

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/328342051>

net.art | arte en red prácticas artísticas en red situadas en latinoamérica: de las experiencias pioneras a la web 2.0

Article · February 2012

CITATIONS

0

READS

1,072

1 author:



[Lila Pagola](#)

Universidad Nacional de Villa María

15 PUBLICATIONS 9 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Recursos educativos abiertos: diseño e implementación en experiencias virtuales de aprendizaje [View project](#)



Tecnopoéticas latinoamericanas. Archivo crítico de arte, tecnología y política [View project](#)

Lila Pagola

*¿de aque hablamos cuando hablamos de net.art?
¿cómo lo hemos practicado desde Latinoamérica?*

Una historia muy corta, que ha tenido su “instante invisible”, sus “promesas utópicas”, su “potencial” crítico, su “muerte” y su “segunda época”; una historia entramada en las vertiginosas transformaciones socio-tecnológicas que ha producido internet en la cultura contemporánea, en complejo diálogo con el mundo del arte. En este diálogo y sus derivaciones activas sostenidas por miles de personas conectadas -creando, compartiendo, reconfigurando el presente y el futuro próximos- reside su insoslayable importancia: asistimos a un tiempo histórico de inflexión, una bisagra en la cual tenemos un poder inédito de intervención sobre los modos en los que se produce la cultura, la comunicación, se construye y circula el conocimiento y la información, se modelan y comparten las experiencias sensibles intensas. La pregunta clave de este texto es acerca del rol que pueden jugar las prácticas artísticas en red, y los artistas como sus principales generadores -aunque no exclusivos- en esta compleja trama de potencialidades y redefiniciones en “tiempo real”.

Los artistas siempre se han interesado por las nuevas tecnologías disponibles, y en algunos casos han sido agentes activos de su desarrollo o de la expansión de su uso. En la historia del arte contemporáneo, podemos identificar dos grandes líneas de acercamiento al arte y la tecnología por parte de los creadores: una formal-instrumental, que entiende a las nuevas tecnologías como nuevas posibilidades de configuración y experimentación de materiales, dinámicas creativas, etc. siempre en el marco de la institución arte. Este conjunto de abordajes pueden asimilarse al concepto de “arte experimental” que utiliza U. Eco (1984), para distinguir las obras de arte que innovan radicalmente en formas, materiales, tecnologías pero sin criticar la noción de arte, obra o artista y su funcionamiento en sociedad.

Por otro lado, otra línea de trabajo es la que surge del descubrimiento de los artistas de un cierto “potencial crítico” de las nuevas tecnologías hacia la función social del arte, en una o varias de sus dinámicas de creación, circulación y recepción. Estas manifestaciones, el mismo Eco las distingue como “arte de vanguardia”, en un sentido asimilable al concepto de vanguardia introducido por Peter Burger en “Teoría de la vanguardia”¹. En este texto fundante, Burger analiza las vanguardias históricas de principios del siglo XX como un conjunto de prácticas que exceden el mundo de lo artístico para adquirir una dimensión estrictamente política, al cuestionar radicalmente la función social del arte en la sociedad, función a la que le atribuye valor de sustento ideológico del sistema social y económico burgués de fines del siglo XIX.

Para los artistas que se interesan por las potencialidades críticas de los nuevos medios hacia las tradicionales categorías de la institución arte, muchos de los cuestionamientos que encontramos en sus acciones se identifican con aquellos de las vanguardias históricas. Asimismo, algunos de esos artistas y muchas obras en el diverso campo del arte interactivo (o arte digital), están concentrados en las prácticas artísticas en red, en tanto éstas ponen el énfasis en los efectos de sentido de sus

1 Citando a Burger: Las obras de vanguardia “no se limitan a rechazar un determinado procedimiento artístico, sino el arte de su época en su totalidad, y por lo tanto, verifican una ruptura con la tradición. Sus manifestaciones extremas se dirigen contra la institución arte, tal y como se ha formado en el seno de la sociedad burguesa”.

acciones, así como la creación de formas alternativas de organización, creación colectiva y circulación, que pretende(ía) prescindir de los intermediarios y de las regulaciones institucionales.

net.art / arte en red / web art: definiciones preliminares de las prácticas artísticas en red

Las prácticas artísticas en red, si bien en una acepción general no necesariamente implican el uso de tecnología², se han visto potenciadas y modeladas en su forma mas extendida y reciente, a partir de la difusión masiva de las TICs (tecnologías de información y comunicación), especialmente la red internet. Por otro lado, las prácticas de artistas en internet se inscriben -a partir de que se crean, circulan y reciben con la mediación de computadoras conectadas- en el conjunto general del arte digital, o para evitar un término que habla más del soporte que de su aporte específico, del arte interactivo.

primeras experiencias

La red internet, surgida de desarrollos militares en la década del 60, adopta la forma que conocemos masivamente con la creación de la aplicación World wide web (www) entre los años 1989 y 1991. A partir de ese momento, en que internet se libera -relativamente- del ámbito militar y del entorno académico, comienzan las primeras experiencias de artistas que se acercan al medio y proponen usos específicamente artísticos.

Estas primeras experiencias, se autodenominan arte o se clasifican de tal manera por la procedencia de sus autores (artistas, en su mayoría visuales/multimedia), o por la visión de algún analista que accede a ellas tanto desde el interior de la red (listas de interés, BBS, correo electrónico, etc.) o desde afuera de la propia red (presentaciones en escenarios reales, artículos en publicaciones impresas, etc.)

