

NET.ART: UNA MIRADA

Roberta Bosco y Stefano Caldana

Consideramos el **arte digital**, y especialmente el **net.art**, una de las expresiones artísticas **más originales y genuinas de esta época**. Como periodistas tuvimos la suerte de poder llevar temas relacionados con el desarrollo del arte vinculado a las nuevas tecnologías y con el impacto de éstas en el mundo del arte y la cultura. De ese modo asistimos -y de cierta forma contribuimos- a su evolución pública, al mismo tiempo que podíamos enterarnos de lo que pasaba en la "trastienda". Nuestra visión es el resultado de la unión de estos dos elementos informativos, tamizada por una aproximación pragmática al tema y con la perspectiva que concede una historia que va por los diez años.

Una década es mucho tiempo para el desarrollo de un niño y quizás los **primeros diez años** son precisamente aquellos en que realiza más cambios y aprende más cosas... algo parecido ha pasado con el **net.art** que en este lapso de tiempo ha experimentado un **desarrollo imparable** por rápido y contundente. Probablemente la mayoría de estas expresiones de la creatividad contemporánea no perdurarán a través de los siglos... pero ¿de dónde salen las obras maestras, imperecederas y emblemáticas, si no de las múltiples experimentaciones que marcan el desarrollo de las ideas, las estéticas e incluso las costumbres más simples?

Es evidente que tanto el net.art como las demás formas de arte vinculadas a las nuevas tecnologías, y en especial modo a las tecnologías de la información, responden a una serie de condiciones muy concretas que se han dado en nuestra época y de ninguna manera constituyen un fenómeno aislado y ajeno al desarrollo de la **historia del arte**. El net.art es heredero de las **experimentaciones** que, desde la aparición de estos medios, algunos artistas han llevado a cabo juntando dos elementos de por sí muy poderosos: los sistemas de comunicación y el arte. Las primeras tentativas de usar las telecomunicaciones en el arte tienen raíces muy profundas y su desarrollo está estrechamente vinculado a la **evolución técnica del propio medio**.

Una evolución que, más allá de la fascinación por los nuevos recursos y potencialidades, implicó la materialización de la gran utopía democrática de **Internet: participación, colaboración, internacionalismo, comunidad global**. Estos valores, que el mundo digital comparte con los modelos visionarios de **las vanguardias históricas**, junto con las posibilidades propias de las nuevas tecnologías: **interactividad, ubicuidad, procesualidad, virtualidad e interdisciplinariedad**, han dado lugar a obras absolutamente originales y a unos cambios que han afectado a todo el sistema del arte, influyendo y modificando los **procesos de creación, exposición, fruición, colección** y naturalmente también de compra-venta de la obra de arte.

Los artistas que trabajan con Internet quieren plasmar sus espacios de creación, comunicación y exposición de forma autónoma e independiente. **Quieren cambiar su relación con el público, arrancándole de su papel pasivo** e involucrándole en la creación de obras en las que muchas veces el proceso es más importante que el resultado. Quieren modificar su relación con la tecnología, se apropian de las técnicas situacionistas del *detournement* para modificar los programas, cambiando sus funciones y los objetivos por los que fueron inventados. A la crisis de valores y al triunfo de la economía de mercado y del neo-liberalismo salvaje, responden con **obras inmateriales**, que no tienen nada que ver con el objeto, ni siquiera con el objeto fetiche que conserva la memoria de una acción; obras invendibles en una sociedad basada en la acumulación de objetos; obras que no requieren un espacio

expositivo y que a través del ordenador establecen una relación directa y personal con el usuario.

