

# **Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online**

**Junio 2005**

**Laura Baigorri  
Lourdes Cilleruelo**



## INDICE

**Prólogo.** Antonio Muntadas

### **Capítulo 1. Net.art: Historia y contexto**

1. Net.art o Arte *de* Internet
2. Cerrando un ciclo: mitos y aclaraciones tras la primera década
3. Manual de referencia para el artista *de* Internet
4. Arte y comunidades virtuales: el aspecto creativo de la comunicación
5. Soportes o entornos navegables e interactivos
6. Las interfaces de Internet
7. Artistas latinos making Global Art

### **Entrevistas:**

8. INTERNET Y OTRAS REDES. Conversación entre Arcángel Constantini (ME), Brian Mackern (U) y Gustavo Romano (Ar)
9. SOFTWARE ART. Creando y manipulando el Infome (ecosistemas de código, ordenadores y redes). Entrevista de Lourdes Cilleruelo a Lisa Jebvrat
10. GAME ART. Entrevista de Pedro Soler a ANNE-MARIE SCHLEINER
11. PERFORMANCE Entrevista de Salvador Biedma a DORA GARCÍA
12. MEDIOS ALIENIGENAS. Entrevista de Lourdes Cilleruelo a Rafael Lozano-Hemmer

### **Capítulo 2. Arte, información y sentido en el territorio del caos**

1. Todo muta, o en realidad esto no es lo que parece, te lo puedo explicar
2. Perdidos en el cluster del *data*: ser visibles en Internet
3. seARchT Engines: (des)información

### **Capítulo 3. Artivismo**

1. El futuro ya no es lo que era. De la Guerrilla Televisión a la Resistencia en la Red
2. Acciones anti-copyright: arte, trasgresión y subsistencia
3. Recapitulando: Modelos de artivismo (1994-2003)
4. Muntadas (autor de la *censure*)
5. No más arte, sólo vida 3.0
6. Technologies To The People: Aproximaciones artivistas al tratamiento de la información red
7. Ricardo Domínguez. "Disturbing Simulation"
8. Heath Bunting
9. 01.org "La obra de arte como alucinación colectiva"

## **Bibliografía por capítulos**

## **Bibliografía referenciada**

## **Enlaces**





## CAPITULO I

### NET.ART. HISTORIA Y CONTEXTO

#### 1. NET.ART, O ARTE DE INTERNET

El término **NET.ART** hace referencia a las obras de arte creadas para Internet que explotan al máximo la especificidad del medio: su potencial de comunicación e interacción con el usuario y su capacidad para crear contenidos a partir de estructuras complejas que enlazan imágenes, textos y sonidos. Son trabajos que utilizan simultáneamente el potencial de la Red como espacio de exposición y como medio de creación. Se caracterizan por su capacidad de riesgo e innovación y por su interés en explorar -y a veces traspasar- los límites éticos, políticos y tecnológicos de la Red.

El **net.art** forma parte, junto con otras formas de arte electrónico (videoarte, CD-ROM, arte sonoro, instalaciones y objetos artísticos interactivos, radio online, etc.), del ARTE DE LOS MEDIA o MEDIA ART, que podría definirse como *“arte contemporáneo que utiliza las nuevas tecnologías de la comunicación”* (Mark Tribe, 1996), o *“arte contemporáneo de expresión audiovisual y multimedia”*.

Pero el **Net.art** no es lo mismo que el **Arte en Internet**.

**Arte en Internet** es una categoría genérica para referirse al arte en la web. Contemplaría a todas aquellas webs que tratan de arte desde un punto de vista documental o expositivo: páginas de museos y centros de arte, colecciones, artistas que muestran su obra escultórica, pictórica o fotográfica... En todos estos casos se utiliza la red como espacio de difusión, de la misma manera que se utilizaría una revista, por ejemplo. Para Joachim Blank, pionero del net.art como parte del grupo SERO, **“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”.<sup>1</sup>

#### Imperativos tecnológicos

Debido tanto a su reciente irrupción en el mundo del arte (1994) como al determinismo tecnológico que ha condicionado su desarrollo, el net.art es un concepto en constante proceso de evolución y definición. Desde que en 1995, el artista esloveno Vuk Cosic «inventara» este término<sup>2</sup> a partir de un mensaje ilegible que recibió en su correo electrónico, la denominación net.art se viene aplicando a las

---

1. BLANK, Joachim. "What is netart ;-)" <http://www.irational.org/cern/netart.txt>, en Irational y en nettime-ZKP4 <http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/toc.htm> 1996

2. SHULGIN, Alexei. "Net.Art. -the origin-" e-mail a nettime del 18 marzo 1997. <http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/netarte.htm>

obras que tan sólo se pueden disfrutar a través de Internet (web)site-specificity)<sup>3</sup>. Sin embargo, éste no deja de ser un criterio un tanto reducido para un tipo de arte emergente cuyas posibilidades creativas y tecnológicas se encuentran en una activa fase de experimentación.

Hasta ahora, la precaria capacidad de descarga de datos de la Red ha propiciado la creación de obras sujetas a esta limitación, pero a nivel creativo y técnico no existen distinciones concluyentes en la mayoría de los trabajos realizados para la Red (net.art) y los que utilizan el CD como soporte (CD art); las únicas diferencias estriban en que este último permite condensar una mayor cantidad de datos y que esta información no se encuentra permanentemente accesible en la Red. Y algo parecido ocurre con algunas obras creadas por ordenador (Computer art): no están en línea, pero sus requisitos formales y tecnológicos son muy similares. Así pues, este criterio sólo adquiere sentido cuando se aplica a aquellas propuestas donde la interactividad entre usuarios que permite la conexión en línea resulta determinante y significativa; en el resto de los casos nos encontramos ante una definición supeditada a la inestabilidad evolutiva de su soporte de difusión.

### **Nuevas aportaciones específicas del medio**

El Net.art representa la continuidad de una concepción del arte ya planteada en las vanguardias de la segunda mitad del siglo XX y en otras formas de arte tecnológico (videoarte), pero también ofrece una serie de innovadoras y específicas aportaciones al arte. El especialista David Ross, director del San Francisco Museum of Modern Art, señala varias *cualidades distintivas* en el texto «21 Distinctive Qualities of Net.Art»<sup>4</sup>. A continuación indicamos las que desde nuestro punto de vista resultan más significativas:

- **Arte acelerado, inaprensible.** El net.art no sólo son «objetos» (páginas web) sino también procesos (acciones en la Red). Desde este punto de vista resulta imposible abarcar materialmente todas sus obras. «El arte en la Red se desarrolla en un instante, resistiéndose a toda tentativa de ser fijado en el tiempo. Se podría decir que estamos observando un pájaro desde un tren. Vuela en el mismo sentido a una velocidad que todavía nos permite identificarlo. Un momento de reflexión nos hace dudar y cuando miramos de nuevo por la ventana... ya ha desaparecido. Cada obra no es más que un rastro, una huella sometida tanto a la evolución del proceso artístico (el autor suele modificar periódicamente la obra), como a la erosión del entorno digital (cambio de URL). Coleccionar net.art sería algo así como coleccionar pieles de serpiente: tienes una prueba, pero la serpiente ya está en otra parte». Hellekin O. Wolf

---

3. GALLOWAY, Alex. "(web)site-specificity)". [foro sobre la-era-postmedia] 1998.

<http://aleph-arts.org/epm/forum/galloway1.html>

4. ROSS, David. "21 Distinctive Qualities of Net.Art". 2 de marzo, 1999. <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html>



- **Arte global.** En la Red es absurdo aplicar criterios de carácter local, regional o nacional porque todo el que se conecta a ella tiene acceso a la misma información y a las mismas herramientas. Aun a pesar de los condicionantes culturales y sociopolíticos característicos de cada país, Internet facilita un proceso de globalización en el arte que potencia el anonimato y trasciende la idea de territorio o la noción de patria. La Red es el paraíso del no-lugar, la compartición, la dilución, el canibalismo, la contaminación y el equívoco.
- **Libre acceso a las obras y a la documentación.** El net.art presenta una ventaja de **accesibilidad** que no tiene precedentes en ningún otro tipo de arte, tecnológico o no. Puesto que Internet es a la vez soporte de creación y lugar de exposición, la producción de net.art resulta permanentemente accesible desde la Red a cualquiera de sus usuarios. Asimismo, resulta de libre acceso la mayor parte de la bibliografía que hace referencia tanto a la teoría como a la práctica del Net art.
- **Intervención del usuario en la obra.** Dejando al margen la utopía -probablemente incierta- de democratización y acceso global que en sus inicios profetizaran los gurús de Internet, podemos asegurar que la Red ha agilizado los procesos de creación y publicación artística, favoreciendo la independencia del autor y su relación directa con el espectador-usuario. El net.art ha conseguido avanzar en los procesos de acción, participación e interacción entre espectador-obra-autor, a partir de unos trabajos que inducen al usuario a tomar decisiones e intervenir en los contenidos propuestos por el creador. Las obras que pertenecen a esta categoría, además de articular imaginativamente imágenes y textos, son también eventos participativos y procesos de comunicación.
- Por último, una de las principales aportaciones del net.art al mundo del arte es su capacidad alternativa para abordar de forma conjunta e indisoluble arte y comunicación. Uno de los productos más específicos del net.art son los *espacios híbridos*, que reúnen en su interior multitud de propuestas creativas, formativas e informativas sin establecer distinciones entre las fronteras de arte y comunicación.

## 2. CERRANDO UN CICLO: MITOS Y ACLARACIONES TRAS LA PRIMERA DÉCADA

### 2.1. 10 AÑOS DE NET.ART EN 4 PASOS

#### 1. Los inicios del Net.art

**1994:** A finales de este año aparecen en la escena artística los primeros trabajos de net.art, entre ellos se encuentra The File Room<sup>5</sup> de Muntadas.

**1995: Prix Ars Electronica**<sup>6</sup> establece por vez primera la categoría «*World Wide Web Sites*» para recoger aquellos trabajos realizados en la *web*. Este área quedaba abierta a todas las aplicaciones de los sitios *web*, con excepción de aquellas que tuvieran una función exclusivamente comercial o publicitaria<sup>7</sup>. Este mismo año se celebra el primer encuentro internacional **Nettime**<sup>8</sup> con el objeto de formular un discurso crítico del medio.

**1996:** el **Walker Art Center**<sup>9</sup> (uno de los 10 museos más visitados en USA) funda el departamento New Media Initiatives<sup>10</sup>, dirigido por Steve Dietz, para explorar la red como medio creativo de expresión. Entre sus intervenciones destaca la adquisición de äda'web<sup>11</sup>.

#### 2. La euforia: los años dorados del Net.art

**1997:** La **Documenta X**<sup>12</sup> de Kassel (Alemania), uno de los certámenes más importantes de arte contemporáneo, incluye trabajos de net.art de algunos de los artistas más representativos del momento: Jodi, Alexei Shulgin o Holger Frieze.

**1998:** El **Museo Guggenheim** anuncia su intención de añadir arte digital a su colección, para lo que invertiría un millón de dólares. Uno de los proyectos que financió fue el polémico Brandon<sup>13</sup> de manos de la artista Shu Lea Cheang.

---

5. Antoni Muntadas. The File Room <http://www.thefileroom.org/>

6 . Prix Ars Electronica <http://www.aec.at>

7. El trabajo del jurado en 1995 fue totalmente experimental, no se limitó sólo a la selección de páginas correctamente construidas con bonitos iconos, sino a la discusión de las cuestiones fundamentales de criterio aplicables a los nuevos *media*. El jurado dio especial importancia a aquellas *homepages*\* construidas a partir de estructuras narrativas que solo tenían sentido en la red.

8. Nettime <http://www.nettime.org/>

9 . Walter Art Center <http://www.walkerart.org>

10 . New Media Initiatives <http://209.32.200.23/nmi/>

11 . äda'web <http://adaweb.walkerart.org>

12 . Documenta X <http://www.documenta12.de/archiv/dx/>

13 . Shu Lea Cheang. Brandon <http://brandon.guggenheim.org>

1999: Valery Grancher vendía su pieza Longitude 38<sup>14</sup> a la **Cartier Foundation** por \$5,000, la cotización más alta que había alcanzado una obra de net.art hasta la fecha.

### 3. El fin del milenio: el futuro incierto del Net.art

2000: El net.art es incluido en la **Bienal del Whitney Museum**<sup>15</sup> de Nueva York. Paralelamente la muestra de net.art L'autre monde/Out of this world<sup>16</sup> presentada en la **Bienal de Montreal** se interroga sobre la muerte del arte en el terreno tecnológico.

2001: La exposición Dystopia+Identity in the Age of Global Communications<sup>17</sup> de la **Tribes Gallery** de Nueva York, comisariada por Cristine Wang, pretende reflejar los dos polos de pensamiento dominantes; por un lado, las visiones catastrofistas de muerte y destrucción y por otro, las representaciones positivas de un mundo que inicia el milenio creyendo en su potencialidad de reformar y reordenar totalmente los aspectos de la vida humana. Los artistas Jennifer y Kevin McCoy, citando a Stanley Kubrick, crean 201: a space algorithm<sup>18</sup> una obra que anticipa una de las formas de cine del futuro.

### 4. Tiempos de contradicciones: ¿muerte o asimilación de un medio?

2002: En febrero de este año se consolida artport<sup>19</sup> el portal del **Whitney Museum** dedicado al net.art y al arte digital; en contraposición, asistimos al cierre de **Aleph-arts.org**<sup>20</sup> (1997-2002) portal de referencia de net.art para la comunidad hispana.

2003: Giro en la política de **Rhizome**: asistimos a la comercialización de este website de ineludible referencia en la historia del Net.art. En mayo de este mismo año el **Walker Art Center** cierra el programa New Media Initiatives.

2004: una vez más, se amplía el **Prix Ars Electronica** esta vez con la categoría Digital Communities<sup>21</sup> para premiar iniciativas de relevante influencia política y social mediante el uso de tecnologías digitales. Asistimos a diferentes exposiciones-retrospectivas del net.art como categoría artística como es el caso de La conquista de la ubicuidad<sup>22</sup> a cargo del **Centro Párraga** de Murcia comisariada por José Luis Brea.

14 . Valery Grancher. Longitude 38 [http://valery.grancher.free.fr/rubrique.php?id\\_rubrique=15](http://valery.grancher.free.fr/rubrique.php?id_rubrique=15)

15 . Bienal del Whitney Museum <http://www.whitney.org/exhibition/2kb/biennial.html>

16 . Bienal de Montreal, L'autre monde/Out of this world <http://www.ciac.ca/biennale2000/fr/electro.html>

17 . Tribes Gallery, Dystopia+Identity in the Age of Global Communications <http://www.tribes.org/dystopia>

18 . Jennifer y Kevin McCoy, 201: a space algorithm <http://www.mccoyspace.com/201/>

19 . Whitney Museum Artport. <http://artport.whitney.org/about.shtml>

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

21 Ars Electronica Digital Communities  
<http://www.aec.at/en/prix/communities/communities.asp>

22 Centro Párraga La conquista de la ubicuidad <http://www.centroparraga.com/>

## 2.2. ACLARANDO ALGUNOS CONCEPTOS

Después de 10 años de convivencia con el medio Internet y más concretamente con el net.art resulta contradictorio el gran desconocimiento que existe sobre este nuevo medio de expresión artística y su soporte: la red Internet.

**El mito de los mitos<sup>23</sup>: El ciberespacio, un vocablo nacido en el seno de la ciencia ficción.**

*"El ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones..."<sup>24</sup>*

La gran asignatura pendiente de Internet, además de sus dos grandes retos -el multimedia y la interactividad-, se centra en el modo en que es consumido, es decir, en el desarrollo de sus interfaces. Pensar cómo serán los trabajos de Internet en el futuro nos adentra en la ciencia-ficción y, en concreto, en el clásico "Neuromante" de William Gibson. Hoy en día, la mayoría de las experiencias en el ciberespacio están muy lejos de asemejarse a las vividas por su protagonista Case, quien a través de *dermatodos* se conecta y navega no sólo metafóricamente en el ciberespacio.

No pongo en duda que en el futuro nuestro ciberespacio se convierta en esta "alucinación" vaticinada por Gibson. Sin embargo, por el momento, dichas experiencias no pueden ser definidas como tales, sino más bien como largas y tediosas sesiones en las que el usuario trata de dar con la información deseada, o permanece a la espera de que ésta sea transferida al disco duro de su ordenador. En realidad, nuestra relación con el ciberespacio se limita a un primitivo y restringido diálogo con la pantalla del ordenador, a través del uso del ratón marcado por los hiperenlaces del hipertexto.

### **Mito 2: La omnipresente autopista de la información (vs. mass media)**

La autopista de la información, la Red de Redes son algunos de los términos más utilizados para referirnos a la red Internet. Quizás esta "cibermitoterminología"<sup>25</sup> nos aleja de la verdadera esencia de Internet: el medio de comunicación del siglo XX. De

---

23 . Con este apartado queremos sumarnos a las aclaraciones que sobre el Net.art Jon Ippolito hace en su artículo "Diez mitos sobre el arte en Internet" <http://aleph-arts.org/ubiquid/texto.php?Id=7> en *La Conquista de la Ubicuidad*, Centro Párraga de Murcia y Aleph, 2003. Publicado originalmente on line en <http://www.guggenheim.org/internetart>; reimpresso en Leonardo (Cambridge, MA) 35.5 (October 2002), pp. 485-498.

24. GIBSON, William: *Neuromante*. Minotauro, Barcelona, 1989, pp.69-70. Título original: *Neuromancer*, 1984. Traducido por José Arconada Rodríguez y Javier Ferreira Ramos.

25 . CREGO, Juan y CILLERUELO, Lourdes. "Cibermitoterminológica". En *Bla BlArt 9*, F. Bellas Artes (UPV/EHU), Leioa, abril, 1997. Disponible también on-line en TCAE- Taller de Cibercultura y Arte Electrónico <http://externos.uma.es/cultura/TCAE/textos/terminologia.htm>.

hecho, el famoso filósofo alemán, Vilém Flusser<sup>26</sup>, distingue entre dos formas principales de comunicación: agrupación y conexión. Como «agrupación» entiende aquellos medios en los que la comunicación se efectúa desde un emisor individual a varios receptores individuales, sin que se dé posibilidad alguna de respuesta o *feedback* entre ellos. Entre estos modelos centralizados y secuenciales que el considera caducos, incluye a los *mass media* hasta ahora dominantes (televisión, radio, prensa...). Por el contrario por «conexión» se refiere a dispositivos de acercamiento entre personas que permiten el intercambio de información entre ellas: una comunicación totalmente igualitaria de muchos a muchos. En este segundo tipo incluye la telemática y en concreto el medio Internet. Flusser concluye apostando por este segundo modelo de comunicación fundamentado en la conexión y apelando al lector para que revoque las agrupaciones.

### Mito 3: El omnipresente Net.art (vs. arte de Internet)

Dentro de la categoría de net.art –dejando a un lado cuestiones como el net.art puro– incluye cualquier manifestación artística desarrollada en una red de telecomunicación de ordenadores. Se podrían enumerar tantas clases de net.art como redes electrónicas, no obstante es posible distinguir dos grandes grupos: por un lado «arte y redes locales de acceso restringido o Intranets»; y por otro «arte y redes globales de acceso libre o Internet». De modo simplificado, se puede definir el arte de Internet como aquel net.art que hace uso específico de la red Internet. De ello se infiere que el término net.art es más amplio y pretende englobar tanto el arte desarrollado en Internet como aquél que, aún utilizando la tecnología propia de las redes de telecomunicación informáticas, no participa de la red Internet.

Por proporcionar algunos ejemplos de net.art que quedan fuera del término arte de Internet citaremos: Between the words<sup>27</sup> (1995) de Agnes Hegedüs, una red local compuesta por dos ordenadores *Silicon Graphics* que permite la comunicación entre dos personas; Global Interior Project<sup>28</sup> de Masaki Fujihata una red de entorno virtual multiusuario, en el que se ponen de manifiesto las distintas formas posibles del “YO” que se pueden experimentar en el ciberespacio.; por último la instalación de Luc Courchesne Salon des ombres<sup>29</sup> donde se utiliza un *programa servidor* de chat y la familia de protocolos TCP/IP para distribuir información a través del sistema.

26 FLUSSER, Vilém: “¿Agrupación o conexión?”. En Giannetti, Claudia (ed.): Ars telemática: telecomunicación, Internet y ciberespacio. L’Angelot, Barcelona, 1998.

27. Agnes Hegedüs. Between the words. Presentada en la categoría de arte interactivo en la edición de Prix Ars Electronica de 1995. Dos usuarios situados frente a frente, establecen la comunicación mediante los gestos de la cara y las manos virtuales que pueden manejar mediante sendos *joysticks*, emplazados en la mesa de los monitores en los que se encuentran.

28. Masaki Fujihata. Global Interior Project 2 <http://www.zkm.de/~fujihata/gip.html> Esta instalación le valió a Fujihata la obtención del *Golden Nica*, máximo galardón del Prix Ars Electronica, en la categoría de Arte Interactivo.

29. Luc Courchesne. Salon des ombres <http://www.din.umontreal.ca/courchesne/sdo.html>

#### **Mito 4: El omnipresente Arte de Internet (vs. web art)**

De acuerdo a la definición propuesta en el apartado anterior por arte *de* Internet se entienden aquellas obras que hacen uso exclusivo de la red electrónica Internet. Aún cuando la red Internet utiliza todos los recursos y protocolos de las redes electrónicas (FTP, TELNET, chat, correo electrónico, *newsgroups*...) su recurso por excelencia es el World Wide Web (WWW). La razón de su éxito se basa en la figura del browser o navegador y en su carácter multimediático que ha permitido ofrecer una web más atractiva para el gran público. Dicha popularidad ha llevado a que muchos recursos de Internet, ajenos al WWW, hayan sido integrados en el propio navegador (como es el caso del correo electrónico, FTP o el TELNET). Este hecho ha potenciado la identificación del Web.art –propio del WWW– con el arte de Internet. La pieza Videomails<sup>30</sup>, videos que el artista Fernando Llanos envía semanalmente por correo electrónico compone un ejemplo de Arte *de* Internet que no participa del WWW –por lo tanto no clasificable como Web.art–.

#### **Mito 5: La omnipresente especificidad (diferenciarse o morir)**

La definición ofrecida de Internet como net.art “específico” de la red Internet nos conduce a una cuestión de gran interés: el uso del adjetivo «específico». A este respecto resulta de gran ayuda recurrir a las dos acepciones recogidas en el Diccionario de la Real Academia: la primera, que caracteriza y distingue una especie de otra y la segunda, especial, característico, propio.

Atendiendo a la primera de ellas, la utilización del adjetivo específico permite “caracterizar y distinguir la especie” denominada «Net.art» del «Arte *de* Internet». De ahí provienen expresiones como «arte específico de Internet» -*Internet specific art*-. Además, la multitud de recursos existentes en Internet frente a la indiscutible autonomía e importancia adquirida por el *World Wide Web (WWW)* ha originado vocablos como «arte específico de web» -*web specific art* o *website-specific art*- que ayudan a “caracterizar y distinguir” el WWW de las otras especies.

En la segunda acepción, el adjetivo específico es utilizado como sello de garantía de arte. Este uso no es determinante del arte *de* red: ya anteriormente sus inmediatos predecesores tecnológicos (fotografía, cine, vídeo, fax...) designaron mediante este término aquellos trabajos artísticos “especiales, característicos y propios” del medio. De esta manera conseguían excluir todos aquellos que lo utilizaban como mera herramienta mediática de distribución. Esta necesidad de diferenciación procede, sin duda, del marcado componente tecnológico que comparten la fotografía, el vídeo y el net.art. A esto se deben expresiones como «arte *de* red específico» -*net.specific art*–.

#### **Mito 6: La omnipresente virtualidad (vs. físico)**

---

30. Fernando Llanos. Videomails <http://www.flanos.com/>

Otra de las creencias bastante generalizada es que la información que fluctúa por Internet es virtual. Sin embargo, esos datos -aun cuando digitales- tienen una localización geográfica: se encuentran guardados físicamente en el disco duro de un ordenador que cumple la función de servidor. Para entender este hecho conviene mencionar la tecnología cliente-servidor propia de Internet. El cliente es un programa que se utiliza para realizar peticiones a la WWW- los omnipresentes Internet Explorer y Netscape-, mientras que el servidor es un programa que administra (atiende las peticiones de los clientes) una determinada colección de documentos WWW de un nodo o *host* de Internet.

Otra prueba de su fisicidad la componen los root servers o servidores raíz, que albergan el mapa de direcciones de toda la Red. Sorprendería saber que la red depende de 13 grandes servidores “root servers”, 10 de los cuales se encuentran, en EEUU.

### Mito 7: La omnipresente interactividad (vs. navegación)

Si se analizase detalladamente el uso del concepto de interactividad a lo largo de la historia del arte como término para calificar y definir el hecho artístico, se advertiría lo confusa e inadecuada que resulta dicha aplicación. El caso de las redes electrónicas no se presenta muy distinto: en éstas, el término interactividad se utiliza como condición *sine qua non* del medio. Sin ningún género de dudas la interactividad en las redes electrónicas ha sido ampliamente sobrevalorada y mitificada, por lo que debe efectuarse una reflexión sobre en qué medida su empleo no obedece sino a la fascinación que emana de su propia terminología (volvemos a la *cibermitoterminológica*).

Louis-Philippe Demers y Bill Vorn en su artículo “*Real Life as an Immersive Media*” distinguen dos líneas de conducta básica ofrecida por el autor al usuario-actuante: conductas implantadas y conductas emergentes. “**Las conductas implantadas:** son reacciones individuales engendradas por reglas simples y condiciones intencionalmente programadas en el sistema. Son fáciles de anticipar puesto que suponen una respuesta directa a una precisa causa desencadenada. Los agentes de bajo nivel son los encargados de producir estos comportamientos. **Las conductas emergentes:** son reacciones de grupo engendradas por la suma de todas las reacciones individuales. Son mucho más difíciles de predecir porque dependen de la interpretación global de un número exponencial de posibilidades. Estos comportamientos se derivan de interacciones dinámicas y complejas entre los agentes de tareas de bajo nivel.”<sup>31</sup>

---

31. DEMERS, Louis-Philippe y VORN, Bill: “Real Artificial Life as an Immersive Media”. *Convergence: 5th Biennial Symposium for Arts and Technology* proceedings, pp. 190-203. Center for Arts and Technology at Connecticut College, New London (Conn.), 1995. <http://www.hfg-kalsruhe.de/~ldemers/machines/alife/description.html>

Partiendo de estas dos líneas de conducta básicas se pueden distinguir dos clases de “interactividad”<sup>32</sup>. La primera entiende la interactividad como sinónimo de **navegación** y designa el acto de una lectura no-lineal. Siguiendo la máxima «*I link, therefore I am*», el artista especifica diferentes caminos para el usuario. Estas estructuras navegables, propias del WWW, son dadas por el hipertexto. La segunda, por su parte, entiende la **interactividad** ya no como mera navegación, sino como un proceso emergente fruto de la interacción de diferentes unidades simples que desembocan en conductas emergentes difíciles de predecir, puesto que derivan de las interacciones dinámicas y complejas de sus componentes. El hipertexto es sustituido por otras estrategias que permiten la aportación y participación del usuario en la obra de arte.

### Mito 8: El omnipresente formato CD (vs. la Red)

El punto octavo de esta relación está directamente ligado con el apartado anterior. Existe la creencia de que toda obra de net.art puede ser incluida en un CD-Rom. Y en parte esta argumentación es cierta, puesto que existen obras de net.art que funcionan perfectamente en un CD. La cuestión es que el hipertexto –aún hoy en día, recurso por excelencia del WWW- se adaptó como un guante, primero a soportes interactivos como el CD-Rom, y más tarde al arte *de web*: ambos 'navegables'. Tales afinidades han ocasionado que sea bastante común encontrarse proyectos –diseñados, bien previamente para CD-Rom, o bien para la *web*- que intercambien su plataforma, o incluso combinen ambas.

Entre este tipo de creaciones podemos destacar el proyecto de Internet de Marina Gržinić y Aina Smid, Axis of Life<sup>33</sup> que recopila en un mismo trabajo su historia en los media y su CD-Rom Troubles with Sex, Theory and History<sup>34</sup>; también se puede citar obras como The Great Wall of China<sup>35</sup> de Simon Biggs que, además de un website y un CD-Rom, consta de un libro y una instalación. No obstante, estas estructuras no son exclusivas de dichos medios. En el ámbito artístico, por ejemplo, en The Legible City del famoso artista Jeffrey Shaw se encuentran ciertas similitudes. Etiquetada como “arte interactivo” este trabajo, por su carácter textual, puede antojarse más parecido a los proyectos que hoy pueblan Internet. El usuario, subido a una *ciclostatic*, viaja por una ciudad en la que las estructuras arquitectónicas son reemplazadas por texto. Su recorrido determinará la construcción del significado: al igual que sucede en las estructuras hipertextuales, Jeffrey Shaw ofrece la posibilidad de la emergencia de nuevas narrativas determinadas por la elección de los caminos posibles por parte del usuario. La única diferencia con respecto al hipertexto del

---

32. Para más información véase, Capítulo 1, apartado 5. Soportes o entornos navegables e interactivos

33. Marina Gržinić y Aina Smid. Axis of Life, <http://www.ljudmila.org/quantum.east/>

34. Marina Gržinić y Aina Smid, Troubles with Sex, Theory and History. CD-Rom interactivo ubicado en CD-ROMagazine "artintact 4" por el ZKM/Center for Art and Media Karlsruhe, 1997.

35. Simon Biggs. The Great Wall of China <http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/wall/wall.htm>



WWW es el tipo de interfaz utilizada por el artista: una *ciclostatic* en el caso de Shaw, y un ratón en el caso de Internet.

En contraposición, proyectos como Natural Selection<sup>36</sup> de Mongrel, en donde el motor de búsqueda se convierte en el propio objeto artístico, dependen y se nutren directamente de la red. A mi entender dichas obras se manifiestan como las específicas y verdaderamente interesantes de la Red.

### Mito 9: La omnipresente accesibilidad (vs. distribución)

Partiendo de la premisa "estar en línea significa estar distribuido", sería deducible pensar que el problema de la distribución, que se le planteaba al creador tradicional, ha desaparecido; y con él la figura del mediador entre obra y público. Contrariamente a la opinión popular, el hecho de que las obras de net.art se encuentren en Internet, no garantiza su visualización y, por tanto, su difusión.

Por un lado, la experiencia nos ha enseñado que el exceso de datos ha generado una devaluación de los mismos; y ello a su vez, una necesidad apremiante de filtrado y selección de información (máquinas buscadoras, robots informáticos...). Tal y como afirmaba en mi artículo "Perdidos en el *cluster* del *data*: ser visible en Internet"<sup>37</sup> nos hallamos «*lost in the cluster of the data*»<sup>38</sup>. El medio Internet ha generado un sistema propio de artistas, comisarios, críticos, etc. que hacen uso de nuevas estrategias y canales de distribución. La función del comisario de net.art no consiste en publicar en Internet —espacio público— la obra que el artista previamente ha realizado en su taller - espacio privado—; sino en hacerla visible. La cuestión que nos quedaría por resolver entonces sería preguntarnos de qué herramientas dispone el artista para lograr dicha visibilidad. En dicho artículo propongo tres modelos básicos de visibilidad en la Red: por una parte, las comunidades virtuales, enclavadas dentro de una línea más tradicional (Rhizome, aleph...); y por otra, el dominio y los motores buscadores como tácticas innovadoras y específicas de Internet.

Por otro lado, el artista dispone de tres estrategias no excluyentes que garantizan una mejor visualización de la obra: la utilización de recursos *standard*, la oferta de diferentes versiones para las distintas plataformas, navegadores y versiones; y/o en su defecto, proporcionar información sobre las condiciones, si las hubiere, para una óptima visualización de la obra (la plataforma del terminal, el navegador y su versión; la instalación de *plug-ins* necesarios, resolución de pantalla...). La utilización de recursos y parámetros extendidos posibilitará que un número más elevado de visitantes pueda visionar la obra de arte. Así mismo, el control restrictivo en el peso en *bits* está orientado a paliar la influencia de la calidad de la conexión y de las

36. Mongrel. Natural Selection <http://www.mongrel.org.uk/Natural/>

37. Para más información véase, Capítulo 2, apartado 2. Perdidos en el *cluster* del *data*: ser visible en Internet

38. Perdidos en el *cluster* (grupo de sectores de disco, unidad de almacenaje de datos en el disco) de los datos.

prestaciones de los terminales: a medida que se incrementa el peso de *bits*, aumentan las prestaciones técnicas necesarias, y por tanto disminuye el número de usuarios-espectadores potenciales.

### **Mito 10: El omnipresente binomio virtualidad-inocuidad (vs. telepresencia)**

Me gustaría terminar esta especie de decálogo dedicado a las ficciones y demás entelegias en torno al net.art y, en concreto, a Internet recurriendo una vez más a su carácter virtual. Aun cuando es bien conocido el alcance de la telepresencia (estar físicamente presente) se tiende a identificar virtualidad con inocuidad.

El artista e investigador Jonah Brucker-Cohen intenta redefinir el contexto de la Red, creando nuevos paradigmas a través de su deconstrucción. Con su obra Alerting Infrastructure!<sup>39</sup> (2003) demuestra cómo la conexión del usuario a Internet no resulta siempre del todo inocua. Un contador de visitas convencional (website- espacio virtual) y un taladro (galería de exposiciones- espacio físico) conectados entre sí son los elementos básicos de esta pieza. Cada conexión, recogida por el contador de visitas, pone en funcionamiento durante unos segundos el taladro que apunta a una de las paredes del espacio expositivo. El taladro se convierte así en un contador de visitas físico que destruye lentamente la pared de un edificio real, pudiendo llegar a producir daños estructurales incluso irreversibles.

---

39. Jonah Brucker-Cohen. Alerting Infrastructure!  
<http://www.mee.tcd.ie/~bruckerj/projects/alertinginfrastructure.html>

### 3. MANUAL DE REFERENCIA PARA EL ARTISTA *DE* INTERNET

#### 1) Asegúrate de estar realizando arte *de* Internet

El «arte *en la red*», (*art on the net*) designa aquél concebido normalmente en otro medio; la Red actúa únicamente como medio de difusión y/o exhibición. El «arte *de red*» (*net.art*), en cambio, utiliza la red en sí misma y/o su contenido -a cualquier nivel bien sea técnico, cultural o social-, como base de una obra de arte. El arte *de* Internet se puede definir como aquel *net.art* que hace uso específico de la red Internet.

#### 2) A continuación, sigue estos pasos:

#### **PASO1: ¡CONÉCTATE! (sobre conectividad)**

*“El Imperativo Telemático. Cuando no hay más límites geográficos, la agresión territorial es tan irrelevante como la política polarizada. El único imperativo es estar conectado. Hoy en día incluso el self -el yo- es permeable.” -Roy Ascott-<sup>40</sup>*

Lo que importa es “estar conectado”. Por vez primera, Internet te ofrece un modelo de comunidad basado en intereses comunes, cuyo desarrollo no responde a la proximidad o lejanía en el espacio físico de sus componentes, sino a tu conectividad.

- 1) Prima la conexión *sobre* el contenido. Haz que el hecho artístico recaiga en la propia comunicación, es decir, crea un proceso de interacciones de grupo, de construcción y evolución de enlaces entre comunidades cultural y profesionalmente diversas.
- 2) Pierde el monopolio de creador. Permite en tu obra la interacción simultánea de diferentes usuarios localizados en distintos puntos del globo terrestre.
- 3) Presenta una obra abierta e inacabada. Entiende el arte como un proceso dinámico y emergente, fruto de la interacción compleja de sus miembros.

#### **¡Construye comunidades artísticas virtuales!**

El establecimiento de redes de relaciones entre los artistas ha originado el nacimiento de comunidades de diferente naturaleza:

- 1) Reivindica la importancia de estar interconectado, de extenderte por la red. Crea comunidades virtuales formadas por diferentes nodos de la red conectadas por la figura del **enlace o link**. Visita [Refresh](#) de Alexei Shulgin.
- 2) Construye servidores de arte que se erijan en torno a la figura del **dominio** como elemento de conexión. Trabaja bajo una identidad común centrada en este elemento y destaca su carácter cerrado y elitista. Inspírate en [irational.org](#).

---

40. ASCOTT, R. 1995. Interactive Terminology: an Interfacial Glossary. In: T. DRUCKREY and L. GOLDMAN, eds. Interactive Media Festival . Los Angeles: IMF, p.19.

- 3) Si quieres embarcarte en una nueva categoría de arte, construye espacios o plataformas artísticas en torno al **correo electrónico**. La red, el nodo, se convierte en tu propio objeto: el potencial creativo de Internet no reside en “colgar” las obras en línea, sino en crear espacios de comunicación globales. Al unísono con su función, insiste en su acceso y suscripción libre. Cinco serán tus tareas más destacadas:
  - a) Genera debate y discurso crítico en torno a los nuevos media. Las aportaciones de los miembros a la comunidad pueden ser de carácter libre o restrictivo. No olvides que la labor restrictiva y detractora agrade al espíritu democrático de comunicación en Internet. Decidas lo que decidas, recuerda que hablar de listas automoderadas es una utopía. En *Rhizome* conviven ambos ejemplos: *Rhizome Raw* y *Rhizome Digest*.
  - b) Si quieres que tu plataforma sea considerada como net.art en sí misma, genera un marco de actuación adecuado para artistas como Antiorp, Merz o Jodi. Si tienes dudas, dirígete a [7-11](#).
  - c) Ofrece apoyo técnico a artistas procedentes de otros medios sin previos conocimientos informáticos y espacio electrónico gratuito. En este último caso, el ser obras realizadas para Internet se torna como condición *sine qua non*. Indaga en *äda'web*, *The Thing*, *Aleph*, *Telepolis*...
  - d) Crea exposiciones en línea.
  - e) Difunde material promocional de interés para la comunidad.
- 4) Crea lugares o mundos virtuales en torno al **avatar** como elemento conectivo. Puedes elegir entre diversas tecnologías: MUD y todas sus variantes (MOO, MUSE...), entornos 3D basados en el lenguaje VRML, salas de conversaciones como los IRC, los más recientes *web chat*, *3D chat*. Ten en mente proyectos como [Worlds Within](#) del grupo Van Gogh TV y [Body © INCorporated](#) de Victoria Vesna.

### Consecuencias de habitar en el mundo físico y el virtual

- 1) Trata la coexistencia del espacio y el cuerpo físico/virtual y sus implicaciones.
- 2) Aborda el estudio de la dualidad espacio urbano y espacio digital y basa tu interés, fundamentalmente, en la exploración de sus distintas estructuras arquitectónicas. Date una vuelta por el *website* del grupo Knowbotic Research.
- 3) Resígnate a la pérdida de los marcadores entre el espacio privado y público e instala cámaras conectadas a la web o *webcam*. Visita [The Multicultural Recycler](#).
- 4) Reconcilia tu cuerpo físico y virtual. No sientas repulsa hacia tu cuerpo obsoleto, sino apuesta por su rediseño y reconstrucción: siente el deseo de convertirte en ciborg.
- 5) Acto seguido, construye tu identidad y género en el ciberespacio. Sigue estas estrategias para su reconstrucción.
  - a) Construye Identidades múltiples y paralelas como prolongación de tu cuerpo físico. Por ejemplo, cambia constantemente tu nombre como recurso artístico. Ponte en contacto con Mez. Si lo prefieres, colectiviza tu identidad para que sea adoptada por varios individuos físicos. Inspírate en el colectivo activista

Luther Blisset, quien bajo este nombre protagoniza una serie de actuaciones en la Red.

- b) Construye identidades fraudulentas o ficticias que se alejen de la tuya. Tu finalidad es subvertir y poner en entredicho la noción tradicional de identidad. Dos ejemplos:
  - i) Suplanta identidades reales individuales o corporativas: Visita Identity Swap Database observation, de Bunting y Olia Lialina; o crea proyectos que, además de apropiarse de nombres corporacionales, suplanten su función, como Tesco o Sainsbury de Trina Mould.
  - ii) Construye personajes ficticios que encarnen mitos o fantasmas virtuales, poniéndote como meta el fraude y el engaño. Sigue los consejos de Mouchette y de Keiko Suzuki.
- c) «*El ciborg es una criatura en un mundo postgenérico*». Cuestionate el lugar que ocupa el cuerpo en el ciberespacio y en qué medida influye la tecnología en la definición de tu sexualidad. Visita Female Extension.

## **PASO 2: ¡CONVIÉRTETE EN CIBORG! (sobre la interfaz)**

*“¿Soy un hombre, soy una máquina?... Forman conmigo un circuito integrado (es el principio de la interfaz).”<sup>41</sup>*

Centrándonos en los sistemas informáticos, la interfaz se presenta como el mediador entre el hombre y la máquina. En Internet, la comunicación hombre-máquina se desarrolla a través de una interfaz que puede ser desde un ratón, teclado, *joystick* (las más habituales), hasta nuestro propio cuerpo.

- 1) Súmate a la carrera *user-friendly* y utiliza interfaces gráficas que sean “amables con el usuario”. Considera la pantalla del ordenador como una especie de palacio de la memoria y sustituye las palabras por imágenes para representar el *input* y el *output* de los programas. Si logras dominar los *browsers* u *ojeadores*, conquistarás Internet.
- 2) Déjate fascinar por la interfaz y trata de ofrecer nuevas alternativas a los navegadores tradicionales, nuevas formas de experimentar la *web*: *“Olvídate de la jerga de la red, de palabras como inmersión e interactividad. No te interesa, no nos interesa. No se trata de comunidad, ni de espacio, ni de la identidad. No se trata ni de realaudio, ni de shockwave. Si acaso, este disperso grupo de net.artistas nos centramos en el interfaz.”<sup>42</sup>*
  - a) Embárcate en el arte de browser. Desarrolla nuevos *browsers* experimentales. Piensa en un visualizador pro-código y anti-imagen que deconstruya la red. Rompe con los parámetros establecidos y crea una

41. BAUDRILLARD, Jean, 1976. Tomado de “El Icono ético. La imagen de síntesis y un nuevo paradigma moral”. En *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra, Madrid, 1990.

42 . GALLOWAY, Alex: “Browser.Art”. <http://aleph-arts.org/pens/browser.html> En *Aleph-Pensamiento*, tomado de Internet el 29/07/98. Originariamente publicado en Rhizome Raw en enero de 1998.

reinterpretación personal del código HTML. Sigue el modelo propuesto por el grupo IOD y su Web Stalker.

- b) Si sientes la necesidad de dominar la máquina, decídate por una estética hacker.
  - i) Muestra tu preferencia por el código fuente y la baja tecnología: adopta una actitud anti-imagen y pro-código y protagoniza distintos actos de sabotaje en torno al navegador -un arte de ruptura o de *breakdown*- al modo de Jodi.
  - ii) Utiliza datos corruptos enfocados al engaño y al sabotaje: dirígete a Heath Bunting, *hacker* y activista por antonomasia de la Red. U opera mediante el correo electrónico en listas de distribución con bombardeos de líneas de código. Pide consejo a el/a ASCII terrorista Antiorp.
- c) Céntrate en el metadiseño y en el metacódigo. Usa una estética ecléctica apropiacionista y de reciclaje de objetos en la línea de Rauchenberg y escoge estilos de la cultura popular como la papelería de Macintosh. Date una vuelta por Superbad.
- 3) Si las interfaces gráficas no te convencen, conviértete en un artista de élite y utiliza interfaces intuitivas de fuerte componente tecnológico. Construye entornos *“que dispensan completamente del teclado, del ratón y de la pantalla, donde la comunicación con el programa toma lugar directamente vía táctil, gestual y hablada: intuitivamente.”*<sup>43</sup>
  - a) Utiliza diferentes tipos de interfaces naturales para la comunicación hombre-máquina: plantas vivas, agua, luz, o inventa nuevos dispositivos que permitan la interacción de dos usuarios en el mismo espacio virtual mediante imágenes; es decir, de una forma natural, directa y sin trabas. Déjate asesorar por los artistas Christa Sommerer y Laurent Mignonneau o por Knowbotic Research.

### **PASO 3: ¡DECÍDETE!: ¿NAVEGAR O INTERACTUAR? (sobre interactividad)**

*“Una tecnología es interactiva en la medida en que refleja las consecuencias de nuestras acciones o decisiones. Por consiguiente una tecnología interactiva es un medio a través del cual nos comunicamos con nosotros mismos... un espejo. El medio no sólo refleja, sino que refracta lo que es dado; lo que es devuelto somos nosotros mismos, transformados y procesados.”*<sup>44</sup>

---

43. ZIELINSKY, Siegfried: “Thinking the Border and the Boundary”. En Druckrey, Timothy (ed.): *Electronic Culture. Technology and visual representation*. New York: Aperture, 1996, p.286.

44. ROKEBY, David: *Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media*. <http://homepage.mac.com/davidrokeby/mirrors.html> 3/7/96. Originariamente publicado en PENNY, Simon (ed.): *Critical Issues in Interactive Media*. Albany: SUNY Press, 1995.

Apoyándote en dos líneas de conducta básicas ofrecidas al espectador actuante, perfiladas por Louis-Philippe Demers y Bill Vorn<sup>45</sup>, diferencia dos grandes grupos de interactividad,

- 1) Usa el concepto de «navegación» para referirte a conductas implantadas -las narrativas que emergen de su estructura son torpes y condicionadas-;
- 2) e «interacción» para aquellos comportamientos fruto de la interacción de sus componentes, propio de los procesos emergentes.

### Soportes o entornos navegables

- 1) Entiende la interactividad como **sinónimo de navegación**.
- 2) Sigue la máxima de Mark America «*I link therefore I am*» -enlazo, luego existo-. Diseña y especifica diferentes caminos para el usuario. Estas estructuras navegables, propias del recurso del WWW, son dadas por el hipertexto.
- 3) Elige bien el tipo de enlaces puesto que éstos aportarán significación en la obra artística:
  - a) Si tu *site* posee una estructura enmarañada, utiliza «enlaces internos» entre objetos del mismo documento HTML, como [Art Teleportacia](#). Si tu intención es ofrecer al usuario diferentes lecturas, enlaza objetos dentro del mismo dominio. Consulta el *website* [My boyfriend come back from the war](#).
  - b) Si tienes como objetivo la formación de una red multinodal o quieres reivindicar la fuerza del dominio utiliza «enlaces externos». Piensa en el proyecto [Refresh](#) de Shulgin o en [Own, be owned, or remain invisible](#) de Bunting.
- 4) Si quieres obtener los resultados más interesantes, combina enlaces internos y externos. Por ejemplo, en la obra [Agatha Appears](#) la narración se desarrolla con enlaces internos hasta que Agatha se decide a viajar a través de la Red, teletransportándose.
- 5) Elige el grado de navegabilidad que ofrecerás al usuario para su navegación. Ten en cuenta que a mayor similitud con los modelos tradicionales, aumenta el grado de navegabilidad. Los atributos ligados a la navegación tradicional se fundamentan en el acto del “click” y en la utilización de hiperenlaces de color azul *cyan* subrayados y desmarcados claramente del fondo. Cuentas con 4 categorías:
  - a) Niega la navegación o consigue que ésta resulte confusa y, a veces, frustrante. Integra números e imágenes intermitentes, que escondan los distintos enlaces. Si tienes dudas, consulta a Jodi.
  - b) Inventa nuevos modelos de navegación experimentales. Por ejemplo, sustituye el modo de navegación tradicional del “click” por uno tecleado. Inspecciona la obra [gps.art](#) de Stromajer.

---

45. VORN, Bill y DEMERS, Louis-Philippe: “Real Artificial Life as an Immersive Media”. En *Convergence: 5th Biennial Symposium for Arts and Technology proceedings*. Center for Arts and Technology at Connecticut College New London (Conn.) 1995.

- c) Utiliza un modelo de navegación tradicional, en la que surjan narrativas emergentes a través de los hiperenlaces. Explora [My boyfriend come back from the war](#) de Olia Lialina
- d) Opta por una navegación dirigida y controlada. No abandones la navegación totalmente a la voluntad del lector, incluye diferentes ingredientes que condicionen su elección:
  - i) Bien mediante la formulación de preguntas, encaminadas a dictaminar la personalidad del usuario-espectador. Examina la obra [EasyONE: chico busca a chica](#) de Roberto Aguirrezabala.
  - ii) O bien por el filtrado cooperativo, ofreciendo al usuario información sobre las llaves más visitadas por otros usuarios. [Stillman](#) de Lisa Jevbratt compone un ejemplo magnífico.

### Soportes o entornos interactivos

- 1) Considera la interactividad como un **proceso emergente**. Te enfrentas con conductas difíciles de predecir, puesto que derivan de las interacciones dinámicas y complejas de sus componentes.
- 2) Ofrece al usuario-espectador las herramientas necesarias para alterar e influir en el sistema. Sustituye el hipertexto por programas e interfaces especiales (Java, JavaScript, CGI, PERL).
- 3) Elige el grado de interactividad. Toma como pauta principal el grado de alteración e influencia que permitas en el sistema. Para este cometido, céntrate en estos principios:
  - a) Niega y odia la interactividad, sabotea la comunicación excluyendo las vocales del texto; volviéndolo invisible; o visualizando tan sólo sus vocales. Toma como referencia el trabajo [Error Not found](#) de Jodi.
  - b) Desafíate: trata con sistemas que tomen decisiones propias, ajenas a tu intuición y creatividad. Sigue estos dos modelos de conducta para su interacción:
    - i) Basa la interacción de tus agentes autónomos en patrones de vida artificial. Realiza obras en las que el espectador no pueda influir en la vida, ni en la conducta de sus criaturas. No obstante, mediante *e-mail*, infórmale de los momentos clave de su vida. Inspírate en la obra [Technosphere](#), de Gordon Selley, Rycharde Hawkes y de Jane Prophet.
    - ii) Basa la interacción de tus agentes autónomos en modelos lingüísticos. Construye una gran máquina de lenguaje interactiva, basándote en técnicas de reconocimiento de patrones lingüísticos y en la gramática formal de Chomsky. Examina [The Great Wall of China](#) de Simon Biggs.
  - c) Si lo prefieres, no relegues al usuario a segundo término y prima su aportación sobre la de la máquina. Tienes dos opciones:
    - i) Considera la Red como archivo (base de datos) y limita su intervención a la aportación de objetos en torno a un tema concreto; por ejemplo a la recopilación de obras censuradas. Prueba con [The File Room](#) de Antoni Muntadas.



- ii) Provee de herramientas al usuario que le permitan alterar los elementos ya existentes y así influir en su conjunto. Dá-le la oportunidad, además de suministrar sus propios truísmos, de editar o reemplazar los ya existentes, como en el caso de Please Change Beliefs de Jenny Holzer.

#### **PASO 4: ¡CUELGA TU OBRA EN INTERNET! (sobre accesibilidad)**

*“¡Cualquiera puede ser artista en Internet! Ya no tienes por qué pedir a las galerías que expongan tus trabajos, puedes hacerlo tu mism@. Y es muy barato.” -Jodi<sup>46</sup>*

#### **Cómo mejorar el acceso a tu obra**

Puesto que estar conectado significa estar distribuido, ¿está tu obra al alcance de todos?..

- 1) Garantiza el acceso democrático al medio y defiende la libertad de flujo de datos y el derecho de copiado en la Red. Contacta con la organización 01001011101010010.org.
- 2) Reflexiona sobre el carácter íntimo, personal e individualizado que adquiere el consumo de tu obra; su control queda fuera de tu alcance. Ten en cuenta aquellos factores que intervienen en su consumo.
- 3) Dispones de tres estrategias no excluyentes que garantizan una mejor visualización:
  - a) Utiliza recursos *standard*, garantizará que un número más elevado de visitantes pueda consumir tu obra de arte.
  - b) Oferta diferentes versiones para las distintas plataformas, navegadores y versiones.
  - c) O, en su defecto, ofrece al usuario información sobre las premisas necesarias para una óptima visualización de la obra (en mi opinión, el modo más eficiente).

#### **Cómo ser visible en Internet: visibilidad e invisibilidad**

Aunque estar en línea significa estar distribuido, el exceso de datos genera una devaluación de los mismos y una necesidad apremiante de filtrado de la información. Para lograr visibilidad en la Red, te propongo tres modelos básicos:

- 1) Si prefieres una línea más tradicional, cobíjate en comunidades artísticas para darte a conocer y promocionarte; o bien, irrumpiendo en el discurso de la corriente general, practica el *spam* y el disturbio como formas de distribución al modo de el/a artista Antiorp.
- 2) Si quieres experimentar métodos más innovadores, utiliza el dominio como una estrategia de distribución:
  - a) Elige un nombre de dominio de alto nivel; conseguirás un arte independiente y una personalidad propia que te identifique en el ciberespacio.

---

46. Entrevista a Jodi por MOLIST, Mercè: “Odiamos la interactividad”. <http://ww2.grn.es/merce/95-98/jodi.html>.

- b) Los nombres de dominio de alto nivel deben ser nombres o frases fáciles de recordar: la elección de un nombre atractivo puede determinar el éxito o fracaso de tu página *web*. [hell.com](http://hell.com), originariamente un servidor sin información, recibía más de un millón de visitantes al mes.
- 3) No olvides que los *search-engines* influyen directamente en la distribución del *net.art*. Encamina todos tus esfuerzos al desarrollo de tretas de programación para hacer tus páginas más sensitivas a éstos. Consulta de nuevo el servidor [irrational.org](http://irrational.org).

### **Cómo exhibir arte de Internet**

- 1) Puesto que el verdadero potencial de Internet se encuentra en la independencia del artista, prima las exhibiciones en línea sobre las fuera de línea: la forma de acceso a la obra contrasta enormemente con su forma de exhibición habitual (un arte consumido en un entorno privado y en solitario).
- 2) Si exhibes fuera de línea: ocúpate de preparar un sitio ideal y único para su consumo y asegúrate de que las obras no sean arrebatadas de Internet.
- 3) Si exhibes en línea: elige entre 13 a 28 hiperenlaces e inclúyelos en distintas categorías, y crea un sitio dinámico inspirado en los portales comerciales al modo de [AEN](http://AEN).

### **Cómo comercializar arte de Internet**

- 1) Expresa tu mayor repulsa por la economía basada en el regalo o *gift economy*, un sistema de intercambios asimétricos de información en el que los participantes contribuyen libremente a la comunidad, y apuesta por una economía capitalista.
- 2) Acto seguido, elige uno de los dos modelos más viables para el futuro:
  - a) Considera el URL como sello de originalidad y unicidad. La firma de un trabajo de *net.art* se encuentra en la barra de localización, por lo que la URL es la única garantía de originalidad. Consulta en [Art.Teleportacia](http://Art.Teleportacia).
  - b) Cobra por *Pay-per-view* es decir, por pase o televisión a la carta. Inspirándote en el éxito de experiencias como la de [jenni.com](http://jenni.com), utiliza ingredientes eróticos y potencia el sentimiento *vouyerista* en el espectador. Para más información, véase [Skinonskinonskin](http://Skinonskinonskin) de [entropy8zuper](http://entropy8zuper), y [BindiGirl](http://BindiGirl) de Prema Murthy.

### **Cómo conservar y coleccionar arte de Internet**

- 1) Reflexiona sobre la conservación del *net.art*. El cambio de los actuales visualizadores es prácticamente inevitable.
- 2) Combate el carácter efímero de tu obra de Internet eligiendo una de estas cuatro alternativas:
  - a) Clona un website antes de su desaparición de la Red. Para más información, accede al site de la Documenta X, clonado por Vuk Cosic.
  - b) Archiva conjuntamente los trabajos digitales con el *software* y el *hardware* necesario para su visualización.
  - c) Si consideras el medio como algo vivo y dinámico, crea una pieza susceptible de adoptar cualquier formato: desde la madera hasta el *e-mail*. A modo de

comisario, deja instrucciones para situaciones contingentes. Ojea el proyecto Variable Media de *Three.org*.

- d) Reconoce la significación y valía del *net.art* en el arte contemporáneo: colecciona *net.art*; o dona tu obra al *San Francisco Museum Art* o al *Walker Art Center* concretamente a su *Digital Arts Study Collection*.

## CONCLUSIONES: 3 reglas básicas

- ACÉRCATE A LA FUNCIÓN DEL COMISARIO TRADICIONAL. Renuncia a tu privilegio de autor individual; deja que el acto creativo sufra un proceso de colectivización y distribución. Ahora, tu función consiste en canalizar la creatividad colectiva, darle forma, unificarla. Tu responsabilidad radica en plantear y comunicar al espectador/creador las posibilidades combinatorias de tu obra, así como fijar su tono e implicación.
- DELEGA EN EL ESPECTADOR PARTE DE TU RESPONSABILIDAD EN LA CREACIÓN ARTÍSTICA. Recuerda que: *“El público es el responsable de lo que ve y del mundo que crea. Como artistas esperamos mucho del público: un visitante debe de llegar a formar parte del sistema para darse cuenta de que no existen soluciones predefinidas de lo que hay que hacer y lo que hay que ver y que, en cambio, la obra de arte se desarrolla por su interacción.”*<sup>47</sup>
- PRESCINDE DE CUALQUIER INTERMEDIARIO, Y ERÍGETE COMO COMISARIO DE TU PROPIA OBRA.

## ¡VISITA LAS SIGUIENTES DIRECCIONES!

Refresh (Alexei Shulgin) <http://redsun.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm>; *Irrational.org* (Heath Bunting) <http://www.irrational.org/>; *Rhizome.org* <http://www.rhizome.org>; *7-11.org* <http://www.7-11.org/>; *äda'web* <http://adaweb.walkerart.org>; *The Thing* <http://bbs.thing.net/login.thing>; *Aleph* <http://aleph-arts.org>; *Telepolis* <http://www.heise.de/tp>; *Worlds Within* (Van Gogh TV) <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/work/default.xslt/nodenr-143172>; *Bodies © Incorporated* (Victoria Vesna) <http://www.bodiesinc.ucla.edu/>; *Knowbotic Research* <http://www.krcf.org/krcfhome/>; *The multicultural Recycler* (Amy Alexander) <http://recycler.plagiarist.org/>; *Mez* <http://www.hotkey.net.au/~netwurker/>; *Luther Blisset Project* (Luther Blissett) <http://www.lutherblissett.net/>; *Identity Swap Database* (Olia Lialina/Heath Bunting) <http://www.teleportacia.org/swap/>; *TM clubcard project* <http://www.irrational.org/tm/clubcard/>; *Mouchette* <http://www.mouchette.org/>; *Female Extension* (Cornelia Sollfrank) <http://www.obn.org/femext>; *Web Stalker* (I/O/D) <http://bak.spc.org/iod>; *Jodi.org* (Jodi) <http://jodi.org>; *Superbad.com* (Ben Benjamin)

47. SOMMERER, Christa y MIGNONNEAU, Laurent: “El arte como sistema vivo”. En *ZECHAR*. Arteleku-ko boletina 41, p.51. Gipuzkoako Foru Aldundia. Kultura eta Euskara Departamentua Gipuzkoa, 1999 negua.

<http://www.superbad.com/>; Art.Teleportacia (Olia Lialina) <http://art.teleportacia.org>;  
Own, be owned, or remain invisible (Heath Bunting)  
<http://www.irational.org/readme.html>; Agatha Appears (Olia Lialina)  
<http://www.c3.hu/collection/agatha/>; Gps.art (Igor Stromajer)  
<http://www.computerfinearts.com/collection/stromajer/gpsart/index.html>; The Stillman  
Projects (Lisa Jevbratt) <http://spike.sjsu.edu/~jevbratt/stillman/>; Technosphere  
(Gordon Selley, Rycharde Hawkes y Jane Prophet)  
<http://www.cairn.demon.co.uk/technosphere.html>; The Great Wall of China (Simon  
Biggs) <http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/wall/wall.htm>; The File Room  
(Muntadas) <http://www.thefileroom.org/>; Please Change Beliefs (Jenny Holzer)  
<http://adaweb.walkerart.org/project/holzer/cgi/pcb.cgi>; 0100101110101101.org  
<http://www.0100101110101101.org/>; Hell.com <http://hell.com>; AEN Art Entertainment  
Network (Steve Dietz) <http://aen.walkerart.org>; Skinonskinonskin (entropy8zuper)  
<http://www.entropy8zuper.org/skinonskinonskin/>; BindiGirl (Prema Murthy)  
<http://www.thing.net/~bindigrl/>; Documenta X (Vuk Cosic)  
<http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>; Variable Media (Three.org) <http://www.three.org/> ;  
Digital Arts Study Collection (Steve Dietz)  
[http://www.walkerart.org/gallery9/dasc/g9\\_dasc\\_intro.html](http://www.walkerart.org/gallery9/dasc/g9_dasc_intro.html)

Lourdes Cilleruelo. Originariamente este texto fue publicado en el catálogo *Arte elektronikoa Euskal Herrian. Un lugar para el arte en el lugar de la ciencia*. Miramon, Kutxaespacio de la ciencia. San Sebastián, Gipuzkoa, 2001.

#### 4. ARTE Y COMUNIDADES VIRTUALES: EL ASPECTO CREATIVO DE LA COMUNICACIÓN

*“The Telematic Imperative: When there's no more geographical boundaries, territorial aggression is as irrelevant as polarised politics. The only imperative is to connect. Nowadays even the self is permeable.” -Roy Ascott- 48*

En el 2004, se cumple la primera década del nacimiento del net.art y el 25 aniversario del *Prix Ars Electronica*. Con motivo de su aniversario el Festival *Ars Electronica*<sup>49</sup> anunciaba el nacimiento de una nueva categoría, COMUNIDADES DIGITALES, que en palabras de la institución *“tendrá en cuenta particularmente la gran influencia social de Internet y los desarrollos actuales en el campo de la comunicación móvil y las redes sin cables”*.

##### 4. 1. Conexionismo y conectivismo en el contexto de Internet

La necesidad de explicar la inteligencia humana ha originado el nacimiento de diferentes teorías sobre su funcionamiento. La Inteligencia Artificial (IA) ha tratado de encontrar en la “inteligencia” del ordenador una emulación de la mente humana. La IA puede ser definida como aquella disciplina de ingeniería que intenta construir máquinas “inteligentes”. El conexionismo es un modelo de pensamiento basado en la IA cuyo origen se remonta a las primeras investigaciones iniciadas en los años sesenta sobre redes neuronales artificiales construidas a partir del modelo de la arquitectura del cerebro humano.

Alejándose del determinismo reduccionista de considerar la cognición como simples manipulaciones simbólicas, los conexionistas mantenían que el ordenador, al igual que la inteligencia humana, no es un mero conjunto de reglas lógicas. Desde el conexionismo el cerebro es una caja negra de entradas y salidas; la mente queda así definida como un sistema cerrado en el que suceden procesos emergentes. Roy Ascott integra el arte telemático dentro de este modelo: *«El paradigma conexionista también abarca el conexionismo en ciencias y lo que podríamos llamar el conectivismo en arte»*<sup>50</sup>. Ascott utiliza el término conectivismo para definir un arte que se aleja de las nociones tradicionales de autor individual, espectador pasivo y obra terminada para centrarse en modelos interactivos y sistemas inteligentes. El arte

48. ASCOTT, R. 1995. Interactive Terminology: an Interfacial Glossary. In: T. DRUCKREY and L. GOLDMAN, eds. Interactive Media Festival . Los Angeles: IMF, p.19.

49. Ars Electronica es uno de los festivales más importantes de arte electrónico, que se celebra anualmente en la ciudad de Linz (Austria). <http://www.aec.at/>

50. ASCOTT, Roy: “El retorno a la Naturaleza II”. En *ZECHAR*. Arteleku-ko boletina 31, Gipuzkoako Foru Aldundia. Kultura eta Euskara Departamentua 1996 uda, p.11.

telemático se caracteriza por su conectividad, inmersión, interacción, transformación y emergencia.

#### **4. 2. Comunidades artísticas virtuales en Internet**

Las comunidades virtuales se presentan como perfectos modelos conexionistas. Los nodos que componen la Red, al igual que las neuronas del cerebro, refuerzan sus conexiones en función de sus necesidades e intereses independientemente de su localización geográfica gracias a una nueva forma de estar presente: la telepresencia<sup>51</sup>. El concepto de distancia ya no se basa en parámetros espacio-temporales sino en la calidad de la conectividad; la cercanía o lejanía queda determinada por la calidad y tiempo de conexión. El proyecto Distance <sup>52</sup> de Tina La Porta reflexiona sobre los estados de conexión y la desconexión, sobre el deseo de conectividad dentro de un entorno que considera real y global, así como la naturaleza deslocalizada y descorporeizada de esta comunicación.

