

Del net.art al web-art 2.0

Nilo Casares



26
Col·lecció
Debats

DEL NET.ART AL WEB-ART 2.0

26
*Col·lecció
Debats*

Nilo Casares

DEL NET.ART AL WEB-ART 2.0



2009

Cedido al dominio público por Nilo Casares

Se permite la libre reproducción de este texto por cualquier medio, siempre y cuando su circulación sea sin ánimo de lucro y esta nota se mantenga.

© De esta edición Diputación de Valencia
Institució Alfons el Magnànim, 2009
Corona, 36 - 46003 Valencia
www.alfonselmagnanim.com
Director: Ricard Bellveser

I.S.B.N.: 978-84-7822-549-1
Depósito legal: V-2664-2009

Diseño de la colección: A. Paricio
Ilustración de la cubierta: *Handshake protocol*, de Brian Mackern
Diseño de la cubierta: Collage-no

Imprime:



AVISO

Lo que sigue recoge una conferencia dictada en varias ocasiones sobre el arte digital (sin pretender alcanzar la altura del *Walking* de Henry David Thoreau, incluso la he dictado en modo ‘abducción digital’ bajo un ambiente construido por el artista Francis Naranjo para mi tortura y desaparición en escena) que espero seguir paseando por ahí.

A ella siguen artículos publicados en distintos periódicos, desde que la prensa habitual recoge las cosas que pasan con el *net.art* (algo sobre cuya existencia mi torpeza sólo consigue llamar su atención en el tardío 1999) y llegan hasta la desaparición de la sección de internet del suplemento “ABCD las artes y las letras” del diario *ABC* de Madrid, ocurrida en 2008.

A esa sección contribuí con una colaboración regular donde recogía el desarrollo del *net.art* y su deriva hacia lo que se podría llamar *web-art* 2.0, a consecuencia de la implantación de la Web 2.0 (o Red Social).

A través de los artículos se pueden seguir los intereses que aparecen entre los *net.artistas* de hoy y cómo sus obras se encaminan hacia dos lugares. Primero, el reencuentro con la fisicidad, en una reversión de la sentencia que alumbró la Web 1.0, recogida por el lema *de los átomos a los bits* de Nicholas Negroponte, y que hoy es una mezcla de átomos y bits que refleja mejor la realidad de las cosas. Después, los resultados facilitados por la actual Red Social para imbricar las obras en un contexto más amplio que el estrecho club del *net.art* de los noventa.

La ordenación de los artículos es alfabética por años. Sé que esto puede llevar a confusión pero no creo importante el día y mes de publicación, porque muchas

de las obras estuvieron vivas más tiempo, yo tardé en descubrirlas o preferí dar cuenta de ellas más tarde.

A veces los enlaces apuntados están muertos o alguna obra ya no existe, lo que resalta la elevadísima mortandad del arte digital destacada en la conferencia que inicia este libro.

Sin otro ánimo que el no aburrir, sálveme el lector de cualquier pretensión de originalidad, que lo dicho por mí seguro fue enunciado por otros.

EL ABC DEL ARTE DIGITAL

A modo de introducción conviene desterrar la importancia del soporte a la hora de analizar una obra de arte, al menos hoy, cuando una fotografía gana un premio de pintura (algo de lo más normal ya que es la continuación de la pintura por otros medios) o también lo hace una escultura (resulta más chocante pero lo asumimos precisamente porque no establecemos distingos entre soportes), sin entrar a valorar el caso en que el mismo premio de escultura lo gana un vídeo, aunque si se quiere podemos hablar de videoescultura, que inicia Shige-ko Kubota y está otra vez de moda. Pero con lo digital no nos encontramos ante un nuevo soporte ni es sólo un nuevo medio, nos enfrentamos a una infiltración en las estructuras reales de última hora que lo cambia todo, el arte pero también la vida y sus aledaños; así, que una obra sea digital o no, va a modificarnos las coordenadas habituales, de igual forma, la obra que no es digital, hecha después de las transformaciones de lo digital, nos obliga a enfrentarla de una manera muy distinta; dicho de otro modo, la introducción de las latitudes digitales en nuestra cotidianidad ya es irreversible y no puede soslayarse para continuar haciendo las cosas como siempre, del mismo modo que no pudo ser ignorada la llegada de la imprenta y la expansión letrada que supuso (para mí, desde una óptica absolutamente digital, resulta extraño que el término código sea justamente el empleado para el manuscrito y no para el impreso, aunque no debería ya que, en verdad, tan codificado está uno como el otro, si no más el manuscrito, ya que menos gente era capaz de llevarlo a término, como hoy quieren los informáticos con sus códigos cerrados), hoy lo mismo, pero en emisión digital, con telemando y la des-

codificación correspondiente (ninguna de ambas cosas baladí, por cierto).

Pero antes de entrar a señalar los rasgos de lo digital que me permitirán perfilarlo, voy a remontarme a mis ancestros, algo que me gusta poco pero que encuentro necesario en este contexto para aportar ciertos argumentos de autoridad que de otro modo me presentarían ante ustedes como un cualquiera.

0. – En el principio Aquiles perseguía a la tortuga y no la atrapa; y digo no la atrapa en presente porque sigue persiguiéndola, dadas las condiciones en que la carrera fue expuesta por Zenón de Elea, según unos, sofista, o, si vemos otras fuentes, seguidor de las doctrinas de Parménides, de su mismo pueblo, con quien no veo más relación teórica que la territorial, aun cuando parece demostrado su pupilaje afectivo e intelectual. Debería explicar mejor esto, pero antes vayamos a los antecedentes, al pitagorismo preparmenídeo que tiene en mente Zenón cuando formula sus cuatro aporías de: la dicotomía, Aquiles, la flecha y el estadio.

0.0. – Los pitagóricos, con su fundador al frente, supusieron que todo era decidible en números (reducible a número en una relación biunívoca estricta), de manera que, dada su particular comprensión del número como conjunto de cuentas a los que aplicaban una identidad entre la unidad (aritmética), el punto (geométrico) y el átomo (físico), para ellos todo se reducía a números pero entendidos como una sucesión de magnitudes discretas cuya formulación ejemplar podemos encontrar en la Tétrada, que iba del uno al diez, añadiendo una cuenta al número anterior para formar el dibujo de un triángulo, no debemos olvidar que sobre todo eran geómetras, más que aritméticos. Así, si nos vamos al dibujo de su Tétrada vemos que no exis-

te la posibilidad de hablar de un continuo matemático como en el que tan ricamente nos movemos hoy gracias a la existencia de entidades tan discutibles como el cero o el infinito, pero de imposible discusión porque nos son tan absolutamente familiares que nunca ponemos en duda. Al contrario, si nos las vemos con números enteros, que eso es lo que quieren decir las magnitudes discretas, es decir, cuentas no sujetas a división, entonces veremos que detrás del uno sólo puede venir, con naturalidad, el dos, después de él el tres y así hasta llegar a diez donde se acaba la cuenta porque me quedo sin dedos de las manos; este y no otro es el significado de contar en base diez, utilizar los dedos de las manos.

0.0.0. – Los pitagóricos vivían tan ricamente en este mundo de enteros hasta que cayeron en una cuenta irracional, inconmensurable si se prefiere, aunque real, que eso es un número irracional, el que es real pero no racional, y si los números racionales son aquellos que me dan razón de los enteros, también conocidos como quebrados, entonces el número irracional será aquel que no se sujete a razón pero que exista, sea real. Un número como el que nos encontramos cuando queremos averiguar la hipotenusa del triángulo rectángulo de lado uno; momento en que nos encontramos con un número terrible, real sí, porque el objeto en cuestión existe (el triángulo rectángulo de lado uno tiene una hipotenusa que puedo pensar), pero del que no puedo dar razón numérica de lo pensado; algo que llevó a los pitagóricos a eliminar a Hípaso de Metaponto tirándolo al mar por revelar a los no iniciados lo irracional (es decir, inexpresable numéricamente) e inconmensurable (es decir, de imposible medida) de algunas magnitudes; o, según otros más benévolos, él

mismo se arrojó al mar incapaz de soportar tal desafuero para sus creencias, inmerso como estaba en un ambiente de euforia pitagórica. En cualquier caso, todo discurre en la ciudad, Metapontio, que ve morir al fundador de la escuela, Pitágoras, y allí debemos pensar que mueren sus intentos de reducir todo a una dicotomía que comienza con el enfrentamiento entre lo Limitado y lo Ilimitado, lo uno frente a lo otro, que daría lugar a una tabla de contrarios de veinte conceptos emparejados y que nacerían del par primario Limitado / Ilimitado (otra vez la Década que veíamos en la Tétrada y termina remitiéndonos a los dedos de las manos), una tabla de la que me resulta imposible dar exacta cuenta en tan pequeño espacio, aunque tampoco quiero dar muchas razones porque no me sirve enteramente para el propósito que ahora tengo, traer lo digital desde antiguo. Si el par primario es lo Limitado / Ilimitado también lo puedo escribir como lo cerrado / abierto, en esta búsqueda de la unidad y otredad de hoy, y reducirlo a un $1 / 0$, con lo que ya me sale la cuenta digital que estoy buscando, y así podemos ver que este entendimiento de la realidad como sucesión de magnitudes discretas, digitales, podríamos datarlo, al menos, en Pitágoras.

0.0.0.0. – Zenón de Elea, en su gusto por el artificio en el pensar, nos aporta dos argumentos, que no siendo pitagóricos, podríamos pensar que anidó en ellos para despreciar la hipótesis de que nos movíamos en un continuo del que no podemos discriminar partes (es decir, que habitemos lo analógico) de una supuesta mayor precisión que el paradigma de lo discreto.

0.0.0.0.0. – Su primera aporía, la de la dicotomía, nos dice, en palabras de Aristóteles (*Física*. VI 9, 239b): «El primer argumento es acerca de la inexistencia del

movimiento, pues el móvil debería llegar antes a la mitad que al final del recorrido». Y antes (*Física*. VI 2, 233a): «Por ello, el argumento falso de Zenón sostiene que no es posible recorrer magnitudes infinitas o estar en contacto con cada una de ellas, en un tiempo limitado». Y en otro lugar lo argumenta mejor (*De lineis insecabilibus*. 968a): «Además, según el razonamiento de Zenón, si es imposible tocar en un tiempo limitado infinitas magnitudes, tomándolas de una en una, pues es necesario que el móvil llegue primero forzosamente a la mitad del recorrido, es necesario que exista una cierta magnitud indivisible, pues lo indivisible carece absolutamente de mitad». De manera que lo que nos plantea Zenón es bien fácil de entender, si la distancia es infinitamente divisible, es imposible que yo llegue al final puesto que siempre tengo que pasar por la mitad del recorrido antes de hacerlo, porque la meta me exige pasar antes por una mitad del recorrido que siempre está ahí, así que no llego nunca al final de un recorrido infinito en un tiempo finito, pero como es forzoso que llegue, para que justifiquemos la realidad del movimiento, pues si yo me propongo andar hasta el final de la sala, como puedo hacerlo, entonces es necesario que mi recorrido no esté constituido por una división infinita de partes que tenga que ir salvando, si quiero respetar la realidad y conquistar la meta como podría hacer si me levantara y echara a andar; algo que no voy a hacer para no interrumpir la liturgia propia a las conferencias. Así vemos cómo Zenón nos enfrenta a la imposibilidad del movimiento absoluto cuando discute por un espacio infinitamente divisible, es decir se niega el movimiento continuo uniforme de manera absoluta y nos dirige hacia el movimiento discontinuo, a saltos, vaya.

0.0.0.0.0.0. – Pero también lo va a hacer de manera relativa, y con ello vuelvo al principio de esta introducción, al presentarnos la persecución de Aquiles el de los pies ligeros, según palabras de Homero, a la tortuga. También utilizaré a Aristóteles para describirlo (*Física*. VI 9, 239b): «El segundo argumento es llamado “Aquiles”. Es este: el corredor más lento no será nunca alcanzado por el más rápido, pues es necesario que el perseguidor llegue primero al lugar de donde partió el que huye, de tal modo que el más lento estará siempre nuevamente un poco más adelante. Este argumento es igual que el de la dicotomía y sólo se diferencia de éste en que la magnitud que se agrega no se divide en dos». Con esta segunda aporía vemos negar la imposibilidad de un movimiento relativo sobre un espacio infinitamente divisible porque el corredor más veloz, en su persecución del lento, nunca llegaría a cogerlo ya que siempre tendría que pasar antes por donde lo hizo la tortuga, y todo ello en un tiempo finito, como no es posible, como la persecución tiene que tener fin y Aquiles atrapar a la tortuga, tal y como el sentido común indica, el espacio no es un continuo infinitamente divisible sino que está compuesto de partes discretas que posibilitan su recorrido en un tiempo limitado.

0.0.0.0.0.0.0. – Como vemos, nuestros abuelos del siglo –5, ya se plantearon la imposibilidad de sostener un mundo continuo infinitamente divisible, es decir, analógico, y prefirieron, en algunos casos, enfrentarse a un mundo entero, concreto, digital, decidible y mensurable. Para satisfacción de aquellos a quienes haya resultado antipático Zenón de Elea, les puedo decir que murió a la edad de setenta y ocho años torturado, mutilado y destrozado por sus paisanos, imagino que hartos de tanta aporía y negación del sentido común. Que sirva de

ejemplo para no forzar las cosas y presentarlas con la mayor naturalidad. Aunque para quien le resulte admirable, debe saber que murió como un héroe mordiendo la oreja del tirano que le estaba torturando como responsable de una revuelta y, según otros, tras morderse la lengua y escupirla contra el rostro del mismo tirano.

Veamos, tras pegar un salto abismal desde nuestros ancestros al hoy más rabioso, las consecuencias que la adopción de un modelo digital de explicación de la realidad comporta en la actualidad, lejos ya de los supuestos arcaicos que se movían entre cuentas para situarnos en una actualidad que lo hace entre ristras de unos y ceros:

1. – Polivalencia: lo digital puede ser una cosa u otra y llevarnos por ejemplo a la sinestesia, algo tan querido por los poetas malditos franceses y que para ellos era consecuencia de la ingesta de sustancias ajenas al organismo y que hoy logramos con construcciones extrañas a los átomos; y para comprenderlo mejor puedo recurrir a los sonajeros digitales.

2. – La, más que fugacidad, elevada mortandad debida sobre todo a dos causas:

2.1. – Necesidad de un constante dinamismo impuesto por el medio digital: ejemplo doméstico, ¿cuánto tardas en cambiar de ordenador?

2.2. – Que por otro lado es la causa primera de mortalidad al cambiar con gran celeridad los soportes y desarrollos lógicos que sustentan las obras: ejemplo doméstico, ¿cuánto tarda en quedar obsoleto tu ordenador, en la práctica muerto? que no es la misma pregunta que he realizado antes pues ahora me pregunto por la obsolescencia y antes lo hice por el aburrimiento, podemos repetirlo: cuánto tardas en aburrirte de tu ordenador y cuánto tarda este en quedar viejo.

A pesar de que hay movimientos contrarios a este furor consumista impuesto por lo digital, como el de los desarrolladores de GNU/Linux en software libre, tampoco pueden impedir la inestabilidad de los formatos digitales que van siendo mejorados con el tiempo (con los sucesivos *upgrades*) y actualizados (con los *updates* de rigor) sin contar los distintos parches (*patches*), todo un convoluto que te trae de cráneo y hace que las cosas se mueran antes de llegar a viejas porque, como el Conejo Blanco del País de la Maravillas, siempre llegamos tarde.

3. – Pérdida de significado para el término original (yo creo que en todas sus formas pero mejor lo discutimos).

3.1. – No existe diferencia entre original y copia porque no hay tal copia. Esto determina que el resto de sentidos del término original sea mirado con recelo e incredulidad.

Al respecto el otro día se reían con unas declaraciones de Carmen Calvo, la que fuera nuestra ministra de cultura, que, sobre el traslado de los ‘papeles de Salamanca’, decía que en esta ciudad se conservarían copias originales (se refería a facsimilares, obviamente) de lo que se enviase a Cataluña, fue el hazmerreír de la concurrencia y una verdadera satisfacción para mí ya que ella sí comprende el nuevo mundo en que nos encontramos, bien que a través de un dislate, por otro lado la mejor forma de reflejar una época de cambios.

3.2. – No existe creación ex novo porque, aunque no la haya nunca, aquí menos ya que nos nutrimos de lo que circula por ahí para transformarlo (ejemplo del copipego y el arte actual), el ámbito electrónico es muy propicio a la recombinación de lo existente, tanto cuando era analógico como en su siguiente estadio digital.

Esto puede resultar contradictorio con lo que diré un poco después a propósito del arte como intruso, pero siempre me ocurren estas cosas, así que doy por hecho que estoy condenado a nadar entre contradicciones porque hay más oleaje y lo paso mejor, lo contrario sería como ponerse a nadar en la bañera, de locos, vaya.

3.3. – Se escapa al mal de la contemporaneidad que supone la patología de la originalidad, los autores ya no buscan tanto hacer lo nunca visto, inventar, como la proximidad con el otro, el acercamiento, por lo que más adelante diré al respecto de los enjambres de recepción y uso. Aquí resulta necesario un pequeño *flash-back* para entender mejor este impulso no inventivo: Al ser lo uno como lo otro, acercarse es más fácil o está más presente como primera intención, ya que no podemos hablar con propiedad de la distinción entre lo uno y lo otro, al contrario que ocurría con el pitagorismo, para el que las relaciones de alteridad eran fundamentales, aquí las hemos sustituido por relaciones de identidad, una propiedad del Ser, en aquellos momentos, que hoy exige ser vuelta a demostrar ya que no parece tan clara como principio lógico de lo real.

4. – Es fruto del trabajo en equipo, esto ya comenzó antes de lo digital cuando se introdujeron los nuevos medios; con los inicios del vídeo se ve muy bien ese momento en que los científicos se ponen al servicio de los artistas y al revés, supone el inicio de los MediaLab y la acuñación del término jáquer, que se da al unísono en los ámbitos informático (software y hardware) y de los nuevos medios (hardware, un buen ejemplo es el de Nam June Paik y el desarrollo de su vídeo-sintetizador). Sobre el término jáquer conviene desterrar muchos de los prejuicios tanto como despla-

zarlo del campo técnico para traerlo al nivel cotidiano en que nos movemos todos.

5. – Consecuencia de lo anterior es que el concepto de autor pierde fuerza al ser las obras resultado de un equipo; por ello carece de interés qué mano hizo las cosas y pasamos a asignárselas a un quien rotundo que lo ponga en la cadena incremental de prestigio de la cosa producida; vaya que si es de fulanito es más y mejor que si fuese de zutanito, en realidad quien lo hizo todo porque ni fulanito ni manganito se aclaraban y fue zutanito quien les sacó las castañas del fuego, así que entre fulanito, manganito y zutanito fue hecha pero se pone en circulación como obra de fulanito porque es más conocido.

Por otro lado, antes de que el arte occidental surgiera con su completa autonomía en el siglo 18, la figura del taller de artista era lo habitual, algo que ahora vuelve con pasamontañas y no de la misma forma ya que pocos están dispuestos a asumir la figura del maestro, mientras no tienen inconveniente con pertenecer a un grupo de trabajo. Quizá en el abuso de los talleres (*workshops*) que proliferan por doquier, se encuentre una reconciliación con el concepto de maestro que más valdría ir tirando por la borda ya que el conocimiento se desarrolla de forma comunitaria y no de manera piramidal, como bien nos enseñan los jáqueres.

6. – Debería traer aquí el concepto de enjambre utilizado en el ámbito de la *NetWar* (término, que podemos traducir por infoguerra, acuñado por John Arquilla y David Ronfeldt investigadores de la corporación RAND, fundada entre otros por Von Neuman para analizar la guerra justo al terminar la Segunda de las grandes) porque de lo anterior se deduce también la importancia que tiene para el arte digital el establecimiento de re-

des de producción, por parte de la autoría, y de fruición, del otro lado. No tengo ningún interés en entrar en la cuestión de la interactividad porque esta siempre ha estado presente en el arte, si pensamos que el arte es un intruso que entra en tu vida, desde ese momento se plantea una discusión con el artefacto desconocido, tanto da que sea a nivel óptico (desde el que te inmiscuyes hasta el último detalle de un cuadro) o háptico con tu ratón (como podría hacer si estuviera manipulando sonajeros digitales).

En otro momento, ahora no tengo tiempo, entraré a reflexionar acerca de lo que supone para las obras de arte de raíz exclusivamente visual, como son muchas de las que pueblan el *net.art*, el ser necesariamente manipuladas de forma háptica, una transferencia de género que las lleva de lo picto-foto-cinematográfico a lo escultórico porque reciben un aporte extra de tridimensionalidad que ya encontramos en el cine (imagen bidimensional más prolongación temporal) que aquí se vuelve una curiosa tridimensionalidad newtoniana por compleción de la profundidad a través del ratón.

Pero lo que considero muy importante es el establecimiento de enjambres de recepción deslocalizados, se ve de forma muy clara en los juegos en línea para varios contrincantes, pero de la misma forma lo encontramos en los momentos compartidos por varios para presenciar una obra que se muestra de otra forma y se presta al intercambio de pareceres y al complemento de la información que los fruidores tienen sobre ella. Esto también afecta a los fruidores expertos, críticos de arte por ejemplo, entre los que me encuentro, que para poder disfrutar plenamente de muchas de estas obras deben recurrir a la información complementaria pro-

porcionada por los distintos especialistas de las áreas implicadas en la realización de una obra.

Considero esta característica muy importante, el arte digital exige comunidades de circunstancia, enjambres de producción pero también del otro lado requiere una comunidad de circunstancia como enjambre de recepción. Exige compartir de una manera que el arte occidental desde su constitución autónoma ilustrada no había padecido, y es algo que lo hace peculiar y no sé todavía si pone en crisis la autonomía de la obra de arte, espero que no como egoísta ilustrado que soy, pero sí sé que es muy distinta a la recepción de la obra que supuso la revolución de la imprenta que estaría en la base de la formación de la individualidad (para leer necesito estar solo) y que con lo digital nos desplazaríamos hacia la formación de enjambres de *prosumidores* como se dice por ahí (según el término acuñado por Alvin Toffler, en *La tercera ola*) intersección de las palabras productor y consumidor.

7. – Este intruso que es el arte tiene dos desarrollos que son importantes; el primero queda descrito como el alienígena que llega aquí sin ser esperado, salvo los encargos, que están en decadencia tras la autonomía ilustrada (o no tanto, empiezo a pensar que en esto me equivoco al comprobar la proliferación de los a propósito, las intervenciones, etcétera), pero que siguen confirmando su capacidad para entrometerse al entrar como elefante en cacharrería entre un público que es ajeno a estas cosas del arte contemporáneo después de que este se haya empeñado en dar la espalda a la ciudadanía (ahora se podría discutir mi declaración de la nula novedad aportada por todo, también por el arte digital); el segundo supone el avance hacia la indistinción entre los átomos y los bits, lo cual hará de los objetos,

incluso los no artísticos, una marcianada a la que nos tendremos que habituar a toda prisa porque, como sucede con todas las cosas de hoy, siempre llegamos tarde y nos vemos sometidos, la población entera, a un constante proceso de adaptación a los tiempos y modos que resulta tan fatigoso como estimulante.

Si la década de los ochenta se ocupó de fijar la distinción entre los mundos de los bits y los átomos, ante la maravilla de la aparición de los bits a nivel masivo, ahora los vemos correr al encuentro, se buscan porque unos son la consecuencia de los otros y ya están preparando reconciliación, matrimonio y vástagos. El ejemplo más claro lo tendríamos en la nanotecnología pero también en la realidad aumentada que ya no pretende tanto simular la realidad física desde la realidad virtual como hacer de la realidad virtual una extensión de la realidad física por hibridación, algo que también encontramos en los proyectos de arte genético en que ambos mundos se confunden y terminarán por establecer los alienígenas definitivos para los que no estamos preparados y con ellos sí que diremos que el arte es un intruso que ha entrado en tu vida sin permiso.

El ejemplo más sencillo de entremetimiento, y que cualquiera puede entender, lo tenemos en los virus para ordenadores tipo pecé con sistema operativo *windows* a los que les entran cosas a cada poco y uno, según me cuentan, se sorprende al ver a su máquina dejar de hacer lo ordenado, algo así de inesperado siempre es el arte y mucho más hoy con los medios digitales.

8. – En definitiva, las nuevas tecnologías, el giro digital, modifica tanto la producción y distribución (difusión) como la fruición de las artes, un fuerte cambio que se deja notar en todas a las que llega lo digital e

incluso a aquellas otras a las que no llegando sí ha supuesto un cambio de época que modifica las relaciones entre el objeto artístico y su experiencia posible.

9. – Me gustaría dejar una idea en el aire sobre la que tengo que reflexionar y que me ha surgido, como siempre que me piden una conferencia, a raíz de la invitación para decir lo que estoy contando. El arte digital, la realidad digital, se asienta sobre lo polar pero no somos así, nadie es 1 ó 0, abierto o cerrado, la realidad física, como la humanidad misma, es polivalente, multifactorial, cambiante y ajena a los extremos a que los desarrollos lógicos nos tienen acostumbrados desde el principio del pensamiento occidental y que debemos datar en la Grecia clásica con su afán por sujetarlo todo entre lo verdadero y lo falso. Por fortuna, la moderna investigación lógica va por otro lado y con sólo poner el ejemplo de la *fuzzy logic* (la lógica difusa) o los algoritmos enriquecidos por inteligencia artificial, nos hacen esperar que al código binario, y a la trampa que encierra, le quede poco y sea un estadio de transición; pero es que además se está superando también desde las investigaciones en computación cuántica y biológica, que supondrán un establecimiento de patrones bien distintos a los que nos ha habituado nuestra tonta maquina llamada ordenador, que sólo es capaz de obedecer órdenes y medio ordenarlas si digeridas, veremos qué sucede cuando sea capaz de más cosas y supere la dicotomía del todo o nada (1 ó 0) para sumergirnos en la complejidad de lo real desde lo real mismo.

