

El arte en la era de la distribución digital

«Exploramos el ordenador desde el interior y lo reflejamos en la red. cuando el espectador contempla nuestra obra, estamos dentro de su ordenador [...] y nos honra estar en el ordenador de alguien. cuando estás en el escritorio de alguien, estás muy próximo a esa persona. creo que el ordenador es un instrumento con el que acceder a la mente de alguien.»

Dirk Paesmans, Jodi

En 1993, cuando el fenómeno de las «puntocom» comenzaba a eclosionar, Joan Heemskerck y Dirk Paesmans, ambos artistas europeos, visitaron el californiano Silicon Valley. A su regreso crearon *jodi.org*, una página web «artística» en la que el texto, verde y descoyuntado, y las imágenes parpadeantes dan la impresión de deconstruir el lenguaje visual de la Red. Heemskerck y Paesmans remezclaron imágenes y códigos html ya existentes en Internet al estilo de los dadaístas, que se valían de elementos fotográficos y tipográficos hallados en revistas y periódicos. *jodi.org* cambió la concepción que mucha gente tenía de Internet y demostró que no era un simple medio para la transmisión de información; también podía ser conducto de expresión artística, como la pintura al óleo, la fotografía o el vídeo. Al igual que otras obras del llamado arte *new media*, es decir, el arte de los nuevos medios o arte creado a partir de las nuevas tecnologías, *jodi.org* recurrió a estas con fines artísticos.

1994 fue un año clave en la historia de la tecnología mediática y la cultura digital. Netscape presentó su primer navegador comercial, con el que se sellaba la transformación de Internet, que dejaba así de ser una red empleada primordialmente por entusiastas de la informática e investigadores académicos y se convertía en un popular medio de comunicación, publicación y comercio. Términos como «Red», «Web», «ciberespacio» y «puntocom» se convirtieron en habituales del habla popular en todo el mundo, y dio la impresión de que se avecinaba un importante cambio estructural en la sociedad: se iba a pasar de la producción industrial a la

economía de la información, de las estructuras jerárquicas a las redes descentralizadoras y de los mercados locales a los globales. Internet significaba cosas muy distintas según los intereses personales: para los empresarios era la puerta a una fortuna rápida; para los activistas políticos, la oportunidad de establecer apoyos de base para sus causas, y para los magnates de los medios de comunicación, un canal a través del cual distribuir contenidos. Este último grupo acuñó el término de «nuevos medios» para describir modelos digitales de publicación como el CD-ROM y la Red. Para las compañías de «viejos medios», la tecnología emergente supuso un paulatino alejamiento de los recursos tradicionales, como prensa y televisión, en favor de los nuevos recursos multimedia interactivos. En 1994, las grandes empresas de medios de comunicación (entre ellas la Hearst Corporation, dueña de un gran número de diarios y canales de televisión estadounidenses) crearon divisiones de «nuevos medios» y se establecieron grupos comerciales como la New York New Media Association. También en aquellos días, artistas, galeristas y críticos empezaron a hablar de «arte de los nuevos medios» para referirse a obras que empleaban la tecnología digital, tales como instalaciones multimedia interactivas, entornos de realidad virtual y arte en la red.

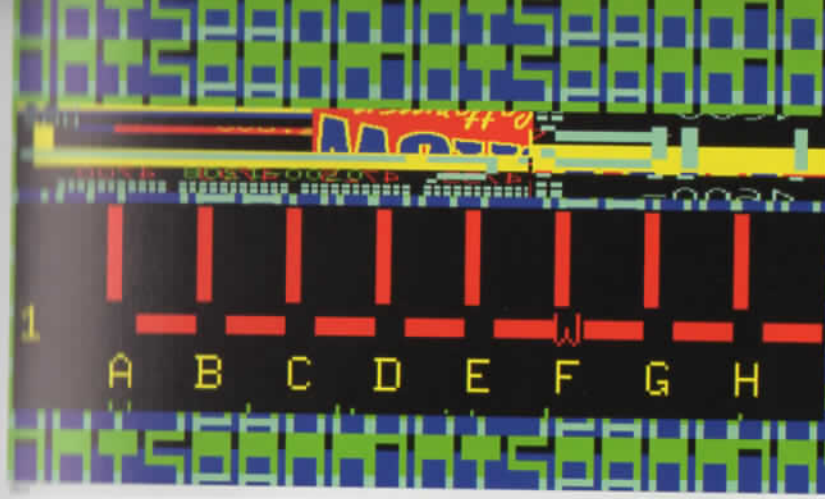
A menudo se utilizan indistintamente como sinónimos del arte de los nuevos medios categorizaciones precedentes como «arte digital», «arte electrónico», «arte multimedia» y «arte interactivo». En el presente volumen empleamos el término «arte de los nuevos

