

WWWART.02

Breve balance de la primera década del net art (1)

Claudia Giannetti

I. Algunos antecedentes y contextualización

En un sistema informático, los **links** (enlaces, vínculos o anclas) son instrucciones que conectan un programa o documento con otro, permitiendo la ejecución continuada entre los programas y documentos. La *era del link*, sin duda la época en la que estamos viviendo en la actualidad, es la era de las interconexiones, del acceso libre a los bits de información a través de los medios informáticos y telemáticos, de la posibilidad de superar la unidimensionalidad y linealidad de la comunicación analógica. La *era del link* apunta a la actual cultura digital y a las ideas de hiperespacio, hipertexto e interactividad, cuyas características consisten en la nueva relación espaciotemporal inherente a la virtualidad; la temporalidad y la ubicuidad de datos; la sustitución de la relación distancia-tiempo por la instantaneidad; y el vínculo entre usuario y universo técnico. Aunque una parte representativa de la aplicación de estas nociones esté relacionada con la expansión de Internet, no podemos olvidarnos que una serie de proyectos de investigación precursores, como los de Vannevar Bush (*Memex*, 1945), Douglas Engelbart (*On Line System*, con interfaz gráfica y ratón, 1968) o Theodor H. Nelson (*Xanadú*, 1968), ya expresaban la idea de interconexión de diferentes fuentes de información y de procesamiento hipertextual a través de una red.

Hay aquellos que sitúan los orígenes menos hipotéticos y más técnicos de Internet en la red de ordenadores ARPANET, puesta en marcha en septiembre de 1969 por la ARPA - Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada del Departamento de Defensa de Estados Unidos. En los dos primeros años de funcionamiento, esta red llegó a unir quince centros de investigación universitarios. Este hecho demuestra que la creación de una red telemática de comunicación no era un interés exclusivamente militar (alcanzar la superioridad militar en el mundo y generar un sistema de comunicación capaz de resistir a las armas nucleares), sino que aglutinaba también el mundo

académico. Así es que, en 1980, empezaron a formarse redes telemáticas de comunicación como Usenet News para usuarios de UNIX y, en 1981, BITNET para usuarios de IBM; en 1983, el Departamento de Defensa de los EE.UU. creó su propia red y se desvinculó de ARPANET, que pasó a destinarse únicamente a la investigación académica bajo el nombre de ARPA-INTERNET.

A pesar de que estas experiencias precursoras de formación de telereadas de información colaborativas trazaron los caminos iniciales, la implantación de Internet como red de comunicación pública y de acceso libre mundial se produjo, en efecto, con la creación de la aplicación World Wide Web, en 1990, por Berners-Lee, y su divulgación pública en 1991, así como con la puesta en marcha del navegador Mosaic (NSCA, 1993) y, posteriormente, del primer navegador comercial Netscape Navigator, en 1994, al que se siguió el diseño del lenguaje de programación específico (Java) y de otros navegadores de libre acceso para los usuarios.

Pero las posibilidades de teletransmisión de información no atrajeron sólo al medio universitario y empresarial, sino también al mundo del arte. En realidad, a principios del siglo XX, algunos artistas dadaístas y constructivistas, y, en la segunda mitad, las manifestaciones en torno al Mail Art, Fluxus, las performance y acciones, o el Arte Conceptual, plantearon una serie de proyectos que demostraban la temprana preocupación en utilizar creativamente los medios de comunicación a distancia (teléfono, fax, televisión, satélite, vídeo). A partir de los años setenta, teleacciones como *Cadaqués Canal Local* (Antoni Muntadas, 1974), *Seven Thoughts* (Douglas Davis, 1976), *El Mundo en 24 Horas* (Robert Adrian, 1982); proyectos vía satélite, como *Nine Minutes Live* (Nam June Paik, 1977) o *Two Way-Demo* (Sharp, Bear, Grace y Loeffler, 1977), fueron intentos de transformar la tecnología de telecomunicación en un medio participativo y creativo, y pueden ser considerados, desde el punto de vista contextual, como antecedentes del arte para Internet.(2)

En los años ochenta y principios de los noventa, paralelamente al desarrollo técnico de Internet, el mundo de la cultura no sólo en Europa o Estados Unidos, pero también en América Latina, Asia o África, descubrió las potencialidades de las redes telemáticas. Modelos de arte y telecomunicación fueron desarrollados por artistas o grupos pioneros, como la red en torno a Roy Ascott, *Terminal Consciousness* (1980), los proyectos basados en redes

participativas, teleconferencias, mailboxes o TV interactiva, como *Electronic Cafe Internacional* (Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz, 1984); *ArtCom Electronic Network-ACEN* (C. Loeffler, 1986); *Bionic* (Rena Tangens y Padeluun, 1989, BBS-mailbox); *pARTiciFAX* (1984, con participantes de Asia, Australia, África, América y Europa); *Ponton/Van Gogh TV* (Ponton Media, Documenta 8, 1992, que utilizaron, entre otras tecnologías, el Sistema de Boletines Electrónicos vía módem), *Fax Station* (Marisa Gonzáles, Circulo de Bellas Artes de Madrid, 1993), o *Telage* (Carlos Fadon Vicente, 1994, con conexión vía módem y programas como MicroPhone o SmartCom que unieron São Paulo, Campinas, Recife/Brasil y Lexington/EE.UU.). En general, los objetivos principales de este tipo de proyectos eran plantear nuevas formas de interacción a distancia y generar espacios virtuales que pudiesen servir como plataforma para la creación de obras artísticas, muchas de ellas con fuerte acento social, en las que los usuarios desempeñaban un papel fundamental. Por ejemplo, *Electronic Cafe Internacional*, el evento socio-artístico creado por Galloway y Rabinowitz tenía por objeto potenciar el encuentro y el diálogo tanto entre personas físicamente remotas mediante la teleconferencia, como entre los grupos que suelen reunirse en los cafés de barrio. El proyecto puede ser considerado el primer prototipo del hoy tan difundido modelo comercial del Internet-café.

Paralelamente al desarrollo de la tecnología, se concibieron nuevas nociones y una terminología específica. El término **ciberespacio**, proveniente de la novela de ciencia ficción (*Neuromante*, de William Gibson, 1984) y que alude a un mundo artificial, en el que las personas navegan por espacios de datos, llegó a ser sinónimo de este nuevo universo telemático de circulación de información. La posibilidad de **interactividad**, la superación de las fronteras geográficas físicas a través de la conexión a escala global (espacio inmaterial o **hiperespacio**) y la viabilidad de generar **ubicuidad** y **telepresencia** (cuerpo virtual) se convirtieron en rasgos propios del mundo virtual en red. Cibercultura, ciberpunk, cyborg, cibercapitalismo, cibercity, ciberfeminismo y una serie de otras derivaciones pasaron a formar parte del vocabulario cotidiano de la red.

La netcultura implicó también procesos específicos. Entre otros, la “colonización” del ciberespacio generó una segmentación entre el mundo institucional, la esfera política, los intereses corporativos, los intereses privados

y la contracultura. No obstante, a pesar de la diversidad de intereses, en la primera etapa de implantación, todos compartían, en general, un gran optimismo (en algunos casos, dejándose llevar por una torpe ingenuidad) respecto al enorme potencial considerado democratizante y emancipador de la red. Mediante una serie de manifiestos, se pretendía definir –de forma más o menos utópica– los principios de Internet: John Perry Barlow y Mitch Kapor crearon la *Electronic Frontier Foundation* para defender la libertad en Internet frente a las constantes amenazas gubernamentales de “intervencionismo”. En 1996, su “Declaración de independencia del Ciberespacio” fue una clara reacción neoliberal a las propuestas de reforma y control de las telecomunicaciones del gobierno norteamericano. En 1992, el “Cyberfeminist Manifesto for the 21th Century”, del grupo australiano VNS Matrix, criticaba la praxis multimedial, en su gran mayoría definida por usuarios masculinos, no sólo en el contexto de la cultura, sino también en las esferas sociopolíticas y económicas. El acento conservador y neoimperialista fue proporcionado por la “Carta Magna for the Knowledge Age” (1994), redactada por los norteamericanos Gilder y Toffler, que veían en la unión del capitalismo y la tecnología un salto hacia la evolución (¡sic!) de la humanidad. Mientras tanto, ciberactivistas y hackers defendían la apertura del código fuente, elaboraban protestas, sabotajes y movilizaciones sociales en y a través de la red.

