

Net Art 0.1

Desmontajes

<http://netescopio.meiac.es>

MEIAC, Badajoz, 2008

Textos y comisariado:

Gustavo Romano

Como fase inicial del proyecto NETescopio, en esta exhibición el foco ha sido puesto en aquellas producciones surgidas en los primeros años de la web. Obras que experimentaron por vez primera con el medio y que jugaron con sus particularidades en cuanto a la interactividad, el uso de interfaces o navegadores alternativos, el uso táctico del medio y otras estrategias que fueron definiendo las líneas de producción en los primeros años del arte de redes.

De una web 1.0, de contenidos estáticos y cerrados, hemos pasado a lo que Dale Dougherty denominara la web 2.0, en la que el uso de los weblogs, los rss, los wikis, ha ido jerarquizando la interacción y creación de redes sociales por sobre la mera publicación de contenidos para un consumo supuestamente pasivo. Bajo este nuevo paradigma de red, estamos ante la aparición de otro modelo de net art, el net art 2.0.

Quizás sea entonces el momento de revisar aquellos primeros trabajos, que con una mayor radicalidad y con un énfasis en la experimentación y en la deconstrucción del medio, empezaron a perfilar aquellos interrogantes que hoy son retomados desde un nuevo contexto de producción y de distribución.

DESMONTANDO INTERFACES

*Código Hacking Navegación Browser Usuario Resistencia Contenido Contenedor HTML
Serendipia URL Remix*

La irrupción de las nuevas tecnologías supuso una mejora considerable en el área de las comunicaciones. Su aporte, entre otras cosas, fue y es el de asegurar la transmisión del mensaje con el menor gasto posible, su mejor y más amplia difusión y el menor nivel de error en su recepción. Concepto este último que, para el pensamiento artístico, puede considerarse en algunos casos como un desafío. Las producciones simbólicas que genera el arte, más que apuntar a la claridad del mensaje, promueven su opacidad. En el sistema de la comunicación, el arte funciona como ruido. Como diría Deleuze, “*el arte no comunica, resiste*”.

La producción artística genera un espacio de reflexión que no busca verdades, sino que por el contrario, sabotea el lenguaje, su estructura, sus signos. Las distintas obras que conforman esta selección, adoptan un comportamiento viral que se verá reflejado de maneras muy diferentes, pero haciendo notorio el enfrentamiento entre arte y comunicación. Cuanto menos claro resulta el mensaje, mayor riqueza de sentidos adquieren las obras, y mayor esfuerzo de re-codificación se hace necesario por parte del espectador.

Alexei Shulgin

ABC

Proyecto online. 1997

En este trabajo, uno de sus primeras piezas para Internet, Shulgin nos hace voltear la atención en uno de los tópicos del arte para la web, el nombre de dominio, el URL. *ABC* se nos presenta como una minimalista mezcla entre una enciclopedia de contenidos azarosos y un portal diseñado con cuidado hermetismo.

El usuario, una vez que logra tomar el mando de las páginas que parecen tener voluntad propia, accederá a una serie de links que a primera vista podríamos confundir con un ejercicio de poesía concreta: “aaa”, “vvv”, “zzz”, tríadas que nos disparan a sus respectivos www.aaa.com, www.vvv.com o www.zzz.com y así con cada una de las letras. De este modo, su experiencia será similar a la de un paseante cuyo itinerario fuera producto del orden alfabético de la guía de calles y esa deriva, una metáfora de la navegación usual por Internet.

Vuk Cosic

Metablink

Proyecto online. 1998

Este trabajo se enmarca dentro de las experimentaciones con el medio y con el aspecto formal y funcional del HTML, de los browsers y de la navegación.

Metablink hará uso de un par de características que llamaron la atención en las “nuevas” versiones de los navegadores del momento y que fueron utilizadas hasta el abuso por parte de los usuarios-diseñadores del momento: me refiero a los marcos y al el “blink” o parpadeo.

Además de este señalamiento a observar las formas más allá del contenido, *Metablink* esboza un comentario irónico acerca de la interactividad, concepto que también era central aunque poco debatido en esos primeros años. Interactividad limitada a mover una banda de scroll sólo para sentir que somos nosotros quienes tenemos el control.

Brian Mackern

No content

Website. 2001

El sitio web *No-content.org* juega con una de las formas que quizás se extingan en breve, en este caso los preloaders, o animaciones en flash que se colocaban para entretener al usuario hasta que terminara de cargar el contenido. En el caso del

proyecto de Mackern, la espera será infinita ya que cada preloader es sucedido por otro, haciendo que finalmente nos demos cuenta de que no vendrá un contenido, o mejor, que lo que estamos viendo ya es el contenido. El caso nos hace reflexionar acerca de la espera, la contemplación y la utilidad. ¿Qué pasa si detenemos nuestro sentido crítico, olvidamos por un momento que las flores están diseñadas para atraer insectos y nos entregamos a contemplar su inútil belleza?

Joan Leandre

Retro You R/C

Video juego intervenido. 2001

Los códigos cerrados, enlatados y aparentemente inviolables, son a su vez desafiantes blancos de actos de sabotaje. Como el que realiza Joan Leandre en su trabajo *RetroYou R/C* al intervenir el programa de un videojuego de carreras de automóviles modificando, entre otros parámetros, el de la fuerza de gravedad. A pesar de estas variaciones, el juego es aún reconocible pero la interacción del usuario se halla drásticamente limitada. La experiencia de “realidad” virtual se trastoca en una experiencia meramente digital. Además está decir que en el mundo digital no hay tal fuerza de gravedad, no hay arriba ni abajo, y si algo ha aportado al mundo “real” es precisamente poner en crisis estas diferencias jerárquicas. Como el automóvil del videojuego en un ambiente ingrávido, vuela por los aires la “simulación” de realidad así como la inviolabilidad del código cerrado.

