

É(sté)ticas orbitales

¿Qué sucede con los artistas y con las

intervenciones producidas para Internet?

¿Cual es el papel del espectador? El autor

presenta sus reflexiones sobre los

comportamientos artísticos en la red.

Me gustaría comenzar este artículo con un juego de citas y referencias cruzadas, (hipertexto, casi) de autores absolutamente dispares y con poco que ver entre sí, pero con una alusión compartida, la tecnología informática, los ordenadores y su potencial lingüístico.

“Los ordenadores son inútiles. Lo único que nos ofrecen son respuestas”¹. “Los ordenadores cumplen dos funciones: producen el material que experimentamos y además nos permiten acceder a él. El ordenador es una máquina lingüística... Turing sencillamente describió el ordenador como una máquina capaz de ser cualquier máquina. Esto es posible porque es una máquina programable y, como tal, puede operar simbólicamente con objetos simbólicos. Este universo de formas simbólicas incorpora al propio ordenador, y su carácter recurrente es la clave de su auténtico poder tecnológico y, por tanto, social. Parafraseando a Turing: el ordenador es el medio que puede ser cualquier medio”².

Tanto la cita de Picasso, grande en ingenuidad, como la de Biggs parafraseando a Turing, coinciden en que los ordenadores son, fundamentalmente, máquinas lingüísticas, configurables, reconfigurables y, según

las últimas noticias generadas por los departamentos científicos, autoconfigurables.

Volviendo a la cita de Picasso acerca de los ordenadores como máquinas exclusivamente replicadoras, el comentario que me suscita es invariablemente de alivio, de fortuna, cabría añadir. En caso contrario nos encontraríamos ante entidades puramente ficcionales como lo fue *HAL 9000* en la obra de Arthur C. Clark, *2001, odisea del espacio* de Stanley Kubrik, o los replicantes de *Blade Runner*, continuamente cuestionándose su propia existencia y devenir como máquinas.

Picasso reflexionó, sin ser muy consciente de ello, acerca del paradigma que nos ofrecen las nuevas tecnologías de procesamiento y análisis de datos. En el futuro, en vez de disponer de máquinas que nos prometían un futuro feliz donde todas nuestras necesidades se verían resueltas, lo que nos ofertan estos nuevos dispositivos son nuevos ángulos desde los que analizar las eternas cuestiones que persiguen a la humanidad: qué somos, cómo nos representamos y qué instrumentos usamos para llevar a cabo esa representación.

Tras este comentario aparentemente naïf, se esconde algo que desde nuestro punto de vista es crucial: la reconfiguración del pensamiento del ser humano a través de unas tecnologías previamente configuradas por el hombre. Esta es una de las constantes en la historia de la técnica, el factor amplificador. Si realizamos un sencillo ejercicio o análisis podemos ver que una bicicleta supone un factor multiplicador de +4 con relación a la capacidad locomotora del hombre, un automóvil lo sería de +200 y un avión de +2000. Siguiendo esta lógica, podemos afirmar que la computadora es un medio amplificador de nuestra capacidad de procesamiento, análisis y comunicación elevada a la millonésima. ¿Podemos pensar en Internet como amplificación a escala planetaria de nuestro sistema neuronal? Así es.

Las computadoras amplifican nuestro pensamiento y nuestra función comunicadora del mismo modo que un amplificador o un telescopio amplifican nuestro oído y vista, respectivamente. Por eso, no debe extrañarnos que los artistas se sirvan de estas tecnologías en tanto seres pensantes, activistas lingüísticos y productores de sentido insertados socialmente, y la mayoría de las veces consecuentes con su época.

Así pues, ¿qué sucede con los artistas y con las intervenciones producidas para este espacio? Desde nuestro punto de vista, se trata de una manifestación artística nacida bajo un componente azaroso muy importante, cuyo su destino es orbitar alrededor de otras categorías artísticas con una solidez contrastada en la historiografía del arte contemporáneo. Podríamos afirmar que el destino que le corresponde al arte hecho para la red es su propia disolución como categoría, su apuesta más radical sería la indistinguibilidad como manifestación artística, su no existir separado de la sociedad, su comportamiento vírico dentro del flujo informativo habitual; en definitiva, su propio camuflaje como arte. No olvidemos que una de las características fundamentales del net.art es su no distinción entre soporte y su medio de difusión.