EN ARCO SIN SALIR DE CASA (1999)

Como no pude ir a ARCO, pensé, nada, me meto en la Red y hago una visita en línea al arco-electrónico, lo último de la producción contemporánea, el lugar de encuentro de los nuevos soportes y los nuevos artistas; y así fue, entré y me dirigí al sitio que tiene ARCO en la Red, pero nada, no pude conocer más que la explicación del asunto, los comisarios de arco-electrónico me informaban de sus repertorios sin poder acceder a ellos desde el medio electrónico que es la Red, se me explicaba la selección de arte sonoro, la de vídeo, la de infografía o la de cederrón, sin la menor posibilidad de consultar en línea, sin enlaces que me permitiesen conocer lo elegido. Salvo al llegar al apartado de *net.art* (arte desarrollado para ser en la red), aquí el responsable de la selección, José Luis Brea, tal vez porque co-gestiona una lista electrónica de noticias sobre arte, me remitía a un lugar [<http://aleph-arts.org/epm>] donde visitar los sitios destacados por él. Menos mal, uno que sintoniza con el medio y me permite acceder al media-art sin más historias ni servidumbres físicas. Entro en la era postmedia (que así titula el comisario su selección) y me encuentro con una declaración de principios. Si a internet lo caracteriza algo, es el movimiento, darse en el tiempo, sucesivamente y en nula relación con cualquier resquicio del espacio, ese ser en movimiento, algunos (también J. L. B., según parece) lo emparentan con lo comunitario, con la posibilidad que InterNet posee para establecer comunidades ideales (quizá idílicas) en permanente relación. Este es el criterio que ha regido el apartado de *net.art*, la reunión de aquellos sitios de la Red que expanden ese espíritu de comunidad de creación, en que se comparten y distribuyen los principios motores del nuevo arte, al margen, o eso se desea, de los poderes de siempre.

EL ARTE RESISTE, APENAS COMO SUFIJO (2001)

Ni soy hegeliano ni me adhiero a los prefijos póstumos ni me une nada a Danto, así que las autopsias practicadas por cada forense al elevar acta de defunción desde el mismo arte, como si fueran certificaciones de una segura apoptosis, todas, digo, me dejan frío; sin embargo, estos últimos días noto algo que me tiene desconcertado. Todo empezó con el premio que dio el diario El Mundo, en ARCO, a la mejor composición de *net.art*, [<http://kid.kibla.org/~intima/mt>]. Allí fui, para ver qué novedades nos traía este premio, y lo que encuentro es una sinfonía de *mobile.art* «mobile.trilogy» titula el autor [intim@]), vale, vamos a verlo, así lo hago y me recuerda una composición de *spam.art* domeñada y suavizada para resultar tolerable. Con el *spam.art* me ocurre que, como siempre he sido ruidista, lo asumo como parte de mi propia fisiología, pero cuando endulzas el ruido se dispara la posibilidad de reflexión, la melodía, por mínima que sea, siempre me da pie a pensar y, en ese momento, justo en ese instante en que la melodía me da un respiro, pienso sobre esta secuencia de *gsm.art/GPS.art/wap.art* (del segundo no he podido tener conocimiento porque no enlazaba con nada); como respiro, asocio y relaciono la secuencia de *mobile.art* con un aviso que días después recibí de *genomic.art*, ¿qué? (¿será como los grafiteros que se meten en lo más íntimo de los microprocesadores a dejar su huella?); más tarde, creo que al día siguiente, me llega otro que apunta a un sitio de *electromagnetic.art*: oh, qué bien.

De pronto me traslado a la segunda mitad del siglo 20, cuando arte era sustantivo yuxtapuesto, como pidiendo disculpas, detrás de un guión, por toda la Nor-

teamérica anglosajona, y se sucedían el pop-art, op-art, minimal-art, conceptual-art, tras un guión y perdona, hasta que llega el momento en que a esa yuxtaposición se le añade un prefijo póstumo y el sustantivo desaparece para dar al adjetivo un rango que no consigue alcanzar. Hoy, imagino que por la extensión del uso de los pecés, tan tontos que exigen un sufijo de advertencia para saber con qué tipo de archivo se las ven; hoy, será por eso, el arte resiste apenas como sufijo.

EN ARCO SIN SALIR DE CASA (2003)

Estoy tan desolado con la muerte de Augusto Monterroso que me faltan las fuerzas que ARCO exige para recorrerlo, me quedo en casa y lo sigo a distancia. Monterroso quiso pasar a la historia como el autor del cuento más corto pero se quedó largo y perdió contra un Max Aub, hodierno de centenario, autor del directísimo «Lo mató porque era de Vinaroz»; hoy en México, país que le acogía, los microrrelatos se confunden con epítafios y es género tan de moda que lo ejercen los lectores del diario español de mayor tirada. Vale, ARCO.

Me enchufo a la inet a ver qué pasa con el *net.art*, pero este año no tiene otra presencia que el espacio abierto por el Museo de la Universidad de Alicante desde el sitio [<http://e-arco.org>], obra de Daniel G. Andújar y Roc Parés, cuyo antecedente es el desarrollado por DGA a raíz de la bienal de Valencia [<http://e-valencia.org>] (y más tarde en [<http://e-manifesta.org>]), combinando los principios de las BBS (tablones de anuncios electrónicos) con la denuncia de los dislates políticos de la ocasión. Para quien no tenga cultura internética, e-valencia.org recuerda la sección El huevo de colón de La Turia, pero abierta a quienquiera y no sólo al consejo de redacción de la cartelera. Para ARCO el sitio se inclina por los contenidos mercantiles, informando sobre derechos de autor, tipos de contratación, compra-venta y cotizaciones de obra.

Por otra vía electrónica, la tele, he podido saber que el cuadro más caro en venta es de Basquiat, millón y pico, y el más barato no sube de los setenta y cinco euros, aquí no citaban al autor, supongo que para no frustrar la posibilidad de lograr el millón y pico tras dejar la vida.

De sentir no ir, sería por no poder estar a las 13h00m de este viernes en la caseta 14F para decir Nunca Mais a la Guerra, y recordarles a mis gobernantes que me llamo Nilo Casares, soy iraquí y tengo miedo.

BRIAN MACKERN (2004)

El músico, artista y diseñador de web uruguayo, al menos así le gusta calificarse, Brian Mackern [<http://netart.org.uy>], acaba de presentar una recopilación de sus últimos trabajos sonoro-visuales en cederrón [<http://netart.org.uy/chamanic>] «Interferencias chamánicas», título que rinde un pequeño homenaje a Roy Ascott, que acuñó el término web chamántico en un artículo que puede ser consultado en español en [<http://aleph-arts.org/pens/ascott.html>].

BM se ha decidido por este formato para, sobre todo, poder reunir todos los trabajos que ha ido realizando en colaboración con otros artistas sonoros (algunos de ellos no se limitan a esta condición y van más allá como son los casos de Evru, antes Zush, o Arcángel Constantini), o músicos, que en esto de los calificativos no estoy muy ducho y me despisto con gran facilidad, pues parece que músico es término que, entre algunos desarrolladores sonoros, no está nada bien visto, de la misma manera que la palabra artista fue evitada por los *net.artistas* en sus comienzos, aunque hoy ya no ocurra tanto; si bien esta elusión de las palabras siempre ha ocurrido en los movimientos de vanguardia porque tienen la impresión, absolutamente subjetiva, de estar haciendo algo que nunca fue hecho antes. Y en el mundo del *net.art* esto ocurre con cierta frecuencia porque siguen los patrones de las vanguardias primeras del novecientos, aquellos históricos a los que todo les parecía poco.

BM viene desarrollando desde muy antiguo *soundtoys*, si nos situamos dentro del contexto del *net.art*, claro; donde las cosas corren a velocidad informática, es decir, un año vale por siete, como en los

gatos (¿era en los gatos, verdad?); porque empieza en 1996 sus juguetitos sonoros [http://netart.org.uy/s/o/u/n/d/-/t/o/y/s/snd_toys.html], siempre desarrollados en flash, una herramienta que en sus inicios casi servía para distinguir a un *net.artista* de un *web-artista*, pues el *net.artista* de aquellos tiempos jamás empleaba otro recurso que no fuese el html y el javascript; hoy, gracias a que las máquinas se han hecho más potentes y soportan el consumo de recursos que requiere la herramienta de programación Flash, su uso es habitual entre *net.artistas* (si es que se pueden seguir manteniendo estos distingos, como yo creo y definiendo. En otro momento entraré en esta disquisición).

Los primeros *soundtoys* de BM son realizados por él en solitario, pero pronto se abre al intercambio con otros autores para poder sacar mayor partido a la herramienta que tan bien maneja, el Flash, y porque la inet, e incluso la Web, favorece este tipo de contribuciones, y está en la base misma de todo arte internetico colaborar con otros; desde esta premisa colaborativa comienza un periplo de invitaciones que le lleva a incitar a otros artistas que se ajusten al patrón exigido por su particular cruzada en defensa de un *net.art* latino al que las corrientes europeas y norteamericanas, que se mueven dentro de un sobrado Primer Mundo, siempre han dado la espalda, y por eso en su nómina de colaboradores de este cederrón encontramos artistas residentes en Uruguay (Federico Deutsch, Fernando LaGreca, Guillermo Amato, Juliana Rosales y él mismo), Argentina (Jorge Haro, Gustavo Lamas, Pablo Reche, Tripnik y Dick el Demasiado, un holandés afinado en Buenos Aires completamente latinizado como compositor de cumbias lunáticas), México (Arcángel Constantini, Manrico Montero y Mario de Vega), Co-

lombia (Gilles Charalambos y Sarmiento Herrera) y España (Evrú). Su empeño por articular un *net.art* latino lo podemos seguir en su directorio de *net.art* latino [<http://netart.org.uy/latino/index.html>].

Pero vayamos a esta recopilación de trabajos que supone «Interferencias chamánicas», cuyo nombre ya ofrece dos pistas, la primera de ellas, considerar la música desde los niveles mismos del ruido, por ello emplea el término interferencia, porque en muchos casos se apropia de frecuencias sonoras más próximas a aquel término que al estrictamente musical. Para comprender esto habría que retrotraerse a sus inicios en la animación flash en la que empleaba exclusivamente caracteres *ASCII*, según el autor por servidumbres *low-tech* típicas de un país en desarrollo como el suyo (el *ASCII*, o American Standard Code for Information Interchange, es la representación binaria de un carácter tipográfico que tuvo que extenderse para poder representar caracteres pertenecientes a idiomas con acentos, en lo que se llama *Extended ASCII* y que hoy también resulta obsoleto porque no recogía lenguas como chino, árabe o ruso, para lo que se ha habilitado el *Unicode*, *UTF-8*), pero yo creo que es resultado de su contacto personal con el Morse. El código Morse vendría a ser al telégrafo lo que el código *ASCII* a las computadoras, y de hecho desde la implantación general de la inet, el Morse ha desaparecido. En aquellos primeros juegos ya se veía su gusto por las interferencias, los ruiditos y las bajas frecuencias, un uso que ahora explota en colaboración con otros músicos. También se encuentra presente el otro término del título, chamánica, su pensamiento de que la conexión entre las distintas mentes es posible a través de todo tipo de tecnologías, desde la botánica, con el empleo de psico-

trópicos, a la informática, con el uso de las infopistas, y por ello algunas de sus interfaces resultan tan alucinadas. Finalmente, y como no podía ocurrir de otra manera al tratarse de obras de colaboración, en ellas vemos cómo la particular impronta del autor va cediendo su terreno para que el invitado también pueda incorporar sus composiciones personales pero siempre dentro de ese patrón en el que la economía de recursos brilla por encima de todo, porque en BM el *low-tech*, como decía, no es tanto una necesidad como una apuesta.

EN ARCO SIN SALIR DE CASA (2004)

Otro año sin poder ir a ARCO, van dos, y tengo la terrible sensación de perder el hilo. De nuevo pendiente de mis amiguitos para que me cuenten todo lo que me he perdido. Lo único que lamento es el resto de amigos que dejaré de ver en el punto de encuentro que es ARCO.

Faltaré a la presentación de la revista *SOS* lanzada por Juan Ugalde el día trece, pero continuaré intentando seguir ARCO desde la inet aunque esté fatal, y no lo entiendo porque este año, dentro del Foro Internacional de Expertos en Arte, destaca el programa dedicado a «Nuevas tecnologías ¿nuevas formas de arte?»; sin olvidar que el Ministerio de Ciencia y Tecnología, en colaboración con la Fundación ARCO, convoca el primer Premio Arte, Ciencia y Tecnología Araneum para producciones artísticas vinculadas a la inet e investigaciones teóricas en torno a la vinculación entre creación (todavía con esta palabra) e internet. A ver si podemos celebrar dos buenas distinciones.

Proyectos pensados desde la inet para ser expuestos y que me permitan estar en ARCO sin salir de casa, parafraseando una canción de los ochenta que ahora vuelven con el *electroclash*, son anecdóticos.

Repite el MEIAC su reflexión deslocalizada, y vuelve a hacerlo de la mano del comisario António Cerveira Pinto, como ya hiciera en 2001 con «de-game», si bien en esta ocasión con el más ambicioso proyecto de «El Museo Inmaterial (Wi-Fi Museum)» [<http://216.110.181.168>] ACP, después de retirarle las paredes a la histórica galería Quadrum de Lisboa, quiere suprimir las barreras museísticas valiéndose de la tecnología *Wi-Fi* (comunicación inalámbrica de alta capacidad) e invita a An-

dré Sier, António Carvalho, Brian Mackern, Marta de Menezes, S'A arquitectos y la Netart Latino Database para la presentación de su proyecto, artistas y arquitectos juntos en esa simbiosis a que nos está dirigiendo la hackitectura.

La otra participación internética de la que he podido saber es «La Creación de la Guerra de los Balcanes: el Juego» [<http://www.balkanwars.net>], como parte de la delegación artística invitada este año en representación de Grecia, que será mostrado en el MediaLab Madrid (Centro Cultural Conde Duque); un proyecto con varias localizaciones y entre otras, además de la exposición física de las obras, su difusión desde la inet, bajo forma de boceto, y a través del obsoleto soporte del cederrón en su versión definitiva. Comisariado por el grupo artístico *Personal Cinema*, entre cuyos miembros destaca el *net.artista* norteamericano Andy Deck, es un proyecto que intenta volver sobre el teatro de operaciones que fue la pasada guerra en la antigua Yugoslavia para desarmarlo (deconstruirlo si se prefiere) desde los principios del activismo post-situacionista, cuyo mayor atractivo radica en la profusa participación de artistas, aunque inferior a la convocatoria abierta realizada desde el «Wartime Project [<http://offline.area3.net/wartime>] ante la invasión de Iraq.

En fin, si alguien ve algo, que me cuente, porque sigo atrapado en mi habitación sin poder extender mis redes.

IBIZAGRAFIC (2004)

La Bienal de Ibiza se viene celebrando desde el año 1964 y se constituyó con anterioridad a la existencia del Museo de Arte Contemporáneo que hoy la acoge en su décimo octava edición, una Bienal que desde muy pronto tuvo una clara vocación de acercamiento al público al decantarse por las técnicas de seriación que eran más comunes en el año 1972, la obra gráfica en todas sus variantes, desde entonces recogidas por esta Bienal bajo el nombre de Ibizagràfic. Este reconocimiento hacia las técnicas de seriación dio un giro importante a partir de la pasada edición, la decimoséptima del año 2002, cuando se empezó a gestar el vuelco hacia la representación digital que la presente edición ha confirmado.

Cuando los fundadores de la Bienal decidieron decantarse en exclusiva por la obra gráfica lo hicieron por su facultad de acercamiento al público, dados su fácil reproducción y módico precio, dos proximidades que le conferían un enorme atractivo cuando se intenta difundir el arte contemporáneo menos elitista; sin embargo la obra gráfica ha visto desbordada su peculiaridad por la irrupción del nuevo orden digital de cosas en que desaparecen los conceptos mismos de original y copia desde el momento en que las series binarias permiten la presencia idéntica de múltiples objetos de los que resulta indiscernible su rango con respecto a su estado inicial. Si en la obra gráfica al uso vemos cómo se valoran más las copias tiradas en primer lugar (salvo tal vez en los casos de la serigrafía y la fotografía, si se me permite introducir a esta última dentro de la gráfica), en el ámbito digital vemos cómo esto sólo queda limitado, en el caso del vídeo por ejemplo, por la servidum-

bre comercial que obliga a los autores a reducir el tiraje de la obra (como también ocurre con la fotografía al uso) para mantener un precio que el cliente no comprendería en una edición ilimitada, pero fuera de esta razón estructural nada hace diferente una obra de otra al desaparecer la generación de copias desde una matriz inicial. Si esto sucede con el vídeo, con obras cuya realidad es el ambiente web, vemos cómo en ellas incluso el impedimento comercial desaparece (salvo en contados casos que no voy a referir ahora pero que pueden tener como ejemplo las obras de Mark Napier desarrolladas para la Bitforms Gallery, «Waiting Room» [http://www.bitforms.com/artist_napier4.html] y «Tower» [http://www.bitforms.com/artist_napier5.html], sujetas a la misma presión mercantil que el vídeo o la fotografía al uso), excepto contados casos, las obras del ámbito web gozan de una despreocupación por el dilema original o copia y una cercanía al ciudadano que las frecuente indiscutibles, constituyéndose en consecuencia final de la utopía de un arte próximo a la ciudadanía que movía inicialmente a la estampación.

En la edición actual de la Bienal de Ibiza, *Ibizagráfic'04*, se puede comprender este giro y este estado de la cuestión observando la relación de premios y obras presentadas. De un total de ciento veintiséis participantes registrados, la proporción entre el antiguo régimen y el nuevo fue de sesenta y siete a cincuenta y nueve, todavía en favor de la obra gráfica tradicional, como también sigue siendo mayor la representación de artistas seleccionados para la exposición que trata de dar una idea de las obras participantes en el concurso, pues de los diecinueve artistas escogidos sólo seis pertenecen al territorio digital, aunque, y esto resulta indicativo del interés que tienen los organizadores de la Bienal

por las nuevas tecnologías, de entre los premiados y mencionados sólo uno, la segunda mención honorífica, representa la tradición, Julio León Aguilera; el resto supuso un reconocimiento de los nuevos medios.

Recibió el primer premio el vídeo «Vacas» de Gabriela Golder, una obra que, dentro de la discusión actual entre el vídeo documental y de ficción, polémica que ya vivió el cine y que ahora vuelve tras el éxito cosechado por algunos documentales cinematográficos (una discusión estéril en la que no voy a entrar porque la separación entre ficción y realidad no pudo ser salvada ni por el empeño de los mejores naturalistas, sin embargo está agotando en estos momentos ambas formas de imagen en movimiento). Desde esa indefinición entre qué sea documental y qué ficción, la autora se apropia de unas imágenes televisadas al mundo entero que mostraban a vecinos de una población argentina, en el momento álgido de la crisis económica que están sufriendo, asaltar y trocear (carnear en afortunada expresión argentina) las vacas arrojadas a la carretera tras volcar el camión que las transportaba. Esta imagen, sometida al tratamiento que las técnicas digitales permiten, se transforma, por reiteración y manipulación temporal, cromática y sonora, en una pieza de difícil banalización.

El segundo premio también fue a parar a apropiacionistas, Iván y Natalia Monroy, quienes conjugando los postulados de la deriva situacionista y las técnicas del *bootleg*, una forma de difusión *ilegal* o *pirata* si prefiere el lector, que no pide derechos de autor ni reproducción pero tampoco los reconoce, gracias a las facilidades que las técnicas digitales ofrecen para la manipulación sonora, en esto también existen contraejemplos como sería el dúo belga *2 Many DJs* también

conocidos como *Soulwax*, tal vez los representantes más conocidos de este género; fundiendo los referidos principios de la deriva situacionista y el *bootleg*, que vendría a ser otra continuación del apropiacionismo situacionista, nos ofrecen el mapa sonoro de cuatro calles del Distrito Federal mexicano, cuyo contenido nos podemos descargar y confeccionar nosotros mismos un epé (*extended play*) para el que también nos proporcionan su encarte en documento pdf (otro formato no privativo, como tampoco lo es el que utilizan para la reproducción sonora, el ogg en lugar del popular mp3). La pieza, cuyo título es «dfm e.p.» está ahora expuesta en el Museo de Arte Contemporáneo de Ibiza, y puede ser visitada por cualquiera en [<http://textzi.net/dfm/ep>] gracias a las virtudes del *net.art*.

El tercer premio lo recibió la obra de *software.art* (una de las formas del *net.art* que escapa al concepto mismo de red para imbricarse en el más complejo ámbito del arte del código o *code.art*) «Global Economy» de Marcello Mercado que en sus escasos 34 Kb de html desbroza de forma meridiana el estado de la inet cuando uno busca cualquier información, también cuando busca la capital información económica en este mercado interconectado y globalizado, pues su pequeña pieza ofrece una perfecta metáfora de lo que supone no encontrar otra información que el puro bla, bla, bla y una sucesión de enlaces muertos que no conducen a nada, como la misma navegación por la caótica inet que nunca llega a informarnos, y como el mismo estado de la economía mundial que tampoco parece tener las ideas muy claras. Esta obra no se visita en la inet ya que es un simple documento html residente en el disco duro, como cualquiera de los documentos que uno mismo tiene en su ordenador, con la peculiaridad

de que cambia según el visor de html que empleemos, como era de esperar, y dado el estado de globalización monopolística, como mejor se aprecia la obra es con el navegador que las máquinas de raza pecé traen por defecto.

La primera mención de honor supuso la distinción de la videocreación «Electric Mandala 807» de Ran An-cor, una animación abstracta de movimientos circulares que evocan los inicios del cine experimental norteamericano en los años veinte del novecientos, aunque acompañada de una banda sonora, entonces imposible, de fuerte componente tecno en no sé cuál de sus vertientes porque ahí, debo reconocerlo, me pierdo con enorme facilidad, pero dota al conjunto de un inspirado hipnotismo que probablemente le hayan reportado su reconocimiento con esta mención de honor.

JIMPUNK (2004)

Con una anticipación que hace a su título «Diario de un genio» superar la literatura para adentrarse en la verdad, Salvador Dalí bromeaba con el nombre Piet de Mondrian para hacerlo «nyet» (nada, en ruso) por proximidad fonética y apuntar que sus obras serían, en un futuro no muy lejano, obras cibernéticas fruto de la facilidad mecánica con que opera una computadora; de paso, ponía al expresionismo abstracto de la escuela de Nueva York bajo la paternidad de un cerdo. Pues bien, para contribuir a celebrar su centenario traigo a estas páginas la obra alojada en [<http://www.jimpunk.com>] tras la que tal vez se encuentre el francés David Vincent.

Cuando a alguien le hablas de *net.art*, lo primero que le viene a las mientes es la mano estirada sobre su ratón y el dedo presto a hacer clic sobre un enlace, como si de esa estupidez dependiese la substancia de unas obras cuya interactividad no es necesaria, o al menos no en el sentido banal de necesitar que el golpe de botón configure una obra que puede correr a toda pastilla ante tus ojos sin que tú hagas nada, y por encima disfrutar de una pieza que puede ser ejecutada con maestría.

Pongamos por caso [<http://www.jimpunk.com/-colorheXaequo.->], donde a la nada mondrianesca se añade algo imposible para su pintura, y cualquier otra, el movimiento, y sin la coparticipación de nadie, como en el caso de cualquier forma de arte preinternética, que así sucede con la obra «colorheXaequo», en la que no sabes qué temer más, si el rojo, el azul o el verde, porque corren por tu pantalla a velocidad de vértigo (bueno, esto siempre que la capacidad de tu

conexión lo permita) al margen por completo de tu voluntad. Me interesa mucho señalar esta pieza porque discurre ante ti sin tu permiso; como muchísimas de las cosas que suceden en internet en las que tú no tienes la menor posibilidad de actuar pero así lo crees si presenta un enlace, normalmente subrayado, o a tiro de piedra porque te sale el icono de una manita o de una flechita que viene a decir: pulsa, es tuyo. Una metáfora, de entre las muchas establecidas, para creerte dueño de las cosas, algo que en la inet, menos que en ningún otro sitio, no ocurre nunca. Tampoco en esta obra en la que el color se adueña de tu pantalla para que lo dejes ir por ella y disfrutes de unos ritmos que el autor ha marcado; ritmos que nunca serán ejecutados según la partitura original porque es esclava de la capacidad de tu línea de conexión, el tipo de navegador que estés empleando y un montón de cosas más que constituyen la misma esencia de las relaciones internéticas cuando uno entra en ellas.

Conectados bajo unos patrones que no implican una comunicación plena, y sí un control externo sobre tu posición en el mundo, tus coordenadas de navegación, en pocas palabras, sobre tu ubicación espacio-temporal en el momento en que accedes al infoespacio desde tu ordenador, así estamos en la inet.

En esta primera obra de Jimpunk a que me refiero se nota su actitud apropiacionista en un sentido que me interesa mucho, el de adueñarse de tu navegación, en que dejas de ser el rector de tu navegador para caer en sus manos. Pero, en un segundo sentido, también podemos observar su cariz apropiacionista si atendemos a una obra posterior, la última que está desarrollando, y que se encuentra en su cuarta versión, [http://www.jimpunk.com/_____2_____].

En este caso lo dicho se comprende mejor porque realiza una broma pesada, algunas de las pantallas que aparecen te permiten clicar, donde ves surgir el icono de una manita (para ello el movimiento de tu puntero sobre la pantalla debe ser constante para facilitar su encuentro), sobre ciertos enlaces que te llevan a otra pantalla, a la que también irías a dar sin hacer nada, de modo que te encuentras con la desazón de no saber muy bien si no llegas a tiempo de encontrar el enlace que te permita el control sobre el asunto o, simplemente, como ocurría en la obra anterior, está todo fuera de tu control. Sin embargo, ahora, las imágenes que te invaden tienen distintos rangos que van de las ristas tipográficas que simulan algún sentido simbólico o semántico a imágenes que tienen toda la pinta de proceder de la carpeta de archivos temporales de la computadora del autor, rastro de los sitios visitados durante sus navegaciones personales, pasando por imágenes que dirías obra suya, todo ello en un popurrí sin sentido que insiste sobre lo que ya apuntaba la obra anterior. Nada de lo que pasa ante ti tiene sentido ni eres dueño de tu navegador, como tampoco lo son otros de las imágenes, y todo vomitado por el suministrador de basura que es la inet, en el que a veces sucede algo de lo que esperas, como cuando en « 2 » aciertas con el doble clic y te regala una imagen familiar. De lo contrario, la manita se girará para arriba y el índice que señala se transformará en anular que te manda a paseo.

