aquella que se pretende analizar (evaluar) que la de la cita. Para hablar de *web.art* o *net.art* es preciso estar ya instalado en esta nueva cultura emergente. Una cultura cuyos parámetros particulares (y sus correspondencias antagónicas con la precedente) describió con rotunda nitidez Roy Ascott (precisamente no muy lejos de aquí y en fechas no muy lejanas)



Configurando una dinámica funcional para la sociedad actual que está basada - entre otros muchos- en tres grandes conquistas tecnológicas :



Esta cultura, no sólo ha dotado de nuevos fines a las artes modernas, para lo que se ha provisto de nuevos medios, sino que su construcción está siendo posible gracias a creadores con una nueva mentalidad, con una inédita actitud. Con una capacidad de

hacer visible -formalizable- esa nueva visión de las cosas, esa moderna mirada que refleja el espejo de nosotros mismos, de cuanto nos rodea. Esa que los pensadores, artistas y poetas han imaginado junto a los científicos como imagen del mundo, pues la que nos reflejaban los viejos cristales empañados que heredamos de nuestros padres ya no nos representa, ya no nos sentimos fielmente descritos en sus partículas luminescentes.

“El único verdadero viaje,
el único baño de juventud sería
el de no andar hacia nuevos pasajes,
sino tener otros ojos.”
Marcel Proust

Pero no os preocupéis porque no eludiré mi responsabilidad, ni me deslizaré por sus tangentes. Prometo hablar aquí y ahora de creadores, de activistas, incluso de algunos pintamonas y de todos los “negocios” del arte de la Red.

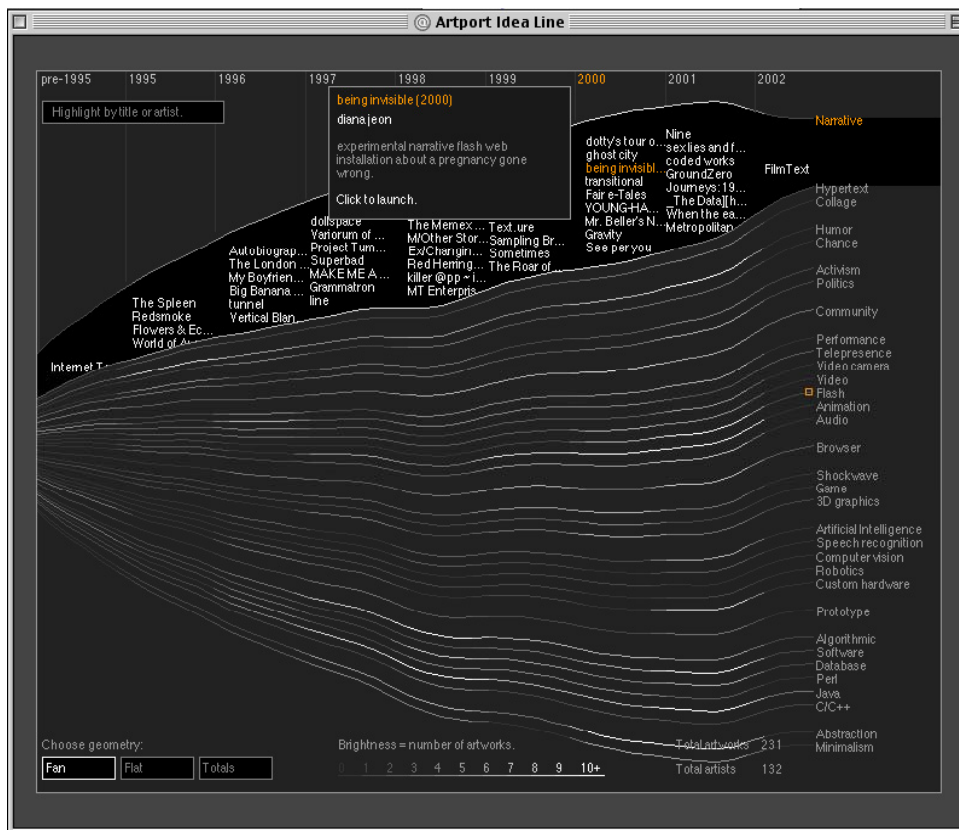
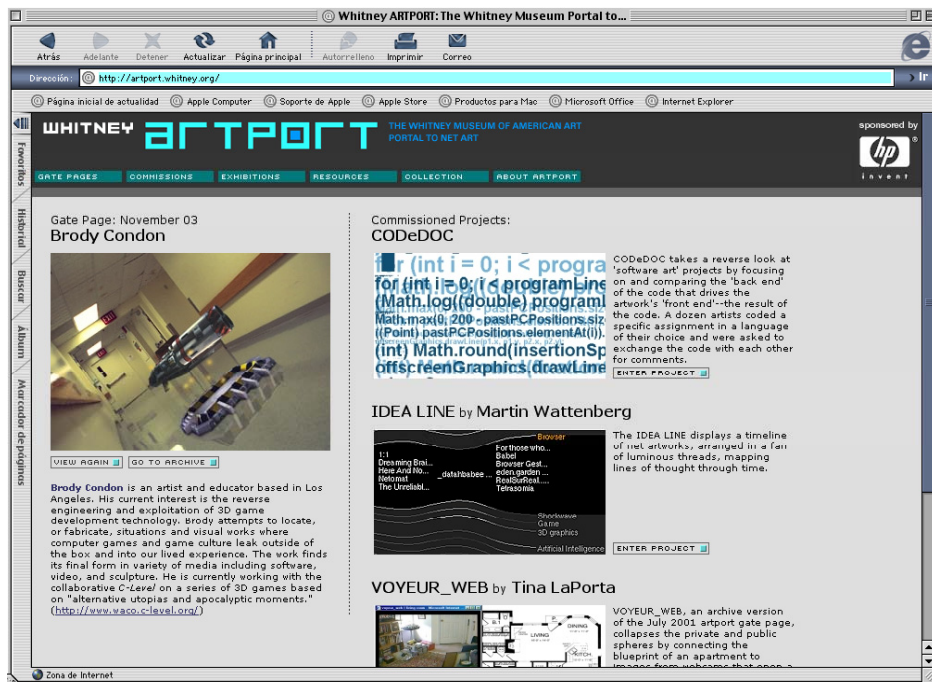
Convendréis por tanto conmigo que deberíamos comenzar por el principio. Y el principio no es, desde luego, la ansiada taxonomía que promete el objetivo responsable - frente al ridículo título dado-, de ofrecernos un retrato naturalista de las semejanzas y diferencias entre sus oponentes (*net art - web art*), sino más bien conformar entre los aquí presentes un pacto tácito sobre qué se entiende hoy día por práctica artística en la Red.