Este proceso no pasó desapercibido por la comunidad artística. Con la difusión de la www, un mayor número de creadores empezó a explorar el uso de la red para la generación de proyectos artísticos relacionados con la investigación del lenguaje específico del medio. Por un lado, se formaron grupos en torno a las **comunidades virtuales**. En 1991, el proyecto ya legendario *The Thing* (3) entró en red en Nueva York en formato BBS (Sistema de Boletines Electrónicos o mailbox) como plataforma para los artistas y la cultura contemporánea, y popularizó el lema “the users are the network”. Sus objetivos eran fomentar y revitalizar el discurso del arte, actuando como espacio para la comunicación, la distribución y la producción en red de nuevas formas artísticas. En 1995, *The Thing* ya contaba con otra “filial” en Viena, y con webs con foros de discusión, un periódico online (Journal of Contemporary Art), muestras en línea, servicio de e-mail, banco de datos, etc.

Desde perspectivas más personales, los artistas se interesaron por el empleo de Internet como medio para generar obras específicas que trabajasen con la noción de red y del posible diálogo abierto, sentando, así, las bases para lo que se llamaría, posteriormente, de **net art** o **web art**. La artista holandesa Merel Mirage cuenta que, “en 1993, cuando empecé a explorar la tecnología de Internet, había algo muy nuevo: el *public browser*, que se llamaba *X-Mosaic*. Yo empecé a estudiar en la Academia de Media Art de Colonia y todos estábamos muy impresionados: ‘Hay algo nuevo que se llama Internet. ¿Qué es esto?’” (4) Este mismo año, Mirage creó *Poem*Navigator*, (5) uno de los primeros proyectos para Internet, en el que se plantea la noción del viaje hipertextual a partir de un poema, sus elementos y detalles que retratan la cultura china. La metáfora del “viaje”, como veremos más adelante, se transformaría en arquetipo del espacio hipertextual y pasaría a ser uno de los temas más recurrentes de las obras de net art. El proyecto *Handshake*, también de 1993, realizado por Barbara Aselmeier, Armin Haase, Karl Heinz Jeron y Joachim Blank, apostaba por la interactividad con los usuarios, pero se vieron circunscritos a la realidad del momento: “Cuando empezamos nuestras actividades en Internet, nos enfrentamos con el problema de que sólo muy pocas personas conocían el medio y prácticamente no eran capaces de entender lo que hacíamos en Internet. En vista de ello, tuvimos que transformar *Handshake*, una obra de net art específica para la red, en instalación.”(6)

Una serie de artistas que ya trabajaban con medios electrónicos, como Julia Scher, Antoni Muntadas, Paul Garrin o David Blair, se interesaron por la experiencia en red. En 1994, se destacan siete proyectos para Internet, que marcan, junto con las obras de 1993, **la primera etapa** de la producción online: el primer proyecto de cine hipertextual en Internet, *Waxweb*, de David Blair; (7) la *Digitale Stad Amsterdam* y la *Internationale Stadt Berlin* (8) –la primera con un fuerte acento activista y de movilización sociopolítica, la segunda con el propósito de crear una ciudad virtual como punto de encuentro público y privado–; el proyecto participativo de Antoni Muntadas, *The File Room*, una especie de tele-archivo contra la censura, en el que cualquier usuario puede describir y documentar su caso individual, así como buscar información sobre otros casos;(9) *Fluxus Online*, de Paul Garrin; *Hotpics*, un proyecto de fotografía online del www-Art Centre de Moscú, de Alexei Shulgin; la creación

de *ada'web* por Benjamin Weil y John Borthwick, una plataforma de apoyo a la creación online, que, junto con *The Thing*, sirvieron de modelo para una serie de futuras **galerías virtuales**.

Se exploraba la red simultáneamente como espacio de creación y como espacio para la creación, hecho que ya determinó muy pronto las dos vertientes principales: el **arte para Internet** y el **arte en Internet**. Mientras la primera define claramente las obras cuya idiosincrasia principal es insertarse y apropiarse de la plataforma telemática como contexto, como medio y como lenguaje propio (net art), la segunda engloba todas aquellas manifestaciones que utilizan Internet en calidad de tecnología de comunicación como catalizador para el arte y la cultura (galerías virtuales, listas de noticias, revistas online, etc.). Joachim Blank, uno de los creadores de *Internationalen Stadt Berlin*, sugirió el concepto de “context systems” para definir este tipo de comunidades virtuales. Como comprobaremos más adelante, a partir de estas dos formas de acercamiento a Internet surgirán varios matices y desdoblamientos.

Las comunidades virtuales, como *The Thing*, *Bionic* o *Ada Web*, desempeñaron un papel importante en la amplia diseminación del net art a partir de 1995, tanto desde el punto de vista de difusión como de producción. Mailing lists como *Nettime*, creado por Geert Lovink y Pit Schultz en 1995, o *Syndicate*, creada por iniciativa del centro V2 de Rotterdam en 1996, ayudaron a conformar una red de interesados y fomentar el punto de vista crítico en contra de las ideologías cercanas al estilo de Wired. Los años comprendidos entre 1995 y 1998, pueden ser considerados el “punto álgido” de la experimentación creativa con Internet. Fue el momento en el que se configuró un nuevo perfil de netartistas, que trabajaban de forma prácticamente exclusiva con Internet, como Joachim Blank, Jodi, Alexej Shulgin, Holger Friese, etc. Fue, asimismo, una época tanto de cuestionamiento por parte de los propios creadores de la denominación “arte” en relación a sus proyectos para Internet, como de replanteamiento de la funcionalidad y el determinismo del medio. Los experimentos de deconstrucción tecnológica, como los trabajos de Jodi, estaban –como ellos mismos afirman– “en contra del *high tech*. Nosotros luchamos, también a nivel gráfico, contra la máquina, (...) investigamos el ordenador por dentro, y trasladamos este proceso a la red”. (10) Los ataques a

los navegadores perpetrados por el artista esloveno Vuk Cosic planteaban la disfuncionalidad o el error como acción estética. Por otro lado, proliferaron los proyectos activistas, como *Digital hijack*, creado por el grupo etoy (11) en 1996. La acción consistía en captar usuarios a través de los buscadores. Una vez dentro de la web de etoy, los usuarios eran “secuestrados” y recibían la amenaza: “No te muevas, este es un secuestro digital.” El éxito de la acción – hasta 17.000 secuestros por día, más de 600.000 en total– obligó el grupo a suspender el experimento (“demasiados querían ser secuestrados voluntariamente”). Con esta acción, etoy logró demostrar las deficiencias del acceso a la www y lanzar una “crítica al uso pasivo y desorientado de los nuevos medios”, como afirmó Martin Kubli de etoy.