Volviendo al componente azaroso anteriormente mencionado, en 1995 Alexei Shulgin, uno de los reconocidos pioneros del net.art, escribe con relación a esta manifestación artística:

“Creo que ha llegado el momento de esclarecer el origen del término net.art. En realidad se trata de un nombre prefabricado. En diciembre de 1995 Vuk Cosik recibió un mensaje de un corresponsal anónimo. Debido a una incompatibilidad de software, una vez abierto el mensaje el texto aparecía como una especie de abracadabra prácticamente ilegible en código ASCII. El único fragmento que tenía algún significado decía algo así:

[...] J8~g#\;Net.Art{-^sI [...] Vuk, sorprendido y entusiasmado por que la propia red le diese un nombre a la actividad en la que él estaba involucrado, adoptó este término inmediatamente. Transcurridos unos cuantos meses, le envió el misterioso mensaje a Igor Markovic, que consiguió descifrarlo. El texto, aparentemente bastante polémico, era una especie de manifiesto en el que el autor acusaba a las instituciones artísticas tradicionales de todos los pecados concebibles y declaraba la libertad de autoexpresión y la independencia del artista en Internet. El fragmento del texto

antes citado, que el software de Vuk había transformado tan sorprendentemente (y cito de memoria), decía: “Todo esto lo hace posible únicamente el nacimiento de la red (Net). Arte con mayúsculas es un término obsoleto...”, etc. Así que el texto, al fin y al cabo, no era tan interesante. Pero el término al que, indirectamente, dio vida ya estaba en uso. Para gran pesar de los futuros historiadores del net.art, he de decir que no conservamos el manifiesto. Se perdió, junto con otra valiosa información tras un fallo en el disco duro de Igor el verano pasado. Me gusta mucho esta extraña historia, porque ilustra a la perfección el hecho de que este mundo en que vivimos es mucho más rico que las ideas que tenemos sobre él”.

Albergamos nuestras dudas acerca de la veracidad de esta historia, igual que desconfiamos y seguimos desconfiando de nomenclaturas artísticas apoyadas en una técnica específica (fax art/copy art/bubble jet art/holographic art e incluso videoarte). Todos sabemos que la red es un gran mentidero; sin embargo, el ejemplo es claramente ilustrativo con relación a cierto componente casual que ha rodeado el advenimiento de este fenómeno artístico de finales del siglo XX: el net.art.

Al respecto, cabría preguntarnos si realmente el net.art es una categoría dentro del arte contemporáneo, una técnica más o una manifestación artística de pleno derecho. En un ready-made asistido sobre un texto de David Antin, Steve Diez construye el siguiente ejercicio crítico:

“Net.art. El nombre es equívoco. Es un buen nombre. No responde ninguna de las preguntas, pero las plantea de todos modos. ¿Se trata de una nueva manifestación artística? ¿De un nuevo género? ¿Es una antología de manifestaciones artísticas consideradas de calidad y que se llevan a cabo en un marco muy específico caracterizado por el medio en el que las obras se exponen: la pantalla del ordenador? ¿O es quizás el tipo de actividad en la red que lleva a cabo un grupo especial de personas —los artistas— cuyas obras se exponen primordialmente en lo que se ha dado en llamar el “mundo del arte”? En otras palabras, ¿se trata de la actividad de artistas en la red? Si estudiamos el catálogo en línea, los nombres que figuran en esta relación nos llevan a la trivial y poco satisfactoria conclusión de que nos encontramos ante esta última posibilidad, la posibilidad

EL **destino** QUE LE CORRESPONDE
AL ARTE HECHO PARA LA RED ES SU
PROPIA **disolución** COMO CATEGORÍA,
SU APUESTA MÁS RADICAL SERÍA
LA INDISTINGUIBILIDAD COMO
MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA, SU NO
EXISTIR SEPARADO DE LA **sociedad**,
SU COMPORTAMIENTO VÍRICO
DENTRO DEL FLUJO **informativo**
HABITUAL; EN DEFINITIVA, SU
PROPIO CAMUFLAJE COMO ARTE.