I. Premisas

¿Qué se entiende hoy día por práctica artística en la Red?

Estoy con Mark Tribe (co-responsable de *Rhizome*, uno de las más prestigiosos *sites* dedicados al Arte de la Red) que “*Net.Art* es todo arte que está pensado para ser experimentado *on-line* y para el cual la tipología de la *network* es, de alguna manera, integral o fundamental”

Pero el problema, como apuntaba Martin Wattenberg en la cabecera del *site Artport* (específicamente creado por los responsables del *Whitney Museum for the American Arts* de Nueva York para albergar las manifestaciones artísticas de, en, por y para la Red, que “Desde sus comienzos, el *Net.Art* ha recorrido múltiples direcciones. Más que un medio, el *net* es un entorno único para albergar muy diversos medias: programación y animación, audio y video, videojuegos y comunidades. Cada artista selecciona entre estos caminos y los relanza hacia nuevas combinaciones...”



A pesar de que hoy día ya podemos hablar incluso de un “periodo heroico del *Net.Art*” y que sin embargo éste no parte más allá de una fecha tan reciente como es 1994, la proliferación salvaje de las prácticas artísticas que se han producido en la Red Internet desde entonces (en menos de una década), nos plantea una enorme dificultad al intentar abarcar toda la actividad creativa que se produce y se ha producido recientemente en la RED, e incluso por la enorme complejidad de comprender éstas.

Natalie Bookchin y Alexei Shulgin, en la “Introducción al *net.art* (1994-1999)” de su comprometida publicación *Net.art de un vistazo. La modernidad definitiva*, nos daban un recetario descriptivo de lo que, a su juicio representaba la práctica del Arte de la Red :

1. Definición

a. net.art es un término que se define a sí mismo, creado por la disfunción de una pieza de software y utilizado originalmente para describir la actividad artística y comunicativa en Internet.

b. Los net.artistas buscaban quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas.

2. 0% Compromiso

a. Manteniendo la independencia de las burocracias institucionales

b. Trabajando lejos de la marginalidad, intentando conseguir una audiencia substancial, comunicación, diálogo y diversión.

c. Iniciando caminos al margen de valores anquilosados provenientes un sistema teórico e ideológico estructurado.

d. T.A.Z (temporary autonomous zone) de finales de los 90: Anarquía y espontaneidad

3. Práctica sobre Teoría

a. El ideal utópico de la desaparición del vacío existente entre el arte y la vida cotidiana, ha sido conseguido, quizás por primera vez, y convertido en un hecho para la práctica diaria.

b. Llevar más allá la crítica institucional: con lo cual un artista/individuo puede equivaler o situarse al mismo nivel que cualquier institución o corporación.

c. La práctica muerte del autor

Pasando a definir lo que ellos consideraban las “Figuras específicas del net.art”

1. Formación de comunidades de artistas a lo largo de naciones y disciplinas

2. Inversión sin intereses materiales

3. Colaboración sin consideraciones por la apropiación de ideas

4. Privilegio de comunicación sobre representación

5. Inmediatez

6. Inmaterialidad

7. Temporalidad

8. Acción basada en un proceso

9. Actuación sin preocupación o miedo ante las posibles consecuencias históricas

10. Parasitismo como estrategia

a. Movimiento desde los campos primarios de alimentación de la red

b. Expansión hacia infraestructuras conectadas en la vida real

11. Desvaneciendo fronteras entre lo público y lo privado

12. Todos en Uno:

a. Internet como medio para la producción, publicación, distribución. promoción, diálogo, consumo y crítica

b. Desintegración y mutación entre las figuras de artista, comisario, escritor, audiencia, galería, teórico, coleccionista de arte y museo.

Con toda probabilidad, este “manifiesto” descubría al gran público la forma creativa sin duda culturalmente más aportativa, pero a la vez más auténtica y más coherente con el medio utilizado y -añado yo de mi cosecha- artísticamente más vanguardista. Pero no era la única consecuente con el medio, ni la única capaz de revelarnos un nuevo imaginario, o esa nueva filosofía del uso creativo de los media. Muchos nuevos artistas, inoculados con la semilla de esa nueva mentalidad mediática, habían decidido abordar la

Red para hacer de ella un inmenso laboratorio multidisciplinar, multirracial, multicultural, multimedial, planteando discursos y objetivos tan diversos como dispares. ¿Quién podría entonces atribuirse la potestad de juzgar y, peor aún, jerarquizar todos estos usos y actitudes?

Lo cierto es que todas esas formas de abordar la red, todas esos planteamientos, formulaciones y actitudes diversas han construido un mapa creativo de la Red tan variopinto como inabarcable, en el que, sin embargo, se ha ido implantando -por consenso tácito- unas ciertas jerarquías, si ese nombre se lo pudiésemos otorgar al hecho de coincidir una mayoría importante de profesionales y estudiosos de la Red en lo que denominaríamos como “piezas de referencia” y, en sentido contrario, propuestas no pertinentes, es decir aquellas que no formarían parte, en ningún sentido ni desde ningún punto de vista como parte de aquello que nos hemos dado en llamar “Arte de la Red”.