Son comunidades en conexión, constituidas por unidades simples que, alejándose de los parámetros geográficos y jerárquicos tradicionales, se comunican entre sí de un modo democrático, asimétrico y especializado. Por vez primera, Internet ofrece un modelo de comunidad basado en intereses comunes, cuyo desarrollo no responde a la proximidad o lejanía en el espacio físico de sus componentes sino a su conectividad. Sus componentes se rigen por un modelo no jerárquico y horizontal y refuerzan sus conexiones según sus intereses, mediante su interacción y comunicación.

#### **4.3. El aspecto creativo de la comunicación**

*“Las comunidades virtuales son agregados sociales que surgen de la Red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético.”<sup>53</sup>*

Ampliando la definición de Rheingold, se entenderá por comunidades virtuales no sólo aquellos *agregados sociales*<sup>54</sup> que se forman a partir de discusiones públicas, sino aquellos que además cumplen las tres siguientes premisas: la comunicación e

---

<sup>51</sup> Este término es usado para describir la tecnología que nos permite acceder y experimentar lugares como si realmente estuviésemos presentes; nos dota de una presencia virtual, descorporeizada y deslocalizada.

<sup>52</sup> Tina LaPorta Distance <http://turbulence.org/Works/Distance/index.html>

<sup>53</sup> RHEINGOLD, Howard: *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Gedisa, Barcelona, 1996. Título original: *The virtual community*. Publicado por Addison-Wesley Publishing Company, 1994, p.20.

<sup>54</sup> En química, acorde con la definición de la Real Academia Española, agregado se refiere a un grupo de partículas que interaccionan. Puede tratarse de átomos, iones o moléculas.

interacción entre sus componentes es de naturaleza no jerárquica; mantienen una clara identidad de red; y por último la base de la relación entre sus componentes responde a su conectividad y no a su vecindad geográfica. La definición que se propone no se limita a la actividad desarrollada de esos agregados sociales, sino enfatiza su característica esencial: su conectividad. Partiendo de la definición de comunidades virtuales y de sus tres elementos esenciales se pueden inferir tres características dominantes en el arte de Internet: una supremacía de la conexión sobre el contenido; un carácter colectivo y heterogéneo; y por último, un arte emergente como resultado de la interacción y colaboración de sus componentes. Estas características representan fielmente el arte conectivista en el que se inscribe el arte desarrollado en el medio Internet.

#### 4.3.1. Conexión vs. contenido

Vilém Flusser en su artículo “¿Agrupación o conexión?”<sup>55</sup> realiza un interesante análisis de la comunicación, descentralizada y democrática que ofrecen las redes telemáticas. Señala dos formas de entender la sociedad de la información: en primer lugar, como una sociedad cuyos fundamentos radican en la generación, procesamiento y distribución de información; en segundo lugar, una sociedad en donde el peso fundamental no descansa en la propia información sino en el intercambio de ésta. La primacía de la conexión sobre el contenido es consecuencia directa de la propia conectividad. El arte basado en las comunidades virtuales puede ser entendido como un proceso de interacciones de grupo, como construcción y evolución de enlaces entre comunidades cultural y profesionalmente diversas. Flusser afirma que la creatividad viene implícita en la propia conectividad, ya que la persona se realiza como tal en la medida en que aumenta el intercambio de información. Las ideas expuestas por J.C.R. Licklider<sup>56</sup> se muestran como claros antecesores de las de Flusser, quien concibe la comunicación no como mero intercambio de información transferida de un punto a otro en códigos o señales, sino como un proceso creativo fruto de la interacción de distintas mentes individuales.

#### 4.3.2. Arte colectivo (identidad de red)

La segunda de las características, la *identidad de red*, implícita en la definición de Rheingold, hace referencia al alegato postmodernista de la muerte del individuo, sostenido en la disolución del sujeto en el flujo de pensamiento de la Red. Manuel De Landa<sup>57</sup> entiende las redes informáticas como nuevos modos para la formación de

---

55 FLUSSER, Vilém: “¿Agrupación o conexión?”. En Giannetti, Claudia (ed.): *Ars telemática: telecomunicación, Internet y ciberespacio*. L'Angelot, Barcelona, 1998.

56 LICKLIDER, J.C.R. y TAYLOR, Robert W.: “The computer as a communication Device”. Science and Technology, 1968. En *In Memoriam: J.C.R. Licklider 1915-1990*. Palo Alto, California: Digital Equipment Corporation, 1990. Disponible también en <http://memex.org/licklider.html>.

57 Manuel de Landa tomado de Internet <http://www.nettime.org/desk-mirror/zkp2/poetry.html>. Citado por Heiko Idensen en “Poetry should be made by all”. *ZKP2*, 1996.

inteligencias colectivas. Remitiéndonos de nuevo a Flusser *“La telemática sería la técnica que lleva a cabo, de forma automática, la supresión de uno mismo a favor de la realización intersubjetiva.”*<sup>58</sup> La creatividad colectiva no es un proceso caótico y sin sentido de la interacción grupal sino, y volviendo otra vez a Flusser, una forma de enriquecimiento mutuo. Pierre Lévy lo explica así: *“A todas luces, la imaginación colectiva no debe de ser entendida como una fusión de las inteligencias individuales en una especie de magma amorfo, sino, por el contrario, como un proceso de crecimiento, de diferenciación, de proliferación y de singularidades de rebote mutuo”*<sup>59</sup> La red Internet permite la co-presencia e interacción en un mismo espacio de diferentes usuarios localizados en distintos puntos del globo terrestre. El autor pierde su monopolio de creador individual: el acto creativo es fruto de la interacción de un colectivo normalmente anónimo. Anonymous muttering <sup>60</sup>, de Knowbotic Research se revela como uno de los trabajos que mejor visualiza este concepto.

#### 4.3.3. Arte emergente

La emergencia se halla presente en los comportamientos colectivos. En biología esta palabra *«se usa para designar el fascinante todo que se crea cuando muchas unidades semi-simples interactúan unas con otras de una manera compleja (no lineal)»*<sup>61</sup> Por tanto el arte emergente puede ser conceptualizado *«como aquél fruto de la interacción de unidades semi-simples de una manera compleja (no lineal)»*. La creatividad ya no se entiende como fruto de la expresión de un artista individual sino como un proceso dinámico y emergente. El arte desarrollado en el seno de las comunidades virtuales se origina a partir de la interacción compleja de sus miembros, por lo que el resultado final no se muestra siempre deducible e incluso se muestra a veces impredecible. La función de determinar el grado de complejidad de interacción entre sus componentes se reserva al artista. El concepto de obra de arte terminada da paso a una obra dinámica siempre en proceso: es un arte orientado al proceso y no al objeto. La obra que ofrece el artista, lejos de permanecer cerrada y estática, se presenta abierta e inacabada, en continuo devenir.

### **4.4. Clases de comunidades artísticas virtuales**

---

58 Op.cit. Flusser,1998, p.14.

59 PUUSTINEN, Merja: *Review of Pierre Lévy's Superlanguage*. Tomado de Internet <http://www2.uiah.fi/conferences/iseaw/www/bestpuust/best69.html>, en marzo, 2004.

60 Anonymous muttering <http://www.khm.de/people/krcf/AM/> Originariamente diseñado para el Dutch Institute of Achitecture (NAI) de Rotterdam (Holanda) dentro de DEAF 96.

61 EMMECHE, Claus: *Vida simulada en el ordenador. La ciencia naciente de la vida artificial*. Gedisa, Barcelona, 1998, p.33. Título original: *The Garden in the Machine: the emerging science of artificial life*. Princeton University Press, 1994. Traducido por Carlos de la Reta.



Siguiendo el paradigma conexionista, en la red Internet se han ido estableciendo nudos de conexiones, de fuerzas variables que no se ciñen a ningún punto organizador. Así, desde su creación han ido emergiendo y desarrollándose núcleos de conexiones de diversos tamaños, que han dado lugar a comunidades virtuales de distinta envergadura cuyo vínculo de unión se sustenta únicamente en intereses comunes. Este apartado se centrará en la conectividad entre los artistas, en aquellos elementos de conexión que han permitido el establecimiento de redes de relaciones entre ellos. Se ha determinado un total de cuatro elementos conectivos: el enlace, el dominio, el correo electrónico y la figura del avatar. Atendiendo a estos elementos, se pueden distinguir agregados sociales de diferente naturaleza: una comunidad artística global, servidores artísticos, plataformas y espacios artísticos, mundos virtuales, salas de conversaciones, MOOs/MUDs...

#### 4.4.1. El enlace como elemento conectivo

Este primer bloque incluye aquellas comunidades virtuales formadas por diferentes nodos de la red conectadas por la figura del enlace o lo que coloquialmente se conoce como *link*. Los agregados sociales enlazados mediante el elemento *enlace*, ordinariamente, no son considerados como comunidades artísticas en sí. No obstante, tanto los web artísticos “independientes” como las comunidades virtuales no permanecen aislados en la red, sino que extienden sus lazos hacia otros espacios, dominios y comunidades de iguales intereses.

Sin duda, el *enlace* compone el elemento de la red Internet más simple a la vez que efectivo, en cuanto a “conectividad” se refiere. Este elemento permite la formación de comunidades de magnitudes mayores, formadas por la suma de subcomunidades de variada naturaleza (dominios, servidores artísticos, espacios y plataformas artísticos, mundos virtuales...) hasta conformar una gran comunidad artística global. La obra *Refresh62* cuyo objeto no es sino conectar diferentes nodos de la red ilustra a la perfección la construcción de una comunidad mediante el elemento enlace. Alexei lo define como «*A Multi-Nodal Web-Surf-Create-Session for an Unspecified Number of Players*». Este proyecto reivindica la importancia de estar interconectado, de extenderse por la red.

#### 4.4.2. El dominio como elemento conectivo

La segunda clase que se distinguirá se centra en aquellas comunidades que se erigen en torno a la figura del dominio como elemento de conexión. Son artistas que trabajan bajo una identidad común centrada en este elemento. Son también conocidas como servidores de arte -*art server*-. Aunque se podría objetar que no son comunidades, sino grupos artísticos, cumplen perfectamente sus requisitos. Entre sus características se debe mencionar su carácter cerrado y elitista que, como se verá, representa la diferencia principal con las plataformas o servidores artísticos que constituyen la tercera clase. Son varios los casos que se podrían citar dentro de esta clase pero, quizás, el ejemplo que mejor ilustra este sentimiento es *irational.org*. Bajo

---

62 Alexei Shulgin, *Refresh* <http://www.sunsite.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm>

este estandarte común trabajan artistas localizados estratégicamente en diferentes partes del mundo: Heath Bunting (Londres), Rachel Baker (Londres), David García Andujar (España), Minerva Cuevas (México) y Marcus. En su website se hospeda tanto un currículum general como los *currículos* de los artistas que componen esta comunidad.

#### 4.4.3. El correo electrónico como elemento conectivo

*“Una estrategia creativa consiste en inventar espacios culturales cuyos cimientos sean las obras de acceso público en las redes electrónicas. Los nómadas culturales están en condiciones de implementar esta estrategia porque no defienden ningún enclave, y están a la búsqueda de plataformas conceptuales para elaborar un pensamiento propio.”<sup>63</sup>*

Los espacios o plataformas artísticas son aquellas comunidades que se forman gracias al correo electrónico y representan el tercer elemento de conexión que proponemos. Dichas comunidades merecen una atención especial, puesto que representan la labor primordial y con más peso desarrollada por las comunidades artísticas virtuales. Incluso algunos críticos y artistas coinciden en distinguir en ellas una nueva categoría de arte: la red, el nodo se convierten en el propio objeto del artista. El potencial creativo de Internet no reside en “colgar” las obras *en línea* sino en crear espacios de comunicación globales, lugares de conexión y comunicación, plataformas culturales que responden a una concepción holística del arte. Nacieron ante la necesidad de generar un discurso crítico sobre los nuevos medios, por lo que su principal *boom* coincide con la expansión del medio Internet entre los años 95 y 96. A diferencia de las comunidades formadas en torno al dominio, los espacios-plataformas artísticas, al unísono con su función y objetivos, son en su mayoría de acceso y suscripción libre. Cinco son las tareas más destacadas y comunes que hemos ordenado según su relevancia en el sector artístico:

1. Generación de debate y discurso crítico en torno a los nuevos media: ha sido el agente impulsor del nacimiento de estos espacios. Las aportaciones de los miembros a la comunidad pueden ser de carácter libre o restringido. En Rhizome coexisten ambos ejemplos: *Rhizome Raw* y *Rhizome Digest* corresponden a una lista de correo en bruto no moderada y moderada respectivamente. Esta última labor restrictiva y detractora ha sido duramente criticada por muchos de sus usuarios, aduciendo que arremete contra el espíritu democrático y no jerárquico de la comunicación en la Red. Sin embargo, las listas de correo más importantes de la red son moderadas. Los expertos opinan que hablar de listas auto-moderadas es una utopía.

---

63 MATURANA, Mariano: “Redes electrónicas y autonomía”. En Encuentros Vídeo en Pamplona 1996. Actas y documentos de trabajo. Gobierno de Navarra, Pamplona, 1996.

Mariano Maturana es responsable de “La cosa” espacio artístico del servidor mundolatino. Para Maturana el potencial artístico de la Internet, se encuentra en la posibilidad de crear plataformas en las que poder actuar libremente. Mundo Latino representó el primer site del mundo latino independientemente de su procedencia geográfica.

2. Marco de actuación: Algunas comunidades constituyen el marco de actuación de artistas como Antiorp, Merz o Jodi que llevan a considerarlas en sí mismas como *net.art*. Sin duda, el ejemplo más distintivo lo sustenta la lista 7-11. Dichos artistas utilizan como medio de expresión el correo electrónico y como marco para sus acciones las más conocidas listas de distribución. Entre estas acciones se incluyen, bombas a USENET, e-mailbombing, *spam*...

3. Apoyo técnico y espacio electrónico gratuito: El apoyo técnico, aunque poco común, es una labor primordial que ha permitido a artistas sin previos conocimientos informáticos procedentes de otros medios acercarse a la red Internet. En este aspecto sobresale el trabajo desarrollado por äda'web. La cesión de espacio electrónico resulta una práctica más habitual. The Thing, Aleph y Telepolis64 -entre otras- han ofrecido espacio gratuito en Internet para artistas, previa selección de los editores.

4. Exposiciones en línea: consisten, en general, en una página *web* en la que se incluye una selección de enlaces de distintos *net.art*, acompañados de un acta curatorial, por lo que también son conocidos como «portales conceptuales». Entre las exposiciones más representativas realizadas hasta el momento destacan “*Some of My Favourite Web Sites Are Art*”65, organizada por Steve Dietz y “*Beyond the interface: net art and Art on the net*” 66, por Rhizome. Estos eventos han desencadenado una gran polémica en torno a la exhibición del arte de Internet, en cuanto a si debe ser exhibido en línea o fuera de línea.

5. Difusión de material promocional de interés de la comunidad: Aunque ocupa el último lugar de esta relación, es una de las funciones más habituales de los espacios-plataformas artísticas, sobre todo, en aquellos foros abiertos no moderados. A través de éstos, se facilita información referente a diferentes actividades y eventos de la comunidad. El envío masivo de publicidad y propaganda aleja a algunos usuarios y artistas de ellas.

Existen un sinnúmero de plataformas artísticas dedicadas a analizar la cultura on-line, por lo que se ha realizado una pequeña selección representativa de la actividad en Internet de estas comunidades: «*The Thing*», por su antigüedad y experiencia en línea; «*Nettime*», por sus esfuerzos por constituir un marco crítico sobre los nuevos medios; «*Rhizome*», por su labor documental y archivística; «*Aleph*», por su trabajo y difusión del *net.art* en lengua castellana; «*äda'web*», por su labor como productora y promotora; y, por último, «*7-11*» por su peculiaridad.

---

64. Telepolis <http://www.heise.de/tp>

65 “*Some of My Favourite Web Sites Are Art*” -Algunos de mis web sites favoritos son arte- Mirror en español en Aleph <http://aleph-arts.org/favs/index.htm>

66 “*Beyond the interface: net art and Art on the net*” -Más allá del interfaz: net art y arte en la red-. <http://www.archimuse.com/mw98/beyondinterface>; Disponible mirror en castellano “Más allá del interfaz” <http://aleph-arts.org/interfaz/index.htm> Para más información véase el capítulo dedicado a la accesibilidad a la obra de Internet.

**The Thing**, junto a Rhizome, conforma la comunidad de artistas en línea más importante de New York. Aunque tanto su contenido como su actividad están encaminados hacia el ámbito artístico en general, y no sólo a los llamados “nuevos media”, el hecho de que sea una de las comunidades más antiguas en línea que ha evolucionado paralelamente a las redes electrónicas y el que haya sido testigo del nacimiento y evolución de la red Internet, justifica su aparición en este libro. Los orígenes de la comunidad The Thing se remontan a 1991, año en el que Wolfgang Staehle fundó la BBS no lucrativa del mismo nombre, estructura que sigue manteniendo en la actualidad. En 1995, año en el que su labor fue premiada en Ars Electronica 95, se constituyó como comunidad en Internet. En 1998, comenzó su siguiente etapa marcada por su nueva interfaz, *ThingConnector 3.0*, y protagonizó un acontecimiento singular: la puesta en venta de su vieja interfaz 67.

**Nettime** es una base de datos y lista de distribución moderada holandesa considerada como una de las más importantes de la Red. Nació como un marco para el diálogo y publicación posterior de las reflexiones y escritos que se originaron en el seno de la primera conferencia Nettime en Venecia en 1995, de la cual adoptó su nombre. Al igual que este evento, su origen respondió a la apremiante necesidad de generar un espacio crítico e internacional, dentro del mismo medio, que tratase sobre su política cultural, apartándose tanto de la euforia inicial como de las teorías catastrofistas que rodearon el nacimiento de Internet. Dado su objetivo dichas reflexiones fueron trasladadas a diferentes soportes como papel, disquete... para su máxima difusión. Los ZKp, como se denominaron, fueron distribuidos en diferentes eventos destinados al arte electrónico. Nettime ha puesto en circulación numerosos artículos que se consideran como claves para la construcción de un discurso en torno a la Red. Su condición de lista moderada cerrada para la crítica de la Red, ha ocasionado que haya sido duramente atacada.

**Rhizome -the New Media Art Resource**-68 fue fundada a principios de 1996 por Mark Tribe, como una lista de correo dedicada exclusivamente al arte incipiente de los nuevos *media*. Según Tribe, el creciente interés por el arte desarrollado en estos soportes (Internet, CD-Rom, robots y ordenadores en performances e instalaciones...) ponía de manifiesto la necesidad de una plataforma global de comunicación en línea. Su nombre Rhizome -rizoma-, que cita al famoso tratado de Deleuze y Guattari “*A thousand Plateaus*”, encierra el misterio y la promesa de las nuevas formas de interacción rizomáticas que emergen de mano de los nuevos medios. Su peso en la historia del *net.art* ha sido primordial por su labor documental y archivística. Sus

---

67 Véase <http://old.thing.net>

68 Rhizome -the New Media Art Resource- (Recurso del Arte de los Nuevo Medios) <http://www.rhizome.org>. Para más información sobre Rhizome véase GALLOWAY, Alex (alex@rhizome.org), GREENE, Rachel (rachel@rhizome.org) y TRIBE, Mark (mark@rhizome.org): “RHIZOME.org” En *Rhizome Digest*: 4.3.98.

bases de datos de textos y proyectos de net.art han convertido a Rhizome en un punto de referencia indispensable para la reconstrucción de la historia de *net.art*. Hoy en día el acceso a su base de datos es restringido a sus miembros que deben pagar una cuota anual.

**Aleph -arte y pensamiento contemporáneo-** ha sido uno de los espacios en línea de referencia para la comunidad artística hispana. Aunque en un principio erigida como plataforma para debatir la influencia de la Red en las prácticas artísticas contemporáneas, concentró su actividad en la crítica del *net.art*. Muchos artículos clave para la interpretación del medio Internet han sido traducidos y publicados en su apartado de «*pensamiento*», así como su sección «*e-shows*» reservada a muestras electrónicas acoge un *mirror*\* de la célebre “*Some of My Favourite Web Sites Are Art*”. También se debe citar la repercusión que en sus días tuvo ECO «*una lista de difusión de noticias e información relacionada con el arte en la red*». El gran número de correo basura, que junto a artículos de gran interés, se distribuía a través de esta lista, alejó a muchos artistas de ella y provocó su cierre. El apartado de «*Net.art*» recoge trabajos de *net.art* de Dora García o de La Société Anonyme.

**Äda’web**, en los inicios de la Red, las galerías y museos virtuales superaban con creces a los proyectos específicos de red. La necesidad de crear iniciativas para fomentar la experimentación artística propia del medio era patente. En este contexto, y definida como la Fundación digital, nace en el año 1995 como plataforma para facilitar el acceso a los nuevos medios a aquellos artistas ajenos al mundo de los ordenadores y la programación. Con tal objetivo, se formó un equipo de producción encabezado por Benjamin Weil. Su nombre, äda’web, rinde homenaje a Lady Ada Augusta Lovelace. Considerada en sí misma como una obra de arte, en 1998 después que Digital City Inc. retirara su apoyo económico, fue adquirida por el Walker Art Center. Esta transacción ocasionó una gran polémica en torno a la conservación y colección del *net.art*. Actualmente es un archivo que contiene aquellos proyectos producidos desde 1995 a 1998 y que sirve de material en bruto para el proyecto “*The Unreliable Archivist*” de Three.org.

**7-11**<sup>69</sup> concebida en 1997 como iniciativa de algunos de los *net.artistas* más importantes del momento (Cosic, Shulgin, Bunting y Jodi) para denunciar la falta de libertad de expresión de sus homónimas moderadas donde sus miembros, como en Nettime, quedaban reducidos a la calidad de audiencia. Ello explica que Cosic defina este proyecto como un «*meta net.art colaborativo*». Sus inclinaciones “hackerianas” le conducen a ese gusto anti-imagen, pro-código y por el ASCII, o a “pisar” el estilo corporativo de una famosa franquicia. Una interfaz especial permite participar sin

---

69 Para más información sobre el tema véase “Interview with Vuk Cosic”, entrevista realizada por Michiel van der Haagen y publicada originalmente en la lista de distribución Syndicate en marzo de 1998. [http://colossus.v2.nl/syndicate/FMPro?-DB=texts.FP3&-Format=reader\\_fmt.html&-op=cn&-recid=107&-error=%22synr2.html%22&-Find](http://colossus.v2.nl/syndicate/FMPro?-DB=texts.FP3&-Format=reader_fmt.html&-op=cn&-recid=107&-error=%22synr2.html%22&-Find)

estar previamente suscrito a la comunidad y adoptar la identidad de su moderador oficial, Keiko Suzuki. Ha sido considerada un *net.art* en sí misma. Sobresale la actitud subversiva y provocadora de sus componentes que han llegado a ser tildados de “ascii-terroristas” y sus rituales de “info-dadá”. En su seno conviven indistintamente discusiones de interés o mensajes propagandísticos tradicionales con largas cadenas de código... Antiorp, Jodi, Mez y su estilo ‘mezangelle’70... son algunos de los artistas que han operado en esta lista.

#### 4.4.4. El avatar como elemento conectivo

Por último cerrando esta lista citaremos la formación de comunidades virtuales en torno a la figura del avatar. A diferencia de todas las anteriores, la interacción entre sus componentes tiene lugar en tiempo real: son comunicaciones sincrónicas. Son conocidas genéricamente como lugares o mundos virtuales e incluyen diversas tecnologías MUD71 y todas sus variantes (MOO, MUSE...), entornos 3D basados en el lenguaje VRML, salas de conversaciones o IRC y los más recientes *web chat*, *3D chat*. La diferencia básica entre ellas estriba en el uso de interfaces textuales o gráficas que determinan la naturaleza de sus avatares. En cualquiera caso, las experiencias de sus participantes son extremadamente “vivas”; el avatar desempeña las veces de interfaz, de mediador entre el/los cuerpo(s) humano(s) y la(s) identidad(es) virtual(es).

La clave del concepto de avatar se encuentra en su origen histórico. En la religión hindú la figura del avatar representa la encarnación de algún dios en la tierra -en especial referida a Visnú-. Los avatares poseen la facultad de la ubicuidad: aparecen simultáneamente en múltiples lugares adoptando formas diversas que actúan independientemente. En los mundos virtuales, los avatares son representaciones, personificaciones digitales de los usuarios/participantes creados y controlados, por ellos mismos. Wakkary72 niega el concepto de avatar como la adaptación tecnológica de títere. Según este autor, lo esencial del concepto de avatar es su presencia o agencia múltiple y distribuida que sólo puede existir en una red descentralizada. En su opinión este es el verdadero cambio paradigmático que ha traído consigo la tecnología: la iteración del pensamiento distribuido y rizomático.

Los **MUD**, originariamente, mundos de fantasía no tienen una presencia tan definida como el VRML o las IRC, en el ámbito artístico. Dentro de la escena **VRML**, resulta destacable Body © INCorporated73, comunidad producida y dirigida por Victoria

---

70 Los *mezangelle* son asociaciones y abreviaciones de palabras e ideas que se nutren de una jerga específica de Internet desarrollada a partir de los intercambios en la red y en particular en el correo electrónico. Algunos trabajos de Mez pueden encontrarse en <http://www.hotkey.net.au/~netwurker/>

71 Para más información sobre el tema consúltese Rheingold, 1996, op.cit.

72 WAKKARY, Ron (rwakkary@stadiumweb.com): “Handbook for Rapid Travalers – “Avatar”. En *Rhizome Digest*:12.4.98.

73 Body © INCorporated -Cuerpo © INCorporado-. Las siglas INC, en inglés, equivalen a las S.A. que hacen referencia a sociedad, corporación en castellano. <http://bodiesinc.ucla.edu/>

Vesna, en la que sus usuarios tienen la oportunidad de fabricar su propia forma y material corporal en 3D, dentro un amplio abanico de posibilidades. Vesna analiza la noción del cuerpo como propiedad. El mismo título adelanta el juego entre las nociones de cuerpo y corporación. Por último, en lo que concierne a las **IRC**, Rheingold las define acertadamente como “tribus en tiempo real”. Este carácter efímero se refleja también en su aplicación artística, por lo que la mayoría de las ocasiones esta tecnología se utiliza como parte de una cadena de eventos. Por ejemplo, las artistas Kathy Rae Huffman y Eva Wohlgemuth utilizaron esta herramienta como un elemento más para conformar la comunidad de mujeres “*Face Settings*”. Este proyecto consistió en una serie de encuentros reales y virtuales entre mujeres, los cuales actualmente aparecen documentados en su *website*. Además consta de una lista de distribución dirigida exclusivamente a mujeres.

.

## 5. SOPORTES O ENTORNOS NAVEGABLES E INTERACTIVOS

De una forma general el concepto de arte interactivo se puede interpretar como aquél que, de una forma u otra, ejerce alguna acción en el espectador, y reciprocamente éste en ella. De acuerdo con esta descripción, cualquier obra de arte es interactiva, puesto el espectador enriquece a la obra con su interpretación. Sin embargo, a lo largo de la historia del arte, este flujo no se ha considerado como interactivo, reservándose este apelativo para designar creaciones en las que el artista solicita una participación “física” del espectador. En esta línea, los antecedentes más inmediatos se encuentran en las *performances*, o también en aquellas instalaciones en las que el artista solicita la intervención activa del espectador. En consecuencia, podría afirmarse que el adjetivo “interactivo” ha servido para enfatizar la presencia de un espectador pasivo frente a un “espectador” físicamente activo.

Originariamente, el significado implícito en el vocablo “interacción” procede del ámbito sociológico para abordar temas de comunicación recíproca entre humanos: la comunicación, necesidad básica de la especie humana y de su precondition de ser inteligente, se fundamenta en la interactividad. La novedad del arte interactivo, generado a través de las nuevas tecnologías, reside en la posibilidad de **diálogo e interacción hombre-máquina** a través de una interfaz. Sin embargo, la interacción no puede ser entendida más que como una metáfora puesto que, hoy por hoy, no existen máquinas inteligentes que sean capaces de mantener una comunicación de igual a igual. Licklider, ya en 1960, observaba cómo sólo cuando esta interacción hombre-máquina se realice en tiempo real se logrará un verdadero intercambio. La importancia que adquiere el tiempo real en la definición de “interactividad” se explica en la inmediatez de la respuesta. En las **redes electrónicas** se consideran “interactivos” aquellos entornos que, gracias a una interfaz textual o gráfica determinada, permiten a un usuario interactuar con un sistema informático o comunicarse con otro usuario a través de la red en la misma manera en que el hombre interactúa con su entorno.

En el **ámbito artístico**, destaca la aportación de Myron Krueger, quien acuña el término 'entornos con respuesta'<sup>74</sup> para referirse a instalaciones de luz y sonido que varían con el movimiento de la gente. Rafael Lozano-Hemmer define estos entornos que reaccionan ante la presencia del espectador, pero en los que éstos no tienen el mando y escapan de su control, como entornos reactivos. *El arte reactivo, en su definición más amplia, es aquél que cambia con la presencia y actividad del público. En el arte reactivo el espectador no espera a que la obra se desdoble ante sus ojos sino al contrario, es la obra la que aguarda a que el espectador haga algo, para*

---

74. Para más información sobre véase WOOLLEY, Benjamin: *El universo virtual*. Acento, Madrid, 1994. pp.124-126. Título original: *Virtual Worlds*. Blackwell Publishers, 1992. Traducido por Rodolfo Fernández González. 1994.



entonces reaccionar de una forma u otra.”<sup>75</sup> David Rokeby<sup>76</sup>, responsable de obras tan importantes como *Very Nervous Systems*, entiende los entornos interactivos como aquellos que no sólo son capaces de ofrecer una respuesta, sino que además también poseen la virtud de reflejar la conducta del espectador, hecho que determina el grado de interacción. Conforme a Rokeby, una interacción no es significativa a menos que la obra disponga de mecanismos que posibiliten un intercambio enriquecedor para ambas partes, es decir para la obra y para el espectador.

### 5.1. Niveles de interactividad: navegar e interactuar

Determinar los tipos y grados de interactividad utilizados por los artistas en Internet resulta una tarea difícil: podrían establecerse tantas clases y grados de interactividad como tipos de interfaces. Louis-Philippe Demers y Bill Vorn en su artículo *“Real Life as an Immersive Media”*<sup>77</sup> distinguen dos líneas de conducta básica ofrecida por el autor al espectador: conductas implantadas y conductas emergentes. A partir de este esquema, diferenciaremos dos grandes grupos de “interactividad”: «navegación» para referirse a la interactividad dada por las conductas implantadas, las cuales tan sólo originan narrativas emergentes; e «interacción» para aquellos comportamientos fruto de la interacción de sus componentes, propio de los procesos emergentes. En esta misma línea los artistas Christa Sommerer & Laurent Mignonneau<sup>78</sup> hablan de «caminos de interacción pre-diseñados y pre-programados», entre los que incluyen los CD-ROMs y aquellas obras que ofrecen cierta variedad de elecciones; y de «procesos de imágenes evolutivas». Una aproximación idéntica a la que proponemos es compartida por el artista británico Simon Biggs en su ensayo hipertextual *“On Navigation and Interactivity”*<sup>79</sup>.

## 5. 2. Soportes o entornos navegables

Dentro de este primer grupo se entenderá la interactividad como sinónimo de navegación. Originariamente, “navegar” es un término empleado en multimedia para

75. LOZANO-HEMMER, Rafael: *Arte virtual: doce propuestas de arte reactivo*. <http://www.fundacion.telefonica.com/at/virtual.html>, 1994.

76. ROKEBY, David: *Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media*. <http://homepage.mac.com/davidrokeby/mirrors.html> 3/7/96. Originariamente publicado en PENNY, Simon (ed.): *Critical Issues in Interactive Media*. Albany: SUNY Press, 1995.

77. Op.cit Demers y Vorn, 1995.

78. Para más información sobre el tema véase Sommerer y Mignonneau, op.cit., 1999.

79. BIGGS, Simon: *On Navigation and Interactivity*. <http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/wall/navigation.htm>.

designar el acto de una lectura no-lineal: aquel acto de leer en el que se altera la estructura secuencial enmarcada dentro de la corriente clásica de un comienzo, un desarrollo y un fin. La obra de arte no muestra un único modo de lectura, sino que ofrece múltiples opciones al lector. En consecuencia, la historia se ve alterada con cada espectador-usuario: su intervención resulta decisiva en la construcción significativa de la misma. No obstante, pertenecen al grupo de las conductas implantadas. Puesto que las posibilidades son previamente programadas por el artista, las opciones que éste ofrece al usuario se muestran limitadas: se trata de argumentos cerrados y conclusos, en los que las narrativas que emergen de su estructura son torpes y condicionadas. La tarea del espectador-usuario se limita a escoger entre aquellos caminos previamente diseñados y especificados por el artista. Estas estructuras navegables propias del World Wide Web son dadas por el hipertexto.

### 5.2.1. El concepto de hipertexto, los enlaces –links

La primera referencia al concepto de hipertexto, se remonta a la década de los 40 y recae en la figura de Vannevar Bush<sup>80</sup>, quien apuntaba la necesidad de la construcción de máquinas que permitiesen emular el carácter asociativo entre diferentes textos de la mente humana, y a las que bautizó con el nombre de “Memex”. Más tarde su discípulo, Ted Nelson, recuperó el término de hipertexto para designar una «*escritura no secuencial, un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que así se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman itinerarios para el usuario*»<sup>81</sup>.

En el contexto electrónico del WWW, la máxima «*enlazo, luego existo*», que ha hecho famosa Mark Amerika, resume en una frase la clave que alberga el hipertexto: El enlace pone de manifiesto: por una parte, la construcción interactiva/hipertextual, no secuencial del texto; y por otra, la importancia que adquiere tanto lo que está presente como lo ausente. Además, la figura del enlace o *link* permite la creación de enlaces multimediáticos; gracias a los cuales medios de diversas naturalezas consiguen significado en relación unos a otros. Atendiendo a su emplazamiento “físico” y a su significación en la obra artística podemos distinguir tres clases de enlaces:

**1. Enlaces internos:** engloban aquellos enlaces entre objetos situados en el mismo documento HTML destinados a facilitar la navegación dentro del mismo documento; o bien entre objetos del mismo dominio. Los primeros son propios de documentos muy

---

80. La primera aproximación al concepto de hipertexto aparece en “As We May Think”, en 1945, en la revista *The Atlantic Monthly*. Una copia del mismo se puede obtener en <http://www.ps.uni-sb.de/~duchier/pub/vbush/vbush-all.shtml>

81. NELSON, Theodor H.: *Literary Machines*. Swarthmore, Pa., publicación propia, 1981, pp.0/2. Citado por George P. Landow en *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós, Barcelona, 1995, p.15. Título original: *Hipertext. The convergence of contemporary critical theory and technology*. Publicado en inglés por The Johns Hopkins University Press. Traducido por Patrick Ducher.

extensos o de estructura enmarañada como en el caso de Art Teleportacia<sup>82</sup>. Los segundos son los más comunes y ofrecen al usuario la oportunidad de navegar y de así construir diferentes lecturas en torno al hecho artístico como en My boyfriend come back from the war<sup>83</sup>.

**2. Enlaces externos:** son enlaces entre objetos pertenecientes a distintos dominios o nodos de la red que se fundamentan en el propio concepto de conectividad. Su función es conectar diferentes nodos de la red. El proyecto Refresh de Shulgin y Own, be owned, or remain invisible de Heath Bunting destacan por su utilización exclusiva de enlaces externos. El empleo de estos enlaces está sujeto a diferentes lecturas: en el primer caso se encamina a la formación de una “red multinodal”, mientras que en el segundo, a reivindicar la fuerza del dominio.

**3. La combinación de enlaces internos y externos:** aunque no es muy común, consigue uno de los resultados más interesantes. En Agatha Appears<sup>84</sup> de Olia Lialina al principio de la narración la protagonista de esta historia, *Agatha*, se encuentra perdida. Un hombre que se cruza en su camino afirma poder ayudarla y conocer la solución: Internet. Hasta ese momento del relato se utilizan enlaces internos. Sin embargo, cuando al fin Agatha se decide a viajar teletransportándose a través de Internet, viaja realmente por la Red, visitando y alojándose en diferentes dominios ([www.zuper.com](http://www.zuper.com), [www.easylife.org](http://www.easylife.org), [www.vuk.org](http://www.vuk.org), [www.superbad.com](http://www.superbad.com) ...) A modo de conclusión señalar cómo la utilización de cualquiera de estos tres patrones por parte del artista no es casual, sino que responde al interés personal de éste y/o a su idoneidad respecto al tema elegido. Además, la estructura discursiva del hipertexto puede confundir o aclarar deliberadamente: tras ella se oculta la personalidad e intención del artista. Es innegable que los propios enlaces aportan significado a la obra, así como la investigación de algunos creadores en busca de nuevos significados a través del lenguaje. En cuanto al lector/espectador, debe aprender a leer e interpretar el hipertexto. No es un lector pasivo en el sentido tradicional del término, sino que con su lectura dota de significado a la obra.

### 5.2.2. Grados de navegabilidad

Para establecer los distintos grados de navegabilidad dentro de esta categoría, se ha tomado como punto de referencia el nivel de intuición que ofrece el artista al usuario para la navegación. Este nivel, a su vez, queda supeditado a las referencias anteriores experimentadas por el usuario: a mayor similitud con los modelos tradicionales, aumenta el grado de navegabilidad. Los atributos ligados a la navegación tradicional se fundamentan en dos elementos básicos: por un lado, en el

---

82. Art Teleportacia <http://art.teleportacia.org/>

83. My boyfriend come back from the war <http://www.teleportacia.org/war/war.html> y actualmente también <http://myboyfriendcamebackfromthewar.blogspot.com/>

84. Agatha Appears <http://www.c3.hu/collection/agatha/>

acto del “click” con el botón del ratón, y por otro, en la utilización de hiperenlaces de color azul *cyan* subrayados y desmarcados claramente del fondo. Acorde a dichos parámetros se han diferenciado cuatro subcategorías que se han ordenado de mayor a menor según su rango de navegabilidad: la negación de la propia 'interactividad'; patrones experimentales de navegación; la utilización de enlaces hipermediáticos; y por último, la navegación dirigida y controlada en sus dos modalidades, bien por un colectivo o bien por el autor.

1. La **negación de la navegación**: Dentro del *website* del grupo Jodi la navegación resulta confusa y a veces frustrante. En un medio puramente 'navegable', su ausencia se hace patente. Números e imágenes intermitentes esconden los distintos enlaces. La organización activista *01001011101010010.org*, en una entrevista realizada por Tilman Baumgaertel, asegura que el *site* de Jodi esconde un índice, motivo que les llevó a “hackearlo” y a colocar en su *website* una copia esta vez provista de un índice accesible al usuario. Un segundo modelo sería la navegación por la navegación, de manos del *browser* *Web Stalker*. Este navegador experimental relega al usuario a la condición de espectador pasivo una vez que éste inicia el proceso en su sección «*crawler*». La navegación es controlada por el mismo programa, tornándose hasta el infinito.

2. La **navegación experimental** establece un segundo nivel que recoge aquellos modelos de navegación que se alejan del tradicional acto del “click”. El artista intenta ofrecer modos alternativos de 'interacción' a sus visitantes. La obra de Igor Stromajer titulada *gps.art*<sup>85</sup> se encuentra en esta línea de proyectos: *There nothing to click* - “*No hay nada donde hacer click*”. El sistema de navegación propuesto por el artista se centra en la barra de localización, sustituyéndose el modo de navegación tradicional por uno tecleado. Si bien el sistema empleado no es ajeno al medio Internet; todas las páginas HTML poseen una dirección electrónica (URL\*) que consiste en el nombre del dominio del servidor, más la ruta de acceso a un fichero específico. La barra de localización, de ahí su nombre, informa al usuario sobre dicha ubicación. El método seguido por Stromajer consiste en sugerir al visitante uno o varios nombres de ficheros que se encuentran alojados en el directorio actual; para acceder a ellos bastará con añadir sus nombres: «*entrar.html*»; «*buscar.html*»; «*qué\_buscar*»...

3. La **navegación tradicional** protagoniza el tercer grado de navegabilidad. Es la más común y en ella surgen las narrativas emergentes conformadas por los hiperenlaces. Dentro de este tercer nivel, destaca el trabajo realizado por Olia Lialina con su obra prima *My boyfriend come back from the war* una historia de amor y de soledad. Esta artista, procedente de Rusia, ha sido una de las primeras en experimentar con el concepto de narración en línea. Lialina se refiere a ésta como

---

85. Igor Stromajer, *gps.art* <http://www.intima.org/gps/>

'montaje interactivo'. Hasta el momento, el artista o autor era el encargado de darnos una única historia secuencial a través del montaje; en la obra de Internet, el montaje de la escena queda en manos del lector. En HyperText Consciousness<sup>86</sup> Mark Amerika utiliza los clásicos enlaces azules subrayados, para explorar las nuevas narrativas experimentales. Éstos son fáciles de reconocer y localizar y ofrecen al navegante mayor transparencia en la navegación. *"La HTC, tal y como se experimenta en el ciberespacio está creando un nuevo tipo de narrativa en la que perderse. Esta narrativa puede ser más 'alucinogenérica' o 'clickactual' para el lector/participante, pero retiene todavía la sensación de ser un discurso mental narrativo."*<sup>87</sup>

**4. La navegación dirigida y controlada** A diferencia de los anteriores la navegación no se abandona totalmente a la voluntad del lector estos proyectos contienen diferentes ingredientes que condicionan al espectador/usuario en su elección y por tanto influyen en la construcción de la narración. Estos elementos son concretados, bien por el autor, o bien por un colectivo, generando respectivamente las dos subclases de las que hablaremos a continuación.

A. La navegación es dirigida y controlada por el artista mediante la formulación de preguntas que el usuario debe responder, o mediante la elección de parámetros contenidos en *pop-menus*. La selección de unos u otros determina la ruta elegida y, por tanto, influye y trastoca su lectura. Este tipo de navegación está encaminado a dictaminar la personalidad del usuario-espectador. Por supuesto que siempre queda abierta la posibilidad de la mentira, pero ello también influirá y marcará el desarrollo de su lectura. El proyecto de Roberto Aguirrezabala titulado EasyONE: chico busca a chica está compuesto por siete historias, cuyas tramas se entrecruzan en diferentes puntos de sus narrativas. Previamente a su acceso, el visitante deberá responder a una serie de preguntas que determinarán su punto de partida en su viaje por *easyONE*. En el caso de que el visitante haya sido franco, la experiencia que vivirá será reflejo de la suya propia; mientras que si, por el contrario, ha optado por mentir, experimentará diferentes formas del yo.

¿Eres...		
...hombre	o mujer?	¿o prefieres no definirte?
¿Navegas..	¿Navegas...	¿Navegas...
...solo o acompañado?.	...sola o acompañada?	...sol@ o acompañad@?

Esquema relativo a la obra EasyONE: chico busca a chica

72. HyperText Consciousness <http://www.grammatron.com/htc1.0/> Para más información vease PACKER, Randall: "El net art como teatro de los sentidos. Un hiper recorrido por Jodi y Grammatron". En *+allá del interfaz*, tomado de Internet <http://aleph-arts.org/interfaz/packer.htm> , 09/07/99.

B. Navegación dirigida y controlada por un colectivo. El filtrado cooperativo es una estrategia comercial de depuración de información que utilizan los portales comerciales más importantes de la Red. En una especie de ley del más fuerte, las cadenas más buscadas ocupan los primeros puestos y sentencian a los menos requeridos a su extinción. Este sistema de depuración automatizado y colaborativo dificulta la tarea de navegación libre (no dirigida) por el WWW, convirtiendo el acceso a la información en una especie de autocomplacencia según la cual lo más visitado será nuevamente lo más visitado. *“Uno de los aspectos más obvios del filtrado cooperativo es que mientras es un medio alternativo de navegación, también puede crear una clase de profecía autocomplaciente en la que las páginas más visitadas son... las más visitadas.”*<sup>88</sup>

Este procedimiento se ha utilizado en algunos proyectos artísticos como una forma alternativa para la navegación. Este es el caso del proyecto Stillman de Lisa Jevbratt o de la interfaz Starrynight de Rhizome89. No obstante, la utilización de este tipo de navegación en servidores artísticos, además de la intencionalidad que le otorga su propia naturaleza, alberga una segunda diferencia: el proceso de selección de la información no tiene lugar de espaldas al espectador<sup>90</sup>, sino que por el contrario se abre a éste. El artista, de esta forma, evidencia al usuario el uso de estas herramientas y desvela su trascendencia.

### 5.3. Soportes o entornos interactivos

En este segundo grupo la interactividad ya no es entendida como mera navegación, sino como un proceso emergente fruto de la interacción de diferentes unidades simples. Son conductas emergentes difíciles de predecir, puesto que derivan de las interacciones dinámicas y complejas de sus componentes. Se trata de sistemas dinámicos que al contrario que los entornos navegables (cada nuevo acceso ofrece, simplemente, otra alternativa de navegación) premian a sus visitantes con una nueva experiencia en cada conexión. Los soportes o entornos interactivos ofrecen al usuario-espectador -al modo de Rokeby - las herramientas necesarias para alterar e influir en el sistema que determinarán el grado de interactividad.

Las herramientas utilizadas en los procesos emergentes, aunque no abandonan el uso del hipertexto, sí relegan su importancia a un segundo lugar. El hipertexto es sustituido por otras estrategias que permiten la aportación y participación del usuario en la obra de arte. Podría decirse que éstas participan más de la tecnología que los

---

88. Cita original: *“One of the obvious aspects of collaborative filtering is that while it is an alternative means of navigation, it can also create a kind of self fulfilling prophecy in which the most visited pages are... visited the most”*. DIETZ, Steve: *“Interview: Lisa Jevbratt”*. En Gallery 9, Walker Art Center. Entrevista e-mail realizada entre noviembre 1998 - febrero 1999.

89. Para más información sobre estos dos proyectos véase: Capítulo 2, apartado 3. seARchT Engines: (des)información

90. Para más información véase. Op.cit., Dietz, *“Interview: Lisa Jevbratt”*, noviembre 1998 - febrero 1999.

entornos navegables, puesto que casi todas ellas contienen un alto grado de programación. En su mayoría son programas e interfaces especiales desarrolladas específicamente para el proyecto: el Java, JavaScript, CGI, PERL... son algunos de los lenguajes informáticos de estas aplicaciones, que consiguen dotar de mayor interactividad a las páginas *web*.

### 5.3.1. Grados de interactividad

Con el objeto de establecer los diferentes niveles de interactividad, conforme a Rokeby, se tomará como pauta principal el grado de alteración e influencia que permite el artista en el sistema. Puesto que la interactividad, en gran medida, viene dictada por la naturaleza de su interfaz y estas son innumerables, resulta muy difícil establecer una aproximación tan concreta como en el caso de los patrones tradicionales de navegación. Aún así, en un esfuerzo taxonómico se han establecido tres bloques diferentes: el primero, hace referencia a la negación de la interactividad; el segundo, dedicado a los agentes independientes, recogerá aquellas iniciativas en las que la máquina se erige como el principal agente creador; y en tercer lugar, aquellas obras tachadas como colectivas en las que la principal responsabilidad creadora queda en manos del espectador/actuante.

1. **La negación de la interactividad.** Donde una vez más nos vemos obligados a citar al grupo Jodi. El grupo Jodi asegura odiarla, razón por la cual no sólo sus páginas *web* ofrecen a sus visitantes una interactividad muy limitada, sino que a veces la dificultan. Tal repulsa, como ya se vio, responde a una corriente anti-sistema, al gusto por el código y la baja tecnología conforme a su filosofía y forma de vida *hacker*. En Error Not found Jodi sabotea la comunicación, bien con la exclusión de las vocales del texto en su sección «unread»; bien volviéndolo invisible mediante el efecto de fuente de texto oculto en «reply»; o bien visualizando tan sólo las vocales del texto antes omitidas en «unsent».

2. **Agentes independientes: la agencia de la máquina.** Los proyectos basados en agentes independientes de naturaleza máquina componen este segundo grado de interactividad que proponemos. Por regla general, dichos agentes siguen dos grandes modelos de conducta para su interacción: el primero, basa sus fundamentos en patrones de vida artificial; y el segundo, en estructuras lingüísticas. No es difícil imaginar que ambos tipos, al reclamar la autonomía de la máquina, ofrecen una interacción muy reducida si no ninguna al usuario: una vez más, nos encontramos ante la autonomía de la máquina como agente creativo. Para los artistas supone el desafío de tratar con sistemas que toman decisiones propias, ajenas a su intuición y creatividad.

A.- Agentes-máquina basados en patrones de vida artificial En esta categoría se incluyen aquellos procesos emergentes protagonizados por agentes autónomos que basan su comportamiento en conductas sociales. Surgen como fruto de la unión de la biología y el arte adoptando modelos

conductistas que se basan en patrones de Vida Artificial. Un ejemplo complejo en cuanto a la combinación humano-máquina como agente creador lo compone la instalación Life Species<sup>91</sup>. En 1997, Christa Sommerer y Laurent Mignonneau idearon esta obra enclavada en lo que denominan 'procesos de imágenes evolutivas'. Life Species está dotada de una compleja interfaz que es capaz de traducir texto en código genético, permitiendo a sus visitantes dar vida a criaturas artificiales mediante el envío de un correo electrónico. Al proceso vital de tales criaturas se añaden dos factores más, que ayudan a enriquecer la diversidad de las especies: en primer lugar, la capacidad de las propias criaturas para reproducirse y evolucionar por sí mismas; en segundo lugar, la posibilidad de interacción física en la instalación ubicada en el Museo ICC de Tokio donde el visitante puede atrapar criaturas mediante una pantalla táctil. Aunque se muestran tímidas y difíciles de atrapar, el éxito en la captura significará su clonación inmediata.

*"Life Spaces es un sistema en el que la interacción, la interrelación y el intercambio se producen en los niveles humano-humano, humano-criatura, criatura-criatura, humano-medio ambiente, criatura-medio ambiente y vida real-Vida-A."*<sup>92</sup>

B. Agentes autónomos basados en modelos lingüísticos Desde sus inicios, una de las principales líneas de investigación de la IA ha estado encaminada al estudio del aprendizaje del lenguaje por parte de las máquinas. Uno de los pensadores que más ha influido en esta línea ha sido el célebre lingüista Noam Chomsky, quien en su libro *Syntactic Structures*, afirma la existencia de una gramática universal innata. La importancia de sus estudios reside en que Chomsky no sólo repara en la sintaxis sino también en la semántica, es decir, en la manera en que los lenguajes construyen significado. Simon Biggs define su proyecto The Great Wall of China, como una gran máquina de lenguaje interactiva. Influenciado claramente por las teorías de Chomsky, esta máquina de lenguaje se basa en técnicas de reconocimiento de patrones lingüísticos y en la gramática formal de este lingüista. Su responsable asegura que su base de datos parte únicamente de palabras individuales extraídas de la obra de Kafka. Todas las construcciones de significado, que se pueden ver en su *website*, son creaciones exclusivas de la máquina.

3. La **agencia del usuario-actuante**. En este último apartado se engloban aquellas obras colectivas en las que a diferencia de las anteriores, la máquina no adopta un papel predominante. Este último nivel, compone el grado de interactividad más alto proporcionado por el artista al usuario. En este modelo, el artista funciona como

---

91. Christa Sommerer y Laurent Mignonneau Life Species  
<http://www.iamas.ac.jp/~christa/WORKS/LifeLinks.html>

92. Op.cit., Sommerer y Mignonneau, 1999, p.51.



director y ofrece las pautas necesarias para la ejecución creativa del proyecto: de esta forma se difuminan las funciones entre el artista y el espectador, entendido éste en el sentido tradicional del término.

A. Recopilación de objetos/bases de datos recoge aquellas creaciones en las que la intervención del espectador-actuante se centra en la aportación de objetos en torno a un tema propuesto por el autor. Este tipo de intervención fundamentada en la participación/aportación trata el tema de la Red como archivo (bases de datos). El trabajo de Muntadas es uno de los primeros que trata la Red como archivo, es decir, como medio de colección de información. The File Room se presenta como una base de datos abierta que recopila y hace público actos de censura en torno a distintas piezas artísticas. Otros proyecto que trata el concepto de Red como archivo es The Landfill de Mark Napier en el que su visitante es invitado a desembarazarse de sus datos de desecho: «*getting rid of the data*».

B. Alteración de la obra: Alexei Shulgin, en su célebre artículo “*Art, Power and Communication*”<sup>93</sup> habla de un desplazamiento en la construcción del discurso artístico desde la representación a la manipulación. Mark Amerika con su máxima “*Surf, sample, manipulate*” respalda la teoría de Shulgin. Amerika entiende el funcionamiento de la Red como distribución de datos más que como comunicación. Este apartado reúne aquellos proyectos provistos de herramientas que, a diferencia del anterior, permiten alterar los elementos ya existentes y así influir en su conjunto. El primero de los dos casos viene representado por Please Change Beliefs, primer proyecto de la célebre artista Jenny Holzer desarrollado para el desaparecido espacio ädaweb. Dicha obra, siguiendo la línea de su serie “*Truisms*”, investiga el significado de la diseminación de ideas en espacios públicos. En ella, los usuarios, además de suministrar sus propios truismos, tienen la posibilidad de editar o reemplazar los ya existentes.

---

93. SHULGIN, Alexei: “Art, Power and Communication”. En *Nettime*, 07/11/96.

## 6. LAS INTERFACES DE INTERNET

*“¿Soy un hombre, soy una máquina?... Forman conmigo un circuito integrado (es el principio de la interfaz).” Jean Baudrillard 94*

*“Todos vivimos en la caverna de Platón y la manera más difícil de entender la realidad es salir de ella y levantarse.” Otto Rossler 95*

Etimológicamente “interfaz” proviene del vocablo inglés *interface*, superficie de contacto. Esta noción, en su concepción más amplia, designa cualquier superficie que forma una barrera común, un punto de encuentro o área de contacto entre objetos, sistemas, etc. de distinta naturaleza.

Otto Rossler plantea la posibilidad de que nuestra realidad no sea sino otra clase de realidad virtual, teoría que él denomina endofísica o el espacio del observador interno. Dicha teoría plantea el mundo en materia de interfaces: los límites de nuestro mundo son los límites de nuestra interfaz. Los habitantes de éste nos convertimos en observadores internos y, en consecuencia, nuestra realidad objetiva únicamente es el lado interior *-endo-* de un mundo exterior *-exo-*, al que no tenemos acceso. Puesto que nuestra experiencia del mundo procede exclusivamente de nuestra interfaz, el mundo es relativo y queda condicionado a nuestra perspectiva como espectadores: la percepción del mundo como observadores internos significa la relatividad del mundo.

Desde este punto de vista nuestra piel no es sino nuestra interfaz con el mundo. Oswald Wiener creó el *bio-adapter*, un traje de datos que sustituía por completo las percepciones sensoriales del mundo exterior. En opinión de Wiener, tal vez nuestro cuerpo no sea sino un *bio-adapter* natural. Puesto que nuestro cuerpo físico es limitado y sólo tenemos consciencia del mundo a través de los sentidos, la pregunta que se plantea es si gracias a los ordenadores y a las diferentes interfaces tendríamos acceso a mundos alternativos. En definitiva podríamos concluir diciendo que existen tantos mundos como interfaces. Las distintas interfaces nos proporcionan acceso a otros mundos así como marcan los diferentes niveles de inmersión.

Centrándonos en los sistemas informáticos, la interfaz se presenta como el mediador entre el hombre y la máquina. En Internet, la comunicación hombre-máquina se

---

94 BAUDRILLARD, Jean, 1976. Tomado de “El Icono ético. La imagen de síntesis y un nuevo paradigma moral”. En *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra, Madrid, 1990.

95 Esta cita, así como la información que aquí se recoge sobre la definición de interfaz, está basada en la conferencia que impartió el profesor Otto Rossler en el Salón de Actos la Facultad de Bellas Artes de Bilbao (UPV/EHU), el día 30 de noviembre de 1998. Otto Rossler es profesor de bioquímica e investigación del caos en la Universidad de Tübingen (Alemania).

desarrolla a través de una interfaz que puede ser de cualquier naturaleza, desde un ratón, teclado, *joystick* (nuestras interfaces más habituales a la hora de comunicarnos con los ordenadores), hasta nuestro propio cuerpo. En este último caso la comunicación se establece mediante sistemas de visión artificial que interpretan y reaccionan ante nuestros gestos. Se pueden distinguir tres clases de interfaces diferentes de Internet: textuales, gráficas e intuitivas.

## 6.1. Interfaces textuales

El protagonismo de las interfaces textuales pertenece a una primera etapa de Internet, que antecede al nacimiento del World Wide Web (WWW) y de su *browser* o visualizador Mosaic. La aplicación asesina, como se llamó, supuso la era de la primacía de las interfaces gráficas sobre las textuales. No obstante, el correo electrónico, aunque tiende a integrarse en el mismo navegador, es la interfaz textual por excelencia. A raíz de la aparición del WWW se definieron dos claras corrientes de artistas, paralelas en su desarrollo, pero contrapuestas en sus planteamientos: por un lado los artistas seducidos por la tecnología se embarcaron en una carrera multimediática; por otro lado, un movimiento anti-imagen y pro-código, de donde nació el denominado ASCII-art, que se centra en la utilización de este código o lenguaje máquina. Inspirada en este movimiento anti-tecnológico se inscribe la interfaz de la polémica lista de distribución 7-11 o algunos proyectos como ASCII history of moving images<sup>96</sup> de Vuk Cosic.

## 6.2. Las interfaces gráficas: arte de interfaz y los artistas del browser

*“Olvidaos de la jerga de la red, de palabras como inmersión e interactividad. No nos interesa, no les interesa. No se trata de comunidad, ni de espacio, ni de la identidad. No se trata ni de realaudio, ni de shockwave. Si acaso, este disperso grupo de net.artistas se centra en el interfaz.”*<sup>97</sup>

Aunque en el futuro existirán nuevas interfaces más intuitivas, hoy por hoy nuestra experiencia en la Red se reduce principalmente a los *browsers*. Estos ojeadores de páginas *web* son las interfaces gráficas por excelencia del WWW; hasta el punto que quien logre el dominio de los *browsers* conquistará Internet<sup>98</sup>. Las compañías Microsoft y Netscape, con sus respectivos visualizadores, materializaron la primera

96. Vuk Cosic ASCII history of moving images <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>

97 GALLOWAY, Alex: “Browser.Art”. <http://aleph-arts.org/pens/browser.html> En *Aleph-Pensamiento*, tomado de Internet el 29/07/98. Originariamente publicado en Rhizome Raw en enero de 1998.

98 Desde los inicios de la Red se intuyó la necesidad de erigir una institución orientada a velar y unificar el desarrollo de Internet, que preservase y frenase la inminente carrera comercial de la que nació el organismo *Web Consortium*.

lucha por el dominio de Internet. Como respuesta a la lucha polarizada entre estas dos grandes multinacionales, en 1997 germinó una serie de propuestas que trataban de ofrecer alternativas a dichos navegadores. Estas iniciativas, conocidas como '**software especulativo**'<sup>99</sup>, fueron numerosas y afloraron tanto en el sector técnico como en el artístico. Todas compartían la inquietud de experimentar nuevas formas de consumir la información contenida en Internet. Su relevancia en el arte fue tal que abrió una nueva línea de experimentación artística basada en la propia interfaz *que dio origen* a un arte específico concretamente del «arte de interfaz».

La aparición del **arte de interfaz** responde a la importancia e influencia de la interfaz en la obra de arte y a una fascinación por el desarrollo de nuevas formas de experimentar la *web*. Se trata de una exploración formalista de los protocolos HTTP, del lenguaje HTML y de sus visualizadores o *browsers* específicos. Predomina lo formal sobre el contenido. La información no es tratada como tal, sino que es privada de su función primordial, potenciándose su valor formal y estético. El arte de interfaz engloba el denominado «arte de browser» o «arte de navegador», que responde a una nueva clase de «*arte exclusivamente diseñado para la red centrado en el interfaz como objeto y receptáculo*»<sup>100</sup>. La propia red se convierte así en el objeto artístico. Dentro de esta subclase de arte de Internet distinguiremos cuatro corrientes principales de intervención: el desarrollo de nuevos *browsers* experimentales, interfaces alternativas propuestas por los distintos espacios artísticos, el gusto por la cultura *hacker* y por último, el metadiseño.

### 6.2.1. Los nuevos browsers experimentales: el Web Stalker

El código HTML es un código variable. Los documentos HTML son escritos, almacenados y transmitidos en código ASCII. Cuando un usuario de Internet solicita una página al servidor, la función de los *browsers* se limita a interpretar el lenguaje HTML que le sirve la máquina anfitriona. En él se hallan impresos los datos sobre el color o imagen de fondo, el tipo, color y tamaño de fuente, el formato de párrafo, la posición y nombre de archivos de imágenes y *movies*... En definitiva, la tarea de los *browsers* tradicionales se centra en una interpretación consensuada pero arbitraria de la información sobre la apariencia final de la página. Los nuevos *browsers* rompen con los parámetros establecidos y crean una reinterpretación personal y peculiar de la información impresa en el HTML. Dentro de estas iniciativas, su máximo exponente sin duda es el navegador Web Stalker<sup>101</sup> del grupo IOD, que ha sido definido por sus creadores como un “software especulativo”, un espacio para la reinención. Este navegador ha sentado precedentes en cuanto a la investigación artística en el

---

<sup>99</sup> I/O/D en “Software especulativo. Una entrevista a I/O/D”, <http://aleph-arts.org/pens/iod.html> entrevista, realizada por Geert Lovink, en Amsterdam el 17 de abril de 1998 con ocasión del First International Browser Day. En *Aleph Pensamiento*, fue publicada por vez primera en Nettime.

<sup>100</sup>. *Ibidem*.

<sup>101</sup>. Web Stalker <http://bak.spc.org/iod>.

software de acceso a la red se refiere, acercando un poco más el campo del arte a la tecnología. Entre las distintas aportaciones se descubren dos inquietudes afines: la deconstrucción de la red y la reinterpretación del código.

### 6.2.2. Espacios artísticos e interfaz

Los espacios artísticos como Rhizome ([Starrynight102](http://www.rhizome.org/starrynight)), Walker Art Center ([Stillman Project103](http://www.walkerart.org/stillman)), The Thing ([Thing Connector 3.0](http://www.thingconnector.com)), o 7-11, han sentido la necesidad de desarrollar una interfaz distintiva. Una de las contribuciones más emblemáticas es la interfaz **ThingConnector 3.0** aportada por la comunidad The Thing. Desde sus inicios, una de sus principales preocupaciones ha sido la construcción de una interfaz gráfica transparente e interactiva para sus suscriptores. Dicha interfaz experimental aporta dos mejoras sustanciales: la co-presencia y la comunicación. Además de informar a su visitante sobre la presencia e identidad de otros usuarios que se hallan en línea, abre una vía de comunicación directa entre ellos.

Por último, es imprescindible mencionar la interfaz especial desarrollada por la polémica lista de distribución 7-11, que permite al usuario convertirse en mayordomo de la lista, variar la firma de identidad de la misma e incluso suplantar la identidad de su moderador Keiko Suzuki. Esta interfaz es la responsable de las controversias erigidas en torno a la personalidad de Suzuki.

### 6.2.3. El arte de hacker: la estética hacker

El arte de interfaz aparece muy ligado al movimiento *hacker*, entendido éste más como una forma de vida que como la mera posesión de unos conocimientos técnicos. Aunque con la palabra *hacker*<sup>104</sup> se denomina comúnmente a los piratas informáticos, en general en Internet esta acepción se refiere a infomaníacos e infoadictos: su necesidad imperiosa es dominar a la máquina. Entre sus preferencias se debe destacar el gusto por el código al desnudo. Adoptan una actitud anti-imagen y pro-código, por lo que prima el uso del código máquina, es decir, datos sin formato: el ASCII es considerado como arte puro. Manifiestan su repulsa por la alta tecnología como el multimedia, el Java y el Shockwave y, consecuentemente, expresan su interés por el bajo ancho de banda\*. Su interés por la baja tecnología se refleja en la supremacía del texto sobre la imagen; éstas son traducidas a código o, en su defecto, se utilizan imágenes de baja calidad como *bitmaps*\*. Su obra artística es una carrera *anti-user-friendly*: anti-interactividad y diseño son sus dos grandes aliados. El gusto por la baja tecnología se extiende a la preferencia por todo aquello que es

102. Rhizome, [Starrynight](http://www.rhizome.org/starrynight) <http://www.rhizome.org/starrynight>

103. Lisa Jevbratt Stillman Project <http://www.walkerart.org/stillmanIndex.html>. Para más información véase DIETZ, Steve: "Interview: Lisa Jevbratt". En [Gallery 9](#), Walker Art Center. Entrevista e-mail realizada entre noviembre 1998 - febrero 1999.

