

WEB AS CANVAS (LA RED COMO LIENZO)

Un proyecto expositivo comisariado por Roberta Bosco y Stefano Caldana

“Qué es el arte” preguntó Allen Ginsberg a William Burroughs.
“Una palabra de cuatro letras” respondió éste.

Web as Canvas ofrece una serie de propuestas artísticas concebidas para este nuevo lienzo y a la vez nuevo escenario de la creación contemporánea que es Internet. Todos los proyectos, que nos parecen representativos de las nuevas tendencias creativas en Internet, están directamente vinculados al tema de este año: “la pintura estirada”. El tema es muy amplio y nosotros no somos partidarios de las selecciones monumentales, de modo que hemos decidido elegir diez proyectos que materializan desde diferentes puntos de vista, lo que nosotros entendemos para: “pintar con el código”.

Nueve son proyectos ya existentes, que sus autores nos han prestado para Web as Canvas (¡muchas gracias a todos!) y uno **World Wall Painters**, del grupo barcelonés **Area3**, ha sido realizado para ArtFutura 2002. Se trata de una aplicación para el **Carnivore Project** de RSG Radical Software Group, un proyecto basado en el software homónimo utilizado por el FBI para realizar interceptaciones en Internet. El Carnivore espía los paquetes de datos y los pone a disposición de otros artistas para que los reinterpreten de forma creativa, convirtiendo así el propio código informático en una obra de arte. Después de artistas como Entropy8Zuper y Mark Napier (que participan en Web as Canvas con otros proyectos), también Area3 ha puesto en práctica uno de los grandes dogmas del arte, es decir utilizar algo para un objetivo distinto al que concibió su creador. De ese modo un instrumento de represión y control como es el Carnivore se convierte en un dispensador de pinturas realistas como las de Area3 y Entropy8Zuper, de imágenes fractales y abstractas como las de Joshua Davis e incluso de música como en el caso Tom Betts.

Los demás proyectos ofrecen diferentes interpretaciones de cómo es posible pintar con el código y a la vez establecen evidentes lazos con los grandes movimientos del arte moderno. El proyecto más “antiguo” es **Communiimage** realizado en 1999 por el grupo hispano-suizo **Calc** y que desde entonces no deja de crecer gracias a las contribuciones de los internautas.

Entropy8Zuper, la voz del barroco en Internet, presenta la última versión de **Eden Garden**, que se estrenó en el Moma de San Francisco en 010101 Art In Technological Times. El proyecto se basa en una aplicación que lee el código html de la página web introducida por el usuario y lo convierte en elementos de un paraíso artificial en 3D, poblado de plantas y flores fantásticas.

Para la misma exposición, el SF Moma produjo también **Feed** de **Mark Napier**, una obra paradigmática de la relación entre el net.art y los grandes movimientos artísticos de las vanguardias. Feed es un navegador creativo que se apropia de la estructura y los contenidos de las páginas web y los transforma en un flujo continuo de píxeles, utilizando datos, códigos, imágenes y textos para realizar un action-painting informático.

Algo parecido a lo que pasa con **Turux**, la obra de **Lia y Dextro** que ha sido definida “un sueño de Paul Klee en un mundo de Picasso”. Resulta más vinculada a la tradición pictórica que a la informática también **Unfolding Object** de **John Simon jr.** La pieza, basada en una estructura digital que se modifica según los accesos de los internautas a la web, enlaza con múltiples experiencias artísticas desde Sol LeWitt a Paul Klee e incluso hasta las técnicas utilizadas en el

diseño de la Alhambra y en otras arquitecturas islámicas.

En el espacio más fluidos e indefinidos de la creación virtual los límites entre arte y diseño se han ido mezclando y difuminando. Este polifacético sector, que se alimenta de las fuentes más distintas, desde el diseño gráfico al arte conceptual, está representado por tres vertientes. El elegante minimalismo de **InsertSilence**, un proyecto compartido entre el israelí **Amit Pitaru** y el inglés James Paterson, que empezaron su colaboración cuando casualmente descubrieron vivir en la misma calle de Nueva York. El diseño brutalista y underground de **Snowcrash** del estadounidense de origen cubano **Antonio Mendoza**, en cuya obra se mezclan la estética psicodélica años 70, la cultura de los comics, la iconografía hindú y las chicas de los mangas para adultos.

Las variaciones tipográficas de **Textension** de **Joshua Nimoy**, una investigación artística directamente influida por la poesía concreta, que se centra en la percepción y el placer de la interacción.

