

Las nuevas formas de arte siempre generan cierta incomprensión, incluso desconfianza; se diría que es lo normal. En el caso del net.art, no obstante, los malentendidos han alcanzado niveles inquietantes, y los más de quince años transcurridos desde sus primeras manifestaciones no parecen haber contribuido mucho a disipar la oscuridad. Este artículo esclarece sus principales características y repasa la historia del género.

mirar hacia delante a través del retrovisor el net.art en la encrucijada, quince años después

KAMEN NEDEV

IMÁGENES RTMARK.COM, ADAWEB.COM, JODI.ORG, NETTIME, GWEI.ORG, I/O/D

En diciembre de 1995, el artista yugoslavo Vuk Cosic recibió un mensaje que su cliente de correo electrónico no conseguía descifrar bien. El resultado en su pantalla era de «ruido» —algo así como *J8-g#\;Net.Art(-^s1-*. A Cosic la coincidencia le resultó divertida: el fallo de comunicación le ofreció, al azar, un término —el de *net.art*— que empezó a utilizar para referirse a un tipo de práctica que, aunque ya compartía con otros creadores, aún no sabía definir bien.

Se suele decir que los militares siempre se están preparando no para la guerra que está por venir, sino para la última guerra vivida... Sin entrar a debatir lo certero de esta frase, resulta curioso fijarse en los diseños de los primeros ordenadores (los *mainframes* de los años cincuenta y sesenta y sus terminales), así como, unas décadas más tarde, de los primeros ordenadores personales, para darse cuenta de que la úni-

ca manera que se tenía entonces de visualizar esta nueva herramienta era mirando hacia atrás: hacia la máquina de escribir. También el parecido de los primeros automóviles a unas calesas sin caballos resulta evidente. Quizás esta incapacidad de desprenderse totalmente del pasado —este mirar, simultáneamente, hacia delante y hacia atrás— sea un rasgo inherente al desarrollo tecnológico. O quizás cada paso hacia delante implique, necesariamente, una mirada melancólica hacia aquello que esa misma innovación va a desplazar.

No deberíamos, pues, sorprendernos por la dificultad a la hora de definir y comprender claramente corrientes culturales como el net.art: al fin y al cabo, estamos hablando de una tendencia con poco menos de dos décadas de edad, que además surge y se desarrolla dentro de un ámbito —el de la Red de Redes— cuyo vertiginoso

desarrollo y efecto sobre nuestro entorno social escapa, a su vez, a nuestra capacidad de análisis y comprensión.

LAS RAÍCES DEL ARTE EN RED

Aunque es común considerar que comparte espacio y visibilidad con el amplio conjunto de manifestaciones artísticas multimedia, lo cierto es que lo que realmente distingue el net.art, según la temprana pero acertada definición de Joachim Blank¹, es que se trata de «arte-en-red», no de arte «en la red». Son prácticas que, más que emplear la red como un canal de difusión y comunicación, se basan en esa misma comunicación: más que su espacio de recepción, las redes telemáticas son su material de trabajo y, por tanto, hacen imposible su comprensión fuera del contexto de las complejas relaciones sociales que se desarrollan en este ámbito.

1 «El arte en la red no es otra cosa que la documentación de un arte que no ha sido creado en la red [...] y, en términos de contenido, no establece ninguna relación con la red. [...] El arte.en.red [net.art] funciona sólo en la red y tiene la red o el "netmyth" como tema

[...]. Un grupo o una persona diseñan un sistema que puede ser expandido por otras personas [...], los proyectos de arte.en.red sin la participación de personas externas pueden ser quizás conceptos interesantes, pero no se posicionan como creación colectiva en la

red». Joachim Blank, *What is net.art :-)?*, en http://einlinux1.uoc.edu/~netart/index.php/Qu%C3%A9_es_net.art/%22Arte-en-red%22-vs._%22arte-en-la-red%22



En este sentido, las raíces históricas del net.art se remontan a unas décadas antes de la popularización de las redes telemáticas. Las primeras intuiciones de una producción cultural distribuida, en red, las podemos encontrar en las nociones de «red eterna» y «creación permanente» de Robert Filliou², en la década de los sesenta. Por supuesto, Filliou no pensaba en una red «telemática»; simplemente, planteaba una idea de un ámbito de producción cultural en el que las narrativas lineales de la Historia del Arte ya no servían: cada artista en este ámbito se vería como el nodo central de una red de nodos representados por otros artistas. Ninguno puede llegar a conocer a todos los demás, pero tampoco puede pretender estar más «avanzado» que otro: no son los artistas, sino la «red eterna» la que avanza y se desarrolla.

