

Los **objets trouvés** son los datos, y la
Web es un depósito infinito.

Ron Goldin, 2002

Introducción

El surgimiento de nuevos modelos de comisariado para el llamado arte de los nuevos medios, en este caso el arte de Internet, reaviva debates antiguos sobre cuestiones como la legitimación en la industria de la cultura, la forma de exhibición y archivo de obras artísticas, o la producción y

distribución del patrimonio artístico y cultural.

El comisariado y musealización de este tipo de piezas es un tema no exento de polémica. Sus detractores lo acusan de caer en las tramas tradicionales de comercialización y explotación de la cultura; sus defensores alegan que es una forma de documentar, actualizar, agrupar y hacer más accesibles obras de net art en el inmenso entorno de la red. Desde el período heroico del net art, con la llegada de los primeros navegadores a mediados de los años 90, artistas y comisarios han señalado la necesidad de dar visibilidad, fomentar y preservar este tipo de prácticas artísticas, todavía hoy en gran medida desconocidas para el gran público. Todo esto ha sido causa de diversos conflictos de intereses puesto que Internet es un medio que facilita la producción, publicación, distribución, promoción, diálogo, consumo y crítica de arte, pero “también significa la desintegración y mutación de las figuras de artista, **curator**, escritor, audiencia, galería, teórico, coleccionista de arte y del museo” (Riaño, 2007: 12).

A pesar de la falta de consenso sobre la posición más adecuada a adoptar con respecto al net.art, se afirma ya que éste ha obtenido reconocimiento y aceptación mucho más rápidamente que otras expresiones artísticas como el vídeo e incluso la fotografía, y cada día vemos cómo va estrechando los lazos con los diferentes agentes del sistema del arte y el mundo empresarial. Prueba de esto, de acuerdo a Bosco y Caldana (2003), es por ejemplo el hecho de que una pieza de software art ganara la Transmediale del año 2001, un festival alemán de arte y cultura digital (el ganador fue Adrian Ward con la pieza **Auto-Illustrator**, que se ha convertido en un programa comercial) ; o la financiación de muchos otros proyectos artísticos relacionados con arte y tecnología, como fue **Tap** de James Buckhouse, [<http://www.diacenter.org/buckhouse/>], 2002, un proyecto para PDAs (agendas digitales personales), producido por el Dia Center de Nueva York.

Muchas plataformas de debate especializado sobre este tipo de arte se están llevando a cabo online además de en congresos y foros internacionales presenciales, una vez que el net art ya se está exponiendo, coleccionando, comprando y vendiendo. Así lo demuestra la exposición **Holy Fire**, [<http://www.imal.org/HolyFire/>] que se llevó a cabo en el 2008 en el Centro iMAL para la Cultura Digital y la Tecnología, una experiencia que estaba constituida por obras a la venta o que ya estaban en posesión de coleccionistas y galeristas, y que dio pie a una interesante y acalorada discusión en las listas de correo de Rhizome.

Este ensayo tratará de aunar y actualizar las actitudes que se están proponiendo en torno al qué, quién, cómo y dónde del comisariado, exhibición, archivo y conservación del arte de Internet.

QUÉ

El material elegido por cada artista en cada momento histórico revela información valiosa sobre su forma de entender y producir el mundo, y también sobre su forma de relacionarse con los espectadores. La categoría “net art” tiene unos límites difusos en los que se sitúan muchas subcategorías como el arte de software, web art, e-commerce, activismo anti-corporativo, game art,

browser art o de buscadores, de bases de datos, de correo electrónico, de código, y otras manifestaciones artísticas creadas para Internet y relacionadas con la robótica u otras ciencias.

Se asume que el material del net artista es un ente inmaterial, difuso, flexible e inestable nacido para existir en la WWW, la “Red de Amplitud Mundial”. Es heredero de problemáticas documentales y expositivas que caracterizaban a cierto arte de vanguardia, iniciadas propiamente con el Dadá o el mail art, y acentuadas años más tarde con el conceptual y el procesual, que Lippard y Chandler habían teorizado en **Seis años: La desmaterialización del objeto artístico**. Desde entonces, hemos pasado de la desmaterialización a la inmaterialidad¹ del objeto artístico.

