

TAXONOMÍAS DEL ARTE DE INTERNET: ¿ESCLARECEN O ENTORPECEN?

Elena López Martín
Universidad de Murcia

Resumen: Las singulares características de Internet han ofrecido a la práctica artística un amplio abanico de posibilidades en torno a sus formas, herramientas, procedimientos y contenidos conceptuales. Ante la enorme variedad de estrategias artísticas derivadas del binomio arte-Red, la crítica teórica se ha esforzado en clasificar los resultados del arte generado en ese medio siguiendo distintos criterios, lo que ha supuesto el establecimiento de nuevas y numerosas taxonomías. En este artículo contextualizaremos el Net.art y sus ideologías primigenias con el fin de observar cómo su posterior diversificación ha influido en las teorías del arte de Internet. Intentaremos, igualmente, establecer cómo las nuevas categorizaciones se relacionan con la realidad de la práctica de un Net.art evolucionado.

Palabras clave: Net.art, taxonomías, relación teoría-práctica.

Abstract: The particular features of the Internet offer to the artistic practice a wide range of possibilities on its forms, tools, procedures and conceptual contents. This situation has caused that the art critic made important efforts to try to divide the different results of the art of Internet based on a variety of criteria and generating new and numerous taxonomies. In this research, we will contextualize Net.art practices and their original ideologies in order to observe and evaluate how its subsequent diversification has influenced many digital aesthetic theories. Finally, we will try to establish how these new categorizations are connected with the evolved and current Net.art practice.

Key words: Net.art, taxonomies, relation between theory and practice.

I. Introducción: hacia el primigenio arte de Internet.

Una vez superada la fobia desarrollada durante el Romanticismo que había producido un profundo cisma entre arte y tecnología, el arte del s. XX abrió la puerta a un fecundo desarrollo artístico en un periodo en el que, a menudo, la obra de arte se vuelve inseparable de las nuevas tecnologías de la Era digital. Un ejemplo paradigmático de ello es la práctica del Net.art.

En la segunda mitad del s. XX, las Neovanguardias, tributarias de un contexto de apogeo tecnológico y comunicacional, reflejaron los indicios de la sociedad industrial en la que estaban inmersas, ya fuera criticándola, defendiéndola o como mero utensilio para la fabricación de obras. Sin embargo, no fue hasta finales de los años 60 cuando los nuevos medios de comunicaciones electrónicos se introdujeron como objeto y como medio de creación artística, propiciando: un mayor número de espectadores de forma simultánea y, en algunos casos, la participación del espectador convertido en usuario.

Estos cambios establecieron antecedentes y fueron fundamentales para el nacimiento del Net.art y su desarrollo en la década de los 90.

A principio de la década de los años 80, debido al alto coste de los ordenadores y del software, Internet era utilizado principalmente en el ámbito académico. Para poder beneficiarse de las particularidades de las redes digitales, algunos artistas buscaron formas alternativas de introducirlas en la producción artística. Robert Adrian X es considerado el artista que concibió la primera obra que utilizó una red mundial de operadores inalámbricos amateurs.¹ La obra *El mundo en 24 horas*, concebida para el festival ARS Electronica 82, permitía la conexión ininterrumpida, durante veinticuatro horas, entre artistas ubicados en diversos países y la ciudad de Linz, con el fin de intercambiar material audiovisual. Anteriormente a la implantación de las 3W, a finales de 1980, se produjeron otras manifestaciones artísticas como *La plissure du texte* (1983) de Roy Ascott.² En esta y mediante la utilización de ARTEX (*Artist's Electronic Exchange Network*), software creado para el intercambio artístico entre los interesados en las posibilidades alternativas de las nuevas tecnologías, se pretendía la elaboración colectiva de un relato atípico por parte de diferentes usuarios distribuidos por el mundo en una estrategia similar a la de los cadáveres exquisitos.

Hasta el asentamiento de la World Wide Web y los navegadores o *browsers*, las posibilidades de actuación en Internet eran muy limitadas. Por ello, con su establecimiento, las obras de arte en la Red proliferaron rápidamente aportando nuevas estrategias creativas y transformando algunos proyectos ya existentes. Un ejemplo de esto fue *The Thing* (1991), una comunidad virtual creada para el debate en torno al arte contemporáneo que surgió como un *Bulletin Board System* pero que tras la implantación de las 3W se transformó en una web con un periódico *on-line*, foros virtuales, etc.³

Con la aparición de Internet, la integración de las 3W y los navegadores, así como con el abaratamiento de los ordenadores personales, los productores artísticos de finales del siglo XX se sirvieron de este medio, aún inexplorado, para generar frescas e inéditas formas y mensajes artísticos. El Net.art convirtió las características propias al medio de Internet en la estructura determinante del significado de la obra. Algunas de estas características explotadas como la conectividad, la ubicuidad, la instantaneidad, la multidireccionalidad, la hipermedialidad y la hipertextualidad, fueron utilizadas con la intención de romper las barreras físico-temporales del espacio *off-line*, dinamitar las restricciones políticas, elevar el número de espectadores/usuarios potenciales, promover su participación, realizar acciones colectivas de carácter subversivo y dinamitar la idea de artista genio y los conceptos de original y copia, entre otras motivaciones.

Sin duda, la pluralidad de estrategias artísticas que Internet ofrecía condujo a la producción de diversos discursos artísticos dentro del arte de Internet. En esta investigación realizaremos, en primer lugar, un trabajo de contextualización de las diversas definiciones y teorías en torno al Net.art para, en segundo lugar, intentar aplicar dichas definiciones a cuatro obras concretas producidas en la última década con el fin de poder argumentar cuáles son los puntos más conflictivos entre la teoría y la práctica del Net.art y su versión evolucionada denominada Net.art 2.0.

II. Arte de Internet: filosofía inicial y nuevas derivaciones categóricas

Dentro de la literatura crítica artística, la simple clasificación de la naturaleza del Net.art ha suscitado diversidad de opiniones. Por un lado, existen teóricos y artistas que consideran al Net.art una corriente dentro del New Media Art, mientras que otros le otorgan una personalidad propia e independiente, inclasificable dentro de un discurso tradicionalista del arte. Como explica en su tesis doctoral Lourdes Cilleruelo, profesora en la facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco, autores como Andreas

Broeckmann consideran que el New Media Art abarca todas aquellas prácticas que utilizan nuevas tecnologías informatizadas (robots, ordenadores, etc.). Sin embargo, Gerfried Stocker y Olia Lialina, si bien sostienen que existe una relación en cuanto a la utilización de esas nuevas tecnologías, consideran que el Net.art conforma una categoría independiente.⁴ Acorde con este pensamiento, Alexei Shulgin concebía que existía una diferencia clave que establecía la independencia del Net.art: su exclusión en el mercado del arte.⁵ Con las ventajas que nos ofrece contemplar los inicios del Net.art desde una cierta distancia temporal, sabemos que esta independencia sólo fue transitoria.