En los primeros tiempos, las manifestaciones artísticas en la web apenas se distinguían de primitivos catálogos en línea de obras que estaban fuera de internet, de artistas reconocidos que vislumbraban una estrategia de difusión a nivel global, aún cuando hasta entrado 1995, de acceso ciertamente muy limitado, especialmente en Latinoamérica. Esos “catálogos en línea” estarían dentro de lo que podemos llamar arte *en* internet o arte *en* la red, para distinguirlo del “net art” o arte *de* internet, y que ha sido definido por Joachim Blank como:

*“Arte **en** Internet no es otra cosa que la documentación de arte que no ha sido creado para la red, (...) y que en términos de contenido no establece ninguna relación con la red. (...). El Arte **de** Internet (net.art) funciona sólo en la red y tiene la red como tema.”*

Joachim Blank "What is net.art ;-)" 1996

Las primeras experiencias artísticas que pensaban la especificidad de la red como medio, datan de 1994. Desde entonces y paralelamente a otras definiciones que designan obras en relación a arte y tecnología digital -tales como arte digital, arte multimedial, arte interactivo, etc.- la relación arte-internet también propuso algunas alternativas iniciales: fue llamado arte en red, web art, o net.art. Esta última denominación, introducida por Vuk Cosik en 1997 -y que está asociada a unos artistas y un movimiento específico³ dentro de las prácticas artísticas en red- es la que representa las obras especialmente diseñadas para la red, y que existen fundamentalmente dentro de ese soporte, introduciendo en sus contenidos o en sus experimentos formales a la red como fenómeno cultural: lo que llamamos *net cultura*, para especificar este aspecto particular de la *cibercultura* que tiene su soporte en la red internet.

2 El arte-correo por ejemplo, es un antecedente no tecnológico de arte en red.

3 <http://en.wikipedia.org/wiki/Net.art>

Alex Galloway hablará de *(web) site specificity* para referirse a dos grandes direcciones que encontramos en los desarrollos de net art: *pura estética net* (neoformalismos, arte por el arte en la red) y *netconceptualismos*, que define como un tipo de web-escultura que explora los límites de la red.

Retomando la definición de net.art, según Josephine Bosma, las obras de net.art, además de tener como soporte y forma de circulación la red (es decir no existen fuera de ella, off-line) pueden incluir aspectos relacionados con la net cultura que involucren al mundo fuera de internet, o que se vinculan con otros fenómenos extra-internet. Dice Bosma, en *Salvando el net.art para la posteridad*:

“Hoy ya hay gente que distingue entre 'puro' net.art y net.art en general. El 'puro' net.art sólo existe on line, no tiene extensiones ni presencia fuera de él, esto es lo que argumentan. Esta visión del net.art se debe a menudo a cierta inexperiencia en una net.cultura de gente que acaba de descubrir el medio y están fascinados por él.

No son conscientes de los desarrollos e investigaciones presentes en la net.cultura que tienen que ver con el cuerpo, con las extensiones con el mundo real. Otros son los cyborg-tradicionalistas. Quieren ser pura información. Es éste un tipo de actitud romántica. Aún así, todavía es necesaria una consolidación del término net.art. Representa una aproximación al arte muy diferente y necesitamos ser capaces de discutirla.”

El término net.art, que ahora designa genéricamente las obras cuyo soporte es la red internet, fue introducido (según el mito⁴) en 1997, por el artista Vuk Cosic, al iniciarse la llamada *época heroica* del net.art.

arte-tecnología: abordajes ¿herramienta o lenguaje?



Una discusión clásica sobre arte y tecnología plantea esta pregunta ante todo nuevo invento: ¿el uso de ordenadores y redes telemáticas para hacer obras de arte es igual al uso de cualquier otra herramienta que requiera un proyecto? o ¿se trata de un nuevo lenguaje, un nuevo entorno de referencia, con potencialidades específicas, que traduce una experiencia contemporánea de los sujetos que están siendo modificados por la tecnología misma en sus modos de vida?

La historia de la fotografía registra tempranos ejemplos de respuesta a esta disyuntiva, en las producciones de artistas como Oskar Rejlander, y su obra *“La infanta fotografía*

dándole un pincel adicional a la pintura” (1856), donde los autores fotógrafos que aspiraban a que su trabajo fuera considerado arte, adoptaron estas primeras posiciones, sosteniendo la idea de que se trataba “simplemente” de una nueva herramienta para la tradicional práctica de la pintura: una suerte de sumiso conjuro hacia la amenaza percibida por los pintores que vieran surgir el invento de la fotografía y las multitudinarias prácticas sociales que se apropiaron de ella.

Parece evidente, que una producción cultural que puede ser realizada indistintamente con diversas

4 <http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/netarte.htm>

herramientas (analógicas y/o digitales), donde la elección de una u otra corresponde a una cuestión de rapidez, economía o facilidad sin aportar elementos nuevos, no amerita preguntarnos como modifica el uso de tecnología a la producción artística. Así, una “foto digital” en cuanto que se percibe similar a su equivalente analógica, no supone mayores reflexiones fuera de señalar las ventajas que implica la rapidez, la ecología, y el acceso no limitado a la técnica por cuestiones económicas o de conocimiento (todos factores, que a la larga producen modificaciones estructurales).

herramientas crean nuevos entornos y lenguajes

Usualmente, luego de algún tiempo de instaladas socialmente, las herramientas tecnológicas se revelan en su especificidad, en aquello que tienen de distintivo respecto de sus antecesoras con las que se las compara inicialmente, y en general, es aquella especificidad en potencia, la que al desarrollarse introduce desde mejoras hasta cambios de paradigma: para la fotografía esa potencialidad es la imagen múltiple, para el cine, la ubicuidad y el montaje narrativo, para la televisión el vivo y directo; para las tecnologías digitales, el acceso y la circulación de información y conocimiento junto al desplazamiento del tradicional rol del receptor a co-autor y productor. Las producciones artísticas que tienen la posibilidad de cuestionar y modificar un estado cultural y generar una nueva realidad a partir de la habilitación de funciones que ofrecen a las personas, son aquellas que se apropian de las características específicas de los nuevos medios y las exploran hasta sus extremos teóricos o sensibles, creando los signos de un nuevo lenguaje, un nuevo entorno de referencias inexistente antes de ellas, ampliando el repertorio de lo comunicable.

neoformalismos, netconceptualismos, artivismos

Extremos sensibles son los que exploran muchos artistas cuando abordan el uso de nuevas herramientas tecnológicas poniendo el énfasis en las posibilidades formales y de ampliación de lenguaje que éstas aportan (arte experimental, retomando a Eco), en general valorando la aproximación a la ciencia que este abordaje implica: el software-art⁵, el bio-arte⁶, las exploraciones de artistas en inteligencia artificial son ejemplos de este conjunto de prácticas. Son manifestaciones de neoformalismos de origen tecnológico.