Giselle Beiguelman

Recycled

Proyecto online. 2001

Como aclara la misma Giselle Beiguelman en la presentación de la obra, el sitio es reciclado, lo que quiere decir que ninguna de sus páginas son originales. Tampoco los objetos que la componen. Todos son de segunda mano y Beiguelman ha querido resaltarlo, dejando la firma de cada autor de los scripts y applets utilizados. Y esto plantea un interrogante que no puede obtener una conclusión definitiva: ¿cómo reconocer si algo es reciclado en el dominio de lo digital? ¿Cómo saber si es de segunda, primera o tercera mano? Por otro lado, ¿el reciclado de objetos no implica un reciclado del mensaje? ¿Existe el mensaje original o es cada mensaje producto de una recombinación de mensajes? En todo caso para el navegante la experiencia puede convertirse en un deja vú.

Giselle Beiguelman

//Code_UP**

Proyecto online. Instalación .2004

Una colisión peculiar es la que nos propone Antonioni en su película *Blow Up* . Un azaroso encuentro en un parque, un supuesto crimen y una única prueba, perdida entre los imprecisos granos de una fotografía. Puntos blancos y negros que conforman el preámbulo de lo que será la imagen binaria, la imagen digital. En su proyecto *Code Up* , Giselle Beiguelman nos recuerda que las imágenes digitales son producto del lenguaje. De un lenguaje estrictamente programado. Partiendo de la película de Antonioni, la artista experimenta con los diferentes parámetros que

“describen” la imagen digital, el píxel, la descomposición del color entre el rojo el verde y el azul, o el sistema de barrido de las pantallas, alterándolos radicalmente. Como el fotógrafo de *Blow Up*, nos encontramos finalmente con que las evidencias documentales no parecen dar cuenta de ninguna realidad.

DESMONTANDO ESTEREOTIPOS

Camuflaje Travestismo Iconos mediáticos Reciclaje Desechos Mercado Pánico Identidades Kitsch digital Antihéroes Paranoia Invasión Turismo

El mayor producto que vende la sociedad de consumo es la tranquilidad de pertenecer a ella. Lo que importa no es el producto sino cómo éste se vende. O, en todo caso, producto y venta forman parte del mismo fenómeno narcótico de seducción.

Internet revierte la relación de poder provocada por la unidireccionalidad de los medios de comunicación tradicionales. No sin contratiempos, la información comienza a circular independientemente de las reglas de la publicidad y de la lógica del mercado.

A través de diferentes métodos, mediante el humor, el desconcierto, la mimesis, la parodia o el camuflaje, las piezas que conforman esta sección atacan los estereotipos de la propaganda, entendida como propaganda social, política, militar o mercantil.

El proceso de naturalización de héroes y villanos en el territorio de los conflictos sociales que esta propaganda intenta imponer, comienza a resquebrajarse y a pervertirse. Los iconos mediáticos y los memes ideológicos que construye el espectáculo, al ser intervenidos por el virus del arte, se transforman en amenazas, en caballos de Troya, en zombies, que se vuelven contra su creador. Se pone en marcha un circuito de reciclado cultural, de remix social y simbólico, con actitudes de travestismo, furia, despreocupación e impertinencia.

Ze Dos Bois

Transfer

Website. 2002

Transfer es una “empresa” con presencia en la web creada por el colectivo portugués Zé dos Bois y que se ha constituido como “una agencia de importación legal de ciudadanos estadounidenses interesados en formas de vida alternativas”. Desde su portada se nos muestra la plaza Martim Moniz donde se simulan una serie de trágicos, pero habituales procedimientos ilegales de inmigración, y donde se proporciona información real sobre los pasos legales que debe seguir un inmigrante en Portugal. Esta página es sólo una parte del proyecto original que se completaba con una instalación titulada *Situación Cero* en el Yerba Buena Center for the Arts de San Francisco en 2001. La instalación invitaba al público a rellenar un formulario donde se exponían todos los mitos y estereotipos de la inmigración y donde cualquiera que estuviese interesado en emigrar a Portugal podía establecer su primer contacto real con el mercado de empleo de este país.

Si bien los contenidos de la página podrían considerarse los de una consultora en aspectos inmigratorios, el lenguaje utilizado nos recuerda al de una oficina de turismo. Con sus paquetes a precios promocionales nos invita a participar de esta nueva práctica masiva en la que el inmigrante, cual camaleón, se disfraza de turista.

Antonio Mendoza

Indiction

Proyecto online. 2003

Los trabajos de Antonio Mendoza reunidos en el sitio *Subculture* nos presentan un vertiginoso metacollage de imágenes y sonidos en el que se mezclan casi obscenamente íconos políticos, corporativos, pornográficos, religiosos, marginales, terroristas. Mendoza nos presenta una instantánea contemporánea con el efecto narcótico de lo digital y su principal principio activo: la velocidad. Y con la misma rapidez con la que se suceden y superponen las ventanas del browser en *Subculture*, nos vemos sometidos a experimentar los extremos: el confort y la alineación, el control y el descontrol, las bases de datos y el overflow.

