

Net.Art

¿Arte de todo el mundo y para todos?

Internet es en este momento un nuevo espacio de comunicación que ocupa la atención de todo el mundo. Un lugar en donde la expresión pública o privada puede ser difundida y del mismo modo accedida por todos los que se conectan (cibernautas). Un nuevo medio, que se puebla bajo el nombre de ciberespacio y que brinda todas las posibilidades de los medios de información y de consumo propios de nuestra era (como la TV, revistas, publicidad, etcétera) y se extiende a una relación mucho más estrecha a cada individuo.

Hoy en día existen varias posibilidades para “estar en el ciberespacio”. Internet ofrece: el correo electrónico, los sistemas de conversación en tiempo real (*chats*), la generación, consulta y búsqueda de información, la presencia virtual en un espacio lejano, etcétera. Todas estas formas son captadas por el mundo del arte y aprovechadas de diferentes maneras. Nuevos conceptos y nuevas formas de expresión se extienden bajo este horizonte, que recrea un espacio libre, sin límite, sin fronteras, y de un tiempo virtual. Vinculado a esto, se replantean algunos conceptos –identidad, espacio público/privado, comunidad, democracia, moral– y surgen otros nuevos –interactividad, realidad virtual, teletrabajo, inteligencia colectiva–.

En la expansión del ciberespacio, los artistas se manifiestan de todas las formas posibles. Sin realizar categorías de los sitios que difunden arte en la red, se pueden distinguir espacios, bajo la consigna de galerías virtuales, que agrupan y difunden las obras de los artistas, o bien sitios consagrados a la interacción entre los cibernautas y la obra *on-line* (obras participativas, de colaboración, interactivas, etcétera), o que invitan a una exposición colectiva (1), en tiempo real, en un espacio público o privado, por medio de la *web-cam*.

Net.Art es el nombre de una corriente de arte específica creada en el espacio de la red que abre una nueva perspectiva de difusión, un nuevo modo de encuentro y participación ante las obras.

El interés por esta nueva forma de expresión no es dejado de lado por las autoridades culturales. Por ejemplo, en 1999 el Ministerio de Cultura Francés realizó un informe (2) de los sitios que proponen una

práctica artística en la red. Varios museos e instituciones, como el Guggenheim Museum (3) de Nueva York se adhieren a este fenómeno e invierten en obras específicamente construidas para la Web, o como el caso de Ars Electronica (4) en Linz, Austria, y el Centro de Arte de Karlsruhe (5), Alemania, que promueven dentro de sus festivales internacionales los proyectos artístico para la Web.

Sin embargo, ante este fenómeno, algunos pensadores y críticos de arte tecnológico ponen en tela de juicio la idea de la obra en la Web.

Extensiones de Internet (manifestaciones artísticas)

Una posible óptica es ver Internet como una biblioteca sin límites, en donde se reúnen fuentes de información, distribuidas en cualquier lugar. Esto significa que un número indefinido de computadoras, con bases de datos, están conectadas entre sí, y brindan la información de manera transparente. Si extendemos esta posibilidad de conexión, se puede ver a cada ordenador como un procesador elemental, un nodo de una gigantesca máquina construida en rizo- ma que genera una nueva forma de velocidad del cálculo distribuido. Por ejemplo podemos observarlo en algunos trabajos realizados por científicos y/o por artistas como *The Talking Heads* (6) (aplicación científica), *The TeleGarden* (arte y ciencia), o *Le Dragon Jaffrennou* (arte), en donde el espacio de acción y reacción se distribuye a través de la red.

Podemos decir que Internet se estructura como una reunión extensa de información tradicional, y además, como un campo de experimentación que utiliza programas de multimedias, que integran además de textos, imágenes (vídeos, animaciones) y sonidos.

En los párrafos que siguen se presentan diferentes manifestaciones que se pueden encontrar en el campo de aplicación de Internet. Por ejemplo la obra de Bertolo, una obra reflexiva sobre la red, puede ser vista como una obra/programa (7) que se nutre de la red y genera variaciones infinitas para cada uno de los participantes, o bien los trabajos de Sommerer & Mignonneau, que promueven la participación en un sistema de vida artificial, o Sterlac, que explora la

relación máquina/hombre, o Ken Golberg, que investiga las comunidades virtuales *on-line*. Todas estas obras describen cierta hibridación entre el arte y la tecnología, y extiende de manera no usual los límites de la red.