1. JODI

1995, sitio web

2. HANNAH HÖCH

El cuchillo de cocina dadá saja el vientre cervicero de la última época cultural Weimar de Alemania
1920, collage, 114 x 90 cm
Berlín, Neue Nationalgalerie



1

2

medios» para referirnos a proyectos que se valen de las tecnologías de los medios de comunicación emergentes y exploran las posibilidades culturales, políticas y estéticas de tales herramientas. Concebimos el arte de los nuevos medios como la intersección de dos categorías más generales: arte y tecnología y el llamado *media art* o arte de los medios. La disciplina de arte y tecnología engloba aquellas actividades que, como sucede con el arte electrónico, el arte robótico y el arte genómico, aprovechan nuevas tecnologías no necesariamente aplicables a la comunicación. El arte de los medios comprende el videoarte, el arte de transmisión y el cine experimental, expresiones artísticas basadas en unas tecnologías de los medios de comunicación que en la década de los noventa no podían ser ya consideradas nuevas. El arte de los nuevos medios es pues el punto de encuentro de estos dos ámbitos. Hemos optado por limitar el enfoque de este libro a obras creadas tras la instauración generalizada del concepto de «arte de los nuevos medios», en 1994, y nos hemos centrado en aquellas que han ejercido una influencia particularmente destacable, que representan una tendencia importante dentro de esta disciplina artística y que dan muestras de un excepcional grado de sofisticación conceptual, innovación tecnológica o relevancia social.

Resulta difícil determinar qué puede considerarse tecnología mediática. Internet, herramienta clave de muchos de los proyectos artísticos con nuevos medios, se compone a su vez de una heterogénea y cambiante variedad de elementos de *hardware* y *software* (servidores, *routers*, ordenadores personales, aplicaciones de bases

de datos, *scripts* y archivos) gobernados por protocolos de arcanos nombres, como HTTP, TCP/IP y DNS. Otras tecnologías de indudable importancia para el arte y los nuevos medios incluyen el vídeo y los juegos de ordenador, las cámaras de seguridad, la telefonía inalámbrica, los miniordenadores portátiles y los sistemas de navegación GPS. Con todo, el arte de los nuevos medios no se define en función de las tecnologías mencionadas; al contrario, son los artistas quienes, al emplear dichas tecnologías con propósito crítico o experimental, las redefinen como medios artísticos. De este modo, programas de vigilancia informática similares a los empleados por el FBI se convierten en manos de RSG en un instrumento de visualización de información artística. Al tiempo que explora las posibilidades creativas de dichos programas, RSG elabora una crítica de la tecnología aplicada a la vigilancia y sus usos.

Antecedentes artísticos e históricos

Aun cuando el arte de los nuevos medios, como su propio nombre indica, se centra en la novedad (nuevos modelos culturales, nuevas tecnologías, nuevos aspectos de cuestiones políticas ya conocidas), lo cierto es que no ha irrumpido sin más en un vacío histórico y artístico. Las raíces conceptuales y estéticas del arte de los nuevos medios se extienden hasta la segunda década del siglo XX, momento en el que el movimiento dadaísta emerge en

1954 — Primer concierto de música electrónica en el MoMA, a cargo de los fundadores del Computer Music Center de la Universidad de Columbia
 1963 — ASCII es utilizado por primera vez
 1964 — Publicación de *Understanding Media*, de Marshall McLuhan