104 Para más información véase Cornelia Sollfrank en "Hackers are artists -and Some Artists are Hackers. An Interview with Cornelia Sollfrank", en Nettime. <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9809/msg00089.html>

considerado obsoleto: reparan ordenadores, *módems* y otros ítems. Por último, se debe mencionar la apropiación y reciclado de símbolos y lenguajes de la sociedad. Protagonizan distintos actos de sabotaje en torno al navegador: botones y menús falsos; o trampas destinadas a dificultar la interactividad y la comunicación, o provocar el bloqueo de éste (arte de ruptura o arte de *breakdown*). Paralelamente a las estrategias de navegador, operan mediante el correo electrónico en listas de distribución: enviando mensajes amenazadores por correo electrónico (*Flame war*); mandando una descomunal cantidad de correo basura a las listas de distribución (*spam*); utilizando bombas de correo electrónico (*e-mailbombing*); o mediante la apropiación indebida de identidades (*pranks, pranksters*). Además, en esta misma línea destaca su deleite por los virus, por los mensajes secretos y en código. Como máximos exponentes de esta modalidad encontramos a Jodi, estética pro-código y anti-imagen; Alexei Shulgin, con su arte de formato; Heath Bunting *hacker* y activista por antonomasia de la Red; y Antiorp, que puede ser tildado/a como ASCII terrorista por sus bombardeos de líneas de código en distintas listas de distribución.

Joan Heemskerk y Dirk Paesmans integran el grupo **jodi.org**. Su **estética revolucionaria pro- código y anti-imagen** le ha convertido, en una de las ineludibles referencias del arte de Internet. Su estilo innovador, atrevido y desenfadado ha abierto una línea de trabajo que ha ayudado a definir una parcela importante del net.art. Su línea formalista ha influido en la estética de numerosos artistas como Antiorp, Shulgin, e13, Superbad, Turux, Antirom... El espíritu de la obra de Jodi queda resumido en la consigna *hacker "Amamos tu ordenador"*<sup>105</sup>. El grupo afirma que cuando un usuario de Internet visita su *site* se introducen y exploran su ordenador. Toda ella está empapada de una estética decadente y obsoleta que recuerda a la tipografía y aspecto de las pantallas monocromáticas de los primeros ordenadores personales. El proyecto *File not found 404*<sup>106</sup> es sin duda la obra más conocida del grupo Jodi. Sus tres secciones «unread», «reply» y «unsent», están orientadas a sabotear deliberadamente el acto de la comunicación.

**Heath Bunting**, junto a Vuk Cosic, es el *hacker* y activista por excelencia de Internet. Su actividad artística se desarrolla tanto fuera como en línea. Sus actividades comprenden desde graffiti, radio pirata, performances, intervenciones públicas,... Es el responsable del sitio artístico *irational.org* y de cibercafé, una BBS para el arte y el *hacking*. A lo largo de su trayectoria artística se advierte un claro rechazo hacia el multimedia, los plug-ins y la alta tecnología. *Visitor's Guide to London*<sup>107</sup>, presentado

---

105. Para más información véase BAUMGAËRTEL, Tilman: "We love your computer. The Aesthetics of Crashing Browsers". Una entrevista a Jodi por Tilman Baumgaërtel. En *Telepolis*, <http://www.heise.de/>, 06/10/97. Disponible en castellano en <http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/jodi/jodi.htm>

106. *File not found 404*<http://404.jodi.org>. Para más información véase GALLOWAY, Alex (alex@rhizome.org): "File not found 404". En *Rhizome Digest*. 5.1.98.

107. Heath Bunting *Visitor's Guide to London* <http://www.irational.org/heath/london/>

en la Documenta de Kassel, a pesar de estar realizado con un potente ordenador puede ser almacenado en un floppy. Bunting define esta guía como «*the official irrationalists guide to London*». La obra está realizada a partir de mapas de imagen, todas ellos bitmaps, que muestran sitios no turísticos de la ciudad de Londres. Bunting recicla símbolos de la sociedad electrónica en busca de su propio lenguaje visual de navegación. Su preferencia por la baja tecnología le ha llevado a recoger y reciclar hardware real obsoleto como módems, ordenadores de los contenedores y cubos de basura en la ciudad.

**Alexei Shulgin**, procedente de Moscú, ha sido considerado como el padre del net.art ruso. Responsable del dominio *easylife.org*, donde queda recogida toda su obra, inició su andadura en la Red con *Moscow ART Centre*, organización ficticia que recoge proyectos distintos artistas internacionales. La aportación más significativa de Shulgin es una serie de eventos camuflados como competiciones y premios, que esconden un fuerte interés de apropiación. La búsqueda de nuevos caminos de expresión en Internet le ha llevado a proponer una innovadora forma de arte: el *Form art* o **arte de formato**, en la que se puede observar claramente la influencia de Jodi. Dicho proyecto obtuvo una mención en el Ars Electronica 97, en el que el jurado destacó la utilización del código como medio: el arte por el arte. Las propuestas artísticas de *Form Art Competition 108* utilizan los elementos propios de la interfaz de ventanas (botones de opción, casillas de verificación...) para la composición de diferentes imágenes y textos. Dichas herramientas, utilizadas normalmente como elementos interactivos para rellenar formularios y recoger comentarios en las páginas de Internet, son descontextualizadas y privadas de su función y tratadas en su aspecto estético.

**Antiorp** es uno/a de los artistas más prolífico/as y polémico/as de la red. Su trabajo se desarrolla en numerosos soportes artísticos, desde CD-Rom, música electrónica en formato comprimido mp3, juegos o *movies*, hasta su trabajo propiamente de Red, en el que es conocido/a sobre todo por sus contribuciones en el ámbito del *e-mail art*. Sus piezas, o más bien interferencias, se pueden encontrar en las más prestigiosas listas de distribución entre las que sobresale la lista 7-11. Su trabajo, atrevido y hostigador, consiste en una avalancha de *e-mails* con unas líneas ilegibles que se vinieron a denominar antiorpismo y que fueron calificados de **terrorist.net.art**. A diferencia de Jodi, Shulgin o Bunting, su trabajo no se concentra en una dirección específica de la red, sino que se extiende por ella, resultando el acceso a su producción algo esquivo y escurridizo. En octubre de 1998, el antiorpismo provocó un arduo debate en la lista *Nettime* sobre los límites entre el *e-mail art* y el *spam*, y sobre la necesidad de moderación en los grupos de discusión y en las listas de distribución.

#### 6.2.4. Metadiseño: superbád, e13...

---

108. Alexei Shulgin *Form Art Competition* <http://www.c3.hu/collection/form/>

La última de las modalidades de arte de interfaz se centra en el diseño por el diseño. Son creaciones que se pueden definir como meramente estilísticas, que se centran en el diseño gráfico de la interfaz de usuario, no comprometiéndose ni política ni conceptualmente. Es por ello que en este grupo se puedan encontrar influencias más directas de Jodi. Usan una estética ecléctica apropiacionista y de reciclaje de objetos en la línea de Rauchenberg, que recoge varios estilos de la cultura popular, entre los que destaca la papelera de Macintosh. Aunque dentro de esta línea se podrían mencionar artistas tan importantes como el grupo E13, quizás el más representativo de esta corriente sea Superbad<sup>109</sup>. El artista Ben Benjamin de San Francisco es su responsable. Toda la obra de Superbad puede ser resumida en dos palabras: **metadiseño y metacódigo**. Para su realización emplea los JavaScript más sofisticados y reutiliza imágenes de la cultura popular (estética Macintosh). Se trata de un *website* muy cambiante y prolífico, a cuyo índice sólo se accede de forma casual. Uno de los principales logros de Superbad es la obra Being silly<sup>110</sup> galardonada con el primer premio en net-art98.

### 6.3. La realidad aumentada: interfaces naturales e intuitivas

Partiendo de la idea de simbiosis hombre-máquina, no es difícil adivinar que el objetivo principal dentro de la figura de la interfaz se centra en la construcción de modelos que sean también capaces de conformar con él ese “circuito integrado” que mencionábamos antes. Hasta el momento, el ser humano ha sido quien ha tenido que adaptarse al manejo y a la utilización de las distintas interfaces.

Aunque los artilugios aportados por la Realidad Virtual (el *dataglove* o guante de datos, el *datasuit* o traje de datos) ofrecieron al ser humano la oportunidad de comunicarse con las máquinas mediante gestos más cotidianos, éste sigue de alguna manera “enchufado” al ordenador y en su conexión se anula toda referencia con su mundo exterior. Contrariamente a Mc Luhan, quien en su “*Understanding the Media*” entiende la tecnología como una extensión electrónica del hombre, Arthur Kroker<sup>111</sup> habla de extensión de la realidad. El cuerpo no quiere ser mediatizado a través de *módems* o demás artilugios, sino que quiere pertenecer, ser parte de Internet. Esta noción fundamentada en la “carne digital” pertenece a la era de después de la interfaz.

---

109 Super Bad <http://www.superbad.com>

110. Super Bad Being silly <http://www.superbad.com/1/silly/silly.html>

111 KROKER, Arthur: *Digital flesh. After the interface*. Bern: Benteli Verlag, 1995.



Kroker hace referencia al concepto de 'computación ubicua' o 'realidad incorporada'<sup>112</sup> desarrollado en el Centro de Investigación de Palo Alto (PARC). Xerox afirma que la propia idea de ordenador personal es errónea y que tan sólo se trata de una etapa transitoria. La incorporación de los ordenadores a la vida cotidiana, más que por el concepto de interfaz, aboga por una realidad amplificada, un ámbito cómodo y eficaz donde hacer las cosas. La utilización inconsciente o intuitiva de ordenadores implica la existencia de cientos de éstos por habitación, redes inalámbricas y máquinas que se mueven en el espacio físico, un *habitat* natural orgánico, no más interfaces en el modo en que hoy se conocen. Zielinsky define estas interfaces como intuitivas *“entornos que dispensan completamente, el teclado, el ratón y la pantalla, donde la comunicación con el programa toma lugar directamente vía táctil, gestual y hablada: intuitivamente.”*<sup>113</sup>

Concluyendo, para lograr la simbiosis hombre-máquina, el esfuerzo del ser humano no consiste en amoldar sus hábitos a los de sus ordenadores, sino en integrarlos en su vida cotidiana, y acabar con la pantalla como centro de atención tiránica. En contra de lo que pueda parecer, el concepto de computación ubicua y el de Realidad Virtual son diametralmente opuestos, ya que ésta excluye a todos aquellos usuarios que no dispongan de gafas o de sus otros artilugios, perdiéndose parte de la riqueza del universo. El objetivo principal de la computación ubicua se centra en la utilización inconsciente e intuitiva de los ordenadores, es decir, en su incorporación en la vida cotidiana. Los ordenadores que participan en la virtualidad incorporada serán invisibles real y no sólo metafóricamente.

### 6.3.1. Las interfaces intuitivas de Internet

Centrándonos de nuevo en el medio Internet, el panorama no se presenta muy halagüeño. Por el momento, la experimentación de la Red sigue anclada básicamente en la utilización del ratón, la pantalla y la interfaz gráfica del *browser* como principales mediadores. A pesar de que la tecnología para el desarrollo de las interfaces intuitivas existe, su fuerte componente tecnológico y carestía la convierte en una práctica muy elitista. Aún así, dentro de este campo se debe citar a artistas como: la pareja compuesta por Christa Sommerer y Laurent Mignonneau y sus 'interfaces naturales' quienes, aún no centrando su obra en Internet, han aplicado algunos de sus interfaces a ésta; el interesante trabajo desarrollado en esta línea por Michael Redolfi en su instalación *Liquid Cities*; Stelarc con su *Stimbod*, que ya ha hecho su aparición en ocasión al binomio hombre-máquina; o el grupo *Knowbotic Research*, cuyo eje central de su carrera gira en torno al concepto de interfaz.

Los artistas Christa Sommerer y Laurent Mignonneau trabajan con lo que ellos denominan '**interfaces naturales**' *«nos permiten a los humanos proyectar nuestras*

<sup>112</sup> Véase, VV.AA.: "Máquinas de cómputo". En *Investigación y ciencia*, temas 4, Prensa Científica, S.A., Barcelona, 1996.

<sup>113</sup> ZIELINSKY, Siegfried: "Thinking the Border and the Boundary". En op.cit., Druckrey (ed.), 1996, p.286.

*personalidades en el mundo virtual. También evitan el malestar de colocarse dispositivos desagradables antes de entrar en un espacio virtual y permiten una interacción sin trabas»*<sup>114</sup>. Utilizan diferentes tipos para la comunicación hombre máquina: plantas vivas, agua, luz y un dispositivo inventado por ellos mismos que han llamado *3D\* Video Key*. Este último, un *hardware* inventado por Mignonneau en 1995, permite la integración tridimensional en tiempo real de la imagen del usuario en el espacio virtual. Independientemente de su funcionamiento, lo interesante del caso es que los visitantes pueden acceder al espacio virtual en tres dimensiones sin contar con dispositivo alguno. Esta interfaz ha dado origen a obras como Trans Plant, Intro Act, y MIC Exploration Space. Esta última, la única de las citadas que hace uso de la red Internet, posibilita la transferencia de datos entre dos localizaciones remotas, permitiendo la interacción de dos usuarios en el mismo espacio virtual de una forma natural, directa y sin trabas: la comunicación se desarrolla mediante imágenes.

Para el final hemos reservado el trabajo del grupo artístico de Colonia Knowbotic Research. La preocupación por establecer un vínculo de unión, un punto de encuentro entre el espacio urbano y el espacio virtual explica el interés de este grupo por la interfaz. Su objetivo es experimentar un mundo a través de los *media*. En la instalación Dialogue with The Knowbotic South, los datos sobre la Antártida recogidos en Internet por los *knowbots* eran traducidos por diferentes interfaces experimentales dirigidos a todos los sentidos: un dispositivo que se amoldaba a la cabeza permitía al visitante navegar a través del espacio de datos y acceder a ficheros de datos; en una pantalla de proyección se podían ver “nubes” de píxeles que representaban la información recopilada; los datos sobre las estaciones meteorológicas ubicadas en la Antártida eran traducidos en corrientes de aire acondicionado; luces en el suelo y colgadas del techo indicaban la temperatura de los icebergs.

---

<sup>114</sup> SOMMERER, Christa y MIGNONNEAU, Laurent: “El arte como sistema vivo”. En ZEHAR. Arteleku-ko boletina 41, Gipuzkoako Foru Aldundia. Kultura eta Euskara Departamentua Gipuzkoa, 1999 negua, p.41.

## 7. ARTISTAS LATINOS MAKING GLOBAL ART

Hasta ahora las artes plásticas y audiovisuales han catalogado un arte latino que desarrolla una conciencia social autóctona y también existe un *mercado de arte latino*, con unos canales de difusión y una dependencia económica específica. Pero el *arte latino* no tiene sentido en la red, un entorno concebido como el paraíso del no-lugar, la compartición, la dilución, el canibalismo, la contaminación y el equívoco. El objetivo de este análisis es incidir sobre el carácter globalizador del arte que tiene lugar en la red a través de la visión particular de unos creadores que comparten una misma cultura: Antonio Mendoza, Lucas Bambozzi, Brian Mackern y Alcides Martínez Portillo, Retroyou, Gustavo Romano, Mejor Vida Corp., Santo File y Zé dos Bois.

Aplicar criterios de carácter local, regional o nacional a la hora de seleccionar obras de net.art es una actitud reduccionista que carece de sentido en Internet,... sin embargo, todas las obras elegidas pertenecen a autores de procedencia latina. Pero... ¿son latinos artistas que responden al nombre de Brian Mackern o retroyou? ¿y son *latinas* las webs del brasileño Bambozzi y de los españoles García Andujar, Bellonzi y Casacuberta, todas íntegramente en inglés? Lo son.

Claro que,... también cabe preguntarse si todos estos creadores *latinos* comparten realmente *una misma cultura*: ¿qué tienen en común todas estas personas que proceden de lugares del planeta tan distantes? El imaginario común de la metacultura de la red.

Según David Ross, director del Moma de San Francisco, una de las “21 cualidades distintivas del net.art” es la de ser un tipo arte “intrínsecamente global”.<sup>115</sup> No añade nada más, pero quizás debamos recordar aquí que La Aldea Global fue el primer nombre que Marshall McLuhan dio a la Tierra en tanto que una sola comunidad de telecomunicaciones.<sup>116</sup>

En la red ya no es posible continuar enfocando los discursos y la producción del **arte latino** -o de cualquier etnia, territorio o nación- bajo la bandera de su especificidad porque el net.art utiliza como soporte de creación y difusión un medio de comunicación global -Internet- que permite la construcción de una metacultura global. Las nociones de “tierra”, “nación” o “patria” resultan ajenas a este contexto.

A partir de aquí voy a tratar los siguientes temas relacionados con esta cuestión: La anglodependencia, la creación de un lenguaje específico en Internet, la idea de Cultura Glocal, la utilización del anonimato artístico y de identidad corporativa, la apropiación (canibalismo) y los límites de la legalidad y de la vigilancia.

115 . David Ross *Net.art in the Age of Digital Reproduction* <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html> 2 de marzo, 1999.

116 . Marshall McLuhan. *The Global Village*. Oxford University Press, 1989.

## 7.1. Anglodependencia y lenguaje específico

La primera impronta de globalización se detecta en esos trabajos realizados íntegramente en inglés a los acabamos de hacer referencia. La elección de esa lengua obedece a una simple cuestión de difusión masiva; es decir, se trata de obras que no están orientadas específicamente a un *público latino*, sino a *todo el público* (que sea capaz de leer inglés, claro). Pero no nos equivoquemos: la iniciativa no sólo va dirigida a ingleses o norteamericanos, sino a holandeses, alemanes, rusos, eslovenos, japoneses,... a todos aquellos que **también** tienen sus páginas traducidas al inglés como segundo idioma.

Como asegura Minerva Cuevas en su web, *“su uso es casi un procedimiento básico para el intercambio de estrategias, ideas y comunicación en todo el mundo”*. Así pues, el *quid* de la cuestión reside en determinar hasta que punto los autores han escogido libremente esta opción o se ven *obligados* a hacerlo.

A principios de 2000, el comisario y crítico Antonio C. Pinto expresaba así sus dudas respecto a la conversión de este idioma en un ciberesperanto inevitable: *“El problema interesante para los artistas y otros operadores culturales cuya lengua materna no es el inglés será el de saber si están o no condenados a traducir y a “localizar” permanentemente sus obras en función de los espacios geoculturales a los que pretenden llegar. Y en el caso de una respuesta afirmativa, ¿Qué consecuencias conllevará dicha situación? ¿Cuáles son las alternativas a la hegemonía anglosajona en el ciberespacio?”*.<sup>117</sup>

Hoy en día, la colonización anglófona, en este y en otros campos, es un hecho en Internet y ya sólo podemos intentar calcular cual es el cambio que esa situación está produciendo en nuestra forma de percibir, pensar y comprender el mundo.

La lengua inglesa, sin embargo, no es el único condicionante que puede determinar la universalidad de las obras. En ocasiones, algunos autores deciden centrarse en el lenguaje específico de la programación, ése que algunos especialistas han catalogado como perteneciente a la *“pura estética net”* y que utiliza exclusivamente los elementos característicos del medio; es decir, el lenguaje y los códigos de la red.

Dentro de esta peculiar estética, destaca el trabajo que los uruguayos Brian Mackern y @mp (Alcides Martinez Portillo) han desarrollado siguiendo las pautas que un día propusieran artistas como JODI cuando decidieron componer sus obras a partir de los errores de programación.

---

117 . António Cerveira Pinto *Net.art y comunidades virtuales* [http://www.meiac.org/actividades/sat\\_1.html](http://www.meiac.org/actividades/sat_1.html)  
Seminario de Arte y Tecnología del Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo de Badajoz. Enero de 2000.

En el CD *Overflow* 118(*error de desbordamiento*) los caracteres del lenguaje ASCII desbordan literalmente la pantalla de nuestro ordenador configurando un extraño idioma que posee el mismo significado en la pantalla de cualquier ordenador ubicado en cualquier parte del mundo. Este trabajo evidencia la inestabilidad del medio y de su lenguaje (la programación) utilizando sus mismos recursos mientras los cuestiona con ironía, juega a desorientar al usuario mediante sorprendentes relaciones aleatorias, y no desaprovecha la oportunidad de divertirse –nunca sabremos a ciencia cierta si “con” el usuario o “a costa” de él-. En cualquier caso, éste nunca podrá controlar por completo este caótico entorno concebido por quienes se dedican a “*explorar la concatenación aleatoria de eventos a su vez aleatorios*”.

## 7.2. Flujo *bisentido* y cultura *glocal*

A pesar de este categórico condicionante, la cultura global de Internet se está construyendo día a día a partir de una peculiar bipolaridad: a partir de las aportaciones diferenciales de cada cultura y a partir de apropiación y resignificación que cada cultura hace de todo aquello que encuentra en la red.<sup>119</sup>

En este medio, no sólo se ha dado el probado hecho de exportación y universalización de los modelos culturales de las sociedades avanzadas -y de EEUU en particular- al resto de culturas, también se ha conseguido andar simultáneamente el camino de vuelta; es decir, también se está volcando al magma de la red el imaginario específico de cada cultura, sus signos de identidad, de manera que la contaminación se está produciendo en ambos sentidos. Al colonialismo anglófono cultural se le opone una resistencia que es inherente al propio funcionamiento de la red y que se resume en una simple máxima que los hackers conocen muy bien: cuando abres una puerta en Internet la comunicación fluye en los dos sentidos. Y de la misma manera que el enlace de dos átomos de hidrógeno y uno de oxígeno dan como resultado una molécula de agua, la mezcla resultante de todas estas referencias culturales no se reduce a la suma de las partes, sino que se transforma algo mucho más complejo y “diferente”: deviene cultura *glocal*.

Quien fuera secretario personal de Marshall McLuhan y ahora el director del Programa McLuhan de Cultura y Tecnología en la Universidad de Toronto, Derrick de

118 . Brian Mackern y Alcides Martinez Portillo (Uruguay) O.v.e.r.f.l.o.w. <http://netart.org.uy/brian.html>

119 . Gerardo Mosquera, en el *II Foro Latinoamericano* <http://www.meiac.org/actividades/forolatino.html> celebrado en el MEIAC de Badajoz en 1999, se refería a estos procesos que desde hace mucho más tiempo ya se vienen dando en la cultura urbana, de la siguiente manera: “*Los elementos culturales del nuevo medio no sólo imponen, también se asumen, revirtiendo el esquema de poder mediante la deglución de los instrumentos hegemónicos. Se producen así orientaciones e invenciones de la metacultura global desde posiciones subalternas. Hoy hay mucha y muy diversa gente haciendo “incorrecta” y desembarazadamente la metacultura occidental a su propia manera, reconstruyéndola desde una pluralidad de perspectivas*”.

Kerkhove, escribe: *Una de las implicaciones más valiosas de la metáfora de aldea global es la noción de escala. Hay menos espacio para moverse en una aldea que en una ciudad. Las telecomunicaciones imponen una asociación forzosa: hemos sido empujados hacia una situación implosiva, y potencialmente explosiva. Las comunidades humanas viviendo a velocidades diferentes, con niveles muy distintos de pericia social, están siendo lanzadas unas sobre otras sin previo aviso o mediación alguna. No hay protocolos que nos preparen para estas desordenadas confrontaciones, ningún entrenamiento sobre comportamiento social o colectivo. A medida que aumenta nuestra conciencia global, más conscientes y celosos nos volvemos respecto a nuestras identidades locales y de ahí la paradoja de la aldea global. Lo hiperlocal se hace complemento necesario de lo hiperglobal*".<sup>120</sup>

### 7.3. Del anonimato artístico a la identidad corporativa

Para acabar de desbaratar esa idea de *identidad nacional vinculada al arte* en este contexto, debemos incidir en las facilidades que proporciona el medio a la hora de mantener el anonimato. Muchos autores se amparan en un *alias* por diversas razones: en la mayoría de los casos sólo pretenden eludir su protagonismo de artista-estrella y hacer hincapié en la obra antes que en su persona. Para ello suelen utilizar nombres que designan a grupos -como Mejor Vida Corp o Santo File-, aún cuando estos sean unipersonales. Esta actitud también responde a la voluntad de otorgar una mayor responsabilidad al espectador en su tarea de interpretación de la obra -“*ce sont les regardeurs qui font les tableaux*”, decía Duchamp-. En otros casos, se trata de adoptar una nueva identidad incontaminada que diluya las connotaciones nacionales, geográficas o culturales de su verdadero nombre y que les permita operar al margen de prejuicios y/o clasificaciones. Con toda certeza, ninguna de estas intenciones logra eliminar definitivamente al autor, ni conseguir un verdadero anonimato, pero sus actitudes permanecen como testimonio de una postura ética que todavía cuestiona la noción de autoría vinculada al proceso de mitificación del artista.

Pero todavía hay un objetivo que va más allá de la pretensión de eludir el estrellato artístico o el encasillamiento geocultural: cuando los artistas asumen nombres (y estrategias) corporativas están tratando, además, de cuestionar mediante la emulación las estructuras especulativas y jurídicas de las empresas.

Minerva Cuevas nos recibe en su página con un parpadeante eslogan -“Yes, *It's FREE!*”- que desafía el sistema económico de las corporaciones a la vez que subvierte la concepción mercantilista del arte; de hecho, ella misma define su web

---

120 . Derrick de Kerckhove, “La aldea global en la era neonacionalista” en La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica. Gedisa, Barcelona, 1999. (1ª ed. The Skin of Culture. Somerville House Books Limited, Toronto, 1995).

Mejor Vida Corp.<sup>121</sup> como: “el resultado de la desconfianza en las utopías capitalistas, siendo la subversión una constante dentro de sus procedimientos”. Desde aquí distribuye gratuitamente una serie de productos -billetes del metro de la Ciudad de México, tarjetas de lotería, credenciales de estudiante, etiquetas de código de barras... - y oferta servicios -encuestas, cartas de recomendación, servicios de limpieza, donaciones públicas... -; su objetivo: parodiar las estrategias de difusión y consumo a través, precisamente, de una corporación. Este espacio también informa sobre las campañas mediáticas de carácter social y político que viene organizando a escala local e internacional: indigentes, turismo incontrolado, biotecnología, acceso a los medicamentos, Banco Mundial, etc... Los productos y servicios destinados a la Ciudad de México, donde la autora vive, o a ciudades de EEUU y Canadá, se mezclan con otras propuestas más amplias que afectan a cualquier persona de cualquier parte del mundo.

Aparentemente este tipo de proyectos parece que pueden legitimarse al margen de la institución artística, que son autosuficientes y no necesitan su aval porque la relación directa con el usuario y la permanente difusión que le proporciona la red ya cubren sus objetivos y necesidades.<sup>122</sup>

Pero se trata de una ilusión. Minerva Cuevas está representada por una galería comercial y pasa la mayor parte del tiempo en festivales, encuentros, seminarios, talleres,...; de hecho, sus *presentaciones* son una parte muy importante de su trabajo artístico. La paradoja tiene lugar al constatar que su ubicación en un contexto mediático (global) no es sustitutiva del contexto institucional artístico (local) -de nuevo acceso no es *poder*- porque la *presencia pública*, el mayor recurso de promoción y difusión del circuito artístico, sólo se consigue a través de su mediación.

121 . Minerva Cuevas (México) Mejor Vida Corporation <http://www.irational.org/mvc/>

122 . “Al forjarse una identidad corporativa y escoger el espacio público para manifestarse y precisar su radio de acción (espacios de articulación urbana y espacios públicos de comunicación mediática), iniciativas como esta, a pesar de, o tal vez porque parten de una plataforma artística, ya no parecen requerir del aval de la institución artística en cuanto a su proceso de legitimación, (auto)colocación y difusión, sino que, por el contrario, consiguen replantear algunas de sus funciones, puesto que funcionan de manera autosuficiente dentro del propio contexto que las genera y las acoge. Así, instauran una red de intercambios que desafía los límites físicos y restringidos del marco institucional que le resta movilidad a las relaciones participativas que establecen con el espectador. El hecho de que estas manifestaciones artísticas opten por buscar otro tipo de estructuras que las alberguen, como es el caso de la red que funge como soporte y como medio interactivo de promoción y difusión en gestación y actualización constante, nos pone ante la evidencia de que ya no nos encontramos en una esfera de comunicación diferida, sino simultánea y expansible, en la que la información, mediante un comportamiento aparentemente autónomo, se erige como arquitectura despegable, fragmentable, transferible y propagable. En otras palabras, estas propuestas plantean un cuestionamiento implícito en los modos de acceso, comunicación e interacción con la obra dentro de los marcos del espacio institucional. Mientras que el espacio de exhibición aún parece requerir de instrumentos de mediación, estas piezas, al presentarse a manera de interfase, se dirigen e interpelan directamente al espectador, haciendo de él un usuario más que un consumidor pasivo”. Magali Arriola, “Razón social”, [http://www.enconstruccion.org/razon\\_social.htm](http://www.enconstruccion.org/razon_social.htm) Simposio Internacional de Teoría de Arte Contemporáneo (SITAC), México DF, 2002.

Entonces la estrategia consiste en... utilizar *creativamente* a la institución.

Y eso es precisamente lo que han hecho los miembros del colectivo portugués Zé dos Bois con la obra Parole<sup>123</sup> un trabajo que desvela el sórdido pacto entre la indiferencia estatal y la inoperancia de las políticas burocráticas de los países del Primer Mundo respecto a los procesos migratorios del Tercero y cuestiona un caduco concepto de ciudadanía relacionado con el lugar donde uno nace, no donde uno elige vivir.

#### 7.4. De la apropiación al *canibalismo*

Por último, resulta imposible hablar de un *arte autóctono* cuando el elemento común a todos estos trabajos es la utilización del recurso de la apropiación,... que alguno de los **autores** (!?) lleva al extremo del *canibalismo*. Apropiación de imágenes, de textos y de sonidos de la más variada procedencia, de webs y de software ajenos, de logos corporativos, de estrategias comerciales, de formularios institucionales,... todos abordan la problemática del libre acceso a la información mientras arrasan con los derechos de la propiedad intelectual.

Comencemos por una obra que se centra en un interés compartido por todos los jóvenes del mundo oriental y occidental que tienen acceso a la tecnología: comencemos con un videojuego.

En la serie retroYou <sup>r/c</sup>124, Joan Leandre se ha dedicado a deconstruir completamente un videojuego de carreras de coches tipo Grand Prix, actuando como un depredador. Leandre ha penetrado en los códigos del juego alterando sus características, de manera que el espectador se ve transportado a una especie de “dimensión desconocida” regida bajo unos parámetros siempre aleatorios y donde un sonido atronador -resultado del desbaratamiento de los archivos de audio- facilita la inmersión del jugador en ese extraño mundo.

¿He dicho jugador? Perdón, quería decir *voyeur*. Porque a diferencia de las anteriores, en esta versión no existen periféricos terminales que permitan al usuario intervenir en el juego: no hay joystick, ni ratón, ni teclado, y por no haber no hay siquiera ordenador a la vista; sólo una gran pantalla que, por supuesto, no permite la interacción.

Si la condición *sine qua non* de cualquier juego es la previa asunción por parte del espectador de unas reglas conocidas, la desaparición de éstas destruye el juego. Como le pasara a la Alicia de Lewis Carroll, el usuario convencional situado en un terreno de juego que carece de reglas se ve perdido e incapaz de tomar decisiones. Y si además se le impide intervenir en él, la sensación de impotencia es total.

---

123. Zé dos Bois (Portugal) parole <http://www.zedosbois.org/parole>

124 . Joan Leandre (España) retroYou <http://www.retroyou.org>



Entonces, ¿qué es una carrera de coches sin competición? ¿qué es un videojuego sin mando de control y sin jugador? Pues un anti-videojuego,... o la posibilidad de hacer pedazos algo que tiene propiedad registrada.

En su trabajo G.U.N.,<sup>125</sup> Santo File atenta contra la cultura global mediatizada por la economía, apropiándose de tres tipos de memes<sup>126</sup>: visuales -imágenes famosas del imaginario de los mass-media-, sonoros y textuales -citas célebres- y recombiniéndolos con el objetivo de perturbar definitivamente su significado. Además del acrónimo de “pistola”, G.U.N. son las siglas de Global United Network. Pero estas palabras, al igual que la mayoría de siglas y palabras que utilizan las corporaciones, no significan nada. Según Santo File, una parte importante de la jerga de la nueva economía, con expresiones como “teletrabajo”, “sociedad de la información” o “transculturalidad”, se utiliza como masturbación intelectual. Son nociones que se usan en un contexto donde se les priva de todo significado, convirtiéndose así en *memes* meramente formales, en expresiones que no transmiten ninguna información. Este es uno de los trabajos que mejor se adecua a la idea de arte global aquí desarrollada, pero que paradójicamente lo hace cuestionando el significado de una serie de expresiones e imágenes representativas de esa pretendida cultura global que ostentan las corporaciones de la sociedad de la información: todas se relacionan y mezclan entre sí en una intrincada malla que nos recuerda el *sinsentido* de una imaginería -y una *palabrería*- al servicio de la nueva economía.

Antonio Mendoza todavía expresa más claramente su desprecio por la propiedad intelectual: *"Utilizad lo que queráis y como queráis: el copyright es un ataque contra el pensamiento creativo"*. Sus obras son metacollages realizados a partir de imágenes, sonidos y scripts pirateados de revistas, libros, CDs, y webs corporativas y pornográficas; consecuente con su método de trabajo y con su forma de concebir la red, el mismo alienta a cualquiera que aterrice en sus páginas a hacer algo similar.

Desde Disco<sup>127</sup> se puede acceder a algunos trabajos y a la web principal Subculture que Mendoza define como *"un paraíso autista repleto de información pero salteado de fastidiosos motivos repetitivos"* y cuya navegación randomizada puede conducirnos a curiosas interferencias entre la imagen de Bin Laden y la bandera norteamericana. Quizás la forma más precisa de definir su trabajo sea a partir de sus propias palabras clave: *war, underground, posthuman, ironic, interface, corporate, commercialization, browser abuse, audio, animation, robot, machine, desire, artificial life, sex, japanese comic, chaos, appropriation, collage, piracy, virus worship, anti-copyright, corporate logo sabotage, disinformation, spam art*,... en cualquier caso, un

125 . Santo File (España) G.U.N. <http://www.globaldrome.org/santofile/gun>

126 . **memes**: *"idea contagiosa que se replica como un virus, propagándose a través de las redes de comunicación y entre las personas"*. Dawkins, 1976.

127 . Antonio Mendoza (Cuba/EEUU) Disco <http://www.subculture.com/disco/index.html>

cóctel epiléptico que aborda de la manera más ácida posible todas esas referencias y acontecimientos globales que inevitablemente afectan a nuestras vidas. Imposible eludir, por tanto, el *acontecimiento global por excelencia*, ese que fue utilizado localmente por el poder norteamericano para activar el “patriotismo” -léase “industria armamentística”-, pero de una repercusión política, económica y mediática sin precedentes.

## 7.5. ¿Información secreta en Internet? Los límites de la legalidad y de la vigilancia

Precisamente uno de los de los desafortunados *efectos colaterales* del 9/11 ha sido el aumento de la vigilancia estatal en Internet. Amparados bajo la consigna del acoso y derribo del terrorismo, los gobiernos occidentales han recrudecido sus medidas de espionaje entre los usuarios de la red invadiendo impunemente su derecho a la privacidad.

Como respuesta a ésta y otras muchas actitudes de vigilancia en Internet –Echelon, Enfopol, y Carnivore, pero también páginas corporativas que recogen información sobre nuestros datos personales y nuestros itinerarios de navegación-, Lucas Bambozzi ha creado meta4walls 128, un proyecto que trata sobre la vigilancia, la apropiación, la subversión, la privacidad, el poder y la resistencia. meta4walls simula una especie de meta-vigilancia en la red utilizando los mecanismos habituales que se utilizan para recoger información personal y otro tipo de datos (formularios, cookies y cuestionarios). Bambozzi nos invita a visitar unos cuantos enlaces ilícitos y a acceder a información “secreta”, poniendo a prueba nuestra curiosidad y nuestra integridad –ofreciendo passwords, diplomas universitarios, fichas policiales-. Su intención es evidenciar la fragilidad de algunos sistemas, pero también sugerir que nuestra privacidad está en peligro.

Y también nos facilitan *información secreta* a través de Internet la propuesta de Gustavo Romano. Bajo la estética de un zoológico del ciberespacio, Cyberzoo 129 nos permite, en la seguridad de nuestro PC, experimentar los más salvajes virus informáticos enjaulados en su servidor. Del mismo modo que los zoológicos tienen por objetivo la investigación, reproducción y conservación de especies amenazadas en peligro de extinción, CyberZoo está involucrado en programas internacionales de cría en cautividad de especies amenazadas de virus y participa en diferentes proyectos de recuperación y reintroducción de vida artificial. La web nos propone un *tour* por diferentes tipos de virus en cautividad y también contiene una sección desde

---

128 . Lucas Bambozzi (Brasil) meta4walls <http://www.comum.com/diphusa/meta>

129. Gustavo Romano (Argentina) Cyberzoo <http://www.cyberzoo.org>

la cual los usuarios pueden enviar postales con virus y otra donde es posible hacer donaciones.

Desde la adopción de una estética y un lenguaje específico del medio propuesto por Brian Mackern y @mp, desde el desafío que Mejor Vida Corp lanza al sistema corporativo y al mercado del arte, desde el cuestionamiento del libre acceso a la información, la reivindicación del derecho a la privacidad o los límites de la legalidad que plantean Gustavo Romano y Lucas Bambozzi, desde la denuncia de una cultura global mediatizada por la economía de Santo File, desde el desprecio a la propiedad intelectual y a la propiedad registrada del que hacen alarde Antonio Mendoza y retroyou, y desde la crítica a la inoperancia de las políticas burocráticas de inmigración del Primer Mundo de Zé dos Bois.... Ya sea desde las propuestas más conciliadoras o desde la osadía de los proyectos más subversivos, todas las iniciativas críticas de estos autores trascienden la idea de territorio o la noción de patria para hablarnos de lo que está pasando aquí y ahora, en nuestra propia casa. En este planeta.

## 8. INTERNET Y OTRAS REDES

Fragmentos de una charla entre Arcángel Constantini (México), Brian Mackern (Uruguay), Gustavo Romano, Jorge Haro y Belén Gache (Argentina). Cuadernos del LIMbØ<sup>115</sup>, primavera de 2003.

Reconocido internacionalmente por su trabajo de Arte en la Red, Arcángel Constantini<sup>116</sup> ha participado en numerosas muestras, eventos y selecciones de arte en la red. Entre los premios que ha recibido se destacan el Primer premio Vid@rte, el premio bronce, Machida City Museum of Graphic Arts, Tokio, y el premio a instalaciones en el festival Interferences. Es curador del espacio Cyberlounge en el Museo Rufino Tamayo de la ciudad de México.

Brian Mackern<sup>117</sup> es director/editor de uno de los primeros espacios virtuales latinoamericanos dedicados a la investigación, desarrollo e implementación de proyectos de net.art<sup>118</sup>[1997]. Sus últimos trabajos exploran el diseño de interfaces, navegaciones alternativas, la creación de 'soundtoys' y animaciones video-data en tiempo real para grupos de música electrónica.

### [...] Definiciones y apropiaciones

**Brian Mackern:** Me llama la atención cómo, en cuanto al net.art, todo el mundo se está adueñando de algo que no tendría porqué tener dueño, ¿no? Viene Clemente Padín y te dice: Internet es Mail art; vienen los del video arte y te dicen: Internet es video arte y nosotros somos los padres, vienen los Situacionistas y, por supuesto, todo es Situacionismo; vienen los Dadaístas y ven una relación del net.art con el ready-made, el collage, la apropiación, etc. Con cualquiera que hables, de cualquier vanguardia del siglo XX, se va a adjudicar su paternidad. Yo creo que es una necesidad a partir de sentirse obsoletos. Creo que hay un problema psicológico ahí. Pero también creo que eso nos lleva a la necesidad de definir la especificidad del net.art. Para mí, es un medio que, aparte de sus características de libre circulación y de la libertad con que te movés en relación a instituciones que marcan el camino o de los centros de legitimación, es una confluencia de propuestas derivadas de las diferentes vanguardias del siglo XX.

**Gustavo Romano:** ¿Pero te estás refiriendo al arte con Internet o al net.art?

---

115. Cuadernos del Limbo <http://www.limb0.org/publicaciones.htm> Buenos Aires

116. Arcángel Constantini <http://www.unosunosyunosceros.com>

117. Brian Mackern <http://www.internet.com.uy/vibri/>

118. Net.art org Uruguay <http://netart.org.uy/>

**B. Mackern:** Si vamos a la palabra `net_dot_art`,<sup>119</sup> es el nombre de un grupo que definió su actividad dentro de Internet y punto. Ahora `net.art` se puede confundir también con el arte del `net working` y ahí si podemos hablar de una serie de posibilidades extra Internet. Hay que ser preciso respecto a la categorización: El "`net.art`" es la manera en que un grupo que estaba trabajando dentro de Internet se nombró a sí mismo. Ellos se autodenominaron así. Ahora, si hablamos de `net.art` en forma más amplia o de `web art`.

**Arcángel Constantini:** El `web art` se lo usa para hablar de una producción más formal que involucra más la parte estética o de diseño.

**G. Romano:** Pero depende cómo uses estas categorizaciones. También podés hacer la diferenciación y decir que `web art` es todo aquel arte en Internet que no necesariamente hace uso de la topología de la red y que sólo necesita de un `web browser`. En realidad podrían verse offline. Y si hablas de `net.art`, en el sentido amplio, más allá del movimiento que usó ese nombre, estarías hablando del arte de redes, que involucra tanto a Internet como a otro tipo de redes.

**B. Mackern:** Claro, por ejemplo el `mail art`. Y de hecho, en broma, también la red chamánica. Todo lo que involucra algún sistema de redes. Y por redes entendemos nodos que interactúan entre sí y donde no hay un centro preciso.

**B. Mackern:** Cuando presento mi trabajo del ASCII de la guerra, mi intención es presentar otro medio de manejo de imágenes que es la red de telegrafía. En esta red se intercambiaban imágenes ASCII, igual que por telex de línea. Es decir, hubo sistemas que no fueron tan importantes como Internet pero que también transmitían imágenes, en este caso por morse. En realidad, más que el mensaje en sí de la movida antiguerra, en ese trabajo yo quería realizar una reflexión acerca de estas cosas: que el ASCII viene de mucho más atrás que Internet y que era la forma ideal

119 . `Net.art`: En un mensaje dirigido a la lista `Nettime`, Shulgin nos da su versión de los hechos: Creo que ya es hora de aclarar el origen del término "`net.art`". En realidad es un ready made. En diciembre de 1995 Vuk Cosic recibió un mensaje, enviado por un mailer anónimo.

Debido a una incompatibilidad de software, el texto era un abracadabra en `ascii` prácticamente ilegible. El único fragmento que tenía algún sentido se veía algo así como: [...] `J8-g#\;Net. Art{-^s1 [...]` Vuk quedó muy impresionado: ¡la red misma le había proporcionado un nombre para la actividad en la que estaba involucrado! E inmediatamente comenzó a usar este término. Unos meses más tarde reenvió el misterioso mensaje a Igor Markovic, que logró decodificarlo correctamente. El texto resultó ser un vago y controvertido manifiesto donde el autor culpaba a las instituciones artísticas tradicionales de todos los pecados posibles, declarando la libertad de la auto-expresión y la independencia para el artista en Internet. El fragmento del texto mencionado, tan extrañamente convertido por el software de Vuk, decía (cito de memoria): "*All this becomes possible only with the emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete...*", etc. Así que el texto en sí no era demasiado interesante. Pero el término que indirectamente trajo a la vida ya estaba en uso por aquel entonces. Pido disculpas a los futuros historiadores del `net.art` - ya no disponemos de ese manifiesto. Se perdió el verano pasado, junto con otros preciados datos, luego de una trágica rotura del disco duro de Igor.

de armar imágenes para transmitir mediante redes radiotelegráficas. Algo que me interesaba además es que en este caso el sonido es la imagen.

**Belén Gache:** Pero el trabajo connota, además, la relación directa entre Internet y las tecnologías de guerra. Es decir, el surgimiento de Internet como sistema alternativo en caso de que un ataque nuclear destruyera las formas habituales de comunicación.

**B. Mackern:** Sí, pero hay arte de redes que son mucho más antiguas que Internet. Por ejemplo, las redes formadas por las palomas mensajeras. Estoy seguro de que había alguna sociedad colombófila que se le ocurrió intercambiar algún tipo de mensaje artístico. El mapeo del recorrido de las palomas, el cruzar diferentes ciudades con una intención política, por ejemplo, el este y el oeste de Europa, eso seguramente se hizo en algún momento.

**Jorge Haro:** Yo creo que el denominador común sería el lugar desde donde se produce, un lugar de resistencia. El audio casete network, por ejemplo, era una estructura que se dio a partir de una música marginal.

**B. Mackern:** Hay algo que marcó siempre el trabajo en redes y es el hecho de tratar de zafar de centros de poder. Eso es clarísimo. Esa es la táctica a partir de la cual se montó Internet: si se destruye un nodo, sigue funcionando todo lo demás. Hay un ejemplo que se me ocurre ahora, respecto de la música, que no era en realidad una red porque provenía de un solo nodo, que era un nodo radial: Orbital. Orbital era en la autopista que rodea Londres. Se hacían fiestas en casas tomadas, pero nunca se sabía exactamente adónde iba a ser el rave. Entonces la gente quedaba "orbitando" en la autopista esa, sintonizando una FM pirata y en un momento daban la información: en tal hora, en tal lado, y ahí iban todos.

**A. Constantini:** Otra cosa que caracterizó a estas redes fue la fuerte relación con los aspectos bélicos. La muralla China, por ejemplo, funcionaba también como una línea de mensajes. En China, parte de la función de la muralla era impedir que la gente no cruzara pero parte era también el aspecto de la emisión de mensajes. En cada torre de la muralla había un vigía y si el vigía veía que venían los agresores, prendía una fogata. Y así, los otros vigías, si veían la fogata iban prendiendo a su vez otra fogata y así se armaba una línea de fogatas que llegaba hasta Beijing para avisar que estaban siendo atacados. Y también están las señales de humo de los apaches. O los aztecas, con los códigos y los corredores, que comían peyote y corrían 40, 50 kilómetros hasta el otro punto y luego de regreso.

**B. Mackern:** Bueno, pero en estos casos nos escapamos de la idea de red, donde si se destruye un nodo, los otros siguen interactuando. Acá tenés, en todo caso, sistemas de comunicación lineales.

**B. Gache:** Si vamos a hablar de teorías de la comunicación, el lenguaje mismo es la red de intercambio de mensajes usada más ampliamente.

### [...] Del net.art al post.net.art

**B. Mackern:** Volviendo al término net.art creo que tenemos que acotarlo a Internet. Yo tiendo a defender mucho eso por un tema ético. Si un grupo le pone net.art a algo y formaliza toda una descripción de su actividad bajo ese nombre, creo que tenemos que inventar otro nombre porque ese ya tiene dueño.

**B. Gache:** A mi me parece que las denominaciones como net.art o video arte, por ejemplo, remiten a un dispositivo y no a una estética y esto genera confusiones. Si vos hablas de movimientos artísticos - Dadaísmo, Situacionismo, etc.- estás hablando de una particular estética. Pero si vos decís net.art, te referís en realidad a un dispositivo tecnológico con el cual pueden producirse estéticas muy diferentes entre sí.

**B. Mackern:** Claro, eso lo hablábamos con JODI. A mí, por ejemplo, no me interesa el nombre que esto tenga. Yo pongo en todas mis páginas en el título "net.art" para que, si alguien busca net.art en Internet salgan mis trabajos en el buscador. Como una cosa táctica. Y es así. Si buscás net.art aparecen mis páginas y no las del movimiento net.art.

**B. Gache:** Puede que ahora aparezcan tus cosas cuando ponés net.art. Pero dentro de veinte años va a aparecer cualquier cosa. Es como si los hermanos Lumière hubieran dicho, bueno, nosotros hacemos cine. Hoy buscá la palabra "cine" en Internet y fijate en qué orden aparecen los hermanos Lumière. Con el tiempo, todo se va complejizando.

**B. Mackern:** Sí, en ese sentido sí haría falta una especificación. Además porque aparece también la bastardización. Ya hoy mismo, buscás net.art y te aparece también, por ejemplo, este Agricola de Cologne con su sitio Latino Arte.com que es lamentable, ¿lo vieron? Es un *wannabe* latino, como diría nuestro amigo mexicano, que se hace llamar Agricola de Cologne que mandó a todo el mundo, en un SPAM de aquellos, un pedido de links de obras de net.art latino. Y, claro, viste como somos los latinos, le mandamos en seguida nuestros links. Termina sacando su sitio y ya arranca mal, onda: "Yo, Agricola de Cologne, curador de net.art latino" y abajo "todos los derechos reservados". Todo lo contrario a lo que se entiende que debe ser el net art. Y si analizamos las imágenes, para colmo, pone una especie de árboles incendiados onda "Amazonia desaparecida", los peores clichés. Yo pensé que estaba tomando el pelo pero, no, estaba hablando en serio.

**G. Romano:** Bueno, pero entonces, si decís que ese tipo cometía todos los errores es porque, de alguna forma, das por sentado que hay una forma "correcta" de hacer las cosas. O, en todo caso, una forma que se condijera con la manera en que operaban los artistas de net.art de las primeras épocas. Podríamos llegar a pensar que los primeros artistas de net.art tenían cierta línea, ciertos conceptos, apuntaban a cierta dirección.

**B. Mackern:** Sí, una táctica.

**G. Romano:** Una ideología.

**B. Mackern:** Ahí está: una ideología.

**B. Gache:** Pero en el caso de JODI, que vos citas, ahí hay una estética clarísima relacionada al net art.

**B. Mackern:** Porque JODI trabaja a partir de una reflexión sobre la interfaz. Muchas de sus obras Goodtimes, los Binhex y todo eso.

**B. Gache:** Bueno, ahí tenés. En todo caso, ese trabajo con la interfaz en JODI podría llevarte a una primera definición de net.art como un arte que trabaja auto-reflexivamente sobre su propio lenguaje

**G. Romano:** Sí, porque ¿qué pasaría con una obra como la de Lozano-Hemmer, Alzado vectorial?

**B. Mackern:** O lo de King Cross<sup>120</sup>. El loco hizo un llamado a través de todas las listas de que llamen a determinados números telefónicos. La obra, en realidad, era una intervención sonora sobre el espacio de la estación de tren. Pero es una obra de Internet. Por eso, me parece más apropiado hablar, en todo caso de obras que ocurren dentro de Internet o que manejan elementos inherentes a Internet.

**G. Romano:** Pero el problema es que, sin una terminología clara, empieza a pasar un poco lo que decía Belén, es decir, aparece el nombre net.art por el uso del dispositivo

---

120 . @ kings x phone El primer trabajo en Internet de Heath Bunting, hecho en 1994, fue un proyecto llamado Kings Cross Phone-In. Este consistió en la publicación en una página Web (<http://www.irational.org/cybercafe/xrel.html>) y en varias listas de correo los números de 36 teléfonos públicos que rodeaban la estación de trenes King Cross de Londres. En su invitación Bunting llamaba a hacer, el viernes 5 de agosto de 1994, cualquier combinación de las siguientes actividades:

- 1- Llamar a alguno de los números, hacer sonar el teléfono un tiempo y luego colgar.
- 2- Llamar a esos números siguiendo algún tipo de patrón.
- 3- Llamar y mantener una conversación con alguien advertido o inadvertido.
- 4- Ir a la estación de King Cross, ver la reacción del público, contestar los teléfonos y charlar.
- 5- Hacer algo diferente

Un reporte de lo sucedido fue publicado por Bunting en esta web.



y nada más. Y así, queda como net.art cualquier cosa que se ponga en Internet. Lo que define es simplemente el uso del dispositivo. Yo lo que quería ver hoy es qué pasó con ese uso táctico o con esa ideología de los primeros artistas de net art. Yo creo que eso ya no está. Y no está por varias razones. Porque se quedó diluido ante el aluvión de cosas de web art, porque cambió Internet - cambiaron los browsers, cambió el volumen de usuarios, el ancho de banda, etc. Cambió el comportamiento del usuario frente a Internet. Otro cambio fue el que se dio paralelamente en las instituciones artísticas. En determinado momento, las instituciones se vieron ante la necesidad de incorporar al net.art pero no tenían ni críticos especializados, ni curadores especializados –curadores no solo para seleccionar sino también para decidir cómo se debía mostrar el net art. Entonces, incorporaron estas nuevas técnicas pero lo hicieron mal. Esto se vio claro en Documenta X, por ejemplo, donde el net.art se mostró pero se mostró muy mal y los artistas no quedaron para nada conformes. Catherine David salió entonces a tratar de defender algo indefendible.

## Espacios virtuales vs espacios reales

**G. Romano:** En la Documenta X<sup>121</sup>, este problema no terminó de definirse. Con El final del Eclipse pasó algo parecido sobre todo en relación a ese hábito de separar a las obras para Internet del resto de la muestra. Como si fueran distintas al resto y como si fueran parecidas entre sí.

**B. Mackern:** Bueno, en el último gathering importante del Nettime, en Berlín, se llegó a una conclusión interesante. Al menos yo, con lo que más me quedo en esta cuestión de salirse de Internet a las muestras físicas es con el tema de la comunicación con otros artistas. O sea, que pase esto mismo que está pasando ahora acá.

**J. Haro:** ¿Pero esto no podría pasar online también?

**B. Mackern:** Por supuesto que sí.

**G. Romano:** Yo creo que no. Creo que no alcanza. Y ahí retomo un poco el tema del net.art, en su sentido amplio de arte de redes. A la vez que algunos artistas que

---

121 . Documenta X: La puesta de los 9 trabajos de net.art en la Documenta X produjo una serie de objeciones por parte de artistas y público especializado. En un recinto especialmente ambientado como oficinas se ubicaron dos terminales por obra. La consulta era offline con el propósito de que sólo pudiera navegarse por la obra. Esto evidentemente impedía los links externos que la comunicaban con otros sitios de Internet por lo que algunas obras no podían verse en su totalidad o tal como habían sido concebidas. La elección de una ambientación tipo oficinas tampoco cayó muy bien. Palabras de Jodi: "El net.art no necesita de ese tipo de metáforas para ser presentado en espacios reales, del mismo modo que los monitores de TV no necesitan de la decoración de hogar para ver en ellos un video. El cliché de la oficina además apesta porque sirve para agrupar y etiquetar a artistas que sólo tienen en común el uso de la red, y los categoriza, en oposición al resto de la exhibición, por la técnica usada."

trabajan en Internet se mueven con las premisas ideológicas de los primeros tiempos del net.art, también las empiezan a llevar al offline, y así de esta manera, se empiezan a generar redes offline.

**B. Mackern:** A eso iba. En este gathering de Berlín, todo lo que sucedió a nivel de generación de redes offline e incluso online, surgió en los boliches alrededor de la muestra, en un contacto directo de los artistas con otros artistas con los que encontraban afinidades.

**B. Gache:** Como la muestra de Montbéliard, "Interferentes"<sup>122</sup>, que reunió en Europa a un grupo de latinoamericanos, que posiblemente en América no llegarían a conocerse.

**B. Mackern:** Claro. La idea de "grupo de latinos trabajando con una idea de red" se vio favorecida, lo tenemos que reconocer, no dentro de Latinoamérica sino por la muestra que organizó la gente del CICV.

**J. Haro:** Es que nuestros países están más pendientes de lo que pasa en Europa de lo que pasa aquí. El punto de reunión es Europa y hacemos 12.000 kilómetros para reunirnos en un lugar cuando en realidad estamos mucho más cerca unos de otros.

**B. Gache:** Bueno, pero tenés que reconocer que lamentablemente acá no tenés los festivales a nivel internacional que tenés en Europa, donde te podés conectar con gente de todos lados.

**A. Constantini:** Pero más allá de la cuestión interpersonal, estábamos planteando la cuestión de qué pasa con la obra fuera y dentro de Internet. En una muestra a principios del 97 que se llamó Entropía, lo que hice fue fotografiar los números que estaban en un estacionamiento donde trabajaba. Eran unos números que ya estaban en un estado de entropía bastante alto. Solo quedaban rastros de ellos. Los fotografié e hice una muestra con esos números. Hice unas animaciones digitales y con algunos cuadros que me interesaban de la animación lo imprimí en papel fotográfico. En la muestra juntaba los distintos espacios. Hablaba de la permanencia en el espacio de una imagen que al ser funcional y no ser valorada como obra de arte, su permanencia es menor a un espacio digital en el que no importa que sea o no obra de arte. Por ser digital perdura en el tiempo. Y la idea de regresarla al espacio concreto en papel fotográfico era regresarla a ese proceso de entropía pero ya no con un valor funcional sino con un valor artístico que le permite una permanencia

---

122 . Interferences: El CICV Pierre Schaeffer (Centre International de Création Vidéo), realizó el Festival Interferences, en diciembre del 2000, en Belfort, Francia. Reunió 350 artistas de 40 países. América Latina (Chile, Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Colombia, México) estuvo en el núcleo de esta Bienal, muy bien representada. La obra Atari-Noise de Arcángel Constantini recibió el primer premio en la categoría instalaciones. <http://www.interferences.org>

mayor a esa imagen. Y eso fue antes de conocer lo producido en la red. Una de las primeras piezas que hice para la red fue retomando esas animaciones que hice pero ya recontextualizándolas en la red. Pero la relación que buscaba no era con Internet en tanto red sino en tanto espacio virtual.

**G. Romano:** Mi primera obra para Internet, *Mi deseo es tu deseo*, del 96 en realidad también fue particular. Yo utilicé la red como una fuente de la cual sacar material. Pero la obra no estaba en la red sino que consistió en pegar en la pared del museo todos los mails que yo recibía. Ahora, incluso, estoy trabajando en la edición de un libro basado en esta obra. A pesar de haber utilizado el dispositivo Internet, la obra final era una obra física ubicada en el espacio de un museo. En ese caso, se distancia de una obra de net art. Como por ejemplo, la obra que hizo Lozano-Hemmer en el Zócalo, *Alzado vectorial*<sup>123</sup> puede realizarse exclusivamente gracias a que existe un dispositivo tecnológico como Internet, pero no se trata de una obra de net.art precisamente. Más teniendo en cuenta el uso del espacio que hace.

**B. Mackern:** O el caso de *Silophone*<sup>124</sup>, muestra de la cual participé. Es un silo en la isla de Montreal que funciona como una cámara de eco. Ahí tienen un servidor que recibe los pedidos de la gente y los MP3 que va mandando la gente resuenan en el silo, y hay un micrófono que recibe eso y lo manda otra vez a Internet.

**A. Constantini:** Pero tu pieza *Mi deseo es tu deseo*, dices que considerabas el soporte, pero ¿consideraste igualmente el proceso como parte de la obra?

**G. Romano:** Sí. En el 96 yo mostré *Mi deseo es tu deseo* en Buenos Aires y en México, con tres meses de diferencia entre ambas muestras. En Buenos Aires, simplemente presenté la idea de la obra, establecí en qué consistía la acción. En realidad la obra estaba concebida como una acción a través de Internet y yo consideré la muestra de Buenos Aires como una declaración del inicio de esta acción. Durante tres meses fui juntando los mails que recibía y en México, finalmente, los

---

123 . *Alzado vectorial*: Alzado Vectorial fue una obra interactiva del artista Rafael Lozano-Hemmer diseñada para transformar el Zócalo de la Ciudad de México. Utilizando una interfaz de realidad virtual el sitio web de Alzado vectorial <http://www.alzado.net/intromx.html> le permitía al visitante diseñar una escultura de luz con 18 cañones antiaéreos localizados alrededor de la plaza. A cada participante se le hizo una página web para archivar su diseño con fotos de tres cámaras digitales. La pieza se desconectó el 7 de enero del 2000, después de recibir cientos de miles de visitas de 89 países.

124 . *Silophone* <http://www.silophone.net>: Una instalación Sonora en el Silo 5 del Puerto Viejo de Montreal Silophone es un proyecto de [The User] Thomas McIntosh y Emmanuel Madan, que combina sonido, arquitectura y tecnologías de la comunicación para transformar un significativo emplazamiento dentro del paisaje industrial de Montreal. El proyecto hace uso de la increíble acústica del silo introduciendo sonidos desde cualquier lugar del mundo que van siendo recolectados tanto vía Internet como telefónicamente. Una vez recibidos son emitidos dentro de la amplia cámara de concreto del silo. Allí se ven transformados por la particular acústica de la estructura. Estos sonidos son luego capturados por un micrófono y reemitidos a través del sitio de Internet para que la misma persona que contribuyó con el sonido original o cualquier otro visitante pueda escuchar el sonido resultante.

expuse. Pero claro, Internet fue el dispositivo que me permitió realizar la obra. Y ahí se ve claramente cómo cambió Internet. Hoy en día sería imposible realizar esa obra como la realicé en el 96. A nadie se le ocurriría hoy pensar, así, ingenuamente, que del otro lado del mail hay una persona real.

### **[...] Horizontalidad y jerarquías**

**J. Haro:** La horizontalidad tiene que ver con la falta de historia. Cuando hay historia la horizontalidad se torna en una situación menos probable. Porque ya empieza a emerger aquellas personas que pretenden algún tipo de jerarquización con respecto a lo que se produce. Me parece que fue un fenómeno de los primeros años ya que no había puntos de referencia que posibiliten ninguna jerarquización. Pasados ya siete años ya hay historia suficiente como para que haya alguien que pueda curar estas muestras.

**B. Gache:** Pero más allá de la evolución cronológica, creo que el hecho de que una curaduría sea horizontal o jerárquica tiene que ver con una cuestión ideológica.

**B. Mackern:** Por ejemplo la curaduría de Shulgin respecto a FormArt, arte con formularios, era más con respecto a una técnica, o a los elementos formales particulares de un browser.

**G. Romano:** De todas formas yo creo que eso más que una curaduría fue directamente una obra de Shulgin.

**A. Constantini:** Sí, era una obra. Porque la otra que hizo, Read Me, la de software art.

**B. Mackern:** O Desktop is

**A. Constantini:** Read Me fue más que una recopilación.

**B. Mackern:** Había un marco teórico elaborado ahí.

**A. Constantini:** Hay curadores que van y buscan los sitios y los tratan de enlazar y hay otros que van más allá.

**B. Mackern:** Bueno es que inclusive FormArt, más allá de que la consideremos o no una obra de Shulgin, tiene una coherencia: es todo arte con formularios. Eso se podría seguir haciendo ahora, sin embargo. Por lo menos establecer un diálogo entre cosas que tengan una coherencia entre ellas.

**J. Haro:** Sigue siendo el tema del dispositivo o lo estético, cuál es el criterio que se usa para la selección

**G. Romano:** Yo lo que veo es que hay dos peligros en esta supuesta y tan anunciada "horizontalidad". Horizontalidad que algunos defienden y que a veces es una trampa. En esa obra-declaración que hicieron Natalie Bookchin y Alexei Shulgin "Introducción al net.art"<sup>125</sup>, ellos se imaginan, en la última parte, lo que va a ser el futuro del net.art y profetizan la desaparición del autor. Dicen que, finalmente, el artista se va a transformar en un artesano y que abandonará su nombre propio. Me parece que eso es una especie de trampa. Fíjense que, pasados apenas unos años, esas ideas ya no son hoy sostenibles. Los mismos Shulgin o JODI, más que haber desaparecido como autores, son referencias autorales muy fuertes.

**B. Mackern:** Yo creo que en ese sentido, sobre el tema del papel del artista, a nivel crítico es muy importante el aporte de José Luis Brea con "La era postmedia". Él aborda todo el tema de la sociedad del espectáculo y, a partir de ahí, entra a elaborar lo que el llama la estetización global. ¿Y qué pasa con el artista? ¿Cuál es su papel dentro de esa globalización estética? ¿En qué se convierte? En un artesano trabajando para esa industria de lo estético. O lo que Brea propone: encarar la acción táctica y de denuncia y de reflexión.

