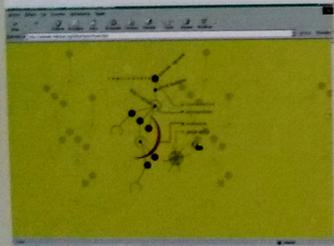


Generalmente cuando hablamos de net.art o arte en red (su traducción al español) tendemos también a hablar de arte digital, video arte, realidad virtual, inoar-te o cualquier otro tipo de arte que involucre a las nuevas tecnologías, mezclando y confundiendo el significado de los propios términos sin dejar realmente en claro lo que significa net.art. Mismo la propia crítica tiende a hablar de todos a la vez creando así una mayor confusión. No está de más aclarar que cada uno tiene su propia estética y su propio significado. Empecemos por aclarar de dónde viene el término net.art, el cual es más un accidente que un invento. Todo comenzó en diciembre de 1995 como resultado de un desperfecto en un software, cuando el artista eslovenio Vuk Cosik abrió un e-mail anónimo del cual sólo pudo descifrar la palabra net.art, a partir de allí comenzó a utilizar esta palabra para referirse al arte online.

Bien, pero ¿qué es net.art o arte en red? ¿A qué nos referimos cuando hablamos de net.art? ¿Es un website dedicado a las nuevas formas de hacer arte, es una

# N E T.



comunidad artística, es una obra exclusivamente realizada para la Internet? ¿Quiénes son los net.artists? ¿Los curadores de estos proyectos, los editores de estas revistas online o los realizadores de los propios proyectos?

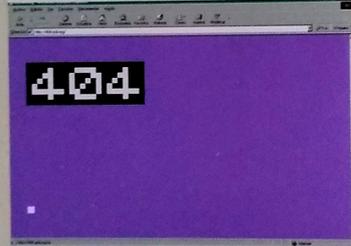
Según Rachel Green, antigua editora de la comunidad artística **Rhizome**, net.art está representado por comunicaciones, gráficos, e-mails, textos e imágenes que se mezclan y hacen referencias unas a otras. Ella continúa diciendo: "Net.art significa online détournements, discurso en lugar de texto e imágenes solas, definido más bien por links, e-mails e intercambios que por una estética visual."

Podemos concluir su significado diciendo que el net.art es un arte que existe por y para la Internet; fuera de ella no tendría sentido ni sería posible. Sería como tratar de pintar sobre un lienzo que no existe. Sus principales sustentos fueron y son el código html y la propia Internet. Sin ellos obviamente hoy no estaríamos hablando de net.art o arte en red. Como bien dice el net.artist responsable de **aleuyar v2.0** ([\[zadera.com/aleuyar\]\(http://www.lan-zadera.com/aleuyar\)\), "...En Internet está surgiendo un arte propio, que no es exportable a papel, televisión o cine. Un arte propio que necesita de la imagen, el sonido y la interactividad..."](http://www.lan-</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

Fue la Internet la que permitió a los net.artists trabajar y hablar independientemente de cualquier burocracia o institución de arte sin ser marginados o privados de una comunidad. El e-mail, el medio de comunicación dominante entre las comunidades de net.art, permitió una comunicación diaria e instantánea a través del mundo. Esto fue de vital importancia para aquellos que practicaban el net.art a mediados y fines de los 90". Entre 1994 y 1998 se formaron muchas de las comunidades de arte basadas en el e-mail, brindándonos la posibilidad de descubrir el net.art. Entre las comunidades más importantes se encontraban **Rhizome** (<http://www.rhizome.org>), uno de los primeros sitios dedicados al nuevo arte, quienes se autodefinen como "máquina comunicativa, red para la distribución de información en Internet de una manera útil e inteligente"; **Syndicate** (<http://www.v2.nl/syndicate>) una lista foca-

# AR T

POR LUCIANA SARIO



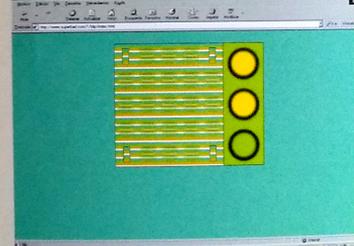
lizada en la política y cultura de Europa del Este y **Net-time** (<http://www.nettime.org>) un sitio donde se publican exclusivamente críticas sobre net.art. Una plataforma política y teóricamente orientada que ha sido de gran importancia dentro de la tecnocultura.