Por tanto, trabajar hacia la construcción de una mínima taxonomía (por genérica que ésta pueda ser) y que organice o clarifique mínimamente todos estos abordamientos del medio, proporcionaría a los potenciales estudios teóricos ese necesario punto de vista -global, metodológico y en cierta manera historicista (o tan sólo basado en criterios fundados) necesarios para establecer criterios selectivos, si es que es de nuestro interés hacer coincidir estas prácticas artísticas con el Discurso General del Arte. Y este punto de vista no es, como podría parecer a simple vista, unidireccional (desde la Crítica y la Historia, desde la Institución Arte hacia los artistas y sus producciones), sino que se revela en muchas ocasiones (y cada vez más), bidireccional y retroalimentativo. Por que, aunque todos estamos de acuerdo en que la mayoría de los net artistas no esperan nada de la Institución-Arte (como ha quedado suficientemente claro en el “manifiesto” de Natalie Bookchin y Alexei Shulgin), pues van en otra dirección, sin embargo, cada día son más los que creen en una potencial dimensión institucional de este arte y se acercan al Museo (a la Institución-Arte) para establecer posibles colaboraciones. Como dice el artista Tamas Banovich: “Desde los mismos comienzos, uno de nuestros retos fue el de integrar arte digital y basado en la red en el discurso general del arte. Porque realmente pensábamos que su ghettonización y su definición por su medio (como herramienta) generaban una situación contraproducente, y yo pensaba que para ser compatible y generar expectación debería participar del discurso general”. También, Julian Stallabrass -otro reputado activista de la Red-, decía en este mismo sentido, pero moderando su optimismo: “Cada uno ofrece potencialmente algo al otro: el museo proporciona a los artistas *on-line* audiencias que de otro modo les sería muy difícil de conseguir y, dado que la Web está llena de lucrativos sitios comerciales, los artistas *on-line* ofrecen claramente al museo una conexión con la cultura más cambiante y vanguardista. Aunque existe una preocupación real en que el *net art* sea convertido por el museo en algo acomodado, tal y como ha sucedido por ejemplo con la fotografía y el vídeo, pues muchos podrían decir que éstas han cambiado demasiado en su transformación hacia obras de arte de apariencia familiar y que, sin embargo, el museo no ha cambiado lo suficiente. Pero el reto del arte *on-line* es aún mayor y mantiene la esperanza de una transformación del arte hacia una dirección democrática y participativa.” Desde luego, Vuk Cosic (pionero entre los pioneros) nos sitúa frente a las potenciales consecuencias negativas: “¿Cómo pueden estos dos seguir todavía juntos? ¿Por qué? Yo suelo responder que hay dos razones. Una representa la mayor fuerza en el universo, que es el conformismo de los artistas, y la segunda es la necesidad de los museos de mantener su prestigio, y ellos sólo lo hacen mostrando arte contemporáneo actual.” En cualquier caso, la necesidad de instalar este tipo de producciones en un servidor que las haga transparentes al mundo, la búsqueda de financiación (a ser posible, en *cash*) posibilitando un trabajo intensivo y dedicado a medio o largo plazo y la ilusión por conseguir audiencias, no sólo buscando el anhelado

“prestigio profesional”, sino aunque sólo sea por conseguir credibilidad artística, parece que son poderosas razones para permitir que ese acercamiento -tan imprevisible o indeseado en muchas ocasiones- se siga produciendo hoy día.

Por ello, asumí el reto de trabajar en la dirección de conseguir una cierta organización de todo este material, siendo muy consciente de su dificultad y ofreciendo como resultado en proceso de construcción algo que tal vez pueda ser considerado tan sólo como un pobre material crítico, que además es producto del absoluto desbordamiento que produce trabajar en la Red, pero desde la honestidad y la responsabilidad de quien trabaja también desde la Institución Arte (aunque sea tan peculiar, y outsider como el MIDE de Cuenca). En este punto debo agradecer especialmente las largas y fructíferas conversaciones de trabajo con Paco Berenguer, cuya Tesis Doctoral tengo el placer de dirigir. El análisis realizado por mí es, en ciertos aspectos muy cercano a sus investigaciones. En cualquier caso, la profundidad de sus investigaciones en torno al concepto y a la metodología sobre la interfaz (y, fundamentalmente, la interfaz *on-line*), al ser fruto del trabajo intelectual correspondiente a su propia y específica línea de investigación, merece una consideración en particular (pero que el lector preferirá a buen seguro realizar a partir de su directo material –algo perfectamente posible en un futuro inmediato dada la segura pertinencia de su publicación como trabajo de investigación específico).

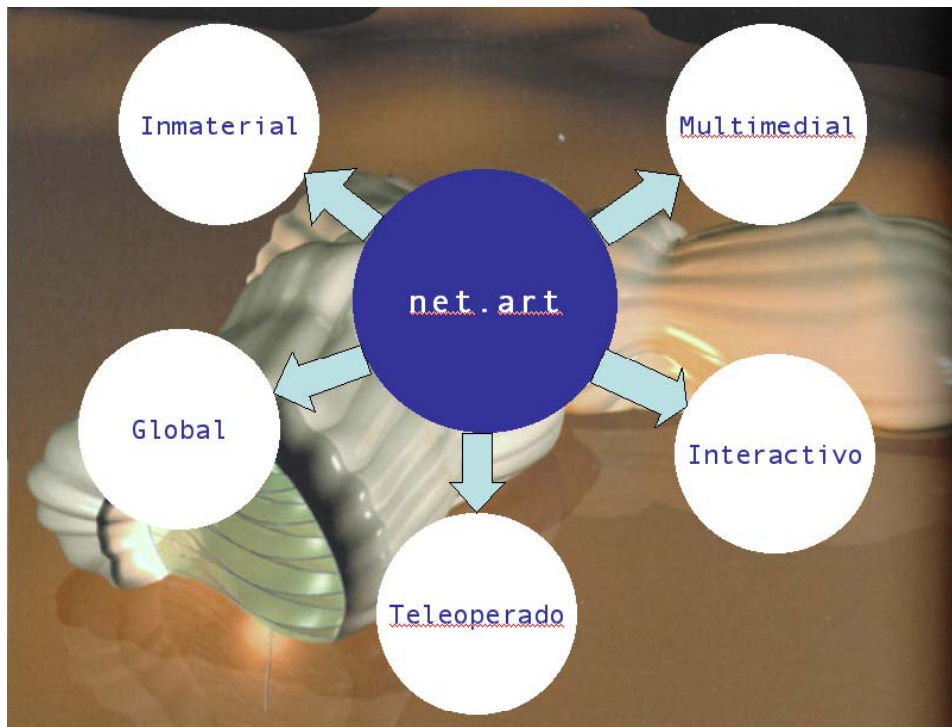
Desde luego, en el reto por construir una cierta taxonomía posible, las dificultades y obstáculos son abundantes y constantes:

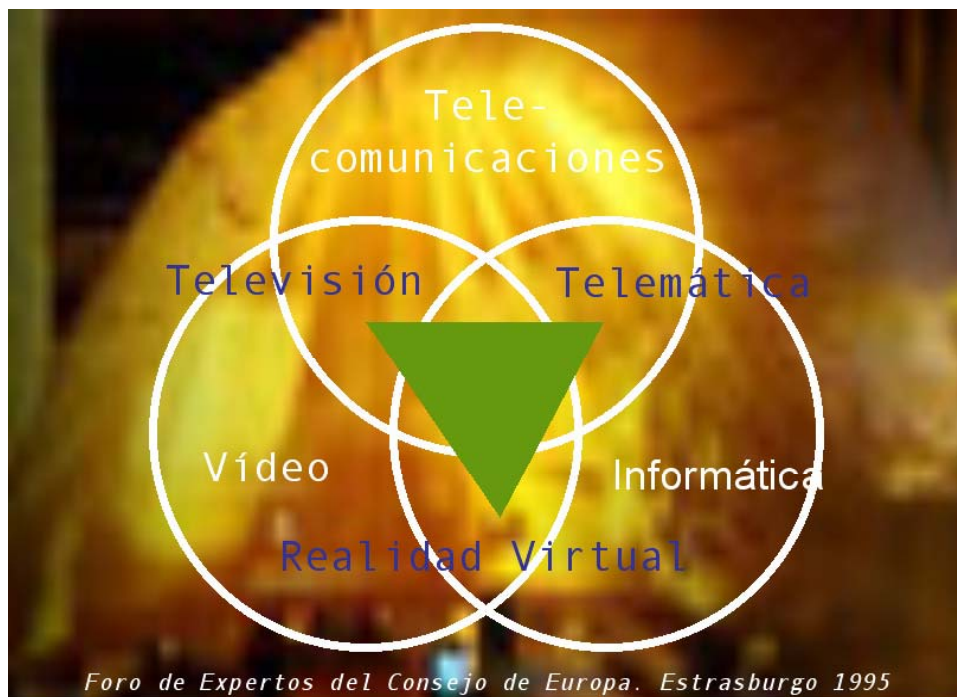
- I. Diversidad de objetivos, de actitudes, posicionamientos-concepciones
- II. Dificultad de “ser espectador usuario” de:
 - .Gran variedad de modelos
 - .Interfaces no estándares, o poco intuitivos
 - .Interactividad de muy diversos niveles
- III. Nuevas concepciones creativas y discursivas que intentan escapar a las clasificaciones. (Propuestas radicales como ARTE = VIDA).
- IV. Falta de perspectiva histórica. Ausencia de estudios críticos.

En cualquier caso, la historia del *net.art* ya puede ser escrita de alguna incipiente manera... si acaso no está ya escrita. Sólo tenemos que navegar por la delirante página web que el *Whitney Museum* le ha dedicado, en su sección *Artport*, a la *Idea Line* (una historia del net art) (<http://www.whitney.org/artport/commissions/idealine.shtml>), una modélica descripción -coherentemente interactiva y *on line*- de la multitud de diversas manifestaciones del Arte en Red acaecidas durante su periodo moderno (o pos-heróico) del *net art* y que nos demuestra además que el concepto y el rigor crítico y metodológico no está reñido ni con el atrevimiento ni con la ilusión por divertir y apasionar.

Este delirante gráfico interactivo y *on line*, esta fascinante proposición taxonómica, emanada desde el conocimiento que proporciona en mentes preclaras la experiencia y el ejercicio responsable de la crítica en la Institución-Arte, nos revela, a poco que navegemos a través de su interfaz, una riqueza creativa y un potencial artístico absolutamente modernos. Se que este término de “modernidad” no puede ser empleado gratuitamente, aunque está conectado con la idea de “la modernidad definitiva” (que leíamos antes) de Bookchin y Shulgin; por ello y para definirlo con precisión, recalaré en el remanso del método -siquiera por unos instantes- y lo haré a partir de tres simples –pero

muy densos- gráficos que explican con precisión el alcance de esta modernidad a partir de las características de su tecnologías.





El futuro Espacio de la Comunicación



Así mismo, todo esto inconmensurable “maremagnum” de ideas, que no son sino aproximaciones intuitivas desde el pensamiento o desde la sensibilidad humanas a la idea moderna de mundo, de espacio y de lo vivo, nos dibuja los retazos proposicionales de un Red que, en mi opinión no deberíamos dejar de describir, de desnudar, de radiografiar. Tal vez el retrato, la imagen, de ese imaginario que hoy nos refleja la web -como una gran metáfora de esta nuestra nueva cultura emergente, de la que no todos participan (caracterizando una sociedad en transición que se resiste a abandonar la decadencia perfecta de la vieja cultura que construyeron los hombres del Renacimiento y retroalimentaron las vanguardias de la sociedad industrial), la imagen apuntada en las

intervenciones artísticas en la Red de nuestros hábitos, de nuestras conciencias programáticas y cosmogónicas, de nuestro sentido de la transcendentalidad cultural, sea el aspecto más definitorio y clarificador, tal vez el más apasionante que a buen seguro podríamos poner sobre la mesa del debate que, confío, generará mi intervención.

Por ello, deberíamos dibujar, aunque fuera esbozando, los rasgos de esa nueva cultura.

¿Qué significa Nueva Cultura?

¿Cuales son las características de esto que hemos dado en llamar “una Nueva Cultura en ciernes”

“Los límites de mi lenguaje significan los límites de mi mundo”.