La desmaterialización de la que hablaban Lippard y Chandler, ligada al arte de acción y al arte de concepto, no sólo tenía que ver con un abandono de la fisicidad del material artístico. Suponía también un abandono de la obra como mercancía en una actitud política de crítica institucional y mercantil (Lillemose, 2006), y estaba relacionada con un interés por los sistemas de comunicación y de procesamiento de la información (Shanken, 2002), actitudes que veremos más tarde en el net art.

A este respecto, argumenta Lillemose² en **Conceptualizing materiality**:

El ‘de’ en desmaterialización se refiere a un acercamiento conceptual... a la materialidad... El arte conceptual expone aspectos sociales, económicos y culturales a continuas reconceptualizaciones, guiadas por principios y valores de heterogeneidad, desestabilización, irracionalidad, apertura, y crítica, como opuestos a principios de control, poder, y explotación capitalista (Lillemose, 2005).

Continuando con esta línea, los artistas pioneros del net.art investigaron sobre las posibilidades que el medio les ofrecía, como la autogestión, y sobre la condición inmaterial del arte en ese medio, cuestionando la autoridad de las instituciones, y poniendo en crisis las categorías de artista y obra de arte. Trabajaron sobre la indistinción entre original y reproducción en la red, que ha supuesto un reto para su documentación, y abogaron por una producción independiente y pública.

Respecto a la cualidad inmaterial del net art, Jacob Lillemose opina que ésta se refiere a un tipo distinto de material que el de la obra tradicional porque está basado en relaciones comunicativas - prima la comunicación antes que la representación- y en la gestión de la información en lugar de en propiedades físicas. Mientras que la desmaterialización apunta hacia un acercamiento conceptual a la materialidad, la inmaterialidad significa una nueva condición material: la digital. Sin embargo, entender la inmaterialidad de las redes de forma “materialista” supone concebirla como un material real, políticamente cargado y predispuesto a una continua reproducción: social, cultural y económica. De hecho, en el terreno digital nos referimos a “objetos” neomediales para designar conjuntos de datos con formas específicas. La peculiaridad de estos conjuntos de datos, ya sea código, imagen, sonido, texto, es que no tienen una identidad estable o fija: son esencialmente mutables.

Así, el net art es consustancialmente efímero y procesual, y por tanto su comisariado y musealización también deben flexibles y en proceso. Esto hace que artistas y comisarios se replanteen tanto cuestiones funcionales a la hora llevar a cabo un proyecto expositivo, como

cuestiones éticas que tienen que ver con la manera de formalizar la presentación de las obras o la forma de archivarlas y preservarlas. Contra ellas juega la rápida obsolescencia del medio -hardware y software- que les da soporte. Estos se van quedando obsoletos y son modificados o reemplazados por otros más modernos con el paso del tiempo. ¿Es necesario conservarlos, o actualizar las obras con renovados lenguajes y soportes corriendo el riesgo de desvirtuarlas?

Los problemas de archivo que supone la obra de net art pueden también colegirse de otras características de los objetos neomediales, como su “volatilidad” o “variabilidad”, de la que hablan Mary Laure Ryan y Lev Manovich respectivamente. Un objeto neomedial no es algo definitivo sino que puede existir en diferentes versiones, potencialmente infinitas, al ser transcodificado -traducido- a otros formatos o lenguajes: de un número limitado de elementos, el ordenador permite crear un gran número de versiones. Esto pone en cuestión la unicidad de la obra y el par polar original-copia, y como consecuencia, el poder acumulador del museo tradicional.

La discutida interactividad de la obra de net art tiene que ver con otros calificativos que se suelen utilizar con respecto a los nuevos medios, como “mutables,” “inestables” o “líquidos” -piénsese, por ejemplo, en una obra de software art en open source, cuyo diseño puede ser modificado por cada uno de sus usuarios. El texto actualizado (refreshed, rewritten), y sus posibilidades interactivas nos llevan de nuevo al estatus efímero de muchas de las obras de Internet y al problema de su archivo y documentación. ¿Cómo deben conservarse las obras colaborativas o modificables por el usuario, o las que consisten en blogs?