**B. Gache:** El arte entendido como resistencia. Burroughs, por ejemplo, entendía que el lugar del arte era el de contrainformar. El arte debía a toda costa evitar ser inoculado por el "virus del control" y crear armas imaginarias para resistirse a los poderes establecidos.

**B. Mackern:** Exactamente.

**G. Romano:** Es que a eso iba. Ese es uno de los peligros que hablaba: la invasión del diseño al campo del arte. A principios del s XX algunas vanguardias proponían: hagamos un arte útil, y ahí de alguna manera empezó el diseño moderno. Ahora se revirtió la situación. Pareciera que la consigna es: hagamos un diseño inútil y eso es lo que algunos diseñadores piensan que es arte. Hay un montón de páginas de diseño inútil, en el sentido de que no está hecho en función de una comunicación o para un cliente y que conforman una franja de producción que para mí, es un poco como decía Arcángel, es para tener en el portfolio y salir a buscar trabajos.

**B. Mackern:** O para vender software, tipo Joshua Davis y toda esta gente flashera.

---

125 . Introducción al net.art Natalie Bookchin, Alexei Shulgin. Texto grabado sobre seis bloques de piedra, 1999 Este "importante texto inmortalizado en piedra" (según sus autores) puede verse en formato digital en <http://www.easylife.org/netart/> En el mismo, Shulgin y Bookchin repasan casi a modo de receta las particularidades de una obra de net.art, las herramientas necesarias para su creación, cómo comportarse frente a instituciones y curadores, técnicas promocionales, indicadores del éxito artístico, etc. En síntesis, "todo lo que debe saberse para ser un moderno y exitoso netartista".

**G. Romano:** Y el otro peligro que veo es que hay mucha gente que entra al arte digital sin querer pasar por la historia del arte. Lo que produce que otra vez se empiecen a discutir cosas que ya fueron discutidas y superadas por todas las vanguardias del siglo pasado.

**B. Mackern:** Es como un engranaje que le falta un diente.

**A. Constantini:** Pero es que a veces es como esta frase "el lenguaje es un virus", que se está replicando constantemente, igual que las ideas. Y no sólo nos apropiamos de ideas que encontramos en un contexto sino que están las que vienen genéticamente con nosotros, los famosos arquetipos, que desconocemos concientemente. Como el concepto de sincronía: algo está sucediendo muchas veces al mismo tiempo. Empiezan a surgir conocimientos científicos y da la casualidad de que es uno el que lo anuncia pero al mismo momento está apareciendo en distintos centros científicos. Lo mismo pasa con conceptos, estéticas, etc. Son conexiones que existen antes de existir la red de Internet.

**B. Mackern:** Pero las relaciones las encontramos no solo en el mismo tiempo. También históricamente. Tomemos un ejemplo: se está hablando mucho del software art. Empezás a investigar y ves toda una serie de relaciones. Burroughs se apoyó a su vez en un tipo que pensaba en el software sin haber todavía software, un filósofo de la década del treinta, incluso anterior a Vannebar Bush, que tenía unas propuestas bastante locas de cómo organizar el lenguaje pero a nivel de software.

**B. Gache:** Y también se dedicó a realizar sus cut-ups cortando pasajes tanto de sus propias obras como de obras ajenas y luego ensamblando los fragmentos de formas aleatorias, un poco como los poemas de Tristán Tzará. En el cut-up tenés ya en germen una idea de operatoria que pasaría luego al software.

**B. Mackern:** Claro, los cut-ups. Fíjate que, en realidad, es todo una idea de software. Y el software art que hoy está cobrando una fuerza muy grande porque, además, involucra lo que Arcángel dice, involucra no ya la información sino cómo se itera o reitera y genera bucles para generar módulos. Es bien como la programación. Involucra el tema genético.

**A. Constantini:** El software art ahorita tiene su auge porque los programadores se dieron cuenta de que su discurso podía entrar dentro del terreno del arte.

**B. Mackern:** Pero generalmente no son los programadores los que llevan adelante el software art.

**A. Constantini:** Bueno, sí. Se ha premiado gente que no son programadores. Por ejemplo, en Read Me, los que ganaron fueron unos chavos que hackearon el Windows de cierta manera.

**G. Romano:** Aunque también está el caso de Linux, que le dieron el premio en Ars Electrónica.

**B. Mackern:** Yendo más lejos, en el 70, un tal John Burnham hizo una exposición, todo con máquinas de esa época, por supuesto, todo referido al software art. Esa muestra (Software) fue en el Museo Judío de Nueva York. Ahí, el museo apostó a este tipo y, por supuesto, no resultó. La muestra fue un fracaso, a este tipo lo echaron y el museo volvió a colgar sus tradicionales cuadros. Todo esto quedó olvidado y fue traído de nuevo a la memoria por la monografía de un estudiante que investigaba sobre software art. Yo sí creo que hay un montón de datos que debieran recuperarse del pasado, un montón de links hacia atrás que van formando una historia con la cual uno entra en diálogo.

**G. Romano:** De hecho, yo creo que no podés analizar el software art sin hablar del arte conceptual. Más en esa época, esa muestra era directamente arte conceptual. Si no conocés estos discursos, el peligro es que nuevamente estás empezando de cero. A ese peligro me refería antes.

**B. Mackern:** Sí, yo creo que hay que hacer todos los links posibles hacia atrás, lo más exhaustivos posibles inclusive por un tema ético.

### [...] Space Invaders y otros sueños digitales

**A. Constantini:** Tu pon los juegos de Atari, que es otra red que existe por ahí, que te bajas ROMs y ROMs y ROMs. Y tú al jugar asociabas la carátula del casete que nada tenía que ver con el juego. La carátula era hiperrealista, fantástica y cuando estabas jugando veías píxeles. Pero una vez que dejabas de jugar en la memoria te quedaban referencias de personajes. Por ejemplo el Moctezuma's Revenge. Jugabas a que eras el personaje este, metiéndose en grutas con calaveras y espadas y luces y cuando recordabas el juego, te ibas a la escuela y ya no podías jugarlo, tú no pensabas en píxeles, realmente pensabas en una aventura. Era una construcción onírica digital de lo que estaba sucediendo. Y si bien era comercial, lo comercial no lo encuentras por ningún lado. Era un programador expresando algo, una secuencia, robots, guerras, pero con los mínimos elementos y todo a través del lenguaje directo con un procesador. Que ahorita es raro que se de eso. No se da.

**B. Mackern:** Algo interesante es que el objeto que define esos juegos en realidad no es que haya evolucionado tanto. Lo que más ha cambiado es la representación

gráfica, el skin. De repente necesitás una Pentium IV para correr una cosa que se corría en Atari pero lo ves más realista y ahí está el coste de proceso: en la representación.

**B. Gache:** Para mí es un error estratégico. Por que el grado de abstracción provocaba que fuera mucho más invocante la imagen en el jugador.

**B. Mackern:** Es raro la vuelta a eso. Para mí es un hallazgo lo que hizo JODI en su obra SOD<sup>126</sup> con la reconstrucción o deconstrucción del Wolfenstein. Te encontrás con que estás navegando con algo que parece de Malevich.

**A. Constantini:** Pero el hackeo ya sucedía. Que se metieran en software de juegos y los modificaran, Eso siempre ha estado.

**B. Mackern:** Si. Y a nivel más profundo que ahora. Porque vos te metías a transformar la mecánica del juego. Ahora la máquina está cerrada. Sólo tocás el skin.

**G. Romano:** Yo recuerdo una noche hace muchos años que me quedé abriendo y modificando el Space Invaders para la Sinclair 1000. Era la primera vez que entraba a mirar un juego por dentro. Los programas venían en BASIC en una cinta de audio. Me quedé hasta muy tarde cambiando los parámetros hasta que finalmente aparecían cientos de naves que nunca se podían derribar por más que acertaras el disparo y siempre seguían saliendo más. Era algo bastante inquietante. Me acosté y soñé que entraba al software de mi cerebro y que empezaba a modificarlo. Y que además había perdido el original. Por lo que aterrado me daba cuenta de que me iba a despertar con el cerebro hackeado, intervenido.

**A. Constantini:** Hablando de Space Invaders, el proyecto de este francés Space Invader<sup>127</sup> que empezó en el 95, a mí se me hace uno de los proyectos que más usaron la red y esa relación espacio tiempo situación. Hace como una alegoría del píxel y genera estas navecitas como Space Invaders y lo que hace es pegarlas como grafities y es un reality game: va acumulando puntos y perdiendo puntos cuando se los quitan y lo va fotografiando y va generando un documento que está en línea. Que comenzó en París.

**B. Mackern:** .y tiene invadido Tokio y un montón de ciudades.

---

126 . SOD.1 <http://sod.jodi.org/> La primera intervención a un juego que realizaron los JODI, SOD.1, fue una modificación al Wolfenstein, el clásico juego de acción en primera persona. Los elementos originales de este castillo nazi, los ladrillos, los guardias, fueron reemplazados por figuras geométricas simples. Conservaron la dinámica del juego y también sus sonidos originales, ladridos de perros, gritos de los soldados. Está disponible para su descarga en la siguiente dirección:

127. Space Invaders [www.space-invaders.com](http://www.space-invaders.com)



**A. Constantini:** y es como esa recontextualización de llevar lo digital al espacio concreto. Hace un mapa de las ciudades en las que encuentras con todas las invasiones. Entonces tú vas y recorres París siguiendo el mapa de Space Invaders buscando todas esas intervenciones.

### [...] Geografías vs. Cibergeografías

**G. Romano:** ¿Piensan que hay un posible recorte latinoamericano en la producción de arte e Internet? Lo pregunto un poco pensando en si hay algo más que la simple selección de obra tomando en cuenta de dónde viene y que generalmente éste es el criterio de selección menos interesante.

**B. Mackern:** Lo de las muestras latinoamericanas me parece que son armas de doble filo. Yo creo que, a veces, tenemos más relación de vecindad entre zonas de cibergeografía que de geografía.

**G. Romano:** Defíneme eso de "zona cibergeográfica".

**B. Mackern:** Yo creo que hay espacios geográficos diferentes pero también hay espacios mentales diferentes. Por ejemplo, yo quisiera resaltar algunas cosas que podrían unirnos o desunirnos como latinoamericanos. Por una parte, hay una proximidad de contextos que está equivocada. Por ejemplo, cuando se habla de low tech, es claro que no es lo mismo cómo trabaja un europeo con low tech que cómo trabaja un latinoamericano. Nosotros lo trabajamos desde la carencia. Ellos lo trabajan desde la saturación. Pero por otra parte, ¿qué me puede pasar a mí con la obra de otro latinoamericano que está trabajando con cosas que a mí no me interesan para nada por un tema sensible o existencial o lo que fuera? A mí, lo que más me motivaba para entrar en Internet era el encontrar una escena de gente que produjera feedback, intercomunicación. Así, por ejemplo lo encontré a Arcángel como interlocutor en México, como un interlocutor superválido que en Uruguay no lo tenía. Por eso hablo de zonas cibergeográficas. Yo a veces tengo la sensación, yo sé que es muy *naïve*, pero que, desde que me metí en Internet, es como que he estado encontrando una serie de integrantes de una tribu que se vio disgregada y la encuentro totalmente deslocalizada geográficamente, los hay en cualquier lado, tanto en países centrales como periféricos.

### [...] Redes invisibles

**G. Romano:** ¿Cómo se imaginan que va a evolucionar el uso artístico de Internet? Es decir, es evidente que la red ya no es lo que fue hace unos años y que en un futuro cercano poco quedará de lo que hoy conocemos como Internet.

**B. Mackern:** Cada vez más se va a ir dando la comunicación punto a punto. Por la sobresaturación de la red como resultado de que cada vez hay más conexiones, cada vez más discursos. Se está volviendo al punto a punto, es decir, al concepto de la vieja Internet que es la más noble, el volver a la comunicación sincera y real. Como táctica y estrategia de distribución a ver quien te devuelve el feedback está bien tirar el baldazo y mojar a todo el mundo, pero luego, en un nivel posterior, vos querés saber con quién estás hablando e intercambiando comunicación.

**G. Romano:** Se va creando una nueva ecología de la red.

**A. Constantini:** Yo creo que ahorita la red que viene no es una red que te aísla. Hoy tenés que llegar a tu casa, instalarte frente a tu computadora, y seguir todo ese protocolo de conectarte, consultar tu correo. La red que viene es una red inalámbrica personal en la que vas a estar conectado todo el día moviéndote por el espacio físico pero en línea. Como se da ahora con las PDAs con el intercambio de archivos por el puerto infrarrojo. Pero va a haber una transferencia de otro tipo de información. Mucha de esa transferencia va a ser punto a punto físicamente pero va a estar usando algoritmos y filtros que reconstruirán el mismo paisaje. El hecho de estar elaborando proyectos específicos para la red global va a desaparecer. La reemplazará algo mucho más instantáneo y espontáneo. Algo de eso se empieza a ver en Japón donde la gente con los teléfonos celulares <sup>128</sup> está todo el tiempo mandándose fotos. Y la mandan a otra persona que está viendo los espacios del otro.

**G. Romano:** Es que hay una especie de hibridización de los dos espacios, el real y el del ciberespacio. Se crea un hiperespacio en donde esta cuestión de la conexión punto a punto es a través de la red pero está conectando y alterando espacios físicos reales.

**A. Constantini:** Y creo que vamos hacia un crecimiento del papel del software. Imagina ponerte unos lentes con camaritas y conexiones de audio y poder estar reconstruyendo todo el espacio que te rodea en el momento. A un sonido le vas a hacer un delay o a una imagen podrás hacerle un barrido o un zoom a objetos que te interesen. Es una visión que ahorita es posible hacerla con todo ese software tipo NATO que va en esa línea. El problema es que NATO vendió unas 2000 licencias. 2000 personas que están produciendo exactamente lo mismo. Tú ves las estéticas y

---

128. Sha-mail. La explosiva popularidad del servicio de mensajes de imágenes que envían fotos o video sobre la existente red de segunda generación ha generado que los teléfonos móviles con cámara incorporada se conviertan en un standard en Japón. El servicio denominado Sha-mail (Sha por "to shoot" en japonés) de la empresa J-Phone había capturado para enero de 2003, más de 8 millones de usuarios. El Sha-mail es simple. Apuntas tu celular, disparas y envías la imagen a otro teléfono o a una PC. La aparición de la red de tercera generación, que asegurará mayor ancho de banda, puede que nos traiga mayores novedades. La Nokia Fun Camera por otra parte es la primera cámara exclusivamente diseñada para teléfonos. Sus fotos, de formato redondo, puedan ser enviadas vía MMS (Multimedia messaging service).

son las mismas. Porque utilizan los mismos filtros, los mismos procesos y al final lo que firma es NATO, no es el artista. Es como si un software se apropiara de la mente de los artistas.

**J. Haro:** Ante tanta standardización creo que lo que se impone es una vuelta a algo mucho más artesanal.

**B. Mackern:** Por eso hablo del punto a punto. Es como un regreso al punto de partida pero un punto más arriba. Como en una espiral. Por otro lado el problema de los procesos de standardización es el control. Cuando estandarizas, el control es siempre mucho más fácil. Pero el control no lo vas a tener vos. Es como cuando querés filmar el patrón de ruido de Atari Noise con una cámara Sony. Y la cámara no te lo graba porque dice: "eso es un error" y no lo graba. Arregla el error dejándote todo blanco o todo negro.

## 9. CREANDO Y MANIPULANDO EL INFOME<sup>129</sup> (ecosistemas de código, ordenadores y redes). Software art.

Entrevista vía e-mail de Lourdes Cilleruelo a Lisa Jevbratt.

Artista y teórica sueca nacida en 1967, afincada en San José (California). Actualmente es miembro de la corporación C5 y profesora de *Media Arts & Technology (MAT)* y *Studio Arts* en la Universidad de California (Santa Barbara). Especializada en *software* y *network.art* está más interesada por la programación de código y por desvelar los protocolos, lenguajes y mecanismos internos de las redes, que por sus resultados estéticos; por lo que su obra se puede considerarse más cercana a la tradición conceptual. Trabaja con bases de datos, minería de datos (*mining data*<sup>130</sup>), visualización dinámica y cartografía de datos. Entre sus numerosos proyectos se encuentra su serie *The Stillman Projects*<sup>131</sup>, dentro de la que destaca su intervención en el Walter Art Center que estuvo operativa desde noviembre 1998 a abril 1999.

### LC: ¿Cómo definirías el net.art después de 10 años de su nacimiento?

**Lisa Jevbratt:** Aunque pudo haber tenido sentido etiquetarlo en 1994, no creo que lo tenga hoy en día. Todavía trabajo con, sobre y en Internet pero siento que mi trabajo está más conectado a la tradición conceptual y minimalista que al net.art, e incluso que a la “tradición” de los nuevos media.

### LC: ¿En tu opinión, cuál ha sido la contribución más importante del net.art al contexto artístico?

**LJ:** Una de las contribuciones más importantes son los nuevos tipos de colaboraciones que han emergido, colaboraciones implícitas que han nacido de las listas de correo como resultado de la propia naturaleza del medio. Existe un amplio espectro de trabajos, desde el proyecto *Homework* de Natalie Bookchin, hasta el proyecto *Carnivore* de RSG.

---

129 . **Infome (infoma)** – nombre procedente de: *information* –información- + *ome* -oma- (- suf., todo, la totalidad de, (como en *genome* -genoma)) Para más información véase:

[http://128.111.69.4/~jevbratt/infome\\_imager/lite/description.html](http://128.111.69.4/~jevbratt/infome_imager/lite/description.html)

130 . **Data mining** también conocido como **knowledge-discovery in databases (KDD-** descubrimiento de conocimiento en bases de datos), es la práctica de búsqueda automática de grandes cadenas de datos acorde a unos parámetros establecidos. Para ello, el *data mining* usa técnicas computacionales procedentes de las estadísticas y de patrones de reconocimiento. Para más información véase:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Data\\_mining](http://en.wikipedia.org/wiki/Data_mining)

131 . **A Stillman Project for the Walker Art Centre**

<http://projects.walkerart.org/stillman/documentation/stillman/error.html>

**Tus obras se encuentran entre el net.art y el software art. ¿Cómo definirías tu trabajo? ¿Te consideras net.artista?**

**LJ:** Nunca me he definido a mí misma como net.artista. Tan sólo soy una artista que se ha sentido atraída e interesada en la programación y en Internet.

**LC:** Olga Goriunova y Alexei Shulgin en su artículo “Artistic Software for Dummies and, by the way”<sup>132</sup>, en el read\_me Festival de mayo de 2002 en Moscú, definían el software artístico como *“software creado por diferentes propósitos a los pragmáticos tradicionales”*. Tales programas no son vistos como herramientas para la producción y manipulación de objetos digitales – desde las cuentas bancarias online hasta las obras de arte– sino que son trabajos de arte en sí mismos. **¿Estás de acuerdo con esta definición?**

**LJ:** Algunas partes de la definición me parecen correctas, otras en cambio son más problemáticas. El software art es arte en sí mismo, no un medio de producción de arte. Mi software normalmente produce imágenes pero no las considero imágenes artísticas, considero el software, o el sistema, arte. No obstante, el propósito del software artístico puede ser pragmático. Puede ser una herramienta y también creo que se puede crear una herramienta para un banco online como arte. Del mismo modo podrías crear un banco como arte (al igual que podrías crear un restaurante como arte, Les Levine así lo hizo en los sesenta). Eso es posible cuando una herramienta *sabe* que puede funcionar como arte. Una de las condiciones necesarias para que algo sea arte, es que ese “algo” tiene que ser consciente de qué es –cómo es y cómo funciona-. Por tanto, el software que es arte necesita ser consciente de que es software, y el software que está demasiado ocupado produciendo cosas podría no serlo.

En el texto de los 90, “El arte y la arquitectura del ciberespacio”<sup>133</sup>, Pierre Levy argumenta que el artista necesita cambiar su interés del contenido -productos y procesos-, a las máquinas -herramientas y procesos en sí mismos- para mantener el mismo control sobre el significado generado por su trabajo. Por ejemplo, para mantener el rol de autoría moderna tradicional, los artistas producirían herramientas, algo que en la tradición moderna por definición no sería arte.

**LC:** **¿Cuál es el papel de los programadores en el contexto del arte? ¿Cómo entiendes la relación entre un artista y un programador y cómo te consideras a ti misma, artista o programadora?**

**LJ:** Soy un artista que crea mediante la programación y como muchas otras personas de otras especialidades, me paso la mayor parte del día programando. Precisamente ese uso extendido de la programación la convierte en un medio artístico interesante y, hoy en día, es una “herramienta” tan omnipresente que el término “programador” podría no tener mucho sentido. Podría tener casi tan poco sentido como llamar

---

132 . Olga Goriunova y Alexei Shulgin. “Artistic Software for Dummies and, by the way, Thoughts About the New World Order” [http://macros-center.ru/read\\_me/teb1e.htm](http://macros-center.ru/read_me/teb1e.htm)

133. “L’art et l’architecture du cyberspace. Esthétique de l’intelligence collective”. Capítulo del libro *L’intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, París, La Découverte, 1997.

escritor a cualquiera que escribe en lenguaje natural basado en lo cotidiano. No obstante, el concepto de artista-programador puede ser importante para definir varios tipos de arte basados en el ordenador. Existen artistas que trabajan con la programación y existen otros artistas de los nuevos media que no tienen interés en comprometerse con la tecnología a ese nivel. Yo pertenezco al primer grupo y podría, incluso, no ser una artista de los nuevos media (o al menos rara vez me he interesado en lo que se ha etiquetado como “arte de los nuevos media”).

**LC: ¿Crees que el software es una herramienta transparente para la creación? Si no, ¿qué es o en qué consiste su influencia en la obra de arte? Personalmente, ¿qué es lo que más te atrae del software art?**

**LJ:** Por supuesto un medio no es transparente. Una pintura siempre habla a un mismo nivel sobre la “pintura”. Sin embargo, debido a que la programación de ordenadores, las redes y el software no son medios artísticos aislados (por su historia específica y la diversidad de su uso), es posible sumergirse en estos medios siendo político y también expresando los medios en sí mismos. Para mí, escribir código es un medio perfecto porque me permite expresarme simultáneamente de una manera formal, política y conceptual. En una entrevista de un periódico sueco, el teórico alemán Friedrich Kittler dijo que para entender la cultura contemporánea uno debe de saber al menos un lenguaje natural y otro artificial. Creo que se trata de eso.

**LC:** En su famoso artículo “La generación flash”<sup>134</sup>, Lev Manovich asegura que *“Esta generación no se preocupa de que su trabajo se llame arte o diseño. Esta generación no está por más tiempo interesada en “la crítica de los media” que preocupaba a los artistas mediáticos de las dos últimas décadas; en vez de ello está comprometida en la crítica del software. Esta generación escribe su propio código software para crear sus propios sistemas culturales, en vez de usar los ejemplos dados por los media comerciales. El resultado es un nuevo modernismo de visualizaciones de datos, redes vectoriales, rejillas y flechas de delgados píxeles: el diseño de la Bauhaus al servicio del diseño de la información”*. ¿Te sientes identificada con esta definición, y por tanto con esta *generación flash*?

**LJ:** Lev Manovich está en lo cierto cuando afirma que existe un grupo de artistas interesados en remezclar y samplear las capacidades de los ordenadores. Sin embargo, alguno de los trabajos que describe no tratan de eso. Yo no estoy interesada en la posibilidad de samplear y remezclar, ni en los ordenadores como máquinas universales que manipulan abstracciones simbólicas de pensamientos y lenguajes naturales. Lo que me fascina son los aspectos de trabajo superpuesto (estratificado) y en red de esas tecnologías, los protocolos que las construyen y lo que emerge de esos protocolos. Creo que el código, los ordenadores y las redes están formando una nueva entidad, completa en sí misma, como antes no había

---

134. MANOVICH, Lev. “La generación flash” <http://www.aleph-arts.org/ubiquid/texto.php?Id=5>. En la sección de ensayos de *La conquista de la Ubicuidad*, exposición del Centro Párraga de Murcia. Originalmente publicado online en [http://manovich.net/DOCS/generation\\_flash.doc](http://manovich.net/DOCS/generation_flash.doc)

sucedido. Su ontología se encuentra en algún sitio entre un organismo y una geología, un ecosistema de alguna clase. (Yo lo llamo el *Infome* -Infoma). Y eso es probablemente una postura no sólo modernista, sino supermodernista.

**LC: ¿Cómo concibes tu trabajo en la red? Internet es un medio muy popular y mucha gente accede a Internet cada día; sin embargo, la mayoría de ellos desconocen su verdadera esencia, su infraestructura técnica y sus estrategias (concretamente estoy pensando en el artículo de Jon Ippolito “10 mitos sobre el arte de Internet”<sup>135</sup>) ¿Crees que proyectos como 1:1 (visualización de datos y cartografía de Internet) y Stillman (filtrado colaborativo de información) son necesarios por esta razón?**

**LJ:** Sí quiero que la gente sea consciente de las asunciones culturales inherentes en el ordenador y las tecnologías de la red, y quiero mostrar que tenemos acceso a estas tecnologías a muchos niveles, no tan sólo como consumidores y proveedores de contenido.

**LC: ¿En qué consiste “la estética del código”?**

**LJ:** No creo que la mayoría de los artistas-programadores estén interesados en la estética del código, sino en la estética de los sistemas. El sistema revela el código de varias formas, pero el código podría haberse escrito de formas muy diferentes para producir el mismo sistema. El arte está relacionado inherentemente con la percepción y el uso del trabajo; lo que se experimenta es el sistema, no el código. Personalmente creo que la elección de un lenguaje de ordenador es más importante que la decisión estética, del mismo modo que lo que tu escribes es más importante que las expresiones y giros de ese lenguaje.

**LC: ¿En qué estás trabajando en este momento? ¿Cuáles son tus nuevos proyectos artísticos?**

**LJ:** Todavía estoy realizando varios proyectos de trazado de datos. Estoy trabajando hace años en un proyecto, *The Infome Imager*<sup>136</sup>, que es una herramienta colaborativa que permite a los usuarios crear *web crawlers* <sup>137</sup> para recoger y visualizar las escenas de datos procedentes de la Web.

**LC: ¿Por qué crees que existe tanto interés en el software libre en este momento? ¿Qué representa el movimiento del software libre para el arte?**

**LJ:** Uno de los aspectos más interesantes de la red y las tecnologías asociadas al ordenador es que crean y enfatizan nuevos e implícitos modos de colaboración, los cuales también nos permiten vernos como inteligencia colectiva, como una especie,

135. IPPOLITO, Jon. “10 mitos sobre el arte de Internet”. <http://www.aleph-arts.org/ubiquid/texto.php?Id=7> en “La conquista de la Ubicuidad”. Publicado originalmente online en <http://www.guggenheim.org/internetart>”; reimpresso en Leonardo (Cambridge, MA) 35.5 (October 2002), pp. 485-498.

136. *The Infome Imager* [http://128.111.69.4/~jevbratt/infome\\_imager/lite/](http://128.111.69.4/~jevbratt/infome_imager/lite/)

137. **Web crawler** (rastreador de red): A todos los efectos, se entiende *web crawler* en el mismo sentido que “search engine”, o sea, buscador: herramienta dedicada a recopilar y estructurar de manera sistemática la información de toda la red, facilitando así la búsqueda de datos por palabras clave.

un ecosistema o, incluso, posiblemente, como un organismo. El movimiento del software libre está creciendo en este sentido.

**Septiembre, 2004**



## 10. GAME ART

### Entrevista de Pedro Soler a ANNE-MARIE SCHLEINER

Anne-Marie Schleiner<sup>138</sup> está considerada como una de las más importantes representantes de la escena de los juegos modificados. Entre sus trabajos de comisariado cabe citar la exposición “*Cracking The Maze*”,<sup>139</sup> en 1999, la cual marcó un punto de inflexión en el desarrollo de esa cultura. Entre sus obras personales destaca *The Velvet-Strike*<sup>140</sup>, realizada conjuntamente con Joan Leandre y Brody Condon, un proyecto antimilitarista concebido como una colección de pintadas para usarse como graffiti en las paredes del videojuego *Counter-Strike*, basado en la respuesta del jugador a un ataque terrorista. Por su parte, *Anime Noir*<sup>141</sup>, diseñada con Melinda Klayman como una primera incursión en la creación de nuevos juegos, se recrea en el universo del cibersexo para obligar al usuario a volver al ejercicio de la seducción.

En 2001, Anne-Marie Schleiner seleccionó para Sónar “*Snow Blossom House*”<sup>142</sup>, una compilación de interactivos de temática erótica de destacados creadores digitales fuertemente influenciados por la cultura *hentai* japonesa y las *kiss dolls*.

#### PS - ¿Cómo llegaste a interesarte en los juegos y en su modificación?

**AMS:** - Quería crear mis propios juegos, y me di cuenta de que tenía más sentido empezar modificando juegos ya existentes. Cuando trabajaba en mi primera modificación, buscaba aplicaciones *shareware* en la red para hacer distintas tareas, y descubrí a otros modificadores de juegos y todo el espectro de modificaciones.

#### PS - Junto con otros artistas, también hiciste una serie de modificaciones en el popular juego *Counter-Strike*. ¿Puedes hablarnos un poco de estas modificaciones? ¿Llegaron a ser aceptadas por los aficionados a este videojuego?

**AMS:** - Muchos las aceptaron y adoptaron, pero muchos otros las odiaban. Nunca había hecho un proyecto que provocara reacciones tan negativas, recibimos amenazas de muerte y “hate mail” de todas partes. Creo que gran parte de la reacción negativa que provocó *Velvet-Strike* se debió al enfado porque una mujer se metiera en lo que era una cultura muy masculina. Y también había un frente de chicos norteamericanos “muy patrióticos” que veían nuestro proyecto como una afrenta a los Estados Unidos. De hecho, el proyecto consistía en una serie de protestas e

138. Anne-Marie Scheleiner <http://www.opensorcery.net>

139. “*Cracking The Maze*” <http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze/>

140. *Velvet-Strike* <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/>

141. *Anime Noir* <http://www.playskins.com/>

142. “*Snow Blossom House*” <http://www.opensorcery.net/blossomtext.html>

intervenciones anti-belicistas. Naturalmente, algunas personas lo recibieron positivamente o al menos se interesaron por el proyecto. De todas maneras, considero que hasta la reacción negativa fue un éxito, pues forzó a la gente a definirse y muchos bichos raros tuvieron que salir de sus refugios (el tipo de personas que se pueden ver en el documental de Michael Moore "Bowling for Columbine"). Brody ha dicho que una de las partes más interesantes del proyecto es la "galería del odio" de nuestra web, que contiene algunas muestras de los "hate mails" que hemos recibido.

### **PS - ¿Qué te animó a desarrollar tus propios juegos?**

**AMS:** - Desarrollé Anime Noir con Melinda Klayman porque quería desarrollar un juego desde cero en lugar de modificar uno ya existente. Con las modificaciones tengo la sensación de que, hasta cierto nivel, estoy aceptando las normas del juego existente, y lo que queríamos era inventarnos nuestro propio sistema de reglas y crear un juego que no se vinculara totalmente a un género preexistente, o que reaccionara o dialogara con el mismo. Además, Melinda era la socia perfecta para Anime Noir porque aportaba al proyecto sus conocimientos del fetichismo erótico y del arte de las actuaciones. (Anime Noir es un juego de rol erótico ambientado en un universo del manga japonés.) También teníamos la idea de convertirlo en un éxito comercial (otra razón de desarrollar nuestro propio juego en lugar de una modificación) pero, aunque había mucha gente interesada y pocos inversores potenciales, ninguna de las dos hemos podido abandonar lo suficiente nuestros intereses académicos y artísticos para dedicarnos a convertirnos en unas buenas mujeres de negocios... (aunque aún no hemos abandonado la idea del todo).

### **PS - Las modificaciones de juegos o los "juegos de artistas", ¿circulan sólo en círculos artísticos o llegan a ser adoptados por la comunidad general de jugadores?**

**AMS:** - A menudo, las modificaciones de juegos las realizan personas que no se consideran tanto artistas como futuros creadores de juegos. (Por ejemplo, *Counter-Strike*, que es una modificación de *Half-life*.) Algunas modificaciones llegan a ser muy populares por muchas razones, como la propia dinámica del juego (*Counter-Strike*), el interés del entorno temático (*Pencil-Whipped*) o las curiosidades divertidas (*Chicken Doom*). Creo que la popularidad también depende de lo abiertas que son las comunidades de jugadores. Algunas personas sólo quieren jugar al mismo tipo de juegos una y otra vez, con sólo pequeñas variaciones en el entorno y los personajes. Otras personas, en cambio, están impacientes por tener acceso a nuevos tipos de juegos. A diferencia de las modificaciones, a veces los "juegos de artista" son bastante populares fuera de la comunidad artística. Sissy Fight 143 de Eric Zimmerman es un buen ejemplo. Además, cada día recibimos de 20 a 50 solicitudes

---

143. Sissy Fight <http://www.sissyfight.com/>

para jugar a Anime Noir ... desgraciadamente últimamente no hemos tenido tiempo de poner en marcha los servidores para que funcione.

**PS - ¿Crees que está cambiando el concepto de los juegos por ordenador? ¿Que quizás nos estamos acercando a una nueva visión de lo que es o puede ser un juego por ordenador?**

**AMS:** - Sí, creo que los juegos por ordenador se están convirtiendo en un medio creativo para adultos, como el cine o la literatura. La gente crece jugando a videojuegos, y ya no dejan de jugar cuando llegan a una determinada edad. Y las personas creativas que viven y se emocionan con los videojuegos también quieren crear nuevos tipos de juegos.

**PS - ¿Cómo vives tu doble papel de artista y comisaria de exposiciones? ¿Son papeles complementarios o incompatibles?**

**AMS:** - Muchas veces siento que ser una comisaria es como ser una "meta-artista", porque se me ocurre un determinado tema para una exposición y luego intento buscar el arte que mostrar en ella, arte que quizás no exista todavía (y esta es la razón de que, a veces, haya creado arte bajo seudónimo para exposiciones de las que he sido comisaria). Creo que el ser comisaria en la red te da más flexibilidad para hacer más permeables estos papeles. En cierto sentido, me siento como una colaboradora del resto de artistas de la exposición, más que su comisaria. Pero últimamente estoy algo confusa... por ejemplo, ¿qué papel tenía yo en Velvet Strike?

**PS - ¿Cuáles son tus tres juegos comerciales favoritos? ¿Y tus tres juegos de artista/ modificaciones favoritos? ¿Por qué?**

**AMS:** - Mis tres juegos comerciales favoritos:

Rez 144: con bonitos movimientos fluidos y representaciones avanzadas, realistas pero no de manera fotográfica (¡son tantos los juegos que buscan el santo grial del fotorealismo y se olvidan de explorar otras formas de representación visual!)

Alice 145: De diseño muy bonito, a nivel psicodélico. Además me encanta el nivel "thumbalina", donde el tamaño de todo es exagerado en relación a Alicia (¿por qué no hay más juegos inspirados en cuentos de hadas?)

Counter-Strike 146: un excitante juego de acción en equipos.

Hay otros juegos que podría incluir en la lista (y también juegos entre artísticos y comerciales, como el nuevo juego de "su-tools") pero como muchas veces sólo he visto sus demos y no he jugado con ellos, mejor que no lo haga.

Y mis tres modificaciones /juegos artísticos favoritos:

R/C de Retroyou147 no se puede pedir un mejor uso artístico de los juegos de carreras

144. Rez <http://www.u-ga.com/rez/>

145. Alice <http://www.alice.ea.com/main.html>

146. Counter-Strike <http://www.counter-strike.net/>

Jodi-SOD 148. El juego Jodi de siempre, combinado con un FPS (frames per second) de acción clásico (*Wolfenstein*)

Adam Killer de Brody Condon 149– Fantásticas exploraciones que resultan en una violenta carnicería digital.

Entrevista de Pedro Soler a Anne-Marie Schleiner para SonarOnline (enero de 2003)

[http://www.sonar.es/portal/es/online.cfm?id\\_sonaronline=10](http://www.sonar.es/portal/es/online.cfm?id_sonaronline=10)

<http://www.opensorcery.net/interviewp.html>

---

147. R/C <http://www.retroyou.org/>

148. SOD <http://sod.jodi.org/>

149. Adam Killer [http://www.tmpspace.com/adam\\_killer.html](http://www.tmpspace.com/adam_killer.html)

## 11. PERFORMANCE

### Entrevista de Salvador Biedma a DORA GARCÍA

Dora García 150 nació en Valladolid, vivió "por toda España" y actualmente reside en Bruselas. Estudió Bellas Artes y siempre ha trabajado como artista visual. Su trabajo en la red es parte de un trabajo general que puede adoptar la forma de video, escultura, performances, dibujos, textos, fotografía, música, sonido, prácticamente todo excepto pintura. Todo su trabajo en la red ha sido realizado en colaboración con Aleph y con el laboratorio de w3art.

«Últimamente al hablar de mi trabajo uso siempre una cita del escritor americano de ciencia ficción J.G. Ballard, que escribió en el prólogo a su novela Crash 151: *"Cada vez más, nuestros conceptos de pasado, presente y futuro deben revisarse continuamente. Así como el pasado, tanto en términos sociales como psicológicos, se ha convertido en la víctima de Hiroshima y la era nuclear, también el futuro está dejando de existir, devorado por el voraz presente. Hemos anexionado el futuro al presente, simplemente como una más de las muchas alternativas que se nos ofrecen. Las opciones se multiplican a nuestro alrededor, y vivimos en un mundo semi-infantil donde toda posibilidad puede ser satisfecha instantáneamente. (...) El balance entre ficción y realidad ha cambiado significativamente en las últimas décadas. Sus papeles se han intercambiado. Vivimos en un mundo gobernado por todo tipo de ficciones (.), vivimos inmersos en una inmensa novela. Ya no hay que inventar ficciones; las ficciones están allí. Ahora hay que inventar la realidad".*»

#### **SB - ¿Cómo se plantea una obra de net.art o arte tecnológico o arte con máquinas?**

**Dora García:** - Yo no podría llamar a lo que hago arte tecnológico o arte con máquinas. Ciertamente un ordenador es una máquina tecnológica, pero realmente lo que me interesa del ordenador (aparte de la máquina de escribir y el almacenador de datos y de imágenes) es el acceso a una red de distribución más o menos independiente y a una comunidad de usuarios. Es decir, la red me interesa por ser una red más que por ser tecnológica. No me creo capaz de responder a cómo se plantea una obra de net.art, sí a cómo se plantean las mías. Mi trabajo se plantea siempre como una narración, en la que tomo para mí el papel de narrador, un narrador que no tiene ni mucho menos control sobre lo que narra, sino que más bien describe lo que observa, lo que ocurre sin intervención directa suya. El que esta narración ocurra dentro de la red posibilita primero que pueda distribuirse libremente como narración pura, sin estar presente en ningún sitio y por tanto siendo independiente de una red de distribución ajena al narrador. Ha existido una evolución

---

150 . Dora García <http://www.doragarcia.net/>

151. BALLARD, JC. Crash Picador; 2001. Primera ed. Jonathan Cape, 1973, espanyol: Minotauro 1973.

desde Heartbeat 152 (que era pura narración) a Insertos en Tiempo Real <sup>153</sup> (que entiendo como el establecimiento de relaciones multidireccionales entre la narración y lo real que a su vez genera una narración). Pero además, en esta evolución he conseguido algo que me interesa mucho, a saber: que la comunidad de usuarios a los que la narración va destinada (los usuarios de la red) pueden adoptar los papeles de autor, narrador, actor y por supuesto público.

### **SB - ¿Qué aleja a este arte del "convencional"?**

**DG:** - Siempre insisto en que no veo una variación radical entre un arte de red y cualquier otro tipo de arte, salvo las variaciones obvias de medio y lo que esto conlleva. Pero las intenciones son las mismas. Sí hay una diferencia de independencia (todo el mundo puede acceder a la red y actuar como actor y como público) y una diferencia temporal importante. Si el uso del vídeo doméstico entre los artistas ha posibilitado investigaciones muy interesantes respecto a la duración y la temporalidad de una obra de arte, así como respecto a su distribución y su valor, en el arte de red estas posibilidades se multiplican. Existe una posibilidad de simultaneidad (varias personas ven lo mismo en lugares muy diferentes y por tanto proporcionan un feedback multiplicado) y existe una posibilidad fascinante de inmaterialidad (de qué está hecho el arte de red, y cómo puede poseerse, y qué nuevas relaciones se establecen entre autor, usuario, y propietario). Fundamentalmente, nada diferencia a este arte del arte fuera de la red, en el sentido de fundamento, en el sentido de la función que cumple. Yo diría que el arte de red es la expresión más perfecta de arte en el espacio público. No hay nada en él que no sea esa intencionalidad pura de ser usado, visto, respondido por la comunidad. Lo que pueda haber en el arte de red de "símbolo de status social" (el famoso status de "commodity" del que se habló tanto en el arte de los ochenta) es algo que está siendo discutido y que plantea interrogantes muy interesantes. La única manera de poseer el arte de red es poseer su distribución. Y cómo poseer la distribución en un medio que es fundamentalmente circulación libre y masiva de información. Y si el arte (de red) no puede poseerse, cómo puede entonces calcularse su valor. Su valor económico, por supuesto. Todo esto resulta tremendamente interesante, porque va directamente al punto central y vertebral del arte de este siglo: ¿Qué función debe cumplir? ¿Atracción turística, parque temático, *bibelot*, *accessoire*, moneda de cambio, panfleto político, profeta, trabajador social, animador cultural, flujo informativo?

### **SB - ¿Cómo piensas tu trabajo en el net.art con respecto a tu trabajo en otras ramas del arte?**

**DG:** - Mi trabajo dentro de la red digamos que desarrolla conceptos que me interesan en todos mis trabajos pero que de algún modo sólo pueden desarrollarse óptimamente en la red: un caso claro es el hipertexto, que ofrece posibilidades

---

152. Heartbeat (1999) <http://www.doragarcia.net/heartbeat/index.html>

153. Insertos En Tiempo Real (2001) - <http://www.doragarcia.net/insertos/index.html>

narrativas impensables en cualquier otro medio. Digamos entonces claramente que mi trabajo en la red parte del mismo sitio que el resto de mis trabajos pero llega allá donde el resto de mis trabajos no llega: la multiplicidad y simultaneidad del hipertexto, el acceso a un público más amplio que el muy específico de las galerías de arte, la documentación de performances de un modo más adecuado que el clásico de foto/video-en-galería-de-arte-después-de-la-performace-que nadie-vio-realmente, la participación activa del público sin paternalismos, el feedback.

**SB - ¿Qué crees que aportan trabajos como Heartbeat o Insertos en Tiempo Real?**

**DG:** - En el caso de Heartbeat, mi propósito era construir un hipertexto interesante como narración y una ficción creíble. En el caso de Insertos, mis ambiciones -debo admitirlo- se multiplican. Quisiera aquí crear una serie de relatos cortos que ocurran en la vida real; quisiera hacer borroso el límite entre la narración y el acontecimiento, lo verdadero y lo imaginado, lo que ocurrió antes, lo que ocurrió después; quisiera crear una comunidad de adeptos; quisiera crear una sospecha constante sobre lo real; quisiera extender lo más que pueda los límites a partir de los cuales algo es reconocible como arte; quisiera intercambiar los papeles entre autor, actor, y público; quisiera extender lo más posible la duración tolerable de una obra de arte; quisiera hacer creíble que la tan buscada diferencia entre el arte y la vida no es más que un cambio de humor, parecido a pasar de la euforia a la depresión.

**SB - ¿Nos puedes explicar qué son The Tunnel People e Insertos en Tiempo Real?**

**DG:** - The Tunnel People <sup>154</sup> es un trabajo realizado para una exposición colectiva en el metro de Bruselas. Consiste en una serie de performances diarias realizadas en el metro por tres actores y un site internet. The Tunnel People puede considerarse el antepasado directo de Insertos en Tiempo Real, porque descubre un tipo de relación interesante entre hiperrelato, performance y espacio público. Los dos trabajos (Tunnel People e Insertos en Tiempo Real) siguen una estructura similar de:

- 1) hiperrelato,
- 2) performance que sigue el guión establecido en el hiperrelato y que ocurre en el espacio público sin cámaras (salvo las ocultas o de vigilancia) y sin prevenir al público (que son siempre transeúntes o público que ha venido a ver otra cosa, no "mi" performance) de la naturaleza de lo que están viendo, y
- 3) diario escrito por los performers y por mí a partir de lo que ha ocurrido ese día, que puede ser visitado en la red.

Después hay insertos, como "Todas Las Historias", "El Cuaderno de Notas", que ofrecen al visitante de la red la posibilidad de convertirse en performer, quizás para siempre, a la vez que estimulan un tipo de performance privada. En fin, hay diferencias en cada uno de los insertos, pero ésta es la estructura general. Suelo

---

154. The Tunnel People (2000) - <http://www.doragarcia.net/tunnelpeople/index.html>

decir que la intención de los insertos "es establecer conexiones multidireccionales entre un relato y la realidad".

**SB - Relacionado con esto, y con otras cosas que conversamos, ¿cuál es la diferencia entre lo que suele llamarse "la realidad" y lo que suele llamarse "la ficción"?**

**DG:** - Esa es una pregunta enorme. Puedo decir que me gusta crear situaciones en las que el límite entre ambas esté más que borroso. Hablando de un modo práctico y muy adecuado para nuestra supervivencia diaria, lo real viene de fuera y la ficción viene de dentro. Pero como dice J.G. Ballard en la cita que te di, y en esta otra también: *"Antes estábamos convencidos de que el mundo que nos rodeaba era la realidad, por muy confuso e incierto que fuera; y de que el mundo interior de nuestra mente -nuestros sueños, ambiciones, esperanzas- pertenecía al reino de la fantasía y la imaginación. Y bien, se han cambiado los papeles. Lo más prudente ahora mismo es pensar que lo que nos rodea es ficción pura; y que el único trocito de realidad que nos queda para sujetarnos está dentro de nuestras cabezas. La clásica distinción freudiana entre contenido latente y explícito de un sueño, entre lo real y lo aparente, puede ser aplicado ahora directamente a ese mundo externo tradicionalmente llamado realidad"*.

**SB - Podemos decir que la ficción es un pacto, que cuando alguien desconoce ese pacto y participa... bueno, el hecho pasa a ser real. Digo que si alguien toma la ficción por realidad, esa ficción pasa a ser real. Tu trabajas mucho con eso - me da la impresión- en las performances.**

**DG:** - La ficción es un pacto. Es un modo muy interesante de formularlo. Pero la realidad es un pacto, también. Vamos, que la distinción realidad/ficción puede ser considerada como una cuestión subjetiva (depende de cómo te hayas levantado hoy, del humor que tienes al abrir los ojos, el día será real o ficticio), como una convención igual que el lenguaje (dependiendo de los intereses e interlocutores que tengas ese día, hablarás inglés o alemán para que te entiendan y podáis llegar a un acuerdo; o bien hablarás realmente o ficticiamente, depende de la tesitura en que se encuentren tus interlocutores y lo que quieras conseguir de ellos), como una cuestión práctica (si tienes objetivos claros que deben ser alcanzados en un tiempo límite, escoges comportarte realmente; si no hay objetivos claros y lo que quieres es sobre todo divertirte y observarte a ti mismo, escoges comportarte ficticiamente). Ahora bien, puede ser que la elección de otros (que han elegido comportarse real o ficticiamente) te coja por sorpresa y no sepas muy bien en qué lado se encuentran (¿en el real o en el ficticio?) y debas observarles y decidir por ti mismo en qué lado se encuentran para comportarte adecuadamente respecto a ellos. Esta situación es la que me interesa en situaciones como las de Insertos o The Tunnel People. ¿Qué criterios utiliza ese recién llegado -el público- para decidir si esa situación en que se encuentra es real o ficticia, para identificar el tipo de pacto que tienen los otros? ¿Qué conductas son aceptables como reales? Por lo que yo he podido observar, los límites de



aceptabilidad de una conducta o situación son muy sutiles y a la vez muy maleables; varían de un día a otro, de una comunidad a otra, de un barrio a otro, de una hora a otra. Y a este respecto son muy interesantes las cámaras de seguridad. Lo que buscan las cámaras de seguridad son las conductas que se desvían de la norma (lo real), las conductas sospechosas (ficticias). El que observa el monitor de una cámara de seguridad es muy consciente de una serie de normas que convierten a las diferentes conductas que observa en "normales" o "sospechosas", lo que para mí, en un cierto contexto que me interesa, equivale a decir ser consciente de una serie de normas que convierten a las diferentes conductas en "reales" o "ficticias". Cuando son muchos los que forman parte de un pacto de ficción, también el límite con la realidad se desdibuja. Esto produce fenómenos interesantes como lo que se llama "fantasmas semióticos". En los años cincuenta, muchos firmaron el pacto de ficción según el cual seres extraterrestres visitaban la tierra, se llegó a un acuerdo sobre qué aspecto tenían y cómo eran las naves en que viajaban. Y durante años, miles de - sobre todo americanos- personas vieron realmente esos platillos volantes, vieron esos extraterrestres e incluso algunos juran haber pasado tiempo con ellos.

**SB - A lo largo de la entrevista has venido planteando cuestiones relacionadas con un tema que ya estaba presente en las vanguardias del siglo XX: no separar el arte de la praxis vital.**

**DG:** - Es verdad que en el arte de los años noventa muchos han visto un "revival" de la vanguardia conceptual de los sesenta y setenta. No que yo sepa mucho de corrientes e *ismos*, ni tampoco que me interese demasiado. Pero este "revival" sí me interesa. Hay muchas cosas que me interesan ahí:

1) Es curioso ver el aire místico con el que algunos envuelven el ciberespacio. Hay casos en los que escribir el log-in es como llamar a las perlas puertas del paraíso. Esto me hace pensar que muchos de los padres de la realidad virtual fueron hippies de los sesenta y setenta que habían consumido considerables cantidades de ácido lisérgico y para los que la realidad virtual debía de tener mucho de *déjà vu*. Pienso aquí por ejemplo en Jerry García, de los Grateful Dead. Estas coincidencias son curiosas, graciosas, y dan mucho que pensar. ¿No será el ciberespacio la n-mésima mutación del paraíso soñado por muchos incapaces de soportarse a sí mismos? ¿o un remake de Utopía?

2) La reivindicación de una re-inserción de la vida (o de lo vital) en el arte que reclamaban Cage o Acconci o Burden tiene mucho en común con mis intereses y con los de otros muchos artistas ahora mismo, es cierto. Yo creo que, primero, el exigir que el arte forme parte de la vida (aunque sea de la vida de unos pocos) es ya en sí una aserción política que quiere autoexcluirse del status de mercancía de la obra de arte y del sistema que lo hace posible. En mi caso, no porque tenga nada contra este sistema (en el sentido moral) sino porque su funcionamiento me aburre mucho.

3) También es cierto que esta distinción vida/arte que se hace necesariamente al hablar de "no separar el arte de la praxis vital" es muy sesentayochera y no sé si sigue siendo adecuada. Quizás sería más correcto hablar de "búsqueda de nuevas

vías de percepción y distribución del arte". En realidad se trata también de una búsqueda de credibilidad, de eficacia, de honestidad del propio trabajo. Como en las vanguardias, se trata de buscar una forma de arte que tenga sentido para los artistas dentro de un contexto social dado.

4) En cierto modo esta distinción vida/arte es otra versión de la distinción realidad/ficción. Con lo cual es muy cierto que el terreno inseguro que separa a estos conceptos me interesa mucho.

Entrevista de Salvador Biedma a Dora García publicada en la web "La mala palabra", (no operativa)

## 12. MEDIOS ALIENIGENAS.

### Entrevista de Lourdes Cilleruelo a RAFAEL LOZANO-HEMMER

Después del éxito que adquiriera su pieza Alzado Vectorial 155 -con el que consiguió, entre otros, el Golden Nica del prestigioso festival Ars Electrónica 156- Rafael Lozano-Hemmer puede ser considerado como uno de los máximos exponentes de lo que se viene denominando Arte de la Telepresencia. Diferentes interfaces tecnológicos, participación activa del espectador e intervenciones en el espacio público son tres ingredientes clave en dichos trabajos. Además de su trabajo como artista, es uno de los principales responsables del certamen "Vida x.0" 157, organizado por la Fundación Telefónica, que anualmente premia las mejores obras de arte desarrolladas en el campo de la Vida Artificial.

**LC:** -Aunque la mayoría de tu trabajo, quizás exceptuando tu última pieza Sitestepper, Arquitectura Relacional No. 10 158 se enmarca en un contexto más amplio (el arte electrónico, los llamados nuevos media...) algunos de tus más importantes proyectos como Alzado Vectorial utilizan recursos propios de las redes electrónicas (redes de datos, chat, sistemas conectivos, telepresencia...) ¿Cómo definirías el net.art después de 10 años de su nacimiento?

**Rafael Lozano-Hemmer:** -Yo me formé en la Escuela Canadiense de pensamiento sobre la tecnología, bajo esa idea de McLuhan de que la tecnología no es una herramienta, sino que forma parte de nosotros mismos y es imposible separarnos de ella. Por eso no me gusta hablar de Internet como *herramienta*, sino como *lenguaje* o *espacio*; incluso prefiero *lenguaje* antes que *espacio* porque éste último está demasiado relacionado con la idea de que puedes entrar o salir, de que puedes estar detrás de él... Al pensar en Internet como lenguaje no concebimos la estructura política, económica o cultural sin este medio; dicho de otro modo, no podemos concebirlo sin relacionarlo con lo que afecta a todos estos ámbitos. Por lo tanto, para mí Internet no es la novedad, sino algo inevitable.

**LC:** - En tu opinión ¿cuál es la más contribución más importante del net.art al contexto artístico?

**RL-H:** - Aunque el término net.art apareciese hace 10 años, en realidad la Red comenzó a finales de los 60 como una estructura de control y de comunicación para poder sincronizar u organizar despliegues militares; una génesis bélica que se puede

155 . Alzado Vectorial, Arquitectura Relacional No. 4 <http://www.alzado.net>

156 . Para más información véase: <http://www.aec.at>

157 . Para más información véase: <http://www.fundacion.telefonica.com/at/vida/>

158 . Sitestepper, Arquitectura Relacional No. 10 <http://www.sitestepper.net>

observar o criticar en mi trabajo. Ahora sabemos que Internet es un vocabulario a través del cual podemos expresar muchísimas cosas. Las primeras expresiones eran de grupos que se interconectaban, grupos conectivos, comunidades entre las que se distribuía la información. Hoy Internet se ha convertido en un vocabulario tomado por el comercio y, desgraciadamente, estamos asistiendo a la jerarquización de algo difícilmente jerarquizable. Estamos viendo todas las estructuras de consolidación de medios replicada en la Red. Sin embargo, creo que sí que hay buenas fórmulas y novedades a la hora de hacer arte con estos medios.

A pesar de las dificultades, los artistas han aceptado el reto, muy importante, de **desintermediar** la obra. Esta es una palabra muy linda porque significa que, por primera vez –por lo menos, desde una vertiente tecnológica-, los artistas pueden conseguir saltarse las estructuras establecidas de galerías, críticos y museos para crear obras que sean accesibles al público de una forma mucho más directa. También Internet ha resultado fundamental para enfatizar esa idea de que *“la obra no existe sin la participación del público”*; al principio era muy bonito realizar una obra y darte cuenta que lo que importaba no era solo la autoría, sino también el hecho de que el público fuera un participante activo. Todos los artistas que estamos trabajando con las nuevas tecnologías aceptamos el hecho de que Internet forma parte de nuestro contexto actual, que es inevitable y que, incluso cuando no trabajas con Internet, tu obra está afectada por este medio, porque Internet es la lógica cultural de nuestro tiempo, la globalización. Para bien y para mal.

Ahora sabemos que un trabajo en Internet es un trabajo **desterritorializado**, es decir, que no está basado en un territorio. Es un trabajo **desindividualizado**, es decir, que no es un individuo el que lo genera y mantiene el control absoluto sobre él, sino que precisamente está ofreciendo herramientas que distribuyen ese control. Y también es un proceso generalmente **descentralizado**, es decir que no está basado en el territorio artístico, sino en otros muchos contextos; está descentralizado en el sentido de que se trata de servidores, acceso y nodos, de que es algo conectivo... y a mí todas estas cosas siempre me han atraído mucho. En mi caso, la idea era utilizar estas nuevas tecnologías para hacer entornos que pudieran ser relevantes en el campo de lo real; para mí, lo interesante era cómo hacer que estos vehículos, estos lenguajes, se pudieran utilizar para transformar nuestros espacios urbanos.

**LC: -Me da la sensación de que ya me estás respondiendo a las preguntas que venían a continuación...**

**RL-H: -Resumiendo:** para mí las nuevas tecnologías son algo inevitable, un lenguaje del cual que no nos podemos separar. Ahora ya no sabemos cómo era el mundo antes de la globalización y aunque algunas personas no estén conectadas a Internet, se puede decir que viven en un contexto que sería imposible sin estas redes globales de comunicación. Y no me refiero tan sólo al e-mail, al Chat o a la web; me refiero a que las grandes cuestiones transnacionales se comunican a través de estas redes, y

que estas redes generan procesos económicos y políticos de los cuales no nos podemos disociar.

**LC:** - Puesto que lo has mencionado, me gustaría puntualizar algunos aspectos referentes a tu *background*. Has comentado cómo compartes la idea de McLuhan sobre la tecnología como una extensión del hombre. Sin embargo, hay teorías que van más allá y defienden una comunión real del cuerpo con la máquina. Incluso alguna de ellas defiende la idea de la posibilidad de una evolución postbiológica en la que el cuerpo se funde con la máquina.

**RL-H:** -Yo estudié en Montreal con Arthur Kroker, que podría definirse como “el McLuhan actual”, aunque en mi opinión un poco más acelerado, más Baudrillard y más apocalíptico. Pero Kroker ve a la gente como ciborgs: parte de la idea de que las máquinas ya son humanas y de que los humanos ya son máquinas.

**LC:** -Yo me refería a Hans Moravec, en concreto a su libro *El hombre mecánico* 159 en cuyo último capítulo habla de la posibilidad de esa evolución postbiológica.

**RL-H:** -Me interesan muchísimo estas discusiones porque a pesar de ser radicalmente posthumanista, me encuentro en la “sección moderada” de los radicales. Para mí es muy importante tener en cuenta a Moravec, Kroker, o Minsky y esta idea de que el humano ya no es el centro de la creación, algo muy obvio e importante como lección. Pero sin embargo, hay un vacío que me parece muy importante resaltar. Un vacío muy frío. Porque cuando ya no crees en el homúnculo, ni en Dios; cuando ya no crees en el humanismo, ni en el ser humano, ni en la estructura liberal para poder progresar... ¿qué nos queda?

Para mí es muy interesante pensar que todavía nos quedan muchas cosas que no tienen necesariamente que ver con lo religioso, ni tampoco con la idea renacentista del humanismo, ni tampoco con esta idea fría, calculadora, sistemática y materializada de Moravec y de Minsky. Me parece que sus visiones son demasiado apocalípticas y, sobre todo, demasiado frías porque yo sí creo que hay espacio para lo inconcluso, para la poesía, para la incertidumbre y para la complicidad. Creo que más allá de intentar describir el mundo con ecuaciones, existen unos márgenes de lo inconsciente, de lo anormal y de lo incierto que nos dan una cierta libertad. Y no veo esa libertad en Moravec, ni en Minsky, ni en Kroker. Para mí es fundamental la autonomía de poder decir “no” y el poder de las cosas ambiguas, esas cosas que tienen múltiples lecturas, que son plurales y que no están descritas por unas

---

159 . MORAVEC, Hans: *El hombre mecánico. El futuro de la robótica y la inteligencia humana*. Salvat, 1993. Título original: *Mind Children. The future of Robot, and Human Inelligence*. Harvard University Press, 1988. Traducido por Ana Mendoza.

instrucciones como en el caso de estos autores. Para ellos, la descripción programática del individuo es algo tan indiscutible que les convierte en los nuevos “popes” de una especie de fundamentalismo tecnócrata que para mí no tiene sentido, quizás porque soy un romántico, o un utópico. Existe la poesía, el carnaval, la tragedia, el humor, la ironía, el sacrificio, una serie de cosas que las máquinas no computan. Porque si no , ¿Qué es lo que hay después del humanismo?

Lo programático, lo sistemático y todas estas pequeñas perversiones y transformaciones que nos dan una posibilidad de comunión no entendida de forma romántica, sino una comunión entendida como complicidad.

**LC: - Me gustaría que definieras qué entiendes por telepresencia. He observado cómo en dos de tus proyectos realizados casi consecutivamente Re: Posición del miedo, Arquitectura relacional No. 3 160 (1997) y Alzado Vectorial, Arquitectura relacional No. 4 (1999) abor das dos términos en principio antónimos (pero quizás no tan opuestos) como son la *teleausencia* y la *telepresencia*. Me preguntaba si esto es casual y si no es así ¿cuál es tu interés en esta relación de opuestos?**

**RL-H: -** Para mí, lo más interesante es pensar en la cuestión de una identidad nómada. En una sociedad globalizada, cualquiera de los fenómenos económicos nos enlaza, no sólo al primer mundo, sino también al tercer mundo. Creo que estamos viviendo una especie de crisis de representación, puesto que ahora lo que nos permite tener una identidad, o pertenecer a una nacionalidad, o etnia, está en constante cuestionamiento, debido a este proceso globalizador que nos hace nómadas. Esto posibilita que las raíces que antes teníamos se conviertan en portátiles. Entonces la situación de una telepresencia o una teleaportación es casi una metáfora de la posibilidad de desencajar tus raíces y llevártelas contigo, es una cuestión de nomadismo globalizador. Quieras o no, no se trata de una opción sino de una realidad. No es algo de lo cual puedes estar exento. Incluso si vives en África y no tienes teléfono, ni Internet, tu realidad está totalmente relacionada y dependiente de esa realidad globalizadora que precisamente intensifica la riqueza de ciertos países en detrimento de otros. No porque carezcas de una conexión a la red o porque no tengas acceso a la tecnología significa que no estás viviendo en una cultura tecnológica. Yo creo que todos lo hacemos.

La telepresencia, desgraciadamente, se utiliza mucho para la **fosilización de la comunicación**. Es decir, cada vez que nosotros hablamos por teléfono hay una compañía telefónica, o una serie de intermediarios, que pretenden interponerse entre tú y yo para cobrarnos esa comunicación. Es muy perversa esa idea de los anuncios de telefonía, o de cualquier empresa de telecomunicaciones, que te promete estar

---

160 . Re: Posición del miedo, Arquitectura relacional No. 3 <http://rhizome.org/artbase/2398/fear/>

más cerca de los que quieres, etc. Es como si nos estuvieran repitiendo una y otra vez que la comunicación está en crisis y que sólo ellos la pueden resolver mediante un pago mensual. Hay que refutar esta idea. La idea de la **teleausencia** se centra precisamente en la celebración del lugar *donde no estamos*. Había una camiseta buenísima durante la revolución de El Salvador -se vendía en EEUU- que decía "El Salvador, is really hot there", haciendo hincapié en esa idea del *hot* revolucionario, de que había una situación de violencia absoluta. Creo que, en el fondo, estas tecnologías que supuestamente nos conectan - y que sin duda lo hacen-, también marginan a la periferia. Es decir, que las estructuras de poder que ya están establecidas todavía se pueden conjuntar más y establecer aún más capas jerárquicas de explotación ¿Cómo es posible que exista esta paradoja? Por un lado, efectivamente, podemos estar en contacto con muchísima gente, pero por el otro, esas mismas tecnologías nos mantienen alejados de esas mismas personas. No creo que nadie lo pueda resolver, porque se trata de una paradoja del campo de la telepresencia.