En otra línea de trabajo, los extremos conceptuales o teóricos en general exploran en la nueva herramienta su dinámica social correspondiente, especialmente las posibilidades de redefinir las instituciones existentes: lo que se ha denominado su “potencial crítico”, casi por definición destinado a emerger y producir transformaciones estructurales o ser absorbido en alguna dinámica institucional, por lo tanto efímero y situado históricamente en un contexto particular. Dentro de este abordaje podemos encontrar dos grandes grupos: netconceptualismos y artivismos.

Los netconceptualismos tienen su origen en la cultura de la red y señalan sus contradicciones, dilemas y emergentes específicos: la virtualidad de la experiencia y la comunicación en internet, por ejemplo⁷. Los artivismos operan fundamentalmente sobre la comunicación y la acción política en los entornos conectados, reconociendo en internet un medio de comunicación cuyo control es muy difícil, y que permite a individuos o grupos pequeños emitir sus ideas creativamente, llegando a amplias audiencias de modo directo, sin filtros de contenido⁸ y sin intermediarios.

5 http://www.tecn.upf.es/~sjorda/SoftArt/Software%20Art_archivos/v3_document.htm

6 <http://es.wikipedia.org/wiki/Bio-Art>

7 Mi deseo es tu deseo, de Gustavo Romano (Argentina-1997) es un ejemplo preciso de netconceptualismo. Una obra realizada a partir de la creación de 2 personajes sintéticos cuyos perfiles de usuario ficticios se postean en sitios de relaciones románticas, y reciben mensajes durante un tiempo. El proyecto recoge la documentación de los mails recibidos por los personajes. <http://www.findelmundo.com.ar/romano/mdtd/data.htm>

8 Algunos ejemplos: www.pinche.com.ar, una simulación de empresa de TV por cable que explica como compartir la

La introducción de una nueva tecnología, una nueva forma de hacer las cosas, puede catalizar un cambio de paradigmas, en la medida que establece una dialéctica con su contexto: usuarios, cultura, contexto. A su vez, la introducción siempre dialoga, durante una etapa, con las concepciones y prácticas precedentes, que intentan caracterizarla, diferenciarla, también controlarla y limitarla, hasta encontrar su especificidad y el balance de poder y control que la sociedad necesita. Por supuesto, esos procesos son complejos y con múltiples intereses y actores en juego, en este caso tantos actores como individuos usuarios de tecnología.

arte-tecnología: una relación deseada

Una de las características más notables que ha tenido la recepción de los medios digitales en las prácticas artísticas, a diferencia de otras tecnologías predecesoras – como la fotografía, o el video- podría ser el signo *a priori* positivo que le ha reservado la institución arte, y también la mirada entusiasta sostenida desde la tecnología, para con el posible uso de artistas: una reacción más previsible por otra parte, y con antecedentes previos.

Las prácticas artísticas con tecnologías digitales se caracterizan por una recepción esperada, muy poco resistida públicamente, casi forzosamente desarrollada y estimulada desde los propios agentes institucionales, en detrimento de otras manifestaciones y herramientas del arte. Como ejemplo de ello, en Argentina, podemos pensar en la relación de premios, becas de estudio y eventos (muestras, festivales, etc.) que tienen a los nuevos medios como eje⁹. Las argumentaciones acerca del porque de esta relación -que fuera históricamente percibida como contradictoria o problemática- cambió de signo en el fin de siglo XX, podrían simplificarse en dos factores: por una parte, el inevitable efecto de “modernidad” que otorga la tecnología a todo campo que se le aproxima; y por otro relacionado, pero pensado en sentido inverso, a la inédita potencialidad de diálogo que abre con la cultura contemporánea -para el mundo del arte en su particular endogamia, pero también para el mundo de la tecnología- la confluencia de estos dos campos.

latinoamérica, como *situación* tecno-cultural para el arte y la tecnología

Partiendo de la imposibilidad de caracterizar a una región enorme y diversa como Latinoamérica bajo un conjunto homogéneo de características, intentaremos delinear algunos procesos comunes a varios países, en relación al contexto tecnológico y cultural del cual surgen y con el que dialogan las prácticas artísticas en red, más allá de la capacidad cierta de trascender las fronteras de las acciones en internet – su carácter global.

Internet se introduce en Latinoamérica en el entorno académico en primera instancia, para estar disponible para usuarios domésticos a partir de 1995. Los países con mayor cantidad de usuarios¹⁰

señal de cable con el vecino. Otro, más reciente: www.empleoar.com.ar de Ciro Museres (Argentina), que es un registro de empleados trabajando ilegalmente, que pueden comentar su experiencia.