Algunas piezas se han perdido ya para siempre por la carestía de su mantenimiento, la obsolescencia de su hardware o software, o simplemente por la falta de medios. ¿Cómo representarlas -reconstrucción, simulación, reinterpretación, y/o documentación de material secundario- para recrear el contexto original de la pieza? Julian Stallabrass aporta el caso de una obra que remite a la obsolescencia de sites (fenómeno conocido como “link rot”) que se han movido, se han borrado, o han desaparecido de la web: **Pet Pages**, 1998, <http://www.thomson-craighead.net/>, de Jon Thomson & Alison Craighead. Al entrar en la pieza, la pantalla se llena de multitud de imágenes de buscadores, muchos de los cuales ya no existen, en un testimonio de la degradación y desintegración gradual de la propia obra.

En el otro extremo, una organización pública, la Internet Archive Project, www.archive.org, está llevando a cabo un trabajo de preservación de la Internet en su totalidad, (y con ella, también las obras de arte), en el que almacenan 120 millones de páginas cada semana. Este archivo comenzó a existir en el año 1996 aunque hasta el año 2000 sólo guardaba texto. Su archivo ofrece una visión sincrónica de la red en cada momento preciso. Según Julian Stallabrass, en el año 2003 sus archivos ascendían a cuatro terabytes de datos, cuatro billones de páginas web.

QUIÉN

Cada proyecto curatorial revela cierta ideología y criterio estético, y cuando se sitúa en el espacio ¿público? de las redes resurgen con fuerza aquellos planteamientos utópicos que apuntaban

hacia una democratización del acceso a la información y la difusión cultural. El público que accede a la red es más heterogéneo que el que accede a un museo o galería de cualquier ciudad, en la que una exposición dura sólo un tiempo limitado. Al mismo tiempo, a partir del 68 se viene insistiendo en dotar al usuario de una presencia interactiva real en el desarrollo de la pieza, y desde los estudios culturales (feminismo, multiculturalismo, etc.) se trabaja para evidenciar el sistema jerárquico que estructura las instituciones.

Desde el nacimiento de la disciplina que nos ocupa, con el motto del “DIY” -do it yourself-, son cada vez más los net artistas quienes organizan sus propias exposiciones en línea y desarrollan labores de comisariado de obras propias o ajenas. Esta opción les confiere autonomía al permitirles diseñar sus propias condiciones de exhibición y mantenimiento de las piezas. En el entorno en red, el rol más aceptado del curador es el de un “proveedor de contextos culturales”, un “configurador de filtros”, “un consumidor proactivo” o incluso un “meta-artista” (Hochrieser, Kargl, y Thalmair, 2007: 6). La tarea del comisario ya no es simplemente la de seleccionar materiales, sino diseñar experiencias, ser capaz de establecer relaciones y trabajar en equipo para crear contextos adecuados en los que los artistas desarrollen y actualicen sus proyectos, y ser tan flexible como la propia obra en el medio. Su misión es, apunta Joasia Krysa en su ensayo **Curating Immateriality**: “seleccionar y filtrar constantemente, describir, clasificar, crear contextos y recontextualizar en el medio en línea.” (Krysa, 2006: 17) El comisario debe ser un guía y orientador, pero en un entorno como el informático para muchos poco conocido, ¿hasta dónde marcar pautas al usuario?

Por todo lo expuesto, el comisario -o artista- en línea debe tener cierta capacidad multidisciplinar puesto que necesitará conocimientos técnicos en diferentes campos. Además debe tener capacidad de trabajo en grupo para colaborar con otros artistas, programadores, científicos, diseñadores, público, y otros.