En *Subculture* no hay una navegación segura. Ni siquiera podemos usar la palabra navegar: en todo caso se parece más a caminar sobre un campo minado.

Si pensamos en las páginas como pieles (lo visible) la táctica elegida por Antonio Mendoza parece ser la de un frenético cambio de piel. Si el camaleón nos confunde en su ubicación modificando el color de su piel, lo que ocurre en *Subculture* es que no podemos atraparlo, no porque su piel sea similar al entorno, sino porque siempre vemos una piel diferente. Esta muda nos hipnotiza creando al mismo tiempo un efecto de atracción y repulsión. Oculto como un escorpión entre las piedras y listo para descargar su veneno.

Antonio Mendoza

Anime

Proyecto online. 2003

En el caso de *Anime*, el acento parece estar en la representación ambigua de los caracteres del manga que parecen no definirse su orientación hacia niños o adultos, y que parece jugar nuevamente con la velocidad como estrategia de mutación de sentido. La velocidad que desafía nuestra capacidad de mirar y que juega con la invisibilidad tanto por lo que no podemos ver porque se nos esconde o cambia velozmente, como con la invisibilidad en referencia a lo que no se supone que debemos ver mirar. La velocidad que nos libera de la presión de decidir si debemos resistir y evitar espiar o abandonarnos y ser invadidos pasivamente por las imágenes.

Ivan Lozano

7 sabores

Website. 2003

En su trabajo *7 sabores*, siguiendo con el tema de los devaluados superhéroes populares latinoamericanos, Iván Lozano construye algunos nuevos, Combimen, Lucha King's, Insert Coin o Virtual Vedette, basándose en estereotipos locales. El

nombre de la obra, 7 sabores, proviene de un plato de comida que se expende de manera informal y que consiste en la colorida mezcla de varios potajes criollos limeños que crean así un abanico de colores olores y sabores. Con cierta estética de videogame mezclado con kitsch digital, Lozano utiliza estos iconos de consumo popular para introducirnos de un modo subrepticio a un mundo de marginación convirtiendo mediante tácticas de seducción, el rechazo en curiosidad. Esta “rica combinación” de antihéroes que nos propone Lozano, nos la ofrece empaquetada en forma de un videogame que bien podría ser ofrecido para su venta callejera por alguno de los personajes de Lozano, reciclando en forma lúdica elementos cotidianos, colores y sabores, miserias sueños y desvelos.

Eduardo Navas

Diary of a Star

Weblog. 2004/2007

El *Diario de una estrella* está basado en el texto de los diarios de Andy Warhol. Navas señala que Warhol concebía sus diarios en una forma similar a la que se conciben hoy los blogs, es decir, con la conciencia de que sus textos personales iban a devenir públicos tarde o temprano. El proyecto que Navas realiza desde 2004, consiste en poner en línea los diarios de Andy Warhol y, paralelamente, realizar sobre los mismos un meta-diario que los comenta, entrada por entrada. Este meta-diario está firmado por un tal “Meta-dandy”, personaje on el que Navas adopta el lugar de enunciación de un *doppelganger* de Baudelaire, identificando al *flaneur* moderno tanto con el lector de los diarios de Warhol como con el *surfer* de la red.

Arcangel Constantini

Multiversos

Proyecto online. 2004

La forma de clasificación y organización de los objetos que vemos en los mercados de usados es tan enigmática para nosotros, visitantes, cómo para cualquiera, incluso para el vendedor, trazar la ruta previa, el “log” de cada uno de los desechos. *Multiversos* alude en cierta forma a la inconmensurabilidad de estos mundos posibles, mundos paralelos en los que los objetos han sido testigos mudos de desplazamientos, horrores, fantasías o celebraciones y ahora comparten un espacio común y evocan recuerdos al mismo tiempo reales, inventados o implantados.

Pero al mismo tiempo, como todo mercado, no sólo es el espacio de choques fortuitos o de amistades forzadas como el de una muñeca y un teléfono móvil o el de un paraguas y una máquina de coser, sino también la base de lanzamiento, el punto de partida de innumerables futuros potenciales. *Multiversos* pasados y futuros, ciclos de muerte y resurrección de imaginarios y significaciones.

Arcángel Constantini

3AM

Website. 2004

Las repeticiones fijan los recuerdos y también generan rituales. Como los días de mercado. En su obra *3AM*, Arcángel Constantini nos presenta escenas registradas en video infrarrojo horas antes de la madrugada, mientras se arma el mercado El Salado en Iztapalapa, ciudad de México. Y nos los presenta a modo de loop, como el loop mismo que es el trabajo repetitivo y ritual del viaje de las camionetas hasta el mercado y el armado de los puestos.

Constantini realiza su viaje nocturno por entre los puestos que se van armando a la sombra del “mercado” oficial: los desechos de la sociedad de consumo reciclados para un nuevo consumo. Armado con su cámara de visión nocturna enfrenta muñecos de plástico despintados, triciclos oxidados, o viejas y destartadas consolas de videojuegos. El espectador es invitado a recorrer esos fragmentos de video, dispuestos apretadamente como los puestos en el tianguis, de un modo similar al que lo harán los visitantes de la feria apenas aparezcan los primeros rayos del sol.

