

## **Net.Art**

*Internet : un lienzo blanco en potencia*

María Cecilia Puglisi, Juan Pablo Rancich  
*ceciliapuglisi@yahoo.com.ar, juan\_rancich@yahoo.com.ar*

**Palabras clave.** browser-art, software-art, video-art, art-virus, JODI, arte

### **a. Definición de los términos:**

#### *Browser-Art*

Se denomina browser.art a un tipo de arte exclusivamente diseñado para la red, centrado en el interfaz como objeto y receptáculo. Se desentiende de ser un mero medio de difusión para reproducir el arte creado con otras herramientas, como puede ser la digitalización de una película o un cuadro, y meterla en un servidor.

Sitios dedicados al net.art como jodi.org están creando arte especialmente para la red, arte de red, los cuales buscan generar una reflexión del medio, ya a la vez examinarlo críticamente, creando “..herramientas que exploran nuevas metáforas e interfases. Generadores de nuevas interpretaciones y relaciones geo-micro-macro-informáticas...” (Brian Mackern)

#### *Software-Art*

Se denomina software.art a los proyectos que incorporan software algorítmico autoescrito de ordenador (programas stand-alone o aplicaciones basadas en script), no como una herramienta meramente funcional, sino como una creación artística en sí misma. Es decir, que el artista de software crea códigos basados en un lenguaje escrito donde se indican comandos a ejecutar en una computadora con un carácter poético, donde muchas veces se acerca a obras literarias experimentales como la poesía concreta.

Si bien “...el código que soporta cualquier software puede ser considerado como una notación de carácter conceptual...” (Florian Cramer), la diferencia fundamental que existe entre software y software-art es que este último se basa en mostrar su repertorio de instrucciones.

#### *Videogame-Art*

Se denomina videogame.art al tipo de arte surgido a partir de los gráficos en 2D y 3D tomados de los video juegos. En este campo se pone de manifiesto la conjunción de varios campos de estudio de la informática como son el software, Internet, realidad virtual, inteligencia artificial o vida artificial, que trabajando interdisciplinariamente han creado un nuevo espacio para el desarrollo de esta rama del arte.

#### *Art-Virus*

Se denomina art.virus a un virus informático utilizado como una acción estética convirtiéndose en una obra en sí misma. Creadores de este tipo de arte como lo son el dúo italiano 0100101110101101.ORG sostienen que “...la programación no es un medio para producir arte, sino arte en sí mismo y como tal debe ser valorada según criterios de belleza, elegancia, proporción y eficacia, utilizando la tecnología de forma sofisticada...”.

Este tipo de arte está ligada de alguna forma con los hacker art, pues tienen en común la manipulación con el fin de lograr un objeto artístico.

Los artistas ponen el tema en el centro de atención para discutir sobre los virus y los usos destructivos que tales prácticas pueden provocar en el futuro.

## b. Trabajos de browser-art

<http://www.flavoredthunder.com/dev/browser-gestures/icon-browser.html>



Figura 1. Icon browser.

icon-browser es un buscador totalmente funcional pero opera dentro del límite de un icono del escritorio de windows, es decir, con un tamaño de 32 por 32 Pixel. La experiencia al estar en esta situación es muy particular porque nos obliga a tener una percepción acotadísima del universo de la web. Produce un efecto de oposición entre la infinitud de la Red y al mismo tiempo, la imposibilidad de acceder a esa infinitud de información.

<http://www.potatoland.org/riot/>



Figura 2. <http://www.potatoland.org/riot/>

Este browser, aparenta ser como los que uno está habituado a utilizar para dirigirnos algún sitio de la web, pero no es así. Al darle entrada, sucede que la información del sitio determinado es alterada en una especie de caos de imágenes y códigos que, además, se van entremezclando con la información de las páginas precedentes. La primera impresión que causa es como si un virus estuviera infectando la computadora. Sin embargo creemos que al buscar vetas artísticas con este tipo de lenguaje, se intenta romper con muchos supuestos que de ahora en más van a transformar la concepción de internet, que ya no va a ser más un motor de búsquedas, sino que también será un espacio de expresión en sí misma.