Con la llegada de la Web 2.0 en el 2004, aparecieron nuevas plataformas orientadas hacia el usuario, como Myspace, Youtube o Flickr, y nuevos servicios como la posibilidad de etiquetar (tags) objetos digitales. Estos permiten a los usuarios no sólo consumir sino también aportar contenidos, participar en actividades comunitarias, colaborar y compartir archivos, fotografías, videos. Puede decirse que la Web 2.0 es una red para usuarios y generada por usuarios. La misma Joasia Krysa habla de la WWW como una plataforma “distribuida” (2006: 22), término que aplica igualmente a las obras que ahí se producen por su asentamiento en sistemas dinámicos y en red, y a su curaduría, puesto que se produce a través de múltiples agentes entre los que incluye comisarios de museos y galerías tradicionales, artistas, público, programadores, bloggers, hackers, etc.

De acuerdo a Juan Martín Prada, estos servicios y plataformas facilitan enormemente ser productor y distribuidor de material audiovisual e introducen una creciente amateurización, lo que contrasta con la profesionalidad que caracterizaba al arte del siglo XX. En este sentido, Shane Brennan³, por ejemplo, aboga por el blog como plataforma compartida para dar soporte a un comisariado, ya que permite cierta interactividad y redistribución de paquetes de información por un individuo particular o un colectivo. Brennan aporta como ejemplo de weblog curatorial el [Blog Art](#),

<http://blog-art.blogspot.com/>, 2005, comisariado por Marisa Olson y Abe Linkoln. Esta pieza adopta un punto de vista metarreferencial pues utiliza un blog para exhibir obras que utilizan el blog como medio. Los weblogs representan uno de los paradigmas en constante evolución para el comisariado en línea como espacios distribuidos y abiertos a la opinión y participación pública en general.

Como soporte para prácticas curatoriales online, además de los mencionados blog y “Do it yourself”, Brennan menciona también la reciente proliferación de FLOSS (free/libre open source software) que permiten a cualquier individuo con conocimientos básicos desarrollar proyectos artísticos en línea, y producir y presentar sus propias exposiciones virtuales. Así proceden, por ejemplo, los miembros del colectivo GOTO10, [<http://goto10.org/>], un grupo internacional de artistas y programadores que trabajan en la intersección entre el software y el arte, y fomentan la experimentación con FLOSS para creación, exhibición y archivo de arte y música digital.

En el polo opuesto, algunos incluso han dudado de la necesidad de seguir manteniendo la figura del comisario en el espacio virtual, bien por confiar en que éste es un espacio libre y sin censuras donde todos tienen derecho a aportar su parecer, o porque proponen un enfoque mecanicista en el que la máquina es el comisario. Joasia Krysa, Grzesiek Sedek, AdrianWard y Geoff Cox desarrollaron la primera versión del software gratuito **Kurator** en el 2005, y la segunda en el 2008 [<http://software.kurator.org/v1/>]. Esta aplicación selecciona y exhibe código fuente automáticamente, auto-eligiendo obras de entre una base de datos que pueden ser modificadas por los usuarios. Esta base de datos es abierta y se organiza por medio de tags o etiquetas.

CÓMO

La condición efímera de las obras en la red contrasta con las posibilidades del medio para archivar y gestionar datos. Los problemas que supone la volatilidad de la información en Internet son múltiples. Muchas piezas se han perdido porque su software o hardware se han vuelto obsoletos, pero aun diseñando nuevas tecnologías que las recuperen, queda la duda de si en el proceso de actualizado se alterará la integridad original de la obra. Cabe plantearse, por ejemplo, si es importante o no mantener la versión “original” (ya entendamos por original su código, el disco duro en el que se almacenó por primera vez, el ordenador físico en el que se creó, o todo a la vez), si es necesario preservar la obra en todos sus estadios, intacta, si la velocidad de acceso a la red modificará su percepción, o incluso qué servicios ha de cubrir la subvención al creador.