En el caso de Alzado Vectorial sí uso la palabra **telepresencia** porque la Plaza de la ciudad de México es el lugar público en el mundo que tiene más protestas al año; hay un promedio de 1.000 protestas al año en el Zócalo. Es decir, es un espacio contestatario, un espacio de rechazo, un espacio de resistencia y, sin embargo, es un espacio tan grande (mide 260mx240m) que cuando ves a 10.000 estudiantes, 5.000 taxistas o 4.000 farmacéuticos, son tan pequeñitos comparados con la enormidad del espacio -casi autoritario- que la protesta individual se queda totalmente sumergida en la escala urbana. Entonces, la idea era utilizar estas tecnologías de amplificación en el caso de los grandes cañones de luz -que también son tecnologías muy sospechosas porque se utilizaban para hacer seguimiento antiaéreo en las guerras (los nazis las utilizaban para celebrar la arquitectura de Albert Speer)- para reformular lo que significa la participación en el espacio público, para que cuando alguien participe en esta pieza, su participación sí sea un vehículo destinado a la transformación; que al final de ejercicio sientas que un espacio que hasta entonces resultaba bastante autoritario, simplemente por esta cuestión de escala que te decía, se haya personalizado. Cuando hablo de telepresencia la idea es amplificar la participación del usuario a tamaño urbano. Yo pretendo hacer lo contrario que en la arquitectura virtual donde los edificios son datos y se te pide que simules a través del casco o pantalla o lo que sea te metas. Quiero hacerlo telepresente a una escala que normalmente no es la permitida para una representación en espacio público. Son las dos utilidades: se puede hacer un uso más crítico y otro más utilitario de estas tecnologías porque permiten que alguien reactive este espacio a distancia y eso tiene un simbolismo muy interesante; sobre todo cuando la gente acepta el reto de personalizar ese espacio que normalmente no les pertenece.

Hay una palabra en inglés muy relacionada con la telepresencia que me gusta mucho, *alien*: el alienígena que no corresponde a un sitio y que decide desplazarse.

El alienígena es el extranjero que trae sus cosas, pero también es alguien que no pertenece aunque no es algo necesariamente nuevo. Siempre hablo de lo alienígena contra lo nuevo, porque me molesta mucho el término de “nuevos medios”. Existen conexiones importantísimas con siglos de investigaciones tecnológicas que nosotros estamos ahora repitiendo. Y para mí es muy importante conectar con aquellos artistas que ya vienen de regreso con todo lo que nosotros estamos haciendo. Por lo tanto, los nuevos medios no me interesan, me interesan los **medios alienígenas** que no pertenecen, que desplazan un contenido y lo llevan a otro contexto.

**LC: - El público es muy importante en tus proyectos (aparece en cuestiones como la participación, la copresencia...) En muchos casos construyes interfaces específicos para tus obras que permiten a los participantes intervenir transformando espacios públicos, delegando así en ellos parte de la responsabilidad del hecho artístico ¿Responde esto a un interés en los procesos dinámicos y emergentes? Pienso en todo lo que está relacionado con la Inteligencia Artificial Emergente (ordenadores de procesamiento paralelo, la lógica borrosa, reacciones en cadena...)**

**RL-H: -** A nivel artístico es algo fundamental, porque una gran parte del arte interactivo es un arte demasiado causal; o sea, aprietas un botón, disparas y asesinas a una criatura virtual. Se trata de una estética de videojuego demasiado directa y que está muy influenciada por esta visión militar, bélica, o predatoria de la que hablábamos.

**LC: - En muchos casos cuando se habla interactividad, no existe tal interactividad. En realidad son sistemas cerrados. Creo que una de las aportaciones clave del net.art es poder intervenir realmente en una obra. Internet es un medio que favorece los procesos emergentes y creo que esas son las verdaderas obras específicas de este medio. Las otras son realizables en otros medios como en CD-Rom...**

**RL-H: -** Para hacer una obra que tenga éxito tiene que ser una obra cuyo desenlace no puedas predecir, si ya sabes lo que va a ocurrir, si ya sabes cómo lo va a utilizar la gente,... entonces no lo hagas. En mi opinión, tiene que ser un resultado sorprendente, y la sorpresa es precisamente algo que emerge; se trata de una serie de opciones que tú no preconcebiste. *Emergente* es aquello que logra sorprender al diseñador de la experiencia. La equivocación es un comportamiento que emerge distinto a la intención original y, en cierto sentido, para mí es algo que se disfruta, pero por otro lado también te hace un poco más humilde.

En la pieza Re:Posición del miedo fue la primera vez que utilizamos sombras gigantescas. El interfaz de sombras era como ver en un arsenal, en el arsenal de Graz cómo los turcos no invadieron Austria, pero en ese momento estaban los



refugiados de la ex-Yugoslavia llegando a dicho país; cómo la peste bubónica llegó a Austria pero ahora es el Sida. Yo pensé las sombras como un interfaz que iba a tener mucho expresionismo, sobre la **otredad** y sobre el subconsciente. En el momento en que pusimos las sombras la gente empezó a jugar y fue muy divertido. Era algo muy plástico, muy preformativo y al final se olvidaba del miedo. Por eso hice Body Movies 161, porque responde a otra idea completamente distinta de esta interfaz; lo que yo pensaba que iba a ser algo oscuro y maniqueo se convirtió en algo mucho más juguetón.

Eso supuso una lección para mí: las piezas están fuera de mi control. Y en ese sentido el desenlace, o desenlaces, siempre van a emerger de los comportamientos que tenga la gente. Por eso me interesa mucho la lectura excéntrica del espacio público, la excentricidad es la salida de lo normativo y eso para mí es una especie de mensaje de libertad. Entra alguien con su silla de ruedas, se proyecta a 25 metros de altura y aplasta a todo el mundo. Y deriva mucho placer de este aplastamiento, pero eso no lo puedes diseñar: eso sucede porque emerge de las condiciones iniciales de un grupo de personas que se encuentran en un espacio público, y no lo puedes controlar. Eso me interesa mucho. Las piezas tienen que sorprender al diseñador, porque si no sorprenden es como una especie de mausoleo. Si lo que quieres es controlar los desenlaces, dedícate a otra cosa: sé ingeniero. Los ingenieros quieren controlar; los artistas quieren provocar el máximo número de desenlaces posibles.

**LC: - Aunque se trate de un proceso emergente antes has mencionado cómo la interfaz no es neutra. A través del diseño de la interfaz mediatizas y determinas la conducta del espectador, que deja de ser tal -concebido en el sentido tradicional como un espectador pasivo-. ¿Hasta qué punto piensas que la interfaz mediatiza y determina el resultado de una obra?**

**RL-H: -** Muchísimo. Aunque digo que las plataformas escapan de mi control, eso no significa que las plataformas sean neutras. De hecho, sí hay una autoría. Sí hay una idiosincrasia que se proyecta sobre ese espacio. Tienes una serie de límites, una serie de condiciones o de instrucciones; es decir, tienes una interfaz, unos cañones de luz que puedes controlar a través de Internet y puedes elegir qué cañones vas a utilizar, si vas controlar su intensidad, si vas a hacer retículas o no, o si vas a localizarlas en el espacio público... todo eso es la autoría. La autoría sí existe y la defiende. A través de la experimentación el artista genera un vocabulario propio para poder expresar sus propias pesadillas y obsesiones. Pero es bienvenido cuando la gente lo utiliza de forma diferente a la intención original. En el fondo, creo que en la mediatización está en el grado de particularidad de cada artista. Es en el interfaz donde al final desarrollas tu vocabulario de expresión, que puede ser identificado no sólo con un artista, sino incluso con movimientos. Incluso en un ámbito que se

---

161 . Body Movies, Arquitectura relacional No. 6 Para más información sobre este proyecto véase: <http://www.fundacion.telefonica.com/at/rh/proyecto.html>

supone que es pequeño, como el net.art, hay cientos de tendencias y se pueden hacer ciertas clasificaciones: están los artistas que trabajan el ASCII, los que trabajan con redes descentralizadas, los que trabajan con el interfaz... Se pueden hacer ciertas generalizaciones que te hablan de las características de cada artista.

**LC: - ¿Por qué en tus obras preservas para el público ese papel principal, ese lugar privilegiado?**

**RL-H: -** Yo no creo que mi obra pretenda decir que hay un punto de vista privilegiado. Por ejemplo, Alzado Vectorial es una malla de luz que está en constante transformación pero que no tiene un punto de vista privilegiado; no hay un miembro del público que la pueda ver en su totalidad; siempre ocupa tu campo periférico de visión y siempre lo ves de forma parcial. Eso es algo que hago intencionadamente en la pieza porque no quiero que la gente sienta una relación de arriba-abajo. Estas formas no puedes verlas a distancia, sino que te rodean, ocupan tu campo visual por completo y para mí de esto trata la inmersión. En las formas tradicionales de presentación de obras de arte sí se privilegia la visión de un usuario, pero a mí me interesa descentralizar la visión en el tejido urbano y para eso no se debe privilegiar una lectura, sino múltiples lecturas.

**LC: - Para terminar, he intentado definir tu trabajo con tres ingredientes que me parecen fundamentales, no sé si en todas, pero sí en casi todas tus obras: la tecnología (metáforas e interfaces tecnológicos); el público (importancia de la participación, la interactividad, la copresencia...); la arquitectura (el espacio, tus intervenciones en espacios públicos y, sobre todo, esa serie de arquitecturas relacionales que llevas realizando desde el año 1995) ¿Consideras que estos tres ingredientes definen toda tu obra?**

**RL-H: -** Me gusta mucho la palabra ingrediente puesto que eso no te limita sino que te permite hacer diferentes platillos, depende de cómo los elaboras. Así es que como “ingredientes” sí, pero como palabras definitorias no, porque desde una visión militante y fundamentalista te das cuenta de que cualquiera de las tres forman parte de cualquier obra de arte.

Las Meninas de Velázquez, por ejemplo, es una obra que no te puedes imaginar sin el **público**: la Infanta que te mira, el autorretrato de Velázquez y el espectador que completa un círculo de visionado. Esta obra se cae a pedazos sin la participación del público. Marcel Duchamp decía “la mirada es la que hace la pintura” —“*ce sont les regardeurs qui font les tableaux*”—, y yo creo que en todo arte el público es una parte absolutamente fundamental. La **tecnología** es inevitable. Me encantaría ver un festival de arte electrónico dedicado a la pintura. No sé si conoces el trabajo de Miltos

Manetas<sup>162</sup>, un artista griego-americano que pinta totalmente influenciado por interfaces de net.art; o el ejemplo de *Exonemo* <sup>163</sup>, una pintura que reproducía la página inicial de Google<sup>164</sup>. Eso me parece buenísimo. Pintar no significa que estés exento de esa cultura tecnológica que nos invade. Con la **arquitectura** sucede lo mismo. Cualquier obra existe en un espacio y ese espacio no es neutro; es un espacio de vigilancia, o un espacio museístico. Por eso creo que los tres ingredientes se ven en el trabajo de muchos. Pero *ingredientes* es una estupenda palabra; como en las medicinas se trata de los principios activos.

**Madrid (estudio del artista), noviembre 2004.**

---

162 . Para más información véase: <http://www.manetas.com/>

163 . <http://www.exonemo.com/NP/indexE.html>

164 . <http://www.google.es>



## CAPÍTULO 2.

### ARTE, INFORMACIÓN Y SENTIDO EN EL TERRITORIO DEL CAOS

#### 1. TODO MUTA. LA LEGITIMACIÓN DEL NET.ART AL MARGEN DEL CIRCUITO ARTÍSTICO INSTITUCIONAL

El desprecio del artista hacia los museos e instituciones resurgió de las cenizas del vanguardismo más acérrimo con la aparición del net.art. Pero el tiempo y las circunstancias se han encargado de poner las cosas en “otro sitio”. Todo muta. Y lo que es mejor, todo es susceptible de seguir mutando.

A lo largo de este texto voy a analizar los entresijos de unos cambios que tienen que ver con el coleccionismo y la preservación del net.art, y por lo tanto, con el elitismo y los procesos de legitimación del mercado del arte; pero también con las nuevas formas de resistencia que han acabado generando vías paralelas al tradicional sistema institucional.

A lo largo de este texto, por tanto, voy a intentar responder cuestiones ya planteadas y a plantear nuevas preguntas. Empecemos con una queja que lanzaba Luther Blisset en un artículo titulado “0100101110101101.org – art hacktivism”<sup>150</sup>: *“El tema de discusión siempre es el mismo: cómo vender una obra de net.art- En otras palabras, cómo hacer que el net.art pueda regresar al status del arte tradicional. (...) En dos años el net.art estará en todos los museos y manuales de la historia del arte con los nombres de “los protagonistas del período heroico”, las fechas, movimientos, influencias, generaciones, etc., toneladas de la misma mierda que hemos estado tragando siempre. Pero esto no es lo que esperábamos. Pensábamos que podría suceder algo más, al menos en la red. Si la red es el paraíso del no-copyright, la confusión y el intercambio ¿por qué demonios intenta toda esa gente, cueste lo que cueste, hacer un duplicado del mundo real?”*

¿Será, quizás, porque el mundo de la red es (también) el mundo real?, ¿acaso no lo gestionamos las mismas personas que estamos “aquí afuera”?, ¿y no cometeremos, por tanto, los mismos errores y aciertos que venimos cometiendo a lo largo de los años, independientemente del medio al que nos enfrentemos? Este ha sido uno de los principales lastres que arrastramos casi todos, ya sea desde el tecno-fetichismo o el tecno-escepticismo de nuestros posicionamientos: confundir la red con “otro mundo” que no tiene que ver con nuestra realidad.

Esta concepción está directamente relacionada con algunas proyecciones utópicas que se lanzaron en los albores de net.art y que presentaban a la red como “ese nuevo territorio donde no existían jerarquías y donde todos podían presentar sus iniciativas a un mismo nivel”. No obstante, su evolución natural, y a ciencia cierta previsible, nos ha mostrado como se prioriza el valor de determinados artistas en función de su espacio de legitimación en la red; una legitimación ha venido dada por

---

150. BLISSET, Luther. “0100101110101101.org – art hacktivism”  
<http://www.aleph.arts.org/pens/01001.html>

la importancia, o el poder, de los espacios que las albergan. Sin embargo, en esta ocasión, la reacción de los artistas ha sido sorprendente: y es que los “clásicos del net.art” se han gestado tanto en espacios alternativos o independientes, como en los espacios institucionales.

Desde un principio, los artistas de la red intentaron romper la dinámica acaparadora de las instituciones, distanciarse de ellas y generar un entorno paralelo con una presencia y autoridad equiparable; intentaron asumir sus funciones de gestión desde un contexto alternativo. Y fueron precisamente estos “clásicos” -es decir los artistas críticos y alternativos de la red- los más interesados en intentar legitimar su arte y, por tanto, los primeros en escribir sobre él a través de foros, listas de correo, etc... y en publicar sus precoces historias y manifiestos -como en los 70 sucediera con el vídeo, cuando buscaba el reconocimiento artístico de su práctica. En 1984, Bill Viola escribía: *"Posiblemente el vídeo sea la única forma de arte que haya tenido una Historia antes de tener una historia"*. Esta frase ha prescrito con la aparición del net.art. En mayo de 2000, a tan sólo seis años vista de los primeros proyectos de net.art, Rachel Greene ya se atrevía a escribir su primera historia. 151

Poco más tarde, todos hemos podido comprobar como los artistas y teóricos alternativos de la red; es decir, los artistas y los hacktivistas, han asistido a presentaciones en grandes instituciones y han realizado sus comisariados también en los museos, e incluso han sido los primeros en generar sus propias *colecciones privadas de net.art*. ¿Qué es lo que ha cambiado, entonces?

## En realidad esto no es lo que parece. Te lo puedo explicar (parte 1)

### Caso 1: Vacío crítico y reacción

---

151. *"Video may be the only art from ever to have a History before it had a history"*. Esta frase de Bill Viola ha dejado de ser cierta con la aparición del net.art. Bill Viola, "History, 10 Years, and the Dreamtime", en el catálogo *Video. A Retrospective 1974-1984*, Kathy Huffman (ed). Long Beach Museum of Art, 1984.

En mayo de 2000, a tan sólo seis años vista de la aparición oficial del net.art, Rachel Green ya se atrevía a escribir su primera historia bajo el título "Web Work a History of Internet Art" en *Artforum International*, n.9 May 2000 pp.162-167. Posteriormente en español en **"Una historia del arte en Internet"**. [http://aleph-arts.org/pens/greene\\_history.html](http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html)

Resultan sorprendentes las conexiones que se dan entre el proceso de legitimación del net.art y el del vídeo. En ambos casos, las razones básicas del precoz interés por definir y configurar sus "historias" son idénticas: una es tecnológica -la facilidad de deterioro del medio- y la otra institucional. La crítica Marita Sturken explicaba así las razones del vídeo por configurar rápidamente su historia: "Nos encontramos ante un marco temporal nuevo, acelerado, para aprehender una forma artística y su desarrollo, un marco temporal que ha tenido un efecto inmediato en la aparente necesidad del vídeo de tener una historia. (...) La necesidad de una historia se ve reforzada cuando la información comienza a desgastarse y llega a ser irrecuperable. La otra razón para la preocupación del vídeo por su propia historia no es tecnológica sino institucional; pero también comporta un cierto temor a la supervivencia. Formular una historia es sentar la legitimidad". Marita Sturken, "La elaboración de una historia, paradojas en la evolución del vídeo", *El Paseante*, n.12, Ediciones Siruela, Madrid, 1989. Versión revisada de un texto publicado anteriormente en *Vidéo. Communications* n.48, "Les grandes éspérances et la construction d'une histoire", Raymond Bellour y Anne-Marie Duguet (ed.), Seuil, París, 1988.

Otra de las razones para intentar asumir el control de sus obras tiene su origen en el reconocimiento crematístico de su trabajo. Absolutamente legítimo por su parte. Alexei Shulghin, en una entrevista con Josephine Bosma aseguraba: *"Si, bueno, la verdad es que ahora hay muchas exposiciones virtuales. Pero parece que para los net.artistas participar en ellas no es algo interesante o importante. Por muchas razones. Si participas en la Documenta para hacer una instalación es un gran negocio. Obtienes mucho dinero en honorarios, consigues un copioso presupuesto para producir el trabajo,... es verdaderamente algo serio. Pero si hablamos de obras de net.art, unos pocos archivos, es muy fácil cogerlos y ponerlos online, y ya está. Los net.artistas no ganan mucho por participar en proyectos de instituciones artísticas. Esperan que eso les traiga algo en un futuro, pero no les va a funcionar. Las instituciones no hacen inversiones reales en el net.art, ni nunca van a hacerlas, por una sencilla razón. No se necesitan", 152*

A todas luces Shulgin tiene razón: verdaderamente estas inversiones no son necesarias para asegurar una creación artística continuada, porque los artistas de la red siguen produciendo, con o sin el apoyo financiero de las instituciones. Y en eso se han amparado muchas instituciones para limitar sus ofertas. No obstante, esta situación también ha experimentado algunos cambios en estos últimos años, porque actualmente son numerosas las instituciones que están invirtiendo en el net.art, ya sea produciendo, co-produciendo o generando infraestructuras para la producción.

153 - **Europa:** Arts Electronica de Linz, ZKM de Karlsruhe, V2 de Amsterdam, C3 de Budapest, C1CV Pierre Schaeffer de Francia; **Norteamérica:** Banff Centre de Canadá, Walker Art Center de Minneapolis, MOMA de Nueva York, MOMA de San Francisco, Guggenheim, Whitney Museum; **España:** Mediateca de la Fundación "la Caixa" de Barcelona, MEIAC (Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo) de Badajoz, MIDE (Museo Internacional de Electrografía) de Cuenca, Fundación Arte y Tecnología, etc

- ¿Acaso el interés coleccionista de las instituciones es el principal responsable de intentar perpetuar el sistema elitista y mercantilista del arte en el nuevo entorno de la red?

- No, el interés de los propios artistas. Porque cuando éstos han conseguido independizarse -aunque sea parcialmente- del sistema institucional se han dedicado a reproducir sus mismos esquemas.

Figure 1. The proposed research model.

---

---

\_\_\_\_\_



aumentado. Es decir que, de nuevo, la red reproduce con admirable precisión el tradicional esquema mercantilista del arte: a mayor secretismo y exclusividad, mayor valor adquiere una obra. Y eso lo aprendieron muy rápido los artistas independizados del entorno institucional, puesto que también fueron “los primeros en limitar el acceso a sus obras en la red” (Art Teleportacia 160y Hell.com 161). A la hora de las legitimaciones, su “mundo paralelo” ha ido incluso mucho más rápido que el mundo institucional -porque, que sepamos, hasta ahora ningún museo, ninguna institución, ha establecido barreras de *pay-per-view* para acceder a sus colecciones. Lo van a hacer mañana, OK, pero no han sido “los primeros” ¿Por qué se dan entonces todas estas contradicciones?

### En realidad esto no es lo que parece. Te lo puedo explicar (parte 3)

Uno de los condicionantes del net.art ha sido su capacidad alternativa; desde el principio, artistas y activistas han asignado a Internet la cualidad inherente de “medio anticonvencional y revolucionario” (todo eso que he leído anteriormente de Luther Blisset sobre la red). A partir del momento en que las instituciones empiezan a absorber sus obras y sus acciones, parece que absorben también todas esas cualidades y se produce un shock, una fractura en sus esquemas internos. Su espíritu anti-institucional queda frustrado, corrompido, y entonces se ven obligados a enfrentarse a sus propias contradicciones.

En su “Introducción al net.art (1994-1999)”<sup>162</sup>, Natalie Bookchin y Alexei Shulgin supieron resumir de manera irónica y magistral las paradojas del net.artista moderno. En el apartado titulado **Interface con las Instituciones: El loop Cultural**, apuntan:

- a. Trabajar fuera de la institución
- b. Declarar que la institución es malvada
- c. Retar a la institución
- d. Subvertir la institución
- e. Convertirte tu mismo en institución
- f. Atraer la atención de la institución
- g. Repensar la institución
- h. Trabajar fuera de la institución

Mientras que unas líneas más abajo, en la sección titulada **Consejos y trucos críticos para el net.artista moderno y triunfador**, señalan las siguientes técnicas promocionales:

1. Asistir y participar en el mayor número posible de festivales de media art, conferencias y exposiciones. Físicas y Virtuales

---

160. Art Teleportacia <http://art.teleportacia.org>

161. Hell.com <http://www.hell.com/>

162. BOOKCHIN, Natalie y SHULGIN, Alexei. “Introduction to net.art (1994-1999)” en ingles: <http://easylife.org/netart> y en español: <http://www.aleph-arts.org/pens/intro-net-art.html>

2. Bajo ninguna circunstancia consientas en pagar tickets de entrada, gastos de viaje o alojamiento en hoteles
3. Evita formas tradicionales de publicidad p.ej: tarjetas de negocios
4. No aceptes de buenas a primeras la afiliación a instituciones
5. Crea y controla tu propia mitología
6. Contradícete periódicamente en e-mails, artículos, entrevistas, incluso en conversaciones informales *off-the-record*
7. Se sincero
8. Impacta
9. Subvierte (a ti mismo y a los demás)
10. Mantén la consistencia de tu imagen y tu trabajo

En el territorio del net.art, el nombre del autor no ha conseguido desaparecer tras la cortina de humo de las organizaciones inventadas por ellos mismos; por el contrario: ha cobrado mayor fuerza. La ironía que un día Vuk Cosic lanzara contra el mercado del arte –su colección de *clásicos del net.art* 163- se ha vuelto contra los propios artistas. La muerte del autor no ha sido posible, sólo ha sufrido un leve desmayo, para levantarse después con renovada energía y convertirse ¡en clásico!,... y además en un tiempo record en la historia del arte. Sin embargo,...

#### En realidad esto no es lo que parece. Te lo puedo explicar (parte 4)

De nuevo, la lógica de la red reproduce miméticamente todas y cada una de las situaciones que tienen lugar en “este lado”. Pero eso no significa que estemos condenados a repetir nuestra historia, porque se han creado las fracturas suficientes como para posibilitar nuevas vías de actuación. Las prácticas artísticas alternativas llevan mucho tiempo sobreviviendo a la **historia oficial del arte** y ahora una de ellas, el net.art, amenaza con escribir su propia historia de puño y letra porque los artistas de la red ya han comenzado a asumir el control de su propio contexto.

Lanzando una mirada al futuro, Josephine Bosma aseguraba a finales de los 90: *“De todas formas, las instituciones, al igual que en el pasado (y en el presente) nunca serán capaces de cubrir ni de hacer sitio a la totalidad de las prácticas artísticas. (mail art) Por otro lado, las actividades artísticas ajenas a la institución, al igual que hoy, crecerán y se harán más importantes. (...) Decidir lo que será arte y lo que no ya no estará en manos de unos pocos”*. 164

Para corroborar esta especie de “profecía-deseo” tomemos el caso de Le Web Net Museum165, un espacio patrocinado por el artista francés pionero del arte comprometido Fred Forest166, que se inauguró a principios de 2001. Estos eran sus

---

163 . Clasics of net.art Books <http://www.ljudmila.org/~vuk/books/>

164 . HECK, Petra. “Salvando en net.art para la posteridad. Entrevista con Josephine Bosma” <http://aleph-arts.org/pens/saving.html>

165 . Le Web Net Museum <http://www.webnetmuseum.org>

166 . Fred Forest <http://www.fredforest.com/>

postulados: *“Artistas de la red, experimentemos juntos las modalidades de intercambio, reparto, comunicación y visibilidad que hoy nos ofrece Internet. Y si permanecemos abiertos al diálogo -también (¿por qué no?) con los representantes de las instituciones o del mercado- de ahora en adelante eso no podrá suceder más que de igual a igual. ¡El arte lo hacemos nosotros y no los intermediarios! Que nadie lo olvide”*. Forest proponía concretamente *“un museo donde los artistas decidiesen su propio destino beneficiándose del reconocimiento en función de sus propios méritos”*. Actualmente este espacio continúa exclusivamente ocupado por él; es decir, la idea no ha sido secundada y Forest es el único artista que figura en el museo.

Pero si esta es la parte del “deseo” -frustrado, por cierto-, veamos ahora como se ha cumplido “la profecía”:

En estos dos últimos años han tenido lugar un par de iniciativas online orientadas a superar definitivamente las limitaciones que imprime el contexto artístico a los proyectos *artivistas*. El artista Daniel García Andujar, alias Technologies To The People®, creó en el 2002 [e-valencia.org](http://www.e-valencia.org) 167, un portal de discusión sobre política cultural valenciana abierto al debate, la difusión y la discusión en la red, donde los usuarios son los encargados de generar los contenidos. Se trata de la creación de una plataforma, entendida como un espacio cooperativo, que permite compartir la (contra)información entre los ciudadanos mientras opera al margen de cualquier tipo de legitimación artística institucional. Y lo mismo sucede con [e-barcelona.org](http://www.e-barcelona.org) 168 (online a partir de mayo de 2003), otro portal con las mismas características que el anterior pero orientado a las necesidades culturales de la ciudad de Barcelona, no en vano porta como audaz subtítulo “Forum de Cultura”, *versus* “Forum 2004 de las Culturas”. Ambos proyectos son la consecuencia de una postura ética asumida por su autor/propulsor y de una concepción profundamente social de las TIC (nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación); además, en los dos coinciden factores determinantes para su éxito: la colaboración anónima ciudadana y la descontextualización artística.

Este giro esperanzador no sólo se ha producido en el terreno de las propuestas creativas, sino que también ha afectado al tradicional contexto legitimador del arte donde las actitudes institucionales no son siempre intransigentes y reaccionarias. Y es que el tradicional modelo de institución también ha mutado, operándose en él diversos cambios; el principal: que sus interlocutores son, en muchas ocasiones, gestores alternativos, cuando no los propios net.artistas —e incluso hacktivistas—, desempeñando sus labores de pluriempleo.

Este desempeño -simultáneo a veces- de las labores de artista, crítico y comisario ha conseguido anular la división del trabajo artístico y atomizar los tradicionales roles jerárquicos instaurados por la institución ¿Cómo enfrentarse entonces a un “ente” que no sólo no presenta ninguna resistencia, sino que alienta tus proyectos críticos? Y en

---

167 . [e-valencia.org](http://www.e-valencia.org) <http://www.e-valencia.org/>

168 . [e-barcelona.org](http://www.e-barcelona.org) <http://www.e-barcelona.org/>

determinados casos ¿cómo enfrentarse a uno mismo cuando opera en el seno de la institución con un total margen de libertad?

-¿Significa todo esto que desde la práctica del net.art se ha conseguido finalmente ampliar el margen de intervención del artista en la sociedad?

-Pues, yo creo que sí. Y aquí hemos visto algunas pruebas.

-¿Pero significa todo esto que ese margen va a ser aprovechado para continuar cuestionando el elitista mercado del arte o, por el contrario, para reproducir sus modelos? -Pues... *eso ya no lo puedo explicar.*

PD: Parafraseando a Woody Allen -*"Dios no existe, Marx ha muerto y yo mismo no me encuentro muy bien"*- sólo me queda cerrar este texto expresando mi impotencia: "El Mundo de la Red no existe, la Institución comienza a agonizar, pero existe... y yo misma no me encuentro muy bien"

Texto para el Seminario *"Data on line. Arte, información y sentido en el territorio del caos"*, Mediateca del Centro Cultural "la Caixa" de Barcelona. Publicado online en marzo de 2001 [http://www.mediatecaonline.net/dataonline/cas/programa\\_baigorri.htm](http://www.mediatecaonline.net/dataonline/cas/programa_baigorri.htm).

## 2. PERDIDOS EN EL *CLUSTER* DEL *DATA*: SER VISIBLE EN INTERNET

Desde la concepción clásica, y como alternativa a festivales, exposiciones y demás eventos, Internet puede ser considerado como un medio de difusión sin igual. Desde él es posible acceder a una información actualizada y al “alcance de todos”. Sin embargo, paradójicamente el exceso de datos ha generado una devaluación de los mismos y, en consecuencia, una necesidad apremiante de filtrar y seleccionar la información. Es otra de las contradicciones intrínsecas en la Red de redes, nos hallamos irreversiblemente «perdidos en el *cluster*<sup>169</sup> del *data*<sup>170</sup>».

Partiendo de la premisa "estar en línea significa estar distribuido", sería deducible pensar que el problema de la distribución, que se le planteaba al creador tradicional, ha desaparecido y con él la figura del mediador entre su obra y el público. Aunque, sin duda, éste se presenta como el gran legado de Internet, debido al exceso de información surge un nuevo reto: ser visible en la Red. El artista de Internet además de ofrecer un producto interesante, debe conseguir atraer al usuario a sus páginas. De hecho, este medio está generando un sistema propio de artistas, comisarios, críticos, etc. que hacen uso de nuevas estrategias y canales de distribución. La cuestión es: ¿de qué herramientas disponen estos para lograr ser visibles en la Red?; ¿cómo consiguen llamar la atención dentro de esa amalgama rizomática de *data*? Para responder a esta pregunta, proponemos tres modelos básicos de visibilidad en la Red: por una parte, las comunidades virtuales, enclavadas dentro de una línea más tradicional; y por otra, el dominio y los motores buscadores, como tácticas innovadoras y específicas de Internet.

### 2.1. Las comunidades virtuales como canales de distribución

Al hablar de estrategias de visibilidad se hace necesario mencionar las comunidades virtuales. Éstas desarrollan tres cometidos fundamentales cada uno de los cuales con una función específica: como plataformas artísticas, previa selección, ofrecen espacio electrónico gratuito a los artistas; como comisarios del net.art, realizan exposiciones o eventos temporales; y, como pensadores, construyen un discurso crítico sobre los nuevos *media*. Por todo ello, se puede afirmar que las comunidades artísticas ejercen un papel nada desdeñable como filtradores de arte, comisarios y jueces del arte de Internet.

En una relación puramente simbiótica los artistas se cobijan en las comunidades artísticas para darse a conocer y promocionarse, mientras que éstas, simultáneamente, se alimentan de la creatividad de aquéllos como reclamo para sus

---

169. Grupo de sectores de disco, unidad de almacenaje de datos en el disco.

170. Palabra plural procedente del latín que significa los datos. Con este término algunos autores se refieren a la información digital. Imágenes, texto, sonido o cualquier tipo de documento en el ordenador, no son más que datos numéricos codificados en el sistema binario 0/1.

visitantes. Un ejemplo concreto sería la sección «*splash*» de *Rhizome171*: mientras que artistas y diseñadores ayudan a mantener diariamente una imagen viva y renovada de *Rhizome*, este espacio, además de convertirse en un medio publicitario para las páginas de aquéllos, representa una puerta de acceso a sus servidores.

## 2.2. El dominio como estrategia de distribución

El sistema de dominios es el método utilizado para administrar e identificar *hosts* o máquinas anfitrionas en una red, así como sus afiliaciones y propósitos. Por norma general, los nombres de los dominios constan de tres partes: la primera se reserva para señalar el recurso Internet (FTP, WWW,...); la segunda al nombre de la compañía o grupo al que pertenece...; y la tercera y última designa el país o categoría<sup>172</sup> de éste. Actualmente la compañía *Network Solutions* mantiene el monopolio de la administración de los dominios de alto nivel de la red Internet. Este sistema centralizado ha sido criticado enormemente por la comunidad. El artista Paul Garrin mediante su proyecto [name.space](http://name.space)<sup>173</sup> presenta una red alternativa basada en un esquema de direcciones y dominios democrático y flexible. No obstante, hay quien opina que no se trata sino de un proyecto comercial encubierto.

La posesión de un nombre de dominio de alto nivel es vital en lo que respecta a ser visible en la red. En lo que se refiere al plano artístico, su relevancia subyace en ser un factor indispensable para conseguir un arte independiente y una personalidad propia. El grupo Jodi y Alexei Shulgin<sup>174</sup> coinciden en señalar la importancia del dominio: además de proporcionar al artista un grado de identidad y visibilidad, le permite obtener una cierta autonomía, y así, no estar subyugado a intereses políticos o comerciales: tener un dominio propio significa ser libre, independiente.

En la práctica artística, los creadores adquieren un dominio adecuado que les identifica y les proporciona la identidad deseada en el ciberespacio, y en el cual albergar toda su obra. Dentro de la corriente más clásica, el esquema más utilizado ha sido: «recurso.artista.identificación/obra/archivo.html» como es el caso del dominio [www.vuk.org](http://www.vuk.org), de Vuk Cosic o [www.jodi.org](http://www.jodi.org) del grupo Jodi. Aquellas obras que adquieren una importancia sustancial, llegan incluso a adoptar una dirección propia de alto nivel, como [www.grammatron.org](http://www.grammatron.org) que adquiere el nombre de la obra *Grammatron* de Mark Amerika; o [mediafilter.org](http://mediafilter.org), del proyecto *Mediafilter*, de Paul Garrin. En ambos ejemplos, la fórmula anterior se convierte en: «recurso.proyecto.identificación». Por el contrario, en aquellas situaciones en las que los artistas no disponen de un dominio de alto nivel, la disposición quedaría de la

---

171. Rhizome <http://www.rhizome.org>

172. Por poner algún ejemplo la etiqueta ".edu" se reserva a las universidades, ".org" a las organizaciones, ".com" a las compañías...

173. Paul Garrin, *Name.Space* <http://namespace.autono.net/>

174. BOSMA, Josephine. "Por un net-art independiente. Una charla con Jodi y Alexei Shulgin". En *Aleph-pensamiento*, <http://aleph-arts.org/pens/indep.html>. Originariamente publicado en la lista de distribución *Nettime*, <http://www.nettime.org>, 06/07/97.

siguiente manera: «recurso.proveedor.identificación/artista/obra/archivo.htm». Este último modelo es seguido por todos los proyectos del dominio *irational.org*. A modo de ejemplo el proyecto de Heath Bunting, Visitor's Guide to London se encuentra hospedado en la dirección *www.irational.org/London*.

Paralelamente al crecimiento de la Red, se ha desarrollado una mayor sensibilidad hacia el alcance e importancia del papel del dominio en torno a la visibilidad en Internet, creándose nuevas estrategias en torno a éste. Dada la gran importancia que ha adquirido el *World Wide Web* y, puesto que casi toda la producción artística en Internet utiliza este recurso, las 3W distintivas de éste han sido sustituidas progresivamente por el proyecto artístico seguido del dominio de su anfitrión y de la identificación: «proyecto.anfitrión.identificación». Un ejemplo concreto lo encontramos en los proyectos alojados en el Walker Art Center 175: siguiendo este esquema en las direcciones *phoneme.walkerart.org* y *adaweb.walkerart.org*, se pueden encontrar la famosa obra Phon:e:me de Mark America y la comunidad artística äda'web, respectivamente.

Los espacios artísticos han desarrollado una estrategia para aquellos proyectos, cuya visibilidad es limitada por no disponer de un dominio de alto nivel, que además les confiere una imagen nueva cada vez que un usuario visita sus páginas. Nos referimos a espacios que, como äda'web, han añadido un algoritmo aleatorio que permite redireccionar al usuario a diferentes proyectos albergados en él. Artistas como Jodi o Superbad 176, aunque de una forma controlada, adoptan también esta táctica para redirigir directamente a sus visitantes a las innovaciones de su servidor. En ambos casos, estas estrategias fortuitas o no cumplen una doble función: por una parte, renovar la imagen de la *homepage*, y así evitar que el visitante se sienta invadido por la monotonía; y en segundo lugar, dinamizar las visitas en sus páginas.

En cuanto a su nomenclatura, los dominios de alto nivel deben ser apelativos o frases fáciles de recordar: la elección de un nombre atractivo de dominio puede llegar incluso a garantizar el éxito o fracaso de una página *web*. El mejor ejemplo sobre su trascendencia lo ostenta *hell.com*. A principios de este año *Hit.domains.com*, una de las más importantes empresas de compraventa de dominios en Internet, sacó a subasta *hell.com* con un precio de salida de 8 millones de dólares<sup>177</sup>. *Hell.com*, originariamente un servidor sin información, recibía, gracias a la frecuencia con la que se teclea "infierno" -*hell* en inglés- en los motores buscadores, más de un millón de visitantes al mes.

En los inicios de Internet, cuando todavía las grandes marcas comerciales no habían extendido sus tentáculos comerciales hacia ella, hubo quien se dedicó a registrar nombres de las grandes corporaciones. Heath Bunting en su Own, Be Owned Or Remain Invisible, 178 habla sobre la visibilidad e invisibilidad impresa en el nombre

175. Walker Art Center <http://www.walkerart.org>

176. Superbad <http://www.superbad.com>

177. Para más información sobre la venta del dominio *hell.com* véase <http://News.excite.com/news/bw/00435/fl-hitdomains.com>

178. Heath Bunting Own, Be Owned Or Remain Invisible [http://www.irational.org/\\_readme.html](http://www.irational.org/_readme.html)

de dominio. Bunting a través de un texto sobre sí mismo escrito por James Flint titulado "*On a mission*" 179 (1998), en el que enlaza cada palabra de éste con el dominio comercial del mismo nombre, pone de manifiesto dicha posesión de dominios. Cualquier nombre que se nos pueda ocurrir, ya está registrado en la Red: la disputa por los nombres de dominio era sólo cuestión de tiempo.

En la escena artística, la lucha más descarnada y con más repercusión sobre los nombres de dominios fue recientemente protagonizada por la compañía de juguetes *eToys* 180y el grupo *hacker etoy181*. La compañía denunció al grupo artístico por la utilización de su dominio *etoy.com*. *eToys* acusaba a éste de robo de identidad, puesto que dada la similitud de los términos, muchos clientes en la confusión accedían a las páginas del grupo activista. *Etoy*, por su parte, inició una ofensiva de denuncia contra la clausura impuesta a su sitio *web*. El apoyo a la causa de *etoy* se hizo sentir en numerosos *sítes* artísticos como en RTMark 182 o en Mouchette 183, de cuya homepage, en diciembre de 1999, colgaba un *banner*\* en el que se podía leer «*etoys.com big greedy bully assholes*» 184.

### 2.3. Los *search-engines* como canales distribuidores

En la actualidad, existen multitud de *search-engines* o motores buscadores. No obstante su funcionamiento su funcionamiento no es el mismo. En concreto, se puede destacar la labor emprendida por *Google*, cuyo método de búsqueda, a diferencia de otros buscadores, está basado en la propia estructura de Internet de hiperenlaces. El incremento y proliferación de estas herramientas, ha originado el nacimiento de un concepto innovador de exploración parasitaria en la *web*, basada en motores de búsqueda que a su vez indagan en otros, por lo que han recibido el nombre de 'metabuscadores' (*Copernico*, *Metacrawler*...). Su función consiste en ofrecer al usuario un compendio de los resultados de todos ellos, evitándole esa tediosa tarea.

¿Influyen las *search-engine* en la distribución del net.art? y, de ser así ¿de qué manera y en que grado? La respuesta, es sin ninguna duda, afirmativa. El código HTML lleva etiquetas que ayudan a los *search-engines* a localizar la información solicitada por el usuario. Los motores buscadores intervienen como verdaderos portales conceptuales, no sólo permitiendo el acceso a la información sino también dificultando su acceso. Bunting en 1997, en la entrevista "*Just stand around on the*

---

179. James Flint, "Heath Bunting is on a mission" <http://www.irational.org/irational/media/telegraph1.html>

180. eToys <http://www.etoys.com>

181. Toywar <http://www.toywar.com/>

182. rtmark <http://rtmark.com/>

183. Mouchette <http://www.mouchette.org>

184 "etoys.com gran estúpido matón avaro". Este texto podía leerse en su *homepage* el 13/12/99.



*streets*"<sup>185</sup> realizada por Tilman Baumgaertel afirmaba que el tema de la visibilidad e invisibilidad en la Red ya no radicaba en el dominio como en años anteriores, sino en los motores buscadores.

Este cambio de protagonismo animó al activista Heath Bunting a encaminar todos sus esfuerzos al desarrollo de tretas de programación para hacer sus páginas más sensitivas a los motores buscadores. El artista logró resultados sorprendentes. Consiguió que al introducir marcas como Marks & Spencer, Nike o Adidas en los principales buscadores como Lycos, InfoSeek, Hotbot, excite, WebCrawler o AltaVista, en los 10 primeros lugares apareciesen sus páginas de *irational.org*, acompañadas del mensaje «URL FOR RENT»<sup>186</sup>. En general, las páginas *web* de *irational.org* están diseñadas para ser muy sensibles a los mecanismos de búsqueda de Internet. Más recientemente, y en la misma línea que Bunting, el artista británico que trabaja bajo el nombre *Service2000* lanzó una serie de *sítes* cuyos dominios se parecían notablemente a las más renombradas galerías de Londres. Este autor asegura que introduciendo términos como Anthony Doffay, Sadie Coles o Saatchi Gallery en buscadores como AltaVista o Compuserve, en un elevado porcentaje sus propios dominios <sup>187</sup>consiguen puntuación más alta que los *sítes* originales<sup>188</sup>.

Lourdes Cilleruelo. Originariamente publicado en el catálogo correspondiente a la 13ª *Exposición Audiovisual* de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco –EHU, Bilbao, 2000. Posteriormente fue publicado on-line en la sección de pensamiento de [Aleph-arts.org](http://Aleph-arts.org)

---

185 BAUMGAERTEL, Tilman: "Just stand around on the streets". En *Nettime*, 20 Agosto de 1997. Entrevista con Heath Bunting realizada con motivo de la inauguración de la Documenta X. <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199708/msg00098.html>

186. «URL FOR RENT» <http://irational.org/heath/v.realty/>

187. Dominios de *Service2000* <http://www.anthonydoffay.co.uk>, <http://www.sadiecoles.co.uk> <http://www.saatchigallery.org.uk>

188 Para más información véase FULLER, Matthew: "Interview with SERVICE 2000". En *Rhizome Digest*: 6.30.00.

### 3. SEARCHT ENGINES: (DES)INFORMACIÓN

*"Quizás las posibilidades democráticas de Internet, con su atractivo inminente para nuevas formas de comunicaciones mundiales, hayan sido una adecuada estrategia de seducción para la construcción de la superautopista digital, pero ahora que el control sobre la red cibernética está afianzado, la clase virtual debe actuar para liquidar la Internet. Marx fue el primero en entenderlo: cada tecnología genera posibilidades opuestas para la emancipación y para la dominación". Arthur Kroker*<sup>189</sup>

La superautopista de la Información ha superado las previsiones más optimistas respecto a la labor emprendida años atrás por enciclopedias, bibliotecas, archivos... de recopilar la totalidad del conocimiento humano. Su estructura horizontal y rizomática ha permitido la superposición capas de datos, generando una especie de biblioteca de Babel que aspira a erigirse como el gran archivo del conocimiento humano. Contradictoriamente, las grandes cantidades de información han contribuido a su devaluación y contaminación. Este exceso de información ha generado la necesidad de crear herramientas que "ayuden" al usuario a mapear y filtrar información.

Los portales, con sus índices/directorios y *search engines* se erigen como intermediarios indiscutibles entre la información y el usuario. *seARchT Engines: de(sin)formación* propone un recorrido por el net.art a través del concepto de portal haciendo especial hincapié en su principal herramienta: los motores de búsqueda o *search engines*, en su acepción inglesa. Además, reflexiona sobre la utilización de este elemento por parte de los artistas. Se calcula que más del 90 por ciento de los nuevos cibernautas acceden a Internet a través de los grandes portales como Yahoo, Altavista... Cabría, por tanto, preguntarse por la neutralidad de estas herramientas: bajo qué patrones operan; si permiten un acceso neutro y democrático a la información o por el contrario se ciñen a intereses particulares.

La información se ha convertido en un bien comercial, por lo que las agencias de *marketing* recogen información sobre los intereses del usuario con fines lucrativos. Los principales motores de búsqueda venden palabras clave a las grandes marcas comerciales y, aunque en un principio portales como *AltaVista* se regían por métodos imparciales, hoy en día el *ranking* de sus resultados o *hits* responden a intereses comerciales particulares. Los portales configuran el espacio de información, proporcionando al usuario una cartografía de datos más acorde con los intereses específicos de mercado que con los solicitados. La Red no ha alcanzado las previsiones más optimistas de libre transmisión de información. Visiblemente, sus estrategias niegan la neutralidad de sus interfaces. Estos portales con sus directorios y sus *search engines* intervienen como verdaderos filtros conceptuales, que más que

---

<sup>189</sup> KROKER, Arthur: "Capitalismo virtual". En Aronowitz, Stanley; Martinsons, Barbara y Menser, Michael (ed.): *Tecnociencia y cibercultura. La interrelación entre cultura, tecnología y ciencia*. Paidós Ibérica, Barcelona, 1998, p. 195. Título original: *Tecnoscience and cyberculture*. Nueva York y Londres: Routledge, 1996. Traducido por Patrick Ducher.

permitir el acceso a la información lo dificultan: monopolizando y cerrando el paso a iniciativas culturales independientes, a redes libres de pensamiento. El acceso actual a la información contenida en Internet está fuertemente mediatizado por dichos recursos, haciendo de la *web* un espacio básicamente indexado, categorizado y jerarquizado.

*seARchT Engines* recorre distintas zonas del net.art (*web collider*, arte de *browser*, portales artísticos) a través de 14 proyectos, algunos ya míticos del net.art y otros más actuales que se nutren, bien de los propios motores buscadores, o bien de sus estrategias (bases de datos, índices de directorios, arañas – *spiders*-, gateadoras – *crawlers*-, palabras clave –*keywords*-, cadenas de búsqueda –*search-strings*...) Tomando como punto de referencia los *search engines* y el uso que hacen de ellos los artistas e han diferenciado dos líneas destacadas que a menudo se superponen y entremezclan. En primer lugar, desde una perspectiva más estética y formal, se exploran nuevas líneas y posibilidades expresivas como contenidos dinámicos, agencia de la máquina, *web collage* o *collider*, *ready-made*, deconstrucción, reapropiación o descontextualización. La segunda línea de actuación se centra en analizar la influencia y consecuencias que estas herramientas tienen en el consumo del arte y de la cultura en general. Son iniciativas que se caracterizan por su interés en la propia génesis y estructura de la Red para, posteriormente, hablar de deformación de la información, es decir, de desinformación: los artistas transgreden los escaparates de información contruidos por los portales y sus *search engines* y hacen visible la verdadera esencia de la Red.

Aunque a primera vista sean muy diferentes en intenciones y resultado, todos ellos comparten una característica peculiar y específica del medio: su existencia depende directamente de la propia Red. Vuk Cosic lo expresa así *"Nos gusta pensar en la red. Y en el modo en que está hecha. Y nuestro proceso de entendimiento, inmediatamente, se transforma en alguna forma de expresión"*<sup>190</sup>.

### 3.1. Búsquedas conceptuales para la generación de contenido automático

Partiendo de la idea de Internet como contenedor de datos, dentro de la primera línea que se plantea, algunos artistas utilizan palabras clave o cadenas de búsqueda con el objeto de generar contenido automático de su *website*. Son proyectos que se nutren directamente de los *search engines* y no existirían sin ellos. Airworld, Image Pillager V2, Anna Karenina goes to paradise y Searching for the Truth comparten su interés por la apropiación, el collage, y la reutilización de datos. Rachel Baker, integrante de *irational.org* piensa que uno de los más interesantes procesos del artista del net.art

---

<sup>190</sup>. Cita original: *"We like to think about the net, and how it's made. And our process of understanding it is immediately transformed into some form of expression"*. "Art was only a substitute for Internet". Interview with Vuk Cosic <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6158/1.html>

es reenmarcar los datos: «*turning shit into gold*»<sup>191</sup>. Todos ellos utilizan imágenes y textos no realizados con sentido artístico y, siguiendo la tradición de los *readymades* de Duchamp, los convierten en arte. A partir de esta recontextualización de objetos encontrados, se genera un proceso de retroalimentación, en el que la Red se nutre de la información contenida en la propia Red.

Dichos proyectos se convierten en entornos dinámicos que se construyen en tiempo real: cada nueva conexión premia a su visitante con una nueva experiencia. El contenido que se genera en su seno, más que a una cuestión aleatoria, responde al crecimiento y flujo de la propia Red (contenido que desaparece y nuevo contenido que se añade) y a la política de programación de los algoritmos impuestos por los motores de búsqueda. La responsabilidad del hecho artístico queda distribuida en una dualidad humano-maquinica: la aportación humana es impuesta por las decisiones adoptadas por el artista y el colectivo anónimo que opera en la Red; y la de la máquina, por la influencia de los robots informáticos (*spiders*, *crawlers*) que operan en la construcción de resultados de los *search engines*. Esta quizás se revela como la verdadera aportación de estos elementos al mundo del arte: el hecho artístico no recae solamente en el artista sino que se comparte con un colectivo anónimo y con la máquina.

En esta línea de generación y contenido automático se debate la obra Airworld 192 de Jennifer y Kevin McCoy. Airworld, además de adoptar una estética puramente corporativista, se nutre del lenguaje textual y visual de *sites* como *doubleclick.com* y *AltaVista* para denunciar los modelos económicos predominantes, que dejan a los artistas en un lado marginal. Airworld, básicamente, consiste en un programa que busca, recoge y crea *collages* a partir de unos parámetros previamente definidos por sus autores. El contenido de sus secciones, orientadas a los negocios, aparece cargado de mensajes publicitarios que se generan dinámicamente gracias a algoritmos automáticos capaces de ofrecer material legible y entendible para los humanos; aunque, eso sí, desprovistos de todo significado. Con esta carencia de sentido intentan interferir en el monólogo corporativo. No obstante, un botón alojado en su sección «*jargon machine*», «*reinvent*», que permite reinventar mensajes publicitarios, descubre y advierte del engaño.

Image Pillager V2 193 de Ben Chang, aunque también de contenido dinámico y automático, insiste más en la idea de *collage* y de manipulación por parte del usuario. Para la construcción de dicho *collage*, utiliza dos fuentes de imagen diferentes: *AltaVista*, *Lycos* y *Ditto*, algunos de los más famosos motores de búsqueda y *Corbis*, una base de datos compuesta de imágenes con *copyright* que son vendidas a diseñadores y publicistas. Las imágenes, elegidas de forma aleatoria, una vez arrebatadas de sus *sites* originales son adulteradas, reescaladas, deformadas por el usuario para su recontextualización en una especie de *collage*, en el que se agrupan bandas publicitarias o *banners*, logos, iconos comerciales e incluso imágenes

---

191. "Convertir la mierda en oro." BAKER, Rachel: "TM Clubcard". En Telepolis, <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6168/1.html>, 22/07/97.

192 . McCoy, Jennifer y Kevin: Airworld <http://www.airworld.net>

193. Chang, Benjamin: The Image Pillager v2 <http://members.nettrash.com/pillager>

pornográficas. A diferencia de Airworld el proceso de deconstrucción y apropiación llevado a cabo a través de los motores de búsqueda no tiene lugar de espaldas al espectador, sino que se abre a éste. En todo momento el espectador, aunque pasivo, es consciente de esta operación.

En proyectos como Anna Karenina goes to paradise 194 (1997) de Olia Lialina o Searching for the Truth (1999) de Natalie Bookchin, los *search engines* aparecen integrados en el discurso artístico, manifestando, de esta forma, su propia estética. Lialina define este trabajo, basado en la famosa novela de Tolstoi, como una net.comedia en 3 actos y un epílogo. La historia se construye a partir de frases que previamente existían en la red y que se recuperan y reciclan a través de tres máquinas buscadoras: «*Anna looking for love*» a través de Magellan; «*Anna looking for train*» a través de Yahoo; «*Anna looking for paradise*» a través de Alta Vista. De este modo, la historia se reescribe dependiendo de los resultados en las búsquedas realizadas en dichos motores; algunos resultados desaparecen, surgen otros nuevos. Por último, el epílogo se compone de una conversación entre Anna, las tres máquinas buscadoras y los dos *browser* o navegadores principales de Internet: Netscape y Explorer.

Searching for the Truth 195 (1999) de Natalie Bookchin es un proyecto de apariencia simple que persigue la "Verdad" en Internet. Bookchin empuja al usuario en este propósito a través de distintas máquinas buscadoras. En dicho periplo el viajero visita el buscador *infoseek.go.com* en el que se registran los resultados más altos, 2.912.567 seguido muy de cerca por *altavista.com* con un total de 2.674.190; y termina en *dig.disney.com* que ofrece tan sólo 165 resultados. A través de la utilización de diferentes mecanismos de búsqueda pone de manifiesto la diferencia de "Verdad/es" existentes en Internet.

### 3.2. Crítica y alternativas a los grandes portales comerciales y a sus search engines

Gran parte de la experiencia de la *web* se ciñe a los *rankings* de cadenas de búsqueda estipuladas en portales como Yahoo o Excite. En la segunda línea que proponemos y mostrando una actitud claramente crítica con el actual funcionamiento de la Red, los artistas denuncian ese espacio arbitrario, ese mapa anárquico de conexiones presentado por los índices/directorios y motores de búsqueda. Los trabajos que a continuación se exponen abarcan diferentes matices.

Unos, desde una postura *hacker* y subversiva, se apropian del nombre de las grandes marcas comerciales, para redireccionar a los visitantes a sus páginas, como es el caso de The Hijack Project; o fabrican "particulares" *search engines* como Natural Selection. Otros, por su parte, muestran la cara oculta de la Red y descubren

---

194 . Lialina, Olia: Anna Karenina goes to paradise <http://www.teleportacia.org/anna/>

195 . Bookchin, Natalie: Searching for the Truth <http://www.calarts.edu/~bookchin/firstTruth/index.html>

estrategias invisibles para el usuario: recursos como el filtrado de información quedan patentes en Harvesting the Net, o el llamado filtrado cooperativo en obras como Stillman y Starrynight. Paralelamente, compartiendo un interés común por la cartografía y la visualización científica, el proyecto 1 to 1 descubre la estructura jerarquizada de Internet y CultureMap la arbitrariedad de los resultados propuestos por los motores de búsqueda. Por último algunos, en esta lucha, optan por la creación de nuevas herramientas alternativas que compiten con el monopolio de los motores de búsqueda: construyen buscadores como Reconnoitre o Netomat; o crean portales artísticos paralelos, como en el caso de AEN (Art Entertainment Network).

### 3.2.1. Palabras clave-secuestro (*hijack-searchwords*)

Ya en 1997, Heath Bunting, activista y principal responsable de irrational.org, en "*Just stand around on the streets*"<sup>196</sup> entrevista, realizada por Tilman Baumgaertel afirmaba que el tema de la visibilidad e invisibilidad en la Red ya no radicaba en el dominio como en años anteriores<sup>197</sup>, sino en los motores buscadores. A principios de este año añadía un nuevo dato respecto a este tema: "*Si no pagas para estar en un search engine tu site no se muestra. Aunque no estás físicamente cerrado, te vuelves invisible*"<sup>198</sup>. Los portales con sus índices/directorios y *search engines* determinan lo que es visible y lo que no lo es en Internet. MSN y su filial RealNetworks han empezado a vender *keywords*, lo cual proporciona a sus compradores los puestos más altos en los *rankings* de resultados ofrecidos al usuario. Cualquier iniciativa independiente y cultural en Internet, incluyendo los servidores artísticos, se antojan invisibles entre la cantidad de data.

Si bien hoy en día el panorama es más bien desolador, puesto que los puestos más altos están dominados por las grandes marcas corporativas, esta preocupación ha estado presente en los artistas desde los inicios del net.art. En 1996 el grupo etoy protagonizó una acción *hacker* centrada en los motores buscadores más importantes del momento: The Hijack Project <sup>199</sup>. Convirtieron las 10 palabras más requeridas en los buscadores en palabras clave-secuestro -*hijack-searchwords*, como las denominaron-. De esta forma, términos como *porsche*, *startrek* o *amphetamine* tecleadas en los principales buscadores determinaban sus víctimas. Con esta acción subversiva la organización etoy.com reclamaba la completa abolición de los espacios intermedios: los servidores de bases de datos (*Alta vista*, *Infoseek spider*, *Lycos*, *Inktomi*...) se convirtieron en marionetas controladas por los etoy.SOFTWARE.AGENTS. Este proyecto fue retirado oficialmente de los motores de

---

196. BAUMGAERTEL, Tilman: "Just stand around on the streets". En *Nettime*, 20 Agosto de 1997. Entrevista con Heath Bunting realizada con motivo de la inauguración de la Documenta X. <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199708/msg00098.html>

197. El protagonizado por el grupo etoy (*etoywar.com*) es el más conocido en la escena del arte.

198. Cita original: "*If you don't pay to be on a search engine now your site doesn't show up. You're not physically shut down, just rendered invisible*". "Radio Pirate-- An Interview with Heath Bunting (Part Two)". Entrevista realizada por Mathew Kabatoff. En Rhizome, 1.15.2001.

199. Etoy: The hijack project <http://www.hijack.org>

búsqueda en julio de 1996, porque su servidor no podía procesar un tráfico diario de 17.000 usuarios.

A través de esta estrategia basada en la apropiación de marcas corporativas los artistas han secuestrado o más bien redireccionado a miles de visitantes hacia sus páginas, a las cuales potencialmente no irían. Aunque actúan desde una actitud crítica y subversiva estas prácticas pueden ser vistas como una forma de distribución, como un intento de ser visibles en el *cluster* de los *data*. Lamentablemente, acciones de este tipo son rápidamente erradicadas acusadas de atentar contra el *copyright* de las marcas comerciales. No obstante, el grupo etoy han incluido simulaciones de estas estrategias en su *website*.

En el año 2000, dos años después de que algunos gurús ya hablen de muerte del net.art, todavía las galerías londinenses desconocían tanto la verdadera esencia e importancia de la Red como sus herramientas. Partiendo de esta base, el artista Nick Crowe lanzó una serie de nombres de dominio no registrados que se asemejaban a los de varias galerías londinenses. Service 2000, como Crowe denominó a esta iniciativa, ofrecía un recorrido alternativo por sus *sites*: información adulterada, texto intermitente, enlaces rotos, animadoras, mujeres en bikini... Crowe aseguraba que sus alter-galerías conseguían en los motores de búsqueda puntuación más alta que los *sites* originales<sup>200</sup>. Aunque hoy ya desaparecido -y por tanto no presente en esta selección- es interesante observar cómo todas las galerías sin excepción han adoptado los nuevos nombres de dominio propuestos por este artista.

En la línea de acciones subversivas en torno a las máquinas buscadoras, uno de los ejemplos más interesantes y específicos, a lo largo de la breve historia del net.art, es el protagonizado por el colectivo inglés Mongrel. En su obra Natural Selection <sup>201</sup> el motor de búsqueda no sólo forma parte de la obra como en el caso de Anna Karenina goes to paradise o Searching for the Truth, sino que se convierte en el propio objeto artístico: «una nueva clase de motor de búsqueda. Ningún otro motor de búsqueda tiene el poder de darte lo que tú quieres. ¿Por qué? Tal y como usas la web, Natural Selection inicia herramientas de análisis de datos complejos para construir preferencias personalizadas de tu memoria local».<sup>202</sup>

Este proyecto simula la apariencia, y funciona supuestamente como un buscador rutinario, hasta el punto de que sus homólogos vieron en él un potencial competidor. Si bien encierra una peculiaridad: si el término de búsqueda contiene algún rasgo racista (negrata, etc...) el usuario es reconducido a las páginas preparadas por Mongrel en las que se denuncia el carácter exclusivista, clasista, racista y xenófobo del medio Internet. Aunque hoy en día el motor de búsqueda no se encuentra en línea, todavía conserva la estructura de llaves conceptuales jerarquizada de índices

200. En FULLER, Matthew: "Interview with SERVICE 2000". En *Rhizome Digest*: 6.30.00, aparece una lista completa de los enlaces propuestos por el artista.

201. Harwood, Graham (Mongrel): Natural Selection <http://www.mongrel.org.uk/Natural/> Para más información véase FULLER, Mathew: En *Rhizome Digest*: 3.1.99.

202. Cita original: "a new kind of search engine. No other search engine has the power to give you what you really want! Why? As you use the web, Natural Selection initialises complex data analysis tools to construct personalised preferences from your local memory".



temáticos propios de *Yahoo*: coches, antivirus, diccionarios web, juegos, fotografía, ciencia o Internet son algunas de las palabras clave utilizadas para sumergir al visitante en sus páginas.

### 3.2.2. Filtrar información

Portales artísticos como Rhizome y el Walker Art Center comparten su interés por la cartografía de datos y el filtrado cooperativo de información<sup>203</sup> y utilizan este último como una forma alternativa para la navegación en su website mediante proyectos como *Starrynight* o el *Stillman*, respectivamente.

La serie *Stillman Projects* 204, de Lisa Jevbratt utiliza esta práctica de filtrado cooperativo en varios *websites*: unos oficiales, como *Swich* o *Art of The WWW no.2* y otros no oficiales, como *Chik Tek*, *Yahoo* o *Ctheory*. El nombre del proyecto *Stillman* hace referencia a uno de los personajes de la novela de Paul Auster, titulada “*City of Glass*”. Un detective privado consigue decodificar las andanzas de Stillman por New York, en principio carentes de sentido, siguiendo su rastro en un mapa de la ciudad. La metáfora queda perfilada: las huellas dejadas por los usuarios en visitas anteriores componen un mapa del servidor que dirige a los nuevos visitantes en su navegación. La primera vez que se visita un *website* “*stillmanizado*”, el usuario debe decantarse por uno de los tres alegatos propuestos. Esta elección determina el color del rastro que el usuario dejará tanto en ésta como en posteriores navegaciones. Este rastro, junto al del resto de los usuarios, ofrece la posibilidad de navegar por el sitio *web* de acuerdo al valor del color del “metadata”, es decir al resultado de la mezcla de colores que con su rastro ha creado el conjunto de visitantes.

Por su parte, *Starrynight* 205, nombre de la interfaz lanzada por Rhizome, ofrece una alternativa para el acceso y experimentación de su *Rhizome Contentbase*. Cada estrella que compone el *Starrynight* representa una palabra clave que determina la búsqueda de textos en Rhizome. El usuario cuenta con dos opciones. Por una parte, visualizar distintas constelaciones temáticas, conformadas por las estrellas que comparten el mismo concepto seleccionando uno de los conceptos del *pop-menú*. Por otra parte, acceder al texto directamente, tan sólo “clickeando” la estrella correspondiente. El *Starrynight*, a diferencia del *Stillman*, no utiliza realmente un algoritmo cooperativo: las estrellas no desaparecen; simplemente su brillo varía en función de su visualización.