9 Por citar solo algunos: Beca Hypermedia UCLA, Beca de perfeccionamiento: en el Centro multimedia de México, y Taller de perfeccionamiento en Bariloche para nuevos medios hasta 2005, todas de la Fundación Antorchas, el actual Taller de arte interactivo de la Fundación Telefónica; los premios de arte digital (ICI desde 1998, CCEC 2001, Premio prodaltec arte digital, Proyecto Limbo, el caso del Chela (Conjunto Hipermediático Experimental Latinoamericano), y los eventos (muestra iberoamericana de video y arte digital, Jornadas de arte y medios digitales, Córdoba audiovisual (1999, muestra de arte digital) Rosario digital, casa tomada en Buenos Aires, Buenos Aires digital, así como algunas publicaciones: el observador daltónico (1999-2000), y en línea: liminar, mearte, betatest, cuadernos del Limbo y sitios de proyectos artísticos: arteuna, findelmundo, etc. Otros ejemplos son el Festival VAE en Perú (desde 1999), la Bial de video y nuevos medios de Santiago de Chile, el Centro Multimedia de México, los múltiples festivales y espacios académicos de Brasil, o Colombia.

10 <http://www.fedaro.info/mapacone/mapagene.html> Mapa de conectividad desde 1995 a 2004, realizado por el ICA (Instituto de conectividad para las Américas)

en esos primeros años serían Chile (que con altibajos, sigue siéndolo actualmente¹¹) y Uruguay. Sin embargo, se trató de un proceso lento y con costos muy altos (en tanto países importadores de tecnología, entre otros factores) para la mayoría de los usuarios, lo cual supone una aproximación a internet y la cultura de redes en general, bastante diferente a la que se dieran en Europa o USA por los mismos años. Esta aproximación inicial obviamente atravesó a los artistas también, junto al resto de la sociedad, incluido el público potencial de las obras de net.art y los propios agentes de la institución-arte.

la especificidad del medio y la cuestión de la identidad

Muchos bits se han dedicado a dilucidar la cuestión de lo específico de las prácticas artísticas en soportes tecnológicos, atravesando las discusiones sobre lo digital, lo multimedia, lo interactivo en las diferentes formas de presentarse y relacionarse con el tradicional espectador ahora devenido "interactor" o "usuario". Múltiples respuestas se han ensayado desde la tradición del audiovisual, de la informática, del media art así como recuperando prácticas de las vanguardias históricas. Desde los años 80, momento en que los ordenadores personales irrumpieron en la vida cotidiana - como la primera Macintosh de Apple en 1984- se sucedieron infinitas discusiones acerca de la especificidad del nuevo medio, bajo múltiples hipótesis y se elaboraron algunos acuerdos básicos para avanzar en la construcción de un campo autónomo, una terminología común y nuevos conceptos para explicar lo "específico del medio", o porque la computadora no es "sólo un pincel más" para los artistas.

net.art como forma de arte interactivo

El net.art tiene unas características propias incluso dentro de la familia del "arte interactivo", que se originan en su existir exclusivamente "on line".

Algunas de esas características han sido referidas en 21 Distinctive Qualities of Net.Art de David Ross¹², y en el monográfico sobre net.art de La Caixa¹³ son resumidas y comentadas en 4 puntos, que analizaremos en relación a la producción local :

- arte global
- libre acceso a las obras y a la documentación
- intervención del usuario en la obra
- creación de espacios híbridos de arte y comunicación

1- arte global

Arte global implica al menos dos cuestiones diferentes: por un lado la posibilidad de acceder desde cualquier parte del mundo en "igualdad" de condiciones (omitiendo la cuestión del equipo de acceso, la conexión, su costo, y los saberes necesarios para el acceso); y por otro lado la dificultad para situar el origen de la obra y/o de su autor (idioma, contexto global en el que se inserta). Según esta característica, nos encontraríamos con un tipo de práctica artística que tiene escasas marcas de su ubicación geográfica: escasa porque los dominios y/o los sitios que contienen las obras indican a veces a una procedencia geográfica: a saber un dominio .ar difícilmente será de alguien que no sea de Argentina, aunque es frecuente que los artistas "consagrados" del net.art mantengan dominios estadounidenses que no tienen indicadores territoriales como .org o .com.

11 <http://www.internetworldstats.com/stats10.htm#spanish>

12 <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html>

13 http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline/STriaMat?ID_IDIOMA=es&termesel=Netart

Siguiendo a Walter Benjamin y su pregunta por la autenticidad en la obra de arte, podemos preguntarnos si hay alguna copia más valiosa que otras de una obra de net.art (que podría estar vinculado desde varias urls al mismo tiempo, o en dos urls); y si la suerte que han corrido sus archivos no forman parte también de la historia de su éxito o su visibilidad en el mundo del arte, o en el “star system”¹⁴ del net.art.

Un aspecto muy significativo de las obras de net.art que se fue configurando en su corta historia, alrededor de su legitimación como forma artística con su consecuente “institucionalización” relativa y “comercialización” posible es el de la propia conservación de su “estar en línea”, que ha sido discutido tempranamente.

Estar en línea implica tres items, que refieren sin mediaciones a las condiciones de producción, y la convicción que sostiene una práctica en el tiempo:

- mantener un dominio pago
- mantener o conseguir alojamiento en un servidor
- mantener una transferencia mensual cuando las visitas exceden el ancho de banda que el servidor (pago o gratuito) nos impone como límite.

Haciendo un rápido recorrido por la netart latino database¹⁵ de Brian Mackern o la selección de arte en línea latinoamericano¹⁶ de Rodrigo Alonso, encontramos que muchos de los links no funcionan: ya sea porque se han mudado de url, o porque han dejado de ser mantenidos algunos de los 3 items mencionados arriba, o en otros casos, ya no poseen el contenido por el cual fueron seleccionados (caso de <http://www.bobe.cl/>). En www.webarchive.org podemos seguir esas historias y recuperar algunas viejas páginas que hoy son errores 404.

la cuestión del idioma

Otro punto problemático de las opciones que un net.artista latinoamericano debe enfrentar es el idioma en que el cual desarrollará sus contenidos, ya sea la obra en sí o su documentación.