Un tipo de práctica artística contemporánea de Filliou que materializaba esta noción era el arte postal. Iniciado por la, en un principio, informal correspondencia del artista norteamericano Ray Johnson con una serie de artistas cercanos, el *mail art* se basaba en el intercambio y aportación sucesiva de piezas artísticas a través de una comunicación epistolar. En este sentido, se podría considerar uno de los primeros casos de lo que hoy en día llamamos *media art*, una forma de arte que se basa conceptual y estructuralmente en su medio de transmisión. En efecto, la resolución formal del arte postal no reside en las cualidades de las piezas individuales sino, precisamente, en la estética del proceso de comunicación establecido entre los artistas. Por eso mismo, estamos hablando de una práctica que se ha resis-

tido (y sigue haciéndolo) a la inclusión en los circuitos expositivos tradicionales: no es posible «ver» un proceso de comunicación sin participar en él³.

Ahora bien, es importante apuntar que esta búsqueda de raíces en ciertas prácticas de la década de los sesenta no significa remontarse a una era remota desde el punto de vista de las redes telemáticas: ARPANET, un complejo sistema militar de comunicación digital en red, precursor de la actual Internet, se había puesto en marcha en 1968⁴.

CULTURA ANTAGONISTA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Que lo que dio pie a Vuk Cosic para «bautizar» su práctica fuera un «fallo» de transmisión, una incidencia en un proceso de comunicación, algo que surge de la propia red, no fue, por supuesto, ninguna coincidencia, como tampoco lo fue su rápida propagación: Cosic ya formaba parte de una red de artistas y agentes culturales interconectados. Estamos a mediados de la década de los noventa, y la Red hace ya tiempo que ha pasado de ser un alto secreto militar o un entorno reservado a los departamentos académicos a ser un fenómeno de masas y a penetrar el ámbito cotidiano del mundo occidental. Envuelta en el halo tecnoutópico y neoliberal a ultranza de aquella década, Internet se presentaba como un territorio todavía por explorar, tanto para el usuario de a pie como para las grandes empresas que daban palos de ciego buscando alguna manera de sacar beneficios del nuevo invento, lo que llevó a unos grados de experimentación y exploración que quizás no vuelvan a repetirse jamás. Era el momento del gran *boom* del net.art.

Artistas como Cosic, el ruso Alexei Shulgin⁵, el británico Mathew Fuller, o el incipiente proyecto *Irrational.org*⁶ de Heath Bunting y Rachel Baker tenían, realmente, más que ver con la subcultura *hacker* y con las comunidades *online* que se habían fraguado a finales de los ochenta alrededor de los «tablones de anuncios» electrónicos (*Bulletin Board System*, BBS) como The Well que con el auge comercial y la relativa asimilación de las prácticas audiovisuales de aquella década, por no hablar de prácticas de arte digital retiniano como el llamado *pixel-art* o arte «cibernético», con el que se les suele emparentar. En aquellos momentos, la presentación de arte en la red —como en el caso del histórico y ya difunto portal *Adaweb*⁷— no era suficiente, o tal vez nunca fue el objetivo de estos artistas. En cambio, sí tenían mucho en común con la ideología —no así con el medio— de proyectos combativos de los años setenta como *Guerrilla TV* o *Paper Tiger Television*, que promulgaron la reapropiación de los medios de comunicación en favor del procomún. Pero a diferencia de estos últimos, los artistas del net.art podían lograr, a través de la red, una democratización de acceso a su producción envidiable. Muchos de los que descubrimos esta tendencia a finales de los noventa nos sentimos tentados de ver en todo aquello una promesa de disolución de las jerarquías en la producción cultural (la utopía, por supuesto, no podía ser únicamente neoliberal). A diferencia también de los guerrilleros del vídeo independiente de dos décadas atrás, uno de los primeros problemas a los que se enfrentaron los net.artistas era la aplastante uniformización de acceso, interacción y comportamiento general que imponía el medio. Más que en la accesibilidad y la presencia, sus obstáculos los hallaron en el «cuello de botella» que suponían para el internauta los dispositivos de acceso: navegador, ratón y teclado.