3. RSG

Prepared PlayStation

2005, videojuego comercial manipulado

4. ROY LICHTENSTEIN

M-Maybe

1965, magna sobre lienzo, 152 x 152 cm
Colonia, Museum Ludwig

5. THOMSON Y CRAIGHEAD

Trigger Happy

1998, videojuego en red



3

diversas ciudades europeas. Los dadaístas de Zúrich, Berlín, Colonia, París y Nueva York creían ver en el orgullo burgués desmedido y autodestructivo el causante último de la Primera Guerra Mundial. Comenzaron a experimentar con técnicas e ideas radicalmente nuevas, muchas de las cuales reaparecerían abierta o encubiertamente a lo largo del siglo xx. Del mismo modo que el dadaísmo fue en parte una reacción a la industrialización de la guerra y la reproducción mecánica de textos e imágenes, el arte de los nuevos medios puede entenderse como una respuesta a la revolución de las tecnologías de la información y la digitalización de diversos modelos culturales.

Numerosas estrategias del dadaísmo reafirman en el arte de los nuevos medios, entre ellas el fotomontaje, el *collage*, los *readymades*, las acciones políticas y las *performances*, pero también el uso provocador de la ironía y el absurdo para irritar al complaciente público. La yuxtaposición fragmentada de textos e imágenes prestados en obras como *Brandon*, de Shu Lea Cheang, o *Genetic Response 3.0* (2001), de Diane Ludin, evocan los *collages* de Raoul Hausmann, Hannah Höch y Francis Picabia. Los *readymades* de Marcel Duchamp son claros precursores de incontables obras creadas con las nuevas tecnologías basadas en la apropiación pura y simple, desde el *WWWArt Award* de Alexei Shulgin hasta *Prepared PlayStation* (2005) de RSG. La obra de George Grosz, John Heartfield y otros dadaístas berlineses que difuminaron la frontera entre el arte y la actividad política es el precedente sobre el

que se basa el activismo de muchos proyectos de nuevos medios, como *FloodNet*, de Electronic Disturbance Theater, y *Borderhack* (2000–2005), de Fran Illich. Las *performances* interpretadas por Emmy Hennings, Richard Huelsenbeck y tantos otros en el cabaret Voltaire de Zúrich plantaron la semilla de la que florecería posteriormente la actividad artística de artistas de *performance* multimedia como Alexei Shulgin y Cary Peppermint. Y el eco de los absurdos poemas fónicos de Hugo Ball puede apreciarse todavía en *Free Radio Linux*, de radioqualia.

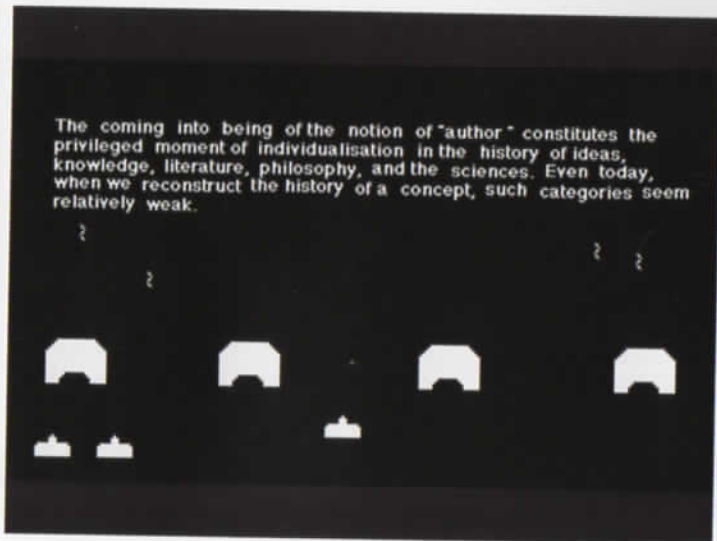
El *pop art* es otro antecedente de importancia. Al igual que la pintura y la escultura pop, muchas obras de nuevos medios hacen referencia a la cultura comercial, cuando no están directamente inmersas en ella. Del mismo modo que el artista pop Roy Lichtenstein reproducía la iconografía del cómic en sus cuadros, el dúo artístico Thomson y Craighead sampleó el archiconocido videojuego *Space Invaders* en *Trigger Happy* (1998). La meticulosa emulación que Lichtenstein emprendió de los puntos Benday empleados en la reproducción de cómics y otros medios impresos abrió las puertas a la obra de artistas como eBoy, quien construye minuciosamente sus imágenes píxel a píxel. Mediante la reproducción de imágenes de anuncios, cómics y revistas con técnicas «artísticas» (óleo sobre lienzo, por ejemplo), el *pop art* procuraba en última instancia distanciarse de la cultura popular en la que estaba inspirado. Por el contrario, los artistas de las nuevas tecnologías tienden a trabajar con los mismos medios de los que se sirven