ANTONIO MENDOZA (2005)

El otro día tuve la fortuna de asistir a una actuación de Mr. Tamale en la versión formada por Alberto Miyares y Antonio Mendoza, fue en Valencia y en ella pude apreciar las nuevas composiciones visuales de Mendoza aderezadas por las improvisaciones sonoras de Miyares y otros músicos invitados, la oportunidad se presentó por la pequeña gira que Miyares y Mendoza, Mr. Tamale, hicieron por Europa. Una ocasión excelente para ver lo último en que anda metido el precursor Antonio Mendoza, quien, aunque no está en las listas de los iniciadores del *net.art*, andaba en ello cuando de esto hablaban cuatro entre los que no me contaba; su obra Internet Crime Archives [<http://www.mayhem.net/Crime/archives.html>], hoy discontinuada, la recuerdo viva al menos desde el 95 y no es su primera composición. Esta pieza inicial, tal vez excesivamente desaliñada y alborotadora, ya dejaba entrever lo que sería una constante en la obra de Mendoza, la absorción de todo tipo de detritus característicos a la sociedad norteamericana y muy en concreto a sus momentos cumbre que siempre aparecen acompañados de la mayor violencia, una apropiación realizada en todo momento a bombo y platillo. Como decía el otro, cuando un europeo se desespera cierra la ventana de su casa y se pega un tiro, cuando le ocurre a un gringo, la abre y dispara contra quien sea, por ejemplo Ben Laden. La violencia, la basura que nos conduce a ella, debe tener que ver con la dieta, siempre ha estado detrás de su obra así como la refundición de todo tipo de contenidos y códigos, porque pronto destacó, a partir del desarrollo de su obra Subculture [<http://www.subculture.com>], como diestro ejecutante de javascript, aunque paradó-

jicamente sus obras no contengan ni una sola línea de código propia, de la misma forma que tampoco contienen ninguna imagen producida por él mismo porque todo en esta obra está tomado de la Red y no supone más acierto que el combinatorio y redundante de forma insistente en una única idea, aquí sólo navega el autor, ya que si destaca por algo es por el vértigo que se adueña de tu navegador, y que va a ser el protagonista de los siguientes pasos del periplo, haciendo de la navegación un completo mareo ya que nadie, salvo el programador del sitio, conoce los vericuetos de lo que vendrá, y el visitante se limita a ser testigo de una sucesión ingobernable de pantallas, algo parecido a lo que sucede cuando un niño abandonado a su suerte se adueña del mando a distancia de la tele y lo recorre todo a su capricho para ver si dan algo interesante, más o menos eso es Subculture, pero ante el monitor y sin una programación a la que puedas disculpar de toda la porquería que emiten, como todo lo que nos pasa a diario y que no descubres hasta que te lo restriegan por los morros.

Una experiencia visual parecida a la que tienes en una actuación de Mr. Tamale se puede apreciar en [<http://www.imagepirate.com>] realizada con el banco de cortos que se encuentran en [<http://www.mrtamale.com>]. Desde luego no es igual, falta la música y el ambiente creado, pero se puede ver el paso dado desde el javascript que mueve jpg o gif animados ligeramente a la ejecución de un vídeo tras otro, vídeos que proceden de la historia del cine, el mismo cine que alumbró Los Angeles, la ciudad en que vive el autor de este zapeo perpetuo para el que no cobra más entrada que la renuncia a usar el ratón a tu antojo.

BASURA (2005)

Dicen que el correo basura acabará con la correspondencia electrónica y muchos auguran que las bitácoras en línea y la mensajería instantánea serán sus sustitutos, sin embargo mientras esto ocurre continúan saturando nuestros buzones electrónicos con mensajes indeseados y tonterías de todo tipo. Así fue como el otro día me llegó un mensaje remitido por “Correo Basura” <basura@unosunosyunosceros.com> carente de texto y acompañado por un pequeño adjunto gráfico que representaba la huella de un neumático dejada sobre la tierra.

Como conozco el dominio desde el que se remitía, di respuesta al mensaje y enseguida fui informado de que el proyecto «Basura», en el que andaba el polifacético Arcángel Constantini, había incorporado nuevos elementos. Bien conocido por obras como «Atari-Noise» [<http://www.atari-noise.com>], «Bakteria» [<http://www.bakteria.org>], «Porno-01» [<http://www.X-no-01.net>] y su sitio de referencia [<http://www.unosunosyunosceros.com>], se decidió a trasponer todo el juego que esta obra en proceso le estaba proporcionando al URL [<http://www.unosunosyunosceros.com/basura>].

Este autor, que no se limita al desarrollo de piezas en línea sino que también abarca la videocreación y las instalaciones en las que la tecnología está a punto de perder el aliento, porque es muy amigo de frecuentar los rastros de los que recupera cacharros moribundos o directamente construye otros mecanismos resultado de un bricolaje de resistencia en el que se mezcla el gusto por lo antiguo y la necesidad de sobrevivir en las sociedades periféricas al Primer Mundo; amigo de estos mundos, el año pasado comenzó a señalar los ti-

pos de basura a que nos enfrentamos cada día, desde la obvia que va quedando por las calles de las ciudades visitadas por él y que más tarde los camiones de recogida irán eliminando del paisaje urbano, hasta la menos clara que supone que un viandante dé a otro una bola de papel que sólo lleva escrito *basura* y que te deja perplejo y con la pregunta en la boca de ¿por qué este tío me da basura?; aunque no se para ahí, ya que lleva el terreno de la basura al espacio museístico y, recordando las viejas intervenciones setentonas contra los poderes económico y museístico, lanza por el museo Gughenheim de Bilbao los rótulos, que le sirven para señalar la basura de las calles o con los que realiza las bolitas de papel que reparte a los viandantes, a modo de octavillas y que más tarde le valdrán para ser introducidas en embalajes puestos a la venta para la expedición de basura en un entorno en que no cuentas con ella; aunque sabemos que sí porque somos productores y consumidores de basura y en torno a ella gira la vida de las sociedades excedentarias, algo que AC no hace más que señalar por el simple procedimiento de dejar el rotulito que lo etiquete.

Todo ello realizado en el espacio real que frecuentamos a diario y en el que la basura se da de forma nada metafórica, pero después lo traslada al espacio web y ahí la representación de lo perdido para la realidad recobra vida al ser sometido a un proceso de animación producido con la herramienta Flash que nos permite ver las intervenciones realizadas *in situ* por el autor con un vértigo que nos contagia la realidad de la calle.

Hoy es muy frecuente que los *net.artistas* se muevan entre las realidades virtual y física en constantes viajes de ida y vuelta porque para ellos ya no hay di-

ferencia entre estos ámbitos condenados a entenderse, como ejemplo de este encuentro entre mundos he traído la obra de un autor que se mueve entre ellos, pasando de lo real a lo digital, con grandes paradas en lo onírico, como pez en el agua, aunque mejor debería decir como un anfibio, porque hacia ahí nos dirigimos, hacia la habitación indistinta de los mundos digital y físico sin escafandra de transición.

CONNESSIONI LEGGENDARIE. NET ART [1995-2005]
(2005)

Cada uno escribe la historia como le da la gana, bueno como le da la gana, no, pero casi y así lo vemos continuamente. El mes que viene se cumple el aniversario de la constitución del *net.art* con su nombre y sufijo a partir de un error de código, quien quiera saber más puede leer el mensaje enviado el dieciocho de marzo de 1997 por uno de los fundadores de esta corriente artística, Alexei Shulgin, a la lista nettime [<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>]; bueno, dentro de los parámetros de esta exposición, debemos llamarle pionero para enfatizar su carácter indómito, con ese mensaje se comprenderá cómo todo estaba pergeñado desde el principio para contribuir a la mitificación de un género artístico que hasta hace bien poco podíamos considerar la última vanguardia del novecientos, y hoy darlo por muerto a la tierna edad de diez añitos, qué pena. Estos días en Milán se pudo ver la exposición «Conexiones legendarias», un intento de darnos una visión mítica y mitificada de lo que suponen los diez últimos, y primeros, años de *net.art*.

La exposición está comisariada por Luca Lampo, miembro del grupo Epidemic, radicado en Milán, y cuenta con el asesoramiento del romano Marco Deseriis, coautor junto a Guiseppe Marano de «Net.art. L'arte de la connessione» [<http://www.thething.it/netart>], 01.ORG, el grupo de artistas gonzo europeo, y Domenico Quaranta.

Esta exposición trata de continuar con la mitificación de la realidad artística porque es lo único que produce un valor añadido a la obra de arte, la capacidad

para fabular sobre ella y de transmitirlo como hecho distinto con respecto a una cotidianidad absolutamente ordinaria, algo que ya encontramos en la desaparecida facción boloñesa del grupo artístico Luther Blissett y que a través de grupos como 01.ORG, los escritores Wu-Ming o la gente de The Thing Italia, así como el festival The Influencers, organizado por D-I-N-A en el CCCB de Barcelona, entre otros, mantiene viva esa particular visión del arte como contribución al desarrollo mitopoético de la realidad gris que nos toca vivir.

Desde esta posición, toda la muestra recogida en la mediateca milanesa es un canto a aquellos momentos del *net.art* que merecen ser contados y transmitidos a las generaciones venideras organizados en distintas secciones consideradas útiles para una exposición más ordenada pero sin llegar al reconocimiento de subgéneros net.artísticos claros ya que muchas de las obras puestas en una sección podrían haber ido a otra sin mayor problema, aunque habría supuesto una pérdida discursiva que en esta colección de obras se ha querido mantener para dotarla de una mayor capacidad de penetración en el imaginario colectivo lanzando un interrogante sobre lo que ha sucedido en el último decenio bajo, como dice su comisario, una estrategia de historización realizada desde una exposición con catálogo (con el valor que para los artistas y comisarios siempre tiene la letra impresa que fija y da esplendor a sus actividades), algo que lo simula de la mejor manera, expertos, como son los organizadores, en hacer pasar gato por liebre y así nos presentan esta pregunta travestida de respuesta, Luca Lampo dixit.

La exposición se organiza en cuatro áreas y una introducción, que se limita a presentar la obra «Introduction to net.art (1994-1999)» realizada por Natalie Bookchin

y Alexei Shulgin en 1999. Las cuatro secciones recogen obras dentro de los apartados de *software.art*, copia sin original, *code poetry* y accionismo mediático.

Dentro de la primera encontramos obras que suponen una intromisión dentro del código fuente que desarrolla la obra, bien por su perturbación o por su desarrollo ex-novo, sería, dicho de un modo más sencillo, la construcción de la obra sobre los mismos mimbres de la programación lógica que la alumbró, y que puede dar lugar a interferencias con desarrollos lógicos ya existentes o presentarse como un sencillo desarrollo de autor que busca aplicaciones diferentes a las que estamos habituados dentro de la lógica de lo útil a que nos empuja encender nuestro ordenador para hacer algo. Aquí podemos encontrar piezas que suponen el despiece de programas existentes, un videojuego por ejemplo, la construcción de un nuevo modo de navegar la Red o la presentación de nuevos interfaces de visión.

En la segunda sección se presentan aquellas obras que se desarrollan como copias descartadas de otras construcciones existentes con anterioridad y de las que se apropian sin mayor vergüenza para vindicar distintos aspectos de una realidad que nos quieren presentar con la mayor reverencia, aparece como *copia sin original* porque lo digital supone la renuncia al significado de lo original pues en este ámbito todo es copia porque es pura serialidad y seriación.

En la sección *code poetry* aparecen esas obras que asumen el propio código como arte en sí y que tendrían un buen referente anterior en la poesía fonética dadaísta que trató de sacar al lenguaje del lenguaje mismo, así en esta sección podemos encontrar obras víricas cuya razón de ser estaría en su mismo ser virus u

otras que suponen un desvelamiento del código para enfrentarte a él a solas y desnudos ambos.

Se cierra la exposición con lo que está más al día, al menos lo que llama más la atención de los media, el accionismo mediático, y, casi con seguridad, es lo que más repercusión consigue porque juega con las reglas de los medios de comunicación para darles la vuelta y utilizar la propaganda que difunden en beneficio propio, tanto para la promoción personal de los autores y sus obras como para la de causas más o menos justas o prestigiadas por el pensamiento antiglobi-altermundista en su calidad de comprometido y necesario, como si desde el arte fuéramos a cambiar algo, incluso el arte.

FILE EXTINGUISHER (2005)

Me pasa a mí, y seguro que a más de un lector le ocurre que está hasta las narices de algún web y nada le haría más feliz que quitarlo del mapa. Ahora es posible hacerlo, aunque sea por un momento, gracias a uno de los míticos fundadores del *net.art*, Vuk Ćosić, un fijo en todas las historias del género y del que llevamos muchos años sin saber nada, incluso se decía que había abandonado esto del arte porque entre la burbuja especulativa de las *puntocom* despuntó como exitoso negociante. En estos últimos días, y con el apoyo del ICA London, acaba de colgar su nueva obra, [<http://www.file-extinguisher.com>] el «Primer extintor de ficheros de la Web», un sitio que tanto nos permite eliminar los webs que le indiquemos como los archivos que le subamos desde nuestro disco duro al URL ya referido con una sencilla indicación a través de la interfaz web.

La disculpa para realizar esta obra es el olvido ocurrido en la historia al no ser comunicadas correctamente las directrices dadas en 1960 por Paul Baran para el establecimiento de una red distributiva de transmisión de paquetes de bits que pudiera sobrevivir a un ataque nuclear (InterNet, vaya). Conviene recordar que nos encontrábamos en plena guerra fría y las impresoras eran en blanco y negro, así que las indicaciones realizadas en color rojo por PB sobre la necesidad de establecer un extintor de ficheros (algo así como nuestros modernos cortafuegos) para impedir que los ataques pudieran internarse en la Web se perdieron en el camino que va de la redacción a la impresión del informe. Se perdió este dato y ahora VĀ espera subsanar un error que hace de la Web algo tan inseguro como

sufrimos a diario. Para ello su «Primer extintor de ficheros de la Web» nos vale como salvaguardia y protección. La paradoja es que su mecanismo de seguridad devenga un extraño recurso para tomarte la justicia por la mano y permita eliminar aquello que te resulte antipático, uso que le estoy dando estos días después de jugar a borrarle archivos de mi disco duro que siguen en pie como si tal cosa, unos intentos que sólo tienen utilidad para dejar rastro en la particular estadística de esta obra (otro juego con el contador de visitas de los webs con que luego se hacen valer ante los patrocinadores). No te borra los ficheros de tu disco pero permite dejar fuera de juego por un tiempo al web que le indiques, ahí sí que es eficaz y resulta sorprendente ver cómo desaparece un web tras ser suministrado como alimento a este *extintor de ficheros*, algo que parece otra broma sobre los modernos lectores de RSS a los que debes suministrar *feeds* (alimentos), para la obtención de la información hospedada por un web. Tras numerosas preguntas a amigos desarrolladores sólo he podido vislumbrar que VČ llega a eliminar de forma transitoria la información de los Servidores de Nombres de Dominio consiguiendo que no reconozcan el URL que tecleas y te encuentres con un error del tipo *La página que ha pedido no existe o ha sido borrada del servidor*, otra versión del conocido error 404 que ha dado lugar a tantas obras de *net.art*. Como no podía ser menos en el caso de uno de los fundadores del *net.art*, con esta obra de VČ nos encontramos ante un sinfín de guiños al funcionamiento inestable de la Web y su frágil estructura rizomática que nos infunde la falsa idea de solidez en un sistema de comunicación bastante precario.

INFLUENZA (2005)

Luigi Pagliarini me pide que reseñe el sitio en línea del grupo Influenza formado por los artistas Raquel Renno y Rafael Marchetti, en estos momentos de paso por Europa y con residencia estable en Brasil.

Lo primero que llama la atención cuando entras a [<http://influenza.etc.br>] es que todo se desmonta, desaparece el navegador que tu sistema operativo emplea por defecto para dar paso a una interfaz que no sabes muy bien de dónde viene hasta que descubres que se trata de una depravación de la aplicación Quicktime, muy bien conocida por los usuarios de Macintosh y que debe ser algo así como el Windows Media Player para el resto de usuarios. Presenta una interfaz desarrollada sobre Quicktime pero no para que veas una película o escuches un archivo sonoro, sino para que navegues por el sitio de este grupo y llegues a las distintas obras que han realizado, algunas en línea y otras espacio-temporales.

Esta entrada sorprendente al conjunto de su obra debe ser considerada en sí misma una pieza de *net.art* perteneciente a las que revisan la metáfora habitual de navegación a que nos tiene sometido el estándar que bajo los nombres Mosaic, Netscape, Explorer, Opera, Mozilla, Camino, Safari, Firefox o Shiira sufrimos desde que la WWW está ahí puesta para navegarla, una metáfora sobre la que distintos artistas han trabajado con mayor o menor éxito desde el principio mismo del *net.art* y sobre la que Alex Galloway escribió en tiempos un interesante artículo, hoy imposible de consultar en su URL original ya que Rhizome es de pago pero que puede ser leído en la versión española realizada por Carolina Díaz [<http://aleph-arts.org/pens/browser.html>];

ahí debemos encuadrar esta primera entrada al sitio del grupo Influenza y valorarla desde el marco de representación y desenmascaramiento de la metáfora habitual de visión de la WWW, además desde una aplicación no pensada en principio para cumplir la función de navegar, aunque, por lo que parece tras la transformación operada por este grupo, sí capaz de invocar los distintos URL y llevarnos a ellos sin dificultad. Se rompe la metáfora pero inmediatamente se permite la navegación casi como siempre, en este sentido la entrada en su sitio en línea es la advertencia de que te vas a encontrar con un interés por la tecnología inversa, en el amplio sentido de invertir lo que la tecnología te brinda para realizar una función y que acaba desarrollando otra distinta a la prescrita. Esto se nota mucho en las obras espacio-temporales y también podemos encontrarlo en otra de sus piezas en línea «LogCam».

En esta obra uno se enfrenta a una intervención malévolamente sobre el proceso que fija la aplicación Flash, prácticamente un fijo en las quinielas de los modernos sitios en línea, cuando establece la comunicación a través de una cámara web en un proceso de suministro vivo de imágenes. Permite a la obra que tome el control de tu cámara web y desde ese momento puedes elegir entre vértelas de cuatro formas. La primera de ellas es una simple broma, pero también un aviso de que no vas a ver nada, porque pasas a enfrentarte con un marco negro que evoluciona perdiendo su ceguera dependiendo de la velocidad con que el obstáculo que presencia el objetivo de la cámara se desplaza, así a mayor movimiento sentido por la cámara web, mayor velocidad en el tránsito del negro al blanco, vamos que te quedas con tres palmos de narices porque tienes una cámara web para no ver nada. Como no debe ser cierto,

te decides por la siguiente oportunidad que te brinda esta obra, eliges la segunda opción para ver y te enfrentas ahora a un baile de líneas que recuerda al cine experimental abstracto, del tipo «Ballet mécanique» de Léger y Murphy (1924), pero que en esta ocasión vuelve a responder a la presencia del obstáculo que se encuentra el objetivo. En ambos casos nos encontramos con una transformación de la cámara web en un detector de presencias que construye una secuencia visual según la velocidad con que el objeto detectado se desplaza. Se ve pero a tientas, es decir intuyes que hay algo más allá y se acerca muchísimo a la navegación ciega, que es una de mis debilidades, cuando se trata de la depravación de las metáforas de navegación a que busca someternos el *browser.art*. Todavía queda más, aún te permiten dos oportunidades para sacarle partido a tu cámara web, y tanto en una como en otra se mantiene el juego anterior pero ahora te dejan ver algo de lo que la cámara observa; vaya que te has gastado el dinero de la cámara para algo, pero el juego sigue vigente y las imágenes se suceden a una velocidad proporcional al movimiento del obstáculo ante la cámara (tú, por ejemplo), dejando un rastro idéntico al que te mostraron la primera vez en que todo iba del negro al blanco a ráfagas. Te ves, y sigues la evolución de los cuadros que la cámara captura, envuelto en un juego de tiempos del que no sabes la hora.

Resta otra obra, «Mapa», de interés en este proceso de transformación de las cosas sacándolas de lo habitual, aunque en esta ocasión de un modo más conocido, al realizarlo desde el género de los *soundtoys*, y que cada día estoy más dispuesto a traducir al español como sonajeros digitales; un híbrido, casi un anfibio, entre el *software.art* (muchos de ellos pueden ser eje-

cutados en local sin reclamar conexión de ningún tipo) y el *web-art* que permite al usuario disfrutar como un niño dándole a las distintas oportunidades de generar ruido que el autor le brinda, es este caso, y como parece ser propio al grupo Influenza, bajo metáfora de desplazarte por un mapa geográfico, te presenta una interfaz desarrollada en Flash sobre la que vuelas y a vista de pájaro decides dónde aterrizas para jugar un ratito a los ruidos, vas de uno a otro y juegas, en algunos con mayor fluidez, pues alguna de las estaciones que se te presentan exigen mucho a tu procesador y te dejan un poco insatisfecho, pero en todas puedes jugar a componer tu propio campo sonoro en un nuevo plano geográfico resultado de la deriva que tú en ese momento has seguido. Para mí resulta difícil recordar los lugares en que he estado y tengo un pésimo sentido de la orientación sobre el plano, de manera que la obra «Mapa» cobra un componente de deriva psicogeográfica que no sé si estaba en las intenciones iniciales del grupo y como por encima ignoro, eso me sucede con casi todos los sonajeros digitales, cuáles son las reglas de composición, cada vez que me sorprendo cayendo sobre uno de los que más me gusta, vuelvo a preguntarme cómo se establecían los sonidos, así que estoy perdido y perdido, vaya que derivo a la deriva más absoluta.

La ciberokupación aparece cuando las empresas se vieron sorprendidas por las capacidades de penetración mercantil de la Red, justo antes de la crisis de las sociedades.com, tiempos en que espabilados navegantes se afanaban por registrar dominios antes de que las empresas descubriesen su necesidad, en aquellos tiempos se llegaron a pagar cantidades astronómicas por adquirir dominios con nombres de empresa, aunque pronto los jueces iniciaron los fallos en favor de los titulares de los nombres comerciales externos a la Red y arruinaron el negocio.

En el *net.art* la bronca con los dominios, su ocupación, asalto o clonación, cobró popularidad el veintinueve de noviembre de 1999 cuando el juez John P. Shook del Tribunal Superior de Justicia de Los Angeles ordena el bloqueo de [<http://www.eto.com>], registrado en 1994 por el grupo de artistas centroeuropeos Etoy, por violación de copyright y competencia desleal contra la empresa eToys (<http://www.etoys.com>), y con ello da inicio la Toywar, un dulce episodio de hacktivismo que consiguió sumar las fuerzas de todos los *net.artistas* para acosar con distintos procedimientos telemáticos el sitio oficial de la corporación eToys hasta lograr su bajada en bolsa y la renuncia final a unas reclamaciones injustificadas, algo que mantuvo vivo el dominio de Etoy porque no era un caso de ciberokupación fruto del bum de la Nueva Economía. El juez se había equivocado porque Etoy tenía registrado su dominio dos años antes de la existencia de eToys pero dio pie al sentimiento de que la unión de los *net.artistas* contra el poder podía ser fructífera. Ilusión que no tardó en caer cuando en 2000 se descubre que

el grupo gonzo europeo de artistas 0100101110101101.ORG llevaba un año mofándose de los navegantes que buscaban información sobre el Estado Vaticano desde el registro [<http://www.vaticano.org>] que era consultado por muchos devotos ávidos de la información proporcionada por [<http://www.vaticano.va>]; cuando fueron a renovar el contrato del dominio, la empresa encargada de hacerlo, Network Solutions, lo revendió a una asociación católica que sí estaba avisada de lo que ocurría. El juego resultaba interesante ya que una pequeña diferencia al teclear el dominio de primer nivel (.org o .va) te dejaba en manos de dios o del diablo.

Podría continuar con distintos ejemplos de ciberokupación real (caso de la realizada por 0100101110101101.ORG) o supuesta (la detonante de la Toywar) para poner al lector en uno de los precedentes de la última obra de Peter Luining [<http://www.ctrlaltdel.org>], 1995 «Art-Domains» [www.art-domains.com] con la que, fuera de los efectos sobrevenidos sufridos por Etoy, o los buscados por 0100101110101101.ORG, pone a la venta distintos dominios relacionados con el mundo del arte. Una obra puesta en marcha por Peter Luining a raíz de la feria alemana de arte Art Frankfurt, entre los días veintinueve de abril y dos de mayo, y que se abrió con la subasta en ebay (un sitio de subastas que deberíamos considerar un verdadero foro de encuentro como nos advierte más de un sociólogo) del dominio [<http://www.netart.us>], finalmente adjudicado por 1,75 dólares el día seis de mayo. Con esta obra PL se transformó durante un año en un broker captador de dominios artísticos para ponerlos a disposición de quien desee poseer uno de los casi doscientos localizadores electrónicos que ha podido obtener, y entre los que aparecen nombres tan

emblemáticos en el arte contemporáneo como [<http://www.clementgreenberg.com>] o [<http://www.marcelduchamp.info>]. Según el propio PL su obra toma como referente «Working Drawings And Other Visible Things On Paper Not Necessarily Meant To Be Viewed As Art» realizada en 1966 por Mel Bochner, resuelta ahora con la impresión láser de los nombres de dominio expuestos en una frugal carpeta de anillas, como si se tratase de un muestrario comercial expuesto en cualquier feria y que a mí me recuerda poderosamente la obra en que Valcárcel Medina pone a la venta los primeros 2.000 años de nuestra era.

SCREENFULL (2005)

La primera vez que me tomé a Rick Silva [<http://ricksilva.net>] en serio fue con una obra, hoy eliminada de la Web por su autor, alojada en su momento en [<http://www.lightmovingintime.com/swound>]. Se trataba de una parodia de la navegación ciega, una familia de obras dentro del *net.art* muy popular en un momento en que se trataba de enfrentar al usuario de la Red con las posibilidades reales de navegación que se le proporcionan, unos discutían las metáforas de visión a que nos obligan los navegadores más comunes desde el *browser.art*, mientras otros se dejaban de tonterías yendo al grano y poniéndote ante una interfaz de navegación incomprensible con la que no te aclarabas porque te llevaba por los enlaces a capricho. La obra *muerta* del brasileño RS presentaba una ventana absolutamente negra por la que ibas a tientas tratando de encontrar algún enlace que te sacara del sótano oscuro en que habías caído, sí que había enlaces pero eran a archivos sonoros que sólo acentuaban tu sensación de haber perdido el Norte. Aquella obra era muy indicativa de la tónica de un autor que hace de la parodia y la apropiación de las obras de otros uno de sus principales lemas, como puede comprobar cualquiera que lea el mensaje que en agosto de 2003 envió a la lista Nettime y que llevaba el significativo título de «¿cómo ser un *net.artista*? primera lección: el juego del nombre» en donde señalaba que si te llamabas Mark tenías gran parte del trabajo hecho, poniendo como ejemplo a los reconocidos Mark Amerika, Mark Tribe, Mark Napier o Marc Garrett, entre otros; en caso de no ser tu nombre, deberías utilizarlo como alias de tu dirección electrónica. Este mensaje lo enviaba bajo el alias

de Abraham Linkoln [<http://www.linkoln.net>] nombre que le sirve para juntase con otro iconoclasta, Jimpunk [<http://www.jimpunk.com>], firma tras la que parece estar el francés David Vincent, bien reconocido por su cultivo del más estricto *net.art* que emplea el javascript como recurso principal.

De este autor podría traer a cuento la obra [<http://www.jimpunk.com/-colorheXaequo.->] porque en ella los cuadrados de color rojo, azul o verde corren por tu pantalla a la velocidad que tu conexión permita pero siempre al margen de tu voluntad, algo que concurre con la obra de RS antes referida y que insiste en la falsa capacidad de decisión que tiene el navegador que atraviesa la Red de un sitio a otro, me refiero a esta pieza pero muchas otras de Jimpunk, como [http://www.jimpunk.com/_____2_____], me podrían servir para abundar en el impacto sobre el visitante que proporciona enfrentarte a un URL que no te deja hacer nada, pues según terminas de teclear la dirección electrónica que vas a visitar en el dominio de Jimpunk, todo se precipita en un vértigo infinito que es la mejor forma, junto a la navegación ciega, de mostrarte que las cosas que pululan por internet no dependen de tu habilidad y ojo para pulsar el ratón.