La conservación del patrimonio digital necesita una gran inversión para mantenerse actualizada al ritmo que evolucionan las infraestructuras digitales. En 1994 aparece el caso paradigmático de Muntadas y su **The File Room**, [<http://www.thefileroom.org/>]. Esta obra que examina la historia de la censura desde el siglo V antes de Cristo hasta la actualidad gracias a un archivo de casos clasificados por localización geográfica, fecha, motivo de censura, o medio en que fueron realizados. Su archivo de datos está formado por una gran cantidad de links que necesitan mantenimiento constante y actualizado en todo momento. Esto requiere dinero y trabajo diario, por lo que la pieza ha sufrido altibajos con el paso de los años hasta llegar a desaparecer en 1998, cuando se le retiraron los fondos económicos para mantener sus servidores y software en

activo. Un poco más tarde resurgió de nuevo en otro servidor, y hoy continúa en la red. En la propia web de la obra, en [<http://www.thefileroom.org/documents/CategoryHomePage.html>], puede leerse su planteamiento:

ESTE PROYECTO NO PRESUPONE EL ROL DE UNA BIBLIOTECA, ENCICLOPEDIA NI SIQUIERA DE UN EDITOR EN SENTIDO TRADICIONAL. The File Room no reclama autoridad académica, editorial o científica, sino que propone métodos alternativos de recopilación de información, procesamiento y distribución, para estimular el diálogo y el debate sobre temas de censura y archivística.

Dos de las características que contraponen los procesos curatoriales del net art a los tradicionales son la apertura a la colaboración continuada entre artistas y curadores, y la cesión al artista de poder de decisión sobre la obra creada.

Distintos acercamientos a la manera más idónea para realizar tareas de comisariado y musealización en la red acompañan al net art desde su nacimiento. Hagamos un repaso sobre tres casos que ejemplifican actitudes tempranas, hasta la llegada de la web 2.0, al respecto de lo museable en la red, y sobre la línea difusa que separa en este entorno al curador del usuario:

En 1995, Alexei Shulgin propuso su obra heroica **WWW Art Medal**, 1995-97, [<http://www.easylife.org/award>], un conjunto de páginas encontradas que el artista seleccionó por sus cualidades “artísticas”, y a las que otorgó medallas por su “correcto uso del rosa” o “por su inocencia”. Es una pieza que cuestiona el estatus del arte al proponer como tal un proyecto curatorial online en la que prima la selección y apropiación de material pre-existente organizado de una manera singular. Según Stallabrass (2003:27), en esta pieza “Shulgin hace un guiño a Duchamp cuando afirmaba que los readymades debían reflejar una total ausencia de buen o mal gusto.”

En 1999, en los albores del cambio de siglo, los italianos hermanos Mattes, conocidos como 0100101110101101.org, clonaron obras de net art propiedad de la galería virtual Hell.com, de acceso privado, liberando para disfrute de todos los usuarios las obras que ésta reservaba a sus afiliados: [<http://www.0100101110101101.org/home/copies/hell.com/index.html>].

Carente de la ironía de las dos obras anteriores es **Idealine**, [<http://whitney.org/arport/commissions/idealine.shtml>], del año 2001, un serio proyecto curatorial que Martin Wattenberg realizó en respuesta a una petición del Whitney Museum of American Art de Nueva York. El artista pidió a diferentes usuarios de listas de e-mail relacionadas con arte de Internet que contribuyeran al compendio de obras interesantes. El resultado es un archivo de más de doscientas obras realizadas para la web entre 1995 y el 2002. El artista diseñó una forma de etiquetar las piezas por categorías, utilizando un abanico de hilos luminosos que corresponden a títulos, temas y tecnologías de las piezas.

Las diferencias de actitud entre estas tres obras son más que evidentes. Mientras la primera destaca por su descreimiento hacia el estatus de la obra de arte, del artista, del comisario, y del

museo, la segunda incluye además una preocupación por la democratización del acceso a la información, y la tercera se enmarca ya de lleno en la institución: el museo encarga un comisariado a un artista para crear en su seno un segundo museo virtual.

El recorrido por estas piezas deja ver una vez más la tendencia de las instituciones culturales a absorber con el tiempo todo tipo de artefacto artístico, aun aquél que nació para desafiarlas o eludirlas, como ya había pasado con el videoarte. También evidencia algunos de los problemas que surgieron desde el primer momento en torno a la presencia, el acceso y la distribución del arte en Internet, y que actualmente siguen siendo motivo de debate constante en simposios, foros y listas de correo por parte de artistas y comisarios. Hoy muchos net artistas no reniegan del apoyo institucional, otros siguen huyendo de sus estructuras, otros admiten que la institución es una manera más de dotar a estas manifestaciones artísticas de orden, presencia, dignidad, y subvenciones. También hay propuestas de soluciones alternativas para evitar la objetualización del arte en Internet y obtener más independencia, como la del uso de programas P2P -Peer to Peer, como el Napster- para intercambio y descarga de archivos e información sin pasar por intermediarios, ya que comunica diferentes ordenadores personales en lugar de un ordenador con un servidor.