1966 — E.A.T. (*Experiments in Art and Technology, Inc.*): *performances* de Robert Rauschenberg y Billy Kluver, por ejemplo

1967 — Sony presenta PortaPak, la primera cámara de video portátil



4



5

(los videojuegos, por ejemplo) en lugar de reacondicionarlos en formatos más acordes con las convenciones del mundo artístico.

A diferencia del *pop art*, firmemente anclado en la producción de cuadros y esculturas, el arte conceptual (precursor también del arte de los nuevos medios) se centraba más en las ideas que en los objetos. A menudo, el arte de los nuevos medios posee una naturaleza conceptual. *Every Icon* (1996), de John F. Simon Jr., por ejemplo, incluye un *applet* de Java (una miniaplicación integrada en un navegador de Internet) programado para explorar a lo largo de varios trillones de años todas las imágenes que es posible formar en una retícula de 32 x 32 píxeles. Del mismo modo que las descripciones de materiales indefinidas de Lawrence Weiner (por ejemplo, *One Quart Exterior Industrial Enamel Thrown on a Brick Wall*, 1964) no necesitan materializarse para existir como obras de arte, el *Every Icon* de Simon no necesita ser visto (ni completado) para ser entendido.

El arte de los nuevos medios tiene también marcadas semejanzas con el videoarte. La emergencia del videoarte se vio propiciada por la aparición a finales de la década de 1960 de las primeras cámaras de vídeo portátiles, las PortaPak. Con anterioridad, el videoarte había estado en manos de unos pocos pioneros (de entre los que conviene destacar a Nam June Paik). La disponibilidad de equipos audiovisuales relativamente asequibles captó la atención de artistas como Joan Jonas, Vito Acconci, William Wegman, Bill Viola y Bruce Nauman. Una generación más tarde, la aparición de

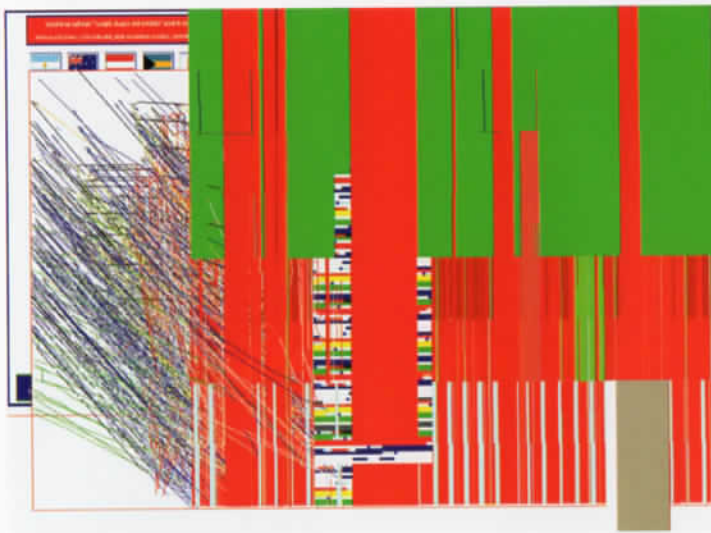
los primeros navegadores de Internet catalizó el nacimiento del arte de los nuevos medios como movimiento. Sus integrantes vieron en Internet lo que sus predecesores descubrieron en la cámara de vídeo: una herramienta artística accesible con la que explorar la relación cambiante entre tecnología y cultura.

