

El concepto de Net.art.

El net.art es entendido, como aquel arte que utiliza un soporte digital y que se encuentra propuesto en Red, esto es, sujeto a los parámetros de un sistema, a saber, interactivo, hipertextual, unimedia (englobando todas las sustancias expresivas), ubicuo y por último, personalizado, puesto que es el sujeto que lo percibe quien tiene la responsabilidad, en muchas ocasiones, de localizarlo para después disfrutarlo.

La naturaleza por tanto del net.art, se hace un tanto esquiva para su catalogación, puesto que se sustenta en una substancia digital, pendiente de actualizar por el usuario-espectador y que posee multitud de variaciones que parten de la flexibilidad que lo digital sugiere, abriendo el abanico visual asentado en las expresiones artísticas “tangibles” como en la percepción del arte como “idea”. Es por ello que valorar la obra de net.art por su calidad de ejecución (entiéndase por su “estética”) no tiene sentido alguno, puesto que las herramientas de producción ofertadas en la Red, acrecientan el uso de estas prácticas artísticas, entrando en la problemática de si el net.art ofrece tan sólo una apuesta basada en el soporte (digital), o por el contrario se basa en la esencia de la Red, esto es, su comunicabilidad.

Pero comencemos diciendo que el net.art, es una de las formas de hacer arte utilizadas en la Red, que parte de la primera experiencia de un artista llamado Vuc Cosic, que en 1994, recibió un correo electrónico que debido a la incompatibilidad de software produjo un texto incomprensible - [...] J8~g#|;Net.Art{-^s1 [...] - que resultaba la traducción en lenguaje ASCII de un manifiesto de un artista que planteaba,

que la utilización de la Red supondría la obsolescencia del arte (*All this becomes possible only with the emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete*).

Muy por el contrario a este supuesto, Cosic entendió que la utilización de la Red podría considerarse como la salida del Arte de la esfera Institucional, puesto que el medio se contemplaba como libre y participativo hacia un nuevo mundo conectado, creando con ello una relación unilateral entre el artista, la obra y el espectador que *demandaba* la obra y por tanto, era el medio el que quizá otorgaba una apertura a la concepción del propio Arte.

Pero si bien el net.art nació siendo textual, no se encerró en este código, sino que se abría a la experimentación de todas las sustancias expresivas que lo digital era capaz de aunar, porque lo digital no puede interpretarse por la cualidad de la materia que transmite, ni tan siquiera el tipo de sustancia que expresa, puesto que lo digital se alimenta de lo cuantitativo, y por tanto, no discrimina, no relaciona *per se*, ni tampoco duda de aquello que transmite. Tampoco lo digital sabe de *tempo*, y por tanto, lo consecutivo y racional, quedará apartado del terreno de lo digital conectado.

Los net.artistas pensaron que ya detentaban de todos los ingredientes necesarios para poder plantear una obra abierta y por tanto participativa a la comunidad, mutable, accidentada y pendiente de actualizar por el espectador, y por otro, un nuevo espacio donde poder exponer libremente (VON PROYEN: 2006, 53).

Cierto que ante esta expectativa se abrieron nuevas problemáticas: por un lado la falta de unicidad de la obra, y

por otro, la falta de contraprestación económica del net.artista, que carecía de obra física (CARRILLO; 2004:212, RODRIGUEZ: 2012)[\[i\]](#), lo que chocaba profundamente con el *status quo* de la mercadotecnia del arte. Por ello, es importante destacar que los net.artistas entablaron un nuevo diálogo, puesto que exponiendo la obra a una masa digital-red-global, hacía protagonista a la exhibición y no a su apropiación. Por otro lado, estos primeros net.artistas, encontraron formas de poder reintegrar su trabajo a otro tipo de sustancias expresivas, y a otras categorías, puesto que el artista también debe entenderse como un productor intelectual, que es capaz de entablar un diálogo a través de piezas “tangibles” o a través de formatos conceptuales, como escritos, comunicaciones o ponencias (GREEN: 2000), puesto que la Red no limita la producción en otras sustancias expresivas, pero si le hacía valedor de una nueva experiencia artística.