El netactivismo generó movimientos interesantes y efectivos, aportando una metodología de actuación en grupo y un posicionamiento político crítico en base a una “desobediencia civil electrónica”. Este concepto, introducido por el grupo de activistas zapatistas mexicanos en 1994 y difundido por el grupo Critical Art Ensemble algunos años después, sirvió de lema para una serie de acciones activistas o hacktivistas, como *FloodNet*, del grupo Electronic Disturbance Theater (EDT), que con un software para la invasión masiva de webs, colapsó el servidor del gobierno mexicano con preguntas y búsquedas en la base de datos (las palabras “derechos humanos” fueron repetidamente introducidas en el buscador de la web, que una y otra vez daba como resultado “not found”). Los posicionamientos críticos respecto a cuestiones tanto sociopolíticas como relacionadas con el planteamiento en el contexto mismo de los efectos e idiosincrasias de la tecnología produjeron y siguen originando aportaciones especialmente estimulantes en la red. Para poner algunos ejemplos: *Refugee Republic*, de Ingo Günther,(12) deja entrever que, en la era telemática, en la que se habla de la globalización o la “desmaterialización” de las fronteras en el ciberespacio, la realidad geográfica patente en los problemas de inmigración sigue siendo una cuestión de poder territorial. *Technologies To The People*, de Daniel García Andújar,(13) parte de la reflexión en torno al uso “democrático” de las tecnologías y actúa como una provocación pública, en la medida en que se presenta como una empresa virtual que, aunque sólo exista como proyecto artístico, funciona de manera real en el contexto de la sociedad.

Esta segunda etapa se caracterizó también por la realización de los primeros eventos, muestras y publicaciones directamente vinculados con el net art o las comunidades virtuales. *Mythos information - Welcome to the Wired World* fue el tema de Ars Electronica 95, comisariada por Peter Weibel, que reunió gran parte de la comunidad artística activa en Internet y en proyectos de telecomunicación (Muntadas, Knowbotics Research, Eduardo Kac, David Blair, Public Netbase tO, etc.), así como teóricos de los medios, que sentaron las bases para el replanteamiento del tecnodiscurso (Paul Virilio, Florian Rötzer, Friedrich Kittler, Pierre Levy, Slavoj Zizek, Geert Lovink, Saskia Sassen, etc.). (14) Sobre todo a partir de 1996, empezó a difundirse el término *net.art*, utilizado en el primer encuentro de artistas europeos que trabajaban con Internet, *The Next Five Minutes*.

En España, tal vez la primera obra de net art que logró el apoyo de un Museo sea *Sísif* (1995), de Antoni Abad, que consistió en dos páginas, una instalada en la web del MACBA Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, y otra en la del Museo de Wellington en Nueva Zelanda. La doble representación de Sísifo tirando penosa e interminablemente de la cuerda en sus dos extremos, aludía al vínculo simbólico (pero igualmente enredado) en el espacio virtual. Abad también logró vender la primera obra de net art en España, *1.000.000*, en el contexto de ARCO 1999.

“Lo Humano y lo Invisible” (15) (noviembre de 1996 hasta enero de 1997) fue la primera muestra de web art organizada en España, y una de las primeras comisariadas en el mundo, dado que la primera exhibición de arte para Internet con proyección internacional fue la organizada en la Documenta X de Kassel, en 1997. (16) Este proyecto conjunto de ACC L’Angelot y Connect-Arte, (17) Barcelona, contó con la participación, en su gran mayoría, de artistas que fueron invitados a explorar el medio como nueva forma de lenguaje o crear obras específicas para el evento, como Bressemer, Bernardo Tejeda/Nilo Casares, Sylvia Molina/Juan Millares, Victor Nubla, Marc Palau, Carles Pujol, Myriam Solar, Yolanda Segura y Zush, pero también participaron netartistas que, en aquellos momentos, empezaban a desarrollar un trabajo personal para Internet, como la pareja Jodi (Dirk Paesmans y Joan Heemskerk).

En 1997, Robbin Murphy y Remo Campopiano organizaron la muestra *Port: Navigating Digital Culture*, en la galería del MIT List Visual Arts Center de

Cambridge, Massachusetts. La preocupación de los impulsores del proyecto por la solución de la presentación física hizo que optasen por criterios expositivos destinados tradicionalmente a obras de videoinstalación (los trabajos online eran proyectados en cuatro grandes pantallas que colgaban del techo; en las paredes se reproducían una serie de textos explicativos y didácticos sobre la muestra, etc.); de esta manera, se siguió dando énfasis, aunque careciese de coherencia, a la escenificación del espacio expositivo físico, y se relegó a un segundo plano el carácter en línea e interactivo de las obras.

En 1999, la muestra *Net_Condition* reunió por primera vez la gran mayoría de las obras de net art producidas internacionalmente hasta aquella época, así como obras nuevas. Como evento multilocal y *networked*, tuvo lugar en la red y simultáneamente en cuatro centros en diferentes países: ZKM/Center for Art and Media de Karlsruhe (Alemania), que promovió el evento; ICC - Intercommunication Center de Tokio (Japón); MECAD\Media Centre d'Art i Disseny de Sabadell/Barcelona (18); y el festival *steirischer herbst* de Graz (Austria). Cada uno de los centros participó a nivel local (presentando exposiciones "físicas") y a nivel telemático, produciendo obras específicas para la muestra y colaborando en la selección global de proyectos, realizada por Peter Weibel, a los que se podía acceder desde la web del ZKM. La importancia de la muestra no se estribó sólo en el alcance cuantitativo de obras participantes o en su carácter multilocal, sino también en la trascendencia de las reflexiones que se generaron por ocasión del evento a través del simposio organizado en Karlsruhe, de la presentación y debate público en MECAD y en Graz, de la edición del catálogo *Net_Condition* (una obra de referencia obligatoria) y de los diversos materiales publicados en los medios.

II. El siglo XXI. Reflexiones actuales en torno al arte para Internet

Desde la perspectiva contemporánea, parecen muy distantes los momentos de euforia idealista que prevalecieron en la fase inaugural de Internet, aunque nos separe tan sólo una década. Ahora más que nunca surgen interrogantes respecto al arte para Internet. No pocos teóricos y artistas

cuestionan las tendencias actuales en la red, sobre todo por el cada vez más frecuente carácter lúdico y banal de las producciones. Igualmente, el modo genérico e indiscriminado en que se atribuye la denominación “arte” a cualquier tipo de producción online provoca confusión y desconcierto. Interrogaciones diversas son formuladas cada vez más a menudo en el contexto del net art: “¿Entertainment o arte en la www?” (Gottfried Kerscher); “¿disneyficación de la red?” (Eva Wohlgemuth); “¿Fue buen consejo ubicar a los creadores para Internet en el contexto artístico? ¿Mantendrá el net art su frescura e individualidad ante el creciente interés de los museos? ¿Resistirá a la institucionalización?” (Tilman Baumgärtel). ¿Estamos experimentando la puesta en práctica de las ideas de Lucio Fontana y posteriormente de Beuys, que defendían que toda persona es un artista, en este caso, en el ciberespacio?

Como en otros campos de la creación, también la producción para Internet está tomando dos rumbos distintos: la generalización apoyada en la técnica, y el distanciamiento de los estereotipos. No hace mucho tiempo, tan pronto como los artistas plásticos descubrieron Internet como medio de difusión de sus obras, empezaron a escanear y subir a su página web las imágenes de dibujos, acuarelas e incluso pinturas, y a afirmar que también eran artistas digitales. Algo parecido está pasando con el uso de algunos software, como el Flash, que desarrolló una estrategia de marketing persuasiva dirigida a grupos de aficionados, que rápidamente agregaron a la marca corporativa la designación ‘arte’, como si ésta avalara sin reservas la calidad. Ahora, cualquier animación o pasatiempo dinámico realizado con esa herramienta recibe la “denominación de origen” *Flash Art*. La apropiación del término *arte* sirve, así, para justificar el uso de software comerciales. Resta saber si esta estrategia de mercado genera más ventas o, al contrario, estimula el pirateo de las herramientas.