.DESMONTANDO NARRACIONES

*No-lineal Máquina Juguete Re-escritura Poesía electrónica Software Autor-Lector
Canibalismo Procesador de textos Laberinto Avatar*

Internet es fundamentalmente una red articulada en base a textos. Pero en ella el estatuto de la letra impresa, definitiva e inalterable, ha dado paso a otro estatuto, frágil, mutante e inacabado, con una exponencial posibilidad de expansión, diseminación y replicación por parte de lectores-escritores ubicados a todo lo largo de la red. Esta ruptura en la linealidad de la narración tiene que ver con otras rupturas como la de la Historia, la verdad, la del autor como narrador omnisciente, que darán paso a textos fragmentados, a la lectura como tarea de desciframiento, a máquinas-poetas programadas para re-citar palabras, al libro juguete, o a la deriva del lector-autor.

Avatares, héroes fantásticos, aventuras gráficas, juguetes virtuales, puzzles, tableros, sonajeros, son algunos de los ejemplos que encontraremos en esta selección de trabajos que, como en un koan, pondrán en duda si somos las piezas o los jugadores. ¿Quién mueve a quién? ¿Quién lee y quién es leído?

Olia Lialina

My boyfriend came back from the war

Proyecto online. 1996

Esta pieza de Olia Lialina es uno de aquellos primeros trabajos en relación a lo narrativo desarrollados para Internet, quizás uno de los más citados dentro del contexto europeo. Implementado con formas simples de HTML, marcos, imágenes posterizadas, colores y fuentes “default”, constituyen una estrategia de comunicación frente al usuario de la web que caracterizaría las obras posteriores de esta artista.

My boyfriend came back from the war podría definirse como una historia sobre el

amor y la soledad. ¿Una historia interactiva sobre el amor y la soledad? Es difícil de responder ya que más que a una historia se parece a un monólogo y esto refuerza la sensación de soledad. Soledad que por otra parte, a diferencia de otras disciplinas artísticas, es lo que caracteriza lo literario, y lo podemos ver tanto en el usuario de la web como en el lector de un libro. Un monólogo que parece jugar con la tensión entre la confesión pública y la experiencia privada.

Belén Gache

Wordtoys

Net poesía. 1996/2006

Wordtoys nos propone el ejercicio de la lectura como tarea de desciframiento a la vez que como juguete narrativo. Reúne una serie de trabajos de hipertexto, poesía electrónica, y audiovisual que ha realizado desde 1996 hasta el presente. Enmarcados en el contexto de la net poesía, con raíces en las vanguardias históricas que enfatizaban la materialidad de los signos, estos trabajos están contruidos a partir de estrategias de aleatoriedad, permutabilidad, proceso, juego y reescritura.

Esta especie de analogía digital de un libro, un libro juguete, nos permite acceder a piezas como el Procesador de textos Rimbaudeano que produce vocales de colores siguiendo el poema “Voyelles” de Rimbaud: “A noir, E blanc, I rouge, U vert, O bleu: voyelles...” o Biblioteca, que invita al visitante a redactar reseñas de libros de los cuales la única referencia son las tapas, y parece invertir la lógica del libro haciendo participar al lector convertido en autor. En la pieza Escribe tu propio Quijote, Gache profundiza este concepto y nos recuerda que en su Quijote, Cervantes narrador nos cuenta que él no es el autor de la obra, sino que ha encontrado un manuscrito escrito en árabe, firmado por un tal Cide Hamete Benengeli en un mercado de Toledo y que en 1944, por su parte, Jorge Luis Borges escribe Pierre Menard, autor del Quijote, en el que Menard, un escritor simbolista francés de segunda línea, intenta re-escribir el texto original del Quijote. Gache nos propone escribir nuestro propio Quijote a través de una consola de procesador de textos en el que por más que intentemos otra cosa y que apelemos a toda nuestra imaginación, no podremos escribir mas que el texto original de Cervantes. En el caso de El idioma de los pájaros, nos presenta una serie de aves autómatas recitando con voces sintéticas poemas sobre pájaros de autores célebres. Estos pájaros convertidos en máquinas-poetas han sido programados para re-citar palabras. Gache nos recuerda “¿Acaso las palabras no son siempre ajenas?”

Eugenio Tisselli

MIDIpoet

Software. 1999

MIDIpoet es un proyecto del artista Eugenio Tisselli enmarcado en lo que podríamos denominar poesía electrónica, a la vez que un software ideado y desarrollado por el programador Eugenio Tisselli y que podemos descargar para utilizarlo libremente en nuestro ordenador.

Esta formada por dos programas: “Compositor” e “Intérprete”, con los cuales se puede, respectivamente, componer e interpretar piezas de texto y/o imagen manipulable. Estas piezas pueden o no responder a impulsos externos, tales como

mensajes MIDI o el teclado del ordenador, y generar manifestaciones visuales que involucran la manipulación de los diferentes atributos del texto (contenido, tipo de letra, posición, tamaño, etc.), la imagen (contenido, posición, etc.) y otros elementos y efectos visuales.

Con una interfaz sencilla e intuitiva *MIDI Poet* esta pensado para poner en acto las palabras, rescatando la temporalidad y lo performático de la poesía e incorporando a esta escenificación, la visualidad de los signos.

