

Net.art

Paloma González Díaz
(pglezd@yahoo.es)

“Vaciló y con esa voz llana, impersonal, a que solemos recurrir para confiar algo muy íntimo, dijo que para terminar el poema le era indispensable la casa, pues en un ángulo del sótano había un Aleph. Aclaró que un Aleph es uno de los puntos del espacio que contienen todos los puntos.”

El Aleph¹, José Luis Borges

Tal como vimos en el artículo sobre Arte Digital², la fusión de arte y tecnología evoluciona durante los años 80 hacia lo que algunos críticos denominan “arte interactivo” (requiere la participación del espectador para completarse)

No es hasta 1994 cuando nos encontramos con que se empiezan a desarrollar varias experiencias orientadas a aprovechar las posibilidades artísticas de la Red. Artistas de procedencia muy diversa (con una importancia especial de los pertenecientes a la Europa oriental) trabajan con tecnologías primarias y centran su atención en las posibilidades de intercambio de la conexión en red y en la no linealidad e interactividad del hipertexto.

¹ Borges, José Luis (1995) “El Aleph”. Alianza Editorial. Madrid.

² “¿Qué es Arte Digital? Inicios, referentes y conceptos básicos”

Aparecen puntos de encuentro como **Rhizome**, **Syndicate**, **Nettime** y plataformas de difusión o “exhibición” como **irational.org**



Trabajo de Technologies To The People presentado en Irational.org

<http://www.irational.org/cgi-bin/front/front.pl>



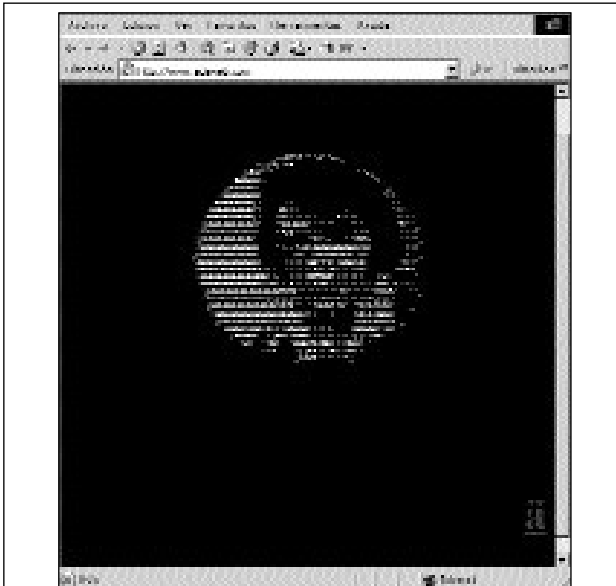
Portada de Rhizome <http://rhizome.org/>



Portada de Nettime (<http://www.nettime.org/>).

El apartado **Nettime-lat**, surge en el año 2000 con el objetivo de crear un espacio de discusión y, un discurso que ayude a entender el impacto de los nuevos medios en áreas como la cultura, sociedad y economía en los países Latinos. Su función principal es la generación y distribución de documentos propios escritos por los miembros de la lista.

Nettime-lat pretende funcionar no solamente como un forum de información, sino también como un espacio de discusión multi-direccional y de desarrollo de proyectos.



Portada de adaweb (<http://www.adaweb.com>) y uno de los proyectos residentes, *ON TRANSLATION*, del artista Antoni Muntadas



Página de Syndicate <http://anart.no/~syndicate/>

Animaciones, instalaciones audiovisuales, realidad virtual..., dejan paso a creaciones digitales “puras”: las obras denominadas de **Net.art**.³ Los artistas poco a poco, comienzan a diseñar y a desarrollar estas creaciones concebidas para la Red.

El creador Vuk Cosik es el que le asigna el nombre:

³ Se hace una distinción entre lo que es “arte en la Red” (art on the net) y “arte.en.Red” (net.art).