En ese sentido encontramos coincidencias entre la elección de un dominio internacional (.com u otro que no sea .ar (.fr, .de, .es) con la elección del inglés u otro idioma para obra y documentación. Hay pocos casos bilingües (español o portugués e inglés) y una gran cantidad de sitios con dominio territorial en el idioma de origen del artista, o en spanglish (caso de www.netart.org.uy o <http://www.ata.org.pe/>)

La cuestión del idioma en el net.art situado en latinoamérica no representa exactamente el mismo proceso que también se viera en el video arte producido por artistas latinoamericanos, que optaban por el inglés como un modo de competir en festivales internacionales, ante un campo local hostil o árido para ese tipo de producciones. En el net.art, comunicarse y crear redes con otros artistas conectados, y experimentar nuevas formas de creación, circulación y producción que podían saltarse a los agentes del mundo institucional, fue el motor que animó muchas de las primeras experiencias: tácitamente, el inglés se convirtió, como en otras comunidades, en *lingua franca* que habilitaba la comunicación entre continentes. Sin embargo, esta primera opción por el inglés fue más adelante un factor de rechazo o dificultad para el acercamiento, cuando las primeras iniciativas de comunicación extra-red hacia los contextos locales, especialmente en aquellas obras cuya narrativa se basaba en recursos lingüísticos, y el hecho de no tener versiones bilingües o subtituladas, representa un grado de contradicción hacia las posibilidades de llegar a un público más

14 Ver Liberovskaya, Katherine . Acceso al net-art : una red organizada de manifestación y documentación (fragmento) . Publicado en línea en <http://liminar.com.ar/txt/Critica003.htm> 2004.

15 <http://www.netart.org.uy/latino>

16 [Http://www.liminar.com.ar](http://www.liminar.com.ar)

amplio que el que visita museos y galerías, argumentada por muchos net.artistas al conceptualizar la especificidad del medio.

2- libre acceso a las obras y a la documentación [o desde Benjamin a la web]

La cuestión del acceso tiene varios niveles de análisis posibles: el primero es el de la infraestructura requerida, que está en directa relación a la capacidad de una obra de ser reproducida por medios técnicos. Esa “reproductibilidad” puede darse manteniendo una clara distinción entre original y copias (por la modificación de estas últimas respecto del primero) o como multiplicidad de copias posibles (el caso de la fotografía) donde preguntarse por el original (la copia de autor o de época) y/ o por el número de copias y limitarlas artificialmente es un absurdo heredado de otro régimen de reproducción (la edición limitada, regulada en el grabado). Algunas obras, como *Pieza privada #1*¹⁷ de Gustavo Romano, ironizan este carácter abierto de las producciones en línea.

Evidentemente, si esta pregunta resulta forzada para la fotografía, se vuelve totalmente absurda cuando la obra tiene origen y circulación digital, por cuanto no existe siquiera degradación material en la matriz, o incluso en el caso de la web, la obra es primero que nada, código que se actualiza en cada ordenador: para acceder a una obra en la red, debo copiarla localmente.

La cuestión de las copias en la red internet es uno de los temas de mayor debate contemporáneos, que oscila entre las posiciones conservadoras del marco legal del copyright (que abogan por modos eficaces de control y restricción de acceso) y las posiciones copyleft, que asumen el cambio cultural potenciado por la posibilidad técnica, argumentando que el contrato social que generó al copyright ya no es válido en este momento histórico y debe ser revisado, so pena de entorpecer el desarrollo y circulación del conocimiento humano.

Otro nivel de acceso, montado sobre la infraestructura tecnológica requerida (que puede accederse en el presente por muchas vías además de la posesión personal), es el conocimiento necesario para encontrar y operar las obras. En este sentido, los artistas han trabajado en general con dos recursos: la experimentación anti-diseño o la imitación de diseños estandar (p.e: estética de archivo en los netconceptualismos, simulación de webs corporativas en los artivismos). Sin embargo, en cualquier de los recursos usados, el efecto en el receptor siempre es desorientador: en el caso de los anti-diseños porque todo está expresamente organizado para ser jugar y explorar; y en los casos de simulación o archivo porque si bien la apariencia es familiar, los contenidos son irónicos, lúdicos, insignificantes para el tratamiento que reciben, etc. y finalmente generan más preguntas que respuestas.

3- intervención del usuario en la obra

Las obras de net.art, en tanto formas de arte interactivo, redefinen la relación con el “espectador” proponiéndole un rol configurador de la obra, a partir de su navegación – enmarcada en los límites del diseño del autor. Sin extremar esta característica como un tipo de recepción necesariamente mejor o más democrática, activa, etc.; si podemos señalar que las obras de net.art requieren de un grado de colaboración del interactor para desarrollarse, para “desplegarse” como mensajes.

primera época: web 1.0

En las primeras experiencias de net.art, las características técnicas de la red (html estático, conexiones lentas) junto a la condición “externa” a la informática en la que la mayoría de los artistas se aproximaron a la red (básicamente, sin saber programar y cargando con la distancia disciplinar que les indicaba que ese no era su terreno) fueron las condiciones que modelaron las

¹⁷ <http://www.gustavoromano.com.ar/pp01/index.htm>

obras del período “heroico”¹⁸. En muchas de estas obras, que experimentaban con el código html y las incipientes regulaciones de usabilidad que sus colegas diseñadores intentaban establecer, el rol reservado a los usuarios era de exploradores de un juego desconocido, visitantes de un laberinto que no anunciaba metas ni final. Su posibilidad de interactuar con la obra o el artistas eran muy limitadas: un correo (del cual no quedaba registro público en la web), a lo sumo una lista (beta-testers de Brian Mackern es un temprano ejemplo) o un foro.