Así, buena parte de los primeros trabajos notables que se desarrollaron en este ámbito constituyen una crítica abierta tanto a lo limitado de los interfaces como a la restrictiva codificación social del comportamiento en red. Estas críticas se traducirían

En diciembre de 1995, el artista yugoslavo Vuk Cosic recibió un mensaje que su cliente de correo electrónico no conseguía descifrar bien, algo así como JS~g# \;Net. Art{-^s1. A Cosic la coincidencia le resultó divertida: el fallo de comunicación le ofreció, al azar, un término —el de net.art— que empezó a utilizar para referirse a un tipo de práctica que aún no sabía definir.

2 Robert Filliou, *L'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art / El arte es lo que hace la vida más interesante que el arte*, Québec, Inter, 2003, p. 32.

3 Es cierto que existen «exposiciones» de arte postal, pero no constituyen sino una solución a medias al problema de la recepción «desde fuera» de este tipo de arte. Generalmente, se trata de exposiciones que siguen al pie de la letra, y con resultados habitualmente poco satisfactorios, el modelo del ambicioso proyecto «Omaha Flow Systems» que comisarió el artista Ken Friedman en 1972. Friedman optó por lanzar una convocatoria y «concentrar» el flujo de comunicación de la red de arte postal en un punto

concreto, una sala de exposición, en la que el público podía ver una suerte de «instantánea» de algo que, en rigor, estaba fuera del alcance del tipo de recepción que se da en las salas de un museo. Lo notable de este problema es que es idéntico al que genera la difícil relación entre el net.art actual, las instituciones culturales y los circuitos expositivos.

4 La gran aportación de esta red al complejo militar es precisamente su estructura descentralizada, lo que garantizaba que, fuera cual fuera el impacto de un potencial ataque nuclear, y aunque sólo quedarán dos bases militares en funcionamiento, seguirían en comunicación. La red que Filliou, los artistas post-

les y Ken Friedman estaban intuyendo y llevando al ámbito de la producción cultural ya existía de forma tangible, si bien nadie fuera de las Fuerzas Armadas tuvo acceso directo a ella hasta bien entrada la década de los setenta.

5 <http://www.easylife.org/>

6 <http://www.irrational.org/>

7 <http://adaweb.com/> Curiosamente, una de las piezas de más éxito de Adaweb fue «Please Change Beliefs» (1995, <http://adaweb.com/project/holzer/cgi/pcb.cgi>) de Jenny Holzer; quizás precisamente porque la adaptación al medio de difusión ya hacía tiempo que formaba parte esencial del trabajo de la artista.

en propuestas irónicas como los proyectos «Link X», «ABC» e «IBM»⁸ de Alexei Shulgin, que presentan al visitante una serie de enlaces a dominios formados por letras aleatorias. Pensados inicialmente como una patata contra la banalización del llamado acto de «navegar» siguiendo enlaces en la red, estos trabajos han adquirido un segundo nivel de lectura con el paso del tiempo, al presentar un verdadero mapa de una red que ha resultado ser más inestable de lo que se pensaba al comienzo: sobre todo, a raíz de los cambios acaecidos tras el auge y la caída de las *puntocom* a finales de los noventa del siglo pasado.