“Recibí un mail anónimo, cuyo texto resultaba ilegible por una incompatibilidad de software. Entre indescifrables caracteres ASCII, el único fragmento que tenía sentido era **net.art**. Inmediatamente supe que la Red me había encontrado un nombre para definir lo que estaba haciendo.”

En 1997 tiene lugar una explosión de trabajos de **Net.art** y, al mismo tiempo, un creciente interés de las instituciones y del sistema del arte por este tipo de creaciones. Grandes museos y exposiciones internacionales, prestan desde entonces atención al tema.

Entre la gran diversidad de trabajos de este tipo, parece haber algún elemento en común: son trabajos realizados para la red y, a menudo, sobre la red y sus “habitantes”. Aunque ha pasado tiempo desde este boom, es curioso contemplar cómo se convierten en habituales los temas que normalmente se tratan en las obras de Net.Art.

¿CUÁLES SON LOS TEMAS RECURRENTE EN NET.ART?

1. IDENTIDAD

Es un tema recurrente en la Historia del Arte. La autorreflexión sobre el yo en Internet ha permitido que los artistas puedan jugar, sin presentarse tal como son en la realidad, tomando identidades ocultas, tal como sucede, por ejemplo en los chats.

Antecedentes no creativos en la red:

Agente Programa informático que posee un comportamiento. Por ejemplo: simula ser una persona⁴.

Ejemplo: **ELIZA** www-ai.ijs.si/eliza/eliza.html

Eliza es un clásico de los agentes virtuales. Se trata de un robot que conversa basándose en los agentes virtuales. Es el primer programa que simula ser un psicólogo utilizando procedimientos de inteligencia artificial. La primera versión fue ser creada por Joseph Weisenbaum en el año 1967 en el MIT.

⁴ **Bots**: programas educados para simular personalidades con todos sus rasgos (idioma, gustos, cierta memoria, modo de comportarse,...)

⁵ Ver EL PAIS: <http://www.ciberpais.elpais.es/d/20010614/ocio/portada.htm>

⁶ Identidad virtual oculta

Avatar Identidad virtual “oculta”. Realmente, existe una persona encargada de la interpretación.

Ejemplo: **Kyoko Date** - www.kyokodate.com
Modelo en 3D de la agencia Japan HoriPro. Ha grabado un disco como cantante, sale en TV y radio. (Es un vactor y al mismo tiempo, un avatar)

Vactor “Virtual actor”; actor/actriz virtual que “trabaja” de manera similar a un actor real.

Ejemplo: **Aki Ross** - www.finalfantasy.com
La protagonista de la película Final Fantasy es una vactor (actriz virtual)

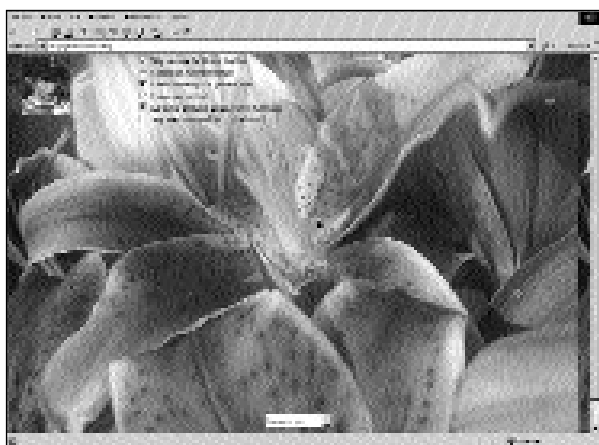
Proyectos artísticos:

- **Netochka Nezvanova** toma el nombre de la primera novela de Dostoievski.