En el festival ARS electronica 95, para la redacción de las bases de una nueva categoría de concurso denominada *World Wide Web Sites*, se establecieron unas primeras normas en las que se intentaba definir el arte de Red:

«La novedad y principal importancia de la red es su capacidad de conectar. La conectividad es su estructura y es su significado. [...] No es Net art todo lo que suene a estabilidad: hecho, acabado, sin crecimiento, inmutable, etc. Lo que buscamos son lugares en la red que reflejen, estimulen y acrecienten la conectividad, que la tomen como punto de partida y que necesitan la red para existir.⁶»

En 1997, Josephine Bosma realizaría una entrevista a Vuk Cosic titulada *Net.art per se*, en la que este opinaba sobre el Net.art de los inicios cuando tan solo contaba con tres años de trayectoria:

«Voy a conferencias. Eso es net.art en realidad. Es una práctica artística que tiene mucho que ver con la red. Tú asistes a la conferencia. Conoces a ciento y pico personas de otros países. Eso es una red. Arte no es sólo la realización de un producto que puede ser vendido en un mercado artístico y puede ser apreciado por un pensador o mediador. Es también una performance. Cuando lo estás pasando bien es muy parecido a cuando estás creativo y produciendo algo. Cuando estas entablando un buen diálogo y estás estimulado a seguir con nuevas argumentaciones, nuevas ideas, eso es creatividad para mí, arte. Cuando se trata de este tipo de conferencias, como fue aquella conferencia de Nettime, eso es net.art para mí. La forma total de la conferencia puede también ser definida como una pieza de net.art, como una escultura. Una escultura de net.art si lo prefieres.⁷»

Esta declaración no es fruto de un intento por definir exhaustivamente el Net.art, sino de transmitir un tipo de actitud en torno al mismo.

Afin a las definiciones anteriores, José Luis Brea reflexiona acerca del Net.art como una economía de distribución e intercambio anti comercial y cuya característica principal es la de generar interconexiones en un espacio performativo. Según Brea:

«En cierta forma podemos defender que la mejor realización crítica de las prácticas simbólicas en este espacio ha sido y es la construcción de comunidades online [...] Incluso que las mejores obras de net.art son los propios foros y formas comunitarias en que, cruce de voces, se han difundido y propagado.⁸»

Sin embargo, cabe destacar que Brea considera el Net.art como una forma cultural aún por venir, de la que sólo hemos tenido la posibilidad de conocer unas fugaces muestras de lo que será la cultura del futuro.

Entre marzo y abril de 1999, el colectivo Blank & Jeron realizó una instalación en la que se esculpieron sobre unas lápidas la definición de Net.art, sus objetivos, características, formas de actuación, etc. a partir del texto de Alexei Shulgin y Natalie Bookchin cuyo título dio nombre a la instalación, *Introduction to Net.art 1994-1999*, y cuya primera parte reproducimos:

«Definición

a. net.art es un término que se define a sí mismo, creado por la disfunción de una pieza de software y utilizado originalmente para describir la actividad artística y comunicativa en Internet.

b. Los net.artistas buscaban quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas.

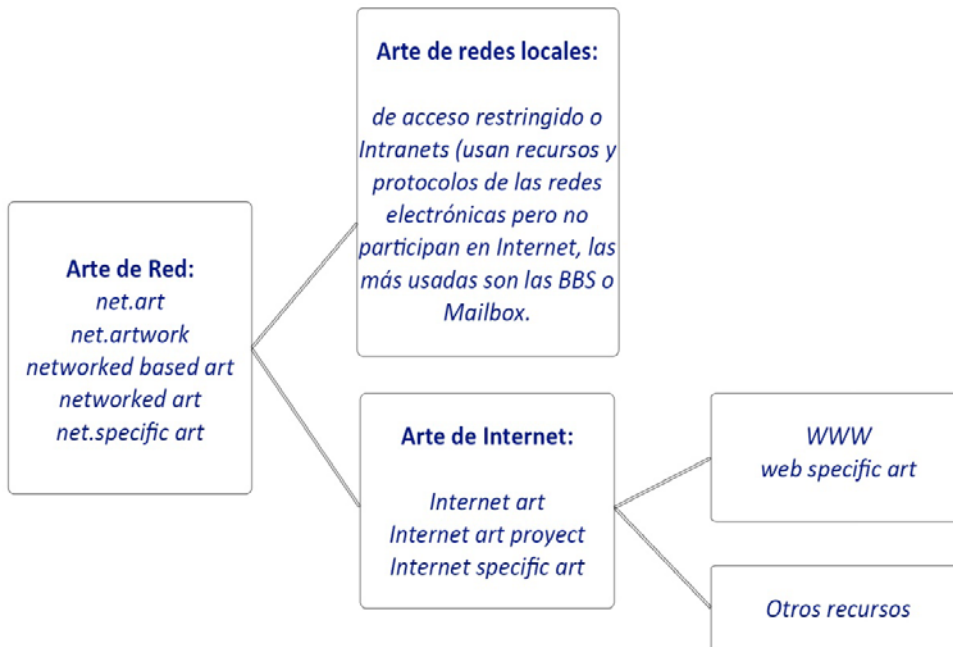
0% Compromiso

a. Manteniendo la independencia frente a las burocracias institucionales.

b. Trabajando lejos de la marginalidad, intentando conseguir una audiencia substancial, comunicación, diálogo y diversión [...]»

Un año más tarde, Lourdes Cilleruelo, en su tesis doctoral, afirma que el Arte de Red presenta dos vertientes como ejemplificamos en el siguiente esquema (ver fig.1), resumen del presentado por Cilleruelo.¹⁰

Fig.1. Esquema que resume los conceptos relativos al arte de Red que Lourdes Cilleruelo presenta en su tesis doctoral.