Pero la crítica a la uniformización del acceso a la red no tenía por qué limitarse a la ironía. A lo largo de los noventa, el británico Mathew Fuller desarrolló, a través de su proyecto *I/O/D*⁹ una serie de trabajos y textos que planteaban una crítica al interfaz de un rigor que ya quisiera para sí más de una multinacional del software. El más emblemático quizás sea «WebStalker», una propuesta de navegador web diferente. Partiendo de la noción de que la recepción, transferencia y visualización de datos que permite la red podría adoptar muchas más formas que las que nos ofrecen los navegadores al uso, el WebStalker plantea un interfaz sencillo que permite interactuar con estos datos de maneras muy diversas: como diagrama de enlaces, como código fuente, o como flujos de texto. Otro proyecto de *I/O/D* hace posible traducir los contenidos de la red en sonidos y «navegar» la red orientándose exclusivamente por señales sonoras.

En un plano más formalista, las complejas relaciones no lineales entre contenidos que planteaba la infinidad de enlaces en la red se convirtió en campo de exploración para diversos experimentos hipertextuales, que buscaban tanto explorar como subvertir los límites de esta forma de estructurar la información. Un buen ejemplo sería el complejo poema hipertextual «Grammatron»¹⁰ (1997) de Mark Amerika, así como el «Internet text» de Alan Sondheim¹¹ (una progresiva acumulación de escritos, incesante desde 1994), o la

En un plano más formalista, las relaciones no lineales entre contenidos que planteaba la infinidad de enlaces en la red se convirtió en campo de exploración para diversos experimentos hipertextuales, que buscaban tanto explorar como subvertir los límites de esta forma de estructurar la información.

producción de Mary Anne Breeze/[mez],¹² y las comunidades de escritores y poetas experimentales vinculados a listas de correo como Wryting-L, Webartery o _arc.hive_.

CONTACTO INSTITUCIONAL Y ACTIVISMO GLOBAL

Los que no supieron qué hacer con todo aquello, a pesar del temprano entusiasmo por la red y la inevitable urgencia por ponerse al día con «lo último», fueron el mercado del arte y las instituciones artísticas. A la insuficiencia del contexto museístico para presentar este tipo de producción ya mencionada, se sumaba un rechazo frontal de las jerarquías culturales por parte de los artistas, así como una fidelidad al procomún y a la libre circulación del conocimiento y la cultura; por no hablar de la demoledora incompreensión de los agentes culturales establecidos. No en vano, a finales de los noventa empiezan a aparecer portales como Rhizome¹³, Turbulence¹⁴, o Furtherfield¹⁵, los primeros intentos de organizar una red de comunicación, distribución y exposición

propia, desvinculada de los circuitos tradicionales. Esta tensión llegaría a su punto álgido en 1997, año en que la arriesgada *documenta X*, comisariada por Catherine David, incluía una importante sección de net.art en su página web. La chispa saltó cuando la comunidad de net.artistas se enteró de que dicha selección de trabajos estaría disponible solamente previo pago. Vuk Cosic procedió a *crackear* el servidor de la *documenta* y realizar un *mirror* (duplicar todo el contenido de la web) en su propio servidor, ofreciendo acceso gratuito¹⁶.

No fue el único problema de una *documenta* que se había propuesto, intencionadamente, generar un conflicto consigo misma haciendo colisionar, en el mismo plano, el arte contemporáneo y la alta cultura con los movimientos sociales, los activistas en red y las propuestas artísticas más críticas. Otro incidente conocido fue el taller de Kein Mensch ist Illegal, una red a favor de la libre circulación de las personas, que resultó en una verdadera ocupación de las salas.

8 <http://www.desk.nl/~you/linkx/>, <http://www.desk.nl/~you/abc/>, y <http://www.desk.nl/~you/ibm/>, respectivamente.