Ludwig Wittgenstein

“El mundo cambia a medida que lo hacen nuestras interfaces.

Los límites del mundo son los límites de nuestra interfaz.
No interactuamos con el mundo, sólo con la interfaz del mundo”.

Peter Weibel

La “cibercultura” anhela la transparencia del “ver a través”. Mediante nuestras técnicas de recuperación de la información, vemos a través de la materia, del espacio, del tiempo. Cuando la tecnología nos da acceso mental y físico a algún lugar (remoto) de la Tierra o en el profundo espacio, más allá de los límites previos, nuestras mentes la siguen. De ahí que nuestra psicología deba evolucionar con esa tecnología. Basten dos ejemplos –evolutivos- para comprender las verdaderas y revolucionarias transformaciones psicológicas y conceptuales que podía sufrir la percepción del mundo en la mente de los artistas a través de un uso maduro de las tecnologías actuales: En el año 1992, a mi regreso a España, después de trabajar como artista/investigador-residente en el *ArtLab* de Tokio, gracias a una Beca de la *Canon Foundation in Europe*, pacté con el artista Hirotaka Maruyama que, como manera de mantener “en caliente” la gran amistad fraguada entre ambos durante ese año japonés, todos los días del año, él me mandaría -vía Internet- una imagen del sol amaneciendo por la ventana de su estudio de la bahía oriental de Yokohama, para que así, yo pudiese disfrutar con más de diez horas de antelación de mi propio amanecer en el estudio del Golfo de Valencia. En la actualidad, todavía podemos disfrutar del proyecto *Sensorium* (<http://www.sensorium.org>) que, en 1996, puso en marcha Shinichi Takemura. Significa una percepción aún más globalmente planetaria y los recursos y, por tanto, las consecuencias, se multiplican exponencialmente, pero, básicamente supone sólo una evolución tecno-conceptual de la misma idea de formalizar perceptivamente lo remoto, como algo ya mucho más próximo, más dimensionalmente reducido.

Lo que parece evidente es que estos nuevos medios se han consolidado como herramientas para la comprensión del mundo y para el desarrollo de las ideas gracias a:

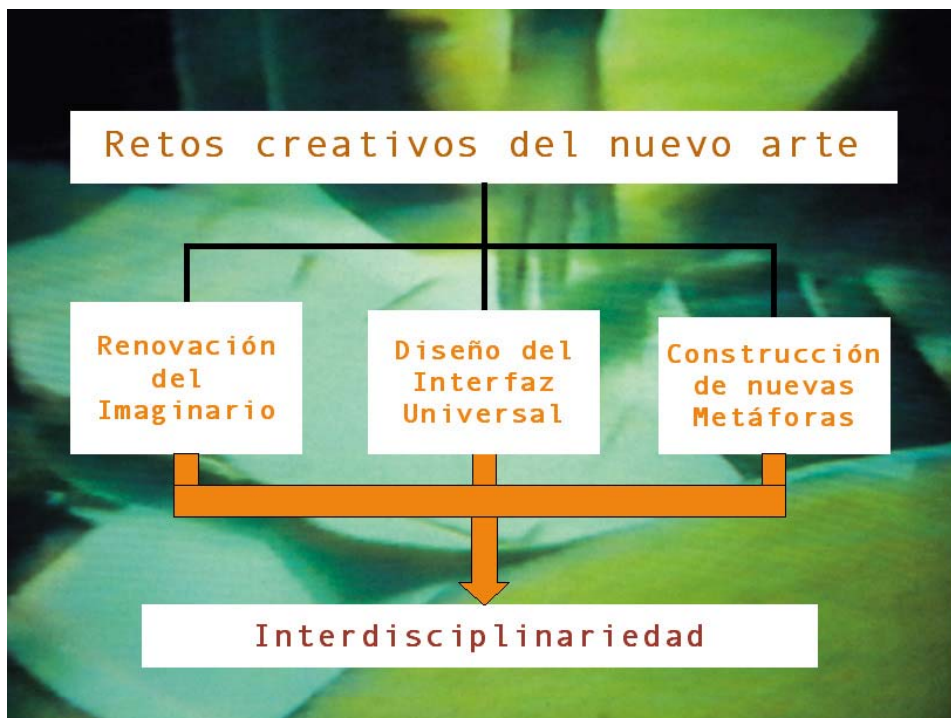
-Una tecnología Instantánea; de alcance y retroalimentación inmediatas. Sin periodo de adaptación.

-Una tecnología Transparente; capaz de distribuir la información en tiempo real. Proponiendo la totalidad del mundo como un campo para la conciencia.

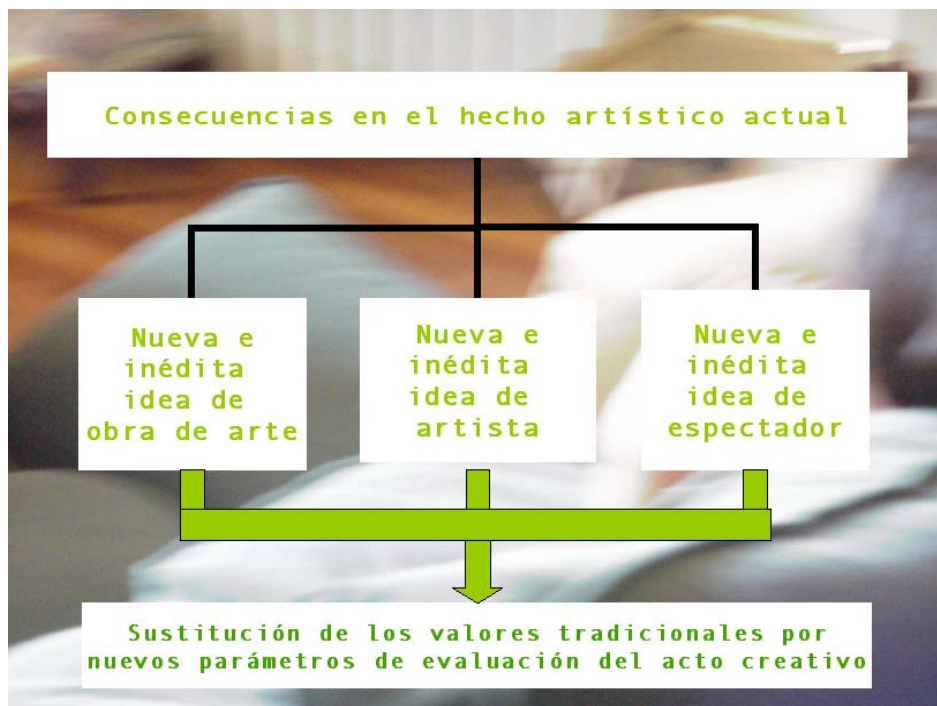
-y una tecnología Inteligente, que nos propone una conciencia global. Imperfecta en esta época incipiente y primitiva que nos ha tocado vivir, pero que conducirá en breve a formas