De la confluencia de estos dos vacilones no podía salir nada serio y ahora le ha tocado el turno a la pesadilla de moda, el diario de navegación, también conocida como bitácora electrónica o blog, y así, cuando entramos en [<http://www.screenfull.net>], encontramos una bitácora que es puro ruido capturado de los cientos de webs existentes, que reacciona ante la actualidad como cualquier otra bitácora al uso y también puede ser consultada desde los modernos digestores de RSS para los que proporciona recursos con que des-

trozar tu visor a fuerza de ruidos visual-sonoros. Si estás hasta las narices del tono confesional que destilan muchos de los diarios de navegación porque sientes vergüenza ajena, es lo más recomendable para despertarte del sueño del *tú también puedes*; vamos, el mejor chapuzón para la canícula.

UN MOMENTO EN LA CAJA NEGRA DE ARCO (2005)

La Caja Negra de ARCO quiere ser este año refugio del arte desarrollado desde los nuevos medios y plataforma desde la que darle una mayor proyección, pero no sé si ha terminado resultando un campo de confinamiento. Imagino que se ha decidido dar este nombre de Caja Negra para contestar al modelo del Cubo Blanco que desde comienzos del siglo pasado ha sido el hábitat natural de todo el arte contemporáneo, algo así como presentar la dicotomía entre lo de siempre y lo nuevo desde el enfrentamiento decidido entre dos formas de exhibir el arte, la que busca los espacios clínicos que deje al arte hablar a solas o la que exige de un espacio amniótico para poderlo preservar; uno, en estos casos, no sabe por cuál de las dos formas decidirse ya que ambas presentan francas carencias y el caso concreto de la Caja Negra, por el mismo desarrollo de las nuevas tecnologías, está en retroceso y más parece necesidad exclusiva del cine, de quien se toma el modelo para introducirte en la cueva que te someterá al sortilegio del pase de maravillas.

Siguiendo este patrón expositivo más propio de los microcines, en la Caja Negra se muestran un gran número de obras a las que uno debe acceder por riguroso turno y esperar de ellas, con la paciencia que un visitante de feria no siempre tiene, todo lo que deseamos encontrar en este tipo de obras que exigen una visión más detenida, pues si algo caracteriza a estas formas del arte último es el cambio introducido en los tiempos de fruición de las obras, si la pintura, la fotografía o la escultura, a veces la instalación, se agota con un golpe de vista, los nuevos medios, al incorporar de una forma decidida el tiempo, exigen un recreo más

dilatado y, tal vez lo hayan pensado los organizadores, la posibilidad de tener asiento y luz apagada pueden facilitar esta fruición.

Y si uno ha de pasarse un rato viendo algo mejor empezar por la «Nausea 2» de Guy Richard Smit, una de esas petardadas que a todo el mundo ayuda a evadirse con el mismo espíritu carnavalesco que nos acaba de dejar, o la excelente «Annica» de Thomas Köner, un desarrollo sonoro a partir de la apropiación de un vídeo tomado por un aficionado en Kabul (Afganistán), fiel reflejo de la inestabilidad de los tiempos que corren. Pero las obras más destacables de esta Caja Negra son las que dejan el vídeo para entrar en otros territorios en los que la investigación técnica es más patente, como la obra «Glorias de la Contabilidad» de Rafael Lozano-Hemmer que continúa con sus reflexiones acerca de la relación entre el hombre y los objetos vistos, relación que uno no sabe muy bien quién gobierna si aquel o la máquina, algo que volvemos a notar, fuera ya de esta Caja Negra, en la galería OMR donde presenta su pieza «Tensión Superficial», una pantalla de plasma que ofrece un ojo que mirar que te observa y persigue, o las «Caguamas sinápticas», pieza objetual que dispone sobre una mesa de cantina unas botellas con vida propia (recomiendo observarla desde una de las zonas muertas de la caseta y así disfrutar a la vez las botellas en movimiento y el ordenador que las dirige a látigo). Una de las obras que disfruté de verdad fue «Domestic» de Mary Flanagan, aunque ya me lo esperaba porque es una artista a la que sigo en sus rigurosos análisis del comportamiento de la mujer ante la máquina, análisis que suponen verdaderos esfuerzos por incorporarla a unas tecnologías demasiado escoradas hacia la masculinidad. La obra presentada despie-

za un videojuego hasta eliminar el sempiterno *pegar tiros para matar* y convertirlo en paseo por la casa que cobija los recuerdos de la autora cuando era niña y que afloran a cada disparo que la jugadora da sobre sus paredes, disparos que muestran las portadas de los libros que la pequeña Mary Flanagan veía con expectación en la casa familiar. En la caja que expone esta obra puede llevarme la sorpresa de que la galería GAS (Gigantic Artspace) expondrá próximamente la obra de Negativland, los anticipadores de todo el movimiento del *copyleft*, anti-*copyright* y cultura bastarda pasada por la túrmix, absolutamente perseguidos por las discográficas por su descarado pirateo de las canciones de las estrellas de la música popular, además de promocionar también a EBN, el colectivo de viyéis que no se priva en samplear ningún tipo de imagen ajena y que sigue los pasos de los anteriores, es la galería que más sorpresa me ha producido de todas las que me encontré en esta Caja Negra.

Pero uno no tiene que limitarse a sufrir las colas y privación sensorial de la Caja Negra para disfrutar de las nuevas tecnologías traídas al arte, por todo el pabellón nueve puede encontrar su rastro.

En la caseta del MEIAC, puede ver el anticipo de lo que será la colección «Museo de lo Inmaterial», comisariada por António Cerveira, y acercarme a obras como «La máquina podrida» de Brian Mackern que lleva el proceso de fetichización objetual al extremo de vender su propio ordenador, el mismo en que ha desarrollado su trabajo como *net.artista* los últimos años tras subasta pública, o tener que soportar las intromisiones víricas de «NostalG2» de Joan Leandre, cuando me encuentro cómodamente consultando el correo electrónico, algo que hace todo visitante a una obra

de *net.art* tras cambiar la página expuesta para irse al *webmail*.

Muy cerca, en la caseta del IVAM, podemos tropezar con los «Ángeles robóticos» de Ximo Lizana que continúa con sus referencias historicistas para dotar a los mecanismos autónomos de un anclaje en el tiempo que no parecen tener, en este caso tratando de conjugar la máquina con el espíritu angélico que caracteriza esta época en que todos parecemos gozar de la ubicuidad que nos ofrecen las tecnologías. Unos robots vecinos del robot «PaCo» de Carlos Corpa, expuesto por la Fundación Telefónica, que, con la técnica del más puro ensamblaje de restos, materializa el viejo empeño de la escritura automática, gracias al también viejo afán de los desarrolladores de sistemas por construir un algoritmo de escritura poética sin conciencia.

Fuera ya de lo institucional, uno puede encontrar por las galerías la presencia de los nuevos medios de manera bastante regular y descubrir revisiones del género con la reaparición de la videoescultura en obras como el detallado examen de la anodina vida en ciudad, esa vida que transcurre por un día a día interminable que casi nunca pasa de una calle, caso de «Iluminaciones Urbanas, 2» de Francis Naranjo en la Galería Pack, también la de Joana Vasconcelos de la que no pude averiguar el título en la galería Casa Triângulo y que presenta una excelente alternativa al visillo sobre el televisor al embutirlo en él o la delirante y jocosa «*Triangulation: Re-Making Turkish Tarzan*» de Yoshua Okon en la galería Enrique Guerrero. Sin olvidar la sorprendente videoinstalación de Rubén Ramos Balsa, «*Orquesta Uno*», en la galería Mário Sequeira, un verdadero incordio en miniatura.

UNITED WE STAND (2005)

La de la mimesis, dar gato por liebre, es una teoría que viene influyendo las artes desde tiempo inmemorial y bajo distintas formas resiste hasta nuestros días. Quizá una de las maneras en que hoy esté más presente sea a través de las afirmaciones, también viejas, de que lo que no es tradición es plagio o nada nuevo hay bajo el Sol, todas ellas bastante habituales entre aquellos que dan por sentado que lo de la originalidad es cosa de unos pocos iluminados que no son de este mundo.

La copia ha sido reverenciada durante siglos como el único modo de acercarse a la realidad y, claro, falta ver qué sea lo real, si lo que se esconde frente a nosotros o lo que viene dictado por los distintos modos de estar en el mundo. Parece que esto último tenga más papeletas para erigirse con el rango de realidad real, muchas más que las que pueda tener lo que se planta ante tus ojos sin más y por eso hoy, días en que Madrid y Barcelona nos piden que revisemos los realismos desde distintas ópticas y épocas, la partida está perdida para los defensores de los hechos y tenemos que mirar hacia quienes nos avisan de que la realidad viene dictada por modas, modos y poderes.

Todo esto viene a cuento de la última obra del grupo artístico gonzo europeo 01.ORG [<http://0100101110101101.org>], que parece haberse reducido a dúo para la realización de esta obra que ahora sale a la Red. Se trata de una mofa, aunque si nos dejamos llevar por la película de Orson Welles «F for Fake» (Francia, 1972), conocida en español como «Fraude», deberíamos inclinarnos por este término. El fraude en cuestión se limita a presentar una película, presentarla no hacerla, con todo el aparato propagandístico que emplean las multinacionales del sector para la

promoción de cualquier superproducción al uso. La película lleva por título «United we Stand. Europe has a Mission» [<http://www.unitedwestandmovie.com>], y, presentada con fecha catorce de diciembre, está ambientada en el año 2020 y relata la misión de cinco avezados agentes europeos (el inglés, la española, papel interpretado por nuestra Penélope Cruz, la italiana, el francés y el alemán) que, ante la posibilidad de un desenlace fatal por el cercano enfrentamiento entre los EE.UU. y China a propósito de Corea del Norte, son enviados para tratar de resolver las cosas de otra manera, digamos que con inteligencia. La película está dirigida por alguien que ha dado mucho que hablar con sus producciones independientes y que por primera vez se enfrenta a una realización de esta envergadura.

El sitio web está desarrollado de manera calcada (mimética) a la que haría cualquier compañía cinematográfica de hoy y corre el riesgo de levantar ampollas, un riesgo ya sufrido por los autores con su obra «Nikeground», cuando irritaron a la multinacional de ropa deportiva a la que no le hizo ninguna gracia su bromita de aprovechar una nueva serie de zapatillas para tomar el territorio de una plaza vienesa [<http://0100101110101101.org/home/nikeground/index.html>] a la velocidad con que nos tienen acostumbrados estas empresas.

Tampoco hay que considerar «Nikeground» el precedente de la falsa película dentro de su trayectoria, porque desde el principio este grupo se ha caracterizado por plagiar los sitios, reales o ficticios, con tanta fortuna que les ha ido catapultando a estar en boca de todos. Es mucho el reconocimiento que siento por la obra de 01.ORG, de manera que no puedo ser neutral si señalo que la película que ahora se lanza es un paso más en su camino hacia la leyenda.

WHAT IS *NET.ART*? (2005)

Si creemos la leyenda de la acuñación del término *net.art* estamos a pocos meses de cumplir la primera década de su existencia que se celebraría en diciembre de este año, quien sienta curiosidad por ella la puede leer en la versión española realizada por el *net.artista* uruguayo Brian Mackern [<http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/index2.htm>].

Tener que esperar a finales de 1995 no quiere decir que antes no existiera eso que hoy todos reconocemos, no sin discusión, como *net.art*. Depende qué punto de vista adoptemos, el *net.art* puede ser retrotraído al surgimiento del *mail-art* cuando Ray Johnson funda la New York Correspondance School (en 1962, antes de la fundación de la red de intercambio de datos que hoy conocemos como InterNet y que podemos datar en el año 1969) o en paralelo a la inauguración de InterNet con el surgimiento de los colectivos de videastas en los EE. UU. Sin embargo, casi todo el mundo parece coincidir en que es la década de los noventa la que da origen al arte en la Red y con ello a la aparición del *net.art*, si bien con connotaciones diferentes todavía hoy persistentes cuando hablamos de *web-art* o *net.art*.

En un primer momento hay que pensar que el arte en la Red surge antes de poseer un nombre específico, ya que la Red era un repositorio en el que caían un sinnúmero de objetos y por el que pululaban distintas listas de discusión, a modo de las iniciales BBS (Bulletin Board System), que eran tablones de anuncios electrónicos donde grupos de artistas intercambiaban puntos de vista sobre asuntos de mutuo interés y que, para aquellos que ponen el acento del *net.art* en sus peculiares

capacidades relacionales y la facilidad para formar comunidades de circunstancia, de claro enfoque comunitarista, sería la principal característica del *net.art* y le llevaría a iniciarse con anterioridad a la acuñación del término y a la aparición de *Mosaic*, primer navegador gráfico, responsable de que se disgregaran los productores de contenidos para InterNet entre los *web-artistas*, aquellos meramente interesados en los resultados formales de sus obras y que no dudan en incorporar todo tipo de avances en la realización de espacios web, frente a los *net.artistas*, en un principio muy reacios a este tipo de juegos florales y más interesados en expresar al máximo la esencia del propio lenguaje de desarrollo de los sitios en Red, el html y el javascript.

Esta discrepancia entre los que concentraban sus esfuerzos en desarrollar obras que podían ser vistas desde cualquier máquina y no exigían grandes requisitos técnicos para ser visitadas (los *net.artistas*) y quienes no reparaban en medios para deleitar al visitante de un sitio en Red, aún a costa de que este sufriera mil penalidades porque no disponía de los implementos para su navegador o que su conexión a la Red fuese demasiado estrecha, estos virtuosos de las exigencias técnicas, que dejan a tu ordenador temblando porque no está a la altura de las circunstancias para ver una determinada pieza en la Web, eran los que al principio se situaban en el lado del *web-art*. Pasó el tiempo, las conexiones mejoraron, los prejuicios hacia las innovaciones en la programación para la Web fueron cayendo y la biblia *wasp* del *net.art* pasó a aceptar los desarrollos lujuriosos que consumen recursos, velocidad de procesador y a veces tu paciencia (me refiero al sitio [<http://rhizome.org>] que casi se limita a dar publicidad a obras desarrolladas en el Primer Mundo y

muy especialmente en EE.UU., cuya base de datos vuelve a estar abierta después de unos años cerrada para exclusiva consulta de los suscriptores, algo que ocurrió tras su absorción por el New Museum of Contemporary Art de Nueva York).

Una vez que estas diferencias técnicas perdieron sentido, muchos insisten en mantener la distinción entre el *web-art* y el *net.art* dejando para el primer género aquellas obras que se limitan a explotar 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; frente a esto el *net.art*, que no sólo se limitaría a utilizar la Web sino un conjunto mayor de recursos que nos permite la comunicación enlazada en que estamos inmersos, el *net.art*, en cambio, y trascendiendo el universo Web, pondría en constante crisis la supuesta feliz era de la comunicación en que nos encontramos al dejar patentes todos los trucos que subyacen a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que siempre devienen tecnologías de control, baste para entenderlo la expresión corriente, de apariencia neutral, que indica a los demás que *estamos en el móvil*, es decir localizados a perpetuidad.

Desde los orígenes del *net.art*, con la década de los noventa y antes de la acuñación del término que lo ingresa en la Historia del Arte, lo hemos visto correr a la velocidad del rayo, a la misma en que tu ordenador queda obsoleto, para empezar a dar señales de fragilidad, sobre todo, y en esto posee grandes similitudes con el *mail-art*, desde su puesta de largo en la bial del Wihitney Museum de Nueva York que hirió de muerte al *mail-art* en 1970 y dejó seriamente tocado al *net.art*

en el año 2000. Por eso hoy muchos prefieren hablar de *code.art* (arte del código) para seguir los refugios desde los que el *net.art* espera resistir, pero otros artistas, alejados del alambicamiento que suponen respuestas como el *software.art* (software de autor, por decirlo de manera rápida que no tiene la utilidad inicial de las aplicaciones comunes sino otra más desordenada), han decidido que el *net.art* es una forma de arte que puede tener su prolongación fuera de las redes telemáticas y así sus nuevas obras son desarrollos que se inician dentro de la Red, o fuera, y se prolongan fuera de ella, o llegan a ella desde fuera; de manera que la inicial distinción entre átomos y bits a que nos acostumbró Nicholas Negroponte en su libro *El mundo digital* ahora sea camino hacia el encuentro entre átomos y bits en un futuro de realidades expandidas donde nos resultará difícil distinguir entre lo virtual y lo real. Sobre ese mundo interconectado en que los bits irán en el desayuno, nos previene el *net.art* que no se acaba en la Red y no se recrea en la fascinación por la tecnología.

Al *net.artista* uruguayo Brian Mackern le encantan las giras en las que muestra sus logros para compartirlos, someterlos al esfuerzo público y disfrutarlos. Hacía tiempo que no lo veía en estas lides, la última vez fue cuando tuvo la desfachatez de extender su Eurolatino Tour 2004 hasta Seúl, para presentar la que más tarde sería su obra más premiada, «Interferencias Chamánicas», un conjunto de veintisiete *soundtoys*, cacharritos digitales entendidos como interfaces sonoro-visuales, o visual-sónicas, ya que en esto los distintos artistas latinos que los practican no se ponen de acuerdo, a pesar de ser algo tan simple como una interfaz visual que se pone a tu alcance para que de su manipulación obtengas distintos sonidos, algo que puede ser tomado como simple jugueteo con el que trasteas un poco o llevado al extremo de herramienta sonora con que ejecutar grandes momentos. De cualquier forma que los quieras considerar, en sus «Interferencias Chamánicas», BM consiguió veintisiete razones para ser premiado, y en la mayoría de las ocasiones con la concurrencia de otros autores que prestaban sus bases sonoras para que BM las ofreciera, de manera visual y prestas a ser manipuladas, en un modesto cederrón. Una obra premiada, entre otros, por el CanariasMedia-Fest 2004 de Las Palmas de Gran Canaria.

Desde luego, ya quedó atrás y BM ha vuelto a sus giras, ahora con otra obra, también para cederrón, en la que ha llevado el *soundtoy* un poquito más lejos. A los *soundtoys* es habitual verlos como ficciones gráficas que encierran un corpus sonoro al que iremos viendo crecer a medida que estimulamos sus gráficos, pero resultan bastante acomodaticios en sus parámetros, vaya que te los plantan delante para que juegues en una prolongación más del entusiasmo con que acogemos

todo lo digital como algo fabuloso. Rara vez te muestran las tripas, sin embargo, BM en esta ocasión se ha planteado desde el principio ponernos ante las tripas del asunto de su nueva obra Living Stereo, en la parte de «SoundCode.Sketches», para que perdamos la fascinación por los juegos, o para que juguemos con las cartas boca arriba, porque en todo momento sabemos qué código se ejecuta, en una muestra de estriptís del que ya otros autores han hecho gala, como sería el caso del grupo artístico gonzo 01.ORG, aunque con «Living Stereo» nos encontremos ante la intención de dejar expresa la presencia del código como herramienta de un juego sin cuya concurrencia no sería.

Nos da unas primeras herramientas básicas para empezar a jugar, movemos las distintas interfaces hasta hacernos con el mapa sonoro de lo que será este campo estéreo en que nos vamos a mover en adelante, ante la nueva realidad que a finales de los cincuenta se nos presentaba del sonido estéreo como un salto en tu percepción, así nos introduce en la mayor de las ficciones al asignar a cada uno de los cacharritos desarrollados un fragmento cinematográfico, en la parte «cinema.tik», del cine que a BM le gusta soñar para que lo vivamos del todo, así, y siguiendo con el concurso de otros músicos, va presentando cada fragmento cinematográfico como un soundtoy desde el que prolongar un hechizo que el cine ya no puede inducirnos, de manera que podamos movernos por las aguas de la primera película con pasajes subacuáticos, creo que gracias a la magia del DW Griffith de *Love Planet*, o volver sobre ese episodio onírico que consiguió el Hitchcock de *Vértigo*, o la muy idolatrada *Stalker* de Andrei Tarkovskij. En el fondo, una fórmula para sacar al cine del sueño en que se encuentra dormido bajo las duras condiciones del cuarto oscuro, cuando afuera el Sol luce para todos.

DEMIAN SCHOPF (2006)

La forma más repugnante del panamericanismo se llamó Operación Cóndor, y no hubiera sido posible sin la contribución de la Escuela de las Américas, en la que encontramos al aventajado general Pinochet cuyo trabajo de fin de carrera fue su conocido asalto al Palacio de la Moneda, sinónimo de entierro de las ilusiones de un pueblo que quería respirar un poco. Un episodio de la barbarie que no se satisfizo con el asalto y continuó hasta la náusea llevándose por delante a todo el que pudo gracias a las buenas alianzas conseguidas en la Operación Cóndor que permitían a los servicios de inteligencia del Mediodía sudamericano ir por el Cono Sur como Pedro por su casa.

No necesito abundar en el sistema de represión y muerte que fue este episodio de la historia de América que no termina de cauterizar porque sus protagonistas siguen impunes.

Muy cerquita de la Moneda, casi al lado, se encuentra la galería Gabriela Mistral, una sala pública de exposiciones que depende del Ministerio de Cultura, principal dinamizador del arte contemporáneo chileno, junto con la galería Metropolitana del mismo Santiago.

En esta galería podemos ver una exhaustiva revisión de la Operación Cóndor a través de una exposición que supone una, al menos doble, intervención sobre el espacio público a partir del rastreo de la Red con un motor de búsqueda, que su autor Demian Schopf, de manera nada casual, titula Máquina Cóndor, y que, como su precedente, tiene por misión saberlo todo sin parar en fronteras. Fronteras que hoy en la inet, de facto, no existen.

El motor rastrea y busca, pero no lo hace de manera indiscriminada, no, tiene unos objetivos muy concretos, que sólo bucean entre los cuerpos de las noticias de los principales diarios en lengua inglesa, y dentro de estos exclusivamente entre aquellos artículos que aborden la situación actual de la guerra o la economía, dos ámbitos en permanente conexión dados los tiempos que corren.

El motor busca, que es como decir que los poderes rastrean, y con lo que encuentra, y gracias a distintos algoritmos, se configura otro motor, este de escritura, que consigue escribir; sí, escribir, y actualizar lo escrito por un sistema de refresco que lo modifica cada cierto tiempo, a partir de una serie de palabras empleadas como estímulos de la escritura, de manera que se obtiene una nueva estrofa de cuatro versos, a un ritmo pautado de antemano, que logra calidad prosódica y nos permite volver sobre las «Soledades» de Góngora. Porque el sistema va a una de las estrofas de este poema inmenso a coger la materia de su escritura y ordena sus palabras según le dicta un motor de escritura esclavo de uno previo de búsqueda, únicamente capaz de asumir aquello que tiene que ver con la guerra o la economía.

Todo esto, que puede sonar extraño, se resume en un algoritmo que busca palabras entre la prensa en lengua inglesa y le brinda la información a un motor de escritura que emplea esos estímulos para ordenar de una forma nueva una estrofa fijada de manera impoluta por el genio de Góngora.

El resultado lo podemos disfrutar en tres sitios: la Red, yendo a [<http://www.maquinacondor.com>], el cruce entre las calles Paseo de Ahumada y Nueva York de Santiago de Chile, donde un anuncio electrónico nos

muestra el parpadeo de la estrofa cada poco, o en la misma galería, que nos presenta un montón de televisores desnudos para que atendamos sólo a lo principal: esa escritura al azar que depende de la cotización de la guerra, casi casi como la economía diaria.

No voy a sumarme a la tropa que andará mosqueada porque este fin de semana se ha exaltado una belleza corporal que nadie cumple pero todos desean, porque creo que en eso consiste la belleza desde que la promulgaron como patrón con el que ajustar las conductas (vale, las estéticas) de todos.

Esta función de canon de la realidad, que no es pero se avecina, siempre ha danzado por el arte hasta que nuestros tatarabuelos se la sacaron de encima cantando a lo siniestro, lo feo, lo enfermo y tantas otras categorías desde las que dejamos el monoteísmo de la belleza y con el que hoy nos movemos con soltura y alivio, pero a pesar de eso, por territorios menos fértiles que los del arte, las maneras anacrónicas de socialización siguen ordenando la realidad.

Todo esto lo escribo a cuento de la difusión de los dos concursos de belleza que acaban de sucederse en España, un excelente momento para ver a los cuerpos sujetarse a un primer retoque desde el que acceder a las medidas impuestas, normalmente se ajustan a una proporción tan simple que es recogida en un bobalicon 90-60-90 que cualquiera sabe de memoria; aunque no por simple sea fácil de cumplir, o, tal vez por sencilla, de cumplimiento imposible, así que ahí tenemos a todas las empresas de cirugía facilitarte la labor de entrar en el molde establecido a cómodos plazos y a página completa en los diarios de difusión nacional. Entrás a los retoques para iniciar el juego, pero te harás más retoques para seguir jugando y muchos más si ganas, que así lo han establecido, retoque para entrar y retoque para permanecer, es un jugoso negocio alrededor del cual se mueven muchísimos deseos de ma-

quillar unos cuerpos que están lejos de las tablas de los mejores gimnasios, clenbuterol mediante.

Uno se rectifica el cuerpo y piensa que con ello innova a la manera de Orlan, pero no, la Historia está llena de rectificaciones, no de enmiendas en el loable sentido de que sus protagonistas se arrepientan y vuelvan sobre sus pasos para poder hacer las cosas mejor, no, está plena de retoques, de un maquillaje que hace de lo que fue una mentira corregida por la manipulación de las imágenes, testigos de los sucesos luctuosos que consiguieron llevar a los protagonistas de lo peor hasta donde hoy se encuentran, siempre en el poder. Como ejemplo valga la Historia de la URSS, ese país que nunca existió porque sólo era una sucesión de siglas que sus ideólogos se ocuparon de mantener incólume a fuerza de retirar de las fotografías de sus momentos sonados los detalles menos edificantes, o los compañeros que iban cayendo en desgracia a medida que el círculo de los revolucionarios se iba reduciendo a la pequeña cohorte de funcionarios del régimen. En la URSS encontramos los mejores ejemplos de retoques históricos, de maquillaje social para que el mensaje siguiera en vigor cuando la población tenía menos fuerza, pero es una cosmética que se aplica constantemente en las revistas y que nace de la intuición “las chicas de las revistas” (lo que los gringos llaman las *pin-ups*), no existen; básicamente porque nunca las ves por la calle, y también notas por las imágenes que algo no funciona, que son tan bellas como inciertas, aunque si no te basta con la intuición y quieres comprobar que es así y que las chicas de las revistas son una mentira impuesta para mantener un modelo que sigue ajeno a cada uno de los cuerpos que somos, para desmaquillar las revistas, y seguir con toda la realidad

que nos rodea, nada como un poco de desmaquillaje como el que nos facilita «The Art of DeTouch» [<http://detouch.org>].