La idea de filtrar información queda también recogida en la obra de Diane Ludin *Harvesting the Net: Memory Flesh* 206, una database relacional que incluye textos e imágenes contenidas en Internet sobre el genoma humano y la biotecnología. Ludin partió de la idea de crear un motor buscador para este proyecto, motivo por el que estudió su funcionamiento y sus limitaciones. Puesto que sus resultados se alejaban

---

203 . Para más información sobre el filtrado cooperativo de información véase: Capítulo 1, apartado 5. Soportes o entornos navegables e interactivos

204. Jevbratt, Lisa: *The Stillman Projects* <http://www.walkerart.org/archive/0/AA7381562A4ED65E6164.htm>

205 . Tribe, Mark; Galloway, Alex; y Wattenberg, Martin: *Starrynight* <http://www.rhizome.org/starrynight>

206 . Ludin, Diana: *Harvesting the Net: Memory Flesh* <http://memoryflesh.walkerart.org>



del material que ella quería utilizar, optó por la confección de una database a partir de búsquedas personales y de otros investigadores. Como apuntaba Eugene Thacker en su texto *"Diversity.com/Population.gov"*<sup>207</sup>, con este proyecto Ludin inserta la figura del artista como una clase de filtro de datos: el usuario experimenta la información contenida en la Red a través de conceptos impuestos por el artista. Al modo de los motores buscadores mezcla textos e imágenes científicas y comerciales, difuminando la verdad de los postulados científicos con las falsas promesas de la incipiente industria bio-tecnológica.

### 3.2.3. Visualización científica y cartografía de datos

Andy Deck piensa que el artista tiene que contribuir a que la gente entienda los nuevos *media*. Con este objeto, en CultureMap <sup>208</sup> utilizando un *software* automático e imparcial, genera diferentes gráficos basándose en los *hit* o resultados que ofrecen varios *search engines*. Las visualizaciones así generadas prescinden del *ranking* y se concentran en la cantidad de *hits* que ofrecen motores como *altavista.com*, *alltheweb.com* y *google.com* ante una búsqueda solicitada por el usuario. Este proyecto permite al espectador, además de experimentar visualmente el lugar que ocupan búsquedas de términos como «arte» y «ciencia» frente a «deportes» o «compras», contemplar la arbitrariedad de sus resultados. Al mismo tiempo que desenmascara las tretas de los grandes portales comerciales, este trabajo presenta la *web* como un objeto en constante flujo. Las visualizaciones extendidas en el tiempo varían, como un fiel reflejo de ésta. CultureMap, definido por su autor como un arte de información meta-cartográfica comparte intereses afines con la cartografía, las estadísticas y la visualización científica. No obstante, el cartografiado de la Red se convierte en una tarea imposible porque cada segundo se incorporan nuevos servidores.

El proyecto 1 to 1 de Lisa Jevbratt comparte con CultureMap el interés por la cartografía de datos. Jevbratt, con esta obra, intenta salirse del modelo de navegación implantado por los motores de búsqueda y portales que ella denomina "mapas de carretera". Desde una evaluación crítica, se enfrenta a la propia estructura del medio, e ignora su contenido. El proyecto 1:1 <sup>209</sup> de Lisa Jevbratt se compone de una database y cinco interfaces que ayudan al usuario a experimentar la información contenida en aquélla. Para la creación de dicha database utiliza *softbots* o robots informáticos que recogen todas las direcciones IP210 de aquellos servidores que responden a una llamada, incluso aquellos invisibles cuyo contenido no está destinado a la visualización del internauta. Lisa Jevbratt pone de relieve lo que está detrás de las interfaces de Internet, cómo los motores buscadores y los portales nos

207. Disponible en la dirección [http://www.walkerart.org/gallery9/ludin/ludin\\_thacker.html](http://www.walkerart.org/gallery9/ludin/ludin_thacker.html)

208. Deck, Andy: CultureMap <http://artcontext.org/cultmap/index.html>

209. Jevbratt, Lisa: 1:1 <http://www.c5corp.com/1to1/>

210. Dirección IP -*Internet Protocol*-. La dirección del Protocolo Internet es un número asignado que identifica inequívocamente cada ordenador conectado a una red TCP/IP. La dirección consta de unas partes que identifican tanto al ordenador, como la red y la subred a la que pertenece.

muestran tan solo una pequeña porción de la *web*, que a menudo se antoja como real. La primera de sus interfaces «*hierarchical*» considera la red como una estructura de directorios jerarquizada; «*every*» genera un mapa de imagen de los servidores recogidos en la database; «*petri*» muestra núcleos de redes y huellas de navegación, «*random*» genera de una manera aleatoria direcciones IP almacenadas en la base de datos, recuperando un elemento azaroso de enlace hoy ya desaparecido de portales como *Yahoo*; y por último, «*excursion*», propone al usuario una excursión por aquellos sitios no buscados de la Red.

#### 3.2.4. Motores buscadores alternativos

Desde que el *WebStalker* del colectivo londinense I/O/D hiciese su aparición en escena<sup>211</sup>, el arte de browser *-art.browser-* se ha convertido en uno de los subgéneros más importantes del net.art. *Reconnoitre*<sup>212</sup>, de los artistas londinenses Tom Corby & Gavin Bailly, y *Netomat*<sup>213</sup> del artista y programador americano Maciej Wisniewski son dos programas clientes alternativos para ser bajados de la red, que permiten buscar y recuperar información a través de sus arañas de web o *web-spiders*.

La estética de la interfaz gráfica del software alternativo *Reconnoitre* no puede sino recordar al famoso browser de *WebStalker* de IOD. No obstante, este *anti-browser* ofrece mayor interactividad al usuario. Los resultados de las búsquedas se agolpan en un espacio 3D navegable, en el que el usuario puede borrar o introducir nuevas cadenas de búsqueda y elegir si visualizar texto, URL<sup>214</sup>, *tags* o *metatags*<sup>215</sup> asociados a éstas... A diferencia del *WebStalker* y *Reconnoitre*, *Netomat* no es un *browser* anti-imagen, sino que incluye sonido e imagen. Tras el requerimiento del usuario, gracias a un *web-spider* que recorre la Red, muestra fragmentos de textos, imágenes y sonidos relacionados con la cadena de búsqueda, que a modo gravitatorio se desplazan por el espacio del navegador y siguen el movimiento del ratón. Ron Wakkary lo describe como un «*meta-browser que compromete una Internet diferente -una Internet que es una aplicación inteligente y no simplemente una gran base de datos de archivos estáticos*»<sup>216</sup>.

#### 3.2.5. El portal como museo

---

211 . Para más información véase: Capítulo1, apartado 6. Las interfaces de Internet

212 . Corby, Tom & Bailly, Gavin: *Reconnoitre* <http://www.reconnoitre.net>

213. Wisniewski, Maciej: *Netomat* <http://www.netomat.net/>

214. URL -*Uniform Resource Locator*- o Localizador Uniforme de Recursos es la descripción completa de la ubicación de un determinado elemento en el WWW, independientemente de su tipo.

215. *Tags* o etiquetas mediante las que se construye el lenguaje HTML. Las *metatags*, por su parte, son etiquetas que contienen información clave sobre la página, orientada a los motores de búsqueda.

216. Cita original: “*a meta-browser that engages a different internet - an internet that is an intelligent application and not simply a large database of static files*”.

A lo largo de la historia del net.art se han llevado a cabo distintas iniciativas para integrar el net.art en exposiciones y festivales. Entre las exposiciones fuera de línea destacan dos iniciativas llevadas a cabo en el año 1997 en dos contextos muy diferentes: “*Hybrid workspace*” en la Documenta X de Kassel (un evento de arte contemporáneo) y “*Open X*” en Ars Electronica (un festival dedicado al arte de los nuevos media). Es innegable la importancia de dichas exposiciones en tanto que supusieron el reconocimiento del net.art y su inclusión en los circuitos del arte, sin embargo, en lo que concierne a su estrategia, fracasaron estrepitosamente. El modo de acceso a las obras, a través de ordenadores dispuestos en sendas salas, contrastaba enormemente con su forma de exhibición habitual: un arte para ser consumido en un entorno privado y en solitario. Quizás para subsanar los errores y deficiencias impresas en estas experiencias, un año más tarde nacieron las exposiciones de net.art desarrolladas exclusivamente en línea. Así, en 1998 hicieron su aparición “*Beyond the Interface: net.art and Art on the Net*”, una muestra comisariada por Steve Dietz y “*Some of my favourite Web Sites Are Art*” por Rhizome.

Estas fueron entendidas como portales de arte de red, es decir, portales conceptuales que reunían una serie de enlaces previamente seleccionados en una página web. Aunque sin duda este formato se adecuaba a la esencia del net.art todavía seguía viva la pregunta de si las exposiciones en línea debieran reducirse a una serie de enlaces previamente seleccionados y reunidos en una página web. Inducido por el éxito de los grandes portales comerciales, Steve Dietz vio en la estructura y diseño de las interfaces gráficas propias de los portales una posible solución al problema que planteaba la exhibición de net.art. AEN (Art Entertainment Network) 217, comisariada por Steve Dietz, es una iniciativa del Walker Art Center (WAC) desarrollada a finales de febrero de 2000 que adopta la interface propia de los grandes portales comerciales y compite con éstos, ofreciendo una alternativa artística a estas guías de navegación.

AEN incluye elementos publicitarios, afables y dinámicos propios de los portales: bandas publicitarias o *banners*, *search engines*, charla -*talk*-, compras -*shopping*- o una banda sonora para acompañar la navegación, preceden una serie de proyectos distribuidos en bandas horizontales de distintos colores que se reemplazan con cada actualización de la página. No obstante, todo su contenido está orientado hacia el arte: sus «*banners*» ofrecen acceso a proyectos como Airworld -también presente en esta selección-, a Tillie The Telerobotic Doll de Lynn Herschmann o a la «*Gallery9*» del WAC; sus *search engines* utilizan servidores artísticos como *Rhizome*, *Disinfo*, *Nettime*, *Amico*, *Artcontext*... o incluso el motor de búsqueda Natural Selection propuesto por Mongrel; o a través de su sección de compras, «*Artwarez*», se pueden adquirir productos tan diversos como *souvenirs* relacionados con el proyecto Bindigirls de Prema Murthy, un salvapantallas del colectivo entropy8super o una versión limitada del proyecto Every Icon de Jonh F. Simon.

En origen nacido como una exhibición en línea, la pregunta que queda por determinar es si este modelo expositivo no debiera ser considerado como un patrón perdurable más que transitorio, que determine la estructura y contenido de las futuras

---

217. Dietz, Steve: AEN (Art Entertainment Network) <http://aen.walkerart.org>

exposiciones en línea. Dietz apunta cómo la idea de portal cambia la sensibilidad del museo tradicional; su finalidad ya no reside en atraer a la gente a un espacio, en este caso virtual, sino en reconducirlos, redireccionarlos hacia las obras de arte. «*Durante mucho tiempo, la función del museo como institución ha consistido en llevar a la gente a su espacio, no en, una vez en él, enviarles a algún otro lugar, tarea propia del portal*».218 Sea como fuere, hoy por hoy cualquier iniciativa que suponga una alternativa al monopolio de los motores de búsqueda es bienvenida.

Lourdes Cilleruelo. Ensayo curatorial correspondiente a la muestra de net.art “seaARchT engines: (des)información”. Originalmente publicado en el Catálogo del Festival de Creación Audiovisual de Navarra, noviembre 2001.

---

218. Cita original: “A lot of time, the museum as an institution is about bringing people to your space, not bringing them in and then sending them out somewhere else, which is one of the things a portal does”. Tomado de MIRAPPAUL, Matthew: “On This Network, Nothing but Internet Art”. En [Arts@large](#), febrero, 2000.





### **CAPÍTULO 3. ARTIVISMO**

#### **1. EL FUTURO YA NO ES LO QUE ERA. DE LA GUERRILLA TELEVISION A LA RESISTENCIA EN LA RED**

<HOME PAGE> *"Hacia el año 2010, tendremos por lo menos un premio Nobel de literatura que no habrá publicado todavía un solo libro. Todos los sueños de los autores de poesía concreta y el libro no-lineal de Marshall McLuhan se realizarán muy baratos... La literatura narrativa, los poemas, las epopeyas y los comics se fusionarán. Asistiremos al nacimiento de la literatura sin libros y del poema sin papel... Podremos poseer todos los libros de la Biblioteca Pública de Nueva York y, durante nuestro tiempo de ocio, tendremos el hábito de leer de forma arbitraria... por ejemplo: en qué se distingue la gramática bengalí de 1853 de la primera gramática ouzbeck, aparecida... digamos... en 1957 en Rusia... Cuando hagamos un largometraje acabará de diversas maneras y los lectores podrán seleccionar su propio final... Sobre la pantalla veremos luces perpetuamente parpadeantes... También nos podríamos preguntar ¿tendremos verdadera necesidad de toda esta información?" (Nam June Paik 1977).*

KEY WORDS INDEX: <HEAD> profecías: 1977-2010, necesidad <PAGE 1> guerrilla tv <PAGE 2> activismo net <eficacia: feed-back, difusión> <LINK 0> espacios físicos <--> espacios virtuales <PAGE 3> élites mediáticas <PAGE 4> espacio de libertad <--> espacio de control <LINK 00> poder localizable <--> poder difuso <LINK 01> paradoja <PAGE 5> sistema ->otro lado, ->interior, ->conciencia <estrategia: sun tzu, taz> <PAGE 6> echar los dados </END>

**<PAGE 1>** En 1971, Michael Shamberg y Raindance Corporation publicaron Guerrilla Television<sup>282</sup>, un libro que acabaría dando nombre a uno de los principales movimientos contraculturales de la época. Los activistas del vídeo lucharon contra el poder político e institucional de los 70, pero, sobre todo, contra el poder mediático de la TV. Y lo hicieron con sus mismas armas, utilizando una tecnología y unos canales, hasta entonces privativos del poder. No se trató nunca de un hecho aislado; en diferentes países del mundo occidental se utilizó el vídeo contra el poder establecido, contra "el sistema". Muchos creyeron que el nuevo medio se convertiría en la herramienta definitiva para el arte democrático,... pero si bien es cierto que los guerrilleros del vídeo encontraron sus espacios de influencia en la opinión pública, una década más tarde su rebelión acabó diluyéndose entre los entramados del poder.

**<PAGE 2>** En nuestros días, el potencial comunicativo y artístico de la red también está siendo utilizado de manera crítica por los activistas. Y, puesto que Internet se perfila como uno de los mayores bastiones del poder espectacular, resulta lógico que éstos se sirvan de sus mismas armas, de su misma tecnología. No pretendo aquí determinar la idoneidad de cada lucha -tampoco estoy insinuando la caducidad del vídeo frente a la red-, sino precisar la eficacia del nuevo medio en este tipo de prácticas. Tras su irrupción en el mundo del arte, no han faltado especulaciones sobre el profético cambio de signo que la red acabará imprimiendo al arte, ni sobre el futuro rol social del artista en este ámbito. Gene Youngblood, un autor cuyas teorías ya estuvieron en boga en los 70, puntualiza acerca de la red: *"Este será un arte de consecuencias diarias, útil, integrado con la vida de forma utilitaria al mismo tiempo que sigue siendo reconocido como arte, independientemente de sus diferencias con cualquier arte conocido hasta el momento. La nueva práctica integrará arte, ciencia y tecnología, y por lo tanto, los trascenderá. No será arte ni ciencia, sino una disciplina híbrida para la que las distinciones no serán relevantes. Involucrará la investigación estética en ámbitos que anteriormente no eran considerados como pertenecientes a la esfera de la actividad estética. Salvará el cisma existente entre el arte y el mundo en general, y contribuirá directamente a la transformación de éste. El papel social del nuevo artista será definido de acuerdo con las funciones que mantienen unida a la sociedad; y el nuevo artista desempeñará, ciertamente, un papel vital en la anticipación del próximo paso en la historia social"*.<sup>283</sup>

Antes de tachar de utópicas estas proyecciones, vamos a tratar de detectar sus verdaderos puntos de anclaje. Desde la limitada perspectiva que nos proporciona el análisis de los proyectos hasta ahora realizados, y manteniendo nuestro eje en el territorio del activismo cultural, intentaré dilucidar qué antiguas cuestiones han quedado resueltas y qué nuevos obstáculos se vislumbran ya en el horizonte. Vayamos por partes.

---

282 . Guerrilla Television, Michael Shamberg & "Raindance Corporation"; Holt, Rhinehart and Wiston, New York, 1971.

283. Gene Youngblood, "Electronic Café International. El desafío de crear al mismo nivel que destruimos", en Ars Telemática, Claudia Giannetti (ed). L'Angelot, Barcelona, 1998.



En primer lugar está la cuestión del **feed-back**, generalmente mal resuelta en el terreno videográfico y que ahora parece haber encontrado una salida en el correo electrónico siempre accesible de los autores. Los usuarios pueden expresar sus críticas e incluso pueden colaborar en la creación de algunas obras -otro asunto son las dificultades de superación de un hábito educacional que induce a la contención-; de hecho, suelen ser proyectos que solicitan expresamente su opinión y su participación. De aquí, a que la red encarne el prototipo del arte interactivo se abre una distancia que muy pocos proyectos han conseguido salvar.

Otro de los problemas del vídeo activista ha sido siempre la dificultad de **difusión**. Sólo contados trabajos se han podido emitir por las cadenas públicas de TV, limitándose, la mayoría de ellos, a cadenas locales de carácter comunitario; su otra opción, la más común, son las distribuidoras independientes, que si bien desarrollan una digna labor, nunca han podido cubrir un amplio espectro divulgativo. En parte, debido a las imposiciones del mercado del arte, y en parte, al mal endémico del arte mediático. Seamos realistas: las obras de vídeo interesan básicamente a los creadores de vídeo; sólo en muy raras ocasiones el resto de la comunidad artística se ha sentido atraída por ellas.

En el caso concreto del activismo videográfico, la eficacia de sus propuestas se mide por la calidad de la obra -poder de impacto-, pero sobre todo, por su potencial comunicador: por la cantidad de individuos susceptibles de ser afectados y, consecuentemente, implicados en su ideología. Bajo este aspecto, se han obtenido resultados en su faceta más documental, pero la ineficacia resulta evidente en el terreno del videoarte, donde su radio de acción sólo alcanza a un reducto de la comunidad artística -¿videoartista busca concienciar a videoartista? La endogamia está destinada a consumirse en su propio "círculo vicioso"-.

A partir del instante en que este tipo de propuestas comenzaron a contaminar la red, los *integrados* vieron reactivarse de nuevo su ilusión democratizadora del arte y la información: por fin se podía romper la barrera de la endogamia y de la difusión selectiva. Las obras habían conseguido salir fuera de sus espacios habituales -museos y galerías en determinados casos (es decir, *élites* artísticas) y canales de ámbito local en otros, (es decir, *getthos* comunitarios)-, circulaban permanentemente en la red y cualquiera podía acceder a ellas. Subrayo "cualquiera" porque esta palabra va a traer cola. Enseguida lo veremos.<sup>284</sup>

---

284. Howard Rheingold, "El futuro de la democracia y los cuatro principios de la comunicación telemática", en *Ars telemática*, Op. cit: "Actualmente, un niño de diez años que disponga sólo de cien dólares podrá combinar estas dos tecnologías (ordenador personal y red de telecomunicaciones) y, pulsando un botón, va a tener acceso a cualquier gran biblioteca universitaria del mundo, a un púlpito maravilloso y a un mundo lleno de aliados". Cualquiera, hasta un niño, puede acceder al fantástico mundo de colores,... mágico... mundo... de Internet. Por cierto, ¿querrán los niños cambiar sus juegos infantiles por bibliotecas universitarias?

**<LINK 0> Primer desplazamiento: de cómo los espacios físicos encuentran su lugar en los espacios virtuales.**

Las obras de los artistas/activistas han salido del espacio *físico* del museo y la galería, pero gran parte de ellas -sector profesionalizado- se siguen encontrando en webs de museos, galerías e instituciones, en la élite artística de Internet.

La buena noticia es que el entorno institucional se ha tornado más abierto y permisivo; no sólo consiente, sino que se muestra interesado por un tipo de iniciativas que a primera vista atentan contra sus propias estructuras de poder. Desde hace unos años, venimos observando cómo algunos profesionales independientes ocupan la dirección de varios centros, implantando una política gestionaora que acepta en su seno variedad de propuestas críticas. Un paso hacia adelante.

La mala noticia es que se trata de un espejismo. Los activistas del arte siguen sin independizarse de una mediación institucional cuya aparente neutralidad sólo es una trampa. Entre otras cosas, porque induce a la relajación (y ése es uno de sus efectos secundarios más leves).

Esta circunstancia se manifiesta con mayor claridad en las situaciones extremas que afectan a la transición política de un país: *"En la etapa del fascismo (Salazarismo) - asegura Leonel Moura <sup>285</sup> - la cultura tenía en sí misma un contenido político; el mero hecho de hacer cultura era un acto político, era un acto de resistencia. Con la democracia esta situación se acaba, y entonces para seguir haciendo un arte político había que profundizar, había que alcanzar mayor evidencia y objetividad. La cultura en la democracia se encuentra integrada como una forma de expresión supuestamente neutral. Evidentemente no lo es. (...) En cierto modo, se asiste a una despolitización del arte".*

Pero también queda al descubierto en otras situaciones menos radicalizadas: *"En un clima culturalmente conservador tu eres invisible, y en un clima culturalmente liberal eres visible, pero sólo en cierta manera. Esta situación liberal es muchas veces más problemática que una situación conservadora". <sup>286</sup>*

En los 70 se podía detectar fácilmente "al enemigo": se encontraba allí donde habita la censura, el conservadurismo y la explotación. Hoy en día, su localización resulta más difícil, envuelta como está en un halo de condescendiente permisividad. Tal y como apuntan Marcelo Expósito y Carmen Navarrete en un artículo de título revelador, esta actitud conciliadora no es más que una estrategia institucional de neutralización, asimilación e integración de la práctica política del arte, destinada a generar nuevas formas contemporáneas de control y censura en el arte que son tremendamente más poderosas y eficaces. <sup>287</sup> E Internet, ese "nuevo espacio de libertad" que promete cumplir

---

285. "Entrevista con Leonel Moura", Santiago B. Olmo en *Lápiz* n.137, 1998.

286. Declaraciones de Doug Ashford (Group Material), en "Tres versiones de la práctica artística considerada como crítica cultural", Jorge Luis Marzo y Jorge Ribalta, *Kalías* n.12, IVAM, Valencia, 1995.

287. Marcelo Expósito y Carmen Navarrete, "La libertad (y los derechos) (también en el arte) no es algo dado, sino una conquista, y colectiva", en Aleph <http://aleph-arts.org/pens/libertad.html>

el sueño universalista de acceso y participación en el arte y la información, da buena cuenta de ello.

**<PAGE 3> Primer problema de cualquiera, o la cuestión de las élites mediáticas.**

"La revolución del vídeo fracasó por dos razones: falta de acceso y ausencia de deseo".<sup>288</sup> Falta de acceso a los medios de postproducción y difusión; desinterés y parálisis ante la idea de producir más imágenes en el seno de una sociedad saturada ya de imágenes. Traslademos la cuestión al activismo en la red. ¿Quién tiene acceso a Internet?, ¿cualquiera?, ¿quién se interesa por el arte y el activismo social?, ¿cualquiera?

Nos encontramos en el mismo punto de partida. Posiblemente Internet se esté convirtiendo en el *sancta sanctorum* de la comunicación, pero sus usuarios lo utilizan -*adiosgracias*- de una manera selectiva: "la gente del arte" intenta localizar webs de arte y, en el mejor de los casos, también de crítica, teoría, cultura... Por otra parte, no debemos olvidar que el común de los mortales -usuarios o no- tiene un desconocimiento total de las prácticas artísticas mediáticas. Si a más de 30 años de su aparición, el vídeo de creación sigue siendo todavía un reducto ajeno a los "no iniciados" ¿qué no va suceder entonces con el arte en red?

En la era del marketing espectacular, el primer obstáculo con el que se enfrenta el activismo de la red continúa siendo la falta de deseo. Su estrategia, quizás, debería centrarse en la propuesta de nuevas tácticas destinadas a atraer e implicar a un sector más amplio de la población, a la captación de un "público" entre los usuarios actuales; mientras, el acceso masivo a la red será sólo una cuestión de tiempo -seamos optimistas y olvidemos por un momento que el 66% de la población mundial todavía no tiene teléfono-.

**<PAGE 4> Segundo problema de cualquiera, o como "un nuevo espacio de libertad" ha sido siempre un espacio de control.**

Tan pronto despuntaron las primeras luces en las pantallas de sus ordenadores, algunos románticos creyeron detectar en Internet un nuevo espacio de libertad donde ocultarse de la autoridad social y ejercer su autonomía: se trataba de una zona desterritorializada, no legalizada y, supuestamente, libre de vigilancia. Desde allí, sus ideas podían conseguir una amplia difusión -impensable en otros medios tradicionales- podían afectar a cualquiera. Efectivamente: cualquiera podía acceder a sus espacios, el poder también. Tan sólo dos apreciaciones; una: jamás hay que subestimar la rapidez y la capacidad de adaptación del poder ante cualquier tipo de estrategia subversiva. (Queridos niños: no sólo los ciberpolicías se dedican a atrapar pederastas a través de webs que fomentan la pornografía infantil).

---

288. Critical Art Ensemble, "Plagio utópico, hipertextualidad y producción cultural electrónica", en Tecnología y disidencia cultural, Arteleku, Donostia, 1996.

Dos: el poder no va a "apropiarse" nunca de un espacio que siempre le ha pertenecido ¿acaso ya hemos olvidado que la estrategia de red fue impulsada y desarrollada por militares y que, una vez calculados los riesgos, decidieron prestar su potencial tecnológico a la explotación comercial? El "nuevo espacio de libertad" ha estado siempre doblemente vigilado, tanto por el aparato represivo, como por el aparato comercial del poder. Y en Internet es el poder difuso quien se mueve libremente por su propio territorio. *- "No hay democracia en la concepción de nuestro futuro, sólo en la elección de futuros previamente concebidos y determinados. No hay libertad de creación, sólo libertad de consumo"*- Kit Galloway<sup>289</sup>

**<LINK 00>** Segundo desplazamiento: de cómo el poder localizable encuentra su lugar en el poder difuso.

En un lúcido ensayo, Critical Art Ensemble establece un paralelismo entre las estructuras de poder que dominan Internet y el antiguo pueblo de los escitas, descrito por Herodoto en Las Guerras Médicas.<sup>290</sup> Parece ser que este pueblo nómada no contaba con ciudades o territorios estables, una cuestión que implicaba tanto la imposibilidad de ser localizado con precisión, como la de ser atacado o conquistado. Sus ofensivas militares caían siempre por sorpresa y su permanente movilidad infundía el temor de un ataque aún cuando estaban ausentes. En el campo del poder difuso, también los nómadas que ostentan el poder en la red se encuentran siempre a la ofensiva, ya sea a través de "un pillaje amistoso dirigido seductoramente contra los pasivos", o bajo su forma burocrática, ejerciendo el poder que otorga la información -estableciendo controles, archivando datos-. Y, puesto que vagan libremente entre todo tipo de fronteras, territoriales y económicas, su fortaleza radica en que no necesitan ponerse a la defensiva.

**<LINK 01>** Cabe apuntar, no obstante, que este peculiar sistema de vigilancia -basado en el caos y en la desterritorialización- pierde su efectividad a partir del momento en que las características del medio que favorecen el ejercicio del poder son, paradójicamente, las mismas que nos permiten eludir su control. Porque el poder es incapaz de cubrir por completo un territorio tan vasto; porque en el espacio caótico de la red no es posible ningún sistema de control universal.

**<PAGE 5>** Revolución y solidaridad fueron los lemas de una generación de guerrilleros del vídeo que vivió su juventud en los 70. Pretendían subvertir el poder del "establishment", cambiar el mundo, y su ideario utópico les llevó a pensar que lo conseguirían. En cualquier caso, ellos se sabían **"al otro lado del sistema"**. Los activistas actuales son tan conscientes de la imposibilidad de hacerlo, como de la verdadera efectividad de su potencial desestabilizador. Plantean su activismo como una resistencia, la resistencia de quien habita **"en el interior del sistema"** y, desde este

---

289. Kit Galloway fue co-fundador, junto a Sherrie Rabinowitz de *Electronic Cafe International* <http://www.ecafe.com/>

290. Critical Art Ensemble (CAE) <http://www.critical-art.net/> "Nomadic power and Cultural Resistance", en *The Electronic Disturbance*, <http://www.critical-art.net/books/ted/>

punto de vista, se podría decir que actúan como la **conciencia del sistema**. *"Si critico al sistema lo hago sabiendo que estoy funcionando dentro de él"* -asegura Barbara Kruger- *"Siempre estás en un sistema. Estás en un sistema incluso si no cuentas o eres tratado como algo insignificante, también entonces eres parte del sistema. La cuestión es cómo trabajar dentro de ese sistema pero interviniendo, haciendo preguntas, desplazando cuestiones"*.<sup>291</sup>

Actualmente se pueden diferenciar dos modelos de trabajo crítico en el interior de la red que siguen la tradición activista más convencional (videográfica, o no): el que desarrolla una voluntad conciliadora y el que se basa en las tácticas de sabotaje.

El primero intenta propiciar la reflexión y ser constructivo, sin perder, eso sí, un ápice de su escepticismo. Su vertiente artística genera proyectos creativos utilizando el potencial específico de la red -The File Room, Refugee Republic, ArtAIDS, Territories/Fred Forest- Su faceta documental y comunicativa propone cubrir los huecos que la información espectacular anula o distorsiona -Media Filter, Disinformation, Group Public Project, Free Speech TV-, pero también participar en el debate crítico de ideas y proyectos a través de los grupos de discusión y de la planificación colectiva. La duda es la herramienta de la inteligencia.

El segundo método crítico, mucho más radical y a todas luces efectivo, nos permite certificar esperanzados que no sólo el poder se encuentra difuso e ilocalizable, que su inevitable omnipresencia está repleta de fisuras y grietas y que el activismo nómada todavía puede ocultarse en ellas.

**China, año 700 a.c.** El misterioso filósofo-guerrero Sun Tzu, escribe El Arte de la Guerra<sup>292</sup>, un libro de estrategia que paradójicamente se opone a la guerra. Para Sun Tzu, la máxima eficiencia consiste en hacer que el conflicto sea innecesario -"es mejor ganar sin tener que luchar"- y para conseguirlo propone infiltrarse en los secretos del enemigo y cambiarlo desde dentro. Una de sus tácticas parte de la distinción de dos tipos de espías: el espía que vive y el espía que muere. Al primero se le encomienda la tarea de penetrar tras las líneas enemigas y volver sano y salvo con informaciones necesarias. El segundo es el pobre diablo que se carga de falsas informaciones y se libra al enemigo con la intención de que transmita datos erróneos. (*"La información con contenido no es más importante que la información sin contenido"*. Norbert Wiener).

La tarea de los hackers consiste en infiltrarse en las redes del poder para obtener información reveladora, para inocular falsa información o para destruir la que encuentran; ya no se trata de descentralizar la información, sino de capturarla, anularla o subvertirla. La utilización creativa que hacen del medio abunda en la calidad artística de su activismo

291. Barbara Kruger en "Tres versiones de la práctica artística considerada como crítica cultural", Op. cit.

292. Sun Tzu, El Arte de la Guerra en español <http://www.gorinkai.com/textos/suntzu.htm> y en inglés: Sun Tzu. The Art of War. <http://www.sonshi.com/> en Sonshi.com

y además les convierte en dignos sucesores del espíritu estratégico de Sun Tzu. Con una diferencia fundamental: esta vez, el éxito de la misión radica en que jamás sean librados al enemigo. Porque su supervivencia depende, primero, de su talento para desaparecer sin dejar rastro, y después, de su capacidad para reorganizar un nuevo ataque desde "otro lugar". Como es de suponer, me estoy refiriendo a los TAZ (Zonas Temporalmente Autónomas), ese inteligente concepto desarrollado por Hakim Bey como "microcosmos del sueño anarquista". *"El TAZ es como una revuelta que no se engancha con el Estado, una operación guerrillera que libera un área y se autodisuelve para reconstruirse en cualquier otro lugar o tiempo, antes de que el Estado pueda aplastarla. (...) Su mayor fuerza reside en su invisibilidad. Tan pronto como un TAZ es nombrado -representado y mediatizado- debe desaparecer, desaparece de hecho, dejando tras de sí un vacío, resurgiendo de nuevo en otro lugar, e invisible de nuevo en tanto que indefinible para los términos del Espectáculo. (...) El TAZ es un campamento de guerrilleros ontológicos: golpean y corren".*<sup>293</sup>

De hecho, Bey está planteando las mismas cuestiones tácticas que Critical Art Ensemble, pero desde una perspectiva que equilibra a los contrarios: el poder difuso y nómada también encuentra una "resistencia" en la contraofensiva de los TAZ. Y si la Guerrilla TV acabó diluyéndose entre los entramados del poder, debido (entre otras cosas) al carácter estático y localizable de su rebelión, los TAZ de la resistencia Net, concebidos como una forma autónoma de insurrección, todavía pueden eludir el control y su represión porque son capaces de quemar sus naves, de disolverse... en la nada.

**<PAGE 6>** Disolvamos nosotros también, de una vez por todas, ese determinismo tecnológico que nos induce a pensar que toda nueva tecnología no sólo sustituirá a la tecnología precedente, sino que está destinada a cumplir la transformación radical del arte y de la comunicación. Resulta evidente que el activismo en la red ha forzado un reajuste mediático de estrategias y expectativas, pero éstas también obedecen a las reglas más básicas del sentido común. Por suerte o por desgracia, Internet no está más allá de las Puertas de Tanhauser.

Se trata, por tanto, de adoptar una postura crítica que cuestione las contradicciones y riesgos que entraña el desarrollo de esta nueva frontera; se trata, en definitiva, de sopesar tanto el origen de las conclusiones más delirantes, como las motivaciones de sus propulsores. Y desde esta perspectiva, no deja de ser revelador que los textos más eufóricos hayan sido escritos, o dictados, por los gurús de las grandes corporaciones.

Pero no voy a cerrar estas páginas sin recordar que aquí también hay una "buena noticia", la contrapartida a la postura tecno-escéptica que deliberadamente he adoptado a lo largo del texto. Y es que tampoco debemos olvidar que la red se encuentra en un período evolutivo cuyas posibilidades y limitaciones no están consolidadas, circunstancia que no sólo nos permite un amplio margen de intervención, sino que nos responsabiliza, en cierto modo, de su configuración definitiva. -*"El mundo electrónico no está, ni mucho*

---

293. Hakim Bey, "TAZ. La zona temporalmente autónoma", en *Acción Paralela* n.3, Valencia, 1998.

*menos, completamente establecido, es necesario aprovechar su fluidez y ser inventivos ahora, antes de que sólo nos quede como arma la crítica".* Critical Art Ensemble.

Aprovechemos, pues, que en Internet todavía no están echados los dados para decidimos a jugar la partida de nuestro "destino tecnológico". Porque lo que suceda en el FUTURO depende de cómo reaccionemos tu y yo AHORA. <AM.END>

## 2. ACCIONES ANTI-COPYRIGHT: ARTE, TRASGRESIÓN Y SUBSISTENCIA

*"I contractually bind to not keeping a copy of the site or duplicate it somewhere else."*<sup>294</sup>.

Con estas palabras y contractualmente, Váleriy Grancher, a quién la fundación *Cartier Pour L'art Contemporain* le había encargado el desarrollo de la obra de Internet *Self*, renunciaba al derecho de conservar una copia de su *site* o a clonarla en otra dirección *web*. El artista bromeaba diciendo que se convertiría en la única persona que no tendría una copia de su propio trabajo. Grancher se refería al hecho de que cada vez que accedemos a una página *web*, una copia exacta de ésta se queda temporalmente grabada en la memoria caché de nuestro navegador.

Desde la aparición de los medios de reproducción técnica, el arte ha perdido su calidad de unicidad y, por tanto, ha quedado privado del 'aura de autenticidad' de Walter Benjamin<sup>295</sup>, la cual se pierde en el acto de la reproducción. Con respecto a otros medios, en la obra de net.art esta pérdida se expresa no sólo en su facilidad de copiado sino en su capacidad de distribución: «estar en línea significa estar distribuido». Contrariamente a Benjamin, etiquetas como «*willingness to be copied*»<sup>296</sup>, establecida por el jurado de Ars Electronica en 1996 para evaluar el WWWART, valoran su capacidad de reproducción: el éxito de una obra de arte es directamente proporcional a su diseminación y extensión por la red. La obra de Internet es capaz de expandirse a través de este medio, enviando sus clones virtuales: teletransportándolos. Un año más tarde el jurado de este mismo festival lo expresaba así:

*"'Survival' on the net is often about being copied: loading a copy of a webpage in your browser's cache, giving out freeware or shareware (that is, copies of one's program), offering people the possibility to copy, save, cut, paste and use information, pictures, programs, or other chunks of distilled ideas and creativity. Being copied on the net is indeed a measure of success: the more one's program or interface is used by others, the more people subscribe to one's memes by replicating it, and the more viable and vivid the meme becomes, the better adapted it is."*<sup>297</sup>.

---

294. MADRE, Frederic: "Cartier Foundation Gets Lesson in Digital Art". En *Wired News*, <http://wired-vig.wired.com/news/culture/0,1284,11678,00.html>, 27/12/99.

295. BENJAMIN, Walter: "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica". En *Discursos interrumpidos I*, Taurus, Madrid, 1982.

296. Potencialidad para ser copiado. Para más información véase PRIX ARS ELECTRONICA 96. *International Compendium of the Computer Arts*. Linz, 1996. (catálogo).

297. PRIX ARS ELECTRONICA 97. *Cyberarts, International Compendium Prix Ars Electronica*. Linz, 1996, p.62. (catálogo) "La subsistencia en la red se encuentra a menudo en el hecho de ser copiado: cargando una copia de una página web en la memoria cache del browser, publicando "freeware" y "shareware" (es decir copias del mismo programa), ofreciendo a la gente la posibilidad de copiar, salvar, cortar, pegar y usar información, imágenes y programas o otros trozos de ideas y creatividad. En la red ser copiado, ciertamente, es una medida de éxito: cuanto más gente use el mismo programa o interfaz, más gente se suscribe a los mismos memes replicándolos, y el meme, cuanto más viable y vivo se torne, se adapta mejor."



Este concepto encuentra originariamente su explicación en el libro de Richard Dawkins de título *“El gen egoísta”*<sup>298</sup>, donde el autor plantea como no somos sino máquinas cuya tarea es perpetuar la existencia de los genes egoístas de nuestras células. Por analogía con genes, Dawkins construye la noción de 'memes': *«cultural information units, cognitive behavioural patterns that propagate themselves and replicate through communication, a paradigm of a culture-based history of development»*<sup>299</sup>. Estas unidades de información cultural son estructuradas para sobrevivir en la red: copiadas, “linkadas”.

Por tanto, el concepto de 'memes' se opone al de *copyright*: “ser copiado” es sinónimo de éxito en la red. El net.art puede y debe ser *downloaded*, es decir descargado y grabado en nuestro disco duro. Respecto a este tema, uno de los casos más interesantes lo compone la duplicación del *website* de la Documenta X<sup>300</sup> por el artista Vuk Cosic. Antes de su desaparición de la Red, Cosic realizó una copia exacta de éste y la colocó en su *website*, acción en la que según su autor quedaba implícita la idea de *ready-made*. Reafirmando esta teoría, Rachel Baker<sup>301</sup> piensa que uno de los más interesantes procesos del artista del net.art es redirigir, reenmarcar los datos: *«turning shit into gold»*<sup>302</sup>. Como ejemplo, menciona el trabajo *WWW Art Award*<sup>303</sup> de Shulgin, quien recopila trabajos no realizados con el sentido de arte y, siguiendo la tradición de los *readymades* de Duchamp, los convierte en arte.

En la misma línea, organizaciones como 01001011101010010.org defienden el flujo de información libre y el derecho de copiado en la Red. Una de las más importantes campañas *anticopyright* y reclamando la libertad de plagio fue la acción, protagonizada por este mismo grupo, contra *Art.Teleportacia*<sup>304</sup>. La primera de sus exposiciones, *Miniatures of the heroic period*, fue clonada y puesta a disposición de todos en su

298. Toda forma de vida posee un mecanismo de replicación en el que se pueden distinguir dos partes fundamentales: el genotipo, donde se encuentra almacenada la información; y el fenotipo, compuesto por los mecanismos y herramientas de que dispone ésta para replicar la información almacenada en el genotipo. Según Dawkins, nosotros formaríamos parte de ese fenotipo. Para más información véase DAWKINS, Richard: *El gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta*. Salvat, 1993. Título original: *The selfish gene*. Oxford University Press, 1976. Traducido por Juana Robles Suárez y José Tola Alonso.

299. STOCKER, Gerfried: “Mémesis”. En ARS ELECTRONICA 96 / STOCKER, Gerfried y SCHÖPH, Christine (eds.): *Memesis. The Future of Evolution*. Wien-New York: Springer, 1996, p.26 (catálogo). “Unidades de información cultural, modelos de comportamientos cognitivos que se propagan a sí mismos replicándose a través de la comunicación, un paradigma de una historia del desarrollo basada en la cultura.”

300. Copia de la Documenta X <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/> Resulta extremadamente interesante que la gente se refiera a este *site* como si se tratase del verdadero *website* de la Documenta.

301. Rachel Baker es componente de irational [www.irational.org](http://www.irational.org). En esta dirección se puede acceder a su *curriculum* y obra.

302. “Convertir la mierda en oro”. BAKER, Rachel: “TM Clubcard”. En *Telepolis*, <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6168/1.html>, 22/07/97.

303. Alexei Shulgin *WWW Art Award* <http://redsun.cs.msu.su/wwwart/>

304. Copia de *Art Teleportacia* <http://www.0100101110101101.org/home/copies/art.teleportacia.org/index.html>

servidor con algunas modificaciones. Así, dicha exhibición se convirtió en Hybrids Of The Heroic Period en el lugar que corresponde a las obras originales de Jodi Location/Index.html, o la de Heath Bunting Own, Be Owned Or Remain Invisible, ahora propiedad de la organización, se puede leer «*Index of /~you%20Wrong by 0100101110101101.ORG (EU)*» o «*%20LocationAL by 0100101110101101.ORG (UK)*».

Paradójicamente la actitud de los artistas ante estas acciones no es de rechazo, y es que sus consecuencias resultan más positivas que negativas. La razón es que este tipo de acciones les hace más visibles en la Red<sup>305</sup>. A Olia Lialina le gusta tanto la versión de 01001011101010010.org sobre If You Want To Clean Your Screen que en la sección «*under construction*» de su galería se incluye un enlace a ésta. Richard Rinehart, quien vendió su obra An Experience Base - A Boolean Typhoon<sup>306</sup> afirma estar encantado con la idea de que su *site* sea clonado y saboteado por esta organización de ceros y unos. El éxito adquirido por este grupo hace pensar en la posibilidad de que se abra una línea *hacktivista* importante dentro del *net.art*, aunque quizá éste sólo se deba a su novedad.

Lourdes Cilleruelo. Originalmente publicado en el libro *Viaje al país de los vascos*. Asociación de artistas visuales MEDIAZ, Bilbao 2001.

---

305. Para más información véase CILLERUELO, Lourdes: "Perdidos en el *cluster* del *data*: ser visible en Internet". En 13. *Ikusentzun Erakusketa. Exposición Audiovisual. F. Bellas Artes UPV/EHU*. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, Leioa, octubre, 2000.

306. Richard Rinehart. An Experience Base - A Boolean Typhoon  
[http://www.coyoteyip.com/project\\_archive/experiencebase/](http://www.coyoteyip.com/project_archive/experiencebase/)

### 3. RECAPITULANDO: MODELOS DE ARTIVISMO (1994-2003)

*“Aprovechemos, pues, que en Internet todavía no están echados los dados para decidimos a jugar la partida de nuestro “destino tecnológico”. Porque lo que suceda en el futuro depende de cómo reaccionemos tu y yo **ahora**”.*

Así acababa el primer texto que pensé sobre *arte y activismo en la red* y que escribía en 1998, una eternidad en tiempo-Internet. Desde entonces han surgido sorprendentes iniciativas y se ha desmantelado alguna que otra *certeza* utópica. Veamos que ha ocurrido durante este período, ahora que ya ha quedado claro que nuestro “destino tecnológico” va a estar copado por el comercio, la música y el sexo, ahora que ya se han echado los dados..., **ahora** que ya vivimos el **futuro**.

#### 3.1. De terminologías y sentido

En primer lugar, ha aparecido un vocabulario formal asociado a la red que ha contribuido a nombrar algunas situaciones hasta ahora inéditas a la vez que redundaba en otras harto conocidas. Se instaura el término *artivismo*, neologismo surgido de las palabras **arte** y **activismo** y teóricamente utilizado para referirse a las obras que participan de ambos intereses. Sin embargo, en la práctica este término no ha demostrado poseer la amplitud que prometía, circunscribiéndose de forma estricta al entorno de la red y a unos artistas muy concretos, básicamente los **clásicos del net.art**: Heath Bunting,<sup>307</sup> Rachel Baker, Alexei Shulgin, Olia Lialina, Vuk Cosic, Pit Schultz, los JODI y Andreas Broeckmann. Los intereses de todos ellos coinciden en el ejercicio del humor y la ironía y en la crítica tecnológica de la red.<sup>308</sup> (Nosotros, no obstante, vamos a aplicar este término en toda su extensión).

Otro de los nuevos vocablos es *hacktivismo*, neologismo procedente de las palabras **hacking** y **activismo**, y cuya implementación sí está irremediabilmente unida a la red. Sus practicantes se podrían definir como “hackers que realizan acciones políticas

307 . Heath Bunting se denomina a sí mismo “*artista*” por primera vez en el artículo firmado por James Flint, “Heath Bunting is on a mission” <http://www.irational.org/irational/media/telegraph1.html>. También Luther Blisset hace referencia al término en un artículo traducido al español y titulado, “0100101110101101.org – art.hacktivism”, en la sección Pensamiento de Aleph <http://www.aleph-arts.org/pens/01001.html>

308. “A pesar del aspecto variado de sus obras, se puede reconocer en los “artistas” dos grandes puntos en común: en primer lugar el humor –ya sea feroz, irónico o simplemente lúdico (...) El otro punto en común es con toda seguridad la forma en la que saben utilizar todos los recursos de la web, todos sus medios y armas, para desviarlos y tornarlos contra ella –o más bien contra aquello que la web como reflejo y producto de la sociedad está convirtiéndose (o ya se ha convertido, en un gigantesco “shopping mall”). Así pues, la crítica tecnológica resulta fundamental en sus obras. “Resulta evidente que nuestro trabajo lucha contra la *high tech*”. (Tilman Baumgärtel, “Entrevista con JODI”, en Telepolis, <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>). Una crítica en si misma inseparable de una crítica sociopolítica de las relaciones de poder (entre productor y receptor) en la web”. Anne-Marie Boisvert, “CRÉER=DÉTRUIRE” en el Magazine electrónico del CIAC de marzo de 2000. [http://www.ciac.ca/magazine/archives/no\\_10/dossier.html](http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_10/dossier.html).

de sabotaje consistentes en penetrar en espacios institucionales y políticos para introducir mensajes de contenido contrario”.<sup>309</sup> A priori, los *hacktivistas*<sup>310</sup> se diferenciarían de los “hackers tradicionales” porque no buscan el provecho personal: su motivación sólo obedece a intereses de carácter social y político. En cualquier caso, ambos comparten su fascinación por una utilización tecnológica de la red basada en la independencia, el intercambio y la gratuidad de productos y servicios.

Del cruce entre ambos términos nace el *art.hacktivismo*, práctica basada en acciones de sabotaje orientadas a denunciar la peligrosa inclinación de la red a emular todas las convenciones artísticas tradicionales: derechos de autor, objetualización (en un espacio *online*) y su consecuente comercialización.

### 3.2. Tipologías imposibles, casos concretos

En función de su radio de acción se pueden determinar algunas tendencias generales entre los proyectos comprometidos de la red: los que se circunscriben a la crítica del arte, los que amplían su campo a todo tipo de cuestiones políticas y sociales, y los que se remiten al propio medio, es decir, los que ejercen la crítica tecnológica de la red y los que se enfrentan al poder corporativista que (también) está presente en Internet. Resulta prácticamente imposible localizar estos condicionantes en estado puro y establecer tipologías cerradas, pero existen unos cuantos casos paradigmáticos –y harto conocidos- que nos ayudarán a ubicar con más concreción estas tendencias.

#### Art.hacktivismo

Entre los autores que centran su radio de acción en la crítica del arte destaca el grupo 0100101110101101.ORG<sup>311</sup>, máximos representantes del *art.hacktivismo*. Su línea principal de trabajo cuestiona y ataca la comercialización del arte y del net.art a partir de proyectos *offline* de simulación -como la creación del “artista inexistente”

---

309. “1998 será conocido como el año en que surgieron dos términos que designan fenómenos similares: desobediencia civil electrónica (electronic civil disobedience) y hacktivismo (hacktivism). En ese año, el colectivo Electronic Disturbance Theater con base en la red, presionó y luchó por el desarrollo de una nueva experimentación con acciones de *desobediencia civil electrónica* dirigidas, en su mayor parte, contra gobierno mexicano. (...) Mientras tanto, en Gran Bretaña, en Australia, en la India, en China, en casi todos los continentes, surgían casos de hacktivismo. En la primavera de 1998, un joven hacker británico conocido como “JF” accedió a unos 300 sitios de la web e introdujo textos e imágenes con mensajes antinucleares. Entraba en los sitios y cambiaba y añadía código HTML. Era el más importante golpe hacker político que se recordaba. A lo largo del año se siguieron produciendo, cada vez en mayor número, casos de sitios de la web a los que se había accedido para introducir mensajes políticos”. Stefan Wray. “La desobediencia civil electrónica y la world wide web del hacktivismo: La política extraparlamentaria de acción directa en la red”. Internet, 1999. <http://aleph-arts.org/pens/wray.html>

Aunque estas dos serían las principales categorías, Stefan Wray distingue hasta cinco modalidades específicas de resistencia en la red, relacionadas con el hacktivismo, o formando parte directa de él: el activismo informatizado, la infoguerra de base, la desobediencia civil electrónica, la actividad hacker politizada y la resistencia a una guerra futura.

310. Principales espacios hacktivistas: *The Hacktivist* <http://www.thehacktivist.com/>; *Hactivist.com* <http://www.hactivist.com/>; *Hactivism* <http://news.openflows.org/index.pl?section=analysis&subsection=27>;

311. 0100101110101101.org <http://www.0100101110101101.ORG/>

Darko Manver- y de iniciativas *online* de duplicación, como la copia de los sites Art Teleportacia y Hell.com. El primero es la galería comercial de net.art de la rusa Olia Lialina, cuya exposición titulada “Miniaturas del Período Heroico” acogía en su inauguración obras de Alexei Shulgin, Heath Bunting, JODI y de la propia Olia Lialina -esta última vendida a un coleccionista privado-, mientras que Hell.com (ahora No-such.com) es un espacio privado de la red organizado por unos cuantos artistas y críticos que mantienen el carácter elitista y misterioso de sus páginas. En mayo de 1999, 0100101110101101.ORG duplicó ambos espacios y los facilitó gratuitamente a los usuarios con la intención de cuestionar la simulación mediática extendida en nuestra sociedad, la capacidad de la red para adaptarse al tradicional mercado del arte y el mito de la accesibilidad y la privacidad de la información.

El *éxito parcial* de su propuesta radica en la feliz coincidencia entre el contexto donde se desarrolla la acción (*el mundo del net.art*) y el sujeto de su crítica (*el mundo del net.art*): su público habla su mismo lenguaje, comprende la obra y participa de la ironía de la acción. Pero posiblemente, y como apunta José Luis Brea, su *fracaso relativo* también se encuentre en esa misma coincidencia, “en el encierro disciplinar en los límites de su propia definición autónoma”,<sup>312</sup> en la auto-referencialidad que le impide interactuar con el resto de prácticas artísticas y culturales, con su reflejo fuera de la red.

Para acabar de inclinar la balanza entre su supuesto éxito y fracaso endogámicos, una importante puntualización: la crítica de **01** no queda restringida al contexto del net.art, puesto que su trasfondo abarca tanto el entorno artístico general -retomando el tradicional cuestionamiento vanguardista de la mercantilización del arte- como el control mass mediático -demostrando las dificultades del libre acceso a la información, también en la red-. Estos duplicados tampoco funcionan como simples plagios, ya que el grupo nunca ha suscrito la autoría de esas páginas: su intervención se reduce a facilitar el acceso gratuito a unas obras contrariando el deseo de comercialización y/o difusión limitada de sus verdaderos autores. Se trata de una acción similar a la que en 1997 realizara el artista esloveno Vuk Cosic (uno de los *clásicos del activismo*) con la web de la Documenta X, al colocar en su página personal un duplicado de sus contenidos y exponiéndolos de manera permanente cuando ésta clausuró sus páginas. ¿Estamos hablando del net.art o estamos hablando del libre acceso a la información en la red?

### Desobediencia Civil Electrónica

Sigamos con otro clásico (aunque no en el mismo sentido). En 1994, el colectivo Critical Art Ensemble (CAE)<sup>313</sup> introdujo por primera vez el modelo de Desobediencia

---

312 . “Los encendidos debates que han rodeado la presentación pública de hell.com como site de acceso reservado y de art.teleportacia como galería virtual dedicada a la venta de obras de net.art, y la acción de sabotaje promovida en contra de ambos eventos por el grupo 0100101110101101.ORG, han contribuido bien poco por ahora, me parece, a esclarecer críticamente las condiciones reales de producción social de las prácticas artísticas en la red, reinscribiéndolas —en términos de trabajo, de producción simbólica si se quiere— en el seno del tejido económico-productivo que articula la efectividad de las relaciones sociales. (...) En segundo lugar, y terminaré con ello mi análisis, pienso que el más alto potencial del net.art reside justamente en su capacidad de interacción crítica con el actual campo expandido del conjunto de las prácticas artísticas y culturales, nunca en el encierro disciplinar en los límites de su propia definición autónoma”. José Luis Brea, “Last (no) exit: net”. <http://aleph-arts.org/noexit/>

313. Critical Art Ensemble (CAE) <http://www.critical-art.net/>

Civil Electrónica, desarrollando la táctica de la **amenaza simbólica** a partir del bloqueo o sentada virtual. La acción más representativa de esta modalidad de ciber sabotaje ha sido el proyecto SWARM, que llevó a cabo el grupo Electronic Disturbance Theater <sup>314</sup> durante la celebración de INFOWAR<sup>315</sup>, el Festival Ars Electrónica de Linz (Austria) que tuvo lugar en 1998. Para ello crearon un software llamado *FloodNet* cuyo funcionamiento consiste en enviar órdenes de recarga a la página que desean intervenir. Así, si varias personas lo utilizan simultáneamente contra una web determinada, la página queda bloqueada y nadie más puede entrar en ella. Durante esa edición del festival, EDT propuso un ataque a tres bandas: la web de la presidencia mexicana (en apoyo al zapatismo), la web del Pentágono (contra el ejército de los Estados Unidos) y la web de la bolsa de Frankfurt (símbolo del capitalismo internacional). A pesar de que la acción fue secundada por unos 20.000 usuarios, los afectados consiguieron desarticularla a las pocas horas de su inicio; desde entonces se han propuesto otras acciones concretas, aún sabiendo que van a ser detectadas y solventadas muy rápidamente, porque el poder de esta propuesta radica en la amenaza.

En un principio se trataría de ese tipo de *artivismo* –a pesar de evitar cualquier alusión expresa al mundo del arte la convocatoria se lleva a cabo desde una plataforma artística- que amplía su campo a todo tipo de cuestiones políticas y sociales; no obstante, no podemos descartar la referencia al propio medio. Porque la totalidad de la acción se desarrolla en Internet y es allí, en ese entorno no-presencial, donde exclusivamente se perciben sus efectos. Nunca se ataca a objetivos físicos y concretos (el presidente mexicano, el Pentágono, la Bolsa de Frankfurt), sino a sus **representaciones en el ciberespacio**. Entonces ¿qué efecto real ejerce esa presión en el resto del mundo, es decir, en la (mayor) parte del planeta que no está conectada a la red?

#### Activismo simulatorio.

##### Cuando los problemas sociales se transforman en problemas mediales.

La simulación, por supuesto, no es un problema privativo del arte. Uno de los principales debates de los últimos tiempos sobre el activismo en la red ha sido la confrontación entre impacto mediático y movilización real. El movimiento activista más representativo del video de los 70, la *Guerrilla TV*, formaba parte de un movimiento social que intentaba ejercer una acción social real: sus miembros pretendían ser representativos de las reivindicaciones de un sector de la población y posibilitar verdaderos cambios sociales en la vida de esas personas. Pero la *resistencia en la red* ha resultado ser más simbólica que real. Sus detractores argumentan que no es realmente operativa porque ha cambiado el “verdadero” espacio público por una escena virtual que opera con simulaciones: ya no se trata de problemas sociales, sino de problemas “mediales”. Y también se le acusa de acumular tópicos autoreferenciales, pues la mayoría de sus ofensivas no van más allá del propio medio

---

314. Electronic Disturbance Theater <http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>

SWARM <http://www.thing.net/~rdom/swarm.html>

315. Infowar <http://www.aec.at/infowar/>

(Internet).<sup>316</sup>

El principal problema que se le plantea hoy al activismo en la red es su efectividad, su *verdadero impacto social*. Y aquí resultan muy valiosas las reflexiones de Stefan Wray cuando se pregunta abiertamente:

*“¿Son efectivos estos métodos de activismo computerizado? La respuesta a esta pregunta es: depende de lo que consideremos efectividad. ¿Qué es efectividad? Si el objetivo que persigue el hacktivismo es llamar la atención sobre cuestiones específicas llevando a cabo acciones fuera de lo común que atraigan la atención de los medios de comunicación, entonces se puede decir que el nivel de efectividad es alto. Sin embargo, si la efectividad se mide en función de la capacidad de las acciones para catalizar y fomentar una movilización de las personas que tenga un alcance más profundo, entonces probablemente estas nuevas técnicas no sean efectivas. Esta distinción resulta, por tanto, importante. Parece poco probable que el hacktivismo se convierta en una herramienta organizativa. El hacktivismo más bien parece un medio para aumentar y suplir esfuerzos de organización que ya existen, meter ruido y llamar la atención”.*<sup>317</sup>

La solución parece hallarse en la hibridación entre ambos mundos. Así pues, se trataría de conectar el *mundo real* con el *mundo de las redes*, de combinar la acción social que moviliza a la población con este tipo de ofensivas mediáticas. No se trata ya de contemplar a la red como una sustitución, sino como un refuerzo. Desde diferentes perspectivas se propicia esta concepción del *net.activismo* como una estrategia complementaria a otras acciones presenciales, aunque algunas iniciativas sólo conciben esta hibridación como una mezcla entre nuevos medios y medias tradicionales.<sup>318</sup> El control mediático resulta determinante, pero la supervivencia de estas

---

316 . Simulación Vs. Acción Real. “Para muchos, la urgencia de algunas de las cuestiones a las que nos enfrentamos, genera un fuerte escepticismo sobre cualquier práctica que conlleve arte o cualquier noción referida a los media. Para los accionistas reales la ecuación es simple, discurso=espectáculo. Insisten en la distinción entre la acción real y la meramente simbólica. Desde esta perspectiva, los activistas mediales son acusados de hablar simplemente sin hacer nada. Por enfocar el problema de los media se nos acusa de crear más signos vacíos. Y hay mucho en la actual realidad política europea que podría sostener esta crítica. Después de todo, la expansión del ámbito medial no ha reflejado automáticamente un crecimiento equivalente de movimientos emancipatorios y prácticas críticas. Ha acabado meramente en una acumulación de tópicos auto-referenciales. (...) Es cierto que somos vulnerables ante la acusación de estar atrapados en la misma antigua asunción de que todas las luchas de poder están siendo decididas en el espacio mediático. De todos modos creer esto sería igual que pensar que las campañas que han intentado dañar a Shell, Nike o McDonalds han estado luchando en un nivel puramente semiótico. Resulta una posición demasiado lujosa y fácil, desdeñar el conjunto de cuestiones acerca de los media. La idea es hacerse las preguntas adecuadas sobre que es más efectivo y qué nos acerca más a nuestras metas. Estas preguntas implican análisis y, al final, un juicio”. David García y Geert Lovink, “El D-E-F del Tactical Media”, Internet, 2000 <http://aleph-arts.org/pens/def.html>

317. Stefan Wray, *Ibidem*.

318. “Los hacktivistas han de organizar puertas entre la red y los media “tradicionales”. Estas puertas red-media deberían de ser un interfaz para suministrar y controlar las noticias que los media difunden. Se trata de conectar y cooperar con el personal on-line de la TV y los periódicos, creando interfaces estúpidos pero amables para los periodistas. La experiencia del EDT lo demuestra: si no hubieran realizado la primera página del New York Times el 31 de octubre de 1998, EDT simplemente habría existido on-line. (...) La hibridación no consiste únicamente en conectar lo virtual y “las calles”. Nos arriesgamos a permanecer retóricos y



contra-organizaciones dependerá siempre, y en último término, de una transformación social paralela en *el mundo exterior*.

### Interfaces conectivos

Con la intención de romper este tipo de discurso de simulación vinculado a la realidad virtual tecnológica, durante la Bienal de Venecia de 1999 se desarrolló un proyecto del grupo Knowbotic Research titulado IO lavoro materiale<sup>319</sup>. Se trataba de una base de datos colectiva en Internet -generada por Maurizio Lazzarato (teórico político), Luther Blisset (colectivo de activistas media), Michael Hardt (filósofo), Hans Ulrich Reck (teórico de los media), Enzo Rullani (economista) y Laia Vantaggiato (periodista)- que funcionaba como una máquina de discurso abierto que cuestiona las actuales condiciones de acción y producción creativas en el campo social. *“Comenzando por un análisis del trabajo inmaterial, el grupo buscó de un modo colectivo formas y conceptos políticos contemporáneos para la acción creativa en la actual esfera pública italiana. Cada uno de los participantes desarrolló un mapa individual con información textual que evolucionaba hacia una topología discursiva en continua transformación. La información de cada uno de los mapas de los distintos participantes se auto-organizaba en un nuevo mapa. En éste, las relaciones entre la información añadida y manipulada por los diferentes participantes era visualizada como movimientos y campos de fuerza”*.<sup>320</sup> Efectivamente, el proyecto consiguió desbloquear esta peligrosa tendencia a la simulación y resultó participativo, permitiendo interactuar a los usuarios inmersos en un proceso cambiante de generación y regeneración de la información. No obstante, sus contenidos sólo podían ser compartidos por la comunidad conectada, o por los visitantes que

---

predecibles en ambos frentes. tenemos que hibridar y contaminar las formas de la cultura Pop creando módulos Pop para el activismo. (...) Un módulo pop puede ser definido como un programa de múltiple plataforma que pueda actuar en diferentes entornos sociales y marcos políticos tanto en los new-media como en los media tradicionales. Un ejemplo es LB cuyo nombre apareció en multitud de ocasiones en los media italianos en libros de autor, novelas, performances, shows, campañas de contrainformación, engaños, leyendas urbanas. El nombre múltiple es un módulo híbrido, funciona en ambos tipos de media tanto en “las calles” como en la red. Luther Blissett, “El Xyz Del Activismo En La Red” <http://aleph-arts.org/pens/xyz.html>. Internet, 2000.

319. Knowbotic Research <http://www.krcf.org/krcfhome/>  
IO LAVORO IMMATERIALE <http://www.krcf.org/krcfhome/1IOdencies5.htm>

320. “Para que esta práctica tenga éxito, ha de romperse el dominio cultural del reciente discurso de simulación vinculado con la realidad virtual tecnológica. Esta fractura es una precondition para que se produzcan intervenciones relevantes en el campo de la acción social a través de interfaces digitales. Un vocabulario efectivo para utilizar en los flujos cruzados en red de los participantes podría incluir nociones como: improvisación con patrones de atención, contradicción de lo predecible, modificaciones aceleradas, incompatibilidad operativa, fallo de loop feedback instantáneo, ruptura de las transformaciones, conectividad táctica entre estructuras operativas y debilidades del sistema referencial. Estas tácticas efectúan modulaciones dentro de sus propios espacios de acción, crean inter-máquinas y permiten la libre configuración del interfaz. IO lavoro immateriale articula interfaces conectivos que incorporan los potenciales del agenciamiento en los múltiples movimientos de la información. El propio interfaz se convierte en el resultado abierto del trabajo inmaterial (immaterial labour)”.

‘Immaterial labour’ se refiere a aquellas acciones que preceden a la construcción de mercancías y que permiten una evolución de las relaciones sociales, de las formas de vida y de los modelos de subjetivización. No es una categoría determinada por el ‘trabajo’ en sí, sino un campo de agenciamiento autónomo e independiente que anticipa el trabajo contractual y remunerado y que anula su propia concepción”. Maurizio Lazzarato en la el mirror en español de IO lavoro inmateriale. [http://aleph-arts.org/io\\_lavoro/index.html](http://aleph-arts.org/io_lavoro/index.html)



asistieron esos días a la muestra.