Eduardo Navas

The Quixote

Proyecto online. 2000

Este proyecto **web está** basado principalmente en el relato breve de Jorge Luis Borges, *Pierre Menard: autor del Quijote*. Aprovechando este ensayo de ficción, en el cual Borges propone no sólo la validez de la reescritura sino la imposibilidad de la existencia de un verdadero original, Navas establece una comparación entre las posibilidades del hipertexto y los mecanismos narrativos de Borges, involucrando al lector-usuario en la tarea de reinterpretación de los textos.

Marcel.lí Antúñez

Afalud

Video Juego. 2002

En la obra *Afalud*, Marcel.lí Antúñez nos presenta al personaje de su performance *Afasia* en versión interactiva. *Afasia*, término que significa alteración del lenguaje hablado o escrito producida por una lesión en el cerebro, es el título que resume la singular interpretación que Marcel.lí hace de la *Odisea* de Homero. El argumento de este mito fundador es adaptado a un conjunto de imágenes y sonidos que Marcel.lí controla a través de su “dreskeleton” en un conjunto de situaciones no verbales que provocan una narración discontinua y chocante. El verso original es sustituido por un amplio dispositivo interactivo que ubica al espectador, frente a, por ejemplo, una psicodélica isla de los lotófagos, una Circe en clave de dibujos animados o las sirenas consumando un rito orgiástico. *Afalud* es la adaptación en forma de juego de la obra *Afasia*. La metamorfosis de la performance *Afasia* al juego *Afalud* (*Afasia* / *Lúdica*) comprime la complejidad del espectáculo al entorno que propician las interfaces habituales de un videojuego: pantalla, altavoces, teclado y ratón. Este tránsito ha obligado a dar mayor importancia a Antugroc, el protagonista del juego, y aumentar la relación lúdica con el usuario.

Antugroc, un Ulises robótico, actor y a la vez espectador de su propio destino que es manipulado no ya por los dioses sino por el público, emprende una aventura siempre cambiante y se transforma, de personaje homérico, en avatar digital.

Santiago Ortiz

Bacterias argentinas

Proyecto online. 2005

Como lo describe el propio Santiago Ortiz, “*Bacterias Argentinas* es un modelo dinámico de agentes autónomos que recombinan información genética comiéndose unos a otros y en donde la información genética es narración”. La obra

es un escenario virtual que permite un cruce aleatorio de microestructuras textuales pero dentro de un modelo con rígidas reglas de comportamiento preestablecidas. Agrega Ortiz: “Lo más importante es el proceso de alimentación. Las bacterias se comen entre sí. Cuando una bacteria se come a otra la mata, le roba toda la información genética y la concatena a la suya propia. Es decir extiende su texto con el de la bacteria comida.” Pone en escena el eterno deseo de las ideas de alimentarse, de canibalizarse, de circular. En definitiva, de perdurar más allá de su portador humano. El usuario, en esta obra, está limitado a un papel de espectador en la batalla por el sentido, en un ecosistema de palabras que compulsivamente, tras cada choque, genera nuevos sentidos.

DESMONTANDO LO COTIDIANO

Tecnología Autogestión Control Corporación Rutina Intervención Espacio público Sabotaje Interferencia Apropiación Deriva Radiofrecuencia

Ciertos proyectos en la web pueden ser mejor apreciados si los entendemos no como obras, sino como intervenciones. Se trata por cierto de intervenciones en un nuevo espacio público, Internet, un espacio de intercambio, de reunión, ámbito de transacciones personales o comerciales.

Pero como toda intervención en un espacio público, la acción debe camuflarse con el entorno y evitar que se perciba su carácter de proyecto artístico. Es que pareciera ser que en el mismo momento en que aparece la palabra arte, la intervención es desenmascarada y pierde toda peligrosidad. La ficción debe agazaparse, mimetizarse con la realidad para mantener su intensidad y poder subvertirla.

En esta sección encontraremos propuestas que abordan una deconstrucción de lo cotidiano, del ordenamiento social, de la rutina individual y de los entornos y protocolos de interacción e intercambio personal. Un cuestionamiento a las promesas democráticas e igualitarias de los medios tecnológicos y una crítica a la voluntad de control que esconden detrás de su aparente transparencia. Todo esto será puesto en evidencia mediante la ironía y la apropiación de estrategias corporativas, o bien desliziándose e interviniendo en el espacio intersticial de las comunicaciones o las relaciones interpersonales, sacando provecho del ruido, la sorpresa o la perplejidad.

Daniel García Andújar
Street Access Machine®
Website. 1997

En 1996, Daniel García Andújar, con motivo de una exposición en Hamburgo, empieza a desarrollar el proyecto *Technologies To The People* que, hasta ahora, ha presentado tanto en la Red, como en CD-Rom y en instalaciones. En este proyecto cuestiona, mediante la ironía y la utilización de estrategias de presentación de las nuevas tecnologías de la comunicación, las promesas democráticas e igualitarias de estos medios y critica la voluntad de control que esconden detrás de su aparente

transparencia. En este proyecto, el artista crea una empresa virtual e inexistente, para la cual elabora una imagen corporativa diseñada al detalle (con sus correspondientes logotipos, videos promocionales y páginas Web) que se convierte en una metáfora del uso de las nuevas tecnologías, capaces de hacernos creer que es posible algo que no existe. Uno de los productos de TTTP es *Street Access Machine*®, un dispositivo inalámbrico que permite validar tarjetas de crédito en la calle y que es propuesto para que por ejemplo los homeless puedan aceptar limosnas aún en el caso de que no se tenga efectivo.