EASYFRIEND (2006)

Al parecer el premio Möbius Internacional de Multimedia, un premio que no conozco de nada y por lo que he podido averiguar (con mucha precipitación, lo reconozco), sin el menor interés, ha tenido en consideración la última obra de Roberto Aguirrezabala, un *net.artista* con un largo pasado en el ámbito del *net.art* con obras muy premiadas como su «Badplayer» (2002) y otras bien conocidas («what:you:get», 1998, año en que conozco su obra). La consideración hacia la obra de RA ha venido motivada por su última producción «Easyfriend» [<http://www.easyfriend.org>], en línea desde mayo de este año y que tiene un interés mucho mayor que la trayectoria conjunta del premio al que se presenta, una suerte de *webby award* atrapado en la época del pecé multimedia, cutre y sin ranuras de expansión.

Y digo que con seguridad su obra tiene mayor empaque que toda la historia del premio porque, dentro de una línea a la que viene siendo fiel este autor, reflexiona sobre las relaciones interpersonales telemáticamente mediadas, a través de un relato de elevada complejidad con varias líneas narrativas que le proporcionan un toque de suspense con mezcla, hoy tal vez haya que escribir un remix, de cine (vídeo) y *net.art*.

La obra, con ingreso obligatorio por registro del navegante, te introduce en un juego narrativo en el que tu alias se verá asociado a un asistente que a su vez lo puede ser de otros alias que navegan esta historia fragmentada en la que uno nunca sabe adónde puede llegar, y que en ocasiones opera con el principio, vislumbrado por Jorge Luis Borges en «El jardín de los senderos que se bifurcan» y muy acorde con la lógica binaria que rige todo el universo de la informática, en

que nos movemos en estos momentos, con un estás o no estás, 1 ó 0, sí o no, fue vivido o pensado; con bifurcaciones como estas, u otras, se construye un relato desde el momento mismo del ingreso a la obra, en que calificas a tu asistente personal, un *knowbot* supuestamente dotado de inteligencia artificial emocional (*sic*); que me perdonen los autores de estos algoritmos pero si me cuesta comprender qué sea la inteligencia emocional, gran descubrimiento del pensamiento conservador del último momento, menos lo entiendo en su forma artificial. El *knowbot*, dotado de distintos algoritmos que le permiten ponerse a tu servicio y entablar conversaciones contigo, útiles para moverte por el relato y que poseen la particularidad de poder hablar con otros alias que se encuentren en este juego-narración, a través de un servicio de chat suministrado por esta obra de *net.art*; chat en el que radicaría la fuerza de su componente internético y que ya ha sido tratado por este autor en otras ocasiones, pues le interesan mucho las narraciones cruzadas que permite la telemática y su carácter de juego que no termina de implicarte del todo, porque, ¿hasta dónde llega la implicación emocional de alguien en un chateo puro?

El chateo, te parece un primer nivel de acceso, pero resulta ser un nivel más profundo ya que, durante el desarrollo fílmico de la narración, descubres que el protagonista, Oriol X, en una interpretación actoral muy bien realizada por Aitor Gabiola, mantiene una estrechísima relación escrita con Alma, alguien con nombre propio de alias, que interfiere las posibles relaciones reales que se le presentan a Oriol, en la ficción un *videasta*.

Creo que esto es lo más flojo del guión, presentar al protagonista como miembro de la comunidad artís-

tica le resta pegada ya que lo sitúa en un nivel endo-gámico que ya le sobra al medio internético. Entre el protagonista y otra mujer, con quien mantiene un extraño escarceo amoroso a raíz de una entrevista que esta le realiza cuando llega a Bilbao para la presentación de su última obra, se plantea una relación con deudas pasadas que no puede continuar por el concurso de la onnipresente Alma.

La historia la vas conociendo, o te la vas formando, no tanto a tu gusto como a tu alcance, porque la interfaz de paso de un capítulo a otro es un tanto enrevesada y no te permite ir entre ellos, a tu antojo de uno a otro fragmento, sino salvando las dificultades que la propia interfaz presenta; algo que se agradece porque de lo contrario sería un simplón ora pulso aquí ora allí, unas dificultades que consiguen llegar a una interactividad irreal que sólo permite interactuar en la medida en que está previamente programado; como siempre ocurre, porque la interactividad real, la que aparece en la vida, sucede cuando se te presentan alternativas imprevistas, es decir, no programadas, algo que en el arte no pasa nunca y que aquí se trata de introducir a través de la dificultad de llegar al siguiente capítulo porque no sabes dónde está, ni dónde estás, en cada momento de la navegación. Más tarde, recorridos todos, el autor parece arrepentirse de la tortura a que te ha sometido y te permite ordenar la historia para certificarla. En ese momento, tu relato se completa y contrasta con la historia real, que nunca sabrás en qué ha quedado.

EL COLLAGE (2006)

Estos días se dio la extraña coincidencia de albergar Madrid y Barcelona exposiciones vindicativas del realismo por muy distintas razones, como no podía ser de otra manera dados los extraños polos geopolíticos que ambas ciudades representan en nuestro país, pero que abundan en lo mismo: el carácter anticipatorio y proteico de un movimiento artístico, en este caso el realista. La primera de ellas, nuestra capital, bien pertrechada de una estructura galerística contemporánea que no se ve acompañada por unas instituciones a las que pesa vivir en la capital, nos llamaba la atención sobre el periodo europeo de entreguerras del novecientos y su predisposición hacia la mimesis en las vanguardias de entonces; enfrente, la segunda ciudad del país nos llevaba más lejos en el tiempo para situarnos ante la pintura de Caravaggio y reclamar nuestro interés sobre un realismo barroco que sería la vanguardia de su tiempo, ¿no resulta extraño que lo mismo sea dos veces anticipador con tres siglos de por medio?; esta retracción tan fuerte dada por una institución barcelonesa resulta inusual si pensamos que en esta ciudad las instituciones van por delante de una galerística claramente refractaria a la contemporaneidad comercial; uno hubiese esperado la situación inversa en ambas ciudades, pero no.

El Museo Thyssen-Bornemisza y la Fundación Caja Madrid acogían «Mimesis. Realismos modernos, 1918-45» y el Museo Nacional de Arte de Cataluña «Caravaggio y la pintura realista europea», pero Barcelona, como decía una ciudad donde las instituciones tienen una inquietud y sintonía mayor con nuestro tiempo, no se conformó con incorporarse a este debate sordo sobre

el realismo apuntando el nada despreciable dato de obligarnos a reconocer que estaba ahí al menos desde principios del seiscientos porque al mismo tiempo la Fundación Miró ofrecía «Maestros del *collage* de Picasso a Rauschenberg», una muestra que trata de presentar el *collage* como la primera técnica artística contemporánea, algo así como el fiel que señala el comienzo de la contemporaneidad artística, asunto en el que no se ve acuerdo pero que bien podría bautizarse con la aparición de esta técnica; otros, como yo mismo, estaríamos dispuestos a aceptar esta afirmación ante la imposibilidad de señalar fronteras claras entre moderno y contemporáneo.

Uno de los tópicos más comunes, y de ahí que introduzca el asunto del *collage* con una visita a las defensas del realismo más recientes en España, consiste en aceptarlo como intromisión de la realidad externa en la artificiosidad de la obra, cuando resulta tan espurio el implante realizado desde afuera como la convención empleada por el autor del conjunto de una obra para la que los elementos pegados, cosidos o incrustados sólo son un momento que coadyuba a la construcción del conjunto.

El común reconoce en la pareja formada por Braque y Picasso el inicio de esta técnica con el siglo veinte, en 1912, y que después nada vuelve a ser igual porque el *collage* permite incorporar lo realizado por otros, la mano y obra ajena, en lo que uno hace, y muy en especial si lo hecho por otros conserva su reconocibilidad.

Algo que desconcierta en la exposición de la Fundación Miró ocurre al tropezar con obras en las que impera la técnica del *papier collé* de una manera elusiva válida a efectos meramente cromáticos, como un

recurso más de la paleta del pintor, caso de Matisse, Miró, Arp, Tanguy u otros que se valen de los papeles atrapados a manera de nuevo surtidor de colores; un uso muy alejado de la primera intención de la pareja de iniciadores, porque Braque emplea en su primer *collage*, *Tête de Femme* (1912), un trozo de papel pintado para aprovechar su parecido con el veteadado de la madera (que es materia constitutiva del violín representado), al igual que Picasso atrapa en *Nature morte à la chaise cannée* (1912) un trozo de hule estampado que imitaba la rejilla de una silla, con lo que encontramos en ambos casos la obra anónima de otros utilizada como contribución a la propia, todo hecho con una gran reconocibilidad que, por otro lado, Picasso abandonará inmediatamente ya que en adelante no vuelve sobre este uso, y aunque lo cogido de otros salte a la vista, no lo hace con intención mimética y sí muy alegórica, así que tal vez tengamos que reconocer con la comisaria de esta exposición, Diane Waldman, que el *collage* es primero, y antes que nada, *papier collé* sin mayor intención que la compositiva; pero sí queda patente que en él se da una presencia de la obra de otros muy fuerte y que en las soluciones meramente cromáticas nos encontramos ante el *collage* en un sentido débil porque se podía haber resuelto con una simple pincelada o sin la invocación del auxilio de otros.

Por ello creo que el *collage* se manifiesta con mayor fuerza y reconocimiento entre los artistas en su capacidad para trastocar los orígenes de la obra, su paternidad equívoca, así como en la asunción de la propia construcción del hombre como digna de elevación y la equiparación de todas las manifestaciones culturales, que pasan a ser medidas por el mismo rasero desdibujando la frontera entre lo que Henry Flint lla-

mará Alta Cultura, la del arte, y la otra de todos los días; justo lo contrario de lo que encontramos en otros intereses artísticos que ensalzan lo sublime, lo bello natural o conceptos por el estilo, todos ellos fuera del alcance del hombre y hacia los que el artista se dirige desbocado por atrapar un ideal que simplemente radica en su anhelo por poseerlo; frente a esto el recurso del *collage* es un reconocimiento de la contribución de los otros a la misma empresa en que estás envuelto como artista, a la vez que te sientes incapaz de ir más lejos de lo logrado porque sólo encuentras lo que el propio hombre puede hacer y a lo que todos contribuimos de una forma indefectible.

Considero muy importante, y verdadera raíz de la renovación realizada por el *collage*, la igualación a que somete los objetos de la cultura (Alta y baja) para presentarnos un mundo de pares a varios niveles y que supone tanto la equiparación de los distintos productos artísticos como la confusión entre lo representado y su representante (si se me permite decirlo así), al hacer que lo exterior a la obra quede expuesto en sus mismas entrañas; identidad entre pares que creo se percibió mejor con posterioridad a sus primeros usos y que adquirirá verdadera fuerza con el fotomontaje; si bien uno de los efectos secundarios más interesantes de esta técnica aparece con la perversión de la autoría, que encontramos hasta la náusea en nuestros días digitales y su recurso, empleado también por quien esto escribe, al copipego.

El copipego es la forma actual del *collage* en su versión más veloz, pero existen formas más refinadas de *collage* digital que dan mucho más que hablar y que podemos encontrar detrás del término *fake* (fraude, mofa, broma o timo; como muestran las palabras, el

eje del mundo se ha desplazado de París a Nueva York) en los ámbitos sonoro y visual, gracias a la particular indefinición de las matrices digitales.

Me gustaría traer dos ejemplos de *fakes* que se configuran como características a la puesta en cuestión de la autoría, el simple copipego me parece tan consubstancial a lo digital que no merece la pena su análisis (ya todo se hace por copipego más un poco de mi cosecha para que no parezca que ...), por eso será mejor irnos a los *fakes* donde entra en crisis una autoría siempre dudosa. Baste citar el caso U2 protagonizado por el grupo musical Negativland en 1991 cuando saca al mercado el EP titulado «U2» en el que aparece el tema «I Still Haven't Found What I'm Looking For» del grupo irlandés en sus versiones para radio y *a capella*, en lo que sería uno de las episodios más renombrados de plagio y *bootleg* [http://www.negativland.com/negdisco_detail.html#u2], el *bootleg* es una forma digital de remezcla sonora que facilita el copipego musical y el engaño al confundir las autorías ya que en la actualidad todas las composiciones musicales de la música popular disponen de varias versiones así que resulta muy difícil identificar la apócrifa.

En el orden visual, los juegos con las simulaciones, con el pasar gato por liebre, se ven facilitados por el copipego y valga para comprenderlo el ejemplo no banal de la última obra realizada por el grupo artístico gonzo europeo 01.ORG en la que se presenta una película inexistente, titulada «United we Stand. Europe has a Mission», siguiendo los patrones del despliegue publicitario presentado por las grandes productoras cinematográficas [<http://www.unitedwestandmovie.com>] en un sentido tan mimético que uno termina creyendo en la existencia de la película y buscando un cine para verla.

Así el *collage*, también en su forma digital, continúa la igualación y confusión entre pares y mundos, entre lo representado y su representante, entre lo que uno hace y lo aportado por los otros sin solución de continuidad.

EN ARCO SIN SALIR DE CASA (2006)

Desde hace tiempo rara vez me separo del portátil, y nunca de mi ODB (ordenador de bolsillo), de la misma forma que Walter Benjamin siempre llevaba en su maleta el ángel del fin de la Historia, un dibujito de Paul Klee que le acompañó hasta el infausto día de su derrota. Con mi portátil hago lo que quiero así que también entro en ARCO sin guardar esas terribles colas interminables del fin de semana cuando parece que todo el mundo ha quedado en la feria de muestras para ver qué se cuece. Si se trata de *net.art*, piensa uno con toda la ingenuidad del mundo, la obra estará donde tú estés, que para eso el *net.art* sólo necesita tu máquina, los implementos necesarios y una buena conexión, que en España sigue siendo difícil de conseguir, y no sé por qué si estamos entre los diez países más desarrollados, según predica el gobierno Zapatero. Así que con mi portátil y una conexión parásita de la red *Wi-Fi* doméstica de algún alma cándida que la deja abierta, me meto a ver cuánto *net.art* puedo encontrar en ARCO sin salir de casa, que para eso esta forma de arte está donde yo; quisiera verme arrastrando la obra de Richard Serra recién perdida por todo Madrid, como un Sísifo cualquiera.

Si algo caracteriza ARCO es la proliferación de actividades paralelas, algunas con su anuencia y otras aprovechando su celebración, entre las segundas este año destaca el Dorkbot Madrid [<http://dorkbot.org/dorkbotmadrid>], un encuentro mensual entre gentes que hacen cosas raras con electricidad celebrado en LaDinamo, y que en esta ocasión, la decimoprimer, se pudo apreciar la obra de uno de los expuestos en la sección comisariada «Blackbox@arco», ya en su

segundo año. Hablo de «videoZpainter» [<http://www.unosunosyunosceros.com/videozpainter>] de Arcángel Constantini, fruto de la manipulación de un juguete para niños con la que se introduce en el ámbito de los pitagorines que modifican la cacharrería comercial con intenciones bien distintas a las iniciales, a través de tecnología inversa o por simples perversiones de la maquinaria y sus desarrollos lógicos.

Algo bastante frecuente en AC pues el MEIAC de Badajoz adquirió una de sus obras capitales, «atari-noise», otra de las manipulaciones a que acostumbra, para la colección «META.morfosis», dirigida por António Cerveira Pinto y que cuenta con varias piezas clave de la breve historia del *net.art*; a ACP cabe reconocerlo como uno de los introductores del *net.art* en ARCO, con su exposición «de-game» comisariada hace años para el mismo museo, y que no pierde oportunidad de insistir en la apuesta inmaterial, como le gusta decir a este comisario que ha ayudado a hacer del MEIAC un museo singular.

Otra de las actividades paralelas, concertada con ARCO, ha sido la presentada por el MediaLab Madrid [<http://www.medialabmadrid.org/medialab>] al invitar a Austria para presentar sus logros artecnológicos, país precursor en estas formas artísticas e invitado en ARCO, avances a los que no fue ajeno el Accionismo Vienés y sus reflexiones acerca de los límites de lo corpóreo, y sin embargo ausente de las celebraciones paralelas.

En el MediaLab Madrid podemos seguir dos exposiciones, «Condición Postmedia», selección de los aportes austriacos a esto de la artecnología, y «Digital Transit», como antología de los premios del festival Ars Electronica de Linz, el más reputado en su ámbito. Dentro de esta antología destaca la pieza «wikimap» [<http://www.wikimap.es/>]

de Rafael Marchetti que podemos interpretar como una evolución de su *soundtoy* «mapa» [<http://www.influencia.etc.br/mapa>]. En «wikimap» no hace más que seguir la lógica de desjerarquización de los saberes propia a la wikipedia y el wikcionario (proyectos en que se trata de abrir a la participación de los internautas la definición del lenguaje y los hitos que empleamos), para llevarla a la descripción del territorio, si en la wikipedia y el wikcionario las entradas son términos lingüísticos, en el wikimapa vamos a encontrar enclaves descritos por los contribuyentes con imágenes y sonidos, en un intento por describir la ciudad a su manera, en este caso Madrid, con una cierta remembranza de los patrones de la situacionista, que no sé si pueden ser del todo aplicables a esta obra, pues a la psicogeografía la ausencia de planes, el vagabundeo y la consiguiente pérdida del Norte le son bastante substanciales, y aquí existe un claro intento de orientación, aunque caprichoso; y por descontado, se presta a la manipulación, pero qué hay ajeno a ella.

Ya dentro de ARCO, el *net.art*, aunque no sólo, aparece con los españoles Montse Arbelo y Joseba Franco que presentan el encuentro circular «Art Tech Media 06» [<http://www.artechmedia.net>] que viajará por un destacado grupo de espacios artísticos españoles para tratar de introducir el artecnológico entre los centros de difusión artística que en general le siguen dando la espalda por distintos motivos, entre otros la falta de preparación técnica, ya que la artecnología exige unos requisitos que pocos centros satisfacen, me pregunto, ¿cuántos museos, centros o espacios de arte cuentan entre su personal con ingenieros informáticos y en telecomunicaciones dedicados al mantenimiento de obras artecnológicas? Creo que todos podemos conocer la

respuesta cuando entramos en ellos y nos tropezamos con un simple videoprojector (hoy de uso doméstico) parado en plena exposición. El encuentro «Art Tech Media 06» se desarrollará durante todo el año y está abierto a la exposición de los artistas que, desde aquí y en nombre de sus organizadores, invito a participar a través de su sitio.

Sí, también tengo un ipod, como no podía ser menos en mi condición macfanática, lo tengo desde que salió la versión que soporta vídeo comprimido y es una gozada.

Ya sé, y me lo han dicho mil veces, que podcast nada tiene que ver con ipod, pero no me lo creo. Según cuentan podcast vendría a querer decir algo así como distribución encapsulada (envainada) de contenidos sonoros y es a la radio lo que el blog al periódico, más o menos. Y de la misma manera que tenemos radios que se aferran a la palabra como exclusivo vehículo de comunicación y condicionamiento, existen otros experimentos de teatro en el aire, creación sonora y cosas de ese tipo. Y más hoy en que la iconoclasia ambiente, tan talibán por otro lado, nos está conduciendo hacia un desprecio de las imágenes para privilegiar la voz y lo sonoro (no sé si acabaremos todos genuflexos escuchando en plan pueblo de Israel, espero que no).

El caso es que, el otro día, un poco por probar las posibilidades que tiene el ipod para uno mismo, como adminículo que te permite salir a la calle e ignorar todo el ruido ambiente a fuerza de imponer tu propia banda sonora, con lo que ello supone de imponer la vista sobre todo lo demás, aunque parezca lo contrario, pues al final resulta que dejas de caminar de oído entre el bullicio urbano y pasas a tener una máxima atención óptica sobre lo que te rodea, embebido como vas de tu propia música. Algo que, para quien nunca había utilizado el walkman, como es mi caso, supone el fuerte choque de verme inmerso en conversaciones que no tienen voz, bocinazos a los que no sigue ningún ruido, aspavientos mudos, llamadas de atención

de la megafonía ambiente amortiguadas por la música que te das en ese momento. Todo ello confiere a la deriva ciudadana un cariz extraño que necesito expresar más.

Como digo, el otro día me dio por probar cosas, quise ir más lejos en el espíritu psicogeográfico y me doté de la parte de los archivos sonoros en mp3 que facilita el web [<http://www.escoitar.org>], un lugar que opera como net.radio, blog, podcast y alguna que otra variante más del abanico de posibilidades que ahora se pueden introducir en un periquete.

Di con este web de puritita casualidad y llamó mi atención el detalle de su archivo y las posibilidades que contenía. Como estoy en fase de pruebas con el ipod, le pedí al cacharro que se suscribiese a todos los archivos posibles. Con ellos en mi aparatito me fui a dar vueltas por Valencia, si pensamos que la base de datos sonoros es gallega, y en algunos casos ruralísima, podéis imaginar el desajuste entre mis pasos y mis oídos.

La verdad es que la experiencia fue absolutamente desconcertante y lo más fuera de lugar que me ha pasado en mucho tiempo. Meterte en medio de una turbamulta ciudadana en hora punta cuando estás escuchando unas gallinas ponedoras de no recuerdo qué aldeuca, o ir en un tren de cercanías bordeando huertas mediterráneas mientras golpean las olas sobre un roquedal atlántico, se me antoja un absurdo que me sacó completamente de quicio. No sé qué opinará de esto la patristica de la psicogeografía, disciplina londinense, pero lo voy a repetir siempre que tenga el cuerpo para idioteces y recontextualizaciones disparatadas, me lo pasé pipa.

JIMPUNK (2006)

Ya me referí en otra ocasión a Jimpunk a propósito de su pieza «Screenfull» [<http://www.screenfull.net>] realizada a medias con el artista Rick Silva. Pero esta vez lo traigo hasta aquí porque acaba de presentar su última obra en la que pone lo que encuentra por ahí.

«Pulp href» [<http://www.jimpunk.com/www.pulp.href>] representa su nueva aportación al apropiacionismo que le caracteriza, y del que no es exclusivo representante pero sí uno de los más destacados. Aunque en este caso me gustaría saber si todo el código es fruto del hurto, como siempre acostumbra a hacer, cosa que no podré averiguar ya que todo el mundo en la Red especula con la identidad de Jimpunk, según algunas fuentes es un francés, según otras podría ser un hombre y hay quien lo sitúa fuera de Francia, por más que al hacer un *whois* (buscar el nombre del propietario del dominio dado de alta en la oficina de registro), nos diga que reside en ese país. El misterio rodea a Jimpunk y él lo acrecienta al negarse a aparecer en público, resulta imposible conocer su identidad, algo que tampoco le distingue, ya que existen otros *net.artistas* que también la ocultan.

La obra de Jimpunk se edifica sobre un completo apropiacionismo y el uso elegante y con profusión de los comandos en javascript para conseguir que el visitante obtenga de la navegación mucho menos de lo que espera y se confunda sobre todo porque deja de tener el control por distintos motivos, como que las ventanas estén paudadas para ser disparadas tanto si tocas el enlace que corresponde como si no, porque toques donde toques te lleva a lo mismo sin ir a ninguna parte, o por taladrarte la cabeza con un ruidito insidioso y

pertinaz que sólo te consigues sacar de encima cuando cierras la pieza, todos ellos elementos que tampoco le diferencian de otros autores, como nada en su obra, ya que si bien todo lo coge y recicla para incorporarlo en sus distintas piezas, nada lo hace con originalidad aunque sí con un sentido del tempo y unos ritmos sonoros y visuales que lo hacen muy distintos a lo habitual. Con los logros de otros consigue unas piezas absolutamente personales de las que sólo podemos decir que son un acierto combinatorio y un prodigio vertiginoso.

Hasta ahora entrabas en una obra suya, algo muy del *net.art* es que entras a las obras, las visitas entrando en ellas, mirándole un poquito las tripas, y en su caso esto se hace hasta la náusea; pues eso, hasta hoy en sus piezas entrabas para perder el control, para dejarte ir porque el ratón se olvidaba de responder a tus designios, salvo en el caso de la «Bastard TV» [<http://www.56k-bastard.tv>]; de la falta de control podría poner ejemplos como «Joseph Beuys» [<http://www.jimpunk.com/Joseph.Beuys>] en la que toques donde toques te sale el mismo fatidioso dictum beuysiano o en «Ping Tongs» [<http://www.jimpunk.com/www/PingTongs>] que te deja los oídos finos.

Pero la obra de que quiero hablar es «Pulp href», en la que, como viene haciendo desde «Screenfull», introduce el vídeo, y lo hace de idéntica manera, bajo la forma de clips basura que coge de donde los encuentra, con un componente sonoro ruidista muy fuerte, para acusar esa idea de bazofia y ruido que aparece en nuestra navegación y que conseguiríamos con el simple rescate de los archivos depositados en la *caché* de nuestro navegador; todos esos subproductos de nuestro viaje por la Red, ahora ordenados en matrices pues-

tas a mano, son las que presenta este autor para que tú vayas conformando una parrilla de programación informática que te deja completamente exhausto porque no sabes a santo de qué viene. Y con esa pequeñas dosis de pulpa dejada caer al navegar, Jimpunk te monta el pollo habitual en él; antes de entrar, toma una tila.

LADRONES (2006)

—Ladrones, escribe ladrones en el Google, me dijo uno no hace mucho. —Pero eso ya no funciona, contesté. —Sí, ladrones y pulsa en “Voy a Tener Suerte”. No hacía falta pulsar en “Voy a Tener Suerte”, como pude comprobar, porque llegas igual al objetivo de la campaña; aunque no me sorprendí de ir a parar allí, sí de que todavía funcionara el viejo truco del *google bombing*, algo de lo que tuve conocimiento por primera vez cuando lo del desastre del *Prestige*.

Para quien quiera saber más del *google bombing*, una técnica de intervención semántica en la Red, le remito a [<http://google.dirson.com/google-bombing.php>], donde podrá adquirir los rudimentos de su práctica.

La primera vez que tuve noticia de su uso en España fue cuando lo del *Prestige*, un momento en que el activismo en Red cobró muchísima fuerza por estos pagos y convirtió, por ejemplo, la expresión *Nunca Mais* en sinónimo de plante a las autoridades.