Jeremy Levine (2008), coleccionista, en un mail enviado a la lista de correo de Rhizome, propone tres principios para el archivo y musealización de “no-objetos” u objetos inmateriales. En lugar de buscar su re-materialización, en el sentido de almacenar un artefacto objetual del que reclamar su propiedad, propone lo siguiente:

- 1- **“Poseer” arte de Internet implica la responsabilidad de darle alojamiento (o “hosting”). Poseerlo se convierte en un acto de mecenazgo.**
- 2- **La colección debería existir bajo el principio “diseminar o morir”: el coleccionista participa en el proceso de confección de lo inmaterial.**
- 3- **Poseer arte de Internet (media art) implica la responsabilidad de preservarlo, emularlo y documentarlo.**

Estas afirmaciones implican un cambio radical en la actitud de los comisarios, y presuponen que la institución debe asumir cambios hacia la creación de espacios dinámicos y procesuales de exhibición. Un ejemplo temprano lo aporta Patrick Lichty (2002) con el caso de “Merging Identity”, una exposición-instalación del año 2000 que comisarió Bonnie Mitchel. Se trataba de un evento colaborativo organizado en torno a la WWW y la identidad. El comisariado del evento se abrió a los aportes de los diferentes artistas participantes, y los cambios graduales que surgieron en esta exposición “auto-organizada” se fueron archivando y documentando en cada momento.

De este tipo de precedentes surgieron otras aproximaciones como, según Levine, el **Variable Media Network**, [<http://www.variablemedia.net/>], desarrollado desde 2003 por el Guggenheim Museum de Nueva York, que trabaja con obras según sus características “conductuales”, es decir, independientemente de medio en que se producen, actualizándolas una vez que sus softwares se vuelven obsoletos.

Aunque no hay hasta el momento directrices consensuadas ni sólidas al respecto, en general se está potenciando la experimentación y la investigación a este respecto, y se tiende a ceder la palabra a los artistas a la hora de fijar las condiciones idóneas respecto a la forma más adecuada de conservar y exponer sus propios trabajos.

DÓNDE

Un debate más se centra en la idoneidad de presentar el arte virtual exclusivamente en el espacio “sin muros” y/o también en el espacio físico.

La tarea del comisario es instalar, orientar y aunar un conjunto de obras en un determinado espacio, pero el net art ha sido creado para existir en Internet, que es, como dice David Bell (2007:77) citando a Manuel Castells (1996), un espacio sin espacio que da lugar a un tiempo sin tiempo, y se caracteriza por la segmentación, la diversificación, y la interactividad. Apocalípticos e integrados se posicionan respectivamente: unos a favor de exhibir el net art en su lugar de confección y mantener la práctica curatorial en formato exclusivamente hipertextual, comisariando el arte de nuevos medios “con” nuevos medios; y otros que insisten en exhibir el net art en el espacio físico. Los que siguen acercándose a esta actividad desde esta óptica del comisariado tradicional, se inclinan por hacer encajar al llamado arte de los “nuevos” medios bien en el espacio del “cubo blanco”, bien en otros espacios experimentales que permitan nuevos tipos de interacciones con los usuarios. Una de las primeras exposiciones de este tipo fue **Net Condition**, que tuvo lugar en Alemania, en 1999. Tiempo después, Charlie Geere (2006), en su ensayo **Network Art and the Network society**, afirma categóricamente que hasta ese momento todos los intentos de exhibir net art en galerías han sido un rotundo fracaso, y ejemplifica su afirmación con los intentos realizados desde el año 2000 por los museos Whitney o el Walker en los Estados Unidos, o por festivales como el de Venecia o las Documentas. Los artistas debían firmar un contrato de préstamo o cesión, de la misma manera que otros artistas, para exhibir sus obras en estos lugares. Estas primeras experiencias han sido pioneras en afrontar retos como el de hacer accesible a un público general una práctica que hasta hace poco se sustentaba sólo gracias a grupos marginales muy especializados, al de igualar las prestaciones de una página web a las de una galería o museo, y a otras cuestiones estructurales como minimizar la presencia de los equipos informáticos en favor de la creación de situaciones colaborativas o de inmersión. En algunas ocasiones, se complementa una obra creada en la red con elementos físicos como teléfonos móviles, iPods o GPSs, que dotaban de cierto sentido al componente presencial de la exposición.