embrionarias de conciencia autónoma –con iniciativa y juicio- (<http://www.vote-auction.net>)

Por ello, el artista que ha decidido trabajar en este medio y con estas tecnologías, es tremendamente consciente de que todo está por hacer, que la representación de un nuevo mundo formalizará los rasgos de esta nueva cultura en ciernes. Pero sus retos son de todo tipo y la empresa gigantesca. Fundamentalmente, a mí me interesaría destacar tres grandes retos que por sí mismos definen el amplio campo de acción que hemos visto gráficamente representado en la *Idea Line* de *Artport* :



y que en las propuestas que ya hemos empezado a ver formalizadas (como apuntes o esbozos de este *work-in-progress* actual) se constituye ya la imagen embrionaria y renovada de los tres protagonistas del hecho creativo :



Gracias a ellas, la visión de la Red -formalizada por sus múltiples y heterogéneas aproximaciones creativas-, es ya algo tangible.

Idea de la Red desde sus aproximaciones creativas

Ya sabemos, por ejemplo que ésta, es a un tiempo:

- a. Oral y escrita
- b. Pública y privada
- c. Individual y colectiva

También hemos llegado a comprender que la Red es una entidad compuesta de :

1. Cuerpo (*Body*)
2. Espacio (*Space*)
3. Lugar (*Place*)

1. Cuerpo (*Body*)

-Que este cuerpo está formalizado por una gigantesca Base de Datos.

-Nuestra Memoria Colectiva.

-“En la era eléctrica nos vemos a nosotros mismos cada vez más, traducidos en términos de información, dirigiéndonos hacia la extensión tecnológica de nuestra conciencia”
Marshall McLuhan

-Es orgánico, su movimiento es perpetuo y se comporta como un sistema auto-organizado.

-Ver, SHAPIRO, Andréw: *El Mundo en un Clic*. Ed. DeBolsillo. Barcelona, 2002.



Verónica Perales. Vivant. 1.0. Proyecto *on-line* basado en la “Memoria” de la Red

2. La Red es Espacio (Space)

- Vacío **infinito** lleno de tensiones.
- Oscuridad (negritud total).
- El Espacio de Internet no es neutral, no tiene límite claro, no es estable, ni está unificado.
- Desterritorialización de la práctica artística (en una dimensión planetaria).
- Net.Art = Acontecimiento provocado en un “no-lugar” común (acceso común) desde un ordenador/es individual/es en cualquier lugar. (Doble ubicuidad contradictoria con la territorialización de las direcciones IP)
- “El mundo es una gran web formada por una red invisible que conecta al ser humano con todo lo que le rodea” (Shinichi Takemura: *Sensorium*, 1996)
- La dimensión cuantificadora de su espacio viene determinada por la información (DATA).
- La dimensión que le proporciona la información = substancia para una potencial arquitectura específica.
- El tiempo también es una dimensión potencial parametral del “espacio” de la red (El tiempo no se da en abstracto, sino soportado por un espacio mental (en constante evolución cultural))
- En tanto que mundo multicultural, estamos buscando modelos de integración más allá de las disputas por diferencias lingüísticas, raciales, políticas, etc. Necesitamos metáforas para comenzar a reconocer nuestro planeta, y no sólo como nuestro hogar, sino como nuestro cuerpo.
- La Red es el sistema metafórico que lo soporta.
- Ver: VIRTUAL WORLDS AND ARCHITECTURAL SPACE : AN EXPLORATION. Foundation Daniel Langlois. Canadá. 2002.
<http://www.fondation-langlois.org/zidarich/index.html>
- Ver también: CENTURY, Michel : *Pathways to Innovation in Digital Culture*.



EGALAB. Modelo 7 para su galería virtual.
Fragmento de los corredores como “Pasajes de Información”



EGALAB. Modelo 7 para su galería virtual
Fragmento de los corredores como “Pasajes de Información”

3. Lugar (place)

-Conexiones.

-La Red como provocador de encuentros.

-Un no-espacio para la acción.

-El **MA** japonés (espacio = fluido continuo, vivo, reactante y gobernado por un preciso sentido de la temporalidad y el ritmo. Este espacio (espacio-tiempo) alude a la compleja red de relaciones entre las personas y los objetos.

-“La red Internet es este **ma** psicotecnológico, un mundo de intervalos electrónicos en constante actividad y reverberación”. *D.de Kerckhove*.

-“La paradoja: mientras nuestro *hardware* (la realidad material de la Tierra) está contrayéndose e implosionando sobre sí mismo (porque nuestras tecnologías reducen

continuamente los intervalos de tiempo y espacio entre las operaciones), nuestro software (nuestra realidad psicológica y tecnológica), se expande continuamente". *D.de Kerckhove*.
-El acceso a reinos infinitos está también expandiendo el alcance de nuestra cultura de fondo en desarrollo.

-Ver: FORESTA, Don: *Mondes Multiple*. Éditions BàS. Guyancourt (Francia), 1991.

-Ver: SÓDERQVIST, Jan et BARD, Alexander: *La Netocracia*. Ed. Prentice Hall. Madrid, 2003.