Para futuros historiadores de nuestra inet proporciono la siguiente secuencia de migración de un sitio que cada vez que uno escribía sobre Google la expresión “No se pueden encontrar los responsables del desastre del *Prestige*” y pulsaba su invocador “Voy a Tener Suerte”, al momento aparecía una página que simulaba ser la que siempre ofrece el navegador de Microsoft cuando no encuentra lo que busca, en ella tropezabas con un iconito al que le sudaba el chapote, primer motivo de sospecha, y después con una serie de depravaciones del texto original, en que figuraban los errores en la búsqueda, denuncia y relación de los dislates cometidos por nuestros políticos. La página estaba inicialmente alojada en

[<http://www.thewayfarer.org/web404/chapapote404.html>], después, y no sé por qué, pasó a estar en [<http://www.lalefa.com/chapapote404.html>], para encontrarse en la actualidad en [<http://www.noseencuentra.com/chapapote404.html>] donde forma parte de una campaña político-jocosa contra el sinfín de desmanes realizados por esa cruz que son nuestros políticos. Cuando se encontraba alojada en el servidor [lalefa.com](http://www.lalefa.com), al final de la página sobre los desastres del *Prestige* también nos encontrábamos un enlace que nos dirigía a una denuncia idéntica de la ausencia de armas de destrucción masiva en la búsqueda emprendida por la delegación de la ONU. Hoy todo el sitio web [<http://www.noseencuentra.com>] se dedica a reflejar las dificultades que tenemos para encontrar desde un responsable político a una plaza de aparcamiento, siempre con el mismo estilo, la *détournement* del error 404 bajo el navegador de Microsoft.

Pero si queremos rastrear el origen de este tipo de campañas tendremos que remontarnos al artista Ricardo Domínguez [<http://www.thing.net/~rdom>] residente en Nueva York pero de ascendencia mexicana, que inició lo que él dio en llamar *netstrikes* y que podríamos traducir como paros electrónicos, o sentadas como a RD le gusta decir, en las que se asaltaba el servidor del gobierno mexicano, en un caso, por el procedimiento de una petición masiva de su URL, al no poder ser atendida por el servidor tanta demanda terminaba respondiendo que “no se encuentra la página solicitada”, es decir la del gobierno mexicano, o dicho de otro modo, no hay gobierno mexicano, o de otra manera, nos encontramos ante un total desgobierno, que dejaba, además de sin servicio, en evidencia la política gubernamental.

Con la campaña de la búsqueda de ladrones nos encontramos ante una de esas intervenciones semánticas, que se caracterizan por la sencillez de ejecución y que convierten a la Red en un territorio tan abierto como la misma calle ya que, de una manera relativamente sencilla, permite a unos cuantos amigos poner en solfa comportamientos abusivos de las distintas corporaciones que nos tutelan, casi con un pasa la bola que introduzca en sus webs una brevísima línea de código.

Creo que fue con Rodney King, el caso de la banda de policías blancos de Los Angeles que apalearon a un chico que ni era policía ni blanco, cuando apareció la figura del videoaficionado de manera más escandalosa, que es de la única forma en que hoy comienza todo. Hasta entonces la televisión se nutría de las imágenes producidas por ella misma, pero en aquella ocasión se vio sorprendida por la espectacularidad de lo hecho a mano por la sencilla razón de que estaba más cerca del suceso, que además estaba rodeado del glamour de la violencia y la guerra interracial.

Recuerdo aquellas imágenes circulando por las cadenas de televisión, la verdad, ahora dudo si ya había muchas teles en España, pero sí conservo en la memoria la insistencia en emitirlas para denunciar una situación que ocurría fuera.

Con el tiempo la figura del videoaficionado se institucionalizó y en cada gran desastre o catástrofe humana contamos con el aporte de material gráfico realizado por alguien que sabe de vídeo lo que cualquiera de nosotros de riego por aspersión. De forma que ya no existe sorpresa cuando vemos imágenes captadas así porque, como dice un amigo, siempre hay alguien con cámara en estas ocasiones, entre otras causas, apostillo yo, porque somos muchos y con tantas más cámaras.

Desde hace poco, al menos en las televisiones españolas, siempre tan dadas a lo sanguíneo, vemos proliferar un fenómeno nuevo que trasciende la figura del videoaficionado, se trata del adolescente aburrido (de mi edad ingrata sólo recuerdo que me sobraba el tiempo por todas partes) que se dedica a apalear, o simular que apalea, a algún compañero de instituto, lo graba

con su telefonillo móvil de ultimísima generación y después cuelga lo grabado en la Red, para indignación de sus mayores que lo tachan de acosador y ya ponen al acto nombre en inglés, que es como cuando al principio de la ciencia se lo ponían en latín, queda al momento inserto en una taxonomía que debe ser estudiada, legislada y hoy severamente corregida por los poderes públicos.

Como de costumbre, aquí parece que nadie fue adolescente ni jugó a darse empujones con sus compañeros, como tampoco nadie hizo el tonto con sus amigos para reírse un buen rato. Además, se da el agravante de que la gente se cree todo lo que queda registrado por una cámara, sea profesional, de aficionado o incorporada al teléfono móvil, algo sobre lo que les recomendaría que leyesen al Joan Fontcuberta de *El beso de Judas: fotografía y verdad*, a ver si desempolvan sus creencias, porque todos damos por buenas, con enorme griterío, esas imágenes grabadas con telefonillos móviles emitidas por nuestras televisiones hasta hundirnos en un preocupante ambiente de violencia generalizada.

Para reflexionar sobre todo esto, invito a recorrer la obra «Afectos invertidos» [<http://www.vinculo-a.net/bey/index.html>], de Laura Bey, que nos sitúa de la mejor manera ante la posibilidad de la ficción, frente al inesperado dilema de que todo lo que vemos en páginas y más páginas web, fruto de otras tantas grabaciones interesadas, sea la inversión de unos afectos, en realidad reflejo del compañerismo y amor, que otros explotan como ruda batalla campal que puebla unos centros escolares públicos a los que, no sabemos por qué, le crecen los enanos, la violencia, la falta de respeto y, se llega a decir, la falta de valores; cuando aquí valor, ya sólo queda uno: agarra el dinero y corre.

NAM JUNE PAIK (2006)

Nam June Paik ha muerto, así corría la voz por la inet el otro día. Todos los foros de arte tecnológico, *new media art* o como se quiera llamar, se hacían eco de la muerte de uno de sus máximos representantes para informarnos de que nos había dejado a las ocho de la tarde del domingo veintinueve de enero en su casa de Miami. En situaciones así uno no sabe muy bien si sobran o faltan palabras, en cualquier caso y aprovechando que los españoles enterramos muy bien, como decía Jorge Luis Borges y por eso corrió a ser enterrado en la insulsa Suiza casi en el anonimato, me cumple a mí hacer los honores.

A NJP se le asocia con muchas cosas, el Fluxus, la música, el Portapack de Sony (primer sistema portátil de grabación de vídeo), los inicios del videoarte sobre cuya paternidad siguen discutiendo, para atribuírsela ora a Wolf Vostell ora a él mismo (en este asunto creo que sería de justicia atribuir a NJP el inicio de esta forma de arte y dejar a WV el uso del televisor como un cacharro más de sus ambientes). Algo que pocas personas conocen es que será NJP quien primero hable de superautopistas de la información, concepto que pondrá en boga el candidato demócrata Al Gore en campaña electoral.

Como casi todos los miembros del Fluxus inicial, los intereses y procedencia de NJP eran musicales desde donde derivó a las composiciones en vídeo de las que tuvo una visión por completo ajena a la narrativa tan habitual en nuestros días, empeñándose casi desde el principio en el desarrollo de un vídeo-sintetizador, para ello se valió del auxilio de un gran número de ingenieros en telecomunicaciones en lo que

podríamos ver como los inicios del *jaquerismo* entendido a la manera en que lo presenta Pekka Himanen en su *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, pues sin la contribución de los técnicos NJP nunca hubiese podido hacer nada y con su colaboración salieron todas sus obras emblemáticas.

En su país, Corea del Sur, era algo así como el artista, hay que comprender que este país es uno de los grandes productores de todo tipo de cacharrería tecnológica y que allí toda la población tiene acceso a la inet y en su mayor parte lo hacen a través de banda ancha, por ejemplo, en el metro hay cobertura. No existe edificio que se precie que no albergue una instalación suya para recibirte, algo bastante importante en una ciudad como Seúl donde te orientas por los edificios más emblemáticos, ya que las calles no tienen nombre, y en casi todos ellos hay un NJP con su característico apilamiento de televisores que él dio en llamar vídeo-instalación y otros consideran videoesculturas ignorando que el concepto videoescultura se lo debemos a su mujer, Shigeko Kubota, también artista fluxus, un concepto otra vez en boga y que seguro volverá a poblar las casetas del ARCO de este año dadas sus posibilidades comerciales.

Creo que si tenemos que quedarnos con algo de la obra de NJP será con su concepción de la imagen como tejido musical ajeno a la narratividad (otro asunto en el que es un adelantado en el saturado mundo audiovisual que nos envuelve) y su pronta superación del vídeo doméstico para iniciarse en la experimentación de laboratorio que le permitirá llegar al vídeo-sintetizador, en una remezcla constante de imágenes tal cual las vemos en nuestra vida diaria inflada de imágenes vacuas; igualmente destaca por su empleo de la

videoinstalación como monumento y canto a la tecnología que nos inunda. En fin, un hombre de su tiempo, que es lo menos que le podemos pedir a alguien vivo.

En España estamos a punto de aprobar una ley para la reparación de las víctimas de nuestra guerra civil y eliminar símbolos franquistas, imagino que todo se debe a la presión de nuestras asociaciones para la recuperación de la memoria histórica, sobre todo desde la entrada del nuevo siglo, empeñadas, con muchísimo dolor y mayor respeto, en la exhumación de cadáveres de fosas comunes cuyo emplazamiento estaba en boca de todos y era ignorado por los distintivos habituales con que nos damos sepultura. Para una mayor información sobre esta labor de identificación de cadáveres recomiendo visitar [<http://www.memoriahistorica.org>] donde uno podrá tener conocimiento de primera mano.

La noticia en la prensa, sobre esta discusión que redundará en una ley que no dejará satisfecho a nadie, me trajo a la memoria una iniciativa del pasado marzo que promovía una acción colectiva en Red consistente en rescatar la identidad de los muchos desaparecidos en Argentina con la dictadura militar, entre 1976 y 1983. La historia es conocida por lo que no voy a abundar en ella, como tampoco en la impunidad con que sus responsables siguen viviendo y el desajuste social que todo esto produce, así que me limitaré a describir esta que no buscaba más que dar nueva vida y palabra a una multitud de personas que sigue en paradero desconocido, todos sospechamos que muertos, desde entonces.

La acción, que podrá parecer pueril, sólo trata de mantener viva la memoria de los que fueron, a través de una extraña virtud de la Red, revivir las cosas en otro estado muy distinto al físico, muchas veces al oficial, porque el mundo digital tiene esa capacidad innegable de alumbrar nuevos mundos y situaciones que

nos creemos con suma facilidad sobre todo porque no nos paramos, muchas veces, o casi nunca, a poner en cuestión lo que ocurre ante nuestros ojos en la pantalla, porque aparece ante nuestros ojos y todavía vivimos en ese error, que arrastramos de uno de los primeros apóstoles, de dar por ciertas las cosas de que somos testigos, como si lo que discurriese ante ellos no pudiera ser ficción, en cualquiera de sus estados, y máxime cuando nos encontramos ante la capacidad emuladora de realidades que posee lo digital.

Pues bien, valiéndose de esta capacidad indudable, entre el veinticuatro y treinta y uno del pasado marzo (aunque se prolongará durante este año y el próximo), *Ciro Múseres* activó «NN Red» [<http://nn-red.museres-ciro.com.ar>], una acción colectiva de una sencillez pasmosa y una fuerza desgarradora. La iniciativa se plantea como un acto de experiencia conjunta que convoca durante unos días a los usuarios de mensajería instantánea (vulgo MSN) a que modifiquen su imagen de contacto y su nombre (*nick*) de identificación para adquirir la imagen de una persona desaparecida durante la última dictadura militar argentina.

Cuando entramos en el sitio se nos invita a reflexionar sobre lo ocurrido, ya que convertimos un medio banal, el de la mensajería instantánea que parece servir sólo para hablar del tiempo como cuando te subes en el ascensor con uno de tus vecinos, y convertirte en un usuario activo que, tal vez por apropiación, no sé si indebida, de una identidad ajena, hable por su boca, con lo que la cháchara acostumbrada se vuelve reflexión sobre una actualidad inconclusa y necesitada de revisión.

Por su simplicidad es de ese tipo de acciones que impactan y, traídas a mi realidad más cercana, me lle-

van a esperar la siguiente convocatoria para adoptar la identidad de Federico Borrell en el Cerro Muriano, que aunque no es un desaparecido, sí que es un perdedor anónimo del que sólo sabíamos que vivía en una foto de Robert Capa como miliciano anarquista muerto en combate.

A los progres, y a los místicos, les jode la Navidad, a unos porque nos dedicamos al consumo desaforado y a los otros también, así que estos días vas por la calle entre hordas de caras bobaliconas que esperan la mínima disculpa para decirte –Feliz Navidad, con la mejor de sus expresiones de bonhomía, algo que a los progres, y a los místicos, pone de los nervios por su evidente falsedad. Sin embargo, a mí me encanta, porque es de las pocas veces en que callejeo sin temor a que mis congéneres me muerdan, estamos en guerra perpetua y eso lo notas en todo, pero en estos días, la gente, convenientemente adormilada porque están dedicándose a lo que más nos gusta (consumir), te miran siempre al borde del saludo y ceden el paso, en la sabia intuición de que hay para todos.

No faltan los alarmistas que protestan porque estos días las lucecitas de decoración consumen, otra vez la palabra de marras, deben de ser, los progres y los místicos, unos rácanos del copón porque no se explica tanta inquina hacia el derroche, con lo reconfortante que resulta tirarlo todo por la ventana, y además no se dan cuenta de que en estas fechas uno alumbra las calles básicamente porque la luz natural ha menguado y vivimos en un país habituado a una elevada insolación, así que suplimos con la técnica lo que la Naturaleza nos resta. Pero bueno, no escribo para dar lecciones, sino para celebrar la Navidad y enemistarme un poquito más con los progres y los místicos, si es que no lo estaba bastante, porque estas son fechas dedicadas al exceso y eso siempre me gusta, sobre todo las confusiones que ocurren en las celebraciones familiares, en las que tirros y troyanos se llevan bien porque es Navidad pero

nadie cede en sus posiciones, aunque en estos días todos aceptamos al contrario en un alarde de tolerancia que para sí quisieran las Naciones Unidas.

Me encantan esas fiestas equívocas que empiezan por la gran panzada que se dirige decidida hacia la intoxicación etílica y se transforma en un guateque desbocado porque hay que bajar las cenas enormes con que te atragantas. Este año además seguro que esto se incrementa porque la gente evitará conducir sin otro remedio que transformar el belén en una fiestuqui de lo más loca.

Y para eso tengo una idea, la que he aprendido en [<http://www.ovarium.org>], un prodigio paródico sobre el género porno, algo que, dicen, abunda en internet, aunque el otro día leí sorprendido que sólo el uno por ciento de la navegación tiene intenciones sexuales, a pesar de lo que pensamos de ordinario, y deben creer los autores de este web. Aquí podemos jugar, y aprender a desinhibirnos un poquito más, con los distintos tópicos del género porno pasados por la túrmix de lo grotesco. Podemos elegir dos artistas, a Ovarium o al dúo formado por Svetlana y Andi Wallwhore (*sic*) y pedirles, a través de tantas ventanas desplegadas en tu navegador como acepte el tamaño de tu pantalla y el caudal de tu conexión, que nos enseñen sus habilidades, incluso las canibalistas ya que ahora sabemos, por el caso del alemán, que pueden ser un acto de amor. Lo más divertido de esta obra es desplegar la mayor cantidad de ventanas sobre tu navegador hasta llegar a la saturación propia de estos días de consumo desaforado, y tomar buena nota de las parodias representadas para ejecutarlas en días de calor familiar y hogares bien caldeados por las chimeneas y los líquidos espirituosos, digestivos imprescindibles de nuestras celebraciones.

PARCELARIA (2006)

Es cierto, existe la Red 2.0 de la que se viene hablando como segundo paso hacia la Red Semántica por la que las máquinas navegarán reconociendo contenidos y no sólo protocolos, algo en lo que el inventor del navegador gráfico insiste casi desde la aparición pública de Mosaic en 1990.

Los primeros usos de este navegador redundaron en una Red 1.0 por la que el trasiego no distaba mucho del zapeo nervioso consecuencia de la lógica *top-down* que permitió el desarrollo de los portales como cima de la especulación en la era de las *puntocom*, que el cambio de siglo mandó a paseo y del que hace ya tiempo que nos hemos recuperado, sobre todo tras la aparición de los programas de conexión ínter pares (P2P) que modificó la manera de entender la Red hasta situarla en un punto en que su estructuración es *bottom-up*, sobre todo con la proliferación de las cuentas de correo gratuitas de alta capacidad en Gmail (a las que todavía hoy sólo se accede por invitación) y el uso generalizado de los digestores de contenidos RSS que permiten a cualquiera, junto a la Wikipedia, nutrir de contenidos la Red y adquirir verdadera audiencia, ya que los digestores de RSS están capacitados para suministrar la información sin perseguirla, porque con haber estado una vez y sindicarse, pasamos a estar avisados siempre de lo que ocurre y podemos configurar una Red a la carta en la que el proveedor de información pueda ser uno mismo. Algo muy importante que va acompañado de la gratuidad y apertura de los recursos, por más que duela a muchos.

La Red 2.0 es la responsable de uno de los cambios más significativos sufridos por la Red en estos tiempos

y ya se conoce como la Red Social y desde ella empezamos a ver muchos cambios reales en el suministro de contenidos, uno de ellos, y tal vez no el menor, es el de abordar pequeños nichos de mercado, concentrándose en resolver una única necesidad, que puede ser propia o colectiva, de forma decidida. Así podemos encontrar al desarrollador del Skype, un programa que empleamos muchos para intercambiar voz entre varias personas empleando los canales de transmisión de datos, y con el que su autor se forró, algo clave para saber que existe un cambio en la Red; este nuevo rico satisfizo una necesidad de muchos, pero hay quien, resolviendo su exclusiva necesidad, también se forró, motivo mayor para notar el cambio, y en ese capítulo nos encontramos con «The Million Dollar Homepage» [<http://milliondollarhomepage.com>], tal vez la iniciativa personal que más impacto mediático ha tenido nunca.

A partir de este último caso, la venta de celdillas gráficas a distintos anunciantes para que cobren visibilidad en la Red, aparece la iniciativa de Manuel Casal Lodeiro, viejo desarrollador activista que lleva metido en esto de la Red desde que existe en España con iniciativas como el punto de encuentro para la diáspora gallega a la que él mismo pertenece, «Fillos de Galicia» [<http://www.fillos.org>], y para el que busca financiación desde la parcelaria virtual [<http://www.parcelaria.com>]. Parcelaria es un término que entiende cualquier gallego a la primera porque responde al intento de sus gobernantes por acabar con el minifundio y a sus gentes por resistir desde él y, sirviéndose de esa metáfora, ahora MCL nos permite comprar una participación en esta nueva reterritorialización gallega en línea para poder financiar su proyecto principal, seguir reuniendo

do a los hijos de Galicia dispersos por el mundo, esto es la Red 2.0, la oportunidad de expresar un nicho de mercado muy concreto y hacerlo con la vocación social de reconexión que esta obra de *web-art* pretende.

PAUL FRIEDLANDER (2006)

Cuando uno se enfrenta a la obra de un autor que conjuga arte y ciencia, en esas ocasiones en que la deriva científica supone un elevado aprovechamiento tecnológico, se ve siempre remitido a los dorados tiempos de Leonardo da Vinci, por lo que se conoce, último en tener estas inquietudes; pero no es así, tampoco en el caso de Paul Friedlander, porque podríamos rastrear su obra a partir de Ben Lapofsky, quien con su «Oscillon» (1950) inaugura las estructuras oscilantes generadas por computador para dar inicio a lo que se llamó el Computer Art y al que hoy nadie hace caso porque no queda nada que no esté mediado por una computadora. Aunque debería destacarse la influencia directa del fundador del arte cibernético, el francés Nicholas Schöffer, quien justo en el mismo año 1950 inicia la exposición de sus esculturas espaciodinámicas que para 1954 ya están consolidadas y teorizadas en su plenitud, algo que demostrará en 1956 con su «Première Sculpture Cybernétique Autonome».

Según parece, y así consta en la biografía de PF, el descubrimiento de la obra de este autor, en una exposición colectiva de arte cinético en 1970, en donde casi con seguridad pudo disfrutar de uno de sus prismas luminodinámicos, despertó sus inquietudes artísticas.

La exposición «Universo atemporal» que nos ofrece la Sala Parpalló, en su, creo, cuarta reencarnación, es la prueba de que nada que se quiera hacer desde el terreno de la tecnología puede hoy quedar al margen de la inet y, por eso pensamos muchos, el *net.art*, en tanto que arte distinto en su empeño por religarnos desde las tecnologías de la conexión, puede darse por liquidado.

La exposición que ahora se presenta es en realidad varias, ya que se plantea como una antológica del autor culminada con una obra específica, no tanto para el espacio como para la ocasión. La sala, compartimentada para esta muestra, ofrece un recorrido lineal cronológico por una obra en la que uno termina sintiéndose como una peonza, ese juguete que se mantiene en pie, vivo, si se mueve, para dejar de estarlo, vivo, si quieto. Algo que sientes al entrar a esta exposición en la que nada está quieto porque todas las estructuras expuestas se mueven, al menos en rotación, para mostrarnos un universo de formas para las que no hay estasis, algo muy curioso si pensamos que la afirmación del autor, apoyado en el físico británico Julian Barbour, es que el tiempo no existe. Me gustaría ver al maestro Aristóteles toreándolo con su estoque: el tiempo es la cantidad, el número, del movimiento. Pero así es, peonzas y más peonzas hábilmente iluminadas tratan de sembrar una sensación de quietud, tal vez por una clara antipatía hacia el movimiento que te embarca en todo momento y que no deja nada inanimado ya que todo se encuentra en una aceleración, también sonora, constante.

Así pasas de una primera zona a la que se ha titulado «El bosque» donde te enfrentas a sus «Wave Equation», ecuaciones de onda materializadas en estructuras cinéticas que te dan una bienvenida entre caótica y locuaz y te empujan hacia el siguiente espacio, también histórico, titulado «La plaza», que conjuga su «AntiWave» (antionda) con las hiperesferas, la hiperesfera no es más que la ‘sombra’ de una esfera de cuatro dimensiones proyectada sobre un espacio tridimensional, para disfrutar mejor de este tipo de juegos dimensionales, a un nivel inferior, recomiendo la lectura de *Planilan-*

dia de Edwin A. Abbott, una de mis lecturas infantiles preferidas.

Tras estos dos espacios públicos, uno ingresa en la parte de la exposición que podríamos considerar de tesis, donde el autor nos lleva a un mundo sin tiempo, a su particular «Universo atemporal», para el que se vale de la metáfora del jardín, algo típicamente británico por otro lado, cuando en la Centroeuropa preilustrada se nos imponía la metáfora del relojero para hablarnos del orden del mundo, siempre había un británico al quite espetándonos la del jardinero, y nos vuelve a ocurrir ahora para hablarnos del tiempo, su ausencia, desde este jardín que empieza evocando los de Tailandia para dar paso al jardín de datos generado por ordenador que trata de mostrarnos el sinfín de metáforas buscadas por las distintas culturas (y de las que el principal repositorio actual es la inet), con que situarnos en un lugar que, al parecer, no tiene tiempo y al que espera trasladarte por el mismo mecanismo que utilizan las plegarias, por la repetición de una ristra de palabras, datos, en este caso, vomitados a toda velocidad por una interfaz de software que pasa de unos a otras aprovechando la velocidad de conexión.

Pero lo que resulta más interesante es la progresión que el propio autor establece desde el bosque hasta el jardín de datos, pasando por la plaza pública, porque presenta muy bien el desarrollo de nuestra cultura que empieza en la naturaleza para llegar a la urbe digital frente a la que algunos presentan alternativas atemporales como esta.

El autor, con el auxilio de la tecnología en convivencia con algunas formas de la ciencia pura, nos traslada a un espacio escultórico que extiende la tridimensionalidad desde la negación de la más evidente

cuarta dimensión a la que llamamos tiempo, desde ahí, sin otros argumentos que rotores, luz y sonido, nos introduce en una letanía sonoro-luminiscente que nos transporta a esa atemporalidad a la que la mística llega con la simple introspección profunda.

RADICAL SOFTWARE (2006)

Radical Software fue el nombre de una revista mítica de los setenta, de la época en que el Portapak, ese invento de la Sony que posibilitó la grabación portátil de vídeo, entusiasmaba a los artistas que trataban de desentrañar las nuevas tecnologías; alguna vez habrá que hacer un recuento de las facilidades que ha dado la Sony al deambulante contemporáneo para poder ir de aquí para allá cargadito de tecnología, tal vez sólo Steve Jobs con su Ipod haya sabido dar réplica al Akio Morita del Portapak y el Walkman, veremos cómo acaba la batalla.

Bueno, estaba en que Radical Software es el nombre de una revista mítica setentona que contribuyó al análisis del videoarte, la televisión independiente y la incipiente informatización de la sociedad, hoy sus números pueden ser consultados en línea [<http://radicalsoftware.org>] gracias a la fundación canadiense para el arte, la ciencia y la tecnología Daniel Langlois [<http://fondation-langlois.org>], pero si traigo este nombre aquí es porque da título a una exposición comisariada por Domenico Quaranta para el Piemonte_Share_Festival 2006 de Turín [<http://toshare.it>]. Una exposición que intenta ser política, en palabras del comisario, no tanto porque trate cuestiones políticas o se sitúe a uno u otro lado de las cosas, como por el mismo hecho de abordar la naturaleza misma del desarrollo de las aplicaciones de software desde una perspectiva no utilitarista, algo que supone su cuestionamiento, porque esta exposición versa sobre *software.art*, una de las ramas del arte del código que muchos de sus practicantes se niegan a reconocer como prácticas net.artísticas ya que no están necesariamente en Red y

en muchas ocasiones habitan exclusivamente en el disco duro de un ordenador y sujetas a un determinado entorno operativo que les imposibilita ser ejecutadas fuera de él, entre otras muchas razones, y por ello les impide ser compartidas; como ocurre en esta exposición que muestra muchas piezas que sólo pueden correr en ordenadores con sistemas operativos amigables cuando en *net.art* estas cosas ya casi no suceden porque casi todas las obras son multiplataforma, sin embargo en el desarrollo de software inútil todavía nos encontramos con tales inconvenientes.

El *software.art* toma carta de naturaleza cuando desde la teoría se empieza a ver las ristras de código por sí mismas, sin ser esclavas de resultados posteriores a su ejecución, como si fuesen hileras de versos de poesía concreta, o algo así. Pero estas ristras también son vistas como posibilidades de alteración del proceso lógico seguido hasta el momento, según el cual todo desarrollo informático está al servicio del sistema operativo, en este cambio de óptica tuvo mucho que ver el auge de los virus ya que su presencia modifica la manera de entender el código por muchos analistas, al empezar a ser visto como fuente de conflictos y no sólo de disciplina. Desde entonces, allá por 1997 con la aparición de «The Web Stalker» del colectivo inglés I/O/D que hoy puede ser consultado en [<http://bak.spc.org/iod>], se considera existente el *software.art*.