Por otra parte, han surgido manifestaciones opuestas a esta tendencia más prosaica y generalista, que subrayan la necesidad de mantener la independencia respecto a los productos comerciales, como por ejemplo a través de los recursos de programación, y de apostar por la creatividad y el concepto. Los proyectos que trabajan en esta línea se caracterizan por una estética peculiar al medio telemático, que incide en el dinamismo, la deconstrucción y muchas veces en lo inesperado. En general, estos

“programadores” no quieren ser calificados de “artistas”, y tampoco consideran sus intervenciones en la red como obras de arte, a pesar de que, en muchos casos, el mundo del arte acabe por absorberlos. Proyectos que investigan, en particular, la dinámica de la red pasan a ser considerados automáticamente experimentos artísticos. Un ejemplo claro es la concepción de un nuevo premio en el contexto del festival *Transmediale* de Berlín dedicado a “artistic software”, que cada año selecciona una serie de propuestas de programas, como *Nebula.M81 Autonomous* de Netochka Nezvanova, o *retroYou* del español Joan Leandre. (19)

En esta línea de investigación incide el proyecto de Alexej Schulgin *Refresh* (1996), que motiva a los usuarios de Internet a emplear un comando poco difundido de html, el “refresh”, a través del cual se envía el navegador a otras páginas de html distintas tras cierto tiempo. Después de un mes en red, se constituyó una cadena sucesiva de homepages interconectadas en todo el mundo, aunque la mayoría de los participantes no conociese cada una individualmente. Otro ejemplo es *Schredder 1.0*, de Mark Napier, que considera que el navegador es un órgano de percepción que filtra y organiza una gran masa de información estructurada, y a través del cual entendemos la red, mientras las páginas web son imágenes gráficas temporales creadas cuando el software del navegador interpreta las instrucciones en html. Pero, ¿qué sucede si estas instrucciones se interpretan de manera diferente de lo previsto? *The Schredder* investiga la potencialidad de la estructura global a partir de una visión anárquica e irracional. Alterando el código html antes de que el navegador lo lea, la obra de Napier se apropia de los datos de la web y los transforma en una web caótica paralela. (20)

La diversidad de tipos de producciones online ha dado pie a frecuentes equívocos interpretativos o con afán clasificador. En los últimos años, sobre todo los teóricos de media art han intentado poner un poco de “orden” en el vocabulario impreciso, utilizado indiscriminadamente, así como establecer cierta distinción entre los diferentes tipos de creación. En líneas generales, se puede diferenciar entre network y net work (como propone Baumgärtel), o entre net art y web art. Net work o web art se refieren a obras realizadas para la www, que emplean el formato de página web o son *net-specific*. En este ámbito, es posible distinguir las obras interactivas (net-specific) de aquellas de

web art, cuya esencia funcional consiste en la navegación hipertextual mediante links o enlaces entre páginas, que no permiten la intervención directa del usuario en la obra, o cuya acción de clicar provoca alteraciones preprogramadas. Una parte representativa de las obras producidas en los últimos años sigue esta tendencia, y tal vez la mayoría sea menos experimental en cuanto al lenguaje y más trivial en lo que concierne a la navegación que muchas de las obras de la primera fase. Hay que tener en cuenta que el medio por sí sólo no cambia el lenguaje, sino que son las formas de utilizar el potencial de este medio las que implicarán en un cambio. Muchas obras de web art siguen empleando la pantalla y la estructura en red como si de un libro en papel se tratara (pensar que también las publicaciones físicas pueden ser hojeadas aleatoriamente o de forma no lineal): (21) el clic no corresponde a otra cosa que un simple pasar de página, por lo que se considera a la persona que la hojea como un lector corriente, no más activo o pasivo que el lector de un libro. En este caso, aunque el medio digital sea otro y sus potencialidades sean otras, se vale de las mismas formas convencionales o analógicas de uso y transmisión de información. La tendencia estetizante informalista, por otro lado, convierte la pantalla en mero campo en el que se despliegan atractivos juegos visuales. Son obras cerradas y, por consiguiente, muchas de ellas pueden ser visualizadas offline o copiadas en otro formato digital (cd-rom, diskette, etc.).

El carácter *net-specific* es una de las peculiaridades de las obras de net art o net work participativo e interactivo. Por un lado, los proyectos de net art interactivo son conceptual y funcionalmente dependientes de la red y de la actuación del usuario, que puede provocar cambios tanto en el sistema como en el proceso mediante recursos de Java script o applets, formularios o campos para la introducción de datos, CGI-scripts, etc. (como el proyecto *Good Browser/Bad Browser* de Blank y Jeron, 1997 (22)). En el contexto de este tipo de obras, las personas asumen una doble función: son usuarios y espectadores, pero son, a la vez, participantes y actores. Ello implica desempeñar un doble papel como observadores de lo que sucede o consumidores de la información que circula, y como integrantes de este espacio virtual e impulsores de cambios en la información. La versión más actual de Z de Antoni Abad (23) juega con las posibilidades de interacción con

la mosca virtual, que se traslada de la web al escritorio del ordenador del usuario. La mosca en la pantalla funciona como un elemento activo, fuera de contexto y fuera de control; como un elemento que subvierte las funciones (pre)establecidas de Internet. La imposibilidad de "atrapar" (controlar) completamente el medio y sus significados, que están dispersos de forma caótica por la red (de la misma manera que el caótico vuelo de la mosca por toda la pantalla) se refleja en el comportamiento del insecto. Por ello, en este proyecto "volar" y "navegar" son dos acciones que adquieren una cierta similitud.

Por otro lado, en los proyectos de net art participativo, el usuario es invitado a colaborar activamente en el proceso enviando información o datos, que pasan a formar parte de la obra (como *File Room* de Muntadas, o *The longest sentence of the world*, de Douglas Davis, para citar dos proyectos ya "clásicos" (24)).

Las obras de network o, como propuso Joachim Blank, *context-systems*, consisten en proyectos que crean una red colaborativa y existen a partir de la participación de múltiples usuarios, que no necesariamente producen "arte", sino que actúan en esta plataforma común (como los mailing lists *Syndicate*, *nettime*, *Rhizome*, etc., o las comunidades virtuales, como *Public Netbase tO*, Viena (25)).

No obstante, debemos relativizar la precisión de estas definiciones, ya que muchas obras son un híbrido entre unas y otras. Por ejemplo, la obra *What:you:get*, de Roberto Aguirrezabala, coproducida por MECAD para la muestra *Net Condition*, (26) es un híbrido entre network y net work o net art: mientras los usuarios navegan por la web, sus desplazamientos son registrados en una base de datos, que permite identificar el perfil de la persona (una paráfrasis a los estereotipos generados por los llamados buscadores "inteligentes"). Los usuarios no son conscientes de este proceso, pero, al final de esta primera etapa, tienen acceso a una comunidad virtual poblada por otras personas (anteriores visitantes de la web) que comparten el mismo perfil. En esta comunidad, pueden establecerse diferentes formas de convivencia que generan intercambios de información entre los participantes y transforman este sitio en una plataforma de encuentro virtual.

Las obras online que emplean tecnologías de vida o inteligencia artificial, así como sistemas robóticos, suelen ser híbridos, puesto que pueden basarse en la participación del usuario, pero adquieren muchas veces formas autónomas a través de sus códigos preprogramados o algoritmos (banco de datos, algoritmos genéticos, etc.). En varios casos, el hibridismo se produce tanto respecto al formato, dado que combinan la propuesta online con una presencia física real en forma de instalación o intervención pública, como en cuanto al tipo de interactividad. La obra de vida artificial online y en formato instalación (ICC InterCommunication Museum de Tokio) de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, *Life Species*, (27) interrelaciona las aportaciones de los visitantes reales en el espacio de la instalación con las de los usuarios en red. Mediante un sistema de codificación que traduce textos en formas con sus códigos genéticos, los participantes puede crear su propia criatura artificial a través del envío de un correo electrónico con una descripción escrita. A partir de la recepción del e-mail, la criatura es generada formalmente y empieza a “vivir” en el *environment* virtual. El “creador” del ser virtual recibe un *currículum vitae* y una imagen de “su” criatura y se le informa del tiempo de vida, sus descendientes y clones generados.