9 <http://bak.spc.org/ioid/>

10 <http://www.grammatron.com/index2.html>

11 <http://www.alansondheim.org/>

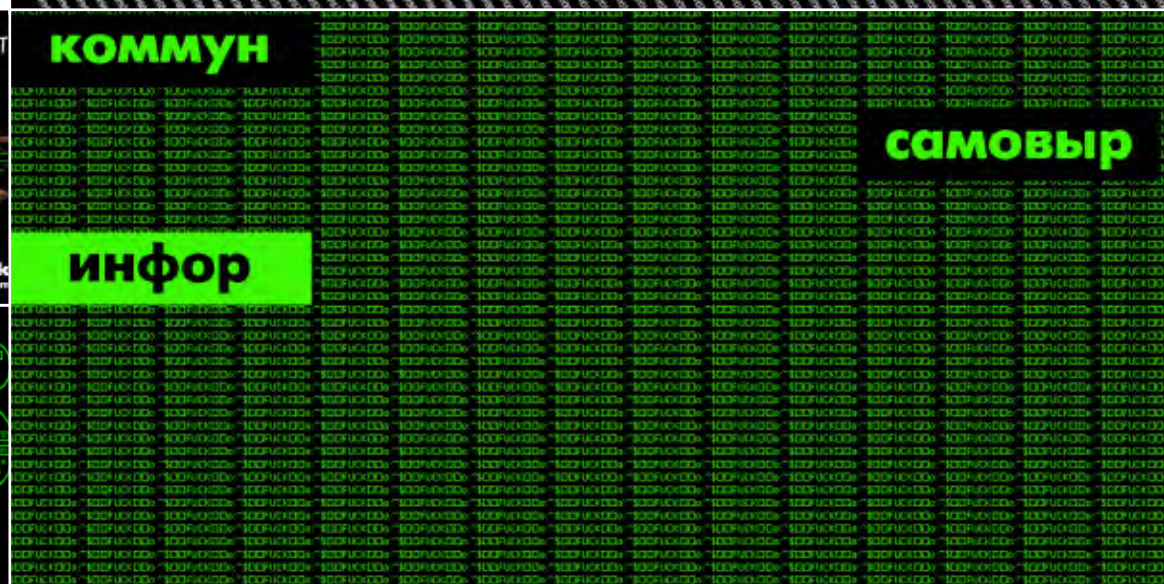
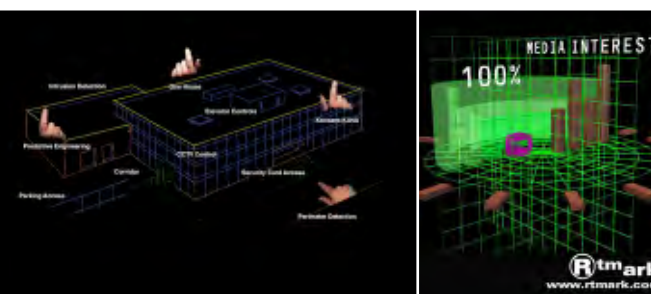
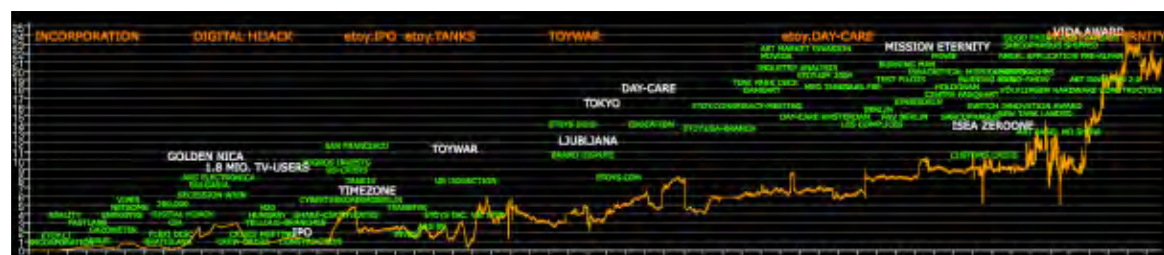
12 <http://www.hotkey.net.au/~netwurker/>

13 <http://rhizome.org/>

14 <http://turbulence.org/>

15 <http://www.furtherfield.org/>

16 <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>



El problema principal al que se enfrenta el net.art hoy en día es el mismo al que se enfrentaba allá por los años 1994 o 1995: el de la distinción, es decir, el de generar una distancia que lo diferencie de una serie de prácticas sociales en red que son ya no sólo normales sino cada vez más ubicuas e indispensables en la actual sociedad-red.