de que se trate de las actividades de artistas en la red. Pero, ¿es una categoría aislada? Los artistas llevan apenas 10 años realizando obras inspiradas en la red si no tenemos en cuenta un par de flojos trabajos realizados por hackers y el Skechpad (Cuaderno de apuntes) de Ivan Sutherland de 1962; es más, la actividad en la red sólo ha penetrado en el circuito de las galerías de arte en los últimos cinco años. Sin embargo, en tan poco tiempo hemos sido testigos de la proliferación de exposiciones colectivas, paneles, simposios y números de revista dedicados enteramente a este fenómeno, proliferación que se debe a dos buenas razones: por un lado al cada vez mayor número de artistas que utilizan la red, y por otro a que algunas de las mejores obras de arte contemporáneo se están realizando en este medio. No es de extrañar que ya haya surgido un discurso teórico en torno a este fenómeno. De hecho, han sido dos los discursos que ha inspirado: por una parte, una prosa entusiasta sazonada con una pizca de teoría de la comunicación y algo de retórica sobre los medios al estilo de MacLuban que recibe el fenómeno con los brazos abiertos, y por otra un intento algo dubitativo de dar con las propiedades únicas del medio. El discurso número uno se podría denominar cyberscat (jam session cibernética [!]) y el segundo, al abordar cuestiones conocidas en el mundo del arte como formalistas, se podría denominar formalist rap (discurso formalista)”³.

Poco cabe añadir, salvo que este es un texto de 1976 al que se le ha sustituido sin problemas el término vídeo y videoarte por net.art y actividad en la red. Como concluye Steve Diez, este pequeño ejercicio (aunque bastante revelador, añado) debería calmar nuestro fervor revolucionario.

Es precisamente la experiencia que nos dio el vídeo, y su tránsito desde la utópica tecnología emancipadora de los seres humanos hasta su más absoluto destino como objeto mercantilizable, lo que nos debería dar un aviso de prudencia a los artistas que practicamos el denominado net.art. La polémica en torno a la creación artística para la red

viene servida en una bandeja con dos platos principales: uno producir “arte” con una herramienta que se llama ordenador y dos producir “arte” para un medio no excesivamente elitista y que facilita el acceso universal de todos los individuos en teóricas condiciones de igualdad (sobre todo desde que Clinton piensa que la solución para el tercer mundo no es alimento ni educación, sino ordenadores y superautopistas de la información)⁴.

Regresando al comentario de Turing acerca del ordenador como medio que puede ser cualquier medio, podemos concluir que la producción de arte con estas tecnologías es perfectamente factible y nada traumática, al poner en manos de los creadores máquinas metamediáticas de componente lingüística y cuya propia reconfiguración le es intrínsecamente propia. Si a ello sumamos el mencionado factor amplificador que lleva vinculada toda tecnología, encontramos que los ordenadores son unas “herramientas” idóneas para el desarrollo de producción simbólica y de sentido. Hoy en día, a finales del siglo XX, es incuestionable que la creación abordada con estos medios no sólo carece de algún elemento dramático, sensual o intelectual de los que componen la tradición artística, sino que está cargada de nuevas aportaciones inducidas por su advenimiento. Y si esta afirmación parece dudosa o polémica, sólo hay que recordar los discos de Björk, Aphex Twin o las visiones fotográficas de Jeff Wall. Cuestionar que la producción artística realizada bajo soporte de alta tecnología sea de menor valor que la facturada bajo medios tradicionales supone un posicionamiento intelectual reaccionario y conservador, muy poco constructivo para el debate sobre arte y medios que está animando el final de nuestro siglo.

En relación con la producción de arte para la red, Steve Diez escribe: “El fantasma que siempre acompaña al arte en la red es, aunque sólo en parte, su mutabilidad. Al contrario de lo que ocurre con el vídeo, la red no vive bajo la sombra de un Gran Hermano (en el caso del vídeo era la televisión). Si el ordenador es el metamedio, entonces la red es su ubicuo portador. Está penetrando en todos los aspectos de nuestra vida, desde las tostadoras a la televisión, e infecta a todas las principales industrias, desde la electricidad a Hollywood. Combina un medio infinitamente maleable con una instantaneidad omnívora y obtendrás algo que, a pesar de ser único, es difícil de clasificar: net.art”.