Mientras en este tipo de obras predomina la noción de habitat artificial e inmaterial, las obras telerrobóticas suelen apropiarse de un espacio físico, en el que generalmente está instalado el sistema robótico, al cual se vincula un espacio virtual, que permite al usuario la interacción a distancia con la máquina. Sterlac, Eduardo Kac y Ken Goldberg, entre otros, han creado obras telerrobóticas basadas en la noción de “remote-users”, que envían a través de la red instrucciones de funcionamiento a las estructuras robóticas: en el caso de Sterlac, para manipular su propio cuerpo en obras de telepresencia (*Ping Body*, 1997); en Kac, para controlar la mirada del telerrobot (*Rara Avis*, 1996); y en Goldberg (*TeleGarden*, 1995), para cultivar a distancia un jardín. El *TeleGarden* (28) fue instalado físicamente en el Ars Electronica Center en Linz, Austria, y consistió en un pequeño jardín real de caléndulas, pimientos y petunias, en el que cualquier usuario de la red, que estuviese dispuesto a dar a conocer su dirección de correo electrónico al colectivo de telehorticultores, adquiriría el derecho a plantar y regar el jardín, empleando para ello el brazo robótico manipulado a distancia. La subsistencia de la planta quedaba a cargo

de la persona que la había plantado, que debía regarla y cuidarla a través de su extensión mecánica. (29) La segunda experiencia, el “work-in-progress” *TeleZone*, (30) ofrecía la posibilidad a los usuarios de construir una pequeña ciudad virtual mediante el control de un robot a través de Internet, que desplazaba por una plataforma física instalada en el Ars Electronica Center los elementos o estructuras según las indicaciones del “arquitecto” virtual. La idea era crear un conjunto arquitectónico construido de forma colectiva y compartida en el espacio virtual (VRML) y en el contexto real (sala de exposición).

El control remoto online de acciones que pueden ser observadas en espacios físicos es una de las características de las obras que pretenden intervenir en el contexto público. Rafael Lozano Hemmer, en *Alzado Vectorial Elevation*, instaló focos de luz controlados telerrobóticamente en el centro histórico de la ciudad de México, (31) el Zocalo, cuyos movimientos en directo podían ser determinados por los usuarios de la red. Estos ejemplos de hibridismo demuestran el desgaste de la rígida frontera entre las nociones tradicionales de arte y no arte. De hecho, varios proyectos para Internet barajan ambas nociones y muchas veces la intención última de sus realizadores (experimentar la potencialidad de la red, jugar con la interactividad online, etc.) no corresponde con la clasificación que le es asignada por el medio artístico. Como declara Olia Lialina: “Yo no era una artista antes de que me convirtiesen en netartista. Tal vez sea por eso que, desde el principio, me concentré en el lenguaje de Internet, en sus estructuras y metáforas.” (32) O según constata Jodi: “El rótulo “arte” no está adherido a nuestro trabajo. En el medio en el que actuamos nadie se preocupa de tales etiquetas. Pero cuando exhibimos nuestro trabajo en una galería, entonces se le asigna el rótulo “arte” y nosotros tenemos que inventar un “método artístico” para poder enseñar nuestro trabajo.” (33)

III. Metáforas / NETáforas (34)

De la misma manera que no se puede tratar el media art de forma aislada del arte contemporáneo, tampoco es posible entender (como muchos autores ya apuntaron) el net art como un nuevo “ismo”, una corriente independiente de la producción artística actual. El propio cuestionamiento

constante del arte no es una tendencia exclusiva en el contexto online, sino que emerge en el seno del arte a lo largo de todo el siglo XX. La necesidad de desarrollar un lenguaje creativo propio, adecuado a las idiosincrasias de las técnicas, las tecnologías o del medio, es asimismo una constante en todos los procesos emergentes. Gran parte de los netartistas o networkers (utilizaremos los neologismos al carecer de un concepto más global) es consciente de que el trabajo para la red no conlleva la adaptación y el ajuste de modelos de producción del pasado o de otros medios –estrategia muy apreciada por la retórica posmoderna–, sino que implica crear nuevos modelos específicos para el contexto de Internet.

En muchos de los proyectos de web art, la inexistencia de un camino prefijado o delimitado, o de un conocimiento preciso del objetivo final, refuerza el concepto de *navegación*. El observador es transformado en un viajero que puede determinar el trayecto, pero no conoce su destino y está expuesto a las aventuras “performáticas” ofrecidas por la obra. El viaje como forma de recorrido hipertextual es tal vez una de las metáforas más exploradas por las producciones online. *Desertesejo*, (35) de Gilberto Prado, consiste en un ambiente virtual interactivo multiusuario construido en VRML, que permite la presencia simultánea de hasta 50 participantes. Aunque juega con la idea de extensión geográfica, el viajante experimenta el espacio como infinito, formado por diferentes ambientes, a los que puede acceder activando iconos y asumiendo un avatar. Los trayectos pueden ser recorridos en solitario o actuando con otros usuarios que estén presentes en el mismo entorno vía chat 3D.

En muchas obras, este estilo de navegación se asocia con la forma de participación lúdica. Algunos autores vinculan el aspecto lúdico de los nuevos medios a fenómenos marginales del comportamiento orientados al tiempo libre, y no al núcleo de una relación contigua y cada vez más ostensible con los artefactos técnicos. No obstante, es fácil constatar que, en la era digital, la tríada *acción-interfaz-juego* ha dejado de ser, desde hace mucho tiempo, una manifestación marginal del comportamiento para pasar a ser uno de los fenómenos socioculturales más extendidos en la actualidad. (Y no nos referimos únicamente a los *computergames* o videojuegos, sino que podemos extrapolar estas ideas a otros ámbitos de nuestra cultura: a los medios de

comunicación de masas, a la política, a la economía, etc.). La aplicación de las estrategias de los juegos en obras para Internet constituye hoy uno de los recursos más recurrentes. El hecho de actuar en el terreno de lo virtual (el *como-sí*) produce una escisión con la realidad del entorno. El conjunto de reglas creado a propósito de cada juego genera una (seudo)realidad simbólica, es decir, un contexto virtual. A través de la acción y de la relación directa mediante la interfaz, los usuarios se sienten integrados en el universo del juego y en su “vocabulario” visual lúdico.

El hecho anteriormente apuntado se manifiesta de forma tangible en obras de web art como *La Intrusa* de Natalie Bookchin y *[Relaciones de incertidumbre]* de Dina Roisman. (36) La estructura abierta e hipertextual, el dinamismo, la relación espaciotemporal y la acción constituyen sus características esenciales. Mientras el concepto central de *La Intrusa* consiste en investigar el empleo del lenguaje propio de los juegos de ordenadores para la construcción de una narración hipertextual de un cuento de Jorge Luis Borges, *[Relaciones de incertidumbre]* utiliza la estructura formal del juego para generar un laberinto de imágenes y contenidos, a través del cual el usuario debe navegar o perderse. En estas dos obras, el juego y la interfaz gráfica son el eslabón estratégico que une los contenidos de la obra, el usuario y la acción.