El Museo Guggenheim y la Fundación canadiense Daniel Langlois crearon en el año 2002 una asociación llamada “Variable Media Networks”. Se trata de un consorcio de museos internacionales dedicados a idear y compartir nuevos enfoques, nuevas estrategias y herramientas para preservar trabajos basados en “Time-based Media” en la colección del museo a través del análisis de la documentación inadecuada o la caída en desuso de la tecnología utilizada.

De intentos como el mencionado ha florecido un número creciente de centros

experimentales, dotados de infraestructuras más especializadas, que continúan planteándose la forma más idónea de dar cobijo a un arte tan fluido y volátil como su soporte. Un ejemplo de estos nuevos centros es el Museo Nacional de las Artes del siglo XXI, que abrirá sus puertas en Roma a partir del 2010.

Comisariar exclusivamente en el espacio virtual suele ser la opción de los más activistas. Esta modalidad parece más idónea y naturalizada al ofrecer consustancialmente otro tipo de ventajas:

- la exposición se desarrolla en su propio contexto,
- se dirige potencialmente a una audiencia mayor,
- es ubicua en tiempo y espacio ya que no tiene que existir físicamente,
- ofrece nuevas posibilidades de re-contextualización y distribución del patrimonio cultural,
- permite una constante actualización tanto del contenido como del equipo coordinador, que cambian con el paso del tiempo,
- suele ir acompañada de foros de debate que aportan feedback a la experiencia.

Pero esta postura también ha sido objeto de críticas cuando incorpora la figura del museo y del curador clásicos en un espacio para el que se reclama democracia y libre acceso a la información. Un ejemplo temprano de este rechazo es el de los ya mencionados integrantes de 0100101110101101.ORG, que descargaron en su propia web obras anteriormente bajo acceso restringido, haciéndolas no sólo accesibles, sino también modificables, para todos los usuarios de la red.

Jon Ippolito, comisario, rechaza la idea de comisariar net art en espacios físicos. También Christiane Paul va más allá, y es una de las partidarias de comisariar no sólo exclusivamente en línea, sino también independientemente de espacios institucionales. En esta línea, Allison Williams aporta el caso revelador de RTMark [<http://rtmark.com/>], incluido en el sitio de la Bienal del Whitney del año 2000, cuando redireccionó a los visitantes de esta web que querían ver su trabajo a otros sitios web de la red.

El sitio web de Turbulence [<http://www.turbulence.org/>] encarga, promociona y da visibilidad a nuevas formas híbridas de arte en red, y Rhizome [<http://rhizome.org/>] es una plataforma independiente que archiva exclusivamente en línea obras de net art. La página de Rhizome ArtBase ofrece un modelo alternativo de prácticas curatoriales colaborativas y aloja todo tipo de obras de net art con un mínimo de tutorización por parte de sus gestores. Una de ellos, Allena Williams (2002) contrapone su trabajo a los procesos de comisariado tradicionales alegando que los criterios que establece Rhizome para incluir a los artistas en sus bases de datos están claramente establecidos, son de acceso público, se utilizan sólo como excusa para ordenar los fondos del archivo, y los artistas participan activamente en todo el proceso de catalogación, desde su candidatura hasta su

mantenimiento. “Esencialmente, nuestro archivo representa un esfuerzo por repensar cómo los grupos de objetos artísticos se acumulan, se organizan por categorías, y se preservan” (Williams, 2002). En definitiva, los métodos de archivo de esta plataforma en línea pretenden ser un poco más democráticos.