Compartimos la idea de que el impacto de las nuevas tecnologías digitales en la creación artística contemporánea ha marcado **el final del periodo post-moderno** que caracterizó la historia del arte de los últimos 30 años, dando inicio a una **nueva modernidad**. Los artistas dejan de citar y vuelven a inventar. La fascinación por el relativismo, la duda y la pluralidad de opciones de los post-modernos dejan paso a la procesualidad, el internacionalismo y la voluntad de superar la dicotomía entre local y global del mundo digital. “Existe una sensibilidad creativa distinta a la que caracterizó los años 80 y 90. Los artistas digitales son hijos de una revolución tecnológica parecida a la revolución industrial de finales del siglo XIX que, como aquella, ha generado un deseo y una actitud experimentales” afirma la comisaria y teórica **Carolyn Christov Bakargiev**. Los artistas que aparecen entre 1995 y 1998 (aquellos que Olia Lialina llama “los años heroicos”), **Vuk Cosic, Jodi, Heath Bunting, Alexei Shulgin** y la misma **Lialina**, conocen, aprecian y centran sus trabajos en la tecnología digital, pero al mismo tiempo establecen referencias con las utopías de los modernos de principio del siglo XX, sean o no irónicas como la célebre Historia del net.art de Cosic, una trilogía que empieza con **History of Art for Airports** (<http://www.ljudmila.org/~vuk/history/>) donde ironiza sobre la representación del arte en red, a través de una serie de ideogramas parecidos a los que se encuentran en los aeropuertos, que representan momentos y creadores clave de la historia del arte, desde **Lascaux** a **Wahorl**, pasando por **Heath Bunting**. Internet contribuye a materializar los anhelos de la modernidad, ya que permite eludir las habituales clasificaciones étnicas y los clichés nacionales y, aunque está básicamente controlado por las grandes compañías de comunicaciones americanas y multinacionales, supone la posibilidad de utilizar canales de producción y distribución distintos a los tradicionales. Por otro lado el net.art se encarga de desmentir la presunta tecnofobia de las mujeres y también tiene el mérito de ser la primera expresión artística desde la II Guerra Mundial que trasciende las fronteras y las diferencias culturales entre Europa Occidental y Oriental.

A pesar de que durante la Transmediale 2001 **Mark Amerika** declaró que el **net.art está muerto**, las experimentaciones siguen más vivas que nunca. A pesar de los problemas inéditos que conlleva, el net.art ha obtenido reconocimiento y aceptación mucho más rápidamente que otras expresiones artísticas como el vídeo e incluso la fotografía, y cada día vemos como va estrechando los lazos con los diferentes agentes del sistema del arte y el mundo empresarial. Lo demuestran la experiencia del Future Lab del **Ars Electronica Center**, el **Auto-Illustrator** de **Adrian Ward**, un software que tras ganar Transmediale 2001 se ha convertido en un programa comercial o la financiación de muchos proyectos basados en el Palm precisamente durante el lanzamiento comercial de esta tecnología como **Tap** (<http://awp.diaart.org/buckhouse/indexreal.html>) de **James Buckhouse** y **Zombie & Mummy** (<http://www.zombie-and-mummy.org/>) de **Olia Lialina** y **Dragan Espenschied**, producidos por el Dia Center de Nueva York.

El dinamismo y la variedad del panorama dejan presagiar tiempos muy interesantes. A veces resulta difícil dar los nombres exactos y apropiados a las cada vez más numerosas formas/tendencias/corrientes del arte en Internet: **software art, browser art, net.art, proyectos web-based, realidad virtual, activismo, hacktivismo, weblogs, telepresencia, media-performance, entornos de vida artificial...** Nos encantan las palabras y nos gusta buscar y utilizar las apropiadas. Sin embargo, los nombres también pueden servir para abrir disputas sin fin y los debates pueden convertirse en polémicas estériles. Más que establecer etiquetas o servir para encasillar una experiencia, los nombres deben servir para definirla y, en la medida de lo posible, explicarla. Cuando el net.art apareció incluso su nombre, con aquella

curiosa grafía con el punto en medio, levantaba suspicacias y le hacía parecer un juego sin trascendencia. Sin embargo, se trata de **un medio tan fuerte, tan poderoso y tan distinto de cualquier otro**, que lo que empezó entre unos cuantos visionarios se ha ido convirtiendo en un fenómeno cada vez más extenso, que reúne un sinfín de experiencias en algunos casos muy lejanas de la que fue la idea de los primeros net.artistas y la esencia de las primeras obras de net.art.

Ya no hay vuelta atrás. La contaminación entre arte y nuevas tecnologías ya está muy avanzada. La evolución de los medios y de los soportes ha contribuido a cambiar la forma de pensar y de crear. Cada vez más prevalecerán obras y experiencias híbridas, que mezclan diferentes medios, soportes y disciplinas. El significado mismo de estos términos se va difuminando: el medio se convierte en contenido, el soporte en medio y la información en arte.

NET.ART: UNA MIRADA Texto originalmente publicado en el catálogo de ArtFutura 2003.

© Roberta Bosco y Stefano Caldana

<http://arteedadsilicio.com/>