Las experimentaciones con la generación de narraciones hipertextuales han creado un género específico en Internet. Una de las primeras experiencias fue llevada a cabo en la famosa exhibición comisariada por Jean François Lyotard en el Centre Pompidou de París en 1985, *Les Immatériaux*, que demostró la capacidad de los escritores para adaptarse a un nuevo tipo de escritura colaborativa y en red. Más de veinte escritores, artistas e intelectuales recibieron una estación Minitel, que permitió la interconexión y el desarrollo de un coloquio en red. En las obras online más actuales, la reconstrucción de la historia suele depender del recorrido elegido por el usuario, como, por ejemplo, en las obras de la artista rusa Olia Lialina (*My boyfriend came back from the war*) (37) o en los poemas visuales de *Postales*, de la argentina Gabriela Golden. (38) Otro tipo de hipertextos apuestan por la contribución participativa del usuario, que debe aportar contenidos y ayudar, así, a construir la narrativa. La obra *The Exquisite Corpse*, de Sharon Denning,(39) plantea la creación colectiva de la historia como proceso colaborativo entre los usuarios. A partir de

una base de datos de posibles historias, los lectores/partícipes generan una red de rutas, que puede conducir a muchos finales potenciales o a la ramificación infinita de posibilidades de enfoque dentro de cada capítulo. (40)

Si navegamos por distintos proyectos artísticos en Internet, nos damos cuenta de que las cuestiones de la identidad, el género y el cuerpo son, sin duda, algunos de los temas más tratados por los artistas web. *Bodyscan* de Eva Wohlgemuth (41) es un ejemplo contundente del cuestionamiento de la noción de cuerpo virtual: la imagen del cuerpo digitalizado de la artista cobra “vida” en la medida en que permite el acceso libre de los visitantes a su interior. La transformación del cuerpo en una zona topográfica virtual, en un campo de exploración, está en consonancia, además, con los planteamientos postbiológicos cultivados y propugnados por diversos artistas. Cuando el performer Stelarc propone la utilización del cuerpo como anfitrión de otros agentes remotos, está planteando, en definitiva, una nueva concepción de identidad y conciencia de realidad personal: el cuerpo como objeto y como sujeto a la vez; el cuerpo ya no como un sistema funcional cerrado, sino como un medio receptor y de interfaz entre sujeto y usuario, entre sujeto y entorno. La identidad se vuelve susceptible de cambios y transformaciones. El ciberespacio permite vivir experiencias sensoriales *sui generis*, en la medida en que hacen posible traspasar (virtualmente) la piel e internarse en el mundo orgánico inmaterial. Es el caso de *Epithelia* de Mariela Yeregui, (42) una obra de net art, en la que el cuerpo virtual agenérico y neutral de un “otro” se abre a la navegación por fragmentos, que conforman el cuerpo de datos como construcción textual colectiva, anónima, sin mediación temporal o material. Construir el cuerpo deseado por el usuario en tres dimensiones (VRML) es uno de los objetivos de la obra de Victoria Vesna *Bodies (c) INCorporated*, que ya reúne más de 5000 modelos de avatares personalizados. (43)

Aunque autores como Gottfried Kerscher, refiriéndose a la constante renovación y la inmensa velocidad de desarrollo inherente a la tecnología telemática (nuevas versiones de navegadores y software, ampliación del ancho de banda, recursos de streaming video, etc.), suelen afirmar que “el net art no tiene pasado, sólo vive en el presente”, (44) una de las preocupaciones actuales atañe precisamente a la preservación de las obras que conforman esta “breve” historia. Muchas producciones de la primera etapa ya no pueden

ser exhibidas online debido a las dificultades técnicas: incompatibilidad de navegadores o programas, tipo de programación, etc. Centros especializados en la conservación de obras de media art, como Montevideo en Amsterdam, están desarrollando estrategias para mantener “vivas” a muchas de las obras para Internet más antiguas, amenazadas de la completa descomposición e inutilización. No obstante, aunque se preserven los software y hardware, la mayoría no puede funcionar más, ya que depende de condiciones ya inexistentes en la red. Como constata Baumgärtel, prácticamente ninguna de las homepages históricas de 1994 ha sobrevivido el año 2000. (45) La obsolescencia tecnológica ya es una realidad en Internet: muchos navegadores o lenguajes de programación ya no existen, como el Mosaic 1.0, Hot Java, Mosaic Netscape, etc. El carácter efímero y temporal inherente a las creaciones procesales online se vuelve contra ellas mismas, y lleva a la rápida desaparición de algunas producciones memorables de net art. El medio digital suele ser exaltado por permitir un gran avance cuantitativo en la preservación del conocimiento, pero paradójicamente resultan fallidas las estrategias técnicas online de preservación de la memoria.

IV. Vídeo e Internet (46)

Ambas tendencias de arte para Internet y arte en Internet o “context systems” se manifiestan también actualmente en el ámbito del audiovisual en Internet. Mientras la mayoría de los proyectos que incluyen la instalación telemática audiovisual y la teleperformance online están concebidos específicamente para el medio, el vídeo en Internet sigue utilizando, en su gran mayoría, los recursos telemáticos como forma de distribución, manteniendo el lenguaje lineal propio de las obras monocanales. Algunas excepciones, como los proyectos de Antoni Abad, *Sitio Taxi* (48), Cuco Fusco, *Life under surveillance* y de Fran Ilich, *Being Boring* (49), investigan, además de una narración dinámica no lineal, formas innovadoras para involucrar al usuario en la creación de la obra.

La **teleperformance** de Cuco Fusco, por ejemplo, permitía la participación activa del usuario en el desarrollo de la performance “física”. Realizada en colaboración con Ricardo Domínguez, *Dolores from 10 to 22* consistió en una actuación de la artista durante 12 horas, privada de todo contacto exterior, encerrada en un espacio vigilado por un guardia (Domínguez) y por tres cámaras de vigilancia, cuyas imágenes eran transmitidas online. Los usuarios conectados podían debatir entre sí e interactuar con el guardia, enviándole órdenes. La implicación social y política de “la normalización de la vigilancia en la sociedad contemporánea y la cultura de la red” era el foco de atención de la obra.

El **net-film** colaborativo del media artista mexicano Fran Ilich, *Being Boring*, gira en torno a la vida cotidiana de un grupo de jóvenes que se queda sin televisión durante una semana y debe plantearse cómo llenar su tiempo. El usuario puede, mediante sistema de votación, elegir el curso de la narración y las escenas que desea que se filmen. De esta forma, la historia tiene una estructura inicial, pero el autor no sabe cómo continuará y cuál será su final, subordinado a las decisiones del usuario. El uso de medios telemáticos permite, según el autor, “que no sean las editoriales ni la industria cinematográfica las que decidan las narrativas dominantes, es decir, las historias que dan algún sentido a nuestras vidas”.

La vida cotidiana es también el tema de *Sitio Taxi*, de Antoni Abad. Planteado para un colectivo de taxis de la Ciudad de México, este proyecto en red de comunicación audiovisual celular reunió a un grupo de 17 taxistas, a los que Abad proporcionó teléfonos móviles con cámara de vídeo integrada y basados en sistema de GPRS. El objetivo era que estos usuarios construyesen una memoria de sus trayectos y experiencias a lo largo del día, desde el momento en que salían de sus casas y durante las 24 horas de circulación por las calles de la ciudad. Sus visiones personales e inquietudes eran transmitidas online, ofreciendo al visitante de la web una oportunidad insólita de acompañar la vida cotidiana de un taxista en la gran capital mexicana, registrada desde su propio punto de vista.

Con el desarrollo de la tecnología de streaming media online, a partir de principios de este siglo, se está produciendo una tendencia específica en el ámbito de la creación audiovisual online, cuya principal característica es el uso de los recursos narrativos hipertextuales, que, además de aspectos multimedia, son también participativos.