Como podemos observar, para la elaboración de definiciones más exhaustivas, se empiezan a establecer categorías dentro del Net.art, apelando, según la ocasión, a diferencias formales y conceptuales. En este caso concreto, Cilleruelo introduce dentro de la categoría de Net.art obras que no requieren de Internet, decisión escudada, sin duda, por el significado del término Net.art (en español “Arte de red”) que alude a cualquier tipo de red y no, necesariamente, la de Internet. No obstante, dejando de lado la traducción literal del término, estudiaremos las definiciones de otros teóricos que consideran esta práctica exclusivamente dentro del marco de Internet. Por ejemplo, dos años más tarde, Claudia Giannetti, Doctora por la Universidad de Barcelona en la especialidad de Estética Digital y directora del *Media Centre d'Art i Disseny* de ESDi, estableció otra clasificación centrada en el marco de las 3W en la que pretende aclarar los términos Net work, Net art y Web art (ver fig.2).

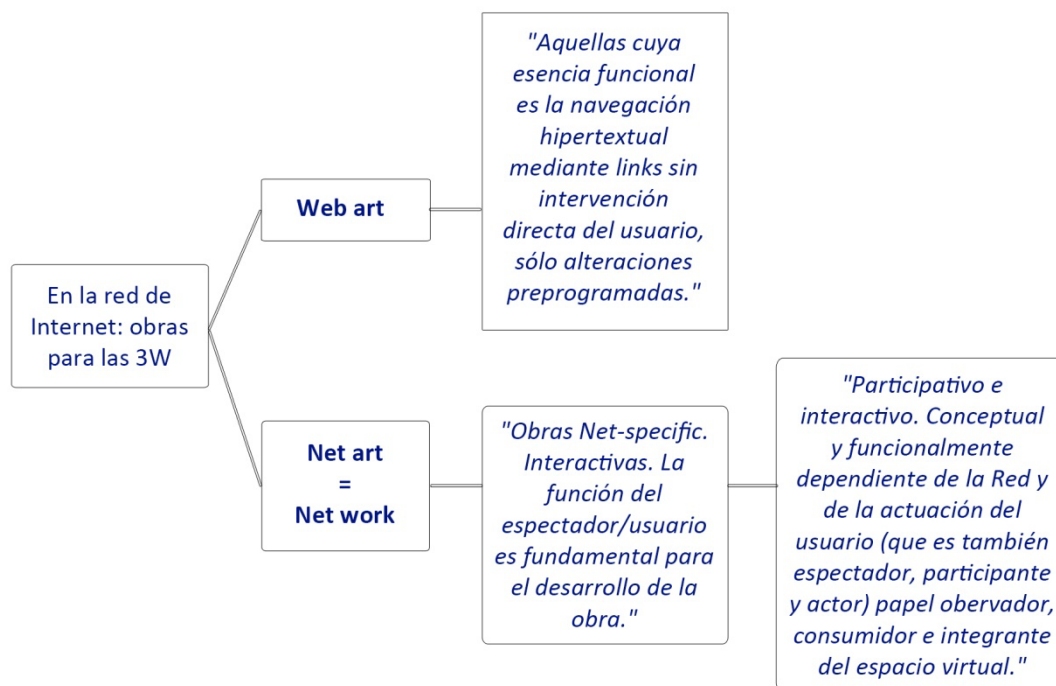


Fig.2. Esquema que resume las teorías de Claudia Giannetti expuestas en su artículo “Breve balance de la primera década del Net.art”.

En este caso concreto, el Net.art, no sólo es inherente a Internet sino también a las 3W, eliminando del discurso del Net.art aquellas obras que no utilizan Internet y aquellas que utilizan Internet fuera de las 3W (implantadas entre 1989 y 1991), lo que tendría sentido teniendo en cuenta que se ha establecido el inicio del Net.art en el año 1994. Debido a la especificidad de las obras de Net.art o Net work, estas empezarán a caracterizarse por el adjetivo “Net-specific”.¹¹

En noviembre de 2003, el director del Museo Internacional de Electrografía de Cuenca, José Ramón Alcalá, dio una conferencia en *La Llotgeta* (Aula de Cultura de la CAM en Valencia) en la que intentaba establecer una taxonomía sobre el arte de Internet. En ella explicó cómo, debido a la enorme variedad de objetivos y actitudes, así como a aquellos discursos que se negaban a participar en ningún tipo de clasificación “(*Propuestas radicales como ARTE = VIDA*)” y los escasos estudios críticos, era muy difícil establecer una única taxonomía cerrada para este tipo de prácticas.¹²

Debido a las diferentes definiciones aquí expuestas, que en ocasiones se han contradicho, puede surgir cierta confusión entre los términos Net.art y Web.art. A continuación, citamos textualmente otra referencia a estos términos que aparece en los textos de la conferencia de Alcalá para intentar esclarecer sus diferencias:

«[...] actitudes característicamente diferenciadas de los artistas frente a la Red (o en la Red):

[...] Frente al discurso:

Los artistas y los activistas: Sistema comunicacional para los discursos del arte actual. (net.artistas)

Los diseñadores y publicistas. Sistema compositivo para los lenguajes artísticos. (web.artistas).¹³»

Esta distinción entre Net.art y Web art parece estar más en consonancia con las definiciones proporcionadas por Giannetti. En ambas el netartista tiene una implicación ineludible con la compleja estructura de Internet. El Web.art, en cambio, queda definido

por una actitud más estática y cerrada en la que sus practicantes diseñan webs apoyándose, principalmente, en la arquitectura hipertextual del medio. En esta línea, Nilo Casares, escritor, comisario y crítico de arte, afirma que el Web art explota “las capacidades hipnóticas que tiene la Red, deleitándose en las posibilidades que tiene para seducirnos con cien mil trampas que ya empleó antes la televisión y entre las que el zapeo sería la forma paralela a la navegación glotona”.¹⁴

Con el empeño de establecer unas clasificaciones exhaustivas de estas prácticas originadas por y para Internet, empiezan a emplearse otros términos como Browser art, Software art y Generative art. Adjuntamos una diapositiva publicada en la conferencia recién mencionada que explicaría de forma muy concisa las diferencias y similitudes entre Net.art, Browser art y Web art (ver fig.3).