Por supuesto, la explosión de la red había sido global, y había afectado a todas las prácticas sociales en Occidente. La misma red que había permitido a los net.artistas entrar en contacto unos con otros y desarrollar sus prácticas, también había permitido a un joven Linus Torvalds generar un proyecto de desarrollo distribuido de lo que sería el primer sistema operativo libre y abierto: Linux. De manera aún más crucial, Internet había facilitado el desarrollo de una amplísima red de resistencia contra el capitalismo global. Esto hizo que entre 1995 y 2001 artistas, activistas políticos, teóricos, críticos, poetas experimentales y *hackers* compartieran listas de correo (la seminal y todavía muy vigente *<nettime>*¹⁷, pero también *webartery*, *cybermind*, y *syndicate*¹⁸), foros, manifestaciones, salas de arte, asambleas, y alguna que otra comisaría. Sobre todo, contribuyó a que la incipiente red

manifestara, por primera vez, su capacidad de articular no sólo cultura, voluntad política e identidad, sino también unas tácticas de acción política que sorprendían tanto a los activistas como a las fuerzas del orden. Así, en la cumbre de la Organización Mundial del Comercio (OMC) en Seattle en 1999, la red estaba presente tanto dentro como fuera de los servidores; a unos ágiles sabotajes en red perpetrados por el colectivo *Rtmark*¹⁹ (que habían generado unas páginas web clónicas de las de la OMC, en dominios muy similares a los auténticos), se sumaban unas tácticas callejeras en las que decenas de colectivos sociales de diverso linaje y procedencia consiguieron coordinarse no sólo para

de la red, llevando las prácticas de sabotaje industrial al entorno telemático.

Tras la cumbre de Seattle, *Rtmark* lanzaron una convocatoria en apoyo al colectivo de net.artistas austriacos *Etoy.com*²¹, a los que la empresa multinacional de juguetes Etoys había expulsado, sin muchos escrúpulos, de su dominio de Internet. La operación fue sencilla: *Rtmark* pidieron a todo el mundo que dirigiera su navegador a la página de la tienda en línea de la multinacional, y la actualizara cuantas veces le fuera posible. Todo ello, en plena campaña navideña de 1999. El efecto acumulativo de la *sentada digital* fue demoledor: la página no pudo resistir y Etoys no sólo sufrió pérdidas incalculables en ventas, sino que vio su imagen pública seriamente dañada.

Al año siguiente, Ricardo Domínguez empleó una táctica similar con la *Zapatista Tactical Floodnet*²², un sistema que permitía colapsar el servidor del Gobierno de México. Por supuesto, uno de los denominadores comunes más importantes de todos estos fenómenos es su condición de haber tenido lugar antes del 11-S, un evento cuyos efectos en términos de pérdida de libertades y giro conservador general en Occidente todavía están por evaluar en su justa medida.



burlar a los antidisturbios, sino también para cercar completamente el Centro de Convenciones y literalmente tomar el centro de la ciudad durante casi dos días.

Parecía que las propuestas del Critical Art Ensemble²⁰ (CAE) de cuatro años atrás, que tan utópicas habían sonado, tenían cierto fundamento. Sin dejarse llevar por la tecnoutopía imperante, en publicaciones como *The Electronic Disturbance* y *Electronic Civil Disobedience*, el CAE había planteado la idea de tratar la Red como un espacio público más, un espacio que sería incluso más relevante para las estructuras de poder global que las calles y plazas que presenciaron las luchas del pasado siglo. Abogaba por invadir, reapropiar y, si fuese necesario, paralizar los canales de comunicación

LA AMENAZA DE INCLUSIÓN Y LA NECESIDAD DE REFLEXIÓN

Pero el difuso campo del net.art se enfrentaba a amenazas más serias que las de la censura y la represión. Ahora que el net.art ya no era un secreto para nadie y hacía tiempo que no andaba escondido en webs extrañas y listas de correo ignotas, se enfrentaba a su amenaza principal: la normalización o, por decirlo de otra manera, su posible asimilación por la industria cultural. Y si bien es cierto que sus propias características siguen manteniéndolo alejado de los circuitos expositivos establecidos, este proceso también ha exigido el esfuerzo de generar un relato, una «historia» del net.art, ejercicio complejo, que ha resultado ser más difícil de lo esperado.