La tecnología **streaming** permite comprimir la información de audio y vídeo, y enviarla como un flujo (stream) continuo de paquetes TP a través de la red, para ser ejecutados mediante software editor multimedia. Esto permite escuchar y visualizar los archivos de forma sincronizada mientras se están descargando, de modo que se aligera el proceso y se evita el largo y doble procedimiento empleado hasta ahora, que consistía, primero, en descargar el archivo entero en el ordenador y, después, ejecutarlo. El uso de servidores streaming permite, asimismo, la transmisión de eventos audiovisuales en directo y la intervención de varios usuarios simultáneamente. Estos recursos tienen influencia en el grado de importancia creciente que esta tecnología va adquiriendo y en la viabilidad de desarrollo de nuevas utilidades. Proyectos innovadores como los de Mariela Yeregui, *Topografías desmesuradas*, e Iván Marino, *In death's dream kingdom* (50), son buenos ejemplos de los nuevos lenguajes basados en el audiovisual participativo que pueden desarrollarse a través de esta tecnología. En su obra, Marino establece una dicotomía entre la construcción de la narración por parte del usuario y la deconstrucción del lenguaje y de la percepción de las personas, planteada en los vídeos. La realización se hizo a partir de registros de vídeo tomados en un hospital

psiquiátrico argentino. A través de la navegación, el usuario puede construir un nuevo sentido narrativo audiovisual, aunque se confronta con imágenes del deterioro de la conciencia humana, de la degeneración del cuerpo, de lo irracional.

V. Web cam y otros fenómenos (51)

Un caso específico constituyen los proyectos de **web cam**. Según los datos históricos, el primer uso de una cámara en red se llevó a cabo en 1991 en la Universidad de Cambridge, cuando dos estudiantes conectaron una cámara de vigilancia a un ordenador, a fin de controlar en red lo que sucedía en el espacio de la cafetería, específicamente con la máquina de café (52). La videovigilancia mediante cámaras web se ha convertido en uno de los temas más explorados por los artistas, como las obras performáticas del grupo norteamericano Surveillance Camera Players (53). Con sus acciones, pretende manifestar su condena del uso indiscriminado de cámaras de videovigilancia en los espacios públicos, que violan el derecho a la privacidad de los ciudadanos. Sus proyectos se caracterizan por la performance o representación delante de cámaras de videovigilancia y cámaras web en la ciudad.

“Improve self policing with further absented police force” es el mensaje que transmite la página inicial del proyecto *CCTV A World Wide Watch* (54), de Heath Bunting. La idea de transformar al usuario en un ciudadano policía, que vigila la ciudad a través de las cámaras web que captan la vida en las calles, es una llamada de atención sobre la justificación de los sistemas de videovigilancia mediante la pretendida “seguridad ciudadana”. Cuatro cámaras web están instaladas en cuatro ciudades y calles de diferentes países. Si el usuario denuncia algún crimen observado a través de las imágenes transmitidas por una web cam, entra directamente en el “catálogo de crímenes” de la web. De observador pasivo o simple voyeur, el usuario se convierte en agente colaborador del sistema. El artista reflexiona, así, sobre la facilidad con que puede pasarse de la trasgresión al cooperativismo.

Dos proyectos tempranos de web cam art marcan otras tendencias del empleo artístico de cámaras web. Por un lado, *The Multicultural Recycler* (55), de Emy Alexander (1996), considerada hoy día una obra ya "histórica", busca

una forma de participación del usuario e investiga la relación entre obra de arte y aleatoriedad de los medios. *GhostWatcher* (56), de June Houston (1997), recurre a la marcada tendencia voyeurista de los usuarios de Internet, mostrando la progresiva intromisión y vulneración del espacio privado. En esta obra, la artista se dice amenazada por fantasmas e instala varias "live-cams" en puntos estratégicos de su casa –debajo de la cama, en el sótano, etc.–, de forma que los usuarios puedan vigilar cualquier suceso sospechoso, que debe ser avisado vía email a Houston.

El fenómeno más reciente en Internet gira en torno al **weblog**, o simplemente **blog** (bitácora de la web), que apareció a finales de los noventa. Los blogs son una versión actualizada de las antiguas listas de enlaces (What's new, etc.) o de los diarios online. Como sugiere el término en inglés, consisten en las anotaciones, los hipervínculos o el historial de navegación por los sitios de la red que propone un usuario. Pueden considerarse como una especie de "diario personal" que el usuario hace público en Internet. El actual "boom" de diferentes tipos de blogs (fotologs, audiologs, videologs) se debe, sobre todo, a la facilidad de manejo: a través de servidores gratuitos de bitácoras (como blogger.com) y siguiendo unas sencillas instrucciones, cualquier usuario puede colgar rápidamente su weblog en la red. Sus contenidos son de lo más diverso: desde diarios íntimos, pasando por recorridos de viajes personales, historias de familia, hasta fuentes de información, periodismo individual o manifiestos contraculturales.

El llamado **vlog** o vblog –abreviación de **videoblog**– es la manifestación más reciente en Internet. En éste, el principal medio utilizado es el vídeo digital. Siguiendo la idea más sofisticada y colectiva de Web TV, los vlogs son una versión más modesta, en los que se suelen colgar vídeos, también llamados videoposts, de manufactura más "casera" y personal. Algunos tienden a una forma de periodismo individual online, otros a difundir sus propias producciones o vídeos familiares. Se trata, sin duda, de un fenómeno que está creciendo a gran velocidad y que puede llegar a ofrecer propuestas interesantes y creativas.

NOTAS

1. Este artículo es una versión actualizada del texto publicado en 2003, en: <http://reddigital.cnice.mecd.es/3/sumario.html>

La denominación *wwwart* aparece en el proyecto de Alexei Shulgin *Hotpics*

2. Sobre los antecedentes del net art ver: Claudia Giannetti, "Introducción", en: C.Giannetti (ed.), *Ars Telematica - Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. Barcelona, ACC L'Angelot, 1998, pp. 7-10; Peter Lunenfeld, "En busca de la ópera telefónica", en el mismo libro, pp. 50-57. Cfr. Tilman Baumgärtel, "Net Art. On the History of Artistic Work with Telecommunications Media", en el catálogo *Net Condition. Art and Global Media*. Karlsruhe/Cambridge, ZKM/The MIT Press, 2001, pp.152-161

3. <http://www.thing.or.at>

4. Merel Mirage en entrevista con Irmela Schneider y Peter M. Spangenberg, "Internetkommunikation, Emotionalität und Neugier", en: VV.AA. *Formen interaktiver Medienkunst*. Francfort del Meno, Suhrkamp Verlag, 2001, p. 354. N.de la A.: la versión Beta-2 de Mosaic 1.0 fue el primer navegador de la www presentado públicamente el 27 de septiembre de 1993.

5. <http://www.khm.de/~merel/>

6. Joachim Blank en entrevista con Gottfried Kerscher, "Brave new city", en: VV.AA. *Kritische Berichte - Zeitschrift für kunst- und Kulturwissenschaften* 1/1998. Bochum, Ulmer Verein für Kunst- und Kulturwissenschaften, 1998, p. 11

7. La obra se remonta a la película de Blair "Wax or the Discovery of Television Among the Bees", de 1991. Escenas de esta película han sido mezcladas con imágenes, sonidos y textos, creando una red de asociaciones y referencias, en la que ya no es posible plantear una historia lineal. El usuario debe construir una nueva narrativa y generar otras posibilidades de guión.

8. *De Digitale Stad*: www.dds.nl. El proyecto *Ciudad Internacional Berlín* finalizó en 1998.

9. www.thefileroom.org

The File Room utilizó al principio la tecnología W3 y el programa Mosaic, y estaba concebida para ser presentada en formato instalación y online.