Finalmente en **Electric Sheep** de **Scott Draves**, las experimentaciones gráficas se convierten en formas de vida artificial, gracias a un software que genera complejas animaciones de formas fractales.

Diez proyectos: diez formas distintas de pintar con el código

1. WORLD WALL PAINTERS - AREA3

<http://www.area3.net/index.php?idT=wwp>

una aplicación para **CARNIVORE PROJECT - Radical Software Group (RSG)**

<http://r-s-g.org/carnivore/>

Area3 (<http://www.area3.net>) es un colectivo de artistas residentes en Barcelona, formado por Federico Joselevich, Chema Longobardo, Sebastián Puiggros y Elisa Lee.

Con la misma ironía que Jasper Johns puso en su bandera, los pintores de **World Wall Painters** de Area3 pintan incesantemente las banderas de los países a los que pertenecen las web tecleadas por los usuarios. El resultado es un collage que apunta a la utopía democrática en Internet y la realidad actual del acceso a la información y las nuevas tecnologías.

“En 1993, cuando Internet rompía su propia cáscara, el gobierno de los Estados Unidos propuso la creación e instalación generalizada de un chip denominado Clipper en todos los dispositivos electrónicos de comunicación. La decisión levantó un alud de críticas. De forma similar, el Carnivore Diagnostic Tool, fue desarrollado e implementado por el FBI para controlar el contenido de los datos que circulan a través de Internet. Las imágenes más macabras de Orwell y Ballard se materializan con sus rostros más perversos: el de haberse hecho realidad.

World Wall Painters es una aplicación que aprovecha la información que Carnivore obtiene de la red y la representa. Las direcciones de cada ordenador (direcciones IP) son distribuidas por un organismo internacional entre todos los países el mundo. Con la ayuda de una base de datos, es posible saber a que país pertenece una dirección IP. Y los pintores, con destreza y velocidad, pintan la bandera oficial de ese país. El collage de banderas, colores y texturas, demuestra que a pesar de los intentos de control hegemónico, la red de redes es heterogénea.

Cada uno es pintor de miles de banderas. Cada usuario se hace dueño de millones de datos que pululan entre los ordenadores conectados. Cada navegante se vuelve un malabarista de paquetes, de colores y de metáforas electrónicas. Y ya no teme el control de lo eterno, pues se sabe dueño del infinito”.

Area3

“El 1 de octubre de 2001, Radical Software Group (RSG), un colectivo internacional de net artistas, anunció el lanzamiento del Carnivore Project. El proyecto se desarrolla en dos partes. La primera es la aplicación, una copia de dominio público del DCS1000, el software de vigilancia creado por el FBI y comúnmente apodado Carnivore. El DCS1000 es un programa desarrollado por el FBI para espiar y controlar los datos a través de Internet. El Carnivore de RSG esencialmente realiza la misma operación que el del FBI, aunque funciona en Windows 98/2000 como aplicación autónoma y puede ser descargado libremente desde Internet. La segunda fase consiste en una aplicación definida cliente que transforma en arte los datos obtenidos por el Carnivore a través de Internet. Los dos aspectos del proyecto, software y cliente, tienen una naturaleza colaborativa y aprovechan las potencialidades de Internet como medio de comunicación. Carnivore colabora con los usuarios que está vigilando en un proceso que depende tanto de la naturaleza abierta de la comunicación TCP-IP, como de los artistas que, aunque no se encuentren nunca personalmente, colaboran en el desarrollo del mismo software”.

Cory Arcangel – RSG

2. COMMUNIMAGE - CALC

<http://www.communimage.ch/>

“Communimage es un proyecto de arte colaborativo, un intento de establecer un diálogo visual global, que desde 1999 continua creciendo y evolucionando libremente.

Estadísticas del día 30 de agosto de 2002, a las 13.58 horas.

Numero de imágenes: 19.408

Numero de colaboradores: 1.724

Numero de países de origen: 65

Tamaño de impresión 137.47968 m2

La interfaz visual de Communimage es un sistema de red que define exactamente la posición de cada imagen que ha sido descargada. Communimage fu creado como un proyecto de Internet, basado en la idea de la creación de una escultura colectiva virtual. Está inspirado en www.sito.org, un proyecto de arte colaborativo temprano de Ed Stasny, pero - a diferencia de este- se centra en la realización de un gran cuadro, diluye la autoría y los autores de las imágenes no son realmente visibles”.