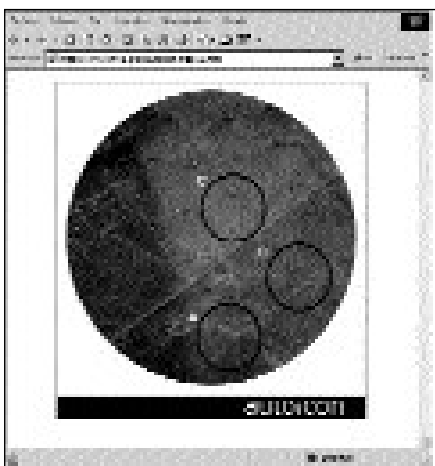
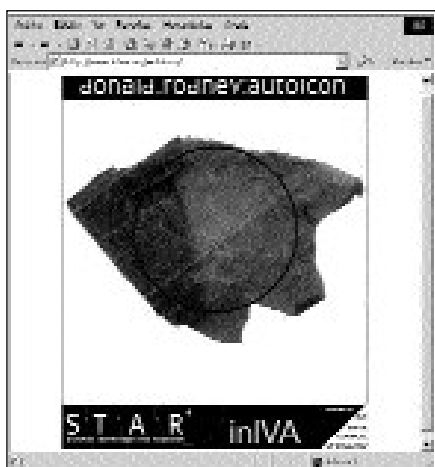
Apareció en Montreal en el 2000 y empezó a realizar *conferencias-performances*, donde presentó Nato.0+55 un *software* de su creación para el tratamiento en tiempo real de imagen y sonido. Nunca se presenta sola y nunca es la misma persona⁵.



- **Mouchette** – www.mouchette.org Artista de 13 años que vive en Amsterdam. Parece ser que se trata de un avatar⁶ de un colectivo artístico que sirve para llevar a cabo un trabajo poético e interactivo en la red.



- **Autoicon-Donald Rodney** - <http://www.tech.plym.ac.uk/soc/staff/mikep/autoicon.html> Se trata de la continuación del trabajo iniciado por Donald Rodney, artista que murió en 1998 víctima de una enfermedad degenerativa. Sus continuadores han incorporado los datos médicos en un sistema experto que permite seguir creando obras de arte.



2. NO-LINEALIDAD

Algunos referentes literarios:

“RAYUELA”⁷ Obra de Cortázar publicada en 1963 cuya aparición fue una verdadera revolución dentro de la novelística en castellano. Se transgrede en ella el orden tradicional de una historia y el lenguaje para contarla.

Se puede leer en versión digital en: <http://www.literaberinto.com/CORTAZAR/rayuela.htm>

“El Aleph”⁸ Una de las obras maestras de Jorge Luis Borges que nos habla del infinito y de los hombres. La historia que cuenta puede, perfectamente aplicarse al mundo de la red.

“Al abrir los ojos, vi el Aleph.

-¡El Aleph! - repetí.

-Sí, el lugar donde están, sin confundirse, todos los lugares del orbe, vistos desde todos los ángulos”

“Si una noche de invierno un viajero”⁹ Obra de Italo Calvino publicada en 1990. Su estructura supuestamente aleatoria mezcla la reflexión sobre la novela, la lectura frustrada y la relación entre un lector y una lectora.

Las mil y una noches¹⁰ s.XIII - s.XVIII
Obra traducida por Antonie Galland en el s.XVIII (reinando Luis XIV), cuya estructura en forma de bucle se asemeja a la que se crea habitualmente en las páginas de la web: diversas historias se “unen” en un punto en común (la Portada o Home)

⁷ CORTÁZAR, Julio. “Rayuela”. Ed. Cátedra / Anaya. Madrid 2000 [autor 1963]

⁸ BORGES, Jose Luis. “El Aleph”. Ed. Emecé. Barcelona, 1999

⁹ Si una Noche de Invierno un Viajero (1993) Italo Calvino. ISBN: 8478441727 Ed. Siruela. Traducción: Esther Benítez