Andújar crea una ficción con el fin de hacernos tomar conciencia de la realidad que nos rodea y del engaño de unas promesas de libre elección que se convierten, irremisiblemente, en nuevas formas de control y desigualdad. Adopta (y pervierte) el discurso de las corporaciones y sus estrategias de difusión, mecanismos que nos recuerdan la gran similitud entre el comportamiento viral de las marcas y los logos en el ecosistema del mercado global y el de los virus (y los memes) en el ciberespacio.

Daniel García Andújar

Armed Citizen

Website. 1998

Armed Citizen presenta una serie de armas en formato de galería que el usuario puede mirar secuencialmente, una por una. Nada se dice acerca de su origen ni sobre sus dueños, si constituyen evidencia criminal o si son armas usadas en asesinatos. Tampoco acerca de quiénes son los ciudadanos armados a los que refiere el título. No sabemos si habla de la policía o de grupos civiles que se han levantado en armas. Lo que es seguro aseverar es que juega con un vago sentimiento de miedo y amenaza.

Las armas en hilera nos recuerdan a una rueda de reconocimiento en la que debemos imaginar a sus portadores sin poder ver sus rostros. Ciudadanos que sin pudor exhiben sus pistolas y revólveres situándose en un lugar de poder en el que ya no importa si están dentro o fuera de la ley o dentro o fuera de la sociedad.

Minerva Cuevas

Mejor Vida Corp® Etiquetas de códigos de barras

Website. Acción. 1998

Haciendo uso de todas las herramientas que las tecnologías de la reproducción y distribución de la información ponen a su alcance, la "empresa" *Mejor Vida Corp*, ha realizado desde 1998 diversas acciones entre las que se cuentan regalar billetes del metro y sobres con sellos incluidos, ofrecer la posibilidad de imprimirse boletos de lotería, carnets de estudiante para obtener descuentos, e incluso códigos de barras, personalizados según el país del usuario, para rebajar los precios de la comida en los supermercados. Además, MVC ofrece un servicio de cartas de recomendación de galeristas que colaboran con la iniciativa. Según palabras de la artista " MVC es un proyecto de activismo independiente que utiliza la estructura de la corporación para subvertir sus objetivos y practicar una crítica frontal a la economía de mercado, utilizando los medios de comunicación, llevando a cabo intervenciones públicas de carácter político y ofreciendo al usuario la posibilidad de generar acontecimientos micropolíticos "

Utilizando las mismas herramientas tecnológicas que han sido desarrolladas para apuntalar el crecimiento de las corporaciones a nivel global, *Mejor Vida Corp* entrega salvoconductos para desarticular este mecanismo a aquellos que han sido relegados al papel de simples consumidores.

Dora García

The Tunnel People

Website. Acción. Instalación. 2000

El proyecto *The Tunnel People* es un trabajo originalmente creado para la exposición "Metro>Polis", que se desarrolló en dos plataformas. Por un lado un hipertexto que es un relato de múltiples recorridos que presenta la ficción de los misteriosos habitantes del subsuelo que dan vida al trabajo. Por otro una serie de performances realizadas por tres actores, dos hombres y una mujer, dentro de uno de los trenes que realizan el recorrido Norte-Sur del metro de Bruselas. Las acciones y diálogos, elaborados por Dora García y representados por los actores, pretenden despertar en el usuario la necesidad de decidir si la situación creada por las performances puede ser aceptada como real o si ha sido atrapado en una representación cuya finalidad desconoce. Las preguntas que este trabajo quiere proponer son tales como: ¿Cuál es el límite de la conducta aceptable como normal en público? ¿Cómo puede una situación extraña sentirse como familiar? ¿Cuándo exactamente una conversación empieza a perderse en el absurdo? ¿Cómo sugerimos el miedo y sentimos peligro? ¿Por qué completos extraños nos inspiran simpatía o repulsión? ¿Es cierto que la verdad está bajo tierra?

Dora García

Insertos En Tiempo Real

Website. Acción. Instalación. 2001/2006

Texto de Dora García introduciendo la pieza:

El nombre "Insertos en tiempo real" traduce la intención de este proyecto de interrumpir, dislocar, cuestionar o deformar situaciones reales en tiempo real.

Todos los insertos son realizados por actores (actores en el sentido de que actúan siguiendo determinadas instrucciones) y pueden funcionar en diferentes contextos, no necesariamente contextos artísticos o expositivos.

Dos cuestiones ocupan el centro de este trabajo: la cuestión de la "duración" de una obra de arte (¿Si una performance durase toda una vida, cómo podríamos trazar la línea de separación entre el arte y la vida?) y la cuestión de los patrones de conducta que se adoptan en la percepción de las obras de arte (¿No es verdad que asistimos a una indiferenciación creciente de los papeles de artista, público y obra de arte? ¿Pueden estas conductas intercambiarse completamente?)

La documentación de este trabajo precisa también de un ligero reajuste de la idea de documentación. Primero, el acontecimiento se extiende de tal modo en el tiempo que nunca hay un momento especial que represente la totalidad de la acción. Segundo, esta acción es tan contenida que la acción de documentar (fotografiar, filmar) ocultaría totalmente la acción de la performance. ¿Qué fotografiar entonces? Todo o nada. Hay que escoger entre una cámara de vigilancia o nada en absoluto. Pudiera ser que la narración del acontecimiento sea la mejor

documentación (e incluso se convierta en la forma final del trabajo, como pudiera ser el caso con este site).