Calc (Casqueiro Atlantico Laboratorio Cultural), Asturia en colaboración con Johannes Gees y Roger Luechinger

3. SCOTT DRAVES - ELECTRIC SHEEP

<http://www.electricsheep.org>

“El nombre viene de la novela de Philip K. Dick ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? y la idea está inspirada en el proyecto SETI@home, pero en vez de buscar alienígenas, Electric Sheep da vida a los organismos artificiales en la red. Cuando el programa está activado, la pantalla se vuelve negra y aparece lo que yo llamo una oveja animada. Los usuarios pueden

descargar el rebaño de ovejas en cualquier momento y, cada quince minutos aproximadamente, presenciar al nacimiento de una nueva criatura, en un proceso reproductor digital permanente. El salvapantalla es una ventana que se abre a un espacio virtual compartido por todos los usuarios. Electric Sheep investiga el papel de los sujetos de la experiencia en la creación de la experiencia. Si nadie ejecuta la aplicación, no hay nada que ver. Sin embargo, cuanto más usuarios se unen, más músculo computacional se puede utilizar, aumentando así la resolución de los gráficos y haciendo las ovejas más duraderas, grandes y nítidas. Tanto la aplicación como el servidor son programas de código abiertos”.

Scott Draves - San Francisco

4. ENTROPY8ZUPER - EDEN GARDEN 1.1

<http://eden.garden1.1.projects.sfmoma.org/>

“Eden Garden es otra forma de ver los datos que se encuentran en la Red. Cuando el visitante teclea una URL, pone en acción a la mano de Dios, es decir el navegador y la web se convierte en un nuevo mundo lleno de vida y nosotros somos Adán y Eva danzando al ritmo del código. Dios creó el HTML y el Jardín del Edén funciona como un browser. Tu lo alimentas con una URL y él interpreta los datos. Los movimientos de Adán y Eva están basados en los movimientos tradicionales de los personajes de los juegos en 3D. Los textos se convierten en el motor que impulsa la danza de los personajes principales y el código define el mundo. Cada letra del alfabeto representa un movimiento. Las letras de la parte izquierda del teclado pertenecen a Eva y las de la derecha a Adán. Mientras Eden Garden analiza toda la información de la página web, Adán y Eva se muevan al compás de las letras que encuentra en su análisis”.

Entropy8zuper (Michael Samyn + Auriea Harvey) - Gante

5. LIA + DEXTRO - TURUX

<http://www.turux.org>

¿El GHB es tóxico? ¿Es adictivo? ¿Induce somnolencia, alucinaciones, confusión o convulsiones severas? ¿Causa agresividad y autolesionismo? ¿Causa infarto, coma y muerte? ¿O graves daños corporales? ¿Es nuevo? ¿Es una droga de diseño? o ¿Es una date rape drug*? (*termino de nuevo cuño. define una serie de sustancias cuyo hábito ha sido relacionado con violencias y delitos de tipo sexual)

No exactamente...

cannabis ? adicción

alcohol, tabaco = adicción

Turux protesta contra la falta de futuro del gobierno austriaco, que representa una nueva piedra miliar de lo increíble y de la codicia de poder más obtusa y rancia.

Dextro protesta además en contra de la criminalización de los consumidores de cannabis, mientras simultáneamente se favorece el mercado y el consumo de alcohol y tabaco.

La publicidad del tabaco es un crimen contra la humanidad y así es la prohibición del cannabis”.

Lia + Dextro – Viena

6. ANTONIO MENDOZA - SNOWCRASH Snowcrash

<http://www.subculture.com/>

“Considerando el fin de los derechos de propiedad intelectual, mi obra ha sido creada utilizando imágenes, sonidos y scripts, pirateados de revistas, libros, CD y páginas web comerciales y pornográficas. Mi sitio web funciona como un metacollage en el cual los hyperlinks entre las páginas actúan como un elemento activo en una lógica de ensamblaje.

Desde el paraíso autista de Subculture, lleno de información e impactante en sus modelos repetitivos, hasta Snowcrash, un ataque epiléptico digital, ruidoso, retinal y molesto, cuyos datos reaccinan de una forma imprevisible. Un big-bang que transforma la interfaz del ordenador en un universo caótico, en el cual se mezclan lemas, figuras imposibles y material reciclado desde Internet, que deja el usuario sorprendido y casi aturdido”.