10. Jodi (Joan Heemskerk y Dirk Paesmans) en entrevista con Tilman Baumgärtel, "We love your computer", en: VV.AA. *Kritische Berichte - Zeitschrift für kunst- und Kulturwissenschaften* 1/1998. op.cit., p. 22

<http://www.jodi.org>

11. www.etoys.com

12. <http://www.refugee.net>

13. <http://www.irational.org/tttp/primera.html>

14. Ver catálogo *Ars Electronica' 95*. Peter Weibel y Karl Gerbel (eds.). Viena, Nueva York, Springer Verlag, 1995.

15. La muestra proponía una reflexión sobre el concepto de lo invisible (propio del medio inmaterial telemático), confrontándolo con la interpretación del sociólogo y etnólogo francés Jean Servier. En el libro *L'Homme et L'Invisible*, Servier pone en entredicho algunos de los dogmas en los que se funda la actual civilización occidental. Jean Servier desarrolla una interesante teoría sobre la constante preocupación humana por lo Invisible: por la vida y la

comunicación más allá de los límites del cuerpo y de la materia. “Cada hombre es real o virtualmente un altar de lo Invisible”, afirma Servier. La ciencia occidental plantea un Yo y un no-Yo: un sujeto pensante y un objeto pensado. La ciencia en las civilizaciones tradicionales enuncia, al contrario, un *mundo-en-mí* y un *mundo-en-el-mundo*. Sólo para nosotros, los occidentales, la epidermis separa dos regiones heterogéneas: el mundo y el yo”. A partir de las teorías de Jean Servier respecto a lo Invisible, por un lado, y de las nociones de neocolonialismo, por otro, la idea central de la muestra consistía en actualizar sus propuestas y contrastarlas con la cultura telemáticas, analizando sobre todo las estrategias de la conquista digital: entre la apología, la euforia y el despotismo. Durante un largo período, la meta del llamado Primer Mundo ha sido “dividir el tiempo y el espacio de las demás civilizaciones en trozos occidentales” (Servier). ¿El siglo XXI confirmará la separación definitiva según el control de datos entre un “Primer Mundo” en la era digital y “Terceros Mundos” en la era analógica?

La dirección técnica de la muestra y el diseño de la web fue estuvo a cargo de Yoonah Kim; esta autora fue la comisaria. Cfr. *Work in progress 1993-1997*, Barcelona, ACC L’Angelot, 1997, pp. 61-63

16. Hans Dieter Huber, Tilman Baumgärtel y otros autores consideran que la primera muestra de net art fue comisariada por Simon Lamuniere para la Documenta X de Kassel (21 de junio a 28 de septiembre de 1997). Cfr. Hans Dieter Huber, “Digging the Net”, en: Kai-Uwe Hemken (ed.) *Bilder in Bewegung*. Colonia, DuMont, 2000, p. 171; Tilman Baumgärtel, catálogo *Net Condition*, op.cit., p.158.

Una copia “pirata” de la muestra puede ser consultada en <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx>.

17. Connect-Art, Barcelona, tuvo el mérito de realizar un trabajo pionero en España como revista online dedicada al arte y la cultura contemporáneas. ACC L’Angelot nació en 1993 de la iniciativa privada, apoyada sobre todo por el artista Thomas Nölle y por la autora, con el objetivo de crear un punto de encuentro, investigación, divulgación y realización de actividades relacionadas con el campo del arte y las nuevas tecnologías: exposiciones, muestras de videoarte, arte digital y telemática, música contemporánea, performance,

conferencias, debates, publicaciones y otras actividades relacionadas con la propuesta multidisciplinar del espacio. Se trataba, entonces, de la primera propuesta con este enfoque en Barcelona y en España.

18. MECAD|Media Centre d'Art i Disseny fue creado en septiembre de 1998 a iniciativa de la Fundació FUNDIT en Sabadell, y tiene su sede actualmente en el centro de Barcelona. Su objetivo es apoyar el arte que utiliza las nuevas tecnologías mediante la organización de actividades culturales (exposiciones, muestras online y offline, conferencias, etc.) y académicas (masters especializados en medios interactivos y comisario en nuevos medios). A través de su Media Lab, MECAD desarrolla un programa de becas de apoyo a la producción y la formación en media art. www.mecad.org

19. <http://www.transmediale.de>

20. <http://www.potatoland.org/pl.htm>

21. Por ejemplo, en "Poème en mouvement" (1961) de Agustín Larrauri, las hojas del libro de poemas participativos pueden ser reordenadas según la voluntad del lector.

22. http://sero.org/bad_browser

23. www.zexe.net (La primera versión fue coproducida por MECAD para la muestra Net_Condition y puede visitarse en la galería virtual de www.mecad.org)

24. <http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/Sentence/sentence1.html>

25. <http://www.t0.or.at/t0>

26. www.mecad.org en Galería Virtual

27. <http://www.mic.atr.co.jp/~christa/>

Ver monográfico sobre los artistas en www.mecad.org/e-journal (número 3 en Archivo o <http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero3/reindex.htm>)

28. <http://www.usc.edu/dept/garden/>

Creada por Goldberg junto con Joe Santarromano, George Bekey, Steven Gentner, Rosemary Morris, Carl Suffer y Jeff Wiengley.

29. Cfr. Jullian Burt, "Sombras y residuos: el arte telerrobótico en Internet de Ken Goldberg", en *Ars Telematica - Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. Barcelona, ACC L'Angelot, 1998, pp. 138-142

30. TeleZone ha sido creado por Erich Berger, Peter Purgart, Volker Christian y Ken Goldberg
<http://telezone.aec.at>

31. www.alzado.net

32. Entrevista con Tilman Baumgärtel en <http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/index2.html>

33. *Kritische Berichte*, op.cit., p. 19

34. Título de las muestras online en v.1 y v.2. www.mecad.org/netaforas.htm

35. <http://www.itaucultural.org.br/desertesejo>

36. Ambas obras producidas con el apoyo de MECAD. ver Galería Virtual en <http://www.mecad.org>

37. <http://will.teleportacia.org>

38. <http://postal.free.fr>

39. <http://www.repohistory.org/circulation/exquisite>

40. Cfr. Claudia Giannetti, *Estética Digital - Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona, ACC L'Angelot, 2002, pp. 122-130

41. <http://thing.at/bodyscan/>

42. <http://hypermedia.ucla.edu/epithelia/index>

43. www.bodiesinc.ucla.edu

44. Kritische Berichte, *op.cit.* p. 29

45. Una excepción es *Poem*Navigator*, antes citada

46. Parte de este subcapítulo ha sido escrito y publicado para el proyecto “Video_Online” de la Mediateca de Caixaforum – Fundació “la Caixa” en: <http://www.mediatecaonline.net/videonline/>

47. <http://www.hangar.org/sisif/indexv.htm>

48. Antoni Abad, *Sitio Taxi*: <http://www.zexe.net/TAXI>. Eugenio Tisselli fue el creador del sistema informático y la programación.

49. Cuco Fusco, *Dolores from 10 to 22*: <http://www.kiasma.fi/www/viewresource.php?id=3Lolv9aQpOfVH9Z0&lang=en&preview>

Fran Ilich, *Being Boring*: http://delete.tv/being_boring/

50. Mariela Yeregui, *Topografías desmesuradas*; Iván Marino, *In death's dream kingdom*: <http://www.mecad.org/playingfield.htm>; ambas obras han sido realizadas con el apoyo de MECAD/ESDi, en el contexto de “Playing Field”, un proyecto conjunto con el Netherlands Media Art Institute, Amsterdam, y el IMG/Institut für Mediengestaltung und Medientechnologie de Mainz (Alemania), con el apoyo del programa Cultura2000 de la Comunidad Europea.

51. Parte de este subcapítulo ha sido escrito y publicado para el proyecto “Video_Online” de la Mediateca de Caixaforum – Fundació “la Caixa” en: <http://www.mediatecaonline.net/videonline/>

52. www.cl.cam.ac.uk/coffee/qsf/coffee.html

53. <http://www.notbored.org>

54. http://irational.org/cgi-bin/cctv/cctv.cgi?action=front_page

55. <http://recycler.plagiarist.org/>

56. <http://www.ghostwatcher.com/>