turbulence
COMMISSIONING AND SUPPORTING
NET ART FOR 14 YEARS: 1996 -2010

Archives | 09 | 08 | 07 | 06 | 05 | 04 | 03 | 02 | 01 | 00 | 99 | 98 | 97 | 96

Search

Turbulence is a project of **New Radio and Performing Arts, Inc.** (aka Ether-Ore) [click here](#)

• [Artists' Studios](#) • [Commissions](#) • [Events](#) • [Guest Curators](#) • [Networked Music Review](#) •
• [Networked Performance](#) • [Spotlight](#) • [Subscribe](#) • [Upgrade! Boston](#) • [more >>](#) •

most recent

Networked Performance

Benjamin Gaulon

N_M_R

networked
a (networked_book) about (networked_art)

DONATE NOW!

PayPal
Donate

[GIFTS]

or mail a check to:

New Radio and Performing Arts, Inc.
124 Bourne Street, Roslindale
MA 02131

(tax-deductible for US residents)

COMMISSIONS

Cada vez con más frecuencia, encontramos colectivos especializados, museos u otras organizaciones que están desarrollando nuevas herramientas técnicas y metodológicas para organizar y preservar en arte de los nuevos medios en general. En España, el Instituto Cervantes, por ejemplo, ya aloja y subvenciona este tipo de prácticas y net art, y se han llevado a cabo encuentros que reflejan la preocupación por la convergencia entre arte, ciencia y tecnología, como el del la FECYT (Fundación para el Arte, la Ciencia y la Tecnología) coordinado por José Luis Brea, con la intención de favorecer e impulsar la interrelación transversal entre estas tres disciplinas (con referencia explícita al arte digital), y a desarrollar su producción y divulgación. Estas actitudes ya están en marcha en muchos países mediante la realización de encuentros y simposios frecuentes y gracias a la promoción de una creciente red de investigadores que lleven a cabo estudios experimentales de innovadores proyectos expositivos.

Conclusión

La discusión en torno al comisariado de obras de net art, -cómo y dónde se exhibe la obra, quién la posee, y por lo tanto también sobre las condiciones de subsistencia del net-artista- comenzó con el nacimiento de éste hace ya 10 años, y todavía continúa inconclusa. A pesar de que este tipo de obras se han desecho aparentemente de su fisicidad, el net art y el mercado del arte se están acercando cada vez más. Esto significa que el net art gana reconocimiento y se acerca al estatus de arte de

pleno derecho, obteniendo cada vez más visibilidad, subvenciones y mecenazgo, pero también se aleja al mismo tiempo de los ideales utópicos con los que había nacido. En este proceso acalorado se abren con toda seguridad nuevos caminos hacia otras formas de producir, coleccionar y exhibir arte que sin duda tendrán repercusiones en el concepto de museo para hacerlo evolucionar, ya sea en el entorno virtual o en el físico.

1 **Les Immatériaux** fue el nombre de una exposición que tuvo lugar en 1985 en el centro Pompidou de París. El propósito era discutir el asunto de la inmaterialidad tal como la teorizaba uno de sus comisarios, el filósofo francés Jean-Francois Lyotard. Este autor quería mostrar algo que algo que parecía imposible de presentar en un espacio tradicional. A esta exposición se la llamó “No Exposición”, debido a que gran parte del lo que allí se mostraba era muy poco visible o invisible, y pretendía iluminar sobre las repercusiones en la cultura de las nuevas tecnologías de la información.

2 Lillemose es comisario y director de Artnode, un Centro para la Investigación Independiente de Cultura y Arte Digital. En 2005 presentó el simposio Curating New Media Art con **Conceptualizing materiality** – art from the dematerialization of the object to the condition of immateriality, accesible en la revista electrónica **BAM: Flemish Institute for Visual, Audiovisual and Media Art**, disponible en [<http://www.bamart.be/pages/detail/en/2312/>].

3 En suweblog trata sobre la web 2.0 como portadora de nuevas herramientas curatoriales, y discute el caso de **New Climates**, una exposición en línea en formato blog que tuvo lugar de Febrero a Mayo de 2007.