17 <http://www.nettime.org/>

18 <http://syndicate.anart.no/index.html>

19 <http://rtmark.com/>

20 <http://critical-art.net/>

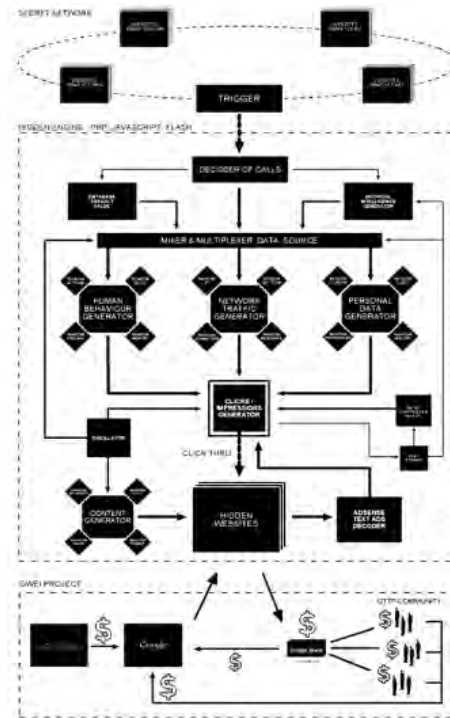
21 <http://etoy.com/>

22 <http://www.thing.net/~rdom/ecd/floodnet.html>

Las primeras respuestas de los net.artistas a esta necesidad conservaban el tono irónico que había caracterizado buena parte de su producción desde mediados de los noventa. Así, tenemos la «History of Art for Airports»²³ de Vuk Cosic: una divertida reducción de los artistas y colectivos más relevantes del ámbito a elementos de señalética, que juega con el doble sentido de la reducción al absurdo que a veces implica el inscribirse en el discurso histórico-artístico oficial.

La «Introduction to Net.Art»²⁴ (1994-1999) de Natalie Bookchin y Alexei Shulgín mantiene un tono similar, partiendo de unas definiciones de base con un tono aparentemente serio, para luego lanzarse a determinar el equipo informático mínimo necesario para hacerse net.artista y, a continuación, a elaborar un listado de «temas» habituales en este ámbito.

Quizás más apropiado, si bien no menos subversivo, resulta el «After a Network Diagram»²⁵ de jodi.org. Rechazando la narrativa lineal típica del discurso histórico-artístico, plantean un diagrama, una especie de mapa de colectivos, entidades, artistas y eventos, que no deja



de ser instructivo al tiempo que presenta un relato que se resiste al cierre normalizador de un discurso conservador.

Por supuesto, sigue habiendo proyectos de net.art fascinantes. Hace unos tres años

Ubermorgen, ex miembro de *Etoy.com*, lanzó el proyecto «Google Will Eat Itself»²⁶, en el que planteaba un método para cortocircuitar el mecanismo de beneficios de Google invirtiendo las ganancias obtenidas a través del servicio de anuncios de la empresa en comprar acciones de la misma.

Pero, de alguna manera, el problema principal al que se enfrenta el net.art hoy en día es el mismo al que se enfrentaba allá por los años 1994 o 1995: el de la distinción, es decir, el de generar una distancia que lo diferencie de una serie de prácticas sociales en red que son ya no sólo normales sino cada vez más ubicuas e indispensables en la actual sociedad-red. Curiosamente, se trata del mismo problema al que se ha estado enfrentando el arte contemporáneo desde los últimos estertores de la vanguardia histórica.

El tiempo dirá si el net.art recupera o no su relevancia y su capacidad crítica, y de ser así, si lo logra mirando hacia delante o echando una mirada nostálgica hacia el pasado. Pero, en cualquier caso, parafraseando otro conocido dicho de temática militar, el arte es algo demasiado importante como para dejarlo únicamente en manos de los artistas.

23. <http://rhizome.org/artbase/1725/index.html>

24. <http://www.easylife.org/netart/> Existe versión en castellano en <http://www.aleph-arts.org/pens/intro-net-art.html>

25. <http://map.jodi.org/>

26. <http://gwei.org>