-Ver también los trabajos de net.art de

.Jane Prophet: <http://www.cairn.demon.co.uk/technoweb1.html>

.Seiko Mikami: *Molecular Informatics*: <http://bionet.org.tripod.com/>

Campos de actuación

Y en este mapa metafórico de la Red, muchas son las aportaciones de los net-artistas que están interviniendo con muy diversas intenciones y actitudes, entre los que podríamos destacar:

-El *data-base* como nueva galería

(Listas y foros)

.Rhizome:

.The Thing:

.Aleph: <http://www.aleph-arts.org>

.Syndicate: <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/minimal.py/nodenr-152798>

.Ädaweb (B.Weill): <http://adaweb.walkerart.org>

.Irrational.org (Heath Bunting): <http://www.irrational.org>

.Net.art per se (Vuc Cosic): <http://www.ljudmila.org/naps>

.Nettime: <http://www.desk.nl/-nettime>

(Activismo político)

.File Room (A.Muntadas): *Archive of Censorship*. Creado para la *Randolf Street Gallery de Chicago*. <http://www.thefileroom.org>

.Own, Beowned or Remain Invisibile (H.Bunting) *Intento por organizar literalmente el espacio de la red "Los artistas me consideran activista y los activistas artista. Tal vez sea un activista"*:

<http://www.irrational.org/readme.html>

-El Mundo como una gran web

.Sensorium (Shinichi Takemura): <http://www.sensorium.org>

.Global Clock Project (Masaki Fujihata):

<http://www.zkm.de/~fujihata/ctg.html>

.Refresh (A.Shulgín & V.Cosic):

<http://redsun.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm>

-Arte como información relacional

.Connect Applet Profile. *Arte relacional a través de software art* (Martin Wattenberg): <http://www.artport.whitney.org>

-Selected Apartments (...). *Palabras conformando casa*.

<http://www.artport.whitney.org>

-Hipermedia como nueva forma narrativa

.Poem*Navigator (Merel Mirage): <http://www.khm.de/~merel>

.Grammatron (Mark Amerika): <http://www.grammatron.com>

-El cuerpo como prótesis

.Bodies Incorporated (Victoria Vesna): <http://www.bodiesinc.ucla.edu/>

.Remedy for Information Disease (Alexei Shulgin):

<http://www.desk.nl/%7Eyou/remedy>

.Future Body (Tina La Porta -Verbal Group):

<http://users.rcn/laporta/futurebody.htm>

-Internet y sus interfaces como espacio metafórico para la representación

.Webstalker (I/O/D): <http://aleph-arts.org/iod/>

.Feed (Mark Napier): <http://potatoland.com/feed/feedloader.html>

.Riot (Mark Napier): <http://www.potatoland.com/riot/riot.html>

.IP III ([n:ja]): <http://www.ip-3.org/>

-Internet como metáfora de la obsolescencia de la información.

.Digital Landfill (Mark Napier): <http://www.potatoland.org/landfill>

.The Shredder (M.Napier): <http://www.potatoland.org/shredder>

-Ubicuidad de la información

.Sísifo (Antoni Abad): <http://www.iaa.upf.es/~abad/sisif/>

-Net.Art y mercado del arte (comercialización)

.Netomat (Maciej Wisniewski): <http://www.netomat.net>

.Riot (M. Napier): <http://www.potatoland.org/riot>

-Net.Art y Business

.Airworld (Jennifer y Kevin McCoy -Verbal Group) *Construir tu propio entorno e.business imitando los clichés de las plataformas de consumo:* <http://www.airworld.net>

-Net.Art y la Institución-Arte

.Map (JODI) *Ideado como mapa en continua evolución que rechaza una posible visión historicista del net.art a favor de un panorama dinámico de las relaciones entre los propios artistas y obras:* <http://jodi.org/map/x.html>

.1:1 (Lisa Jevbratt): <http://spike.sjsu.edu/~jevbratt/>

.Culture Map (Andy Deck) *crítica a los contenidos de los portales comerciales en la red.* <http://www.artcontext.org>

.Wonderwalker (Marek Walezak & Martin Wattenberg) *Sobre la necesidad de archivar los proyectos basados en Internet y sobre el significado de coleccionar objetos digitales -inspirado en los Cuartos de las Maravillas del s.XVII :* <http://wonderwalker.walkerart.org>

En todo este despliegue de formas de actuación del arte de la Red, ¿podríamos atrevernos a proponer una cierta taxonomía? Mis discusiones intelectuales con mi querido -y ya mencionado en este mismo texto- Paco Berenguer me permiten apuntar algunas diferencias pertinentes entre un cierto Browser Art y el Net.Art como un sistema conceptualmente intermediario entre este último y el Web.Art. Resulta obvio que en las actitudes de aquellos creadores cuyas propuestas para la Red y desde la Red las hemos dado en llamar "Web Art", existe todavía una cierta tendencia a considerar el material

audiovisual que manejan como un sistema formal, cuya organización se debe en buena medida a los tradicionales parámetros constitutivos del Arte que ha caracterizado la cultura saliente y que ha presidido el acto creativo durante los últimos seis siglos. La percepción y la actitud de aquellos que en la red han construido todo cuanto hemos denominado creación del tipo "Browser Art", está, de alguna manera, relacionada con este *Web Art*, por cuanto no elude su responsabilidad respecto a una cierta y necesaria "formalidad" de la obra como material que se constituye en obra dispuesta a ser observada, pero que, a diferencia del *web.art* y en sintonía con el *net.art*, tiene voluntad de ser materia constitutiva de la Red. En buena manera y en muchas ocasiones, este específico e intermediativo "browser art", es deudor del trabajo tecnicista con el *software*, no sólo como material creativo, sino como actitud artística *per se*. Algunos ya han convenido denominarlo "software art", pero, a pesar de su especificidad y de la pertinencia de su apelación y definición (no puesta en duda -al menos por parte de quien firma este ensayo-), por sí misma, esta forma de creación no necesita necesariamente de la Red para desarrollarse. Por ello, cuando lo hace, es parte del territorio creacional que hemos denominado "Browser Art".