Esta gran dificultad clasificadora es precisamente una de sus mayores virtudes, porque pone en crisis no sólo el concepto de categoría estética, sino el de objeto, el de objeto

“mercantilizable”, la noción de unicidad, la noción propia de espectador y mediador, y la última y para mí más importante, la puesta en crisis del existir separado del arte, el ideal situacionista de la comunicación directa puede verse cumplido en cierto grado con el ejercicio del net.art.

Sin embargo, y a la vista de la corta historia del net.art, vamos observando cómo esa pretendida resistencia a la absorción se va —desgraciadamente— quedando en nada, sólo deseos. No hay que ir muy lejos para constatar este hecho: AdaWeb, uno de los *sites* abanderados del net.art, adquirido por el WalkerArt, piezas de net adquiridas en ferias de arte contemporáneo, proliferación de museos y galerías en el ciberespacio, y la simple constatación de que el 90% de las piezas que hoy pululan por Internet se pueden distribuir en un disco, siendo el medio Internet útil pero potencialmente sustituible.

Recordemos que cualquier cosa es potencialmente objeto, incluso las virtuales. Pierre Scheaffer escribió el tratado de los objetos sonoros, haciendo de la inmaterialidad del sonido pura solidez y maleabilidad.

Así pues, nos queda preguntarnos qué es un objeto artístico en la red. En esencia, se trata de una serie de instrucciones, quizás no muy distintas a las de Sol Lewitt o Christo, que se llevan a cabo de forma estandarizada, es decir, de acuerdo con los lenguajes de programación que a su vez son interpretados y reconstruidos por nuestros ordenadores en nuestra pantalla.

Y su característica principal es su no distinción entre soporte y medio de difusión: su conjugación, en definitiva. La capacidad de provocar “procesos de comunicación directa”. Esta es una de las aportaciones fundamentales de la red como espacio para la creación artística y medio difusor de aquella. Casi por casualidad, y de manera que nadie pudiera preverlo, se ha puesto en nuestras manos un medio de comunicación cuyo acceso está, por ahora, fuera de control en términos de audiencia o producción de contenidos, fácil y asequible para la mayoría.

Una de las características más usadas de la red como espacio es esa combinación entre hacerse público desde el entorno privado, el acceso a la comunicación y la publicación de opinión sin mediador, siendo el único sistema de mediación el interfaz y la propia red que sirve de soporte para sostener este flujo comunicativo. Al respecto, José Lebrero escribe:

“Disponer de acceso a la red y conocer sus reglas de juego permite incorporarse desde el cobijo de la intimidad y la anonimidad a un espacio público de nuevo cuño: la comunidad virtual”⁵.

Sin embargo, Internet no garantiza acceso universal a todo aquel que lo desee —comparto la opinión—; no asegura democracia alguna ni a nivel individual ni a nivel social. Como recordaba José Lebrero:

“que potencialmente ofrezca a todos los individuos igualdad de oportunidades para expresarse, no significa que todos necesariamente dispongan de ella sin pagar un precio [...]. Siendo un sistema de difusión informativa dependiente de una economía y de un dominio técnico, este sistema electrónico difusor de información funciona respondiendo evidentemente a criterios selectivos”⁶.

En términos de producción artística, podemos definir el arte realizado por/para la red en función de su doble uso:

Arte en la Red: “El arte en la red utiliza Internet como medio de distribución, ya sea como desvirtuadas galerías virtuales, como son por ejemplo las muestras de obras de arte en dos dimensiones, la reproducción fotográfica, los gráficos de ordenador, etc., manifestaciones que en sí nada tiene que ver con Internet, o bien como canales para obras de arte conceptuales, en cuyo caso Internet es una herramienta de presentación eficaz, pero potencialmente sustituible”⁷.

Arte de la Red: “El arte de la red está hermanado con el medio de las redes electrónicas, juega con sus protocolos y sus particularidades técnicas, saca partido de los virus y aprovecha el potencial del software y el hardware: resulta inimaginable sin su medio, sin Internet. Al mismo tiempo, el arte de la red se muestra receptivo no sólo a los factores tecnológicos de Internet, sino también a los sociales y culturales, y juega con ellos mediante estrategias artísticas híbridas, estrategias de intermediario”⁸.