Las obras se mostraban como “objetos” de interacción, en los cuales uno usualmente se perdía, pero sobre la base de las mismas alternativas.

segunda época: web 2.0

Desde 2004 aproximadamente, una nueva generación de artistas ingresa en internet y comienza a experimentar sobre una nueva base de recursos tecnológicos, los de la web social: blogs, wikis, y más recientemente redes sociales. Esta nueva generación está desinteresada de la cuestión técnica (más compleja y con una curva de aprendizaje más alta que la que enfrentaron sus colegas de la primera época) y parece enfocada en los contenidos y las relaciones creadas en las microcomunidades de interacción entre posts, comentarios, enlaces recíprocos, video-respuestas y experimentos de participación en la creación colectiva.

En las propuestas de arte en red con recursos de web 2.0 observamos algunas características diferenciadas respecto de la primera época:

- predominio del idioma de origen del artista (ej: <http://www.producirinconsciente.blogspot.com/>), que es una variable primaria para establecer comunicación con la comunidad local de lectores, ahora conectada.
- relación internet-espacio real- internet: es mucho más frecuente en los proyectos 2.0 una dinámica de retroalimentación con situaciones reales muy localizadas compartidas por la comunidad conectada que participa del proyecto (ej: post urbano [<http://www.wokitoki.com.ar/post/>], www.sincita.wordpress.com o www.ayerestabaqui.blogspot.com).
- alta renovación de contenidos, usualmente vividos como efímeros (no museificables o pensados como *exhibibles*) por los emisores, sino más bien instancias temporales de comunicación, “post-experimentos” que se ven completadas en el comentario del otro. (<http://www.espacioadyacente.blogspot.com/> o <http://www.ladyplush.blogspot.com/>)

4- creación de espacios híbridos de arte y comunicación

Esta característica del net.art se relaciona con la del acceso, pero desde la perspectiva del creador, no del receptor: el acceso a los medios de producción y circulación que se ve redefinido cuando el/los artistas tienen a partir del uso de la red, una potente herramienta de distribución no mediada de su producción, donde el desafío se desplaza desde las estrategias para ser “legitimado” por la institución arte con sus agentes operantes en el mundo real en su dimensión local, hacia como conseguir visibilidad en la red, especialmente en los “hotspots” del net.art: como fueran rhizome, aleph-arts, y sus versiones locales concentradoras de las visitas de interesados en el tema, y con excelente indexación en los buscadores mas usados.

puertas de entrada: indexación y buscadores, sitios de referencia

Un interesante experimento al respecto es buscar net.art en google: hace algún tiempo nos devuelve

18 Representantes de este momento son: www.netart.org.uy de Brian Mackern, www.findelmundo.com.ar, www.arteuna.com, entre otros.

resultados pertinentes (hoy, la entrada correspondiente en wikipedia), tanto si incluimos el significativo dot, como si no. En 2004 y anteriormente, la primera posición correspondía a un sitio de arte en internet, de Italia, llamado [www. net - art .it/](http://www.net-art.it/), que es la difusión de una galería de obra convencional. La guerra de dominios también ha sido trabajado por algunos net artistas del período heroico, como es el caso del colectivo etoy en la llamada ToyWar con la empresa de juguetes eToys¹⁹. Un ejemplo local de la potencialidad de la época pionera son los casos del fake de la web del Museo Nacional de Bellas Artes de Argentina, realizado por Judith Villamayor²⁰ y el del Quinto-Primer Salón Pirelli de arte digital²¹, de Yucef Mehri.

Gran parte de las acciones de legitimación del net.art han sido llevadas a cabo por estos espacios híbridos de arte y comunicación, también en Latinoamérica, mediante distintas acciones: foros, listas de correo (en las cuales han circulado y se han discutido obras de net.art: nettime-lat, net-aim, artefactos virtuales, iberoamerica, liminar, adee), obras en línea ([findelmundo](http://findelmundo.com), [arteuna](http://arteuna.com), [manipulatto](http://manipulatto.com)), teoría (en español: [aleph](http://aleph.net), [mecad](http://mecad.net), simposios JAYMD), y comisiones o difusión de artistas (centro virtual del CCEBA, [netlatino database](http://netlatino.com), festival astas romas, [sections of nothing](http://sections-of-nothing.com), [Mecad](http://mecad.net)), etc.

La posibilidad de eludir la mediación de las instituciones y crear espacios propios antes inexistentes se realizó plenamente en la llamada "época heroica" del net.art (1995-1998) para devenir luego en la concreción de un "star system", formado por unos pocos sitios y referentes teóricos internacionales, con sus respectivos referentes locales en la periferia, cuya distribución coincide a grandes rasgos con el mapa geopolítico de la hegemonía cultural, con la excepción notable de los países del Este europeo en el período heroico (Cosik, Lialina, Shulgin).

Estos procedimientos de legitimación tan acabadamente cumplidos en poco más de una década hablan de la desaparición de esta "zona temporalmente autónoma" de la institución que alguna vez fuera la web, y del paso fugaz de este "instante invisible" a un indefinido pero visible y legitimado net.art ingresando en galerías (como la Tate Gallery de Londres) y museos y centros culturales (como el Whitney Museum, el Medialab del CCEBA, o el MAMBA a través del proyecto Limb0 para citar ejemplos locales), procesos que han habilitado la hipótesis de que el net.art, a pesar de su juventud, ya murió.

El "instante invisible del net.art", su muerte y resurrección 2.0

Un soporte como la red Internet suponía el medio perfecto jamás soñado por las vanguardias de principios del siglo XX para la concreción de las ideas de disolución del arte en la vida cotidiana, con la consiguiente desaparición de la categoría de obra de arte y de artista; de allí que sean tan frecuentes las referencias a las vanguardias históricas en la incipiente teoría sobre los nuevos medios que surge en los años 90.