### Los sitios más memorables

Dentro de los sitios más memorables que se crearon entre los años 94 y 98 se encuentra **ada web** (<http://www.adaweb.walkerart.org>) curado por Benjamin Weill (recientemente nombrado curador de Media Arts en el San Francisco Museum of Art), quien ha sido una figura activa en el medio artístico antes de fundar este sitio en 1994 con John Borthwick. Weill ve la Internet como un nuevo lugar para experimentar con la praxis de la organización de exhibiciones. La idea de **ada web** fue desde el inicio convocar artistas para que exploren con la Internet, utilizándola como un nuevo medio de creación. **Ada web** comanda, soporta y elige proyectos que usan totalmente las capacidades de la web eligiendo principalmente artistas que no utilizan la web como su medio principal. Su idea fundamental es

atraer una gran audiencia para que experimente con el arte. Entre los artistas invitados estuvieron Julia Sher (quien desarrolló uno de los trabajos en net.art más interesantes hasta el momento, primero con el San Francisco Museum of Modern Art y actualmente con **ada web**), Lawrence Weiner, Jenny Holzer y Vivian Selbo. Otro de los sitios es **Irrational.org** (<http://www.irrational.org>) creado por el inglés Heath Bunting quien opera desde 1994 creando trabajos simples que utilizan poca tecnología y son directos, como por ejemplo el **Griffiti**: simples subversiones basadas en convicciones anarquistas. Para los ciudadanos de la net, Heath es algo así como un héroe folklórico.

**Jodi.org** (<http://www.jodi.org>) es también uno de los sitios más reconocidos de la Internet. Fue fundado por Dirk Paesmans y Joan Heemskerck después que estos dos europeos pasaron un tiempo en San Jose, California cerca de compañías como Apple y Netscape. Cuando uno mira a muchos de los trabajos de jodi.org se encuentra con líneas de código html. La programación toma aquí el lugar del contenido principal. Usualmente los



proyectos de jodi.org ofrecen oportunidades interactivas como por ejemplo <http://404.jodi.org>, aquí el visitante tiene que tipear algo al entrar pero, sin importar qué dato se ingrese, quien entre al sitio será siempre hackeado. **Jodi.org** nos habla, tanto a nosotros como a nuestra máquina, en el lenguaje de red y hardware.

### El net.art y sus ancestros

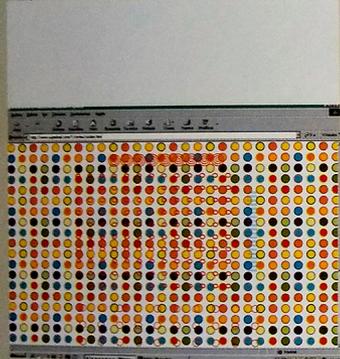
Sin diferenciarse de los surrealistas o situacionistas, los net.artists o artistas web, desde el inicio, se sirvieron de manifiestos para dar a conocer sus ideales. Herederos de las corrientes conceptuales de los años 60 y 70, son críticos de las realidades sociales y culturales de la actualidad.

Estos manifiestos eran generalmente publicados en sitios como **Nettime** en la sección ZKP y en **Read me** (<http://www.readme.org>) (refiriéndose al nombre que uno consulta después de haber instalado un software). La periodista Rachel Green nos dice al respecto: "Quizá mucha de la energía que está siendo colocada en el arte y las comunicaciones provenga de la gran variedad de cambios políticos que tuvieron lugar en Europa a me-

diados de los 90', justo cuando net.art comenzaba a tomar forma."

Por otro lado el inventor por accidente del término net.art, el esloveno Vuk Cosic, proclamó que los net.artists son los hijos ideales de Duchamp y que su sitio ilegal Documenta era su readymade. Efectivamente este "bad-boy artists" como lo llaman en Estados Unidos, clonó el sitio oficial de Documenta X llamándolo **Documenta Done** (<http://www.ljudmila.org/vuk>), alegando que el sitio oficial de Documenta era demasiado pretensioso e institucional.

Otro de los artistas influenciados por Duchamp a la hora de crear, es el joven español Sergio Fores creador de la galería **13H** (<http://www.simulacro.net/13h>) y el proyecto **Nada 0.0**. El nos comenta: "Fuertemente influenciado por la obra de Marcel Duchamp y su significado, empiezo a recombinar información y a decontextualizarla. Con el proyecto **Nada 0.0** trato de convertir información muerta en información viva. Construyo un container de desechos para reciclar, para reinventar, para re-mirar. El arte hoy está en todas partes dis-



frazado de no-arte, es más un problema de actitud que de pulcritud. Internet funciona como un meta-cerebro, es una prótesis que amplifica nuestros pensamientos y percepciones, un vasto espacio neuronal que ha de ser utilizado como materia prima de nuestros pensamientos..."