El arte de los nuevos medios como movimiento

El arte en la década de 1970 se definía en función de diversos movimientos (arte conceptual, arte feminista, *land art*, *media art*, arte de la *performance*...); en los ochenta, por el contrario, se produjo una hipertrofia del mercado artístico y apareció una pléthora de micromovimientos. Muchos de ellos, como el neoexpresionismo y el neoconceptualismo, eran relecturas posmodernas de etapas anteriores de la historia del arte. Como consecuencia del colapso del mercado del arte tras el «lunes negro» (nombre con el que suele hacerse referencia al 19 de octubre de 1987, día en que se hundieron los mercados de valores estadounidenses), estos micromovimientos perdieron empuje y a comienzos de la década siguiente habían desaparecido casi por completo del mapa (si bien era posible identificar algunas tendencias, como la política de identidad y la fotografía a gran escala). Sustentado por la proliferación de programas artísticos de posgrado y la expansión de los museos, el arte contemporáneo continuó floreciendo, pero la práctica artística no

1968 — Exposición «Cybernetic Serendipity» en el Institute of Contemporary Art de Londres

1970 — La exposición «Software» en el Jewish Museum de Nueva York contempla la programación informática como metáfora del arte conceptual



«El diseño de *software* tiene un carácter muy escultórico.»

Mark Napier

cristalizaba en movimientos definidos. Críticos, coleccionistas y artistas certificaron la defunción de la pintura a medida que vídeos e instalaciones pasaban a dominar museos internacionales y exposiciones bienales. En este clima de fragmentación extrema apareció el arte de los nuevos medios a finales del siglo xx.

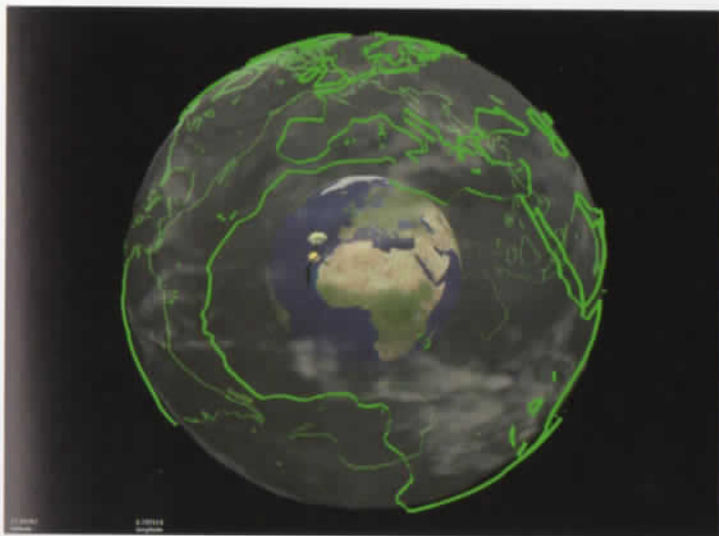
Desde 1994 hasta 1997, año en que el *net art* (o arte en la Red) fue incluido por vez primera en la exposición «documenta X» de Kassel (Alemania), el arte de los nuevos medios existía relativamente aislado del mundo artístico. Las listas de correo electrónico y las páginas web servían de canales alternativos para el debate, la promoción y la exhibición de las nuevas obras multimedia, lo cual permitió a los artistas crear una escena artística *on-line* que abarcaba tanto el arte contemporáneo como la cultura digital.

Con todo, la proximidad del arte de los nuevos medios a Internet ha supuesto que desde sus inicios este haya sido un movimiento de alcance mundial. Internet ha propiciado la formación de comunidades sin tener en cuenta factores geográficos. El carácter internacional del arte de los nuevos medios refleja la creciente globalización del mundo artístico en su conjunto, como quedó de manifiesto en la década de 1990 con la proliferación de exposiciones bienales, incluidas las de Johannesburgo y Gwangju.