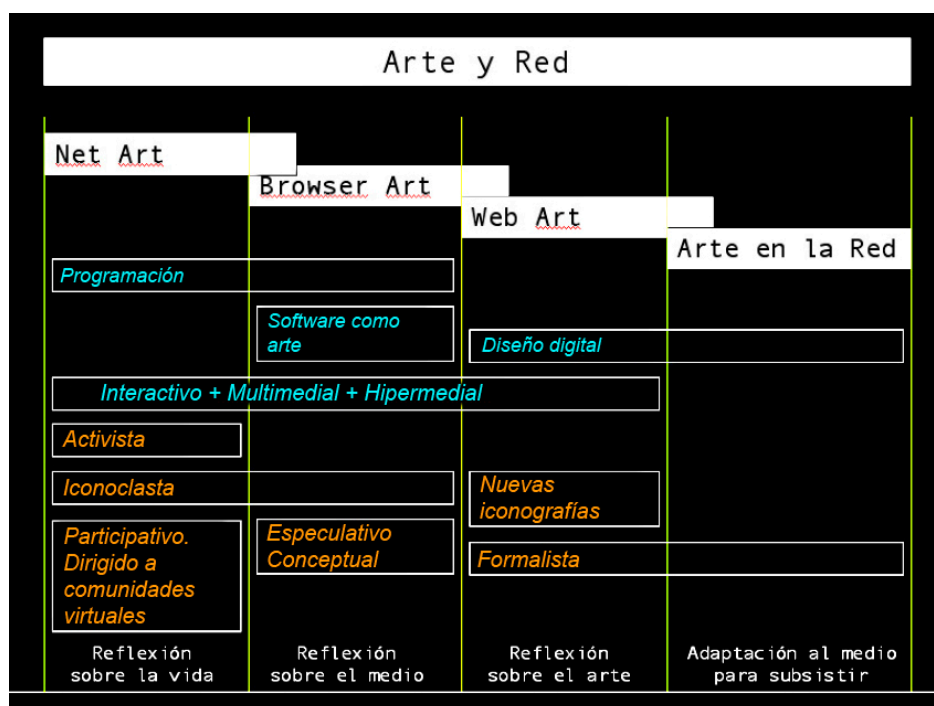


Fig.3. José Ramón Alcalá. Imagen de la conferencia pronunciada en *La Llotgeta*. Aula de Cultura de la CAM. Valencia, 17/11/2003, dentro del Ciclo de Conferencias “web/net.art (o el net.art contra la web.art)”.

Como podemos observar en esta tabla, se considera Browser art aquel que trabaja el software con fines artísticos en la Red.¹⁵

Brian Mackern, artista uruguayo que desde el año 2000 trabaja en la elaboración de una base de datos de netartistas latinoamericanos, escribe en este portal sobre el Software art. Mackern, basándose en el artículo *Artistic Software For Dummies and, by the way, Thoughts About The New World Order* de Olga Goriunova y Alexei Shulgin afirma que el software se suele considerar una herramienta neutral para el tratamiento de información pero que en realidad:

«[...] el software limita al usuario dentro de un entorno acotado de trabajo, lo somete a determinada metáfora de interfaz y lo fuerza a trabajar dentro de determinadas reglas predefinidas.

Podría definirse como “software artístico” a aquel software desarrollado con propósitos y visiones diferentes a aquellos tradicionales y pragmáticos. Estos programas no son vistos como herramientas eficientes, racionales y optimizadas

para la producción y manipulación de objetos digitales, sino como aplicaciones en los que se revelan otras visiones, otros sentidos [...] ¹⁶»

Según Runme.org (base de datos de obras de software art, en línea desde enero de 2003) el Browser art y el Generative art se ubicarían dentro de las posibilidades del Software art. ¹⁷ Sin embargo, Inke Arns, comisaria y directora artística del espacio de arte contemporáneo Hartware MedienKunstVerein (Alemania), explica que el Generative art y el Software art “*funcionan en registros diferentes*”. ¹⁸ Arns, basándose en las teorías del artista y teórico Philip Galanter, defiende que el Generative art es aquel que requiere de procesos predefinidos mediante instrucciones matemáticas o pragmáticas, automatizados por una máquina, que una vez arrancado funciona independientemente de sus autores ofreciendo resultados imprevisibles. Lo que da sentido a las obras de Generative art son los resultados imprevisibles, siendo el software, en el caso de que se use, tan sólo una herramienta más entre otros elementos que ayudan a conformar la obra, mientras que el Software art, sin embargo, no busca ese tipo de resultados imprevisibles y se centra principalmente en el propio código fuente. ¹⁹

Como hemos podido observar en estas contribuciones hechas por teóricos y artistas, las fragmentaciones y clasificaciones de las prácticas del Net.art son muy variables y es difícil dar con una definición que satisfaga a todos. Lo que más nos llama la atención no es que se haya subdividido el Net.art, sino que se puedan excluir de este grupo manifestaciones creativas con intencionalidad artística en el seno de Internet, creando categorías paralelas para las que se han generado nuevos nombres y características. Con el objetivo de intentar establecer un orden lógico para la mayoría de las teorías aquí expuestas, realizamos el siguiente esquema (ver fig.4).