Las Nuevas Tecnologías de la Información resultan aparentemente contradictorias -o al menos paradójicas- en algunas de sus características, respecto del propio sistema que los genera (la cuestión de la reproductibilidad y el mercado, la información accesible a todos, la dificultad para el control que ofrece la web, la descentralización, la ausencia de referencias/jerarquías que operan en el mundo real, la debilitación de la idea de autor, la cuestión del Copyright, etc.; todas estas categorías se relacionan (conceptual y operativamente) con unas promesas incumplidas [un proyecto fracasado] por el arte del siglo XX, como son la disolución del arte en las prácticas de la vida cotidiana, con su consiguiente desaparición como fenómeno autónomo y como institución

19 <http://toywar.etoy.com/>

20 Hoy fuera de línea, el dominio www.mnba.com.ar fue controlado por Villamayor, siguiendo la identidad visual del MNBA. Ver archivo en [archive.org: http://web.archive.org/web/20010203114700/http://mnba.com.ar/](http://web.archive.org/web/20010203114700/http://mnba.com.ar/)

21 <http://web.archive.org/web/20030130005024/http://www.maccesi.org/>

social que pretendiera la vanguardia; y en interpretaciones menos utópicas, en la democratización de las prácticas artísticas y sus intentos de integración con los medios de comunicación; o la consigna beuysiana “todo hombre es un artista”, las formas artísticas colectivas, colaborativas y anónimas, o aquellas que se reducen a instrucciones, o un programa de acciones que cualquier individuo puede realizar.

José Luis Brea ha señalado el potencial crítico de las tecnologías de la imagen, desde la fotografía en adelante, en cuanto introducen características perturbadoras el orden arbitrario que separa las obras de arte del resto del mundo de los objetos y a los artistas, del resto de los productores de objetos o ideas. Es evidente que la tecnología, como determinante de lo que se puede o no hacer en el mundo -respecto de la fuerza, la velocidad, la precisión, o sea el dominio que le confiere a quienes la detentan/utilizan- ha sido desarrollada para mantener el orden en el cual se inscribe, para sostener a la configuración de poder que le dió origen y que intentará reproducirse o conservarse a través de ella. Sin embargo, la red parecía tener características únicas para concretar otras posibilidades, al menos durante un tiempo, a diferencia de otros géneros surgidos de la convergencia de arte y tecnología digital (como el cd).

Durante los 90, internet fue propuesto como una nueva TAZ: zona temporalmente autónoma, denominación propuesta por el poeta Hakim Bey para referirse a las zonas liberadas del control social de las instituciones que permanecen invisibles durante un brevísimo período de tiempo, lo que garantiza su autonomía de cualquier forma de normativa impuesta. El net.art se pensaba en ese tiempo, como un espacio de transformación posible de la función del arte en la sociedad contemporánea.

A pesar de que aquellas promesas resultaron -a poco de transitarlas- una utopía, y la muerte del net.art fue declarada cuando entró en museos y galerías; las NTI inducen todavía miles de iniciativas de transformación de la realidad, a partir de imponer su especificidad técnica que dialoga con valores como la igualdad [de acceso, creación y publicación de la información], la autonomía [como autodeterminación, y también como ausencia de jerarquías, dificultad de control]; y que asociadas a diversas reivindicaciones (de clase, de género, raciales, etc.) han supuesto los debates y transformaciones de las relaciones de poder en un determinado momento histórico, que se orienta a formas entendidas como más justas.

En el presente, las expectativas son quizá más moderadas pero también más inclusivas: la segunda época de las prácticas artísticas en red está protagonizada por una gran comunidad conectada de autores y lectores con roles cuasi intercambiables, compartiendo sus producciones, ideas, remixados y pasiones varias; relacionándose y reinventando las formas de crear, difundir e interpretar la cultura. Por supuesto, esta imagen idílica de la internet 2.0 no está fuera de la dinámica de las corporaciones 2.0 y los beneficios que obtienen de los intercambios llenos de sentido entre los individuos conectados: ese es el terreno a defender. La tecnología suele estar unívocamente condicionada a un tipo de intercambios colonizados desde el mercado, y asociada al imaginario del progreso, de la ciencia y de la productividad, con el que no necesariamente los destinatarios de los supuestos “beneficios” acordamos: ¿ha significado acaso la existencia de máquinas la disminución de nuestras horas de trabajo?.

Internet desafía los modelos de producción y circulación basados en los bienes materiales, pero inventa otros en los cuales los proveedores de contenido son los inadvertidos usuarios. La tecnología hoy atraviesa casi todos los momentos íntimos de nuestras vidas: nos comunicamos con nuestros afectos fundamentalmente por su intermedio. Esto hace urgentes las visiones alternativas, críticas y emancipadoras de los artistas, junto a los demás actores sociales. Es evidente que esta urgencia excede -y en eso reside su potencia- los límites del mundo del arte.

¿qué rol les cabe a los artistas en esta coyuntura? Descolonizar las prácticas de los modelos

formateados por el consumo, develar otros usos posibles en las potencialidades de la web social como alternativas de relación y producción que internet habilita, participar de las redefiniciones de la creación y la circulación de obras en red, colaborar con los múltiples proyectos de creación colectiva de conocimiento en marcha (ejemplos paradigmáticos: el movimiento de software libre o wikipedia) como trabajadores de la cultura con un capital de saber y habilidad a aportar a las pequeñas y grandes tareas que nos falta realizar para garantizar una red global equirrepresentada. Finalmente, estamos frente a una nueva interfase para conectar personas: lo que importa es el vínculo que querramos crear y lo que tengamos para decirnos.