Brian Mackern

34s56w_Temporal de Santa Rosa

Website. Instalación. 2002

Si nos quedamos quietos nos daremos cuenta que todo se mueve y nos convertiremos en testigos de viajes ajenos. Como quien mira en el puerto la llegada de un barco, una migración de pájaros o una tormenta que se aproxima.

Ciertas regularidades que encontramos en la naturaleza nos hacen pensar que hay en ella mensajes ocultos. Como los erráticos recorridos que hacen las nubes. Pero cuando se trata de traducir lo natural al lenguaje humano más que leer el mensaje lo que debemos hacer es decodificar el “ruido”: el mensaje es la interferencia.

En su obra *34s56w_Temporal de Santa Rosa*, Brian Mackern registró la interferencia eléctrica (radioestática) ocasionada por la proximidad/presencia del temporal de Santa Rosa en diversas radiofrecuencias, Las grabaciones fueron realizadas entre el 20 de agosto y el 8 de septiembre del año 2002, en Montevideo, Uruguay.

Esta tormenta, que se repite regularmente en las proximidades del 30 de agosto, día de Santa Rosa, en Sudamérica y en especial en el Río de la Plata, parece remarcar la propensión a los “ciclos” en la naturaleza. Fenómeno cíclico que interfiere los ciclos de las frecuencias de radio, los ciclos del sonido. Dejando a su paso, esta interferencia como “souvenir”.

DESMONTANDO EL SISTEMA DEL ARTE

Obra Mercado Original Copia Difusión Bits Virulencia FTP Efímero Reutilización Colección Burbuja Cosificación

La aparición de nuevos dispositivos tecnológicos y el fenómeno de la reproductibilidad no sólo han transformado el arte sino toda nuestra rutina cotidiana y nuestra forma de percibir el mundo. Pero el cambio que ha incorporado lo digital, a diferencia de otros medios tecnológicos, es posibilitar, más que la reproducción, la manipulación. Más que la invariancia, la perpetua mutación. Más que la copia, el remix. Esto ha introducido una serie de cuestionamientos, ya no sólo acerca de la noción de original o copia, sino la de autor, la de poseedor o la de coleccionista.

Tanto en los trabajos de esta sección como subyacentemente en todo proyecto de arte de redes, podemos intuir algunos de los siguientes interrogantes:

¿Cómo se posiciona el mercado frente a la ausencia de mercancía? ¿Cómo coleccionar una sucesión de bits en constante cambio, aparición y desaparición?

¿Podemos llamar artistas a programadores que exhiben su destreza en el uso del software aplicado al absurdo? ¿O a quienes nos engañan con trucos baratos de javascript? ¿O con gráficos recuperados del caché del navegador? ¿O diseminan virus por la red?

¿Ha recobrado el aura lo digital a través de la singularidad del URL, es decir, el nombre de dominio de los sitios en Internet, único e irrepetible? ¿Será esto lo que pueda vender una galería de arte?

Pasados ya más de 10 años de producciones en la red, estas preguntas siguen teniendo vigencia.

Daniel García Andújar

Video Collection

Website. 1998

Este proyecto de Daniel García Andújar nos presenta una colección de video arte online. Realizado en los primeros años de la web, cuando las conexiones eran más que endebles, sugería que habíamos ingresado a un website con la mayor tecnología disponible al momento. Este concepto de “state of the art”, tan engeguedor como efímero, parece ser utilizado por la publicidad para generar un complejo de inferioridad en los usuarios. Mi conexión no es la necesaria. Mi navegador no es el más actualizado. Mi ordenador ya tiene varios meses. *Video Colección* es una colección doblemente virtual. Virtual por estar en Internet y virtual porque cada uno de los links a donde apuntan los títulos de los vídeos nos envía inexorablemente a una página en donde se nos advierte que el sitio utiliza recursos de una tecnología muy sofisticada y que nuestro equipo quizás no sea el adecuado para poder visualizarlos.

Andújar parece querer jugar con esta sensación de deseo no satisfecho que provoca el mercado tecnológico e inocularnos una especie de vacuna. Hacernos pagar nuestra inocencia con el escarnio público si es que no nos dimos cuenta de que todo era una farsa antes de colocar nuestro nombre en el foro donde se prometía asesorar a quienes no pudieran conectarse y ver los vídeos. Una farsa como la del mercado ofreciéndonos soluciones para problemas que aún no tenemos.

0100101110101101.org

Biennale.py

Virus. Acción. 2001

Concebido y compilado como invitación a la 49ª Biennale de Venecia, *Biennale.py* es a la vez una obra de arte y un virus informático activo, que reproduce hasta el infinito su código fuente, que es el texto que determina y programa su acción. El virus se hizo público y se propagó el día de la inauguración en el Pabellón de la República de Eslovenia, donde era posible leer el código del *Biennale.py* y comprobar su acción, en un equipo infectado. Se distribuyeron miles de camisetas con el código impreso, así que se difundió no sólo a través de las máquinas, sino también de los humanos, como los virus biológicos.