La red como vínculo de construcción de la obra

La obra *The reader* (8) de Diana Bertolo, es una obra reflexiva sobre la Web. Se puede decir que una obra de arte de la especie Net.Art podría ser una obra que se autodocumenta ella misma, se archiva ella misma en la red sin jamás producir otra escritura que la propia de la red, es decir un Hyper Text Marked Language (HTML). El título podría ser entendido como *La lectora*, puesto que en la pantalla aparece una mujer joven, que nos propone escribir la dirección de una URL. Una vez identificada la dirección, *The Reader*, leerá y escribirá letra por letra, con ruidos de una vieja máquina de escribir, sólo el contenido textual de la página HTML, alejando así la representación de la imagen original que nos ofrece si nos conectamos directamente a ella.

La red como extensión del sistema nervioso

En noviembre de 1995, el artista Sterlac (9) realiza una performance en Luxemburgo, *Fractal Flesh*. Esta performance proyectada y conectada vía Internet a tres centros de arte situados en lugares remotos –la conferencia Doors of Perception, en Amsterdam, el Centro George Pompidou en París y Media Lab en Helsinki– permitía al público comandar a distancia un sistema de estimulación electrónico ligado a los músculos del artista. Los movimientos automáticos de Sterlac activaban el tercer brazo, *Third Hand*, enviando las imágenes de la performance a un sitio de la Web.

The Third Hand, es una especie de prótesis mecánica, incorporada al cuerpo del artista, que reacciona parcialmente a sus contracciones musculares. Los comandos mecánicos obedecen a un protocolo de interacción, generando una lucha entre el artista y la máquina, pudiéndose ver que la hibridación de la carne y de la tecnología no resulta una unión armoniosa.

En la performance *Ping Body*, en el espacio de arte de Sidney, el cuerpo del Sterlac no estaba bajo la influencia de los espectadores (gestos de otros cuerpos), sino directamente conectado a las actividades propias de la Internet. Las encuestas electrónicas enviadas a un sitio de la red, elegido de manera aleatoria, y la medida del eco de retorno (*ping*) que indica a la vez la distancia del sitio y la densidad de la

red, estimulaban los músculos del artista. Los gestos involuntarios que producía su cuerpo, engendraban sonidos que interactuaban en la coreografía de la performance. Estas imágenes fueron proyectadas en una página Web para poder ser vistas por los internautas conectados en cualquier lugar.

Esta performance produce un cambio de vista en la relación usual de Internet, ya que es la propia red la que construye la actividad del cuerpo, y lo convierte en un nexo para sí mismo. La relación normal (de Internet) está dada por la participación de los cibernautas.

Las performances de Sterlac, se sirven de la difusión brindada por la red. La obra y el cuerpo del artista queda de cierta manera exterior a la red, sin embargo se sirve de la red para hacer de ella la extensión nerviosa de su propio cuerpo.

La red como medio de proyección del gesto (o como vínculo de percepción)

Podríamos decir que la *telepresencia* es una proyección de la imagen del cuerpo, pero más aun los sistemas de realidad virtual proveen una cuasi presencia, ya que a través de los clones (robots virtuales), accedemos a transmitir nuestro gesto. Es decir que nuestra interacción acciona estos mecanismos a distancia. Un fenómeno extraño, que pide un cuerpo virtual en tanto que la sensación debe ser real. El cuerpo es sentido como ausente aquí a fin de experimentar la sensación en otro punto lejano.

The Telegarden (10) de Ken Golberg es una instalación que permite a los internautas observar y cultivar a distancia un verdadero jardín. Luego de estar inscripto como miembro de *TeleGarden*, el internauta puede comandar, desde su computadora, el brazo de un robot, pudiendo plantar, regar y observar la evolución de su planta, o la de sus vecinos. *TeleGarden* es un espacio real-virtual, viviente, y manejado por un robot.

Este sitio plantea un nuevo orden de comunidad, como así también las posibilidades de relación entre máquinas y seres humanos, por intermedio de la red, un nuevo paradigma de poder-control a distancia.

La red como mediadora de la obra

Christa Sommerer y Laurant Mignonneau proponen una obra participativa que genera la relación entre los seres humanos, las criaturas artificiales y el ambiente artificial.

Life Species (11) es una cámara oscura interactiva instalada en el InterCommunication Centre de Tokio,

que propone la participación a través de Internet, por medio de e-mail, o bien en el espacio mismo del museo.

La instalación de 5 x 6,5 metros por 4 metros de alto contiene una gran pantalla en la cual se proyecta la integración de las imágenes de los visitantes dentro de un universo tridimensional habitado de espectros numéricos

El sistema "espía" los movimientos de los espectadores con el fin de asimilar sus gestos. Cuando un individuo entra en la instalación se encuentra dentro de ese espacio donde las criaturas artificiales habitan y realizan su ciclo de vida. Estas criaturas reaccionan al movimiento del cuerpo y a los gestos producidos por el visitante. Cuando un individuo captura, al cruce de sus manos, una criatura virtual produce un clon, una copia exacta de la criatura capturada que intentará escaparse y ocultarse en el espacio.