Antonio Mendoza - Los Angeles

7. MARK NAPIER - FEED

<http://potatoland.org/feed>

“Feed es un trabajo concebido para Internet, que explora la idea de autoría, autoridad, territorio y comunicación en el mundo virtual. Muchas de mis obras se apropian de los textos, las imágenes y los datos que conforman la web. Los programas utilizan esta información como material para crear una experiencia artística. La programación crea posibilidades imprevistas que añaden otra dimensión al trabajo. La tecnología revela posibilidades inéditas. Los accidentes y los errores en el código producen resultados inesperados y maravillosos. Este caos creativo alcanza a las obras. Obras que no son objetos, sino interfaces. Los usuarios se convierten en colaboradores del trabajo, alterando las convenciones de autoría y autoridad. Interactuando con la pieza, el visitante contribuye a darle forma, la hace cambiar y evolucionar, a menudo de forma impredecible. El usuario es una parte integrante del diseño. La tecnología proporciona el interfaz a través del cual el usuario desencadena el proceso creativo. La obra no es una cosa, es un proceso, un interfaz, una invitación a participar en un acto creativo”.

Mark Napier - New York

8. JOSHUA NIMOY - TEXTENSION

<http://cdn.jtn.im/textension/>

“Qué pasaría si pudiera soplar pompas de jabón con mis palabras? Qué pasaría si pudiera tocarlas como sonidos en un gramófono? In Textension, el usuario experimenta la sensación de teclear con formas parecidas a pompas de jabón, cadenas de DNA, sencillos videojuegos, discos para gramófonos, arboles y otras formas abstractas. Textension es una colección de 10 variaciones creativas de un programa de texto, una serie de 10 expresiones tipográficas interactivas, escritas en C++ e inspiradas por las máquinas de escribir. Su objetivo es explorar las metáforas y las estéticas utilizadas en los procesos tipográficos estándar de un PC, más allá de las convenciones tradicionales. Cada una de las 10 piezas es una verdadera experiencia tipográfica. He creado estas 10 piezas en respuesta a la presunta frialdad de los programas de texto. Mi objetivo es inspirar un uso más imaginativo de la única capacidad de los ordenadores: ofrecer la oportunidad de realizar experiencias tipográficas imposibles de llevar a cabo físicamente sin ellos”.

Joshua Nimoy - New York

9. AMIT PITARU + JAMES PATERSON - INSERTSILENCE

<http://www.insertsilence.com/>

“Mi trabajo es un esfuerzo para aplicar los métodos de producción musical al diseño y al movimiento. Actualmente estoy aprendiendo a crear obras a través de una mezcla de diseño y actuación. Improvisar sobre estructuras musicales no es una idea inédita, los músicos de jazz lo han hecho durante años. En muchos casos, no consigo encontrar las herramientas adecuadas

para llevar a cabo lo que tengo en mente, así que primero debo crear los instrumentos que me permitan esta investigación. James y yo compartimos el mismo interés en descubrir las conexiones entre sonido, imagen y movimiento”.

Amit Pitaru - New York

“Utilizo el ordenador de la misma forma que un cuaderno de notas. Trabajo todo el tiempo desarrollando pequeñas ideas. Cuando me tropiezo con una combinación de ideas que me parece interesante, la desarrollo. Tanto yo como Amit ante todo estamos inspirados por la música”.

James Paterson - New York

10. JOHN SIMON JR. - UNFOLDING OBJECT

<http://unfoldingobject.guggenheim.org/>

“La programación es una forma de escritura creativa. Unfolding Object es un libro infinito que se rescribe a sí mismo y cuyo uso redefine eternamente su contenido. Cuando alguien entra en Unfolding Object, ve un cuadrado negro en una página web que se despliega cuando se clicka en una de sus esquinas. Cada página está marcada con un gráfico que refleja su estado. La idea de Unfolding Object bebe de muchas fuentes. El físico David Bohm teoriza sobre un nivel de información, donde toda la substancia está interconectada. En su terminología, el objeto despliega información sobre sí mismo. La expresión visible de un objeto es el despliegue de su potencial. Yo encuentro una similitud entre la descripción de la naturaleza de Bohm y los softwares. El potencial de Unfolding Object está contenido en el código fuente, que se despliega por la interacción del usuario. También me inspiró Klee, quien explicó cómo un dibujo se define por su momento cosmogénico, cuando la simetría de la página blanca se rompe con el primer signo, la primera decisión del creador”.

John Simon - New York

Texto originalmente publicado en el catálogo de ArtFutura 2002 (<http://www.artfutura.org>).

Web as Canvas http://www.artfutura.org/02/expo_lared.html

Web as Canvas es un proyecto expositivo comisariado por Roberta Bosco y Stefano Caldana para Art Futura 2002 (31 Octubre – 3 Noviembre 2002).

© Roberta Bosco y Stefano Caldana

<http://arteedadsilicio.com/>