Así pues, son estas estrategias híbridas, de intermediario entre la información en estado bruto y su recepción, el terreno más fértil para abordar una actividad creativa realmente innovadora.

Hay, como vemos, cierta confusión entre lo que la red promete y lo que finalmente se produce y recibimos, e incluso los mismos teóricos se contradicen al señalar que el potencial transformador de esta manifestación artística reside en su —hasta ahora— resistencia a la absorción, mientras que al mismo tiempo afirman que el paisaje de la red está poblado de objetos artísticos “historizables”. Como podemos observar, no está nada claro aún este asunto, por lo que hablar de él no es más que mera divagación especulativa por el momento.

Sin embargo, mi aportación no quiere pasar por pesimista, ni ser excesivamente crítica con nuestra actividad, pero tampoco lo contrario, para caer en triunfalismos anticipados. La aportación que me gustaría introducir es apuntar una posible vía de presencia artística *on-line* cuyo potencial, a diferencia de los objetos *net.artísticos*, no reside en su virtualidad ni en su virtuosismo técnico, sino en la generación de modelos de interpretación de la información susceptibles de ser intervenidos artísticamente: es el arte del interfaz.

Por suerte o por desgracia, muchos de los ejemplos que voy a mostrar no son considerados como arte, pero, como hemos visto a lo largo de la exposición, eso es un elemento que deja de ser relevante cuando a la red se refiere.

Andreas Broeckman reflexiona sobre el uso de la red localizando el campo de acción artística precisamente en el interfaz:

*“El interfaz es tanto el terreno como la herramienta en los que convergen las fuerzas del campo de la mediación, y que se pueden convertir en un campo de acción y en un campo de subjetivización. La presencia y la participación se pueden desencadenar desarrollando interfaces híbridos, plurales y porosos que atraviesen los terrenos mediatizados y las experiencias “reales” y así faciliten las formas de ponerse en línea que son, al mismo tiempo, las formas de hacerse público”*⁹.

Es precisamente en el “mediador” donde una inversión de los esfuerzos investigadores puede dar lugar a mejores y más serios resultados, ya que la intervención se realiza en el motor que posibilita la intersubjetivación entre los individuos: el interfaz.

En *Interface Culture*, Steve Johnson nos dice:

“Los artesanos de la cultura del Interfaz... se han convertido en una especie nueva surgida de la fusión entre el artista y el ingeniero —los creadores de interfaz, ciberpunkies, webmasters... —, con la titánica tarea de representar nuestras máquinas digitales, de interpretar la información en estado bruto”.

Esta potencial interpretación de la información en estado bruto es a lo que un grupo de artistas y no artistas ha estado dedicando sus esfuerzos creativos e investigadores. Nos queda preguntarnos si es arte o no. Sinceramente, creo que la pregunta está fuera de lugar.

Las siguientes producciones para la web tienen poco o mucho que ver con la creación artística. Insisto en que poco importa; quizá su mayor potencial reside precisamente en su carácter liminar entre disciplinas, en que son indistinguibles su objetivo y su destino, su función y su uso.

www.plumbdesign.com/thesaurus

Visual Thesaurus

El Visual Thesaurus (tesauro visual) es una herramienta para acceder a información, y genera una representación visual de esa información a través de unos programitas (applets) java llamados Maplets. Con su sistema de visualización de asociaciones semánticas entre palabras, nos guía, del mismo modo que el tesauro tradicional, que ya nos es tan familiar, a través de esas asociaciones verbales. Como interfaz comercial, es, principalmente y ante todo, funcional, y no pretende en modo alguno ser “arte”.

www.potatoland.org

Shredder

En este caso, hay una combinación entre el comportamiento hacker, la teoría deconstructiva y la libertad de interpretación de la información. Shredder se introduce en el código de una web marcada, usa sus elementos y los reinterpreta guiado por un proceso aleatorio. Es un claro ejemplo de cómo la información en estado bruto no debe ceñirse a modelos de interpretación únicos. Un ejercicio de libertad.



