

## Nuevas tendencias artísticas en la Net

Ana Mariela Leibovich, Daniela Sciascio, Eleonora Superville.

[mariela@leibovich.com.ar](mailto:mariela@leibovich.com.ar)

[dani\\_scia@yahoo.com.ar](mailto:dani_scia@yahoo.com.ar)

[eleonora2115@hotmail.com](mailto:eleonora2115@hotmail.com)

### Resumen.

En este informe vamos a definir y analizar las nuevas tendencias que están surgiendo dentro del medio informático y la red, las cuales buscan una forma de expresión artística utilizando este medio.

Estas tendencias, que todavía se están gestando y si se quiere se las puede incluir dentro del Net Art, se las denomina: browser art, software art, game art y art virus.

Vamos a describir los trabajos de browser art e investigar a los artistas JODI, que son un referente importante de esta corriente.

**Palabras clave.** Browser Art; Software Art; Game Art; Art Virus; Net Art.

## Definiciones de los términos Software Art, Browser Art, Game Art, Art Virus

### *Software art*

En el software art el artista es el programador. El software no es utilizado sólo como un instrumento funcional sino que se considera como una creación artística, en la que al material estético es el código generado, y la forma expresiva es la programación del software. Deja en transparencia su funcionamiento y programación, para cuestionarlo y redefinirlo como un artefacto cultural que actúa dentro de la cultura modificando nuestra manera de ver la sociedad, y a su vez modificándose a si mismo en comunicación con el entorno.

### *Browser art*

Los browsers se utilizan como navegadores creativos, herramientas alternativas generadas por artistas y programadores que permiten nuevas formas de visualizar y estructurar las páginas web, dejando a la vista las estructuras compositivas ocultas de la información. Es un tipo de arte diseñado exclusivamente para la red. Utiliza interfaces que rechazan los parámetros establecidos de los navegadores comerciales como son internet explorer o netscape.

### *Game art*

El Game Art se basa en las modificaciones o alteraciones de los juegos de ordenadores ya existentes (gráficos, arquitectura, sonido, diseño de personajes, etc.). Su objetivo es modificar el carácter original del juego, con finalidad artística. No se trata de enganchar al mayor número de adictos, ni de conseguir identificación con el personaje, ni de ser el más competitivo del mercado, ni de ganar. Se trata de subvertir y parodiar éticas y estéticas preconcebidas; se trata de socializar induciendo a la reflexión.

### *Art virus*

Es una subtendencia del net art, en la que el virus tiene la finalidad de provocar un objeto artístico. No sólo resulta un género artístico, sino un experimento sobre el poder latente del universo virtual, al problematizar los temas de la legalidad y de la propiedad intelectual.

## **Trabajos de Browser Art**

### *ZNC browser*

Peter Luining / 2002/ <http://znc.ctrlaltdel.org>

Este browser traduce el código html en código numérico ASCII y este código es utilizado para generar tonos y crear colores. Cada caracter (letra o signo) de una página html se traduce a un número ASCII, y cada número ASCII corresponde a un tono y color determinado. De esta manera se generan estados sonoros y visuales únicos para cada página.

### *Webtracer*

Tom Betts / 2001/ [www.nullpointer.co.uk/~webtracer2.htm](http://www.nullpointer.co.uk/~webtracer2.htm)

Permite obtener información acerca de la estructura del sitio analizando las intenciones y principios utilizados en la construcción y diseño del mismo. Con este browser se visualiza la estructura de la red como un diagrama molecular en 3D, mostrando las páginas como nodos o átomos, y los links como líneas interconectadas con los nodos. La estructura puede ser examinada desde cualquier ángulo y distancia, y los nodos pueden ser seleccionados para acceder a mas información acerca de su contenido. Esta aplicación refleja claramente la secuencia de sus hiperlinks entre las páginas y la estructura interna del servidor. De esta manera deja al desnudo las tendencias del diseñador de la información.

### *Wrong Browser*

Grupo JODI / 2001/ <http://wrongbrowser.com>

Este navegador interpreta los sitios (urls) de una manera diferente a los navegadores convencionales. Desafían el uso del navegador común interlinkeando

aleatoriamente los diferentes dominios, pero restringiendo la navegación a dominios de tres letras (llama al azar direcciones del tipo hal, 3ds, zkm, etc.).

Al entrar a la página da la opción de elegir que extensión de dominio se desea utilizar. Hay cinco posibilidades: .com, .co.kr, .co.jp, .nl y .org, y también da la opción de bajar el browser para macintosh o PC. Al ejecutar el programa los dominios son presentados en crudo(html) y simultáneamente superpuestos entre sí de forma caótica, con distintos colores y transparencias, formando un collage interactivo. Se puede interactuar coloreando o arrastrando el texto y moviendo los distintos urls mediante unos nodos.