Los artistas trabajaban sobre la histeria que producen los virus informáticos, y buscaban que su acción fuera un antecedente para que virus futuros alcanzaran el estatuto de arte. El virus era totalmente inofensivo, de tecnología viral anticuada, por lo que el suministrar la información a Symantec acerca de cómo desactivar el

virus, para lograr la publicación del alerta, fue sólo parte de una jugarreta publicitaria. En cuanto a las ironías y contradicciones frente al sistema del arte y del mercado, recordemos que Microsoft auspiciaba la Bienal y por lo tanto el virus, y que por 1500 dólares uno podía llevarse a casa un CD-Rom infectado. Lo que genera una mayor contradicción si pensamos que en realidad, coleccionar esos CD-Roms como obras únicas va en la vía contraria a la lógica viral. Cuando más se reproduce y más se propaga un virus, más valorado será.

Acangel Constantini

Infomera

Website. Acción vía FTP. 2002

La red se nos presenta como un espacio de libre tránsito e intercambio virtual, pero también como espacio de disputas, como un escenario efímero de discusiones, construcciones, luchas y consagraciones. Donde se han producido por ejemplo, desde aquella renombrada primera guerra de hackers en 1991 (The Great Hacker War) previa a la WWW y con tecnologías ya obsoletas, cientos de batallas y ataques de los cuales la única huella es cierta reseña de algún cibercronista bélico. Dentro del campo del net art y cercano a estas luchas digitales encontramos ***infomera.net***, nombre que surgió de las palabras, información y efímera, y que consistió en una serie de acciones performáticas en las que a lo largo de siete encuentros, a manera de un mano a mano mediático, sin reglas y en tiempo real, dos artistas en red durante 48 horas, modificaban libremente el contenido de la página, cuya composición y destino era una incógnita constante y cada instante único e irrepetible. El público no sólo pudo seguir lo que ocurría en los eventos, sino que podía ser partícipe de la transformación del sitio, ya que el nombre de usuario (infra01) y la contraseña (b0207) eran de carácter público. El proyecto, en el que participaron catorce artistas de diversos países y bajo la coordinación de Arcángel Constantini, fue presentado dentro de las actividades del Museo Tamayo. Las luchas de *Infomera* no perseguían la destrucción del rival (a diferencia de las batallas de hackers EEUU vs. China, 2001 o Chile vs. Perú, 2005) sino cierto exhibicionismo en la destreza en el uso del software aplicado al absurdo. Pero estos luchadores, en lugar de una combinación de llaves y patadas, dominaban un abanico de trucos baratos en javascript, en lugar de disfraces y maquillaje, hacían uso de una batería de gráficos recuperados del caché del navegador o de un CD de clipart, en lugar de trofeos de guerra, aspiraban al honor eterno de ingresar al hall de la fama de los net campeones del wild wild web.

Young-Hae Chang Heavy Industries

Declaración de artista nro 45.730.944

Website. 2002

Desde Corea del Sur, Young-Hae Chang Heavy Industries nos propone una profunda reflexión musicalizada sobre el arte, Internet y la cultura dentro de la dictadura de Corea del Norte. Para ello emplea uno de los medios para comunicar más simples y antiguos del mundo: la palabra. Así, la obra *Artist's Stament No. 45,730,944* es una ocurrente sucesión de palabras que "golpean" al espectador al estilo de otras obras anteriores, como *Cunnilingus in North Korea* o *Rain on the sea*, siempre a ritmo de jazz.

En el caso de *Declaración...* la velocidad aumenta nuestra sensación de paranoia acerca de una conspiración. Una situación cercana a la hipnosis a través de la cual terminamos acordando con el flujo de aseveraciones que nos dispara la obra. Aseveraciones acerca del arte, la moral, la censura, el ocio, el compromiso social, el mercado, ante las cuales, la narcótica melodía de jazz que las acompaña nos impide oponer alguna resistencia.

Antonio Mendoza

Image Pirate

Website 2004

Imagepirate.com nos señala una de las características más específicas de los medios digitales: más allá de la copia, su posibilidad de manipulación y recombinación. A diferencia de otros sistemas reproductibles, no es el duplicado fiel lo que promueve sino la intervención activa y modificadora de quien la opera. Antonio Mendoza utiliza en este proyecto fragmentos alterados y recombinados de películas tan diversas como *El resplandor*, *El gabinete del doctor Caligari*, *Scarface*, *Blade Runner*, *Taxi Driver*, *Shampoo* o *Nosferatu* así como material de diferentes cadenas de noticias. La banda sonora resulta también de la apropiación de registros de Nirvana, Black Dice, Deerhof, Kraftwerk, Melt Banana y hasta de Mr. Tamale, la banda en la cual Mendoza suele tocar en sus días libres. El producto generado, resulta un peculiar canal de TV pero en estado de coma. Un canal automático que emite sin pausas ni anuncios, y que pareciera estar transmitiendo desde el propio subconsciente del Show Business, de la publicidad y de la comunicación en la sociedad de consumo en línea directa a nuestro cerebro.

Ivan Abreu

ASML

Website. 2003

ASML (Art Statement Markup Language) se articula como un híbrido entre software art y documentación de discursos curatoriales. Partiendo de lenguajes de programación que hacen uso de etiquetas, Abreu desarrolla un software para facilitar el análisis y la comprensión de estos textos críticos sobre el arte por parte de la computadora. Selecciona textos de teóricos como Cuauhtemoc Medina, Osvaldo Sánchez o Priamo Lozada, para luego incorporarlos a su programa etiquetando los distintos fragmentos que los componen. En *ASML*, estos textos codificados en diagramas de flujo, generan nuevas gramáticas que subvierten la relación entre obra y análisis, autor y crítico: la obra como herramienta de análisis del sistema del que forma parte.