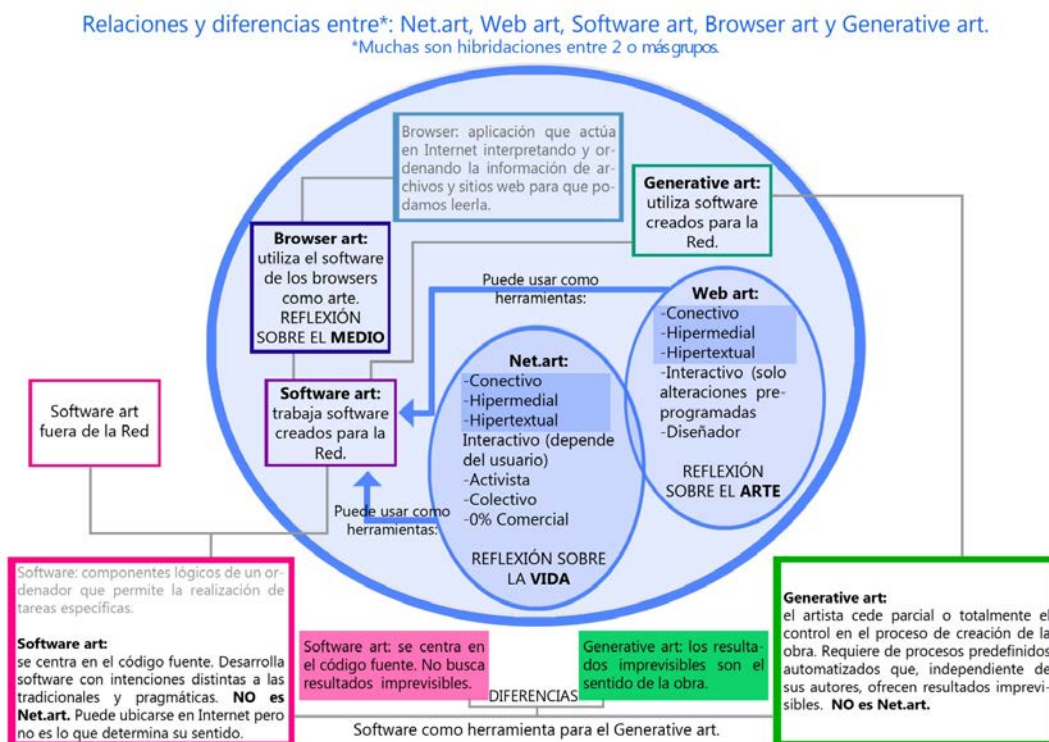


Fig.4. Esquema que intenta establecer relaciones lógicas entre la mayoría de las teorías y definiciones anteriormente expuestas.

III. Aplicación a cuatro obras de Net.art 2.0 de la literatura crítica expuesta

El término Web 2.0 surge en el año 2004 durante una tormenta de ideas entre Dale Dougherty (editorial norteamericana especializada en libros de informática y tecnología) y Craig Cline (miembro de MediaLive International).²⁰ Se trata de una nueva forma de entender y gestionar la Red que tendrá como primer objetivo fomentar la participación y conexión entre los usuarios. De ahí que la Web 2.0 se haya denominado, a su vez, Web social y Web participativa.²¹

Si bien en sus inicios la Web 1.0 se consideraba un espacio libre, autónomo e interactivo que también perseguía la participación de usuarios en la Red, con la aparición de la Web 2.0 su predecesora parece un espacio prácticamente estático en el que los usuarios consumían información principalmente publicada por otros. Aquellos que tenían los conocimientos y herramientas para publicar se consideraban “profesionales”, sin embargo, con la Web social que fomenta el sentimiento de pertenencia a una comunidad digital, el resto de usuarios dejan de ser únicamente consumidores para convertirse también en proveedores “amateurs”.²² La cantidad de información se ve drásticamente aumentada por el número, cada vez mayor, de usuarios que aportan datos a la Red, estableciéndose así una infinidad de bases de datos cuya gestión es responsabilidad primordial de la Web 2.0.²³

Para lograr esta participación masiva que no logró alcanzar la Web 1.0, la Web social se dota de unos servicios propios como los blogs, wikis, redes sociales y otros espacios de compartición de material (por ejemplo Youtube y Flickr), que serán los que proporcionen a los usuarios “no profesionales” la posibilidad de generar contenidos y participar de forma más activa.

A partir de la aparición del término Web 2.0, las obras de Net.art que utilizaran las herramientas y software “sociales” empezaron a denominarse Net.art 2.0. Veamos una selección de cuatro obras que utilizan algunos de estos servicios y observemos cómo funcionan en relación con las teorías expuestas anteriormente.

El artista alemán Mario Klingemann también conocido bajo el alias de Quasimondo, realizó dos piezas en 2006 que consideramos de gran interés. *Flickeur* (enero 2006), término que mezcla las palabras “Flickr” y “voyeur”, es una web en la que el usuario puede visualizar un video infinito que mezcla aleatoriamente fotografías de Flickr y sus títulos con efectos de audio y video (zooms, fundidos, etc.).²⁴ A medida que los contenidos se van exponiendo, aparecen en el lado derecho links que nos enlazan con los perfiles de los usuarios de Flickr de donde se ha extraído la información. En *Flickeur* cada visualización es diferente, por lo que la obra renace cada vez que alguien entra en la página. El resultado es una especie de relato surrealista único que reúne y mezcla imágenes, textos y audio. Este proyecto formó parte de la sección de Net.art de Art Tech Media 06, iniciativa de origen español en la que artistas, directores de museos, teóricos, comisarios, etc. se reunieron, para analizar obras de arte que requerían de nuevas tecnologías. En consonancia con esta obra, y unos meses más tarde, Klingemann realizó *Islands of Consciousness* (junio 2006) una obra muy similar a *Flickeur* cuyas diferencias fundamentales son que *Islands of Consciousness* relaciona una imagen con la siguiente mediante la clasificación por etiquetas; las primeras imágenes corresponden a fotos subidas recientemente a Flickr y el audio se ha trabajado en colaboración con Oleg Marakov. Esta pieza fue finalista de importantes festivales como FlashForward Austin 2006 e InterART Torino Flash Festival 2007.²⁵

Estas dos obras, por mucho que conecten al usuario con los perfiles de Flickr de los que se ha extraído la información, no fundamentan su significado en la interacción del usuario, sino en los vídeos fruto de procesos automatizados que utilizan los datos de la Web 2.0 y que ofrecen resultados imprevisibles. Lo esencial de estas obras es tanto el

medio (reflexión sobre el medio y las distintas historias publicadas en Flickr a través de fotografías y comentarios) como el resultado imprevisible de ese proceso de creación de vídeos exclusivos. Según las definiciones aportadas y defendidas por Philip Galanter e Inke Arns, estas piezas formarían parte del Arte Generativo 2.0 aunque en iniciativas como el Art Tech Media 06 se han clasificado como Net.art.

Por otro lado, en el año 2006, Golan Levin, Kamal Nigam y Jonathan Feinberg publicaron la pieza *The Dumpster* (2006) bajo el comisariado del Whitney Museum Artport y de la Tate Online.²⁶ Estos artistas, filtraron toda la información de las bases de datos de numerosos blogs para recopilar aquellos comentarios publicados a lo largo de 2005 en los que se describían rupturas amorosas. Se seleccionaron un total de 20 000 posts, publicados, en su mayoría, por adolescentes americanos entre trece y diecinueve años.²⁷ *The Dumpster* es un proyecto colgado en la Red el día de San Valentín de 2006 en el que, a través de su web, se visualiza un inmenso número de círculos en movimiento que cambian de color cuando el ratón los toca. Cuando hacemos clic en los círculos, la web despliega pequeñas ventanas de texto en las que podemos leer los posts publicados sobre una ruptura amorosa personal. Todos estos comentarios fueron analizados para crear otras bases de datos y clasificados según distintos criterios como: los motivos de la ruptura, quién rompió con quién, la edad y el sexo del autor y el estado emocional.²⁸ Lev Manovich escribió un artículo para el *Intermedia Art Programme* de la Tate en el que explicaba que se trataba de una pieza centrada en lo social y relacionada con los géneros tradicionales de retrato y documental, adaptada a los nuevos géneros surgidos con las nuevas tecnologías como el database art, inventando un término para caracterizar esta pieza: Social Data Browser.²⁹