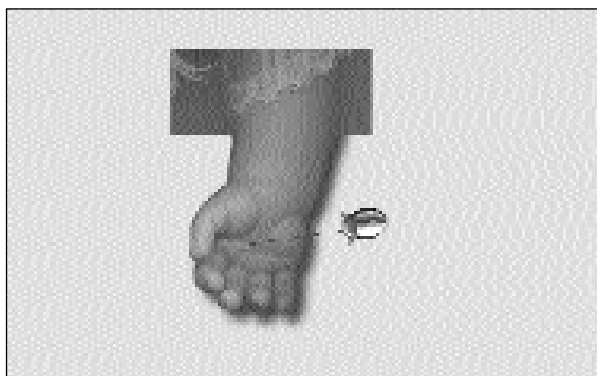
¹⁰ GALLAND, Antonie. “Las Mil y una Noches”. Ed. Ramon Sopena. Barcelona 1930

Referentes no literarios:

Hipertexto¹¹ Ted Nelson habla en 1965 de hipertexto. El conocimiento “se conecta” para llegar a un máximo punto de referencialidad.

Algunos proyectos:

- **Poemas interactivos de Orit Kruglanski** (<http://www.iua.upf.es/%7Eokruglan/poems.htm>)



- **Creaciones literarias colectivas: LITERATURA.org** (<http://literatura.org>)

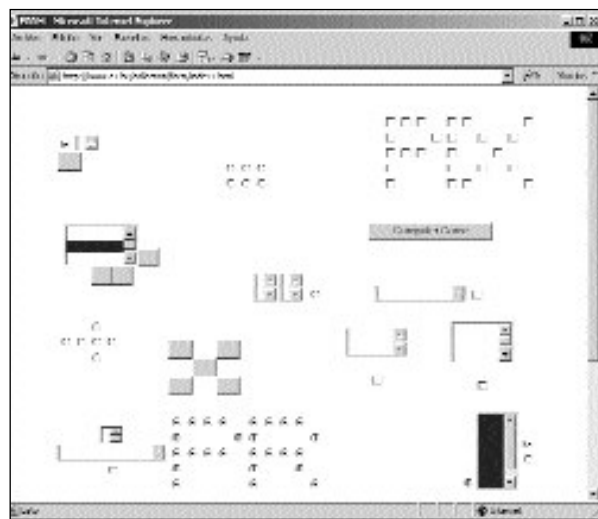


3. AUTORREFERENCIALIDAD.

Algunos ejemplos de artistas y obras que hacen de la referencia al medio en que se desarrollan su principal tema:

- **ALEXEI SHULGIN. “Form art”**¹²

Shulgin se basa en sus trabajos en la exploración de las posibilidades de los formularios de HTML en obras que exploran en las bases de la tecnología.



JODI. Ejemplos del trabajo de Jodi centrados en el “error informático”, la presentación visible del código de la web y la posición del usuario frente a estos sistemas hipertextuales e interactivos.

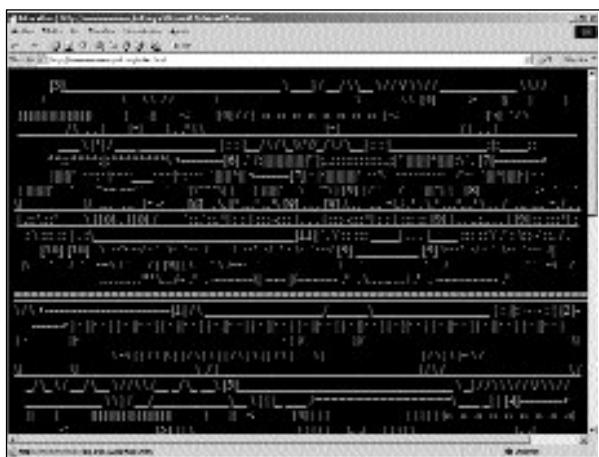
404 <http://404.jodi.org/>



¹¹ www.xanadu.net www.udanax.com

¹² <http://www.c3.hu/collection/form/>

- <http://www.wwwww.jodi.org/index.html>



- Gustavo Romano: **Ciberzoo**
(<http://www.cyberzoo.org>)

Si existen zoos de animales ¿porqué no crear un zoo de virus viruales?