Los net.artistas de la primera época o fase del net.art, podrían circunscribirse al periodo de 1994 a 1999, y en ella el proceso de liberación de la estructura artística tangible les provocó un entusiasmo en sí mismo. Sus actuaciones y obras, se encontraban amparadas y recogidas a modo de exhibición en sedes[\[ii\]](#), lo que provocó el comienzo de un proceso de cultura libre, a modo de diálogo entre los intelectuales de la incipiente tecno-cultura, dando como resultado que fuera la propia idea de innovación y procesos encontrados lo que proporcionó valor al embrionario net.art, excluyendo el proceso estético hacia un paradigma funcional.

Bajo esta nueva dialéctica, los net.artistas tuvieron en sus inicios una necesidad de publicar manifiestos y crear polémicas[\[iii\]](#), uniéndose el arte a un nuevo modo de resolución de problemas políticos y sociales, incrementando la reforma cultural y política y de colaboración

internacional[\[iv\]](#) (GREEN, 2000) que se estaba fraguando, no sólo en la aparición de grupos de *resistencia* (como el grupo Ciberfeminista[\[v\]](#)) sino también, a aquellos que planteaban un proyecto[\[vi\]](#) (CASTELLS, 1998: 30), porque si es cierto que el arte se había unido a la problemática social mucho antes (por ejemplo en acciones como la *televisión de guerrilla* de los años 70), ahora la descubierta libre comunicación planetaria bidireccional, cumplía todas las expectativas para el planteamiento de una nueva manera de unir, el Arte a la resolución de conflictos sociales y políticos.

Pero en el año 1996, la Red ya se había convertido en un fenómeno cultural y un nuevo lugar donde desarrollar arquitecturas económicas, por lo que algunos artistas y determinadas revistas[\[vii\]](#) consiguieron hacerse eco de la nueva sinergia a base de pocos recursos y buenos enlaces comunicativos. Pero también provocó para los artistas, la necesidad de encontrarse fuera del fenómeno totalizador que la Red ofrecía, por lo que *Ljubljana Digital Media Lab* organizó una conferencia los días 21 al 22 de Mayo en Trieste (Italia), denominada *Ne.art Per se.*[\[viii\]](#)

En ella se expusieron determinados problemas que acuciaban por resolverse, como si existía un específico producto de net.art, la necesidad de una obra tangible, la problemática sobre el control de los net.artistas de su obra, o la importancia de entender la obra por la globalidad, por el hecho de estar expuesta a ella. Bajo estas premisas, comenzaron a crear un proceso en el cuál se “defendía la creatividad y la dignidad” (*uphold dignity/ creativity*) frente a la monopolización del medio. Hasta el año 1999, los net.artistas crearon multitud de obras de gran reconocimiento, por lo que la Institución comenzó a incluir obras de net.art en su repertorio (como su referencia en la Bienal de Whitney), creando también espacios para albergarlo (RICO *et al*, 2009:65).

Esta absorción del soporte net.art por la Institución, ocasionó una segunda etapa que debe entenderse como reivindicativa, porque por un lado se reclamaba el medio, puesto que se entendía ajeno a su posible fagocitación, por su naturaleza abierta y por tanto participativa y mutable; y por otro, se requería la necesidad de demandar la figura del “auténtico artística del medio”, que lucha contra un nuevo artista que, basándose en la estética digital, elabora contenidos supuestamente artísticos –*postmediales*– (BREA, 2002:30), instalándose en la democratización de las herramientas de fácil uso y la creación de plataformas para su exhibición (RODRIGUEZ, 2012) [ix], y que actúa de manera pareja al net.artista, pero carece de un manifiesto o bagaje ideológico o plástico, propio del auténtico artista. Pero debemos de notar que estas dos premisas chocan entre sí, ya que el medio es el que es capaz de crear el net.art, podríamos decir, por sí sólo, puesto que la libertad es la característica primordial de la Red.