Este proceso de internacionalización se engloba en una tendencia histórica mucho más amplia: la globalización de culturas y economías. La globalización fue a un tiempo causa y efecto de la expansión de Internet, de la telefonía móvil y de otras tecnologías de

la comunicación. La aparición de una «aldea global» como la augurada por Marshall McLuhan en *La galaxia Gutenberg* (1962) creó una demanda sin precedentes de estas tecnologías, lo que condujo a su raudo desarrollo y proliferación. Estas contribuyeron asimismo a la globalización facilitando el comercio internacional, las alianzas multinacionales y el libre intercambio de ideas. El arte de los nuevos medios refleja esta situación y explora su efecto sobre la sociedad, del mismo modo que el videoarte ofrecía una lente a través de la cual era posible comprender la televisión y su importancia en una cultura cada vez más mediatizada.

Los avances en el *software* y *hardware* de los ordenadores personales contribuyeron también significativamente a la aparición del arte de los nuevos medios como movimiento en los años noventa. Pese a que los ordenadores personales llevaban más de una década en el mercado (Apple presentó su popular Macintosh en 1984), hubo que esperar casi diez años para que un ordenador asequible ofreciese las prestaciones necesarias para manipular imágenes, crear maquetas tridimensionales, diseñar páginas *web* y editar vídeos y sonidos con garantías. Tanto o más importante fue que la primera generación de artistas que creció con ordenadores y videojuegos, la de los ochenta, empezase a madurar por entonces. Aquellos jóvenes artistas se sentían tan a gusto con las nuevas tecnologías como con formas culturales más tradicionales.



6. MARK NAPIER

FEED
2001, sitio web

7. JOHN KLIMA

Earth
2001, sitio web

7

Los comienzos

Como consecuencia de los motivos expuestos (la aparición de una escena artística global, el progreso de las tecnologías de la información y la familiarización de la generación pujante con las nuevas tecnologías), muchos artistas de otras disciplinas se vieron atraídos hacia la práctica artística de los nuevos medios. Anteriormente, el arte con base informática había sido feudo casi marginal de un entregado grupúsculo de pioneros. La confluencia de factores indicada anteriormente, acompañada por la excitación y la fascinación generales que despertaba el potencial de las nuevas tecnologías, suscitó un interés sin precedentes por los nuevos medios de comunicación entre pintores, artistas de *performance*, activistas, cineastas, artistas conceptuales, etc. Bien espolcados por el entusiasmo de la era de las «punto.com», bien escépticos ante lo que el teórico de los medios de comunicación Richard Barbrook definió como la «ideología californiana» (un embriagador cóctel de teorías libertarias y utopía tecnológica ejemplificado en la línea editorial de la revista *Wired*), artistas de todos los rincones del mundo empezaron a trabajar con las tecnologías emergentes integrando en ellas las bases formales y conceptuales de su anterior disciplina. Así, el pintor Mark Napier, que de día trabajaba como programador de bases de datos para empresas financieras de Wall Street, dio muestras de su sensibilidad compositiva y de su interés por el color en obras pioneras creadas en el entorno de Internet como *Shredder 1.0*.

Para muchos artistas, el advenimiento de Internet supuso un cambio de actitud con respecto al ordenador. Este dejó de ser un simple instrumento con el que manipular imágenes, diseñar invitaciones para exposiciones y redactar solicitudes de beca. De súbito, el ordenador se convirtió en el conducto de acceso a una comunidad internacional de artistas, críticos, comisarios, coleccionistas y otros apasionados del arte. Aun cuando algunos artistas emplearon Internet para distribuir documentación sobre obras realizadas con otros medios (por ejemplo, publicando fotografías digitalizadas de su obra), otros vieron en la Red un medio de expresión en sí mismo y un espacio nuevo para la intervención artística.

En 1995, un artista esloveno llamado Vuk Cosic identificó la expresión «net.art» en un ininteligible mensaje de correo electrónico corrupto. Pronto desapareció el signo de puntuación, pero el término «net art» no tardó en calar entre artistas y personas afines de la floreciente escena artística de los nuevos medios y pasó a definir la actividad artística basada en Internet. No es casual que el término se acuñara en la Europa del Este; muchos de los artistas más destacados en los primeros años del *net art* proceden de allí, como Alexei Shulgín y Olya Lialina, ambos residentes en Moscú. Tras la caída del telón de acero y el colapso de la Unión Soviética, los artistas de la región se encontraron frente a una perspectiva única del proceso de transformación hacia la era «punto.com»: vivían en una sociedad en pleno tránsito del socialismo al capitalismo, un fenómeno con grandes paralelismos con la privatización de Internet.