“CyberZoo le permite, en la seguridad de vuestra PC, experimentar los más salvajes virus informáticos enjaulados en nuestro servidor.

Los zoológicos tienen objetivos como son la investigación, reproducción y conservación de especies que están amenazadas en peligro de extinción.

En este sentido CyberZoo está involucrado en programas internacionales de cría en cautividad de especies amenazadas, y participa en diferentes proyectos de recuperación y reintroducción de vida artificial.”¹³



¹³ **Ciberzoo** (<http://www.cyberzoo.org>)

¹⁴ LANDOW, George P. “Hipertexto, la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología”. Ed. Paidós. Barcelona 1995 [autor 1992]. LANDOW, George P [compilador]. “Teoría del hipertexto”. Ed. Paidós. Barcelona 1997 [autor 1994]

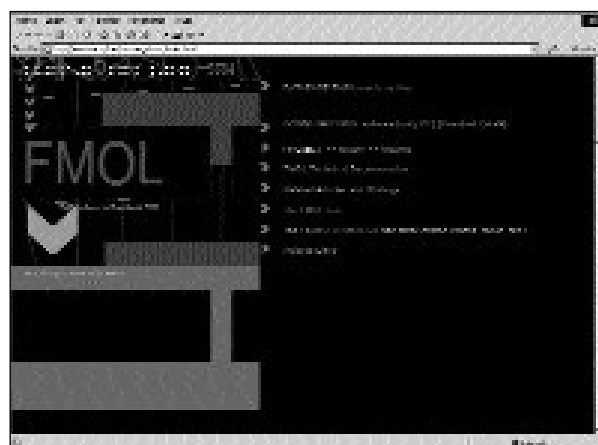
4. AUTORÍA Y CREACIÓN COOPERATIVA

George P. Landow¹⁴ en “Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología” insiste en que en la creación actual, se ha de reconfigurar tanto al autor, a la obra, como al espectador: el autor pierde autoridad y control de los textos y el espectador toma un papel más activo ante la obra.

Algunas experiencias de interés:

- **FMOL** de Sergi Jordà creado por encargo de la Fura dels Baus
<http://www.iaa.upf.es/~sergi/FMOL/index.html>

FMOL es un programa que permite crear sonidos de síntesis unido a una base de datos que va acumulando las piezas creadas. El programa de síntesis permite escuchar, componer y generar sonido en tiempo real, pero no se basa en ningún código standard (tipos MIDI), sino que ha sido programada para sintetizar audio independientemente de la tarjeta de sonido que tenga el ordenador. La interfaz de manipulación prioriza un enfoque de “esculpir el sonido” frente al de “ir añadiendo notas”. La aplicación está disponible en Internet y ha sido utilizada en la generación de obras de la Fura como “Fausto 3.0” o “D. Quijote”.



- **Cathedral**

Proyecto de creación musical colectiva (no en tiempo real)

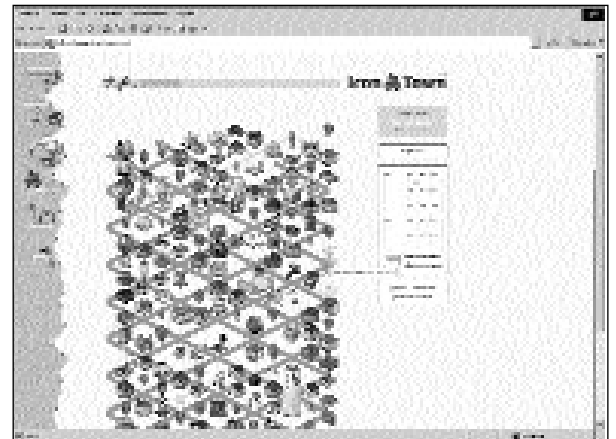
<http://www.monroestreet.com/Cathedral/main.html>



pante sólo ha de cumplir unos determinados parámetros gráficos y de tamaño. El resultado, es una ciudad con multitud de edificios, plazas y monumentos creados, cada uno de ellos, por un individuo diferente. El sistema permite añadir una URL de manera que la ciudad se convierte en un directorio de direcciones.