## **Grupo JODI**

### *El error que deviene arte*

El grupo JODI está conformado por dos artistas: Joan Heemskerk y Dirk Paesmans. De las primeas dos letras de sus nombres surge el nombre del grupo. Sus trabajos en net art surgieron de manera casual al cometer un error creando una página web para mostrar sus trabajos fotográficos. Este error convirtió la página en un caos de colores y signos. El resultado les pareció sorprendente e interesante, y de esta manera comenzaron a experimentar en esta nueva dirección artística que se basa en generar errores premeditados para crear arte electrónico.

Todos sus proyectos tienen en común las siguientes características:

- Utilizan grafismos y signos específicos del lenguaje de la red, pero distorsionados y manipulados hasta el límite de lo legible.
- No utiliza imágenes ni textos convencionales.
- Usan mucho los íconos de macintosh
- Sobrecargan los navegadores con código html y javascript.
- Utilizan caracteres parpadeantes, a menudo sin sentido.
- Todo se mezcla en un laberinto de colores y formas

Podemos decir que JODI nos muestra lo que está tras la pantalla del ordenador (el lenguaje lógico y racional), pero la paradoja es que lo muestra como imágenes sin sentido.

Con sus proyectos adoptan una postura crítica frente al sistema informático.

## **Conclusión**

Es difícil hablar o analizar el net art ya que se trata de un género muy joven que aún está en su etapa de gestación. No hay marco histórico ni teoría existente que nos ayude a contextualizar a este nuevo arte dentro de parámetros determinados.

Se denominan Software art, Browser art, Game art y Art virus a estas nuevas corrientes que experimentan con el lenguaje de la red y de programación, para utilizarlo de una forma no convencional, rompiendo las estructuras establecidas.

Estas nuevas formas de expresión tienen en común la utilización de un medio existente al cual lo modifican de tal manera que el usuario de este medio la puede visualizar de una forma completamente diferente.

Por ejemplo en el browser art lo que se hace es mostrar el esqueleto de la red. Todo lo que era visualizado (interfaz) queda oculto y lo oculto (el lenguaje de programación) queda visible. Esta nueva forma de mostrar las cosas permite al usuario interactuar con lo que ve, modificarlo y participar activamente. Así desaparece el rol pasivo del usuario.

A lo largo de la historia el hombre siempre ha buscado nuevas formas de expresión artística dentro de los medios comunicacionales y tecnológicos que iban surgiendo. Por ejemplo la fotografía, que surgió como una forma de captar la realidad y desde su experimentación surgió la fotografía artística. Lo mismo sucedió con el cine, teatro, cartelería, etc.

Internet es un medio de comunicación muy poderosos que está empezando a ser explotado en todo el mundo. La experimentación y búsqueda artística en este medio es la que está dando lugar a estas nuevas tendencias analizadas en este informe: Software Art, Browser Art, Game Art, Art Virus.

## Referencias

Página web - <http://www.netart.org.uy/browser-art/>, consulta 10/08/05

Página web - <http://www.gestioncultural.org/gc/boletin/2004/boletinCulturadigital.htm>, consulta 10/08/05

Artículos: - La cultura digital se predica de muchas formas. David Casacuberta: Doctor en filosofía Profesor, de la Universidad Autónoma de Barcelona. Responsable del Área digital de Trànsit Projectes

Artículos: - TIC y gestión de la cultura: ¿Políticas e-culturales?. Santi Martínez Illa. Diputación de Barcelona

Artículos: - Introducción al arte digital. Prof. Pau Alsina: Director de Artnodes.org

Artículos: - Decálogo para aquellos que quieran escribir sobre cultura digital. David Casacuberta. Doctor en filosofía

Artículos: - El arte digital: un nuevo desafío del milenio. Carmen Miranda Levy. República Dominicana.

Página web - <http://www.aleph-arts.org/pens/browser.html>, consulta 10/08/05

Página web -

[http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline/STriaMat?termesel=netart|ES&ID\\_IDIOMA=es](http://www.mediatecaonline.net/mediatecaonline/STriaMat?termesel=netart|ES&ID_IDIOMA=es), consulta 10/08/05

Página web - [http://www.0100101110101101.org/texts/clarin\\_bien-vopo-sp.html](http://www.0100101110101101.org/texts/clarin_bien-vopo-sp.html), consulta 10/08/05

Página web - <http://www.interzona.org/baigorri/textos/GAME.htm>, consulta 10/08/05