Para ilustrar sus tesis, el comisario presenta distintas obras aunque ninguna de ellas sea del Radical Software Group (RSG) norteamericano, un grupo de artistas y programadores que toman su nombre de la mítica revista ya comentada y que bien hubiera podido estar presente aquí.

La relación de obras presentes es extensa y recoge «AntiMafia» [<http://epidemic.ws/antimafia>] desarrollada por el grupo milanés Epidemic, una inteligente pieza que puede administrar protestas en línea sin que el protestón haga nada gracias a las técnicas del P2P; es una pieza importante porque supone una buena contestación a la obra «Floodnet» [<http://thing.net/~rdom/ecd/floodnet.html>] de Ricardo Domínguez, el zapatista que desarrolló el primer software para la realización de electroprotestas, por traducir de alguna forma el término *netstrike*, sólo que el «Floodnet» exige mi presencia, como la de un manifestante clásico, mientras con «AntiMafia» delego la protesta en un programita que lo hace por mí, ideal incluso para un neocons que no se apea de las manifestaciones.

Con la obra «Scribble» [<http://initialnews.com/scribble>], de Marketa Bankova, nos encontramos ante un automatismo que raya distintos garabatos sobre una página de la CNN como respuesta al tedio de las palabras claves allí encontradas. Mientras la muy reveladora obra de Wayne Clements, «un_wiki» [http://in-vacua.com/un_wiki.html], recupera las contribuciones rechazadas por la Wikipedia, algo que me ha hecho descubrir lo ya sabido, que no somos ángeles prestos a colaborar en tareas comunes.

Al llegar a Peter Luining, el comisario no se ha podido decidir, no me extraña, y ha expuesto tres obras mínimas «Window», «Giant Cursor» y «100 windows» [<http://works.ctrlaltdel.org>] que son otros tantos cantos a la inutilidad. Para mí Luining, con su particular concepción de las cosas y su contribución al desarrollo de los *soundtoys*, es un artista que debe ser muy tenido en cuenta. Siguiendo con el tono de comedia encontramos el videojuego «McDonalds» [<http://mcvideogame>].

com/index.html] del italiano Molleindustria [<http://molleindustria.it>] que, en su tono habitual, propone un rol en el que te metes en la piel de un explotador de la industria alimentaria, de entre los juegos desarrollados por Molleindustria este es el que congenia mejor con esta exposición. Sin olvidar la jocosísima obra «Bush Bot 0.4» [<http://bushbot.ath.cx>] de Rovebotics que, a partir de unas cuantas fotografías del presidente de los EE.UU., plantea la tesis de que está telecomandado y que podemos contribuir a la mejora de su lenguaje y argumentos.

Sin olvidar la muy conceptual «Google Will Eat Itself» [<http://gwei.org>] realizada por Ubermorgen.com con Alessandro Ludovico y Paolo Cirio, en la que, como en tantas otras, el objeto vuelve a ser Google.

RUIDITOS (2006)

Desde que la navegación por la inet se realiza por interfaz gráfica interpuesta la gente tropieza con todo tipo de contenidos audiovisuales sin que le causen la menor sorpresa, a mí también me sucede, pero cada día me sorprenden más los puros contenidos sonoros que me exigen estar mirando para una pantalla sin conseguir nada de lo que la pantalla, de primeras, me puede dar, porque lo que voy a conseguir me viene por otra vía, la auditiva, que nada logra con remirar los 1.280 x 800 píxeles de pantalla.

Entre los últimos sonidos que me tienen atrapado a los auriculares, de los que me valgo para sentir mejor la potencia sonora, se encuentran los residentes en dos proyectos muy distintos pero que han despertado mi interés por distintas razones.

Ambas son empresas colectivas y descansan sobre el aporte de distintos interpretes para configurar un repositorio sonoro de muy distintas pretensiones.

El primero es el «Spoken days project» [<http://www.spokendays.com>] conjunción de doce autores que describen el mes asignado, no sé si por azar o por negociación previa, con un estilo que va del propio de un podcast al de la composición sonora de grandes vuelos. Cada autor administra los sonidos correspondientes a su mes al antojo y siempre en su lengua materna, consiguiendo un vitral de muy distinto cariz según sea su humor, claro que al ser vehiculado por un idioma diferente uno no puede dejar de pensar, con ese prejuicio hoy tan en boga, al menos en España, que la lengua determina el carácter nacional (me gustaría saber cómo es esto posible en portugués brasileño o en español de Colombia, pero seguro que alguien encuen-

tra una respuesta para estas peculiaridades). Los autores fueron invitados a recitar los días del mes que les corresponde para completar un calendario sonoro que recoja aquellos matices que han querido poner. No sé por qué, o sí, a la Colombia de Fabio Arciniegas la escucho un poco neurótica, de la misma forma que al norteamericano Jerry King Musser, mientras de Brasil me llega un bullicio que sólo podría superar una Italia menos circunspecta que la que se asoma por este web. Algo que me lleva a pensar en el nervio de un continente siempre en tensión como es el americano, alejadísimo de la calma europea que ya peina canas y que podemos encontrar en el croata Darko Fritz, que nos ofrece un abril de terraza y cappuccino; aunque para desdeirme aparece la contribución del húngaro Gábor Tóth al que cupo recrear septiembre, tal vez el mes más feliz de todos, para convertirlo en una pesadilla.

Frente a este proyecto de registro meticuloso, se encuentra otro más dado al jolgorio y organizado como plataforma sonora para artistas visuales [<http://radiolist.org>]. Hoy, creo que eso está bien claro, gracias a las tecnologías digitales ya no existen fronteras entre los objetos y uno puede hablar de grupo escultórico que devendrá paisaje sonoro porque, en la intimidad, ambos son sólo las ristras de unos y ceros que el computador interpretará bajo la forma de sonidos o cualesquiera otras formas que el autor desee. Dentro de este empeño, en este web podemos encontrar contribuciones sonoras de lo más variopintas, las que prefiero, sin dudar, son las alojadas en el apartado de la *cuisine sonore* (el sitio es francés). De la misma forma que me embobo viendo cocinar a toda la caterva de nuestros grandes cocineros, lo hago ante los sonidos de esta cocina que muchas veces parecen sesiones de francés pa-

ra principiantes por las que transitan los sonidos propios de la cocción, o los resultantes de la compra de sus ingredientes, siempre con un regusto ruidista que los hacen muy propios de nuestra época de cocina de autor.

BATALLA DE TITANES (2007)

Desde aquí ya he apuntado otras veces la existencia de los Dorkbot, reuniones de gente que hace cosas raras con electricidad, como todo lo que se cuece en la artecnología, iniciados en otros pagos, aunque en España los podemos encontrar en Madrid desde hace años, y en Valencia desde el otro día.

La gente lleva a estas reuniones sus cacharritos o sus ideas, muchas con nula posibilidad de funcionar pero sí de poner en común artimañas y perspectivas factibles más adelante, desde una intención más cercana a los laboratorios de investigación que a las escenificaciones artísticas, donde las obras se presentan siempre de largo, acabaditas y listas para entrar en los circuitos.

El caso es que el otro día, casi a la vez que me entero del primer Dorkbot en Valencia, recibo el aviso de dos amiguitos reunidos en Montevideo para sus cosas. Uno de ellos es Arcángel Constantini, fundador del Dorkbot de Ciudad de México y con alguna tenida en el madrileño, que ya ha pasado por aquí en otras ocasiones, el otro, Brian Mackern, también reseñado en esta columna de la derecha, relacionado con el Dorkbot de Barcelona, aunque poco, porque bastante tiene con sobrevivir a los cortes de suministro casi desde que se inició en el arte digital.

El encuentro transcurrió en Montevideo dentro de los patrones más estrictos del *low-tech* [<http://www.arcdata.net/batallaDtitanes>], esa baja tecnología que permite a muchos lograr lo que en ocasiones sólo está al alcance de la industria o las universidades, los outsiders (afuerados, como diría el Raoul Ruiz de *Los chilenos somos afuerados*), sin grandes patrocinios, los

sustituyen con la recomposición de lo desechado a diario, en un ensamblaje interminable de elementos perdidos por los rastros y las tiendas de segunda mano de nuestras ciudades. Cualquier visitante de la Ciudad de México tentado con el calambrito de las baterías de coche *tuneadas* en la Plaza Garibaldi, para ver quién es más macho, sabrá de qué hablo.

Con este referente, y desde otros intereses muy distintos, transcurrió esta batalla entre los titanes arc.Co-chiNon y Dirty el sucio, apodos de los combatientes en esta lucha, que bien mirado no es más que un *soundtoy* presentado como videojuego, en el que se juega a mover mejor unas peonzas incontrolables sobre una pista especialmente construida para estorbar su control.

Otro referente de este combate se encuentra en las luchas a que son aficionados los mexicanos y que a nuestros ojos son puritito tongo, pero allí detienen el país en el dilema entre técnico y rudo bajo muchas máscaras. Este es un referente que AC acostumbra a manejar en las luchas entre *net.artistas* realizadas en la serie «Infomera» (¿hoy descontinuada?), y que sería el precedente directo de este duelo físico y poco virtual, pero de efectos digitales a pesar de que toda la parafernalia empleada sea de lo más analógica. Pero sobre todo pone en claro algún aspecto que afecta a los nuevos medios, muy en especial el que incumbe a su intento por cohabitar lo físico; empeño iniciado hace tiempo, casi con seguridad debido a las ganas por salir de la Red un rato y tomar un respiro, que dentro del Disco Duro el aire está viciado.

BIOS 4 (2007)

A estas alturas del partido es muy raro encontrarse con exposiciones de tesis como Bios 4 en el CAAC de Sevilla, atrevimiento que debemos al comisario, también artista y tal vez de ahí le venga la osadía, António Cerveira Pinto, conocido en España por sus colaboraciones con el MEIAC de Badajoz.

Con esta exposición, Cerveira Pinto trata de restaurar la cesura sufrida por el arte occidental cuando se paró los distintos órdenes del conocimiento, tras deslindar al arte para reservarle funciones estéticas. Algo que las viejas vanguardias del novecientos llevaron al extremo de rematar una tarea emprendida con la modernidad. Lo que el comisario pretende es mostrarnos un arte post-contemporáneo, que nos devolvería las funciones constructivas, cognitivas, ínsitas en determinadas prácticas artísticas.

Y para esta ocasión se decide por una doble rai-gambre, la del Accionismo Vienés que rompió con los límites del cuerpo humano y lo sometió a la tortura de ampliarlo, y los *earthworks* del Land Art, que volvieron sobre la naturaleza, en su condición de pasaje, más que de paisaje, desde el que reconquistar lo perdido, y que en esta exposición lo encontramos en dimensiones más reducidas que las abordadas por los precusores anglosajones.

Pero fuera de estos ascendentes, lo que aquí importa es la intención constructiva, cognoscitiva en palabras del comisario, que destilan muchas de las obras expuestas.

Y digo muchas, porque otras no dejan de verse envueltas por el espíritu más propio de la contemporaneidad que es la ironía, en otros casos el más absoluto

cinismo, lugar desde el que presenta su «Junior Return» (2006) Philip Ross, un minucioso sistema para mantener viva una planta sin que llegue a prosperar, dejando a la vista un contador de tiempo que te avisa de que la planta es alimentada con lo imprescindible para su subsistencia.

También aparece la ironía en otras obras, por excelencia en dos; «The Martian Rose» (2007), realizada por C-Lab (Laura Cinti y Howard Boland), que exponen con la mayor delicadeza una rosa sometida con anterioridad a las condiciones ambientales propias del planeta Marte; o la obra de Marta de Menezes, que presenta cuadros a la manera de Mondrian, cada uno de ellos acompañado por una obra de control junto a su par idéntico, contruidos con bacterias que se nutren de los pigmentos introducidos en las cajas, así uno puede seguir el proceso vital de una pintura muerta sólo en apariencia. También podríamos ver ironía en las «Hysterical Machines» (2006) de Bill Vorn, un par de robots que se ponen de los nervios cuando te acercas, contra las leyes de la robótica dictadas por Asimov.

Aunque se puede ver todo lo contrario, la ausencia total de esa ironía contemporánea para acercarnos a la búsqueda de lo real que constituye el eje fundamental de esta exposición, como sería el caso de «Life support systems: Vanda» (2005) de Mateusz Herczka, un complejo sistema para capturar el comportamiento de un híbrido de orquídea con la esperanza de, una vez desaparecida físicamente, poder continuarla a través de un sistema de generación de vida artificial que nos muestra el estado de este organismo artificial tanto a través de una pantalla como de una interfaz sonora. Tal vez sea esta la obra más acorde con esa visión cognitiva de las nuevas artes defendida por el comisario. Como tam-

bién lo es la confrontación entre las distintas formas de vida establecida, bajo unas estrictas condiciones ambientales, por Andy Gracie en «Fish, plant, rack» (2004), cuando pone a un pez a pastorear un cultivo hidropónico con la intención de que el robot-colgador obedezca a todo el conjunto, una defensa de la vida frente a la cacharrería.

La exposición no podría haberse realizado sin traernos los precedentes, los artistas pre-digitales, que vendrían encabezados por el ‘naturalista’ George Gessert, continuador, por decirlo de alguna forma, de Mendel sustituyendo los guisantes por distintas flores autóctonas de los EEUU. O la obra electrónica «First Tighten Up on the Drums» (1969), de Norman T. White, cuyo viejo sistema de válvulas recrea un automatismo de referencias naturalistas.

El conjunto es buena muestra del actual tránsito que se está dando de los bits a los átomos con el milenio, rota ya la euforia por los bits tan propia del final del novecientos. También es un motivo para reflexionar sobre la decadencia de la especialización que nos rodea.

CYBERSYN (2007)

Las tensiones sobre qué carácter tiene la inet aparecen desde su popularización entre neoludditas y tecnófilos, sin olvidar quienes toman una postura más política para descalificar su carácter opresor, pues favorece un control hasta hoy desconocido, o alabar su vis libertadora, al poner en pie de igualdad y favorecer la comunicación entre pares.

Los puntos de vista se vienen reduciendo a esto e incluso cambian de posición conforme se desarrolla la misma Red, pues no es lo mismo hablar en estos términos cuando estábamos en la Red 1.0, que discutirlo hoy desde la Red 2.0, excepción hecha de quienes ni siquiera ven diferencias entre uno y otro episodio de la Red.

Así que, desde la frivolidad o el análisis más profundo, siempre podremos encontrar las espadas en alto por parecidas razones.

Y por si fuera poco, resulta que también hubo un intento de una Red de izquierdas real, al menos real porque sus promotores se situaban desde el principio en esa parte de la arena política. Ocurrió con el proyecto fallido de la «Sinergia Cibernética» en el Chile de 1973, que en septiembre de ese año se quedó a las puertas de su inauguración por los mismos motivos que el país vio truncada su normalidad política, porque llegó un comandante y mandó apagar.

Me refiero al proyecto «Cybersyn» [<http://www.cybersyn.cl>] capitaneado por el ingeniero, y prócer británico de la cibernética, Stafford Beer, para mejor control de la economía chilena. Un sistema constituido por un complejo procedimiento de captación de datos que alimentaba un centro de decisiones cuya característica

principal, a ojos de hoy, era el no poseer una interfaz gráfica, a la manera de nuestras modernas pantallas de ordenador (debemos pensar que eran tiempos de electrónica analógica, no digital). La monitorización no era a través de pantallas pero se dirigía desde una sala de decisiones que bien podría haber acogido al Stanley Kubrick de *La naranja mecánica*, de haber cerrado el acuerdo definitivo con Allen Jones.

Una buena recreación de esta sala de decisiones, junto a una detallada muestra de facsímiles digitales de toda la información compilada para ponerla en marcha, se puede ver en el Centro de Documentación de las Artes del Palacio de la Moneda de Santiago de Chile [<http://www.ccplm.cl>] dentro de su programa Archivo Abierto.

Allí uno tropieza con la sorpresa de ver al poder en estado puro, de verlo organizarse como un organismo vivo que no puede parar, porque de hacerlo muere, para mejor llevar a cabo la alta misión que se ha encomendado a sí mismo. Lo podemos seguir a través de diagramas de flujo que tratan de no dejar ningún resquicio a la contestación, porque los poderes, desde su mismo nacimiento, saben dónde se encuentra el enemigo, encarnado por el protestón que zancadillea los pasos que se van dando para no dejar nada al azar. Y por eso llaman tanto la atención las distintas visiones que se dan de lo vivo según donde te sitúes, del lado de quien lo estructura o de quien trata de disfrutarlo, siempre con muy distintos resultados.

De cualquier manera, a la recreación de la sala de decisiones sólo le falta un vestíbulo para la aplicación del método Ludovico de modificación aversiva de conductas erradas.

EN ARCO SIN SALIR DE CASA (2007)

A las puertas del recinto ferial, me quede con las ganas. No sé si se debe a que cambié de domicilio o a que ARCO cambió de dirección, pero este año no me llega información de lo que pasa en la feria allende sus puertas, o dentro de ella que tenga que ver con eso que llaman nuevas tecnologías y que son, en resumen, obras que se enchufan para ser y que necesitan distintas conexiones para estar con ellas y compartirlas.

Sin embargo, no es nada nuevo, llevo años escribiendo artículos sobre la presencia del *net.art* en ARCO y nunca superó la presencia simbólica, y eso que la anterior directora incorporó un fuerte incentivo a través de la implantación del premio ARCO/BEEP de arte electrónico, ahora en su segunda edición, y con el que se quiere premiar aquellas piezas, de entre las expuestas por las distintas galerías, que destaquen dentro de este género artístico, en el apartado Premio @ARCO, reservando el Premio OFF-ARCO para aquellas obras inscritas por artistas, participen o no en la feria; sin duda la sección más interesante y la que permite recibir obras más singulares dada su carácter extra-galerístico. Para la sección @ARCO, imagino que el jurado se verá obligado a vivaquear entre lo expuesto en los espacios habilitados para la sección The Black Box, sí, continúa la notación anglosajona para la parte que la feria reserva a la difusión expresa del tecno-arte, por decirlo de una forma rápida. Este año parece que sus comisarios (Carolina Grau y Marc Olivier Wahler) se han decidido por dejar respirar a los asistentes y no programar tantas obras, de manera que el visitante se sienta menos constreñido, aunque me siguen faltando buenos enlaces desde la misma feria para acceder a las

obras aquí expuestas. Si tecleo [<http://www.arco.ifema.es>] sólo llego a saber las galerías patrocinadoras de los artistas expuestos en esta sección, pero nada más. Información demasiado escasa para los tiempos que corren. Algo que me vuelve a ocurrir si me intereso por el apartado de Proyectos, y todavía peor si lo hago por Proyecto Salas que me espeta un logo de ARCO con el aviso: información no disponible.

Bien, lo he entendido, en ARCO quieren que muerdas la moqueta.

Probaré a través del país invitado, este año es Corea del Sur, uno de los cuatro dragones de la economía mundial, fiero por su fuerte industrialización de tercera ola, y a cuya nacionalidad pertenecía uno de los miembros de la patrística del arte contemporáneo que también lo es del tecno-arte, Nam June Paik, a quien debemos el concepto de superautopista de la información y que abandonó la música para dedicarse al vídeo con una intención indagatoria nada narrativa, muy alejado de las inquietudes actuales, cuando el vídeo confluye con el cine y la videocreación se confunde con el cortometraje, todo lo contrario a las directrices seguidas por NJP, pero claro, él quería entender el alcance de la maquinaria. Se pueden seguir sus pasos en la Fundación Telefónica, en una exposición que quiero considerar ceremonia del primer aniversario de su muerte.

Pero desde Corea del Sur ha llegado otro autor, buenos autores, ya que al menos son dos, los YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES [<http://www.yhchang.com>], con una obra que tardé en comprender y a la que no llegué hasta que descubrí que traducía, a golpe de exabrupto, la prosodia típica del coreano con su forma característica de fijar las frases, haciendo del texto transcripción

fílmica animada con recursos Flash, reflejo de la velocidad vital de las ciudades más populosas; una vez que entendí que los golpes sonoros y cromáticos se debían a la peculiar forma oriental de expresarse, pude disfrutar de estos relatos de urgencia acerca de una ciudad siempre sucia. Como si a Bukowski le hubieran metido los dedos en un enchufe y quitado cincuenta años.

Pero fuera del país invitado, y también lejos de los pabellones de la feria, el tecno-arte estará presente en el Artbus [<http://www.art-bus.com>], una iniciativa que ya funcionó en la pasada edición y que dispone un selecto autobús que, entre los días quince y diecisiete de febrero, conducirá a sus pasajeros a distintos lugares de interés por sus actividades paralelas a ARCO. El trayecto se ameniza con videoproyecciones de distintos artistas comisariadas por Antonio Arévalo, Frédéric Maufrais y Raúl Martínez. Entre otras paradas, tiene contemplado detenerse en el recién inaugurado Matadero de Madrid [<http://www.mataderomadrid.com>] para asistir a la segunda edición de las Relaciones Electrónicas Carnavalescas [<http://www.recmadrid.com>], en las que uno se puede encontrar de bruces con la cultura de la remezcla, una de las más propias del copipego digital en que nos encontramos y que es señal de nuestra época contemporánea inaugurada, o eso creo, con la realización del primer collage; antes no había nada, y hoy, por lo que parece, todo es segunda edición, como el premio ARCO/BEEP, o el Artbus, todo con aire de estar demasiado apartado, por incipiente, muy lejos de poder ligar con las obras a golpe de clic.

FROZEN-NIKI (2007)

A estas alturas todo el mundo sabe en qué consiste un blog, o weblog, sobre todo tras dar por perdida la batalla por llamarlo bitácora digital, o algo así, para que el español no perdiera terreno entre las nuevas tecnologías, donde no concursa en ninguna liga principal con su presencia tan anecdótica, y eso muy a pesar del aumento de los blogs en esta lengua, un fenómeno propio de la segunda ola en la inet.

Cuando salieron los blogs, la gente que llevaba toda la vida navegando e inmerso en la inet fue muy crítica, de hecho muy pocos de ellos, tal vez sólo Jimpunk y Abe Lincoln, se han apuntado a la ola de los blogs, es más, incluso algunos piensan que la aparición de la Red 2.0, también conocida como Red Social porque es la que de verdad ha permitido que las cosas vayan de abajo arriba, y no de arriba abajo como venía siendo habitual en la Red 1.0, esa del sitio web, que ya con la aparición del concepto de portal sufrió un primer envite que no tenía otra intención que trasladar el zapeo televisivo al botón del ratón por un simple cambio en el dedo decisorio.

Bueno, creo que quien conozca un poco este medio me puede seguir sin tener que entrar a detallar todos los pasos dados de la Red 1.0 a la Red 2.0, en un progreso que pretende alcanzar la Red Semántica deseada por el propio desarrollador del primer navegador gráfico.

Para muchos lo más propio de la Red Social, la 2.0, es la aparición del blog, un lugar donde cada uno, casi sin otro conocimiento que el necesario para encender un ordenador y teclear sobre él con un mínimo de soltura, puede tener su sitio. Como los servicios son

gratuitos, y muy sencillos, cualquier hijo de vecino se ha tirado al ruedo del blog y a deponer sus pensamientos por escrito, con la incrustación de alguna que otra imagen que amenice tanto punto de vista particular al que uno, muchas veces y desde afuera, no tiene donde cogerse y que está haciendo que se reavive una subjetividad que estaba completamente dormida, y muy mal vista por las esferas que se han encargado de amarillarla a fuerza de mucho plural de cortesía.

Vas a un blog y te encuentras una visión personal de la que, si quieres, te escapas tecleando otro URL, o en la que puedes profundizar a través de los enlaces amigos que el propio escritor te proporciona a la derecha, justo debajo de su perfil personal; casi todos los blogs son ringlas y más ringlas de un texto personal que en el peor de los casos se pretende objetivo.

Cuando esto empezó a ser general, y muchos de los primeros manipuladores de la Red 1.0 vieron que iba en serio, en septiembre de 2005 una de las fundadoras del *net.art* (según una de las leyendas que circulan por la Red), Olia Lialina junto a Dragan Espenchied decidió someter este formato a todo lo contrario, a las simples imágenes generadas en ASCII y accesibles a través de un digestor de RSS.

He estado tiempo esperando a ver en qué acababa este experimento de comunicación desde las estrellas con intención ecuménica y ausencia completa de texto, y creo que después de no recibir noticias nuevas desde mediados del año pasado, podemos dar el experimento por concluido, juzgue el lector si también por errado, visitando [<http://frozen-niki.org/blog>] o dándole estas coordenadas a su digestor de RSS [<http://frozen-niki.org/blog/index.rss>], y así damos a la Red 1.0 por muerta.

Días atrás, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) hacía público un informe que señalaba un incremento en el consumo de videojuegos, y toda la parafernalia que los rodea, cuyo valor económico está ya por encima del cine por taquilla, de alquiler y la compra de música enlatada. Vamos, lo que ya ocurría en otros países se reafirma en el nuestro, y nos confirma que, el juego es, además de la forma de socialización más eficaz, a lo último que renunciamos porque de verdad nos ayuda a pasar los días, intereses que la industria del entretenimiento consigue simpatizar, al deleitarnos y socializarnos, con unos elevados rendimientos económicos.

Y hasta tal punto debe ser cierto que ahora dedican exposiciones a los mismos videojuegos denostados hasta hace cuatro días como baja cultura, y hoy presentes en los espacios de difusión de la cultura contemporánea a todo trapo, cuando antes eran pequeñas notas al pie en los análisis sobre el *software.art*, casi con seguridad iniciados por el teórico alemán Tilman Baumgärtel, que no habían despertado la atención analítica con la excepción de los casos en que los autores provenían de dos ámbitos, del desarrollo de videojuegos independientes a la industria, o de las intervenciones jocosas o políticas sobre los videojuegos desarrollados por esta misma industria. Entre estos últimos siempre ha destacado el español Joan Leandre, con reconocimiento obtenido en todos los foros en que se presenta el *software.art* en cualquiera de sus parcelas, porque tanto en el mero sentido lúdico, como en el más militante, ambas formas de entender los videojue-

gos, desde la independencia o desde el compromiso, siempre son formas del *software.art*.

Existen infinidad de ejemplos tanto en un lado como en el otro del desarrollo independiente de aplicaciones lúdicas, pero lo que empieza a resultar novedoso, y hasta ahora había ocurrido en escasísimas ocasiones, es el reconocimiento hacia los juegos industriales, desarrollados casi siempre por autores japoneses como Fumito Ueda y Kenji Kaido (programadores de Sony), Toshio Iwai (autor del sorprendente «Electroplankton» para Nintendo), Tetsuya Mizuguchi (padre del mítico «Rez» para Sega) o la extinta Clover Studio Co. (autores de «Okami» para Capcom). Hoy, sin embargo, este reconocimiento comienza e imagino que se debe al indiscutible peso de la taquilla y a que los, antaño jovencitos, jugadores ya son respetables padres de familia hacia los que se puede dirigir sin rubor la oferta cultural.