• **ICON TOWN**
<http://www.icontown.org>

Icon Town es una web que propone al visitante crear un icono para hacer crecer una ciudad. El partici-



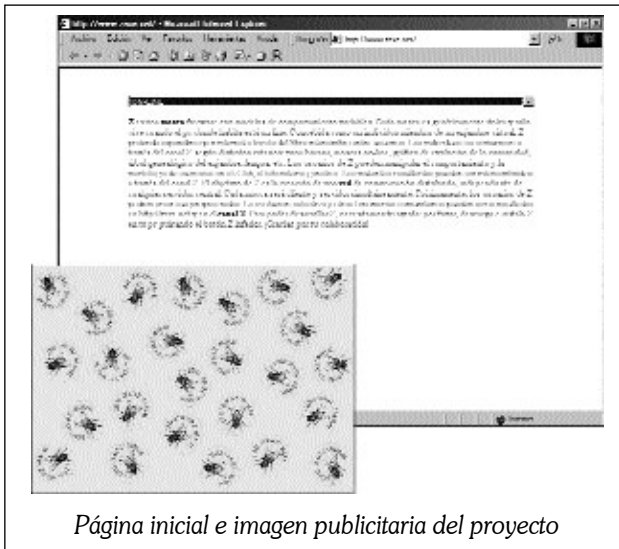
Página principal de Icon Town.



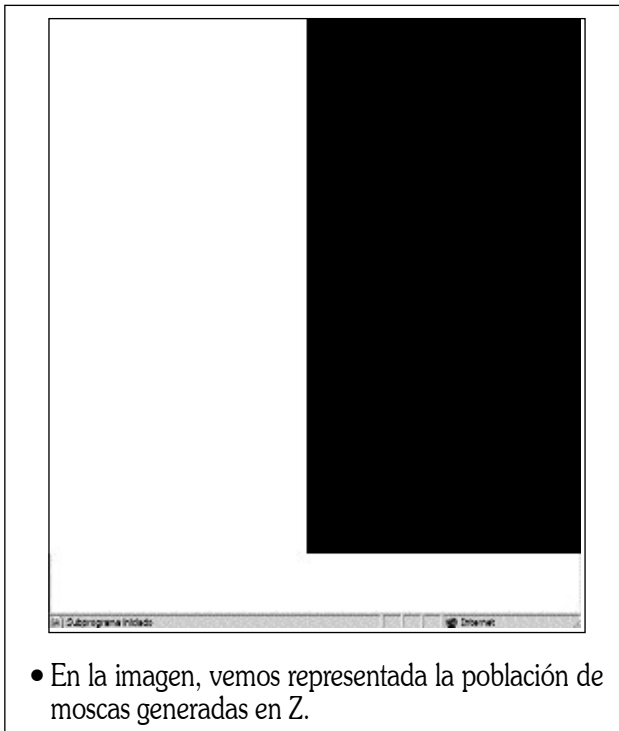
Haciendo click sobre cada uno de los iconos que aparecen en la página principal de la web, se muestran todos los datos

• **Z**, de Antoni Abad (<http://www.zexe.net>)