Este tipo de proyecto colaborativo ya había sido planteado mucho antes por el pionero Muntadas, cuando en 1994 crea The File Room<sup>321</sup> e inicia la tradición participativa en la red concibiendo y estableciendo las bases para que se desarrolle un archivo de información sobre la censura en el arte.

Últimamente han surgido nuevas propuestas on line que siguen este mismo modelo, como la ingeniosa They Rule<sup>322</sup> de Josh On concebida como un interfaz que hace visible las conexiones entre políticos, industriales y principales corporaciones estadounidenses a través de mapas y directorios interrelacionados que los usuarios pueden modificar y ampliar según sus propias informaciones.

### 3.3. El ombligo de la red

Parece que cualquiera de los casos analizados siempre nos acaba remitiendo al propio medio. Cuando se trata de proyectos que utilizan la red como soporte, se hace patente la dificultad de eludir por completo algún tipo de autoreferencialidad. Y si el principal objeto de crítica de los activistas del vídeo de los 70 fue precisamente el medio que utilizaban para la difusión de sus ideales -la televisión-, los actuales activistas también se sirven de las mismas armas que sus contrarios cuando centran sus críticas en la red. En el fondo de ambas luchas reside el interés por resistir y/o sabotear los monopolios corporativistas de la información que ostentan los mass media tecnológicos.

#### 3.3.1 Desde la red al interior de la propia red

Individual-Citizen Republic Project<sup>TM</sup> <sup>323</sup> (2003), es otro proyecto de Technologies to The People®, realizado con ocasión de la exposición “El Banquete”.<sup>324</sup> Definido por el autor como *“un proyecto en progreso basado en la construcción y exploración de un prototipo social de ciudadano autónomo que promueve, usa y desarrolla recursos obtenidos de fuentes de información pública que ofrece a la comunidad como parte integrante del proceso social colectivo”*, la web recopila recursos voluntariamente ofrecidos por los usuarios en las siguientes categorías: *cracking, exploit, forum, hacking, linux, phreaking, privacy and crypto, security, tools, tv-hack, virus y wireless*. Resulta especialmente significativo que en la sección “about”, que siempre describe los principios de todo proyecto *on line*, el autor haya colocado tan sólo tres enlaces a

---

321. Muntadas. The File Room <http://www.thefileroom.org>

322. Josh On They Rule <http://www.theyrule.net>

323. TTP. Individual-Citizen Republic Project<sup>TM</sup> <http://www.irational.org/ttp/banquete/>

324. “El Banquete” <http://www.banquete.org/> es un proyecto concebido por Karin Ohlenschläger y Luis Rico (directores del MediaLabMadrid) y comisariado junto a Iván de la Nuez (director de exposiciones del Palau de la Virreina) y Peter Weibel (artista, teórico y director del ZKM de Karlsruhe). Su hilo conductor es la analogía entre metabolismo y comunicación, retomado aquí en el sentido de diálogo, tal y como fue introducido por Platón en la cultura occidental. El Banquete se articula como una conversación entre artistas, científicos y pensadores procedentes de ámbitos como la biología, la economía, la literatura, la antropología, la comunicación, las neurociencias, o el activismo social y medioambiental.

los recursos alternativos de código abierto Apache, PHP y MySQL. El compromiso fundacional de TTT® de facilitar el acceso a la tecnología a todos los ciudadanos acaba concretándose en una serie de talleres *wireless* que ofrecen una infraestructura comunitaria con sus propios nodos de acceso y salida a Internet donde se comparten recursos gratuitamente.

### 3.3.2. Desde la red hacia el exterior de la red.

Entre este último tipo de iniciativas, encontramos algunas propuestas artísticas que anclan sus objetivos en la tangibilidad de la acción presencial. Su espacio de convocatoria y difusión es la red, pero sus efectos no quedan reducidos a este campo sino que encuentran su reflejo en mundo real, produciéndose entonces un verdadero encuentro entre el espacio local cotidiano y el espacio desterritorializado de la red. Este es el caso de ®TM ARK<sup>325</sup>, (léase *artmark*) una organización con base en Internet que utiliza el sabotaje con fines sociales. Su funcionamiento es similar al sistema inversor de las corporaciones, sólo que ellos ofertan productos de sabotaje a través de un peculiar tablón de anuncios: desde sus páginas, el usuario puede acceder a la información sobre diferentes iniciativas *on* y *offline*, pudiendo también invertir su dinero en ellas para que consigan hacerse realidad. La peculiaridad de este grupo reside, pues, en la no-especialización en el entorno de la red. Sus propuestas están basadas en la mezcla de proyectos que tienen lugar “en el terreno de la simulación” -páginas web con repercusión mediática- y “en el terreno de lo real” -acciones de sabotaje de carácter local<sup>326</sup> -.

Entre las primeras destaca la guerra desencadenada en la red entre el grupo de *artistas* suizos etoy<sup>327</sup> y la multinacional de juguetes eToys, con un saldo de quiebra por parte de esta última. El extracto de su largo litigio, propiciado y difundido por *rtmark*, podría concretarse en lo siguiente: En 1995 los artistas suizos compraron el dominio web etoy.com y, dos años más tarde, una tienda online de juguetes compró el dominio eToys.com. A finales de 1999, estos últimos deciden litigar contra etoy.com por su empleo del dominio y un juez de Los Angeles falló favorablemente a eToys y fuerza a etoy a cerrar su website y a dejar de utilizar el nombre. Sin embargo

---

325 . ®TM ARK <http://www.rtmk.com/>

326 . Como la *histórica* propuesta que BLO (The Barbie Liberation Organization) hizo en 1993, consistente en intercambiar las cajas de voz de 300 muñecas Barbies con las de sus correspondientes GeyperManes y volverlas a introducir discretamente en los estantes de las mismas tiendas donde los habían comprado.

327 . Etoy <http://www.etoy.com> “Etoy es un grupo de artistas que actúa en Internet con proyectos críticos que cuestionan el poderío de las grandes corporaciones de la red. En 1996 consiguieron el premio Golden Nica de Ars Electronica (Linz) con *[the digital hijack]* <http://www.hijack.org/>-el pirateo digital- un proyecto basado en la utilización de los buscadores de Internet y cuyo objetivo era demostrar cómo un puñado de compañías controlaban el destino de millones de internautas. La acción comenzó el 31 de marzo y finalizó el 1 de agosto de 1996. Durante este período, los software-agents de etoy generaron cientos de páginas trampa que contenían una de las 2400 palabras clave más populares (como porsche, penthouse, madonna, fassbinder, etc...), las cuales se incluían automáticamente en los principales buscadores internacionales. Muchas de estas páginas trampa -de las cuales todavía podéis encontrar algunos ejemplos en su web- fueron anuladas, pero otras todavía no han sido localizadas hoy en día, y aunque la acción ya finalizó, ellos aseguran que el proyecto continuará o bien hasta que pirateen un millón de páginas o hasta que etoy sea eliminado de las principales compañías de buscadores. Terrorismo digital y entretenimiento inteligente para la nueva generación. Desbaratar la palabra clave: un nuevo estilo de vida en Internet”. Laura Baigorri, *El Transmisor*. <http://www.interzona.org/tansmisor.htm> directorio de información alternativa.

hubo un contraataque: tras ser vapuleada en grupos de noticias, listas de correo y ruedas de prensa -incluso en el MOMA de Nueva York-, eToys decidió paralizar el juicio,... pero ya era demasiado tarde. El apoyo de miles de simpatizantes acabó generando tantos problemas operativos a la compañía (disminución de sus ventas electrónicas y descenso de su cotización en bolsa) que finalmente ésta quebró. Por fin el asunto no quedaba relegado al terreno de la simulación, a *una simple cuestión de Internet*. La repercusión mediática que rtmark había levantado acabó provocando un verdadero cambio en “el mundo real”.

### 3.3.3. Desde el exterior a la red.

En 2002, el *artista* británico Heath Bunting concibe BorderXing Guide<sup>328</sup>, un proyecto destinado a cuestionar y subvertir la idea de Internet como un espacio libre y sin fronteras. Se trata de una web que contiene documentación sobre una serie de recorridos realizados por el autor (excursiones) que atraviesan los límites nacionales de diferentes países, sin impedimentos de aduanas, inmigración o policía fronteriza. Paradójicamente, el website no es accesible a cualquiera que tenga una conexión a Internet: quien quiera visitarlo debe desplazarse físicamente hasta uno de los lugares designados por Bunting, o bien conseguir una autorización de éste a través de la red. Como podemos suponer, el proyecto se dedica a invertir los papeles entre dos ideas preconcebidas: una, que las fronteras físicas restringen el movimiento; y dos: la supuesta libertad relacionada con el concepto de Internet como un espacio sin fronteras.

Por supuesto, aquí no están representadas todas las iniciativas, pero se podría decir que estos son algunos de los principales trazos del *artivismo* en la red que nos permitirán contemplar las próximas jugadas desde una perspectiva más amplia. Los dados están echados,... pero la partida acaba de comenzar.

Laura Baigorri. Texto publicado originalmente como prólogo de “No más arte, sólo vida” en el catálogo Panorama 2001 <http://www.panoramaenlinia.net>. Arte, teoría, nuevas tecnologías, música y cine. Museo Comarcal de la Garrotxa, Olot (Girona). También publicado en la revista Artnodes. Node: Arte activismo y tecnología. Heterotopias locales. <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/index.html> UOC (Universitat Oberta de Catalunya) Barcelona, Noviembre de 2003. Y en la revista A MINIMA n.5, Propuestas visuales y conceptuales contemporáneas, Espacio Publicaciones, Oviedo, Febrero 2004.

---

328 . Heath Bunting. BorderXing Guide <http://www.tate.org.uk/netart/borderxingguide.htm>  
 Lista completa de autorizaciones en <http://irational.org/borderxing/>

#### 4. NO MÁS ARTE, SÓLO VIDA. 3.1. DEL **ARTIVISMO** SIMULATORIO A LAS TÁCTICAS DE SUPLANTACIÓN EN LA RED

La red se ha presentado siempre como “el mejor escenario posible” para ejercer la crítica social desde la perspectiva del arte. Siguiendo la tradición iniciada por el vídeo como medio tecnológico idóneo para el arte y la comunicación (sector contra información), la ampliación del potencial de difusión que nos ha ofrecido Internet ha sido concluyente para que volvamos a recaer en un *razonable* determinismo tecnológico. Porque **sí** existen determinadas especificidades del medio que favorecen el *artivismo*.

A partir de los 70, y siendo ya un hecho la implantación del postulado *arte=vida*, quienes utilizaban el vídeo de una manera alternativa vivían su vida cultural, social y política sin establecer barreras ni distinciones; artistas y activistas no sólo estaban estrechamente relacionados, sino que muchas veces *eran la misma persona*. Esta situación encuentra hoy en día su correlativo en la red: puntualmente sí se establecen distinciones entre artistas y activistas, pero son numerosos los casos de artistas cuyas propuestas parten de la denuncia -cultural, social y política- con la intención de restablecer la función social del arte. Es decir, que de nuevo artista y activista coinciden en la misma persona, en este caso el *artivista*.

De la misma manera que entonces el arte se desplazó hacia el territorio de lo político -aunque también podríamos asegurar que nunca se movió de allí<sup>329</sup> - su nomadismo hacia otros sectores resulta ahora necesario e imparable. En 1920 Breton sorprendía al mundo afirmando: “*Dadá es un estado de ánimo*”, y en 1970, desde la perspectiva rompedora del vídeo, Nam June Paik puntualizaba: “*Fluxus es una forma de vida, no un concepto artístico*”. Pues bien, en el siglo XXI, el lema del colectivo alemán *Chaos Computer Club*<sup>330</sup> vuelve a ser contundente: “*Ser hacker no es un asunto técnico. Es un estilo de vida*” (hacking=vida).

No resulta extraño entonces que actualmente sea difícil establecer claras delimitaciones entre el ejercicio del arte y el puro activismo, no resulta extraño que desde la red se asuman con normalidad todo tipo de cruces e hibridaciones que diluyen las fronteras entre métodos, disciplinas, especialidades,... entre las múltiples facetas de *una única vida*.

A grandes rasgos, y en función de su radio de acción, se pueden determinar algunas tendencias generales entre los proyectos comprometidos de la red: los que se

---

329 . “No se puede trazar una distinción entre arte político y arte no político, porque todas las formas de la práctica artística contribuyen bien a la reproducción de un sentido común dado –y, en ese sentido, es política o a la deconstrucción de su crítica”. Chantal Mouffe. Seminario “Globalización y diferenciación cultural”, MACBA-CCCB, 19-20 de marzo de 1999.

330. *Chaos Computer Club* <http://www.berlin.ccc.de/>

circunscriben a la crítica del arte, los que amplían su campo a todo tipo de cuestiones políticas y sociales, y los que se remiten al propio medio, es decir, los que ejercen la crítica tecnológica de la red y/o los que se enfrentan al poder corporativista presente en Internet.

#### 4.1. No es problema, sólo son artistas

Pero el mundo del arte en general -el presencial y el de la red- sigue siendo un contexto elitista donde desarrollar la crítica porque, en último término, sus dominios siempre han pertenecido al *territorio de la simulación*. Seamos realistas, los estamentos políticos de nuestra cultura occidental jamás se han desestabilizado por el efecto de propuestas artísticas que cuestionen alguno de sus intereses, puesto que la endogamia propia del medio ya se ha encargado por sí misma de dificultar su difusión más allá del contexto puramente artístico. Ante este tipo de eventualidades la respuesta institucional suele coincidir: –“*No es problema, sólo son artistas*”.

Esta pérdida de credibilidad está fundamentada en tres premisas.

Una: las connotaciones irónico-lúdicas, implícitas en la mayoría de obras de arte políticas, favorecen la ausencia de “peligrosidad”, de manera que resulta mucho más fácil digerirlo todo como un juego. Dos: los artistas pretenden incitar a la reflexión a una población que se resiste a hacerlo; la inercia que caracteriza a las masas –“*Se les da sentido, quieren espectáculo*”-<sup>331</sup> ya es en sí misma una garantía de fracaso ante las propuestas politizadas. En la era del marketing espectacular, el primer obstáculo con el que se enfrenta el *artivismo* continúa siendo la falta de deseo.<sup>332</sup> Tres: La capacidad de absorción institucional del arte político resulta devastadora y favorece la pérdida de sentido –“*Todo acto de rebelión, al menos tal como había sido concebido por la modernidad, acaba siendo asimilado por el sistema que lo hace posible*”-.<sup>333</sup>

---

331. “Sea cual fuere su contenido político, pedagógico, cultural, el propósito es siempre el de incluir algún sentido, de mantener a las masas bajo el sentido. Imperativo de producción de sentido que se traduce por el imperativo sin cesar renovado de moralización de la información: informar mejor, socializar mejor, elevar el nivel cultural de las masas, etc. Tonterías: las masas se resisten escandalosamente a este imperativo de la comunicación racional. Se les da sentido, quieren espectáculo. Ningún esfuerzo pudo convertirlas a la seriedad de los contenidos, ni siquiera a la seriedad del código. Se les dan mensajes, no quieren más que signos, idolatran el juego de los signos y de los estereotipos, idolatran todos los contenidos mientras se resuelvan en una secuencia espectacular. Lo que rechazan es la “dialéctica” del sentido. Y no sirve para nada alegar que están mistificadas”. Jean Baudrillard. *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona, 1978.

332. “*La revolución del vídeo fracasó por dos razones: falta de acceso y ausencia de deseo*. Falta de acceso a los medios de postproducción y difusión; desinterés y parálisis ante la idea de producir más imágenes en el seno de una sociedad saturada ya de imágenes. Traslademos la cuestión al activismo en la red. ¿Quién tiene acceso a Internet? ¿cualquiera?, ¿quién se interesa por el arte y el activismo social? ¿cualquiera?”. Laura Baigorri. “El futuro ya no es lo que era. De la Guerrilla TV a la Resistencia en la Red”, Catálogo del *XIII Festival de Vídeo de Vitoria*. Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, 1998 y en Aleph, Internet, 2000. <http://www.aleph-arts.org/pens/baigorri.html>

333. “La mayoría de los artistas incluidos en esta muestra son conscientes del riesgo que supone actuar en la cultura y, al mismo tiempo, oponerse a esa misma cultura e, incluso, a toda cultura entendida como entidad separada de la realidad del mundo. Uno de los aspectos que tratan de dilucidar es como

A partir del momento en que se contextualiza una acción activista en el terreno artístico, ésta pierde su poder, porque “se sabe que tan sólo se trata de una simulación”. El arte ha dejado de ser vida para convertirse en *simulador de vida*. Y cuando la *simulación* del arte se da en *el territorio de la simulación por excelencia*, en el territorio de la red, la acción corre el riesgo de diluirse en la mera ingeniosidad de la anécdota. Por otra parte, no deja de ser representativo que el espacio de difusión de estas actividades determine el deseo de reconocimiento o anonimato de sus practicantes: mientras que en los casos de *desobediencia civil electrónica*,<sup>334</sup> que se desarrollan mayoritariamente en contextos culturales y artísticos, como Rhizome o Ars Electrónica<sup>335</sup> sus impulsores no ocultan su identidad, los *hacktivistas*, o hackers politizados, intentan permanecer siempre en el anonimato. Por algo será.

No se trata de replantear genéricamente el papel del arte y del artista en la sociedad espectacular (que Debord ya propusiera con extrema lucidez e implacabilidad hace casi cincuenta años), sino de comenzar a pensar el activismo al margen del mundo del arte -que no quiere decir carente de una visión creativa o artística-. No se trata de desvirtuar, o minimizar, la imprescindible función teórica y social del arte, sino de determinar con precisión la singularidad de un arte activista, cuyo valor o provecho se mide por el aporte de contenidos teórico-plásticos, o por su potencial reflexivo, pero, sobre todo, por la efectividad de sus acciones: es decir, por su verdadero impacto social. Y en la red, los proyectos *artistas* son tanto más efectivos cuanto más consiguen distanciarse del reducto simulador del arte.

## 4.2. Estrategias de simulación al margen del contexto del arte

Uno de los proyectos que más se aproximó a este objetivo en el 2000, fue Voteauction.com<sup>336</sup>, una página web ideada por el joven James Baumgartner y posteriormente absorbida por el colectivo rtmark. A grandes rasgos, su propuesta

---

enfrentarse individualmente a lo que hoy parece la forzosa asimilación institucional del arte”. Manuel J. Borja-Villel. “Arte crítico y conflictos sociales”, Exposición Antagonismos, MACBA, julio-octubre 2001. [http://www.macba.es/antagonismos/castellano/09\\_02.html](http://www.macba.es/antagonismos/castellano/09_02.html)

334. En 1994, el colectivo Critical Art Ensemble (CAE) introdujo por primera vez el modelo de la Desobediencia Civil Electrónica, desarrollando la táctica de la amenaza simbólica a partir del bloqueo o sentada virtual. La acción más representativa de esta modalidad de cibersabotaje ha sido el proyecto SWARM, que llevó a cabo el grupo Electronic Disturbance Theater durante la celebración de INFOWAR, el Festival Ars Electrónica de Linz (Austria) de 1998. Para ello crearon un software llamado *FloodNet* cuyo funcionamiento consiste en enviar órdenes de recarga a la página que desean intervenir. Así, si varias personas lo utilizan simultáneamente contra una web determinada, la página queda bloqueada y nadie más puede entrar en ella. Durante esa edición del festival, EDT propuso un ataque a tres bandas: la web de la presidencia mexicana (en apoyo al zapatismo), la web del Pentágono (contra el ejército de los Estados Unidos) y la web de la bolsa de Frankfurt (símbolo del capitalismo internacional). CRITICAL ART ENSEMBLE “La desobediencia civil electrónica, la simulación y la esfera pública”. [http://aleph-arts.org/pens/dec\\_simul.html](http://aleph-arts.org/pens/dec_simul.html).

335. Rhizome <http://www.rhizome.org/> y Ars Electrónica <http://www.aec.at/>

336. Voteauction.com <http://www.vote-auction.net/> y <http://rtmark.com/voteauction.html>

planteaba sustituir las ineficientes instituciones democráticas (como el sistema de elecciones norteamericano,... por ejemplo) por pragmáticas soluciones empresariales del sector privado. La idea era muy simple: subastar los votos presidenciales de los ciudadanos al mejor postor corporativo.

Todo comenzó con la aparición de una web que proponía a los desencantados y/o dubitativos electores norteamericanos vender sus votos de cara a las elecciones presidenciales capitaneadas por Gore y Bush. La operación se completaba con la compra de estos mismos votos por compañías privadas que debían pujar entre sí para conseguirlos; así, semana a semana, los usuarios de la página pudieron comprobar a través de un simplificado panel informativo la cotización de estos votos en función del estado al que pertenecían.

Por supuesto, se trataba de un simple proyecto de simulación que Baumgartner se encargaba de actualizar periódicamente con datos inventados, pero la repercusión mediática no se hizo esperar: fueron numerosos los artículos de prensa y las entrevistas televisadas tanto a los indignados y desconcertados políticos, como al responsable de la página. En cualquier parte del mundo, los periodistas que cubrieron la historia no pudieron evitar mencionar aquello que su autor estaba esperando: que las empresas privadas siempre han comprado votos durante las elecciones norteamericanas y que la gobernabilidad de EEUU depende de un "sistema democrático" que **no** otorga la victoria presidencial a quien más votos consigue.

Debido a su contextualización independiente -y, sobre todo, ajena al mundo del arte- y también a su impecable *look* empresarial, [Voteauction.com](http://Voteauction.com) se convirtió, al menos durante unos meses, en un verdadero *proyecto táctico* que funcionó como paradigma del "Caballo de Troya" mediático.<sup>337</sup> La principal virtud de esta experiencia es que mantenía su espacio de convocatoria y difusión en la red, mientras sus efectos provocaban una serie de consecuencias en el *mundo real*. Pero con el tiempo el proyecto se disolvió debido a un error fatal que cometería Baumgartner: afirmar en una de las entrevistas que era **un estudiante de arte**. Esta declaración -junto con, todo hay que decirlo, la explicación pormenorizada que se vio forzado a dar a los agentes del FBI que acudieron a su casa intimidándole- fue determinante para que la iniciativa comenzara a perder consistencia, y siempre cabe preguntarse cuál sería la repercusión de sus actos hoy en día si hubiese decidido mantener en secreto su procedencia artística.

---

337 . Una de las especialidades de rmark son precisamente las páginas de infiltración; páginas web alternativas consistentes en *simulaciones casi idénticas* de otras páginas institucionales o corporativas. Entre sus logros de contra propaganda política destacan los "duplicados" de las páginas del *por aquel entonces* gobernador de Texas, George W. Bush, o del alcalde de Nueva York, Rudy Giuliani. "El espacio de una táctica es el espacio del otro: es una maniobra en el "campo enemigo de la visión" y dentro del territorio enemigo. Un planteamiento táctico del trabajo artístico y político en la red tiene que ser un dispositivo de engaño, de desviación, tiene que ser un trabajo de interceptación y redireccionamientos. Un dispositivo que trabaje sobre las grandes direcciones para segmentarlas". Jordi Claramonte.



En noviembre de 1999, este mismo grupo *rtmark* también había creado una página denominada GATT.org<sup>338</sup> que parodiaba la estética y los contenidos oficiales de la Organización Mundial del Comercio (*World Trade Organization* WTO). El predecesor de la OMC era el Acuerdo Global en Tarifas y Comercio –que se corresponde con las siglas GATT en inglés- A principios de 2000, la transfirió al grupo de impostores The Yes Men<sup>339</sup> que recibían un mail de la WTO invitando a su “director general” Mike Moore, a hablar en una conferencia acerca de materias relacionadas con el comercio internacional. The Yes Men decidió enviar a un representante sustituto de Moore, un tal Dr. Andreas Bichlbauer que pronunció una conferencia describiendo las ideas de la OMC en términos horrorosamente severos y sugiriendo la substitución de instituciones democráticas ineficientes, tales como las elecciones, por soluciones del sector privado, tales como una web (Voteauction), que vendiese votos al mejor postor corporativo. Ninguno de los abogados presentes expresó consternación por las propuestas del Dr. Bichlbauer.

Posteriormente The Yes Men han parodiado la página de la poderosa industria estadounidense The Dow-Chemical evidenciando su responsabilidad sobre la catástrofe de Bhopal (India)<sup>340</sup> a raíz de la cual han muerto más de 20.000 personas. El 3 de diciembre de 2002, cuando se cumplía el 18 aniversario del desastre en que la Union Carbide asesinaba accidentalmente a 5.000 personas en Bhopal debido a una fuga en su planta de pesticidas, una nota de prensa procedente de este falso sitio de la Dow-Chemical explicaba las razones reales por las que esta empresa eludía su responsabilidad respecto a la catástrofe. Desde entonces han muerto 15.000 personas más debido a complicaciones resultantes al infiltrarse los productos químicos en el agua.

No esta de más recordar que la Down Chemical fabricó en los años 60 el NAPALM – inventado por los laboratorios de la Universidad de Harvard- con el que EEUU bombardeó Vietnam y Camboya y con el que posteriormente han bombardeado otros países, como Irak durante la primera guerra del petróleo de Bush padre.

Tanto la experiencia de Voteauction como las de The Yes Men han sido apadrinadas por el colectivo de sabotaje *rtmark* cuya especialidad son las **páginas de infiltración**: la realización de páginas web alternativas consistentes en *simulaciones casi idénticas* de otras páginas institucionales o corporativas. Entre sus logros de contrapropaganda política destacan los “duplicados” de las páginas del *por aquel entonces* gobernador de Texas, George W. Bush, o del alcalde de Nueva York, Rudy Giuliani. *“A pesar de que resulta obvio que se trata de textos irónicos/paródicos, muchos de sus seguidores las confunden con las páginas originales y envían sus cartas de apoyo.*

---

338. GATT.org <http://www.gatt.org> / y WTO <http://www.wto.org/>

339. The Yes Men <http://www.theyesmen.org/>

340. The Yes Men Dow Chemical <http://www.dowethics.com/>, The Dow-Chemical <http://www.dow.com/> y Bhopal (India) <http://www.bhopal.com/>



*En ocasiones, aunque se les responde claramente -diciendo que no se trata en ningún caso de la página de esos políticos- los obcecados seguidores siguen insistiendo con sus correos electrónicos como si hablaran directamente con el político en cuestión”.*

Su trabajo parte de una estrategia de simulación que persigue la confusión y su principal cualidad es que consiguen despegar del contexto reducido de la red, donde establecen sus bases, para desplazarse hasta un contexto mediático más amplio -el de la prensa escrita y la televisión- que ejerce una mayor influencia sobre la opinión pública.

### 4.3. Estrategias de suplantación... ¿al margen del contexto del arte?

Últimamente ha surgido un nuevo tipo de iniciativa online orientada a superar tanto las limitaciones que imprime el contexto artístico a los proyectos *artistas* como el carácter transitorio que éstos venían desarrollando.

El artista Daniel García Andujar, alias Technologies To The People®, creó en 2003 e-barcelona.org <sup>341</sup> un portal de discusión sobre política cultural barcelonesa, abierto al debate, la difusión y la discusión en la red, donde los usuarios son los encargados de generar los contenidos. Su objetivo era preparar el terreno de cara al evento “Forum 2004 de las Culturas” que tiene lugar en este momento -no en vano porta como audaz subtítulo “Forum de Cultura”-. En este caso ya no se trata de una simulación *predispuesta* por el autor, sino de la creación de un espacio cooperativo que permite compartir la (contra)información entre los ciudadanos mientras opera al margen de cualquier tipo de legitimación artística institucional. Junto con e-valencia.org, (un portal de similares características creado en 2002), estos proyectos son la consecuencia de una concepción social de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; y en ambos coinciden factores determinantes para ser tomados verdaderamente en serio: la descontextualización artística y la colaboración anónima ciudadana. Esta iniciativa contrasta con la radicalidad de las anteriores acciones, más agresivas, pero se desmarca de ellas por la inexistencia de una voluntad de engaño: no se pretende una simulación que tarde o temprano acabará siendo descubierta.

A principios de noviembre de 2003, la página de e-valencia.org se cerró a instancia de una serie de presiones políticas e institucionales, evidenciando que nos encontramos ante un proyecto que supone “una amenaza real”. Sin embargo, en la misiva aparecía una frase que desmontaba por completo mi tesis sobre la independización de esta obra del contexto artístico. ***“La desaparición del proyecto artístico de Daniel G. Andujar no es sólo comparable a la destrucción de cualquier otra obra de arte en formato más convencional, sino que también supone una pérdida irreparable de carácter social al condenar al silencio a los más de 750.000***

---

341 . e-valencia.org <http://www.e-valencia.org/> y e-barcelona.org <http://www.e-barcelona.org/>

*usuarios que han utilizado sus páginas para hacer oír su voz*". Nunca antes había oído a Andujar hablar de él como "proyecto artístico" pero no deja de ser sintomático que en cuanto se produce esta censura utiliza el contexto legitimador del arte como *arma de defensa*, ubicándose entre ambos territorios.

#### 4.4. Suplantación vs. simulación

La respuesta a los problemas de "disolución e invisibilidad" radica en extrapolar las acciones comprometidas del contexto artístico, en perseguir **la suplantación** (*que se da en la vida*) antes que **la simulación** (*que se da en el arte*). -**Simular** es fingir tener lo que no se tiene o hacerse pasar por lo que no es: aparentar, imitar, disfrazar, falsear; **suplantar** es ocupar el lugar de otro: sustituir, desbancar, reemplazar, suplir-. Los dos términos resultan tan próximos que incluso Baudrillard los utiliza indistintamente en sus textos,<sup>342</sup> pero desde aquí vamos a proponer una diferencia -definitiva- entre ambos: que la segunda acepción no tenga retorno. En la **simulación** (*del arte*) la conciencia del engaño se encuentra presente durante todo el tiempo que dura la representación, pero cuando se instaura la **suplantación** (*de la vida*), la voluntad de sustitución es rotunda; ya no hay engaño, sólo una nueva versión de los hechos que reemplaza y desbanca la anterior.

El siguiente desplazamiento debería darse en este sentido. Desligarse por completo del mundo del arte, trascenderlo, superarlo. Olvidar la *importancia relativa* de "ser artista", soltar definitivamente su lastre romántico y mixtificador,... Porque lo que más importa en este caso no es la posibilidad de supervivencia del arte, sino la posibilidad de supervivencia de la acción.

En una de las secuencias de la película "**El club de la lucha**",<sup>343</sup> el protagonista Jack/Tyler Durden propone a sus seguidores una serie de *deberes* o acciones de sabotaje que, por el momento, sólo son el preludio del *Proyecto Mayhem*, un plan supremo destinado a *cambiar el mundo*: explotan una tienda de ordenadores, catapultan excrementos de paloma sobre un concesionario de coches de lujo, sustituyen las típicas instrucciones de salvamento en caso de accidente, que

---

342. "En este paso a un espacio cuya curvatura ya no es la de lo real, ni la de la verdad, la era de la simulación se abre, pues, con la liquidación de todos los referentes. (...) No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias". Jean Baudrillard, *Ibidem*.

343. FINCHER, David. *El club de la lucha* (*Fight Club* - 1999) <http://www.foxmovies.com/fightclub/> Película a partir de la novela original de Chuck PALAHNIUK, *Fight Club*, Henry Holt Company, New York, 1996. <http://www.chuckpalahniuk.net/movies/fightclub/fincher.php>

normalmente encontramos en los bolsillos de los asientos de los aviones, por unas láminas con dibujos de pasajeros horrorizados en el interior de un avión en llamas, borran las cintas de vídeo de una conocida empresa de venta y alquiler (*Blokbuster*), cambian el contenido de los mensajes de las vallas publicitarias de la Agencia Estatal de Medioambiente,... Como sucede en la vida real, la prensa da cuenta de todos estos actos de las dos únicas maneras que suele hacerlo, ya sea criminalizándoles o ubicándoles en el contexto artístico (!): *Performance Artist' Molested'*. Esta sarta de gamberradas, a medio camino entre activismo y vandalismo, culmina con una *obra única* que se desmarca de ambos y que muy bien podría estar *no-rubricada* por Debord: la amenaza de muerte a un pobre empleado nocturno si no cambia de inmediato su vida para cumplir su sueño de estudiar veterinaria.

El *Proyecto Mayhem* atenta directamente contra instituciones y corporaciones, pero sus anónimos militantes no demuestran ni una expresa orientación artística, ni siquiera una voluntad activista, tan sólo se trata de *acciones de vida*. **No más arte, sólo vida.**

Laura Baigorri. Texto actualizado de "No más arte, sólo vida", originalmente publicado en el catálogo de *Panorama 2001*, Fundació d'Estudis Superiors d'Olot, Olot (Girona) 2001. También publicado en la revista *TELOS* <http://www.campusred.net/telos/> n.56. Cuadernos de Comunicación, tecnología y sociedad. Cuaderno Central: Arte Digital. Fundación Telefónica, Madrid, Julio-Septiembre 2003.

## 5. MUNTADAS (AUTOUR DE LA CENSURE)

En 1988, TVE encargó una obra a Muntadas para su programa "Metrópolis", pero cuando TVE. Primer intento estuvo finalmente realizado, TVE decidió anular su emisión.

282

Esta experiencia fue el desencadenante de un proyecto sobre la censura que todavía se encuentra -y creemos que se encontrará durante mucho tiempo- en "fase de desarrollo". Porque una de las dos vidas de The File Room 283 tiene lugar en el interior de los circuitos de Internet, donde crece día a día con nuevos datos acerca de la censura artística y cultural que se practica en nuestro planeta. Desde el momento en que entró *online*, en mayo de 1994, cualquier persona conectada a la red tiene la posibilidad de acceder tanto a las imágenes prohibidas, como a la información recopilada sobre los autores y sus circunstancias, pudiendo contrastar, incluso, las razones de sus censores.

Además del acceso vía Internet, The File Room se presenta como una sala de archivos donde el espectador puede consultar los diferentes casos en los ordenadores que tiene a su disposición. La primera impresión es la de haber entrado en un espacio áulico e impenetrable, pues Muntadas ha cubierto las paredes de ficheros metálicos con la intención de conferir a la obra un aire kafkiano; no obstante, asegura, *"el hecho de ser una instalación abierta le hace perder ese lado burocrático y hermético que presenta"*. 284 Ello es debido, sin duda, al carácter abierto de la red que favorece y potencia cualquier intento de participación. Así pues, este complejo proyecto, nacido de la colaboración entre Muntadas y un espacio alternativo de Chicago -la Randolph Street Gallery-, se ha desarrollado gracias a la contribución de numerosos grupos y organizaciones, y a la implicación de miles de personas que continúan aportando información sobre antiguos y nuevos casos de censura.

*"Con The File Room me he reformulado toda la idea de instalación. Mis otros trabajos son trabajos cerrados donde la audiencia confronta una crítica que, en la mayoría de casos, tiene que ver con el ejercicio del poder dentro de la sociedad, pero The File Room es un trabajo abierto, no está cerrado. En este caso, el hecho de utilizar Internet crea una situación donde el trabajo se va conformando paulatinamente, e incluso cuestiona la idea de autor. Y esto representa para mí un momento de pausa y reformulación dentro de mi trayectoria. Las nuevas tecnologías tienden a reformular incluso la idea de autor. Este*

---

282. "En realidad no sé como llamar a esta situación, podría llamarlo censura, pero la palabra resulta muy ambigua. Digamos que primero me lo pidieron y después no quisieron hacerlo". Muntadas. Para más información sobre esta obra consultar el artículo "Muntadas Deuxième tentative" de Eugeni Bonet en la monographie n.8 Muntadas de "Chimaera", Edition du Centre International de Création Vidéo Montbéliard Belfort, 1992 ; pp. 48-58.

283 . The File Room <http://www.thefileroom.org>

284. Muntadas en "Del lado oscuro", entrevista de Gloria Collado, Lápiz n.103, mayo 1994.

*trabajo crea una idea de participación y de interactividad que cuestiona esta situación".* 285

Pero la originalidad de estos nuevos condicionantes no debe llevarnos al engaño: The File Room continúa inscribiéndose en la misma línea de los anteriores trabajos de Muntadas que cuestionan la representación y el ejercicio del poder y que analizan el proceso de mediatización y manipulación de la información. Se podría asegurar, incluso, que este proyecto revalida las premisas que siempre han caracterizado su trayectoria: *"hacer visible lo invisible"* y *"leer entre líneas"* son expresiones que, contextualizadas en la red y aplicadas a la censura, se ajustan como un guante a los objetivos de The File Room.

Mediante la primera, Muntadas consigue evidenciar aquello que pretende mantenerse oculto -por una parte, las obras censuradas; por la otra, el rostro mismo de la censura- y con la segunda, nos sitúa en los complejos intersticios del significado y la interpretación -la palabra "censura" se define de forma muy diversa según el momento histórico y el país que la implante; es decir, según el contexto cultural, social, económico, religioso y político que la haya generado-. 286

Siguiendo también con su habitual forma de abordar los proyectos, Muntadas elige uno de los sistemas de comunicación más representativos del actual paisaje de los media. Pero la utilización de Internet en un trabajo de este tipo conlleva una serie de complicaciones inherentes a un medio todavía desconocido y, por lo tanto, imprevisible. *"Desde sus inicios, este proyecto ha tenido en cuenta las cuestiones suscitadas por la interactividad, la audiencia y el rol social del arte. Mientras se estaba elaborando The File Room, los problemas planteados por las nuevas tecnologías respecto a la censura, las fuentes de la obra, su accesibilidad, su lenguaje, su traducción, su control y sus motivaciones fueron estudiadas: todos estos problemas son a su vez elementos constitutivos y consecuencias de la obra y de su temática".* 287

**Laura Baigorri:** - En alguna ocasión has afirmado que sientes tanto interés como escepticismo por las posibilidades de las nuevas tecnologías -*"Para mí hay un punto de interés, pero también de escepticismo por estas cosas, aunque entiendo que se haya producido una confusión con mi trabajo; por supuesto que nuestro interés hacia estos*

---

285. Declaraciones de Muntadas en una conferencia pronunciada en la Facultad de Bellas Artes de Barcelona el día 20/3/96.

286. "Leyendo *"entre líneas"* Muntadas descifra los significados e interpretaciones subjetivas y objetivas del lenguaje y las imágenes de los media. Las estrategias de fragmentación, descomposición, aislamiento, reestructuración y desintegración de palabras e imágenes son parte integrante de su investigación sobre cómo los hechos y la información son mediatizados o contextualizados por el espectador/lector". En Artists' Video. An International Guide. Lori Zippay (ed.), Electronic Arts Intermix, Cross River Press, New York, 1991. pag.144.

287. Antoni Muntadas en el catálogo de la 3e Biennale d'Art Contemporain de Lyon, Réunion des Musées Nationaux, París, 1995.

*medios, los uso, pero también los cuestiono". 288 ¿Cual es tu escepticismo respecto a Internet?*

**Muntadas:** - Por un lado, el desarrollo de las tecnologías forma parte de la evolución de la civilización misma, pero por el otro, -y esto es peligroso- aparecen como panaceas, como soluciones que van a cambiar el mundo; evidentemente lo cambian, pero no en un sentido social, sino en un sentido económico y "cultural". Son territorios u oasis de experiencias principalmente utópicas respecto a sus posibilidades reales.

Internet se presenta como una revolución, como una "nueva" tecnología que, evidentemente, sirve para ciertas cosas: por ejemplo, para la investigación y para una mayor rapidez en la comunicación. Se trata de una tecnología que, al igual que el teléfono, evolucionará y acabará instalándose, pero probablemente no funcionará en el sentido en que se nos promete -y ahí ese punto utópico-. No obstante, posee unos aspectos positivos y bidireccionales que no hay quien los pare.

Por otra parte, también tendríamos que hablar y cuestionar el asunto de la interactividad. Porque hablamos de interactividad como de una cosa hecha, pero eso no está tan claro. Sucede algo parecido a lo que se produjo en los años 60 y 70 cuando se hablaba de participación. Son posibilidades que evidentemente existen y que funcionan en el plano teórico, pero que en la práctica se muestran a menudo de otra manera. También dependerá mucho de cómo se asuma el cuestionamiento de la autoría y de qué proyectos se planteen. Hay proyectos que realmente dirigen el medio hacia una nueva situación, pero otras veces se limitan a repetir una utilización de la tecnología que ya se ha hecho antes con otros medios.

**LB:** - Hablas siempre de "proyectos", no de cintas ni de instalaciones, ¿Cómo está relacionado The File Room con esa idea de proyecto?

**Muntadas:** - The File Room es un prototipo de trabajo en proceso.

En un principio, se podría decir que tenía una serie de razones personales y públicas: las personales están directamente relacionadas con la anulación de TVE. Primer intento de la programación televisiva española; las públicas tienen que ver con la situación cultural norteamericana -la que vivo- de estos últimos años, ensombrecida por un contexto político y social que ha propiciado varios actos de censura.

Después, la Randolph Street me pidió un proyecto y en lugar de hacer un trabajo que ya existía decidimos iniciar un trabajo nuevo. A partir de aquí se genera una idea de conceptualización, investigación, estructura y proceso que me condujo a la realización de The File Room.

**LB:** - En los 70, "sistema" y "censura" eran dos palabras muy conocidas y utilizadas por una serie de artistas/activistas claramente posicionados. Durante esa época, cualquiera podía detectar sin problemas donde se encontraban ambas, pero ¿donde está ahora "la censura", por ejemplo?

---

288. Muntadas en "Del lado oscuro", Gloria Collado, *Lápiz* n.103, mayo 1994.

**Muntadas:** - Antes de nada te tendría decir que, de entrada, mirar hacia atrás siempre me ha resultado pesado, pesado en el sentido de que supone recordar. Se puede recordar como memoria, como experiencia positiva para incorporar al presente, pero también como hecho nostálgico, condición que implica algunos aspectos negativos; el primero me resulta interesante y el segundo problemático. Unas veces recuerdas bien las cosas, otras mal, y, a veces, hay cosas que te gustaría olvidar. El ejercicio de ir hacia atrás siempre me ha costado. Pero entiendo lo que me propones y voy a ver de que manera se podrían articular las cosas.

Los ejercicios de pasado o de futuro juegan siempre con ciertas situaciones de difuminación o de utopía, pero por otra parte son interesantes si se tiene en cuenta esa capacidad de la memoria, de la que te hablaba antes, para incorporar aspectos positivos al presente.

Respecto a lo que dices de que las cosas eran más claras: la censura, la definición de su situación, pues sí, claro. Sobre todo en el caso de las situaciones más férreas. Franco muere en el 75, y si nos centramos en la cultura veremos que, hasta entonces, tanto en la literatura, como en el cine, como en todas las artes plásticas, existían unos sistemas de control y de represión muy definidos. Bueno, quizás en las artes plásticas no tanto porque se trata de situaciones restringidas cuya difusión es menor, pero sí en todo lo que afecta a la producción de imágenes y textos (periodismo y televisión), ya que los sistemas de comunicación afectan siempre a mucha más gente.

Entonces las cosas estaban claras porque, por una parte, estaba quien ejercía el poder y decidía las cosas, y por la otra, unas personas que intentaban alternativas y buscaban la manera de evadir la situación.

Actualmente nos encontramos en una situación supuestamente democrática donde siguen existiendo situaciones y sistemas de represión, pero éstos no son tan directos, son mucho más sutiles, más subliminales, y tienen que ver con el ejercicio del poder, con la manera en como se organizan todas estas situaciones y también con el funcionamiento de la prensa, las tecnologías y los mass-media en general. Todo ello provoca una serie de situaciones mucho más ambiguas.

Pero incluso si hablamos desde una perspectiva histórica, podemos comprobar que antes la censura cogía una película y zas! zas! la cortaba y desaparecían las imágenes - otras veces cogía un libro y lo emborronaba-; es decir, existía la la violencia física de la censura y ahora, quizás, esta violencia física ha desaparecido.

En S.M.E.P., 289 Joan Antón Benach dice: "Nos cogían las planchas de la linotipia y las machacaban porque había una tía que llevaba minifalda y entonces ponían en su lugar unos pantalones". Pero las machacaban. Esta cosa física, de romper o quemar quizás ha desaparecido, pero existe otra violencia que es mucho más compleja y sutil, que tiene que ver con la violencia mental y con situaciones más invisibles. Ahora se aplica otra

---

289. Mientras tenía lugar esta entrevista, Muntadas exponía en el Centro de Arte Santa Mónica de Barcelona el proyecto DES/APARICIONES. Este incluía, entre otras cosas, la proyección de S.M.E.P., un vídeo yuxtapuesto a una serie de entrevistas a personas del mundo de la comunicación y basado en la película Escuela de Periodismo de Jesús Pascual, de 1956.

"cosmética" porque el potencial de las nuevas tecnologías para cambiar y retocar las imágenes (digitalización en vídeo y en fotografía, por ejemplo) también ha evolucionado. Por otra parte, las razones quizás son ahora diferentes. Actualmente, la desaparición de imágenes del dominio público tiene lugar por razones políticas, sociales, religiosas, o económicas. Yo creo que la censura económica es bastante importante porque, hoy en día, cuando se dice que algo no es comercialmente rentable se está censurando de alguna manera. -"Ya no se llama censura al proceso según el cual el Estado limita la expresión artística, sino *"posibilidad de viabilidad comercial"*". Texto de TVE: Primer Intento (1989)-. Bueno, la gente siempre puede decir: "¿pero se trata de una censura o de un mal negocio?". Sin embargo, cuando a alguien le encargan algo y esta persona trabaja en ello y luego le dicen que no lo publican,... pues, mejor que se lo hubiesen pensado antes ¿no?

O sea, que la censura depende siempre de toda una serie de situaciones complejas que afectan a diferentes tipos de intereses: en relación con una audiencia -la cuestión de la televisión con los índices de audiencia-, con lo que es rentable y lo que no lo es, con lo que da una buena o mala imagen, con lo que puede incluso ser una recuperación política, con lo que la gente se identifica o no se identifica; en cualquier caso, siempre es de una complejidad tremenda.

Claro, aquí se ha pasado de una situación española a una situación europea, o a una situación internacional. España ha pasado a compartir, como "país democrático", los cánones de la censura internacional que existen en Alemania, en Francia, en Italia,....

**LB:** - ¿Y crees que prácticamente no existen diferencias entre la situación nacional y la internacional?

**Muntadas:** - Bueno, es que además se da la circunstancia de que cada contexto tiene sus propias reglas. Sus reglas, sus tabúes, sus mitos: las reglas del juego son diferentes. Ahora bien, siempre resulta más lógico que algo se haya censurado en Alemania, Francia y en España; que en España, Senegal y Argentina, por ejemplo. Hay situaciones que tienen que ver con contextos históricos, culturales, incluso geográficos, porque participan de los mismos intereses. Por ejemplo, hay películas que pueden ser censuradas en un país por cuestiones de tipo religioso y en otro país no. Los contextos tienen mucho que ver.

En estos momentos, no sé si podemos hablar de la censura de la misma manera. The File Room es un proyecto que empieza con esta frase: "*¿Acaso ha habido algún momento en la historia en el que no ha habido censura?*" y continúa con definiciones de la censura en diferentes diccionarios, en diferentes momentos históricos, en diferentes países.

Porque se puede definir de muchas maneras: en el fondo, censurar es eliminar cosas del dominio público por razones diversas y, generalmente, a partir de intereses personales que atañen a una situación pública. De hecho, en un país civilizado y con unos índices de educación importantes no tendría por qué haber censura. Es como si alguien nos



estuviese cuidando de una situación moral y ética para la que no estamos lo suficientemente preparados -se supone que preparados política, religiosa, cultural, socialmente,...- pero, en el fondo, sólo se está protegiendo una parcela de poder. Se trata de mantener el control.

Es un tema complejo. La gente lleva mucho tiempo analizando y escribiendo sobre la censura. En mi caso, este interés está relacionado con lo que he estado pensando en estos últimos años y con lo que me pasó con TVE. No sabía cómo situarlo -de hecho, aún no lo sé todavía-.

Me molestó que TVE no pasase mi cinta, porque es una cinta destinada a la televisión. La paso ahora porque ya ha transcurrido tanto tiempo que creo que es mejor que se vea, y también por su relación con The File Room. Pero en aquel momento sólo había una televisión, no existía la privada y el trabajo estaba hecho para que se pasase ahí. Mi gran frustración fue precisamente por eso.

Pero tampoco he querido provocar una confrontación porque esa no es mi manera de funcionar, en el sentido de que haciéndolo estaría generando una mitificación. Por eso nunca quise hacer una polémica de todo esto. No soy persona de polémicas, prefiero reaccionar con mi propio trabajo.

A partir de ahí desarrollé un trabajo que hablaba de ello y que me servía para exorcizar una situación frustrante y bastante ambigua, pero tampoco querría hacer una gran historia de todo esto.

Se parte de unas preocupaciones que plantean una serie de preguntas y luego se intenta, si no dar la respuesta, por lo menos ver que otro tipo de modelos de trabajo te pueden ayudar a entender las cosas. Porque, finalmente, todo se reduce a intentar comprender cosas ¿no?

En lo que respecta a esta situación ya he hecho mi exorcismo particular con mi propio trabajo y,... bueno, es un trabajo que está ahí para ser utilizado por los demás, y punto. Pero esto no quiere decir que mi vida vaya a estar dedicada a temas de censura. Es sólo un capítulo que se ha generado a partir de una situación específica.

Yo creo que mi trabajo siempre trata de buscar respuestas a las cosas que suceden y creo que los artistas tenemos que abrir preguntas y buscar respuestas con nuestro trabajo.

Entrevista de Laura Baigorri a Muntadas. Octubre 1996. Publicada en En Turbulences Vidéo n.13, Culture contemporaine, arts vidéo et nouvelles technologies, Clermont-Ferrand (Francia) 1996. Y en la revista Banda Aparte n.11 agosto. Ediciones. La Mirada, Valencia, 1998.

## 6. SIMULACIONES PERTURBADORAS

Ricardo Domínguez

### Acción 1.0: Perturbando la “industrialización de la simulación”

La performance del Electronic Disturbance Theatre (EDT) 290 -"Teatro de Disturbio Electrónico"- implica un tipo de Desobediencia Civil Electrónica, aunque nosotros no estamos afirmando que sea la única forma de Desobediencia Civil Electrónica.

Nuestras acciones escenifican una simulación de Denegación de Servicio Distribuida 291 (*Distributed Denial of Service*) como resultado de organismos de masas y liminalidad digital. Nos movemos entre el *net.hacking*, *net.activism*, *net.performance*, *net.art*, *net.goverments* y otros que no tienen ningún tipo de conexión “net.”. Para mí, esta mezcla de zonas sociales es lo que Critical Art Ensemble (CAE) 292 denomina “teatro recombinante”.

El *Zapatista FloodNet* (una herramienta de plantón virtual) y *Zapatista Tribal Port Scan* 293 (una herramienta político-poética) son acciones estéticas radicales que perturban la ontología de las redes sin estar vinculadas a las redes: porque estas acciones actúan en múltiples espacios sociales al mismo tiempo, ya sea como repercusiones o de palabra.

EDT entiende que la web es diferente a las redes. Mientras que las redes tratan sobre códigos impecables para el mando y el control, la web está construida en espacios abandonados y pueden ser utilizadas de manera eficaz y simbólica. Las redes tratan de racionalidad utilitaria y la web de ontología de la empatía; las redes poseen una fuerte infraestructura teológica y la web crea una potente imaginaria social que puede reconducirse hacia la falta de acceso. La **matriz performativa** de EDT conecta con la empatía teatral que la web puede ofrecer mediante varios tipos de redes arte-activismo.

Nuestras performances colapsan el espacio diferencial entre el cuerpo real y el cuerpo electrónico, el hacker y el activista, el performer y la audiencia, los organismos individuales y las multitudes; de la misma forma que el buen teatro colapsa y se cuestiona entre el actor que hace de Hamlet y el papel de Hamlet. Nosotros esperamos crear una demostración que reconozca lo más singular del cuerpo social y

---

290 . Electronic Disturbance Theatre (EDT) <http://www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html>

291 . DDoS (Distributed Denial of Service) es una herramienta tradicional de hacking para reventar un servidor, que sólo necesita de una acción individual.

292 . Critical Art Ensemble (CAE) <http://www.critical-art.net/>

293 . *Zapatista FloodNet* y *Zapatista Tribal Port Scan* <http://www.thing.net/~rdom/ecd/floodnet.html>

que refleje lo mejor de nuestra imaginaria social contemporánea de globalización digital.

Trasladar la historia de la performance *agit-prop* (propaganda de agitación) hasta la escena digital ha permitido al EDT desarrollar una serie de muestras de “disturbios” de masas en la actual corriente digital del poder –esto sucede cuando se comprende que la corriente del Capital Virtual mantiene su unidireccionalidad, que siempre ha tenido una única dirección: robar del nivel inferior y colocarlo todo arriba; quitar del Sur y guardarlo en el Norte, el IMF creciendo y Argentina muriendo, Chiapas pidiendo democracia y la NAFTA eliminando la democracia. Por lo tanto, el poder rizomático no acecha al Capital Virtual como un rizoma sino como neoimperialismo desnudo. El poder rizomático fluye desde grupos como los Zapatistas que han desarrollado habilidades distributivas que no son unidireccionales. El objetivo de EDT es bloquear la corriente del Capitalismo Virtual con la ingravidez y las consecuencias sociales de una ética inmaterial totalitaria: perturbando la “industrialización de la simulación”.

## 2.0 Tecnología maya

“El pueblo está en asamblea cuando un avión del tipo Commander de la Fuerza Arcoiris del Ejército y un helicóptero de la Fuerza Aérea Mexicana inician una serie de sobrevuelos rasantes sobre la comunidad. La asamblea no se interrumpe, sólo los que hablan aumentan el volumen de la voz.

Pedrito se harta de tener encima de él las aeronaves artilladas y va, fiero, a buscar un palo dentro de su choza. Con el pedazo de madera sale Pedrito de su casa y declara enojado que “va a pegar al avión porque le molesta mucho”. Cuando el avión pasa por encima de Pedrito levanta el palo y lo blande con furia frente a la aeronave de guerra. El aeroplano desvía entonces su curso y se aleja rumbo a su base. Pedrito dice “Ya está” y vuelve a jugar.

Mar y yo nos acercamos despacio al palo que Pedrito tiró y lo levantamos con cuidado. Intentando recordar lo que hizo, golpeo el aire con el palo. De repente, el helicóptero se transforma en un inútil buitre de hojalata, el cielo se torna dorado y las nubes parecen mazapán. “Pero es un palo”, digo. “Sí”, dice Mar, “Tecnología maya”,

## 3.0 Performance invisible

Augusto Boal, que teorizó y practicó lo que el denominaba “teatro invisible”, argumentó una vez que el teatro de clase media había conseguido producir imágenes completas del mundo porque existe un espejo de producción social totalizado. Otros sectores de la sociedad que necesitan crear una forma diferente de reflexión sólo pueden producir performances incompletas que apuntan hacia algo que va más allá de lo que existe. El teatro tiene una historia de este tipo de performance de crítica social; el teatro de Erwin Piscator que sólo leía periódicos en la calle o recreaba las historias callejeras para la gente que pasaba por allí; el Teatro Epico de Bertolt Brecht, el Teatro de la Vida (Living Theatre), el Teatro Campesino que trabaja con Cesar Chávez, etc.

Cada uno de estos grupos creó acciones que trabajaban para implosionar literalmente la realidad cotidiana de la calle a través de nuevos modos teatrales de presentación y manifestación política directa. Este tipo de grupos de *agit-prop* apuntan hacia la posibilidad de nuevas formas de matriz performativa que pueden ser trasladadas a la escena digital; las técnicas de creación social o drama civil pueden desarrollarse en este nuevo espacio.

Esta es la historia de la performance que EDT continua. Nosotros estamos interesados en producir prácticas que rompan con el arte tradicional de la performance o con el teatro tradicional, y más importante todavía, que reflejen la crítica y el descontento de una comunidad. Ahora, los activistas que practican la acción directa o las formas más tradicionales del teatro *agit-prop* pueden elegir entre utilizar el espectáculo de la acción colectiva, que es tan visible como una acción callejera, o hacer performances invisibles de acciones digitales, tales como cargar los nombres de las víctimas de la masacre de Acteal en los servidores del Gobierno Mexicano o del Pentágono.

El hacktivismo del EDT puede redireccionar sistemas de "alta performance" manipulando la estructura sintáctica del código e invirtiendo la lógica del sistema, haciéndolo funcionar de una forma para la cual no está diseñado. El "Zapatista FloodNet" (una herramienta para realizar plantones virtuales, creada por Brett Stalbaum y Carmin Karsic, miembros del EDT) utilizó la lógica con que la red devuelve al usuario documentos 404 (o *Files not Found*), y durante nuestras acciones electrónicas de 1998, enviaba a los servidores del gobierno Mexicano preguntas políticas tales como: ¿puedo encontrar "*justicia.html*" en este servidor? El servidor del gobierno Mexicano respondía entonces: "<justicia> no se encuentra en este servidor". En este caso, la lógica del sistema fue usada para generar una contra-crítica dentro del circuito de funciones operativas de "alta performance", lo cual también servía como un reflejo de las condiciones políticas reales de Chiapas, México.

#### 4.0 Simulaciones menores de ocultación

EDT utiliza Internet para presentar simulaciones de ocultación. La posibilidad de presentar espacios ocultos de producción social como núcleo de la simulación es exactamente lo que Genet intentó hacer con este trabajo: "Del Reloj de la Muerte al Prisionero del Amor" (From *Deathwatch* to *Prisoner of Love*). Genet necesitaba enfatizar en lo que la máquina de la visión no quiere ver dentro de su necesidad de verlo todo —el ángulo ciego que produce alucinaciones sistémicas invertidas. Si una alucinación está viendo que no está, entonces su inversa no está viendo que está —el principal disturbio de EDT es conectar la vida de quienes construyen los ordenadores ocultos/vigilantes con los usuarios que cada día miran fijamente sus pantallas y no quieren ver el sucio estado de esta supuestamente tecnología limpia. Genet necesitaba crear espacios para mitos traumáticos que pudieran manifestar simulaciones espontáneas que quisieran aparecer como poder post-espectáculo. La aparición del simulacro en la economía visual mediante simulaciones de pequeñas

acciones ocultas consigue que eso que no es importante, que eso que está oculto, pueda generar repentinamente un momento empático más allá de la pantalla.

Estas simulaciones menores pueden transformarse en mitos reales que pueden permitir a los demás imaginar e inventar otro mundo que no padezca esta ceguera de lo real. Lo que Internet añade a esto es la posibilidad de una nueva velocidad de producción y distribución que anteriormente no había estado disponible. Una red de actores/audiencia puede desarrollar muy rápidamente un diálogo, un dibujo, un meme y unos resultados que puedan construir pequeñas olas de visibilidad que se expandan.

Las simulaciones de lo oculto suelen centrarse en aquellos episodios tramposos donde las redes de espectáculo/simulacro transgreden sus propios límites. La performance es entonces una simulación de lo que no se ve en la realidad – y se transforma en la verdad del acontecimiento. Se transforma en una ficción permitida.

Una simulación que impacte movilizand o redes para los excluidos. EDT, como Genet, ha intentado e intenta desarrollar una ética para la política de la simulación afirmando las posibilidades de las falsas voces frágiles y del potencial de las comunidades subalternas.

## 7. APROXIMACIONES ARTIVISTAS AL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN ONLINE. Technologies To The People.

La incursión de Daniel García Andujar en el territorio de la red, que se inició con oscuros proyectos que cuestionaban los límites de la información legal y el libre acceso a la tecnología, así como la supuesta interactividad de la red y su credibilidad, ha evolucionado en estos últimos años a una serie de iniciativas *transparentes*,<sup>294</sup> completamente abiertas a la colaboración ciudadana. Esta transición es la consecuencia de una postura ética y de una concepción profundamente social de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Pero vayamos por partes. Su trayectoria *online* comienza en 1996 con la creación de **Technologies To The People**® <sup>295</sup>, una *compañía* con fines sociales que se hospeda en la web de **irational** <sup>296</sup> -sistema internacional que desarrolla información “irracional”, servicios y productos destinados al desplazamiento y el vagabundeo-, compartiendo espacio y filosofía. *“Irrational fue de los primeros espacios del mundo digital que se dio cuenta del potencial de Internet como espacio para compartir información, e hizo suyo el famoso adagio hacker “la información quiere ser libre”. Frente a un activismo más intelectualizado, Irrational se ha caracterizado por una versión de acción más directa, acción que siempre requiere la complicidad de los demás que colaboran, abriendo también las puertas a un acercamiento más colectivo de la acción política en formato artístico”.* <sup>297</sup>

### De la simulación....

Desde su página principal, donde nos saluda con un “Welcome to NetArt-Ghetto”, lanza varios proyectos simulatorios, cuyo caso paradigmático quizás sea Video Collection <sup>298</sup>, una excepcional colección de videoarte donde están representadas las principales figuras de esta disciplina, *accesible* desde la red y completamente *gratuita*. Las respuestas que el autor ha recibido a través del correo electrónico, ya sea de usuarios o de distribuidoras, desvelan la confusión que es capaz de originar una propuesta basada en el libre acceso a unas obras cuya exhibición siempre ha dependido de los derechos de autor.

---

294 . “El valor de la creatividad, como valor social, establecido en el libre acceso a la información, produce una transparente generación de conocimiento basado en el esfuerzo y los recursos obtenidos de forma colectiva”. Daniel García Andujar en el prólogo de Creación Colectiva. En Internet el creador es el público, de David Casacuberta, Editorial Gedisa, Barcelona, 2003.

295 . Technologies To The People® <http://www.irational.org/ttp/primer.html>

296 . Irrational <http://www.irational.org/>

297 . David Casacuberta, *Ibidem*.

298 . Video Collection <http://www.irational.org/video/>

El siguiente paso consistió en crear un tipo de proyectos donde verdad y simulación cohabitan de forma perversa. En The Famous Art Power Database for ARTIST 299, por ejemplo, TTTP® nos facilita *información secreta* a través de Internet. La web contiene datos y noticias útiles destinadas a los artistas que trabajan en Internet: todo lo que hay que saber para realizar su propia página web, pero también textos sobre las cuestiones legales e ilegales en la red. La página está dividida en varias secciones temáticas muy especializadas: Delito Informático y Propiedad Intelectual, Diccionario de Hackers y Glosario Linux, un sector dedicado a la difusión de herramientas de ataque y defensa, y un compendio de conocimientos básicos sobre actividades de dudosa legalidad y/o moralidad.

Y en la misma línea se encuentra Phoney™, 300 otro proyecto informativo con forma de CD-ROM que fue concebido como una base de datos de armas informáticas (programas y virus) al servicio de cualquier persona que decida hacer uso de ellas,... y que conozca sus códigos. La obra posee dos niveles: uno más especializado, para hackers capaces de provocar verdaderas catástrofes informáticas -como introducirse en los ordenadores de potentes empresas o infectar servidores-; y otro mucho más sencillo: resguardado en el anonimato, un usuario neófito puede seguir sus sencillas instrucciones para realizar pequeñas transferencias bancarias o para escuchar conversaciones telefónicas. Cualquiera de estas operaciones es absolutamente ilegal, y así lo advierten repetidos anuncios en la pantalla de nuestro ordenador - *Technologies To The People®, its members and Art Power Database's contributors will in no case be held responsible for any misuse of the information provided. You do the crime, you do the time*-, pero el artista ha decidido confiar en el buen juicio y en el sentido de la responsabilidad del usuario. Que se pueda acceder libremente a la información no significa forzosamente que se deba hacer (mal)uso de ella ...¿o sí?

Estos controvertidos proyectos nos incitan a plantearnos numerosas preguntas, la principal de ellas sobre las verdaderas intenciones de García Andujar ¿Su objetivo es favorecer el conocimiento mediante la difusión de datos restringidos?, ¿o cuestionar el uso del libre acceso a una información que cualquier usuario puede manipular impunemente, resguardado tras el impersonal parapeto de su ordenador? TTTP® utiliza la ironía -en ocasiones el cinismo- para subvertir convencionalismos, pero, sobre todo, para plantear el acceso a la información en “otros términos”.