Clasificar *The Dumpster* dentro de las distintas categorías del discurso del arte de Internet resulta complicado. Esta pieza es estática en el sentido de que no crece ni está viva. Es una recopilación de información de una actividad en los blogs durante un periodo de tiempo concreto y que podría ubicarse, por ejemplo, en un CD-Rom. La terminología “database art” nos resulta de lo más adecuada. No obstante, debido a que el usuario sólo puede pasear por los comentarios y no influye en el resultado de la obra de ninguna forma, nos es difícil clasificarlo dentro de los ideales del Net.art originario. Según la definición aportada por Gianetti, estos paseos hipertextuales indicarían que se trata de una obra de Web art. Sin embargo, esta pieza reflexiona acerca de la vida (de los diversos estados afectivos en los que se encuentran las personas tras una separación) y sobre el medio (cómo Internet favorece un proceso de exteriorizar lo íntimo), por lo que según Alcalá, se trataría de Net.art y Browser art respectivamente. Por tanto, centrándonos en las diversas teorías expuestas en el apartado anterior, parece que nos encontramos ante un híbrido que combina las estrategias del Web art, las reflexiones del Net.art y las herramientas del Browser art. No obstante, en los archivos web de la Tate Gallery, *The Dumpster* está clasificada en la sección de Net.art.³⁰ Como hemos podido observar con las obras de Klingemann y *The Dumpster*, el término Net.art parece estar generalizándose a muchas prácticas artísticas de Internet que se alejan de los ideales iniciales de este movimiento.

En el año 2009, Darren Solomon realizó la obra *In B Flat 2.0*.³¹ Esta pieza es un experimento musical colaborativo que utilizó la web de compartición de vídeos Youtube para su proceso de realización y resultado final. Se trata de una especie de collage de vídeos musicales de Youtube que se pueden reproducir simultáneamente y en distintas combinaciones según la elección del espectador-usuario. Los vídeos, al reproducirse conjuntamente, logran resultados armónicos. Con gran influencia del Fluxus y el Conceptual, Solomon, a través de su blog para músicos redactó unas

directrices invitando a cualquier persona a participar en la creación de este video-collage. Algunas de sus bases decían:

«Canta o toca un instrumento, en Sib mayor. Las texturas flotantes simples funcionan mejor, sin ritmo ni “groove”. Deja un buen silencio entre las frases.

Graba en un entorno tranquilo, con tan poco ruido de fondo como sea posible.

Espera unos 5-10 segundos para comenzar a tocar.

La longitud total debería ser de entre 1 a 2 minutos [...] ³²»

En *In B Flat 2.0*, la obra es el resultado de esa colaboración posibilitada gracias a la Red y sus herramientas sociales. En esta ocasión, las conexiones entre usuarios se realizaron en el proceso de construcción de la obra. El resultado final permite, exclusivamente, la reproducción de los videos ya seleccionados. Aunque esta última característica podría categorizar la obra como Web art, portales sobre arte de Internet como remixthebook.com (americano) y Arts numériques (belga) la consideran Net.art 2.0.³³

IV. Algunas consideraciones finales.

El Net.art, como fórmula artística iniciado a principios de 1990, ha sido el resultado lógico de una evolución en torno al concepto de arte, su conjunción con la tecnología, los descubrimientos que posibilitaron el nacimiento de Internet y los intereses de un público/usuario cada vez más numeroso y con mayor deseo de participación. El Net.art surge, al igual que lo habían hecho las Vanguardias Históricas y Neovanguardias, con la intención de quebrar las tradiciones artísticas que constreñían a un espacio reducido de actuación esa potente herramienta de comunicación que es el arte, imponiéndole límites formales, estéticos y de contenido. Además de las normas impuestas por el marco institucional del arte, existían exigencias físicas, limitaciones geográficas y políticas que entorpecían su misión comunicadora por lo que, progresivamente, este fue abriéndose a nuevos medios de comunicación con el fin de ampliar sus fronteras y conquistar nuevas libertades. Al principio, las posibilidades de actuación artística en el seno de Internet eran desconocidas. En los primeros manifiestos del Net.art se propugnaba un arte de cooperación, colectivo, sin remuneración económica, en el que la autoría y la propiedad de la obra así como el concepto de artista-creador-genio perdían su significado. Lo verdaderamente importante era el flujo comunicativo multidireccional.

Sin embargo, consideramos que el mero hecho de publicar manifiestos que intentaban definir lo que era o no Net.art, contradecía sus propios objetivos de libertad en la práctica artística de Internet. En este artículo hemos utilizado cuatro piezas creadas en y para Internet, para debatir si pertenecen o no al Net.art y en caso afirmativo, a qué teorías del Net.art se adaptaban. Esto puede generar confusión, puesto que, como hemos podido observar, multitud de obras de Net.art tienen ciertas características que para algunos teóricos llegan a constituir nuevas categorías hermanadas con este. El Net.art acaba siendo, pues, en sus bases teóricas, un terreno específico de creación artística con normas de admisión y exclusión al igual que lo era el arte tradicional que pretendían dinamitar. El Net.art nace como una corriente radical que se entiende como “*partidaria de reformas extremas* (en el arte), *especialmente en sentido democrático*” pero a su vez, para lograr ese deseo de liberación artística se vuelve radical en el sentido de “*extrema, tajante e intransigente*”, lo que contradice en ocasiones esa visión democrática liberadora.³⁴

Dos de las características más polémicas que han hecho tambalearse las ideologías primigenias del Net.art y han generado nuevas teorías son: el grado de implicación del espectador/usuario en la obra y la comercialización del Net.art.

En lo relativo a la interactividad del usuario, se asientan tres grados de implicación básicos: el usuario como espectador, el usuario como paseante por estructuras hipertextuales y, finalmente, el usuario que participa en los procesos de construcción de la obra. En el primero de los casos, el usuario estaría frente a obras que se han denominado en ocasiones Art Website, y cuadros digitales. En el segundo, las obras de navegación hipertextual se estudiaron en un primer momento dentro del Net.art, no obstante, teóricos como Giannetti le otorgaron una categoría propia que denominaron Web art. En el tercer y último caso, existen piezas de Net.art que favorecen la participación del usuario como integrante en el proceso de construcción de la obra, a menudo con carácter activista y que están en mayor consonancia con la filosofía inicial del Net.art.