En este ambiente artificial las criaturas se reproducen ellas mismas como forma de conservar sus genes, o bien de intercambiarlos para brindar una nueva especie, sin embargo en *Life Spacies*, el espectador distante ocupa un lugar primordial dentro del sistema, pues también puede crear y dar vida a una nueva especie, que deberá aprender a sobrevivir.

Life Spacies es un espacio de interacción y comunicación que permite a los visitantes de todo el mundo interactuar a distancia con la instalación del museo. La participación se realiza a través del envío de un mensaje vía e-mail desde la página Web *Life Spacies*. Este mensaje se traduce en código genético, generando una nueva forma de vida artificial.

Net.pluralidad

Estos cuatro espacios descritos dan una somera idea de participación y de interacción dentro del ciberespacio. Sin embargo, Internet es un sitio en donde se reúnen miles de obras y donde cada una de ellas plantea su propia singularidad.

Las obras participativas son generadas a partir de una consigna del artista, en donde el público (activo) actúa en función del tema propuesto, y el público pasivo sólo es un observador de la obra. En cambio en las obras de colaboración, el artista y el público se entremezclan en la obra misma, ya que no existe la posibilidad de ser un espectador pasivo.

Numerosas obras conectadas en Internet ponen en juego los conocimientos tecnológicos y artísticos. Sin embargo, algunos afirman que no es necesario poseer un conocimiento profundo de la técnica, sino que se requiere que el artista juegue el papel de jefe de proyectos. Las obras descritas, ponen de manifiesto diversas herramientas que pueden utilizarse para la creación de obras en Internet, pero también

muestran un gran conocimiento de la técnica, e instauran un diálogo cercano entre el arte y la tecnología.

Podríamos decir que la comunicación *todos a todos* que permite Internet es una puesta en práctica de una democracia, que abandona un sistema de representación y permite libremente la consulta permanente y total a todos los miembros. Net.Art podría ser entonces una reafirmación en el plano cultural del acceso al arte para todo el mundo, permitiendo una mezcla de culturas y de diferentes conocimientos.

El arte cobra su libertad de expresión, ya no existen los mismos medios rígidos, la pluralidad se bifurca en sus propios dominios. El espacio físico antes ocupado en una galería o museo se recrea en un espacio totalmente virtual en donde el público puede acceder, sencillamente, a través de su computadora conectada a Internet y ser un espectador pasivo o bien accionador de la obra. ☐

Miguel Almiron, artista argentino

Nacido en La Plata en 1964, reside y trabaja en París desde 1997. Es Analista y Licenciado en Informática de la U.N.L.P (Argentina). Obtuvo un DEA (Diplôme d'études approfondies) en Estética, Tecnología y Creaciones Artísticas, opción Imágenes Numéricas, en la Universidad de París VIII, Francia. Es integrante del equipo de Imágenes Numéricas de París VIII, en el cual realiza sus estudios de doctorado en arte y tecnología, bajo la dirección de H. Huitric y M. Nahas. Su tema de Investigación está centrado en la confrontación del cuerpo y la tecnología. Tiene a cargo un seminario de Iniciación multimedia en la misma universidad en el departamento ATI, arte y tecnologías de la imagen. Ha realizado varias exposiciones en Argentina y en Francia.

✉almiron@wanadoo.fr

ATI, arts et technologies de l'image. Université Paris 8.
2, rue de la Liberté. 93526 Saint Denis - Cedex. France

Notas

- (1) Ejemplo: Lascaux2. <http://www.lascaux2.org>
- (2) Culture visuelle et art collectif sur le Web, d'Anne Sauageot et Michel Légis, rapport de recherche C.E. Mirail et laboratoire Li2a, Ecole d'architecture de Toulouse. <http://www.culture.fr>
- (3) New Media in Late 20th-Century Art. Michael Rush. Edit. Thomas & Hudson, 1999, p. 193.
- (4) AEC: <http://www.aec.at>
- (5) ZKM: <http://www.zkm.de>
- (6) Henrik Plenge JACOBSON y Oladele BAMGBOYE, artistas, *Lec STEELS*, científico, *Talking Heads*. <http://talking-heads.csl.sony.fr/>
- (7) Programa escrito en lenguaje de computadora (Informática).
- (8) <http://www.panix.com/%7EEdiane/reader/reader2.html>
- (9) <http://www.stelarc.va.com.au/>
- (10) Ken GOLBERG, Joseph SANTARROMANA, *The TeleGarden*, 1995, University of Southern California, 1996 ~ 1997, Ars Electronica Center. <http://telegarden.aec.at/>
- (11) Catálogo del ICC Museum, Tokio. <http://www.atticc.or.jp/~lfespacies>