Lila Pagola – mayo 2009.

lila@liminar.com.ar

Este texto esta bajo una licencia [Creative Commons by sa Argentina 2.5](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/ar/) [<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/ar/>]. Puede copiarse, modificarse y redistribuirse siempre que se cite a la autora y se mantenga esta misma licencia.
+ datos: www.liminar.com.ar/netart En esta dirección pueden revisarse una selección de enlaces de webs de artistas latinoamericanos y las presentaciones que tuvieron lugar en el marco del encuentro Diálogos permanentes: arte digital en Venezuela entre el 21 y 24 de abril de 2009, así como versiones anteriores y futuras del mismo análisis.

Material de referencia

- AAVV. *Instalando. Arte y cultura digital*. Edic. Colectivo Troyano. 2007. Chile. Disponible en línea en http://www.autopoietica.net/textos/instalando_book.pdf
- AAVV. *netart.ib Arte en la red desde Latinoamérica*. 1996-2006. Catálogo de la exhibición del CCEBA. Curador Gustavo Romano. Argentina. 2007.
- Aguir Masuelli, Guadalupe. *¿de qué se habla cuando se habla de latinoamérica? Cuatro miradas sobre el net.art en la producción artística latinoamericana*. <http://aminima.net/wp/?p=453&language=es>
- Alonso, Rodrigo. *Muestra de arte interactivo en CD ROM y paginas WEB. Segundas Jornadas de arte y medios digitales*. Córdoba. Argentina. <http://liminar.com.ar/Archivo/JOR/00/alonso.htm>
- Baigorri, Laura. *El futuro ya no es lo que era. De la Guerrilla TV a la Resistencia en la red*. En aleph-arts 2001.
- *Artistas latinos making global art* (pag. 69) e *Internet y otras redes. Conversación entre Arcángel Constantini (Mx) Brian Mackern (uy), Belén Gaché, Jorge Haro y Gustavo Romano (ar)*. (pág. 81). Publicado en Baigorri, Laura y Cilleruelo, Lourdes. *net.art. Prácticas artísticas en red*. Co-edición Brumaria y Universidad de Barcelona. 2006. España.
- Benjamin, Walter (1935) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* en *Discursos interrumpidos I*. Madrid, Taurus, 1989 (5ª ed.)
- Bey, Hakim, TAZ. *La zona temporalmente autónoma*, en *Acción Paralela* no.3, .1998
- Bonsiepe, Gui. (1995) *Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño*. Buenos Aires. Ed. Infinito. 1999.
- Brea, José Luis. *Nuevos soportes tecnológicos, nuevas formas artísticas*, en: *Acción Paralela*.
- *Net art, una zona temporalmente autónoma*. en: Aleph.
- *La era postmedia. Acción comunicativa, practicas postartísticas y dispositivos neomediales*. Edición en línea en www.laerapostmedia.net/ 2002.
- Bookchin, Natalie y Shulgin, Alexei. *Introducción al net.art*. trad. en: Aleph.
- *Net art history*. California Institute for the arts, 2000.
- Burger, Peter. (1974) *Teoría de la vanguardia*. Edic. Península. Barcelona, 1998.
- Correbo, María Noel, Bang, Nicolás, Matewecki, Natalia. *NUEVOS ESPECTADORES PARA NUEVOS COMPORTAMIENTOS ARTÍSTICOS. EL NET-ART EN LA ARGENTINA*. Editado online en <http://www.arteuna.com/talleres/tesis/matewecki.pdf>
- Critical Art Ensemble. *Promesas Utópicas- Net Realidades*. En línea en http://aleph-arts.org/pens/net_realidades.html
- Daniels, Dieter. *Arte y nuevas tecnologías, por qué? Preguntas de los años sesenta y respuestas de los años noventa*. En Meced e-journal 2, 1999.
- Devis, Juan. *Es feo y no le gusta el cursor*. Catálogo y textos de la exposición en línea sobre net.art en Colombia. <http://www.artenlared.org/index.htm> 2007.
- Di Marco, Gisela. *Acerca de modular- Arte, tecnología y sociedad en Latinoamérica*. Presentación para el encuentro Plasma, publicada online en www.realidadvisual.org/plasma 2008.
- Eco, Umberto. (1962) *Obra abierta*. Barcelona, 1992. Editorial Planeta-Agostini.
- Flusser, Vilem. (1975) *Hacia una filosofía de la fotografía*. Ed. Trillas. 1998. México.
- Greene, Rachel. *Una historia del Arte de Internet*. Orginal en Artforum, mayo 2000. Trad en Aleph-arts
- Liberovskaya, Katerine. *Acceso al net-art : una red organizada de manifestación y documentación* (fragmento) . Publicado en línea en <http://liminar.com.ar/txt/Critica003.htm> 2004.
- Matewecki, Natalia. *Problemáticas de una construcción identitaria en el arte de internet Latinoamericano*. Editado en CD rom y online para las 5tas. Jornadas de arte y medios digitales. Córdoba. 2004
- <http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/matewecki.pdf>
- Machado, Arlindo.(2000) *El paisaje mediático*. Ed del Rojas UBA. Buenos Aires. 2000
- Mariátegui, José Carlos. *Media Art latinoamericano: creación local / articulación global* en [http://www.ata.org.pe/pdf/LatAmMediaArt_MK\(spa\).pdf](http://www.ata.org.pe/pdf/LatAmMediaArt_MK(spa).pdf)
- Pagola, Lila. *Formas de institucionalización textual del net.art en el mundo del arte*. 2004. En línea en www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/pagola.pdf
- *dos (punto) cero. algunos de mis blogs favoritos son de artistas v3*. 2009. En línea en <http://medialab-prado.es/mmedia/2026>
- Peralta, Damián. *El net.art visto desde Latinoamérica*. Publicado en línea en www.cialc.unam.mx/PensamientoyCultura/PensaresyHaceres/net_art_peralta.html
- Zafra, Remedios. *El instante invisible del net.art*. En línea en http://www.aleph-arts.org/pens/inst_invisible.html