En lo que respecta a la comercialización del arte de Internet, la relación entre el Net.art y el mercado del arte ha sido muy variable. En un principio, este vínculo era inexistente, quedando incluso prohibido por los primeros manifiestos promulgados por los netartistas. El concepto de autor debía desintegrarse debido a la implicación activa del usuario-espectador y por tanto a una autoría compartida que impide determinar la propiedad de la obra de Net.art. No obstante, al igual que Internet surgió como un espacio libre y sin pretensiones comerciales y acabó privatizándose y sucumbiendo a los intereses mercantiles en 1995, el Net.art también dio un giro en su historia mediante la introducción del mercado en su sistema.

Con la creación de la primera galería virtual *Teleportancia* se intentaba imponer a la obra de Net.art un autor, un valor económico y un poseedor. Lialina, su creadora, mantuvo esta idea como se puede apreciar en su obra *Will-n-testament (Testamento)* iniciada en 1999 y actualizada en 2004, en la que especifica a quién quiere legar sus obras una vez fallecida.³⁵ Con esta pieza, Lialina no sólo se considera dueña de ciertas piezas sino que cree que, como cualquier otro bien material, su propiedad puede variar de mano en mano según su voluntad.

En este binomio Net.art-mercado, actualmente destaca el artista brasileño Rafaël Rozendaal que en el año 2011 publicó el *Art Website Sales Contract*, un documento que utiliza para la venta de sus obras de Red y mediante el cual ha podido vender más de la mitad de su producción.³⁶ En él se estipulan las obligaciones del artista y del comprador, los cambios que se producirán en la obra una vez se venda y aclara ciertos puntos en torno a los derechos de autor de la obra.³⁷

Cabe presumir que esa comercialización se debe a la progresiva institucionalización de esta práctica. Numerosos museos y otras instituciones, siguiendo con la tradición iniciada en las Neovanguardias, reorientaron su actitud introduciendo dinámicas propias a los Centros de Arte en los que se estimula y patrocina la creación de arte contemporáneo.³⁸ Estas instituciones, estaban, pues, fagocitando un movimiento anti institucional como el Net.art durante el mismo proceso de su desarrollo y no hacia finales de éste ni tras su disolución como todavía solía ocurrir en las Vanguardias. Según Cosic, existen dos razones para que el Net.art y la institución del arte se hayan aliado: por un lado el conformismo de los artistas y por otro, la obligación por parte de los museos de mantenerse al día, exhibiendo y apoyando el arte contemporáneo más actual para conservar su prestigio.³⁹

¿Supone esto, acaso, la aceptación por parte de este movimiento radical de esa institucionalización y por lo tanto la deformación de sus ideologías? Por un lado, existen tantos netartistas que han aceptado esta nueva posición que podría parecer que, en efecto, los ideales se han visto reformados. Sin embargo, aún existen netartistas (en este caso, por lo general, son hacktivistas) que trabajan de forma libre y sin pretensiones de remuneración económica, por lo que el Net.art “original-radical” pervive y las

prácticas de arte de Internet que han ido aceptando la institucionalización se convierten en derivaciones del Net.art “original” aún presente. Derivaciones que, como hijos del Net.art, comparten su código genético (ciertas características) pero que tienen personalidades distintas.

Esto nos sitúa en una posición difícil a la hora de hablar de Net.art. En teoría, si aún existe un Net.art “primigenio” y el resto son derivaciones que pueden ser divididas en otras sub-categorías según el tipo y grado de distanciamiento respecto a éste, se debería crear nuevas terminologías y definir sus parámetros para una clasificación exhaustiva. No obstante, la enorme variedad de opciones que ofrece el medio y la infinidad de combinaciones posibles, imposibilitarían la creación de grupos cerrados que permitieran una taxonomía clara y sin excepciones. Sin duda, consideramos que la mejor forma de referirse al arte de Internet no es utilizando el término Net.art como el nombre propio de la matriz que ha dado hijos/derivaciones con sus respectivos nombres propios, sino considerando el término Net.art como apellido común a todos, aunque cada uno goce de características particulares. Con ello, se trataría de concluir que existe un arte de Internet primitivo-radical (el Net.art original) y que con el tiempo, la mayoría de prácticas artísticas en Internet se ha desvinculado total o parcialmente de éste, generalizándose el término Net.art para todas estas prácticas en el seno de la Red aunque aún perdure un núcleo reducido que mantiene la filosofía más radical del Net.art primigenio (ver fig.5).



Fig.5. Esquema que pretende ilustrar las transformaciones originadas en el Net.art en cuanto a actitudes radicales, en función del traspaso del tiempo.

En cuanto a las nuevas categorías formalizadas por teóricos, como hemos podido observar en algunas de las obras mencionadas en este artículo, las características de una pieza que algunos consideran propias de una categoría independiente, son a su vez clasificadas por otros en la categoría de Net.art. Esto no significa, de ningún modo, que las clasificaciones y nuevas nomenclaturas creadas por los teóricos sean inútiles, ya que, aunque no las podemos considerar cerradas y definitivas, son clarificadoras. Si bien en

este artículo consideramos que las definiciones aportadas son claras, sobre todo cuando se estudian de forma independiente, nos hemos percatado de que si intentamos realizar análisis abarcando diversas teorías, se detectan a menudo incompatibilidades y solapamientos. Y es que todavía no existe un consenso en torno a esta práctica emergente quedando cada uno de estos discursos obsoletos en poco tiempo. Por ello, estimamos que quizás sería conveniente alejarnos de los intentos de clasificar nominalmente estas obras para centrarnos en analizar su interés, así como, en vez de partir de la teorización para aplicarlas a las piezas, partir de las piezas para poder teorizar.