III. Una cierta taxonomía posible

En cualquier caso, lo que sí que puedo constatar, volviendo al territorio más generalista de mi aportación, es que he observado diferentes pares -o binomios contrapuestos- de actitudes característicamente diferenciadas de los artistas frente a la Red (o en la Red):

Frente al medio

Los que tienen en cuenta el medio. (*net.artistas*)

Los que sólo lo usan como mecanismo de divulgación. (*pintamonas*)

Frente a la cultura

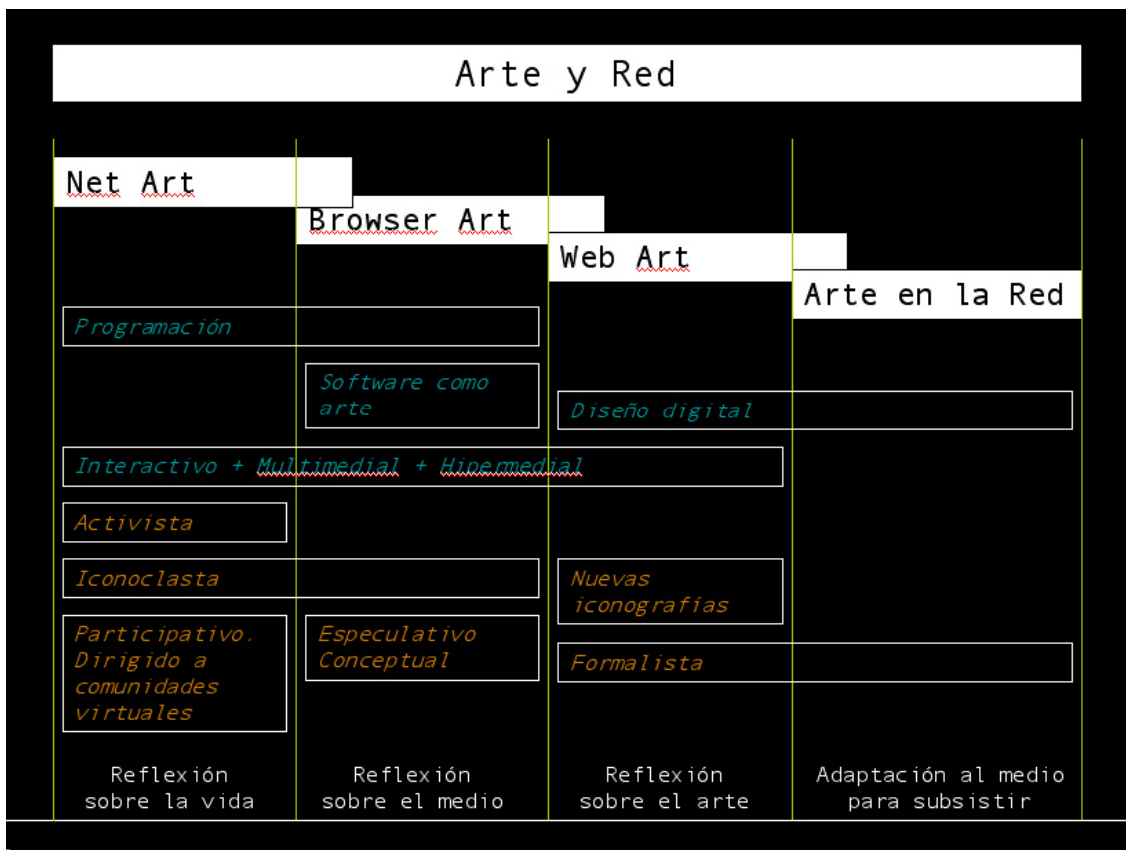
Los que están ya instalados creativamente en la nueva cultura. (*modernos*)

Los que siguen actuando según los parámetros de la vieja cultura. (*antiguos*)

Frente al discurso

Los artistas y los activistas: Sistema comunicacional para los discursos del arte actual. (*net.artistas*)

Los diseñadores y publicistas. Sistema compositivo para los lenguajes artísticos. (*web.artistas*)



Algunas conclusiones inconclusas

Pero lo que sí podemos aseverar para terminar, desde esta mínima perspectiva histórica, es que existe una evolución del Arte de Red, que va desde el espíritu anti-institucional de sus acciones y el carácter efímero de las producciones de los comienzos, hasta la tendencia casi contraria actual, caracterizada por la creación de instituciones para el net.art, penetrando éste en el discurso general del arte -primero- y en el mercado del arte -después-, y la construcción y mantenimiento de archivos que contengan, preserven y muestren dichas obras y sus evoluciones creativas (como en el caso -extremo- del *site-galería Art.Teleportancia* de Olia Lialina, que vende obras del *Periodo Heróico del Net.Art* --1994-1998--, a 2.000 \$ c.u.).

“El net art, como área de investigaciones frenéticas y como territorio de innovación ya no existe.

La intensa búsqueda para descubrir la naturaleza de la comunicación y las posibilidades de la representación ha sido suplantada por el ‘design’ y el deseo de las expectativas de los comisarios.

Tras el Periodo Heróico del Net.Art, ha llegado el web.art, una disciplina artística mucho más estable.”

Vuc Cosic

Sin embargo, los proyectos interesantes siguen siendo proyectos interesantes.

*. Texto, gráficos e imágenes de la Conferencia pronunciada en *La Llotgeta*. Aula de Cultura de la CAM. Valencia, 17/11 2003, dentro del Ciclo de Conferencias “web/net.art (o el net.art contra la web.art)”.

****.** José R. Alcalá es Catedrático de "Procedimientos Gráficos de Expresión y Tecnologías de la Imagen" de la Universidad de Castilla-La Mancha y Director del Museo Internacional de Electrografía (MIDE) de Cuenca, desde su creación, en 1989. En la actualidad es miembro del Comité Asesor Internacional del Festival *Ciber@RT'04* (junto a R. Ascott, D. de Kerckhove, o C. Paul)), comisario de su sección “Minimaciones” y responsable español del proyecto EGALAB (*Electronic Galleries and Laboratories for Art Creation*) del Programa *Culture 2000* de la Unión Europea