Bajo esta libertad de uso de las acciones plásticas y bajo la falta de limitación del propio medio que no asiste a acotaciones en sus usos y expresiones, actualmente debato sobre la existencia de una tercera fase (RODRIGUEZ, 2012) [x], que sería aquella que plantea el propio concepto de “Red” como forma de creación. En ella se entiende que, bajo el supuesto que la manipulación visual es descubierta por todos, es la herramienta cibernetica la que se expreme como materia para su producción, me refiero a la comunicabilidad. Esta apuesta por tanto, no debe entenderse tan sólo como una dinámica unida a lo artístico, puesto que debe de concentrarse en que, la llegada de la sociedad de la información provocó la irrupción de la autoridad del *componente inmaterial* como objeto de producción [xi]. A ello habría que unir, que desde hace tiempo, la masa-conectada-en-Red, ha puesto en duda las diferencias

entre modos de ver y modos de hacer impuesta por la Institución, luchando así contra la hegemonía de los poderes en la manera que debe de producirse, crearse, distribuirse y disfrutar de un producto, tal y como estaba concebidos hasta no hace mucho.

Es por ello que el Arte se circunscribe entre las acciones sociales y políticas, y por ello, la materia visual tan sólo debe entenderse como la portada de un nuevo universo conectado de quizá, protestas individuales y/o comunales, porque como bien dice Maurizio Lazzarato, quizá no debamos desmerecer a la población como objeto fundamental dentro del engranaje, y así, el poder actual habría que contemplarlo bajo la *presencia simultánea de los diferentes dispositivos que se articulan y se distribuyen diferentemente bajo la potencia del encadenamiento gobierno, población, economía y política*(LAZZARATO, 2000)[\[xiil\]](#), y es la población la que se esgrime bajo un aliento de “resistencia”, dando como resultado, la aparición de múltiples acciones derivadas de sus gestos individuales dentro de la Red, y que puede contemplarse como una forma de arte bajo el soporte del net.art. Pero en esta nueva dinámica, ¿dónde queda el genuino net.artista?

El problema de la Red ha supuesto su no entendimiento, porque posee unos parámetros totalmente antagónicos a la plataforma de lo “real”, que se resumiría, en “querer andar sobre el agua”, ya que es la Red la que impone sus propios parámetros, esto es, ser participativo y libre. El net.art existía gracias a su lucha contra el poder hegemónico que la Institución poseía fuera de la Red, pero que se planteaba como imposible dentro de ella, porque es la participación, la esencia fundamental de la Red actual. De aquí que la Carta nº 2 del Museo Reina Sofía (BORJA-VILLEL, 2011: 2-3)[\[xiil\]](#), plantee la necesidad de un nuevo rumbo para el Arte, aquella que nace de lo procomún, de la producción en conjunto, bajo nuevos propuestas abiertas, que luchan contra aquellas anquilosadas,

que se basaban en el estilo único planteado hasta ahora por la Institución.

Por ello, en la época en la que vivimos, podremos contemplar dos vertientes de la tercera fase del net.art: por un lado, aquella que se refiere al cambio suscitado en la sociedad actual por la incorporación de la Red en nuestras vidas, incluyendo a la instancia real, la instancia virtual. Esto ha dado lugar a manifestaciones artísticas como el cyberpunk[\[xiv\]](#), que se refiere a la idea del humano-tecnológico, pero alineado (algo parecido al hombre maltratado del cine negro que veía sujeto su futuro a las exigencias cerradas y oscuras de su devenir), y que contiene algo de romántico, puesto que se encuentra ligado al mundo de la ciencia ficción[\[xv\]](#). Ahora bien, en su evolución, ha aparecido la cultura del post-cyberpunk, que plantea cómo la tecnología ha comenzado a cambiarnos a nosotros y moldear nuestro devenir en pos de una nueva idea de humano, aquel que nace de la hibridación del hombre y la comunicación instantánea y necesaria, puesto que debe ahora la tecnología entenderse como *automata* (CASTELLS, 2011:2) [\[xvi\]](#). Y otra segunda vertiente, que plantean nuevas dinámicas emergentes, que refieren a cómo la Red ha cambiado nuestra idea de lo “real”, puesto que parece que es el propio artista el que se encuentra enfrentado al medio, intentando recuperar su afán de crear, teniendo como sujeto a la Red, pero trabajando en muchas ocasiones fuera de ella. Ejemplos de artistas como Muntadas o Rogelio López Cuenca, o la exposición conjunta *Game On/ Re-Newing mediart*[\[xvii\]](#) nos inducen a pensar que la Red es el sujeto, pero ya no el soporte de creación.