1. MEDIA ART NET. *The world in 24 hours*. [En línea] <<http://www.medienkunstnetz.de/works/die-welt-in-24-stunden/>> [Consulta: 18/03/2012].
2. ASCOTT, Roy. Proyecto *La Plissure du texte*. [En línea] <<http://alien.mur.at/rax/ARTEX/PLISSURE/plissartx2.html>> [Consulta: 17/03/2012].
3. GIANETTI, Claudia. “Breve balance de la primera década del Net.art”. *Red digital: Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*. Nº 3. 2002. <http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas_nuevas/claudia/claudia_1.html> [Consulta: 15/03/2012]. p. 3.
4. CILLERUELO, Lourdes. *Arte de Internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000)*. Tesis Doctoral. Director: Rekalde Izaguirre, Josu. Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea (España) Lectura: 2000. [En línea] <http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/textos/arte_de_internet.pdf> [Consulta: 30/01/2012]. pp. 60-61.
5. Ibid.
6. CARRILLO, Jesús. *Arte en la Red*. Madrid: Cátedra. 2004. pp. 208-209.
7. Entrevista de Josephine Bosma a Vuk Cosic. *Net.art per se*. Nettime. 27 de septiembre 1997. [En línea] <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html>> [Consulta: 24/03/2012]. (Traducción de la autora).
8. BREA, José Luis. “El net.art y la cultura que viene”. *La Conquista de la Ubicuidad*. Murcia: Centro Párraga. Consejería de Educación y Cultura de la Región de Murcia. 2004. p. 69. p. 72.
9. BOOKCHIN, Natalie; SHULGIN, Alexei. *Introduction to Net.art. 1994-1999*. [En línea] <<http://easylife.org/netart/>> Consulta: [23/03/2012]. (Traducción de la autora).
10. CILLERUELO, Lourdes. Op. cit. p. 47. p. 63.
11. GIANNETTI, Claudia. Op. cit. p. 7.
12. ALCALÁ, José Ramón. *Net.Art vs Web.Art: Creadores, activistas, pintamonas y otros negocios del arte on-line*. Valencia. 17 de noviembre de 2003. [En línea] <<http://www.mide.uclm.es/descargas/NetArt.pdf>> [Consulta: 20/03/2012]. p. 7.
13. Ibid. p. 17.
14. CASARES, Nilo. *Del Net.art al web-art 2.0*. Col·lecció Debats. Valencia: Edita Diputació de Valencia. 2009. p. 70.
15. ALCALÁ, José Ramón. Op. cit. p. 18.
16. MACKERN, Brian. *Software art*. [En línea] <<http://netart.org.uy/workshop/softart.htm>> [Consulta: 23/03/2012].

- GORIUNOVA, Olga; SHULGIN, Alexei. *Artistic Software For Dummies and, by the way, Thoughts About The New World Order*. Mayo 2002. [En línea] <<http://rixc.lv/reader/txt/txt.php?id=100&l=en&raw=1>> [Consulta: 23/03/2012].
17. Runme.org. [En línea] <<http://www.runme.org/>> [Consulta: 25/03/2012].
18. ARNS, Inke. *Read_me, run_me, execute_me: Software and its discontents, or: It's the performativity of code, stupid!* [En línea] <<http://art.runme.org/1107863582-4268-0/arns.pdf>> [Consulta: 25/03/2012]. p. 4.
19. Ibid. 1-4.
GALANTER, Philip. *What is Generative Art ? Complexity Theory as a Context for Art Theory*. 2003. [En línea] <http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf> [Consulta: 25/03/2012]. p.4.
20. O' REILLY, Tim. *Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software*. Fundación Telefónica. 23 de febrero 2006. [En línea] <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idoma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146#> [Consulta: 15/03/2012].
21. MARTÍN PRADA, Juan. La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0. *Revista Estudios visuales N° 5. Políticas de la visualidad en un mundo 2.0*. Enero 2008. (pp. 65-80) p. 66.
22. Ibid. pp. 66-74.
23. O' REILLY, Tim. Op. cit.
24. KLINGEMANN, Mario. *Flickeur*. [En línea] <<http://incubator.quasimondo.com/flash/flickeur.php>> [Consulta: 15/02/2012].
25. KLINGEMANN, Mario. *Islands of Consciousness*. [En línea] <http://incubator.quasimondo.com/flash/islands_of_consciousness.php> [Consulta: 15/02/2012].
26. FEINBERG, Jonathan; LEVIN, Golan; NIGAM, Kamal. *The Dumpster*. About the project. The Whitney Museum Artport. [En línea] <<http://artport.whitney.org/commissions/thedumpster/about.html>> [Consulta: 15/02/2012].
27. Ibid.
28. MANOVICH, Lev. *Social Data Browsing*. TATE. Intermedia Art. Archive: Texts. 12 de febrero de 2006. [En línea] <<http://www2.tate.org.uk/intermediaart/entry15484.shtm>> [Consulta: 15/02/2012].
29. Ibid.
30. TATE. Intermedia Art. Archive: Net art. [En línea] <http://www2.tate.org.uk/intermediaart/archive/net_art_date.shtm> [Consulta: 15/02/2012].
31. SOLOMON, Darren. *In B Flat 2.0*. [En línea] <<http://www.inbflat.net/>> [Consulta: 06/04/2012].
32. KIRN, Peter. *In Bb 2.0: YouTube-Generated, Collaborative Music Remix*. 15 de Mayo 2009. [En línea] <<http://createdigitalmusic.com/2009/05/in-bb-20-youtube-generated-collaborative-music-remix/>> [Consulta: 06/04/2012].
33. Remixthebook. [En línea] <<http://www.remixthebook.com/the-course/net-art-2-0>> [Consulta: 06/04/2012].
Arts numériques. [En línea] <<http://arts-numeriques.codedrops.net/In-flat-B-Darren-Salomon-guests>> [Consulta: 06/04/2012].

34. Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española*, 22ª ed. Madrid: Espasa, 2001. Acepciones de “*Radical*”.
35. LIALINA, Olia. *Wil-n-testament*. [En línea] <<http://will.teleportacia.org/>> [Consulta: 20/03/2012].
36. ROZENDAAL, Rafaël. *Art website sales contract*. [En línea] <<http://www.artwebsitesalescontract.com/>> [Consulta 26/03/2012].
37. BOSCO, Roberta; CALDANA, Stefano. “¿Quién dijo que el net.art no se podía vender?”. *El País. Blog Tecnología*. 26 de marzo 2012. [En línea] <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2012/03/quien-dijo-que-el-netart-no-se-podia-vender.html> [Consulta: 26/03/2012].
38. TEJEDA, Isabel. *El montaje expositivo como traducción. Fidelidades, traiciones y hallazgos en el arte contemporáneo desde los años 70*. Madrid: Trama editorial y Fundación Arte y Derecho. 2006. pp. 16-20.
39. ALCALÁ, José Ramón. Op.cit. p. 6.