### **...a la colaboración**

Con la puesta en marcha de e-valencia.org, García Andujar, imprime un giro a su trayectoria y lanzándose de lleno al terreno de la acción social directa... y de la operatividad. e-valencia.org es un portal de discusión sobre política cultural valenciana abierto al debate, la difusión y la discusión en la red, donde los usuarios

---

299 . The Famous Art Power Database for ARTIST <http://www.irational.org/APD/home>

300. Premio especial “Lux Ziffer” en la Transmediale 01 de Berlín.  
<http://www.transmediale.de/01/en/lux.htm>

son los encargados de generar los contenidos. Ya no se trata de informaciones ni de simulaciones *predispuestas* por el autor, sino de la creación de una plataforma, entendida como un espacio cooperativo, que permite compartir la (contra)información entre los ciudadanos. Y lo mismo sucede con [e-barcelona.org](http://www.e-barcelona.org) otro portal con las mismas características que el anterior pero orientado a las necesidades culturales de la ciudad de Barcelona 301. Esta misma línea participativa se encuentra en los proyectos que comentamos a continuación.

La página de [e-arco.org](http://www.e-arco.org) (ahora no operativa) se abría con el lema “*Primeros auxilios para artistas*” y con un logo que juega irónicamente con el símbolo de la cruz roja y la bandera suiza (país invitado en la edición de ARCO'03). Esta web especialmente dedicada a los artistas también ofrecía información sobre sus derechos y plantea dos secciones polémicas: una encuesta sobre sus honorarios y un espacio titulado “conflicto” donde les invita a relatar sus experiencias problemáticas con galerías, museos e instituciones. Además de fomentar la libre participación, sus autores (coautoría con Roc Parés) se aseguraron de definir y orientar claramente su intención crítica.

Y en otro de sus recientes proyectos en la red, [Individual-Citizen Republic Project™](http://www.individual-citizen-republic-project.com), (2003), García Andujar recopila recursos voluntariamente ofrecidos por los usuarios en las categorías: cracking, exploit, forum, hacking, linux, phreaking, privacy and crypto, security, tools, tv-hack, virus y wireless; para que estas informaciones y conocimientos reviertan en los propios usuarios<sup>302</sup>.

## Contexto mediático y contexto artístico institucional

Por otra parte, estos proyectos *online* que establecen una relación participativa directa con el espectador y que han sido vertebrados a partir de la información compartida, parece que pueden legitimarse al margen de la institución artística, que son autosuficientes y no necesitan su aval porque la relación directa con el usuario y la permanente difusión que le proporciona la red ya cubren sus objetivos y necesidades. 303 Pero esta situación sólo es válida en casos muy concretos, como el

---

301 . [e-valencia.org](http://www.e-valencia.org) <http://www.e-valencia.org/> y [e-barcelona.org](http://www.e-barcelona.org) <http://www.e-barcelona.org/>. Más información sobre los proyectos en el capítulo 3, apartado 4 titulado “No más arte, sólo vida. 3.1. Del *artivismo* simulatorio a las tácticas de suplantación en la red”.

302 . [Individual-Citizen Republic Project™](http://www.individual-citizen-republic-project.com) <http://www.irational.org/http/banquete/>. Más información en el capítulo 3, apartado 3 “Recapitulando: modelos de *artivismo* (1994-2003)”, subapartado 3.3. “El ombligo de la red”.

303 . “Al forjarse una identidad corporativa y escoger el espacio público para manifestarse y precisar su radio de acción (espacios de articulación urbana y espacios públicos de comunicación mediática), iniciativas como esta, a pesar de, o tal vez porque parten de una plataforma artística, ya no parecen requerir del aval de la institución artística en cuanto a su proceso de legitimación, (auto)colocación y difusión, sino que, por el contrario, consiguen replantear algunas de sus funciones, puesto que funcionan de manera autosuficiente dentro del propio contexto que las genera y las acoge. (...) Estas propuestas plantean un cuestionamiento implícito en los modos de acceso, comunicación e interacción con la obra dentro de los marcos del espacio institucional. Mientras que el espacio de exhibición aún parece requerir de



de [e-valencia.org](http://e-valencia.org), que ha obtenido un moderado éxito de participación y difusión operando tan sólo desde la red. Sin embargo, las webs [Individual-Citizen Republic Project™](http://Individual-Citizen Republic Project™) y [e-arco.org](http://e-arco.org) se integran en el circuito artístico a través de instalaciones presenciales en sus respectivos lugares de exhibición, 304 cuya misión es complementar, o dar una mayor visibilidad a su existencia *online*.

Y no sólo parece necesaria la presencia física de las obras; también la del artista. Porque Daniel García Andujar, al igual que sus compañeros de **irational**, pasa una gran parte de su tiempo en festivales, encuentros, seminarios, talleres,...; de hecho, sus presentaciones son una parte muy importante de su trabajo. La paradoja tiene lugar al constatar que su ubicación en un contexto mediático (global) no es sustitutiva del contexto institucional (local), porque la *presencia pública*, el mayor recurso de promoción y difusión del artista, se consigue principalmente a través de la mediación artística institucional.

Laura Baigorri. Texto publicado en la revista *ZEHAR* n.50, Arteleku, arte y pensamiento contemporáneo, <http://www.gipuzkoa.net/~arteleku/zehar50/c/Baigorri.pdf> Dossier Información / Transformación. Diputación Foral de Guipúzcoa, San Sebastián, Marzo 2003. Y también publicado online en P.O. PROCESOS\_OBERTS 2004 <http://www.p-oberts.org/po2004/espai/art/doc.php?idioma=1&a=7#3>, Hangar y Ayuntamiento de Tarrasa, Febrero de 2004.

---

instrumentos de mediación, estas piezas, al presentarse a manera de interfase, se dirigen e interpelan directamente al espectador, haciendo de él un usuario más que un consumidor pasivo". Magali Arriola, "Razón social", Simposio Internacional de Teoría de Arte Contemporáneo, México DF, 2002. [http://www.enconstruccion.org/razon\\_social.htm](http://www.enconstruccion.org/razon_social.htm)

304 . La primera en la exposición "El Banquete" del Palau de La Virreina y en el taller "BanqueteWireless" que tuvo lugar en Hangar, ambos en Barcelona; la segunda en ARCO'03, Madrid)

## 8. EXPERIMENTACION Y CREACION INDEPENDIENTE

### Entrevista de Laura Baigorri a Heath Bunting

El pionero Heath Bunting 305 representa el paradigma del artista comprometido de la red: subversivo y crítico, anti-institucional y experimentador, su trabajo fomenta la libre circulación de la información en la red, cuestiona el mercado del arte y desmitifica el uso de las nuevas tecnologías. A pesar de ser reconocido como artista de la red, nunca ha estado condicionado por el medio.

A Bunting se le atribuye la invención del neologismo **artista** 306, una fusión de los términos artista y activista que significa “activista de la cultura digital”. Miembro fundador del colectivo irational307, es también uno de los “clásicos del net.art”, encumbrados por Vuk Cosic en su “Historia Oficial del Net.art”. Creador atípico y experimentador nato, en su página personal se puede leer la siguiente presentación: *“Heath Bunting surgió en los años 80 dispuesto a construir sistemas de comunicación y contextos sociales democráticos. Partió de la calle, pasó por el recurrido graffiti, la performance, la intervención, la radio pirata, el arte fax/postal y sistemas BBS para llegar a ser un activo participante en la explosión de Internet”*.

Bunting es un artista muy prolífico que ha realizado numerosos proyectos donde desarrolla el sano ejercicio de la sátira aplicada a todo tipo de cuestiones sociales como la propiedad, el mercado del arte, la vigilancia, el espacio público,... La mayoría de sus obras online se centran en la crítica tecnológica de la propia red. Así, en readme -donde se describe a sí mismo en un texto cuyas palabras son enlaces hacia dominios corporativos- el autor satiriza sobre la comercialización a la vez que se resiste a ella. CCTV. World Wide Watch es una reflexión sobre el verdadero alcance de la vigilancia online, que propone al usuario espiar varias cámaras de vigilancia y faxear a la policía informes sobre las actividades sospechosas que observa. Y en Net.art Consultants 308, Bunting crea un contexto donde los net.artistas pueden donar sus obras a los principales coleccionistas de arte (instituciones, museos, festivales),...con el fin de impulsar la economía del net.art.

---

305 . Heath Bunting <http://www.irational.org/heath/>

306 . Heath Bunting se denominó a sí mismo **artista** por primera vez en el artículo firmado por James Flint, «Heath Bunting is on a mission» <http://www.irational.org/media/telegraph1.html>. En un principio, este término sólo se utilizó para describir la labor de net artistas muy concretos -Heath Bunting, Rachel Baker, Alexei Shulgin, Olia Lialina, Vuk Cosic, Pit Schultz, los JODI y Andreas Broeckmann- cuyos intereses coinciden en el ejercicio del humor y la ironía, y en la crítica tecnológica de la Red. Posteriormente este término se ha ampliado a todos aquellos artistas cuyo trabajo crítico se circunscribe al entorno de la Red.

307 . irational <http://www.irational.org>

308 . readme <http://www.irational.org/heath/readme.html>  
CCTV. World Wide Watch <http://www.irational.org/heath/cctv/>  
Net.art Consultants <http://www.irational.org/donate/>

En otras ocasiones, Bunting ha conseguido interrelacionar muy sabiamente el contexto presencial y el de la red. Este es el caso de BorderXing Guide<sup>309</sup>, un proyecto de documentación que se dedica a invertir los papeles entre dos ideas preconcebidas: una, que las fronteras restringen el movimiento; y dos: la idea de supuesta libertad relacionada con el concepto de Internet como un espacio sin fronteras.

Todas las extrañas experiencias de Bunting pretenden que el resultado sea completamente inútil desde el punto de vista del uso cotidiano que se da a la tecnología punta. Últimamente se ha desplazado hasta el campo de la genética, anunciándola como el próximo "new media". Por supuesto, todos sus proyectos poseen una potente carga social.

**LB:** - A ti se te atribuye la invención del neologismo *artivismo* que después se ha aplicado a numerosos proyectos de net.art. ¿Crees que estas obras se corresponden con el significado original en que fue formulado el término?

**Heath Bunting:** - ¿A que tipo de proyectos de net.art te refieres? Puedes suponer que semejante término posiblemente surgió en la calle y con malas compañías.

Creo que se trata de una potente relación entre arte y política a través de la estética. Quizás sea una visión del mundo de artista. Muchas de mis investigaciones en cuestiones políticas han acabado con conclusiones relacionadas con la forma y la simplicidad. Hasta que, recientemente, la estética se ha convertido en la atracción, significado y arma de grupos sociales.

Ahora, los movimientos globales de justicia social están trabajando en otros niveles donde la gente se une por razones pragmáticas y no de estilo. Parece que las fuerzas criminales anti-progresistas están trabajando con viejos modelos y métodos que quizás les convierta en vulnerables. El principal problema de EEUU con Irak es su propia imagen estética.

Muchos políticos comparten la creencia de utilizar frecuentemente técnicas de atracción y repulsión. El arte también trabaja en estos niveles y por eso el arte es, o puede ser interpretado a veces como política.

**LB:** -Tu resistencia, y la de muchos artistas de la red, a compartir las reglas que rigen el mercado tradicional del arte os ha conducido a desarrollar un tipo de actividad performativa paralela a la creación de obras online, que en muchos casos se ha convertido en la principal fuente de ingresos. Se podría decir que una parte muy importante de tu trabajo tiene que ver con presentaciones públicas en centros de arte, ya sean alternativos o institucionales. <sup>310</sup> -¿Qué diferencia hay entre realizar presentaciones en grandes instituciones o museos, y exponer en ellos?

309 . BorderXing Guide <http://www.tate.org.uk/netart/borderxingguide.htm>

310 . "Voy a conferencias. En realidad, eso es net.art. Esta es una práctica que tiene mucho que ver con la red. Vas a una conferencia. Conoces a un centenar de personas. Eso es la red. El arte no es sólo realizar un producto que después puede venderse en un mercado artístico y puede ser apreciado por un pensador o un mediador de arte. Es también una "performance". Vuk Cosic en la entrevista realizada por Josephine Bosma. 1997 "Vuk Cosic interview: net art per se".

<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199709/msg00053.html>

**Heath Bunting:** - Aquí hay que considerar varias cosas.

Cada individuo tiene sus propios asuntos, fortalezas y debilidades. Mi repulsión hacia las instituciones proviene de su exclusividad. Muchas organizaciones culturales son castillos de la élite. Yo procedo de una desventajada extracción cultural y me han cerrado muchas puertas. Como resultado mi estrategia ha sido auto-formarme en asuntos valiosos para mí, no para los demás. Y también construir yo mismo objetos y estructuras valiosas para mí y para los demás.

Esta acumulación de conocimiento y riqueza nos ha equiparado a las instituciones permitiéndonos relacionarnos con ellas de igual a igual. Algunos colaboramos con ellas, otros las condenamos.

La Tate Gallery me ha llamado y me ha encargado un trabajo porque mantienen un compromiso importante con el público. He visitado la Tate durante décadas y siempre he sido bienvenido; nunca me han hecho sentir inferior como sucede en muchos de los espacios culturales de Londres. Estoy muy contento de mi modesta exposición en la Tate. Sus presentaciones protegen al artista de la explotación.

Una vez se ha vendido el trabajo, al artista sólo le queda empobrecerse y, mejor todavía, morir. Pero si el trabajo no se completa, el artista mantiene su control sobre él. Así es que este ha sido mi método: mantener trabajos inacabados y después completarlos durante las presentaciones con historias y explicaciones. Por supuesto, ante la mediación nociva de los acaparadores, suponen un menor riesgo las presentaciones que las exhibiciones.

**LB:** - Muchos de vosotros habéis asumido las funciones de aquello que criticabais: os habéis erigido críticos, comisarios, teóricos, productores y difusores; es decir, habéis asumido funciones institucionales. En un principio esta actitud tenía mucho sentido porque no existía nadie mejor capacitado que vosotros para hacerlo y asumisteis el control de vuestro propio contexto, pero ahora las cosas han cambiado -¿Qué te diferencia de otros comisarios, teóricos, críticos independientes que trabajan en instituciones?

**Heath Bunting:** - Mucha gente oscurece los hechos conscientemente o crea no-verdades, ambas para desestabilizar o mediar en otras personas la percepción de sí mismos y de su entorno. Esta es la típica conducta religiosa. Intenta leer un texto de Roy Ascott o de Peter Weibel.

Un buen crítico se presenta ante ti con un regalo ya seas artista o audiencia. Y este gran hombre no roba más comida para su propia mesa.

**LB:** - ¿Hasta cuando crees que va a ser posible el libre acceso a las obras de net.art?

**Heath Bunting:** - Es importante mantener cerca las cosas viejas, pero sólo si sirven como inspiración y ejemplo para nuevas actividades. Si percibiese que mi trabajo inhibe a la gente a la hora de crear el suyo, preferiría eliminarlo.

**LB:** -¿Personalmente, cómo te planteas el futuro en este campo?

**Heath Bunting:** - Estoy trabajando en la unión de todos mis intereses y habilidades: skateboard, escalada, programación, trazado de mapas, música,... las estoy poniendo todas juntas.

Ahora estoy seguro que apoyarán todo lo que hago. Hace muchos años me di cuenta de que somos nosotros los que creamos nuestra realidad a través de nuestros propios pensamientos y acciones. Actualmente estoy haciendo arte contemporáneo e historia. Y las galerías, periodistas, críticos y profesores me siguen.

Soy libre, o por lo menos, igual. Fácil y placentero de decir, pero maravilloso cuando sucede. Cuando enseño, enseño esto. Así es que mi consejo es que hagas tus cosas, cualesquiera que éstas sean, y que las hagas lo mejor que sepas. Entonces el futuro será bueno. Si el net.art muriera mañana, pero la gente estuviese entretenida haciendo pasteles, pues estupendo.

**mayo de 2003**

## 9. LA OBRA DE ARTE COMO ALUCINACIÓN COLECTIVA

### Una conversación con 0100101110101101.ORG

En la actualidad son reconocidos internacionalmente como importantes net.artistas, no obstante, aunque su principal lugar de operaciones es la red, no son autores limitados por un único soporte; es decir, para ellos la tecnología no ha sido nunca un condicionante para su creatividad: sólo es un medio, no un fin en sí mismo. Sus proyectos están más cerca de la acción, de la performance, que de la creación de “objetos” artísticos, utilicen o no las nuevas tecnologías. Poseen la capacidad y la versatilidad de utilizar el soporte más adecuado para realizar cada uno de los trabajos que se proponen, y este cambio de soporte implica, asimismo, un cambio de disciplina y de estilo en función de la temática que abordan.

Todas sus propuestas son arriesgadas y críticas, y cuestionan un amplio espectro de intereses, tales como la capacidad de la red para adaptarse al tradicional mercado del arte ([Art Teleportacia](#) y [Hell.com](#)), las nociones de autoría y originalidad en el arte digital ([FTP Permutations](#)), el mito de la accesibilidad y la privacidad de la información ([life sharing](#) y [Vopos](#)), o la influencia de las multinacionales en la vida social y política de los ciudadanos ([Nike Ground](#)).

Cabe remarcar que esta crítica sistemática hacia diferentes aspectos sociales que afectan nuestras vidas nunca ha perdido de vista el propio sistema del arte. Cada vez que alguien cuestiona vuestro trabajo, la respuesta se limita a una provocativa declaración: *«Como parte de una organización que produce arte, mi única responsabilidad es ser irresponsable»*. Asimismo, se definen como *“una organización internacional sostenida financieramente por el mundo del arte”*.

**LB:** - Evidentemente sois artistas, pero de vuestras declaraciones se desprende siempre un cierto escepticismo, cuando no un intento directo de instrumentalización. Me gustaría que me hablaseis de vuestra compleja relación con el mundo del arte.

**01** - Nuestra relación con el mundo del arte es muy sencilla: el sistema del arte nos financia, aunque a menudo sea involuntariamente, y por contrapartida nosotros alimentamos su necesidad de novedad. Ponemos en escena situaciones paradójicas y después nos sentamos en el sillón para observar las consecuencias. Un inexistente artista serbio, un golpe de estado virtual a la Santa Sede, un virus informático como obra de arte, una campaña publicitaria no solicitada. Estas historias se difunden a través de los periódicos, en la calle, en Internet o en la TV, te las cuenta tu vecino, se difunden a través de cualquier medio y se convierten en modernos mitos. Al final, entramos también en el museo y eso no representa ningún problema, todos estos canales no se excluyen recíprocamente. Los objetos que vendemos no “son” la obra, sino que la representamos, conservamos la historia, el espíritu, y aseguramos que la verdadera y auténtica performance se conserve para el futuro, que es exactamente la especialidad del sistema del arte: conservar.

**LB:** - Uno de vuestros lemas es *“obtener la máxima visibilidad con el mínimo esfuerzo”*. No sé si vuestro esfuerzo es mínimo, pero sí que conseguís siempre una

gran visibilidad, y no sólo en la red. Por otra parte, sois los únicos artistas que conozco que, como yo, hablen de las obras de arte activistas en términos de “eficacia”: *“Consideramos películas como Fight Club, de David Fincher, o Enemigo Público, de Tony Scott, mucho más eficaces a la hora de alterar la conciencia del público que tanto activismo aburrido y trasnochado que sólo es capaz de dirigirse a un público ya politizado”*. ¿Cómo os planteáis la eficacia de vuestras propias obras y cómo calculáis su impacto social?, ¿en términos de visibilidad?

**01** - Estamos obsesionados con la visibilidad de lo que hacemos, pero no por motivos políticos. Sin público no es arte. Y nosotros preferimos implicar al público involuntariamente: rodearlo e involucrarlo. Esto es común al arte, sólo que nosotros lo hacemos de modo explícito. No nos contentamos con la gente que visita los museos y las galerías, queremos dirigirnos a un público más vasto. A un artista le resulta difícil admitir que quiere obtener notoriedad, porque a la gente le gusta pensar en los artistas como seres aislados, eremitas, introvertidos, pero la realidad es menos romántica.

En lo que respecta al trabajo, nuestro arte es narrativo, creamos historias, mitos. Una buena historia se transforma en mito cuando se pierde el control, cuando se difunde de un modo incontrolado, cuando alguien, en un determinado momento, viene a contarte una leyenda urbana que tu mismo has creado años antes.

La última acción de los 0100101110101101.org en el 2003 fue el proyecto Nike Ground, realizado junto al grupo cultural Public Netbase de Viena. Y se inauguró mediáticamente con un sorprendente titular que lanzaron los periódicos austriacos en el mes de octubre: *“Nike compra calles y plazas”*. La noticia se produjo en una esquina de la principal plaza de Viena donde había aparecido un puesto de información patrocinado por Nike que anunciaba el cambio de nombre a los ciudadanos: *“La Karlsplatz pasará a llamarse Nikeplatz”*. La propuesta se completaba con el anuncio de la inminente colocación de un monumento que reproduciría el famoso logo de la marca (Swoosh) y con la web Nike Ground 311 que proporcionaba información de todo el proyecto. Esta acción sólo ha sido la primera de una campaña cuyo objetivo es extenderse a varias ciudades del mundo. Dentro del puesto de información, una pareja vestida con ropa deportiva de la marca, anunciaba que Nike se iba a introducir en barrios, calles, parques y avenidas de las principales capitales bajo los nombres de Nikesquare, Nikestreet, Piazzanike, Plazanike o Nikestrasse.

**LB:** - Estos son los resultados, pero ¿cómo nació el proyecto Nike Ground?

**01** - Nike Ground nació en España. Una noche, en Valencia, comimos un pastel sin saber que estaba “relleno” de LSD. Durante todo un día nos sentimos completamente extraños, dábamos vueltas por las calles y *veíamos* como sería la ciudad en el futuro. La experiencia fue tan surrealista que pensamos que sería maravilloso hacérsela probar a una ciudad entera. Al principio no sabíamos como conseguirlo sin utilizar droga, sin meter un ácido en la red de suministro de agua. Casualmente, pusieron a nuestra disposición un container hi-tech en la plaza principal de Viena, algo que

---

311 . NIKE GROUND <http://www.nikeground.com/>

obviamente no sucede todos los días, y entonces tuvimos la oportunidad de concretar nuestra visión. Para realizar esta obra queríamos utilizar una ciudad entera como palco para una enorme performance hiperreal: queríamos producir una alucinación colectiva para alterar la percepción de la ciudad de una forma total e inmersiva.

Los vieneses reaccionaron ante esta “alucinación colectiva” protestando contra ese intento de apropiación del espacio público y sus indignadas cartas, junto con los artículos de los periodistas, se reenviaron a Nike. La reacción de Nike -un tanto pospuesta para aprovechar el tirón publicitario- consistió en iniciar trámites legales contra ellos y Public Netbase. En una rueda de prensa, 0100101110101101.org respondía *«¿Dónde está el espíritu Nike? Nosotros esperábamos su espíritu deportivo, no una pandilla de aburridos abogados. Muchos artistas han trabajado con productos comerciales en el pasado (Andy Warhol y las Sopas Campbell). El arte contemporáneo no mantiene un rol predeterminado en nuestra sociedad; por el contrario, actúa en una esfera donde se pueden realizar manifestaciones que no son posibles en ningún otro contexto. El arte ha utilizado muchas veces como tema las poderosas imágenes que circulan en cada época. Nike invade nuestras vidas con sus productos y anuncios, pero nos prohíbe utilizarlas creativamente»*.

De hecho, la acción contra Nike *podría ser* una acción exclusivamente política, sino fuera porque ha tenido lugar en el contexto legitimador del arte. A priori, las acciones que han sido creadas “en el nombre del arte” siempre han disfrutado de un estatus especial de inmunidad en la esfera de lo social. Pero en esta ocasión no ha sido así; quizás porque la economía ha entrado en un proceso tal de sinestesia con la esfera social y política que sus mutuas influencias resultan, ahora más que nunca, determinantes.

**LB:** - ¿Acaso los intereses económicos de Nike dependen de una forma tan directa de la opinión pública?, ¿o existen otras razones concretas?

**01** - Nike, como todas las modernas multinacionales, no es una industria, sino una idea. Una idea que es representada por su marca. Es una entidad inmaterial, un mensaje abstracto, una enorme máquina publicitaria que no produce nada, sino que se limita a “funcionar” y distribuir productos creados en la otra parte del globo. Precisamente porque se trata de cosas inmateriales, la percepción que la gente tiene de Nike es todo lo que hay. Sus ganancias dependen de su popularidad, su éxito depende de la imagen que la gente tiene de ellos, no de la calidad de los productos que vende. Atacar esta credibilidad, esta aura que han creado en torno a su marca, significa golpear a una multinacional en su punto más débil. Una marca es un símbolo, y los símbolos son instrumentos peligrosos porque pueden transformarse en boomerangs: pensemos en la estrella de David, lo que representaba en 1910 y lo que representó después en 1940, el mismo símbolo con significados muy distintos.

Nosotros reivindicamos el derecho de reutilizar estos símbolos porque son de la gente que los vive cada día, no de quien los impone desde arriba. Su Swoosh es seguramente el logo más “visto” en la faz de la tierra, más que cualquier otro símbolo religioso o político. En realidad, hace años que les hacemos publicidad con nuestro cuerpo cada vez que nos ponemos ropa firmada y ahora es precisamente el momento de reapropiarse de todo esto.



**LB:** - Entonces ¿cuál era vuestra postura concreta frente a Nike?

**01** - Nike no era el objetivo de nuestra performance, es sólo uno de los instrumentos que utilizamos para alcanzar nuestro objetivo. No tenemos nada contra ellos, pero han reaccionado de un modo precipitado e impropio, sin estilo. Al final ha sido un placer jugar con Nike ¡cuanto más grandes son, más ruido hacen cuando caen!

**LB:** - ¿Os ha apoyado la comunidad artística?

**01** - En Viena teníamos un equipo que podía haber vencido la Superball contra Nike. Muchos periodistas y críticos han escrito sobre la operación Nike Ground (teóricos como Timothy Druckrey o Massimiliano Fuksas, instituciones como The Thing y, obviamente, Public Netbase), artistas y activistas de todo el mundo nos han ofrecido su ayuda, prácticamente todos los media se han alineado de nuestra parte. A los pocos meses de su realización, Nike Ground ya se ha tratado en cuatro libros que aparecerán en el 2004, en numerosos diarios y revistas, en diversos espectáculos de radio y TV, en múltiples muestras de arte. ¡Lo último es que ha sido propuesto para convertirse en espectáculo teatral!

En un contexto que tradicionalmente ha sido tan poco “corporativista” -el mito de la individualidad del artista al que antes os referíais- estas reacciones tan positivas desvelan un nuevo cambio que el net.art, y más específicamente el artivismo, está introduciendo en el arte: la capacidad de ofrecer verdaderas respuestas colectivas.

**LB:** - Por último, me gustaría acabar con un final esperanzador que demuestra una vez más que David *todavía* puede vencer a Goliat. Por favor, explicadnos como habéis ganado a Nike.

**01** - Muy fácil, con un abogado mejor que el suyo: Michael Pilz. Hemos ganado la causa esencialmente porque Nike no estaba preparada para afrontar un proceso legal contra una obra de arte. Sus abogados están instruidos para tratar procesos sociales habituales o contra activistas políticos, pero nosotros no somos ni una cosa ni la otra. Nike lo sabía desde un principio pero quiso proceder legalmente y al final ha pagado las consecuencias: han encajado un duro golpe contra su imagen pagando un equipo de abogados que no ha conseguido obtener ninguna indemnización. La partida ha acabado: Nike ha lanzado la toalla.

Laura Baigorri. Texto publicado en Panorama 2004 <http://www.pnrm.net/> . Arte, teoría, nuevas tecnologías, música y cine. Museo Comarcal de la Garrotxa, Olot (Girona). 2001. Febrero 2004. También publicado online en la web de 0100101110101101.ORG [http://www.0100101110101101.org/texts/pnrm\\_nike-sp.html](http://www.0100101110101101.org/texts/pnrm_nike-sp.html)



## BIBLIOGRAFIA POR CAPÍTULOS

### CAPÍTULO 1

#### NET.ART. HISTORIA Y CONTEXTO

##### 1. Net.art, o arte de Internet

BLANK, Joachim. "What is netart ;-)" <http://www.irational.org/cern/netart.txt>. En *Irational* y en *Nettime-ZKP4* <http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/toc.htm> 1996

GALLOWAY, Alex. "(web)site-specificity)". [foro sobre la-era-postmedia] 1998. <http://aleph-arts.org/epm/forum/galloway1.html>

ROSS, David. "21 Distinctive Qualities of Net.Art". En *Switch*, 2 de marzo, 1999. <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html>

SHULGIN, Alexei. "Net.Art. -the origin-" e-mail a nettime del 18 marzo 1997. <http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/netarte.htm>

##### 2. Cerrando un ciclo: mitos y aclaraciones tras la primera década

CREGO, Juan y CILLERUELO, Lourdes. "Cibermitotermilogética". En *Bla BlArt 9*, F. Bellas Artes (UPV/EHU), Leioa, abril, 1997. Disponible también on-line en TCAE Taller de Cibercultura y Arte Electrónico <http://externos.uma.es/cultura/TCAE/textos/terminologia.htm>.

DEMERS, Louis-Philippe y VORN, Bill: "Real Artificial Life as an Immersive Media". En *Convergence: 5th Biennial Symposium for Arts and Technology proceedings*. Center for Arts and Technology al Connecticut College, New London (Conn.), 1995. Disponible on-line en: <http://www.hfg-karlsruhe.de/~ldemers/machines/alife/description.html>

FLUSSER, Vilém: "¿Agrupación o conexión?". En Giannetti, Claudia (ed.): *Ars telemática: telecomunicación, Internet y ciberespacio*. L'Angelot, Barcelona, 1998.

GIBSON, William: *Neuromante*. Minotauro, Barcelona, 1989. Título original: *Neuromancer*, 1984. Traducido por José Arconada Rodríguez y Javier Ferreira Ramos.

IPPOLITO, Jon: "Diez mitos sobre el arte en Internet" <http://aleph-arts.org/ubiquid/texto.php?Id=7> . En *La Conquista de la Ubicuidad*, Centro Párraga de Murcia y Aleph, 2003. Publicado originalmente online en <http://www.guggenheim.org/internetart>; reimpresso en Leonardo (Cambridge, MA) 35.5 (October 2002).

### 3. Manual de referencia para el artista de Internet

ASCOTT, R: "Interactive Terminology: an Interfacial Glossary". In: T. DRUCKREY and L. GOLDMAN, eds. Interactive Media Festival. Los Angeles: IMF, 1995.

DEMERS, Louis-Philippe y VORN, Bill: "Real Artificial Life as an Immersive Media". Op.cit.

GALLOWAY, Alex: "Browser.Art". <http://aleph-arts.org/pens/browser.html> En Aleph-Pensamiento. Originariamente publicado en Rhizome Raw en enero de 1998.

MOLIST, Mercè: "Odiarnos la interactividad (Entrevista a Jodi)" <http://ww2.grn.es/merce/95-98/jodi.html>

ROKEBY, David: "Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media". <http://homepage.mac.com/davidrokeby/mirrors.html> 3/7/96. Originariamente publicado en PENNY, Simon (ed.): Critical Issues in Interactive Media. Albany: SUNY Press, 1995.

SOMMERER, Christa y MIGNONNEAU, Laurent: "El arte como sistema vivo". En ZE HAR. Arteleku-ko boletina 41. Gipuzkoako Foru Aldundia. Kultura eta Euskara Departamentua Gipuzkoa, 1999 negua.

VV.AA. Videoculturas de fin de siglo. Cátedra, Madrid, 1990.

WOOLLEY, Benjamin: El universo virtual. Acento, Madrid, 1994. Título original: *Virtual Worlds*. Blackwell Publishers, 1992. Traducido por Rodolfo Fernández González.

ZIELINSKY, Siegfried: "Thinking the Border and the Boundary". En. DRUCKREY, Timothy (ed.): Electronic Culture. Technology and visual representation. New York: Aperture, 1996.

### 4. Arte y comunidades virtuales: el aspecto creativo de la comunicación

ASCOTT, Roy: "El retorno a la Naturaleza II". En ZE HAR. Arteleku-ko boletina 31, Gipuzkoako Foru Aldundia. Kultura eta Euskara Departamentua 1996 uda.

ASCOTT, Roy: "Interactive Terminology: an Interfacial Glossary". Op. Cit.

EMMECHE, Claus: Vida simulada en el ordenador. La ciencia naciente de la vida artificial. Gedisa, Barcelona, 1998. Título original: *The Garden in the Machine: the emerging science of artificial life*. Princeton University Press, 1994. Traducido por Carlos de la Reta.

FLUSSER, Vilém: "¿Agrupación o conexión?". Op.cit.

GALLOWAY, Alex y GREENE, Rachel y TRIBE, Mark "RHIZOME.org" En Rhizome Digest: 4.3.98.

IDENSEN, Heiko "Poetry should be made by all". En ZKP2, 1996. <http://www.nettime.org/desk-mirror/zkp2/poetry.html>.

LICKLIDER, J.C.R. y TAYLOR, Robert W.: "The computer as a communication Device". Science and Technology, 1968. En In Memoriam: J.C.R. Licklider 1915-1990. Palo Alto, California: Digital Equipment Corporation, 1990. Disponible también en <http://memex.org/licklider.html>.

MATURANA, Mariano: "Redes electrónicas y autonomía". En Encuentros Vídeo en Pamplona 1996. Actas y documentos de trabajo. Gobierno de Navarra, Pamplona, 1996.

PUUSTINEN, Merja: "Review of Pierre Lévy's Superlanguage". <http://www2.uiah.fi/conferences/iseaw/www/bestpuust/best69.html>.

RHEINGOLD, Howard: La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras. Gedisa, Barcelona, 1996. Título original: *The virtual community*. Publicado por Addison-Wesley Publishing Company, 1994.

VAN DER HAAGEN, Michiel "Interview with Vuk Cosic". Publicada originariamente en la lista de distribución Syndicate en marzo de 1998.

[http://colossus.v2.nl/syndicate/FMPro?-DB=texts.FP3&-Format=reader\\_fmt.html&-op=cn&-recid=107&-error=%22synr2.html%22&-Find](http://colossus.v2.nl/syndicate/FMPro?-DB=texts.FP3&-Format=reader_fmt.html&-op=cn&-recid=107&-error=%22synr2.html%22&-Find)

WAKKARY, Ron: "Handbook for Rapid Travalers – "Avatar". En Rhizome Digest:12.4.98.

## 5. Soportes o entornos navegables e interactivos

BIGGS, Simon: "On Navegation and Interactivity" <http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/wall/navigation.htm>.

BUSH, Vannevar: "As We May Think". En The Atlantic Monthly, 1945. Una copia del mismo se puede obtener en <http://www.ps.uni-sb.de/~duchier/pub/vbush/vbush-all.shtml>

DEMERS, Louis-Philippe y VORN, Bill: "Real Artificial Life as an Immersive Media". Op.cit.

DIETZ, Steve: "Interview: Lisa Jevbratt". En Gallery 9, Walker Art Center. Entrevista e-mail realizada entre noviembre 1998 - febrero 1999.

LOZANO-HEMMER, Rafael: "Arte virtual: doce propuestas de arte reactivo". <http://www.fundacion.telefonica.com/at/virtual.html>, 1994.

NELSON, Theodor H.: Literary Machines. Swarthmore, Pa., publicación propia, 1981, pp.0/2. Citado por George P. Landow en *Hipertexto. La convergencia de la teoría*

*crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós, Barcelona, 1995. Título original: *Hipertext. The convergence of contemporary critical theory and technology*. Publicado en inglés por The Johns Hopkins University Press. Traducido por Patrick Ducher.

PACKER, Randall: "El net art como teatro de los sentidos. Un hiper recorrido por y Grammatron". En +allá del interfaz, <http://aleph-arts.org/interfaz/packer.htm>.

ROKEBY, David: "Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media". <http://homepage.mac.com/davidrokeby/mirrors.html> 3/7/96. Originariamente publicado en PENNY, Simon (ed.): Critical Issues in Interactive Media. Albany: SUNY Press, 1995.

SHULGIN, Alexei: "Art, Power and Communication". En Nettime, 07/11/96.

SOMMERER, Christa y MIGNONNEAU, Laurent: "El arte como sistema vivo". Op.cit.

WOOLLEY, Benjamin: El universo virtual. Op.cit.

## 6. Las interfaces de Internet

BAUMGAËRTEL, Tilman: "We love your computer. The Aesthetics of Crashing Browsers". Una entrevista a Jodi. En Telepolis, <http://www.heise.de/>, 06/10/97. Disponible en castellano en <http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/jodi/jodi.htm>

DIETZ, Steve: "Interview: Lisa Jevbratt". Op.cit.

GALLOWAY, Alex: "Browser.Art". Op.cit.

GALLOWAY, Alex: "File not found 404". En Rhizome Digest: 5.1.98.

KROKER, Arthur: Digital flesh. After the interface. Bern: Benteli Verlag, 1995.

LOVINK, Geert: "Software especulativo. Una entrevista a I/O/D". En Aleph-Pensamiento <http://aleph-arts.org/pens/iod.html>. Entrevista realizada en Amsterdam el 17 de abril de 1998 con ocasión del First International Browser Day. Publicada por vez primera en Nettime.

ROSSLER, Otto: Texto inédito. Conferencia impartida en el Salón de Actos la Facultad de Bellas Artes de Bilbao (UPV/EHU), el día 30 de noviembre de 1998.

SOLLFRANK, Cornelia: "Hackers are artists -and Some Artists are Hackers. An Interview with Cornelia Sollfrank". En Nettime. <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9809/msg00089.html>

SOMMERER, Christa y MIGNONNEAU, Laurent: "El arte como sistema vivo". Op.cit.

VV.AA.: "Máquinas de cómputo". En Investigación y ciencia, temas 4, Prensa Científica, S.A., Barcelona, 1996.

VV.AA.: Videoculturas de fin de siglo. Op.cit.

ZIELINSKY, Siegfried: "Thinking the Border and the Boundary". En Druckrey, Timothy (ed.): Electronic Culture. Technology and visual representation. New York: Aperture, 1996.

## 7. Artistas latinos making global art

ARRIOLA, Magali, "Razón social", [http://www.enconstruccion.org/razon\\_social.htm](http://www.enconstruccion.org/razon_social.htm) Simposio Internacional de Teoría de Arte Contemporáneo (SITAC), México DF, 2002.

CERVEIRA PINTO, Antonio: "Net.art y comunidades virtuales" [http://www.meiac.org/actividades/sat\\_1.html](http://www.meiac.org/actividades/sat_1.html) Seminario de Arte y Tecnología del Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo de Badajoz. Enero de 2000.

DAWKINS, Richard: El gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta. Salvat, 1993. Título original: *The selfish gene*. Oxford University Press, 1976. Traducido por Juana Robles Suárez y José Tola Alonso.

DE KERCKHOVE, Derrick: "La aldea global en la era neonacionalista" en La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica. Gedisa, Barcelona, 1999. (1ª ed. *The Skin of Culture*. Somerville House Books Ilimited, Toronto, 1995).

MCLUHAN, Marshall. The Global Village. Oxford University Press, 1989.

MOSQUERA, Gerardo: en el II Foro Latinoamericano <http://www.meiac.org/actividades/forolatino.html> celebrado en el MEIAC de Badajoz en 1999.

ROSS, David: "Net.art in the Age of Digital Reproduction". En Switch. <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html> 2 de marzo, 1999.

## 8. Internet y otras redes. Fragmentos de una charla entre Arcángel Constantini (México), Brian Mackern (Uruguay), Gustavo Romano, Jorge Haro y Belén Gache (Argentina).

## 9. Creando y manipulando el Infome (ecosistemas de código, ordenadores y redes). Software art. Entrevista de Lourdes Cilleruelo a Lisa Jebvrat

GORIUNOVA, Olga y SHULGIN, Alexei. "Artistic Software for Dummies and, by the way, Thoughts About the New World Order". En Read Me Festival 1.2. (software, art, games). Disponible online en: [http://macros-center.ru/read\\_me/teb1e.htm](http://macros-center.ru/read_me/teb1e.htm)

IPPOLITO, Jon: "10 mitos sobre el arte de Internet". Op.cit.

LEVY, Pierre: L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace, París, La Découverte, 1997.

MANOVICH, Lev: "La generación flash" <http://www.aleph-arts.org/ubiquid/texto.php?id=5>. En la sección de ensayos de La conquista de la Ubicuidad, exposición del Centro Párraga de Murcia. Originalmente publicado online en: [http://manovich.net/DOCS/generation\\_flash.doc](http://manovich.net/DOCS/generation_flash.doc)

## **10. Game art. Entrevista de Pedro Soler a Anne-marie Schleiner**

## **11. Performance. Entrevista de Salvador Biedma a DORA GARCÍA**

BALLARD, JC. Crash Picador; 2001. Primera ed. Jonathan Cape, 1973, espanyol: Minotauro 1973.

## **12. MEDIOS ALIENIGENAS. Entrevista de Lourdes Cilleruelo a Rafael Lozano-Hemmer.**

MORAVEC, Hans: El hombre mecánico. El futuro de la robótica y la inteligencia humana. Salvat, 1993. Título original: *Mind Children. The future of Robot, and Human Intelligence*. Harvard University Press, 1988. Traducido por Ana Mendoza.

## **CAPÍTULO 2.**

## **ARTE, INFORMACIÓN Y SENTIDO EN EL TERRITORIO DEL CAOS**

### **1. Todo muta. La legitimación del net.art al margen del circuito artístico institucional**

BLISSET, Luther. "0100101110101101.org – art hacktivism" . En Aleph-pensamiento <http://www.aleph-arts.org/pens/01001.html>

VIOLA, Bill: "History, 10 Years, and the Dreamtime", en el catálogo Video. A Retrospective 1974-1984, Kathy Huffman (ed). Long Beach Museum of Art, 1984.



GREEN, Rachel: "Web Work a History of Internet Art" en *Artforum International*, n.9 May 2000 pp.162-167. Posteriormente en español en "Una historia del arte en Internet", [http://aleph-arts.org/pens/greene\\_history.html](http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html)

BOSMA, Josephine. "Por un net-art independiente. Una charla con jodi y Alexei Shulgin". En *Aleph-pensamiento* <http://www.aleph-arts.org/pens/indep.html>  
Originariamente publicado en la lista de distribución *Nettime*, <http://www.nettime.org>, 06/07/97.

BOOKCHIN, Natalie y SHULGIN, Alexei. "Introduction to net.art (1994-1999)" en ingles: <http://easylife.org/netart>; y en español en *Aleph-pensamiento*, <http://www.aleph-arts.org/pens/intro-net-art.html>

HECK, Petra. "Salvando en net.art para la posteridad. Entrevista con Josephine Bosma". En *Aleph-pensamiento*, <http://aleph-arts.org/pens/saving.html>

## 2. Perdidos en el cluster del data: ser visible en Internet

BAUMGAERTEL, Tilman: "Just stand around on the streets". En *Nettime*, 20 Agosto de 1997. Entrevista con Heath Bunting realizada con motivo de la inauguración de la Documenta X. <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199708/msg00098.html>

BOSMA, Josephine. "Por un net-art independiente. Una charla con Jodi y Alexei Shulgin". Op.cit.

FLINT, James: "Heath Bunting is on a mission".  
<http://www.irational.org/irational/media/telegraph1.html>

FULLER, Matthew: "Interview with SERVICE 2000". En *Rhizome Digest*: 6.30.00.

## 3. Searcht Engines: (des)información

BAKER, Rachel: "TM Clubcard". En *Telepolis*,  
<http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6168/1.html>, 22/07/97.

BAUMGAERTEL, Tilman: "Just stand around on the streets". Op.cit.

BAUMGÄRTEL, Tilman: "Art was only a substitute for Internet". Interview with Vuk Cosic. En *Telepolis*, <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6158/1.html>

FULLER, Matthew: "Interview with SERVICE 2000". En *Rhizome Digest*: 6.30.00, aparece una lista completa de los enlaces propuestos por el artista.

KABATOFF, Mathew: "Radio Pirate-- An Interview with Heath Bunting (Part Two)". En *Rhizome*, 1.15.2001.

KROKER, Arthur: "Capitalismo virtual". En Aronowitz, Stanley; Martinsons, Barbara y Menser, Michael (ed.): Tecnociencia y cibercultura. La interrelación entre cultura, tecnología y ciencia. Paidós Ibérica, Barcelona, 1998, p. 195. Título original: *Tecnoscience and cyberculture*. Nueva York y Londres: Routledge, 1996. Traducido por Patrick Ducher.

MIRAPPAUL, Matthew: "On This Network, Nothing but Internet Art". En Arts@large, febrero, 2000.

### **CAPÍTULO 3. ARTIVISMO**

#### **1. El futuro ya no es lo que era. De la guerrilla televisión a la resistencia en la red**

BEY, Hakim, "TAZ. La zona temporalmente autónoma". En Acción Paralela n.3, Valencia, 1998.

CRITICAL ART ENSEMBLE (CAE): "Nomadic power and Cultural Resistance", en The Electronic Disturbance, <http://www.critical-art.net/books/ted/>

CRITICAL ART ENSEMBLE, "Plagio utópico, hipertextualidad y producción cultural electrónica", en Tecnología y disidencia cultural, Arteleku, Donostia, 1996.

EXPÓSITO, Marcelo y NAVARRETE, Carmen: "La libertad (y los derechos) (también en el arte) no es algo dado, sino una conquista, y colectiva". En Aleph-pensamiento <http://aleph-arts.org/pens/libertad.html>

KRUGER, Barbara: "Tres versiones de la práctica artística considerada como crítica cultural", Op. cit.

MARZO, Jorge Luis y RIBALTA, Jorge: Declaraciones de Doug Ashford (Group Material), en "Tres versiones de la práctica artística considerada como crítica cultural". En Kalías n.12, IVAM, Valencia, 1995.

OLMO, Santiago B.: "Entrevista con Leonel Moura". En Lápiz n.137, 1998.

RHEINGOLD, Howard: "El futuro de la democracia y los cuatro principios de la comunicación telemática", en Ars telemática, Op. Cit.

SHAMBERG, Michael & "Raindance Corporation": Guerrilla Television, Holt, Rhinehart and Wiston, New York, 1971.

TZU, Sun: El Arte de la Guerra en español <http://www.gorinkai.com/textos/suntzu.htm> y en inglés: Sun Tzu. The Art of War. <http://www.sonshi.com/> en Sonshi.com

YOUNGBLOOD, Gene: "Electronic Café International. El desafío de crear al mismo nivel que destruimos". En Ars Telemática, Op.cit.

## 2. Acciones *anti-copyright*: arte, trasgresión y subsistencia

BAKER, Rachel: "TM Clubcard". En Telepolis, <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6168/1.html>, 22/07/97.

BENJAMIN, Walter: "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica". En Discursos interrumpidos I, Taurus, Madrid, 1982.

DAWKINS, Richard: El gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta. Op.cit.

MADRE, Frederic: "Cartier Foundation Gets Lesson in Digital Art". En Wired News, <http://wired-vig.wired.com/news/culture/0,1284,11678,00.html>, 27/12/99.

PRIX ARS ELECTRONICA 96. International Compendium of the Computer Arts. Linz, 1996. (catálogo).

PRIX ARS ELECTRONICA 97. Cyberarts, International Compendium Prix Ars Electronica. Linz, 1997 (catálogo).

STOCKER, Gerfried: "Mémesis". En ARS ELECTRONICA 96 / STOCKER, Gerfried y SCHÖPH, Christine (eds.): Memesis. The Future of Evolution. Wien-New York: Springer, 1996 (catálogo).

## 3. Recapitulando: modelos de activismo (1994-2003)

BAIGORRI, Laura: El Transmisor. <http://www.interzona.org/tansmisor.htm> directorio de información alternativa.

BAUMGÄRTEL, Tilman: "Entrevista con JODI". En Telepolis, <http://www.heise.de/tp/english/special/ku/6187/1.html>

BLISSETT, Luther : "0100101110101101.org – art.hacktivism". En la sección Pensamiento de Aleph <http://www.aleph-arts.org/pens/01001.html>

BLISSETT, Luther, "El Xyz Del Activismo En la Red ". En Aleph-pensamiento <http://aleph-arts.org/pens/xyz.html>. Internet, 2000.

BOISVERT, Anne-Marie: "CRÉER=DÉTRUIRE" en el Magazine electrónico del CIAC de marzo de 2000. [http://www.ciac.ca/magazine/archives/no\\_10/dossier.html](http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_10/dossier.html).

BREA, José Luis: "Last (no) exit: net". En Aleph e-shows <http://aleph-arts.org/noexit/>

FLINT, James: "Heath Bunting is on a mission". Op.cit.

GARCIA, David y LOVINK, Geert: "El D-E-F del Tactical Media", Internet, 2000. En Aleph-pensamiento <http://aleph-arts.org/pens/def.html>

LAZZARATO, Maurizio en el mirador en español de IO\_laboro inmateriale alojado en Aleph net.art [http://aleph-arts.org/io\\_lavoro/index.html](http://aleph-arts.org/io_lavoro/index.html)

WRAY, Stefan. "La desobediencia civil electrónica y la world wide web del hactivismo: La política extraparlamentaria de acción directa en la red". Internet, 1999. En Aleph-pensamiento <http://aleph-arts.org/pens/wray.html>

#### **4. No más arte, sólo vida. 3.1. Del *artivismo* simulatorio a las tácticas de suplantación en la red**

BAIGORRI, Laura: "El futuro ya no es lo que era. De la Guerrilla TV a la Resistencia en la Red". En el catálogo del XIII Festival de Vídeo de Vitoria. Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, 1998 y en Aleph, Internet, 2000. <http://www.aleph-arts.org/pens/baigorri.html>

BAUDRILLARD, Jean. Cultura y simulacro, Kairós, Barcelona, 1978.

BORJA-VILLEL, Manuel J.. "Arte crítico y conflictos sociales", Exposición Antagonismos, MACBA, julio-octubre 2001. [http://www.macba.es/antagonismos/castellano/09\\_02.html](http://www.macba.es/antagonismos/castellano/09_02.html)

CRITICAL ART ENSEMBLE "La desobediencia civil electrónica, la simulación y la esfera pública". En Aleph-pensamiento, [http://aleph-arts.org/pens/dec\\_simul.html](http://aleph-arts.org/pens/dec_simul.html).

FINCHER, David. El club de la lucha (Fight Club - 1999) <http://www.foxmovies.com/fightclub/> Película a partir de la novela original de Chuck PALAHNIUK, *Fight Club*, Henry Holt Company, New York, 1996. <http://www.chuckpalahniuk.net/movies/fightclub/fincher.php>

MOUFFE, Chantal: Seminario "Globalización y diferenciación cultural", MACBA-CCCB, 19-20 de marzo de 1999.

#### **5. Muntadas (autour de la censure)**

BONET, Eugeni : "Muntadas Deuxième tentative". En la monographie n.8 Muntadas de "Chimaera", Edition du Centre International de Création Vidéo Montbéliard Belfot, 1992.

COLLADO, Gloria: "Del lado oscuro", entrevista con Muntadas. En Lápiz n.103, mayo 1994.

MUNTADAS, Antoni: Catálogo de la 3e Biennale d'Art Contemporain de Lyon, Réunion des Musées Nationaux, París, 1995.

MUNTADAS, Antoni: Texto inédito. Declaraciones de Muntadas en una conferencia pronunciada en la Facultad de Bellas Artes de Barcelona el día 20/3/96.

ZIPPAY, Lori (ed.): Artists' Video. An International Guide. Electronic Arts Intermix, Cross River Press, New York, 1991.

## **6. Simulaciones perturbadoras. Ricardo Domínguez**

## **7. Aproximaciones activistas al tratamiento de la información *online*. Technologies to the people**

ARRIOLA, Magali, "Razón social". Op.cit.

CASACUBERTA, David: Creación Colectiva. En Internet el creador es el público. Prólogo de Daniel García Andujar. Editorial Gedisa, Barcelona, 2003.

## **8. Experimentación y creación independiente. Entrevista de Laura Baigorri a Heath Bunting**

BOSMA, Josephine: "Vuk Cosic interview: net art per se". Entrevista a Vuk Cosic, 1997. <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199709/msg00053.html>

FLINT, James: "Heath Bunting is on a mission". Op.cit.

## **9. La obra de arte como alucinación colectiva. Una conversación con 0100101110101101.ORG**

# **BIBLIOGRAFIA REFERENCIADA**

## BIBLIOGRAFIA GENERAL

### Publicaciones

- AMERIKA, Mark. How To Be An Internet Artist. <http://www.altx.com/ebooks/artist.html> Ebook Reader. 2000.
- ARNS, Inke. Interaction, Participation, Networking. Art and telecommunication, [http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview\\_of\\_media\\_art/communication/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/) en Medienkunstnetz.
- ARNS, Inke. Read me, run me, execute me. Code as Executable Text: Software Art and its Focus on Program Code as Performative Text, en Medien Kunst Netz. [http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/read\\_me/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/read_me/),
- Artnodes - Nodo: Arte, activismo y tecnología. Heterotopías globales. Intersecciones entre Artes, Ciencias y Tecnologías <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/>. Pau Alsina y Laura Baigorri (eds.) UOC (Universitat Oberta de Catalunya) Barcelona, 2003.
- BAUMGAERTEL, Tilman. Net Art: 2.0 <http://www.vfmk.de/028.html> Herausgegeben vom Institut für moderne Kunst Nürnberg. Zweisprachig. 2002.
- BEY, Hakim. TAZ, Zona Temporalmente Autónoma. Talasa, Madrid, 1996 (1ª edición: Originalmente TAZ. The Temporary Autonomous Zone, Antological Anarchy, Poetic Terrorism, en Autonomedia, New York, 1995). Español: <http://accpar.org/numero3/taz.htm> y <http://accpar.org/numero4/taz2.htm>
- BOSMA, Josephine y otros (eds.). Readme! Acsii Culture and The Revenge of Knowledge. Filtered by Nettime, New York, Autonomedia, 1999.
- BOYLE, Deirdre. Subject to Change: Guerrilla Television Revisited, Oxford University Press, New York, 1987.
- BREA, José Luis. La era postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales, Editorial Centro de Arte de Salamanca, Salamanca, 2002.
- BROECKMANN, Andreas y JASCHKO, Susanne (Hg.), DIY Media - Art and Digital Media: Software, Participation, Distribution. Transmediale, Berlín, 2001.
- BUREAUD, Annick y MAGNAN, Nathalie (eds). Connexions. Art, réseaux, media. Ensib -París, 2002.
- BURNETT Robert y MARSHALL, P. David, Web Theory. An Introduction, Routledge, Londres: 2003.
- CARRILLO, Jesús. Arte en la red. Colección Ensayos. Cátedra. Madrid, 2004.
- CASACUBERTA, David. Creación Colectiva, Col. Cibercultura, Gedisa, Barcelona, 2003.
- CILLERUELO, Lourdes. Arte en Internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000). Serie Tesis Doctorales. Servicio Editorial Universidad del País Vasco. 2001. [http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/arte\\_de\\_internet.pdf](http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/arte_de_internet.pdf)
- CONTRERAS, Pau. Me llamo Kohfam. Identidad hacker: Una aproximación antropológica. Col. Cibercultura, Gedisa, Barcelona, 2004.
- COOK, Sarah; GRAHAM, Beryl y MARTÍN, Sarah (eds). Curating New Media, Baltic Centre for Contemporary Art, Gateshead, 2002.
- COSIC, Vuk (ed.) Net.art per me. Ljubljana: MGLC. 2001.
- CRITICAL ART ENSEMBLE. Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas, 1998. <http://www.critical-art.net/>.

- CRITICAL ART ENSEMBLE. Digital Resistance: Explorations in Tactical Media, Autonomedia, New York, 2001.
- DEPOCAS, Alain, y Jon IPPOLITO, CAITLIN Jones (eds.) Permanence Through Change: The Variable Media Approach. The Solomon R. Guggenheim Museum (New York) y The Daniel Langlois Foundation (Montreal), 2003. [http://www.variablemedia.net/e/preserving/html/var\\_pub\\_index.html](http://www.variablemedia.net/e/preserving/html/var_pub_index.html)
- DIEBNER, Hans, DRUCKREY, Timothy, WEIBEL, Peter (eds.). Sciences of the Interface. Genista, Tübingen, 2001.
- DOMÍNGUEZ, Ricardo (ed). Hactivism. Autonomedia, New York, 2002.
- DRUCKREY, Timothy y Ars Electronica (eds.) Ars Electronica: Facing the future. Cambridge and London: MIT Press. 1999.
- DRUCKREY, Timothy y WEIBEL, Peter (eds.) net condition: Art and global media. Cambridge: MIT Press. 2001.
- FOREST, Fred. Pour un art actuel : l'art à l'heure d'Internet, L'Harmattan, París, 1998.
- G. LANGTON, Christopher (ed.). Artificial Life: An Overview The MIT Press, Cambridge, London, 1997.
- GOLDBERG, Ken (ed). The Robot in the garden. Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet. <http://ieor.berkeley.edu/~goldberg/art/tele/> MIT Press, Cambridge, Londres, 2000.
- GORIUNOVA, Olga y SHULGIN, Alexei (eds.). Read me, Software Art & Cultures, Digital Aesthetics Research Center, University of Aarhus, Aarhus, 2004.
- GRAHAM, Paul. Hackers and Painters: Big Ideas from the Computer Age. O'Reilly, 2004.
- GRANCHER, Valery. No memory. Seuil, París, 2001.
- GREENE, Rachel. Internet Art. Thames and Hudson, London/New York, 2004.
- HARAWAY, Donna. Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza. Cátedra, Madrid, 1995.
- HERSHMAN Lynn L. (ed.) Clicking In. Hot Links to a Digital Culture. Seattle, Bay Press, 1996.
- HIMANEN, Pekka. La ética del hacker y el espíritu de la era de la información. Destino. Barcelona 2002.
- INFOWAR. Ars Electrónica 98. Catálogo. Springer-WienNewYork, Linz, 1998.
- Internet Art. Between the Interactivity, Void and Diss-Authorization. Catálogo. Skopje, Soros Center for Contemporary Art, 1999.
- JACOBSON, Karen (ed.) 010101: art in technological times. San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art. 2001.
- JORDAN, Tim, Cyberpower: the Culture and Politics of Cyberspace and the Internet, Routledge, Londres: 1998.
- KAC, Eduardo. The Eighth Day: The Transgenic Art of Eduardo Kac. Arizona State University, 2003.
- LOVEJOY, Margot; PAUL, Christiane, VESNA, Victoria (eds). Context Providers: Context and Meaning in Digital Art. MIT Press, Cambridge and London, 2002.
- LOVINK, Geert. Uncanny Networks. Dialogues with the Virtual Intelligentsia. Collected Interviews with Media Theorists and Artists. MIT Pres. March 2003.
- LOVINK, Geert. Fibra oscura. Rastreado la cultura crítica de Internet. Editorial Tecnos Colección: Neometrópolis. 2004. Dark Fiber. Tracking Critical Internet Culture. MIT Press. September 2002.



- LUDLOW, Peter (ed.). Crypto Anarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias, MIT Press, Cambridge and London, 2001.
- LUNENFELD, Peter (ed.). The Digital Dialectic. New Essays on New Media. MIT Press. Cambridge, 2000.
- LUNENFELD, Peter. Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media and Cultures. MIT Press, Cambridge, 2000
- MCLAUGHLIN, Margaret L. The Art Site on the Worl Wide Web. Annenberg School for Communication. University of Southern California, 1995.  
<http://cwis.usc.edu/dept/annenberg/artfinal.html>
- MANOVICH, Lev. The Language of New Media. The MIT Press. Marzo, 2001.  
[http://www.manovich.net/LNM/Inm\\_frameset.html](http://www.manovich.net/LNM/Inm_frameset.html). Extracto en español en:  
<http://encina.pntic.mec.es/~jarv0000/lenguaje.htm> de José Antonio Argote
- MOLINA, Ángela y LANDA, Kepa (editores). Futuros Emergentes. Arte, interactividad y nuevos medios. Ed. Institució Alfons el Magnànim - Diputació de València. 2000.
- MORRIS, Susan. Museums and new media art. Rockefeller Foundation. New York, [http://www.rockfound.org/Documents/528/Museums\\_and\\_New\\_Media\\_Art.pdf](http://www.rockfound.org/Documents/528/Museums_and_New_Media_Art.pdf), 2001.
- PACKER, Randall y JORDAN, Ken (eds.) Multimedia: From Wagner to Virtual Reality, Norton, New York, 2001.
- PAUL, Christiane, Digital Art Thames and Hudson: London, 2003
- RAYMOND, Eric S. The New Hackers Dictionary. The MIT Press, 1994. También en [http://earthspace.net/jargon/jargon\\_toc.html](http://earthspace.net/jargon/jargon_toc.html), 1997.
- SAPER, Craig J. Networked Art. University of Minnesota Press. 2001.
- SAUVAGEOT Anne et LÉGLISE Michel, Culture visuelle et art collectif sur le web. : rapport de recherche, Centre d'étude des rationalités et des savoirs (CERS), Toulouse, Université de Toulouse Le Mirail et laboratoire Li2a, École d'architecture de Toulouse, 1999.
- SCHOLDER, Amy y CRANDALL, Jordan (eds.) Interaction: Artistic practice in the network. New York: Distributed Art Publishers. 2001.
- SHAW, Jeffrey. The New Web of Life – the Art of Networked Living  
<http://www.web-of-life.de/wolsiteNew/book/introStart.html>, ZKM Karlsruhe, 2003.
- SOMMERER, Christa, y MIGNONNEAU, Laurent. (eds.). Art @ Science. Springer Viena/NewYork, 1998.
- SONDHEIM, Alan (ed.). Being on Line: Net Subjectivity. Lusitania Press. New York. 1996.
- STALLABRASS, Julian. Internet Art: The Clash of Culture and Commerce, Tate Publishing: London, 2003.
- STERLING, Bruce. The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier Bantam Books. New York, 1992. También en <ftp://mrcnext.sco.uiuc.edu:/pub/etext>, 1997.  
 Versión castellana: <http://www.globaldrome.org/textos/hackercrack/>  
 Subsol n. 1 Art on the edge of politics.  
[http://subsol.c3.hu/subsol\\_2/contributors/1\\_main.html](http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors/1_main.html)
- TURKLE, S. La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Paidós, Barcelona, 1997 (1995).
- Vuk Cosic: Contemporary ASCII. Catálogo. Založnik: Galerija S.O.U. Kapelica, Ljubljana, 2000.
- V.V.A.A. Cyberactivism. Online Activism in Theory and Practice, eds. Martha McCaughey y Michael D. Ayers, Routledge, Londres: 2003.

WARDROP-FRUIIN, Noah y MONTFORT, Nick (eds.) The New Media Reader. The MIT Press, Cambridge, 2003.

WARK, McKenzie. A Hacker Manifesto. Harvard University Press, 2004.

WILSON, Stephen. Information Arts Intersections of Art, Science, and Technology. The MIT Press. Cambridge, 2001.

WHITE LAW, Mitchell. Metacreation. Art and Artificial Life. The MIT Press, 2004.

ZKM (Hg), Hardware, Software, Artware: Die Konvergenz von Kunst und Technologie. Kunstpraktiken am ZKM Institut für Bildmedien 1992-1997, Ostfildern: Cantz 1997.

---

## RECURSOS

*Aleph. Pensamiento* - <http://aleph-arts.org/pens/> José Luis Brea (ed.) Textos críticos sobre arte y cultura digital. (1997 – 2002).

ALEXANDER, Amy. *The Interview Yourself*. <http://plagiarist.org/iy>.

BEY, Hakim. Colección de ensayos: <http://www.gyw.com/hakimbey/> 1997.

BOSMA, Josephine. <http://laudanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=frontpage> Base de datos de Textos.

CRUMB | New Media Curating. Bibliografía específica sobre comisariados de net.art.

[http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase2/nmc\\_biblio.html](http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase2/nmc_biblio.html)

*Game Studies* <http://www.gamestudies.org/>

*La Conquista de la Ubicuidad*. Ensayos <http://aleph-arts.org/ubiquid/> 2003.

*Ludology* <http://ludology.org/>

*Estudios on-line sobre arte y mujer*. <http://www.estudiosonline.net/> Ana Martínez-Collado y Ana Navarrete.

SCHLEINER, Anne-Marie. Textos de *Opensorcery*. <http://opensorcery.net/texts.html>

*Wired*. Selección de artículos temáticos sobre hackers, en Internet, 1996-1999, [http://www.hotwired.com/collections/hacking\\_warez/](http://www.hotwired.com/collections/hacking_warez/)