En este punto, quizá deba plantearse que quizá, estemos asistiendo a un nuevo proceso en el *establishment* del propio Arte, y debamos esperar un tiempo para ver cómo se asienta

bajo nuevas propuestas prácticas y conceptuales, para finalmente poder evaluar, que quizá, ha sido la propia Red la que ha creado un nuevo concepto de *inteligencia cultural*, pendiente de definir y muy seguro, de crear.

[i]Aunque lógicamente han existido fórmulas para la mercantilización de obras de net.art. La primera galería que lo ofertó fue creada por la net.artista Olia Lialina en 1998, Ver Carrillo, 2004: 212. Para más apuestas comerciales ver Rodríguez, 2012: "Cultura Colaborativa: mercadotecnia", "en prensa".

[ii]Sedes que recogieron la primera cultura net.artista (como *The Thing*, *aleph*, *Nettime Syndicate*, y *The Well*), y que en algún caso se han convertido en sedes depositarias de las primeras conversaciones y obras de net.art como *Rhizome* o *Nettime*.

[iii]En publicaciones como las Series ZKP de *Nettime* <<http://www.nettime.org/pub.html>> 07/02/2012

[iv]Greene, Rachel.
<http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html> 07/02/2012

[v]"Manifiesto Ciberfeminista" en 1991.
<<http://www.sysx.org/gashgirl/VNS/TEXT/PINKMANI.HTM>> 07/02/2012. Para mayor información ver Carrillo, 2004: 190-194.

[vi]La conceptualización de grupos de resistencia y proyecto se basan en la nomenclatura hecha por Manuel Castells (1998: 30).

[vii]Como *Feed*, *STIM*, *Word*, *New York Online*, *Bianca's Smut Shack*, *äda'web*, *Suck*, *Rhizome*, *Aleph*(Citado por Greene, 2000. Rodríguez, 2012).

[vii]Notas de este encuentro están todavía disponibles en la red <http://www.ljudmila.org/naps/home.htm> 07/02/2011.

[ix]Ver Rodríguez, 2012: “¿Es DIY cultura colaborativa?”

[x]Ver Rodríguez, 2012: “El net.art”.

[xi]Lazzarato, M. y Negri, A.. *Trabajo inmaterial: formas de vida y producción de subjetividad*. Publicado por la revista francesa *Futur Antérieur* dirigida por Antonio Negri y Jean Marie Vincent y publicada por la editora L' Harmattan de París. Esta revista francesa existió desde mediados de la década de 1980 hasta el final de la década de 1990. Luego del regreso de Negri a Italia, una parte de los editores de *Futur Antérieur* (entre los que se encontraba el propio Lazzarato) se reunió para fundar otra revista, *Multitudes*, cuyos cuatro primeros números fueron lanzados en el 2000 por la editora *Exils* (París). En su versión en castellano y recogidos en un único documento, pueden verse en <<http://www.rebelion.org/docs/121986.pdf>> 07/02/2012.

[xii]Lazzarato, M.. *Del Biopoder a la Biopolitica*. Marzo 2000. Revista Multitudes. Nº 1. en <<http://www.sindominio.net/arkitzean/otrascosas/lazzarato.htm#notatit>> 02/02/2012.

[xiii]Carta nº 2. 2011<<http://www.museoreinasofia.es/publicaciones/revista-carta.html>> 07/02/2012.

[xiv]Ver *Cyberpunk Manifiesto* en <http://project.cyberpunk.ru/idb/manifesto_es.html> 07/02/2012. Ver también la filosofía de

[xv]A este respecto ver la bibliografía y los trabajos de uno de los padres de la cultura cyberpunk Bruce Sterling.

[xvi]La nueva sinergia de la economía global, hace que ésta funcione de manera independiente a los designios políticos, es

por ello que Castells la denomina “global automaton”.

[xvii]Artistas plásticos que en esta exposición colectiva, expresan su visión respecto a la manipulación del lenguaje de la Red.. Lewis Glucksman Gallery. en <http://www.e-flux.com/announcements/game-on-re-newing-media-art-a-touring-initiative/> 07/02/2012.