www.sodaplay.com/constructor/index.htm

SodaConstruct

Ejemplo de objeto virtual, configurable, maleable y deformable, e incluso reformable, por el usuario. Propone un modelo biológico de comportamiento en un entorno predefinido. Los parámetros del entorno son alterables y podemos ver cómo afecta al comportamiento de las criaturas. Me pone la piel de gallina cada vez que intento manipular a las criaturas...

www.napster.com

Napster

Poco hay que decir de esta comunidad de intercambio musical. Aprovecha un vacío legal para poner en comunicación, a través de una base de datos central (servidores Napster), los discos duros de millones de usuarios, y de esta forma proceder a la búsqueda e intercambio de ficheros musicales. Aunque esta iniciativa es muy sensible en lo tocante a los derechos de autor, reproducción y copia, no deja de asombrarme su poder como herramienta de conocimiento musical para personas con recursos limitados para la adquisición de música, verdaderos melómanos o simplemente curiosos.

www.backspace.org/iod

WebStalker

Una de las producciones para la web más renombradas; reinterpretando el código al igual que Shredder, en este caso genera un sistema de navegación infinito generando mapas de enlaces, absorbiendo el código y representando visualmente la constelación de referencias cruzadas que supone un sistema basado en el hipertexto. No usa imágenes, construye su propia cartografía visual.

www.log-os.com

Log.Os

Metasite que se apropia del modelo de funcionamiento de los sistemas operativos estándares, generando una metáfora de navegación en la que la reflexión acerca del propio comportamiento de la máquina y su operatividad se fusiona con el propio interfaz.

Es verdaderamente alentador encontrar nuevas metáforas visuales para la interpretación de información en la red. Los proyectos presentados están penetrando más allá de la superficie de la red para redefinir los elementos de construcción de un entorno delimitado por la propia esencia de la red, la materia prima, al mismo tiempo que el medio, que forma parte del nuevo interfaz, el interfaz alegórico.

Es tarea de los artistas explorar e interpretar estos nuevos medios para ofrecer alternativas viables (y no viables) que nos garanticen una pluralidad en lo que a interpretación de los datos se refiere. Esta necesidad convierte a los artistas en víctimas y explotadores de un nuevo modelo de relaciones sociales, económicas, lingüísticas y representacionales. Es el entorno digital en toda su amplitud la cancha de juego o campo de batalla donde se ha de liberar el movimiento cuestionador, la crisis de los modelos y el planteamiento de alternativas a lo establecido.

¿Cuál es el papel del espectador en esta ecuación, en este conflicto ya en juego? ¿Es esta nueva y asombrosa experiencia estética suficiente recompensa para constituir una experiencia artística, o necesitamos que los "creadores" y "productores de sentido" nos anuncien que estamos siendo testigos de una experiencia artística para considerarla arte?

Creo que sitios Web como los presentados pueden ilustrar la idea de que en el territorio del "net.art" no todo es necesariamente arte. La recompensa que recibimos los espectadores al experimentar estas producciones *on-line* ha de ser similar al tipo de experiencia que exigimos de otros artistas contemporáneos que trabajan en otros medios artísticos. Sea o no sea arte. ■

RICARDO ECHEVARRÍA *es artista y manager multimedia de Terra Networks. Vive en Madrid.*

NOTAS Y REFERENCIAS

- 1 PICASSO, P. Citado en *Wired*.
- 2 BIGGS, S. "Multimedia, CD-ROM, and the Net" en HERSHMAN, L. *Clicking In*.
- 3 ANTIN, D. "Video: The Distinctive Features of the Medium" en SCHNEIDER, I. & KOROT, B. *Video Art*. Nueva York : Harcourt Brace Jovanovich, 1976
- 4 Al igual que a los protagonistas de *Microsiervos* de Douglas Copland, se me atraganta esta palabra cada vez que me veo forzado a pronunciarla. A día de hoy, las superautopistas de información o *broadband* siguen siendo una tecnología inalcanzable para la mayoría de los usuarios de la red.
- 5 LEBRERO STALS, J. *Tecnología y Disidencia Cultural*. San Sebastián : Diputación Foral de Gipuzkoa, 1996
- 6 Ibid.
- 7 BROECKMAN, A.
- 8,9 Ibid.