Abad explica en la página inicial del proyecto lo siguiente: “**Z** es una **mosca** freeware con modelos de comportamiento variables. Cada mosca es genéticamente única y sólo vive cuando el PC donde habita está on-line. Concebida como un individuo miembro de un enjambre virtual, Z pretende expandirse por Internet a través del libre intercambio entre usuarios. Los individuos se comunican a través del canal Z según distintos criterios: zona horaria, moscas on-line, gráfico de evolución de la comunidad, árbol genealógico del enjambre, lengua, etc. Los usuarios de Z pueden mani-



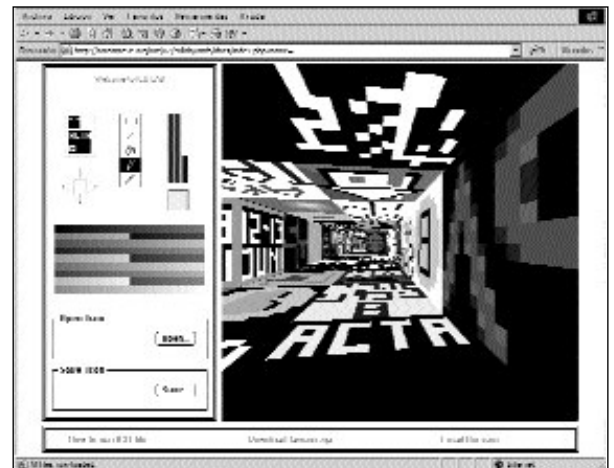
Página inicial e imagen publicitaria del proyecto



• En la imagen, vemos representada la población de moscas generadas en Z.

pular el comportamiento y la morfología de su mosca en el Z.lab, el laboratorio genético. Los mutantes resultantes pueden ser intercambiados a través del canal Z. El objetivo de Z es la creación de una **red** de comunicación distribuida, independiente de cualquier servidor central. Cada mosca será cliente y servidor simultáneamente. Próximamente, los usuarios de Z podrán crear sus propias redes. La evolución colectiva y otros fenómenos comunitarios pueden ser consultados en <http://zexe.net> y en el **canal Z**. (...)”

• **COLLABYRINTH**, de Andy Deck es una obra de que se basa en la colaboración de los usuarios. Sin su participación, el proyecto carece de todo sentido. (<http://artcontext.org/act/02/collabyrinth>)



4. ACTIVISMO

Por activismo entendemos las prácticas de presión social para cambiar la actitud de los políticos, empresas corporativas, organizaciones o personas dotadas de poder, prácticas que al mismo tiempo buscan la transformación de las estructuras sociales y la creación de formas de comunicación y de relación social alternativas.

La aparición de las fuentes de códigos gratuitas y de libre acceso es un fenómeno que ha marcado la construcción de Internet y ha facilitado a los ciberactivistas la posibilidad de construir plataformas para desarrollar sus métodos de acción y la creación de sus propios espacios virtuales, al rebajar los costes de producción y mantenimiento de los mismos.

A principios de los años noventa, varios grupos de artistas tomaron conciencia del poder de estas nuevas

redes electrónicas, y formularon un marco de trabajo para lograr una coalición radical pragmática de fuerzas artísticas e intelectuales, fuerzas que hasta entonces habían trabajado en varias direcciones. Nace, de este modo el **ciberartivismo**

Algunos ejemplos:

• **RT-MARK**

®TMark apoya la alteración informativa de productos corporativos, desde muñecas a instrumentos didácticos infantiles o videojuegos.

<http://www.rtmart.com/homesp.html>



• **Mejor Vida CORP**

Minerva Cuevas, de México D.F. www.irational.org/mvc. Desde esta página se presentan y se promueven acciones que ponen en evidencia muchos puntos negros de la sociedad de consumo.



REFLEXIONES FINALES

Creo que la mejor manera de concluir, es recordar el manifiesto que presentaron los artistas Natalie Bookchin y Alexei Shulgin titulado: **Introducción al net.art (1994-1999)**¹⁵

“Net.art de un vistazo

A. *El modernismo definitivo*

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*
- (...)