Pero la mejor prueba de que todo esto ya forma parte de la cultura popular, y también de la más elitista que siempre supone el arte contemporáneo, la encontramos en un libro de reciente aparición, «Gamescenes. Art in the Age of Videogames», compilado por los críticos italianos Matteo Bittanti y Domenico Quaranta en defensa de la existencia de un *Game Art* (tesis defendida sobre todo por el primero de ellos) y que nos muestra que los videojuegos han sido asumidos por todos los soportes artísticos y se han vuelto, en alguna medida, objeto de mimesis por parte de un muy variopinto grupo de artistas que los toman, en distinta forma, como referente.

Un referente explotado tanto desde lo analógico como desde lo digital, sin que esa barrera sea determinante para hablar de *Game Art*, sino que lo sería el hecho de estar imbuido, o no, por la nueva cultura de

los juegos enchufados; porque no valdrían referencias a juegos de toda la vida, como la escena de los jugadores de cartas. De esta forma, la pintura de Miltos Manetas que copia escenas que forman parte de los videojuegos, sería un buen ejemplo para ubicar esta forma de entender el nuevo giro que supone la existencia del videojuego con sus capacidades inmersivas y sus nuevos puntos de vista. Algo parecido a lo que ocurrió en tiempos con la pintura que pasó a tener unos encuadres cinematográficos, o cuando mucho antes pasó a pelearse con la fotografía por un lugar en el mundo. Hoy, esas nuevas formas de mirar y hacer, le vienen dadas al arte por la presencia de los juegos inmersivos y reactivos, como una parte más de la realidad que el arte transmite, y cuyo mejor ejemplo sería el fotorreportero Marco Cadioli [<http://www.internetlandscape.it>], quien fija el detalle de la vida ínsita en los videojuegos en línea.

MILLIONDOLLARHOMEPAGE (2007)

Antes uno sabía a la perfección qué era un héroe, sobre todo porque te lo marcaba el espíritu nacional, o algo así, y se ceñía a dejarse la vida, de una u otra forma, por esa empresa común llamada Historia, por la que dejar la piel y morir.

Vale, eso era antes, cuando uno quería llegar a la madurez, si las circunstancias lo permitían, hecho todo un hombre, pero claro, ahora van y te escriben por la calle, en uno de esos grafitis tan reveladores de la época que los pinta, «no madures, envejecerás antes» (en la pared no estaba escrita la coma, tranquilos, todo sigue en su sitio), que nadie diga que no es sintomático de esta hora de jóvenes menores de cuarenta años, una edad que, en tiempos, se prestaba a los respetos de la prejubilación, y hoy es el límite para que te den una beca o un premio para jóvenes. Otro grafiti significativo, y propio de su tiempo, fue aquel que vi hace muchísimos años y que rezaba «Odio a los pitufos. Firmado Gargamel». Estoy seguro que leído ahora no lo entienden más que los muy pequeños, los que concursan a las primeras becas, vamos.

Entonces, ¿quién es hoy el héroe?, pues muy fácil, si antes lo era el que se sacrificaba por la empresa común que es la Historia, hoy lo es quien lo hace por la suya propia, para enriquecerse a toda hostia. Vaya, los listos que se llenan los bolsillos aprovechando su pericia tecnológica frente al sinfín de gente del común, muchos de ellos inmersos en el viejo paradigma de la tecnología con hilos (no me refiero al telegrama, pero casi), que les rodea.

Pongamos un único ejemplo para explicar lo que me interesa. El de Alex Tew, sí, el de la página de un

millón de píxeles vendidos a un dólar cada uno; para financiarse la Universidad, decía el chavalito, que es como cuando un pedigüeño te dice que es para un bocadillo, porque sabe que es lo que quieres oír, o de lo contrario no le darías nada; bueno, yo tampoco le doy si es para un bocadillo, cuando me dicen descaradamente que es para vicios, me lo pienso un momento, y tampoco le doy, pero le miro a la cara, no me inmuto, aunque demuestro una sorpresa por la falta de tacto que le agradezco. En fin, el chaval, se forró, y hasta tal punto que cerró la página con una subasta, cuando la había empezado vacía, sin un solo píxel en donde ahora figura, entre otras cosas, el anuncio (*banner*, en argot): «I'm rich, your not», todavía lo puedes encontrar en [<http://www.milliondollarhomepage.com>]. Absolutamente aclarador, eso era lo que se buscaba, y eso, lo conseguido. Hasta tal punto llega el reconocimiento de sus méritos, que no tardaron ni cinco minutos en copiar la iniciativa, y como en todos los mercados, salió uno que vendía más barato, sólo a veinte céntimos, un verdadero chollo, oye, pero no vende mucho, porque el que da primero, lo hace dos veces, y además, casi con seguridad, copó todo el interés que podía tener una obra de máquetin viral como esa, de todas formas, si vas mal de pasta o no llegaste a tiempo de la anterior iniciativa, la fetén y primera, puedes pasar por [<http://www.20centpixels.com>] y comprar en los saldos. Y si lo que te va es tirarlo todo por la ventana, ve a ver si todavía se mantiene el sitio del sobrado que montó su versión en español, sin que le hicieran ni puto caso, bajo el señalado nombre de lapaginawebmascaradelmundo.com.

Hubo muchos otros intentos de llevar a término una iniciativa así, pero sólo Alex Tew tuvo la gloria del di-

nero, y por una razón bien simple, porque fue el primero, y consiguió lanzar su mensaje hasta el último extremo de la Red.

Pero cuidado, los *netizens* (de internet y *citizen*, para quien no me siga) respondieron al reclamo puesto por Alex Tew por una razón bien simple, porque era rentable, los que compraban unos píxeles de su página (compra que debía ascender a un mínimo de cien dólares), los utilizaban para anunciarse, con tanto éxito, que en los momentos más cálidos de la venta, muchos de ellos aseguraban recibir impactos tan elevados que les habían provocado la caída de sus servidores por no poder aguantar el caudal solicitado.

Para los que todavía no se aclaren con la Red, si tú pides una página más veces de lo que puede atender el servidor, es como meterte en una carretera en hora punta, no se mueve ningún coche, no transita ningún bit, lo que quiere decir que no hay suministro de datos y, para ti, como si la página no existiera. En términos publicitarios, puede suponer dos cosas, un gran éxito porque estás recibiendo un montón de visitas, o un rotundo fracaso porque no puedes atender la información que se te pide, pero en lo álgido de la campaña, sólo fue visto como el mejor reclamo para concurrir a la subasta de los píxeles finales, que convirtió a este chavalito en uno de esos ejemplos de empollones millonarios a los que les sobran tantas espinillas como grosor a los cristales de sus gafas.

Los 1000 últimos píxeles fueron subastados en [<http://www.ebay.co.uk>] y rematados el once de enero de 2006 por 38100 dólares. Aquel día terminó la oportunidad para muchos de pasar a la Historia de la Red.

La página final es un prodigio de collage digital sorprendente, no dejes de visitarla.

Ah, la pasta la consiguió en cuatro meses.

Los de [<http://www.youtube.com>], han comenzado a pagar por las visitas a los vídeos subidos a su sitio, ¿a ver si tu futuro está en un vídeo-caspa comprimido?

El otro día me desperté con la noticia de que la UCLA (la Universidad de las camisetas) había decidido convertir las secuencias de proteínas en música, para estudiarlas también a través de la escucha.

Al poco pasé por la galería Rosa Santos y encontré una obra para ayudarme a ver el viento.

Dicho así, podrían parecer cosas del más allá y casi lo son, porque la exposición «WIN-D ([World In Now]-Data)» de Moisés Mañas, consigue convertir los datos fruto de la investigación meteorológica, la que tiene en vilo a todo el mundo con el cambio climático; sí, la de esos señores que no son capaces de saber si mañana llueve, pero predicen que dentro de veinticinco años todos estaremos achicharrados, ¡hay que tener valor!

Bien, a través de la manipulación de esos datos, MM consigue una de sus obras más acertadas. No me despierta el mismo interés el conjunto de la exposición, pero encontré acertadísima, y la recomiendo, la pieza central que trataré de describir brevemente con la sana intención de contagiar las ganas de verla.

Los satélites se pasan el día escupiendo datos crudos que los científicos evalúan y digieren para poder nos orientar por una Naturaleza que cada día es menor, o lo aparenta. Los datos manejados tienen distintas utilidades y son empleados bajo patrones de procesamiento de los que lo ignoramos todo, salvo la cara amable con que se nos presentan, que hoy hemos decidido llamar interfaz. Así, de la información meteorológica, tenemos un curioso interfaz al que llamamos hombre del tiempo, que es lo que yo siempre quise ser de mayor, porque transforma todos los numeritos recibidos en

curvas de nivel e invocaciones climáticas, haciendo ma-labares delante de la cámara.

Al entrar en la instalación central de MM, dejamos a la izquierda un monitor que no para de listar datos crudos, repuestos a cada poco, índice de la velocidad y dirección del viento allá arriba, en un servidor de da-tos público. Esos datos, dirigidos por un procesador central, cobran presencia física de la mano de MM, transformados en ulular, ventilación y luminosidad so-bre un campo de datos que encarna la materialidad del viento a través de distintos sonidos, acordes con su ve-locidad, también recogida como fuerza de empuje por cuatro ventiladores, tantos como puntos cardinales, y luces indicativas de la dirección del viento, sobre los mismos puntos cardinales, todo ello sobrevolando el campo de folios impresos con los mismos datos que impulsan sobre el suelo de la galería toda la fuerza de un viento que persiste en tus oídos.

Esta transformación de los datos crudos, tomados a máquina por un satélite en órbita vigilante, en la cau-sa de sus datos, devueltos a su vez como fuerza sobre el campo de datos me ha parecido una excelente ima-gen del vértigo de información en que nos vemos en-vueltos a diario, sea o no fruto del viento. Y la mejor ocasión para disfrutar de los nuevos medios llevados al arte en su pleno sentido.

MORFOLOGÍA ESPONTÁNEA (2007)

Entre los viejos del lugar está dando mucho que hablar el fenómeno de los blogs, no tanto porque extienda el uso activo de la Red más allá del mero zapeo al que tantos se habían acostumbrado al lanzar su navegador; no, no es por eso. Una de las cosas que más desconcierta es el derroche de texto, de logorrea, con que se prodigan las bitácoras.

Tampoco debería extrañarnos, recuerdo haber mantenido una conversación con Antoni Abad, allá por 1999, sobre el abuso de palabrería que había en el *net.art* y todos sus aledaños. Nos molestaba a ambos, a él mucho más y para comprenderlo sólo hay que recordar las piezas en que estaba metido en aquel momento, «Sísifo» y «1000000 de besos» (ahora dudo de si esta ya estaba en línea), ambas excelentes y en las que no cabía el texto porque lo decían todo sin palabras.

Para mí resultaban muy aclaradoras, a la vez que se situaban lejos de los mamotretos conceptuales acompañados de abundantísimas instrucciones de uso, y de no menos explicaciones escritas para que pudieses entenderlas, que sólo acababan con tu paciencia.

Ahora no ocurre eso, pero sigue habiendo un abuso de lo textual que viene propiciado por la facilidad de subir texto en las herramientas gratuitas de edición de blogs, frente a la menor sencillez de hacerlo con los archivos MIME (por ponerme con tecnicismos), aunque es cierto que se permite enlazar con distintos sitios de alojamiento de foto, vídeo y audio.

El otro día andaba pensando yo en estas cosas cuando me tropecé con Arcángel Constantini en la mensajería instantánea, no recuerdo en cuál porque tengo cuenta en todas, gracias al programita Adium.

Como hacía tiempo que no nos cruzábamos, nos entretuvimos con nuestras cosas hasta que me confió sus devaneos con un blog que todavía no quería hacer público, pero me invitaba a visitarlo.

Formalmente es muy sencillo, aunque no hay texto y sí enlaces al proveedor de vídeo de Google, la razón de preferir este servicio y no el que todos piensan es porque no ensucia la pantallita con logotipos ni chorradas, es un poco más lento, pero menos autocomplaciente.

El modo de confeccionar los vídeos es siempre el mismo, dibuja sobre un aparato adquirido en el rastro de Ciudad de México, allí le llaman mercado de chacharas (*sic*), que graba con visión cenital lo que se desarrolla bajo la perpendicular de la cámara. Todos los dibujos los realiza siguiendo la pauta de poner una canción para sí, que también se registra en el vídeo, mientras trata de acompasar su mano al sonido. Las músicas se van cambiando para cada vídeo y los dibujos resultantes siempre son organismos estrambóticos, por no decir extraterrestres, por otro lado muy habituales en su obra, sobre todo en sus *soundtoys*.

Los organismos van creciendo ante tus ojos con el flujo sonoro como si fuese un *soundtoy* de una sola vez. Se trata, en buena medida, de una figuración automática inconsciente que muestra muy bien la poética de AC, de manera que entraríamos por completo en una de las funciones del blog, para mí más interesante, de volver a poner en circulación una subjetividad que lleva mucho tiempo en entredicho, porque la Red Social, como también se denomina a la Red 2.0, está consiguiendo, entre otras muchas cosas, mostrar a los sujetos que se quedan ocultos por los distintos mecanismos que tienen los poderes para taparlos, y entre

todas las herramientas que lo están permitiendo, destaca el blog, incluso cuando da la espalda a la logorrea que tanto abunda.

Ah, el blog ya es público, nunca me hubiese permitido referirlo sin permiso del autor: [<http://www.bakteria.org/morfologiaespontanea>].

Por razones que no viene a cuento detallar, porque es un rollo, me las tuve que ver con el Google Earth para ubicarme desde las alturas sobre un territorio que conozco vagamente, y casi desconocido para mis acompañantes; entre que yo no tengo las virtudes del capitán Ahab para la orientación, y muchos de mis conmlitones no sabían por dónde nos movíamos, la utilidad de Google resultó serlo de verdad. Gracias.

Si bien es cierto que es incompleta y, según se dice, actualiza la información al capricho de distintos intereses que se me escapan, como casi todo lo que se mueve por las alturas; no sé si es cierto, pero la realidad es que determinados territorios están transcritos con un detalle que alucinas, mientras en otros las fotos son de la época de mi primera comunión. No sé de qué depende, pero a pesar de ello se está convirtiendo en un modo real de acercamiento previo a los sitios, como un preliminar más del turismo que lo invade todo.

En fin, metido entre la navegación aérea que permite esta utilidad, con el zoom de arriba para abajo, uno puede llevar la falsa telepresencia a lugares tan alejados como lo permitan la versión de prueba o registrada, y tener al territorio tan al alcance de la mano como lo están las galletas saladas en la estantería de un hipermercado. Si primero fue la extensión del turismo, como muy bien contaba Lyotard, la que consiguió mantener muchas costumbres autóctonas por exóticas, ahora nos quedará por ver cuántos territorios se mantendrán vírgenes al ojo del Google Earth para oficiar como cebos previos al desplazamiento real hasta los objetivos definidos por el tele-turista.

Y no sólo esto, desde ahí arriba uno va por el planeta como el mismísimo Neil Amstrong pudo hacerlo sobre nuestro satélite, dando pequeños pasos que son gigantescos.

Todo esto está minimizando, una vez más, las distancias y las diferencias, a la vez que nos permite confundirlo todo. Porque si, metidos en una viaje programado, uno termina confundiendo las pertenencias de los lugares pintorescos, y cuando regresa a casa no sabe muy bien dónde estaban y termina quemando los pasos de la Semana Santa sevillana porque son fallas valencianas, ¿qué ocurrirá con el paseo realizado desde las alturas a golpe de zoom? Puede resultar una sucesión de despropósitos digna de Rompetechos (o Mr. Maggo para los foráneos). O también conseguir un popurrí muy acorde con la cultura de la remezcla en la que estamos instalados.

Algo así, más acorde con esto último, pero sin dejar de incidir sobre los seguros desatinos que se están produciendo, parece pensar Rick Silva, y quien tenga la paciencia de descargar una películita de 141 MB parte de su última videoinstalación, podrá saborear una buena parodia de las remezclas en que uno cae al ir de un sitio para otro vía satélite.

La películita [<http://ricksilva.net/roughmix.htm>] muestra a un viyéi con su mesa de mezclas de un sitio a otro, todos territorios de ensueño, absolutamente despoblados, tan propios de la naturaleza americana que aún conserva entornos vírgenes, atravesados con el mero auxilio de una mesa de mezclas que posa sobre la superficie conquistada, como quien cae del satélite, para mezclarla con la siguiente, a la que también llega por el mismo arte de magia y sin otra intención que apropiársela para continuar la remezcla.

Una parodia que encuentro muy acorde con la visión superficial, y del todo sesgada, que uno adquiere con sus viajes vía satélite desde el Google Earth, al menos en la versión de prueba, no sé si en la de pago, como pasa con los colegios, uno aprende más.

SECOND LIFE LIBERATION ARMY (2007)

Dándole vueltas a qué referirme en el ámbito del net.art, de entre las muchas cosas que ocurren, y como se insiste en el asunto Second Life como verdadera curiosidad antropológica y social, además de económica y de experimentación de muchísimos otros factores de la actividad humana que aprovechan esta nueva geografía para hacerse explícitos; me vino a la mente los sufrimientos en que anda un artista sueco, Lars Vilks, tras representar a Mahoma bajo especie inferior, nada humana y de poco rango para los seguidores del último profeta.

A consecuencia de este desliz absolutamente intencionado, ahora se ve obligado a dormir cada noche en un lugar distinto porque un grupo terrorista, férreo defensor de la imagen del profeta, ha puesto precio a su cabeza, y creo que a cada una de sus partes, porque se ofrece una bonificación para quien además lo haga picadillo: qué tiempos aquellos cuando en Europa también descuartizábamos a nuestros pacientes, en expresión empleada por Henri Sanson (miembro de la séptima generación de una ilustre familia francesa de verdugos que vio pasar la Revolución Francesa por su abuelo).

El lector empezará a dudar de la relación entre una cosa y otra; pues la hay, porque Second Life ya tiene varios grupos terroristas, uno de ellos asentado sobre la reclamación de un gobierno verdaderamente democrático para este sitio regido por los dictados de la corporación Linden, el nombre sólo podía ser Second Life Liberation Army y cargan con algunas intervenciones terroristas sobre el vasto territorio de la otra vida, dando fin a propiedades y avatares (en una con-

versión de lo posible en irremediable característica al terrorismo).

La noticia me llegó vía Austria pero la fuente inicial era la prensa australiana, de cuya lectura detallada me sorprendían dos cosas, primero el hecho de referirse con profusión a los militantes de alguno de los varios grupos terroristas como yihadistas, en inevitable asociación con el 9-11, y la supuesta relación entre este ataque y los juegos de simulación porque, al parecer, los autores del 9-11 pudieron planificar sus golpes gracias a distintos tipos de simuladores, entre otros los de vuelo. Pero también se insiste mucho en que no debemos olvidar que SL es una tierra de nadie cuyas fronteras pueden cruzarse con absoluta facilidad para el blanqueo de capitales y tráfico de armas, al tiempo que permite la realización de clases magistrales sobre todo tipo de crímenes con traducción simultánea. Vamos, que en Second Life uno se doctora en el delito sin salir de casa a la misma velocidad con que corren los megas por el caudal de su conexión. Esta parte sólo posee interés policial.

Sin embargo en el caso del SLLA uno puede ver un remedo del conjunto de tópicos de los grupos terroristas que piden libertad para el pueblo, apertura democrática y toda la retahíla esperable, para terminar como el rosario de la aurora si no cumples las condiciones esperadas por estos melioristas de la convivencia humana. Para que el lector no juzgue que estas cosas son un rumor, sólo tiene que acercarse por [<http://www.youtube.com>], teclear las palabras de rigor y sorprenderse en medio de un golpe terrorista perfectamente planificado sobre una de las islas principales, un comercio textil de mucho renombre, una fábrica de automóviles no menos importante y muchos otros. Bajo

el grito fundacional de “autogobierno para nuestras segundas vidas” la lucha continúa incluso con la rémora de la infiltración de otros grupos, que no acabo de saber si son anti o prosistema. Más información en [<http://www.youtube.com/watch?v=fMYBqJLkcEE&mode=related&search=>] y a partir de aquí, todas las rutas a mano.

Uno de los temas que ocupa estos días mis conversaciones con los amigos es la escritura automática planificada, por llamarlo de alguna manera. Automática, porque está realizada por autómatas, y planificada, por superar los patrones de las vanguardias literarias del novecientos que buscaban sobre todo el caos y el sinsentido. Tema prolífico a raíz de la aparición de programas enriquecidos con inteligencia artificial o robots no antropomórficos aderezados con el mismo componente, que tienen la dedicación exclusiva de escribir con más o menos tino.

Mi primer tropiezo con este tipo de experimentos datan de mi adolescencia, cuando cayó en mis manos el libro *Poemas V2. Poesía compuesta por una computadora* (1976), de Ángel Carmona, que despertó mi interés por algo que se me escapaba en un alcance que hoy comprendo mejor. Creo que en aquel momento era víctima de la falta de sangre por las arterias del escritor, la computadora, para poder otorgarle el rango de poético a lo escrito en aquel libro. Un error que sigue acompañando a mucha gente a la hora de acercarse a los textos escritos bajo régimen automático, por más depurados que resulten, tal vez porque seamos más proclives a aceptar un humanoide con sentimientos similares a los nuestros (como en la película *Blade Runner*) que a reconocer la capacidad de un ordenador para decir palabras de amor, que estaría, en el extremo platónico, sólo al alcance de hombres como nosotros, porque se tiende a pensar que lo escrito tiene que haber sido vivido con anterioridad, en un desconocimiento de qué sean las artes bastante notable. Al parecer cuesta entender todas estas cosas porque

estamos atados a que la sangre debería regar las palabras para preñarlas de sentido.

Podemos aceptar obras como la realizada por Yucef Merhi en 1998, «The Poetic Machine» [<http://www.cibernetico.com/art/obra4-1.html>], porque sigue jugando con el riesgo vanguardista de introducir variables de azar y lo vemos como ejercicio de estilo y trampa del arte contemporáneo, pero no estamos dispuestos a hacerlo con acabados perfectamente lógicos y bien planificados como los que consigue Philip M. Parker, según software registrado con el número 7266767 en la oficina de patentes de los EE.UU., que le ha permitido escribir más de doscientos mil libros sobre las más diversas materias, alguno con repercusión en [<http://www.Amazon.com>], y que van desde análisis sectoriales de economía a diccionarios de idiomas. Y todo sin mover un dedo sobre el teclado, ni poner una pizca de sus neuronas en ello. De forma parecida, podemos aceptar a un ordenador jugando al ajedrez, porque parece una actividad algorítmica, pero no pintando un cuadro abstracto, porque vemos esa pintura como algo visceral, y por las vísceras informáticas no corre hemoglobina.

Todo esto lo traigo a colación de la presencia en el Instituto Cervantes de Nueva York, dentro de la muestra «Sintopías», del «Proyecto IP Poetry» de Gustavo Romano [<http://ip-poetry.findelmundo.com.ar>], con cuatro robots virtuales, de los que habitan en internet, con sonidos e imágenes pregrabadas, que consiguen, gracias a su conexión a la inet, la composición de textos a partir de criterios de búsqueda introducidos por el usuario y con pautas de recitación también marcadas por el usuario, de esta forma vemos a lo automático sujetarse a ciertas directrices y al que escucha dudar de quién lo escribe.

ÍNDICE

Aviso	7
El abc del arte digital	9
En ARCO sin salir de casa (1999)	23
El arte resiste, apenas como sufiijo (2001)	24
En ARCO sin salir de casa (2003)	26
Brian Mackern (2004)	27
En ARCO sin salir de casa (2004)	31
Ibizagráfico (2004)	33
Jimpunk (2004)	38
Antonio Mendoza (2005)	41
Basura (2005)	43
Conessioni Leggendarie. Net Art [1995-2005] (2005)	46
File extinguisher (2005)	50
Influenza (2005)	52
Peter Luining (2005)	56
Screenfull (2005)	59
Un momento en la caja negra de ARCO (2005)	62
United We Stand (2005)	66
What is <i>net.art</i> ? (2005)	68
Brian Mackern (2006)	72
Demian Schopf (2006)	74
DeTouch (2006)	77
Easyfriend (2006)	80
El collage (2006)	83
En ARCO sin salir de casa (2006)	89
Escoitar.org (2006)	93
Jimpunk (2006)	95
Ladrones (2006)	98
Laura Bey (2006)	101
Nam June Paik (2006)	103
NN Red (2006)	106
Ovarium (2006)	109

Parcelaria (2006)	111
Paul Friedlander (2006)	114
Radical Software (2006)	118
Ruiditos (2006)	122
Batalla de titanes (2007)	125
Bios4 (2007)	127
Cybersyn (2007)	130
En ARCO sin salir de casa (2007)	132
Frozen-niki (2007)	135
Game Art (2007)	137
Milliondollarhomepage (2007)	140
Moisés Mañas (2007)	144
Morfología espontánea (2007)	146
Rick Silva (2007)	149
Second Life Liberation Army (2007)	152
IP poetry (2008)	155



NILO CASARES, escritor, comisario crítico de arte y promotor de arte digital y arte público.

“Lo que sigue recoge una conferencia dictada en varias ocasiones sobre el arte digital (sin pretender alcanzar la altura del “Walking” de Henry David Thoreau, incluso la he dictado en modo 'abducción digital' bajo un ambiente construido por el artista Francis Naranjo para mi tortura y desaparición en escena) que espero seguir paseando por ahí.

A ella siguen artículos publicados en distintos periódicos, desde que la prensa habitual recoge las cosas que pasan con el net.art (algo sobre cuya existencia mi torpeza sólo consigue llamar su atención en el tardío 1999). A través de los artículos se pueden seguir los intereses que aparecen entre los net.artistas de hoy y cómo sus obras se encaminan hacia dos lugares. Primero, el reencuentro con la fisicidad, en una reversión de la sentencia que alumbró la Web 1.0, recogida por el lema de los átomos a los bits de Nicholas Negroponte, y que hoy es una mezcla de átomos y bits que refleja mejor la realidad de las cosas. Después, los resultados facilitados por la actual Red Social para imbricar las obras en un contexto más amplio que el estrecho club del net.art de los noventa.

A veces los enlaces apuntados están muertos o alguna obra ya no existe, lo que resalta la elevadísima mortandad del arte digital destacada en la conferencia que inicia este libro.

Sin otro ánimo que el no aburrir, sálveme el lector de cualquier pretensión de originalidad, que lo dicho por mí seguro ya fue enunciado por otros.” N. C.

ISBN 978-84-7822-549-1



9 788478 225491