#### El net.art y la crítica

Desde el inicio, los net.artists han expresado un descontento con respecto a la crítica que se realiza sobre el net.art. Por ejemplo, en la definición del sitio **Nettime** encontramos: "Nettime no es sólo una lista de correo sino que también es un esfuerzo para formular un discurso internacional que ni promueve una euforia dominante (para vender productos) ni continua con el pesimismo cínico, difundido por periodistas e intelectuales de la "vieja" media quienes generalizan acerca de la "nueva" media sin un claro entendimiento de los aspectos de su comunicación. Nosotros también producimos y continuaremos produciendo, libros, revistas y web sites en diferentes idiomas para que una inmanente net critique circule tanto online como offline.

Otros de los presentes a la hora de cuestionar la crítica es el net.artist Alexei Shulgin, quien comentó en una entrevista publicada recientemente en **Rhizome**: "Ahora uno ve una gran cantidad de instituciones que quieren tener dentro del staff de sus páginas a artistas y colecciones de proyectos de arte online. Debido a que casi no hay ningún contexto para crítica del net.art, tienen realmente un problema a la hora de realizar la selección."

Por otro lado los críticos de la "vieja" media se quejan de falta de precisión y de conducción, alegando que es necesario una pequeña dosis de paciencia y tosudez para disfrutar de los proyectos. El reconocido crítico de arte argentino Jorge Glusberg, quien a mi entender nos ha brindado una interesante crítica sobre el net.art en un artículo publicado recientemente en otra revista de arte argentina, dice: "El desconcierto y la desorientación del visitante suelen ser los principales elementos distanciadores para producir una mirada crítica". El tiempo es el que cura las heridas, creo que con el correr de los años, las asperesas y diferencias desapa-

## Net.Art

### ANALIZANDO EL ARTE EN



receran logrando así un mayor entendimiento entre las partes, exactamente como ocurrió al inicio del net.art entre los artistas y los técnicos, quienes debían trabajar en conjunto para armar un proyecto.

#### Una nueva forma de ver y hacer arte

Un caso interesante para analizar es **Netpainting.com** creado por el artista español J. F. Baví. Este sitio está compuesto por una webcam y un chat por medio de los cuales uno puede comunicarse en tiempo real con el artista. La idea principal de **NetPainting** es realizar una obra teniendo en cuenta las preferencias del que ordena la obra, ya sea en tema, color, tamaño o duración. Artista y comisionista trabajan juntos, en un ambiente de interactividad, gracias a la Internet.

El caso de **Netpainting** es interesante porque por un lado se asimila a la forma en que los reyes comandaban obras de arte y, por otro lado, se asimila a la idea de fábrica del conocido Andy Warhol. J. F. Baví exclama: "Cuadros para todos". De alguna forma este proyecto cambia la forma en que los artistas de hoy hacen arte, revoluciona el proceso involucrado en la producción

del arte y permite una total interactividad entre artista y "espectador", logrando una fuerte participación en la elaboración del cuadro. J. F. Baví comenta: "El espectador, por ejemplo, dicta un color, ese color puede que yo no lo hubiera puesto nunca, influenciado por el arte que conozco, pero justamente ese es el aspecto que con mayor diferencia respeto en **Netpainting**. Puede ser que mi aprendizaje esté equivocado, o puede ser, con mayor seguridad, que no sea el único punto de vista válido. Todo ello hace que **Netpainting** consiga un sabor que se diferencia, con creces, de lo que pasa habitualmente en un estudio de un pintor moderno".

#### El Net.Art hoy

En los últimos tiempos los net.artists estuvieron buscando definir con una mayor precisión su movimiento. Es verdad que, como dije al inicio, es un poco confuso el límite entre quién es un net.artist y quién no. Realizando esta nota llegué a la conclusión que observar el trabajo de Alexei Shunglin, Jodi, Heath Bunting y todas aquellas personas que han sido realmente pioneras en este medio educándose a sí mismos, es tan importan-



te como considerar a artistas como Julia Sher, Jenny Holzer y Lawrence Weiner quienes, si bien provienen del medio plástico tradicional, han desarrollado también interesantes proyectos de arte en red.

Durante 1999 los net.artists comenzaron a tomar una mayor popularidad y atención: muchos de ellos, tales como Tamas Banovich, Rachel Baker, Marie Ringler, entre otros, comenzaron a recibir invitaciones para disertar en conferencias acerca de la Internet. De hecho, este año el net.art fue incluido por primera vez en la Whitney Biennial, siendo excelentemente representado, con una gran variedad de proyectos como los trabajos de Fakeshop, Ben Benjamin, Annette Weintraub, Mark Amerika y Ken Goldberg, entre otros.

Creo que hoy tenemos la suerte de ser los testigos de la creación de un nuevo medio de expresión del arte, ya que tenemos la posibilidad de participar en esta creación y de observar la evolución del net.art, el cual mediante el desarrollo de la tecnología seguirá modificando su forma y su estética.