¹⁵ <http://aleph-arts.org/pens/index.htm>

BIBLIOGRAFÍA

- Giannetti, Claudia (ed.): *Ars Telematica. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. Barcelona, ACC L'Angelot, 1997.
- Bongiovanni, Pierre, "Eisenstein digital", "La Revolución del Vídeo", Publicaciones del C.B.C., UBA, 1996. *Technique et Ideologie*", Jean Louis Comolli, *Cahiers du Cinéma*, N° 229/231/233/234-235/241. Pérez Ornia, José (1991) *El arte del Vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*, RTVE-Serbal, Barcelona
- Varios "Discurso Audiovisual: ontología, historia y discursos", Eudeba, Buenos Aires, 1999.
- Landow, George P. (1992), *Hipertexto*, Editorial Paidós, Barcelona
- Combalía, Victoria (2003) *Comprender el arte moderno*. DEBOLSILLO, Barcelona
- Cortázar, Julio (2000) *Rayuela*. Ediciones Cátedra. Madrid
- Borges, Jorge Luis (1995) *El Aleph*. Alianza Editorial, Madrid
- Calvino, Italo (1984) *Si una noche de invierno un viajero*. Ed. Bruquera, Barcelona
- Aumont, Jacques y otros (1996) *Estética del cine*. Paidós Comunicación, Barcelona
- Darley, Andrew (2003) *Cultura visual digital*. Paidós Comunicación, Barcelona
- Arte y nuevas tecnologías, ¿por qué? Preguntas de los años sesenta y respuestas de los años noventa
- Dieter Daniels <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero2/reindex.htm>
- Stelarc <http://www.stelarc.va.com.au/>
- Stelarc, Meced Journal <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero3/archivo/numero1/stelarc.htm>
- HOMBRE O MÁQUINA: ¿hasta dónde la diferencia? Annalisa Sassano <http://www.mecad.org/e-journal/numero8/marco.htm>
- Nettime (<http://www.nettime.org/>).
- adaweb (<http://www.adaweb.com>)
- Inteligencia artificial y creatividad, Ramón López de Mántaras
- <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero3/reindex.htm>
- Sims, K., <http://www.genarts.com/karl/papers/sig-graph91.html>
- Virus informáticos: una forma de vida artificial, Eugene Spafford <http://www.brunel.ac.uk/depts/AI/alife/alife-main.htm>
- Rhizome <http://rhizome.org/>
- Syndicate <http://anart.no/~syndicate/>
- LITERATURA.org (<http://literatura.org>)
- Jodi. 404 <http://404.jodi.org/>, <http://wwwwwwwwwwww.jodi.org/index.html>
- Gustavo Romano: Ciberzoo (<http://www.cyberzoo.org>)
- Z, de Antoni Abad (<http://www.zexe.net>)
- ICON TOWN <http://www.icontown.org>
- ®TMark <http://www.rtmk.com/homesp.html>
- Irrational.org <http://www.irrational.org/cgi-bin/front/front.pl>
- Rhizome <http://rhizome.org/>
- Mediatecaonline.net. (<http://www.mediatecaonline.net>)
- "Antiwar Game" de Josh On. <http://www.antiwargame.org>
- Web de Pipilotti Rist. <http://www.pipilottirist.net/begin/open.html>
- La Fura dels Baus <http://www.lafura.com/entrada/index2.htm>
- COLLABYRINTH, de Andy Deck. <http://artcontext.org/act/02/collabyrinth/>
- Web de Matt Mullican. <http://www.centreimage.ch/mullican/>
- Natalie Bookchin y Alexei Shulgin, "Introducción al net.art (1994-1999)" <http://aleph-arts.org/pens/index.htm>
- Minerva Cuevas, Mejor VIDA CORP. www.irrational.org/mvc
- Trabajo de Technologies To The People presentado en Irrational.org <http://www.irrational.org/cgi-bin/front/front.pl>