## c. Grupo JODI

Este grupo está formado por Joan Heemskerk (Kaatsheue, Países Bajos, 1968) y Dirk Paermas (Bruselas, 1965) net.artistas europeos provenientes del mundo de la fotografía, el vídeo y la performance. Desde que inician su colaboración en 1994, sus proyectos exploran las posibilidades artísticas de los errores informáticos, el spam o los virus de internet. Algunas de sus obras son: DEMO%MODE, Espace Gantner Bourogne; COMPUTING 101B, FACT Liverpool; My%Desktop, Supermarkt Mediamatic

Ámsterdam; 10 Programs in BASIC, ROM, Malmo; INSTALL-EXE, [plug.in], Basel; INSTALL-EXE, BuroFriedrich, Berlín;INSTALL-EXE, Eyebeam NY; CTRL-SPACE, Quadrum, Lisboa; CTRL-SPACE, MU Eindhoven. Algunas de las exposiciones colectivas: Villette Numérique, Le Parc de la Villette, Paris, 2004; Defunct, SFMOMA, San Francisco, 2004; Design Interactif exhibition ,Centre Pompidou, Paris, 2003; transmediale, Biennial of Video and New Media, Santiago de Chile, 2003; 'ArtBit', ICC Tokio, 2002.

#### **d. Reflexión**

Para empezar a hablar sobre cómo se relaciona este tipo de arte con nuestro contexto, podemos empezar por tratar de definir al arte en general. Si llamamos arte a toda aquella creación con fines estéticos, que parte de la expresión de una visión personal del mundo, aquello que nos interesa, motiva, y nos resulta importante decir, está claro que el concepto de arte es algo muy amplio y para nada estático.

Cuando hablamos de las distintas formas del net.art, se hace evidente que es imposible definir al arte de manera acotada, y se pone de manifiesto su carácter transformador y cambiante.

Cuando hablamos de arte, está implícito también el carácter social del mismo, “social” entendido como algo que necesita relacionarse con otros. El arte es creado siempre con la intención de comunicar su mensaje (cualquiera fuese) a otras personas, y generar algún efecto en las mismas.

Para que una obra pueda ser comprendida debe haber entre la obra y el intérprete una serie de elementos en común. Éste debe hablar el mismo “idioma” para decodificar el “código” de la obra. Si no se interpretan los símbolos, la misma resulta inocua y no puede causar ningún tipo de conexión con el intérprete. A medida que uno adquiere nuevos conocimientos logra “descifrar” mas códigos, con lo cual se puede relacionar con mas cosas.

Por esto, si uno no está interiorizado con el tema, las obras de net.art, a simple vista pareciera ser algo que no dice mucho, frío, ininteligible o hasta sin sentido, dirigidos a un público muy reducido, pero cuando uno ahonda en los proyectos y lee sobre ellos logra captar la metáfora y los conceptos que dan cuerpo a las obras. Las cuales muestran una toma de partida ideológica.

En relación con nuestro contexto, si bien cada vez hay mas y mas gente que se relaciona con el mundo de Internet, no está generalizado aún la problemática del tema y la reflexión sobre el mismo, por esto no abundan los artistas latinoamericanos dedicados al net.art.

#### **Referencias**

[http://www.0100101110101101.org/texts/clarin\\_bien-vopo-sp.htm](http://www.0100101110101101.org/texts/clarin_bien-vopo-sp.htm)

[http://www.alcayata.com/la\\_comision/investigacion/software\\_art/software\\_art.htm](http://www.alcayata.com/la_comision/investigacion/software_art/software_art.htm)

<http://www.aleph-arts.org/pens/browser.html>

<http://www.banquete.org/banquete05/visualizacion.php?id=29>

<http://www.clarin.com/suplementos/cultura/2002/05/04/u-00701.htm>

[http://www.compman.co.uk/htmlcat/1401840663\\_Video\\_Game\\_Art.asp](http://www.compman.co.uk/htmlcat/1401840663_Video_Game_Art.asp)

<http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/netarte.htm>

<http://www.jodi.org>

<http://www.straddle3.net/context/01/010130.es.html>