1976 — Steve Wozniak y Steven Jobs fundan Apple Computer Company

1977 — Presentación del Apple II y del Tandy TRS-80 (que vende 10.000 unidades en su primer mes en el mercado)



«tras lo sucedido en el 11-s, ¿son los juegos demasiado “reales”? ¿o es que la realidad converge con la simulación?»

Anne-Marie Schleiner

8. ALLAN KAPROW

18 Happenings in 6 Parts

1959, Galería Reuben, Nueva York

9. MARCEL DUCHAMP

Fountain

1917/1964, urinario de cerámica, 33 x 42 x 52 cm
Estocolmo, Moderna Museet

10. MICHAEL MANDIBERG

After Sherrie Levine.com

2001, sitio web

8

Comparada con otras formas de arte con nuevas tecnologías, el *net art* era una alternativa relativamente barata para la creación artística y, por ello, más accesible para artistas de medios limitados. Muchas de las tecnologías básicas, como los servidores Apache y el código HTML, eran gratuitas. Todo cuanto un artista necesitaba para adentrarse en *net art*, además de ideas y ciertos conocimientos técnicos, era un ordenador (incluso los viejos servían), un módem y una conexión a Internet. Pese a que estas conexiones eran caras en países con tarifas telefónicas elevadas, muchos artistas encontraron la manera de acceder gratuitamente a Internet a través de bibliotecas públicas, universidades y empresas. Para muchos artistas de los nuevos medios, como John Klima, sus empleos diurnos como programadores y diseñadores de páginas web les ofrecían además acceso a las herramientas de producción (ordenador y programas), a veloces conexiones a Internet e incluso a valiosa formación en las nuevas tecnologías.

Al coincidir con la aparición de Internet y sus concomitantes cambios culturales y económicos, el *net art* ejerció una importante influencia sobre el movimiento artístico de los nuevos medios, si bien esto no significa que fuese su única expresión artística. Hay otros géneros destacados, como el *software art*, el *game art* y las instalaciones y *performances* multimedia, si bien los proyectos individuales difuminan las barreras entre estas categorías. Muchas obras de *game art*, por ejemplo, emplean tecnología de Internet y están concebidas para experimentarse a través de una conexión a

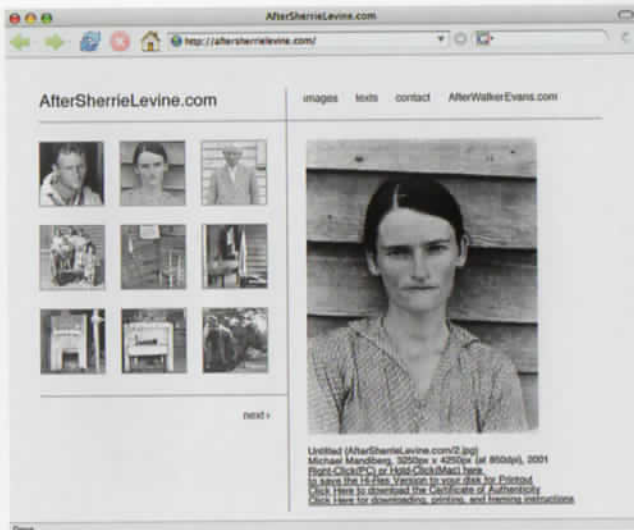
la Red. *The Intruder*, de Natalie Bookchin, es a un tiempo una obra de *game art* y de *net art*, como también lo es *Velvet-Strike*, de Anne-Marie Schleiner, Brody Condon y Joan Leandre.

colaboración y participación

Los artistas de los nuevos medios a menudo trabajan en régimen de cooperación, bien en grupos ad hoc o en colaboraciones a largo plazo. De manera similar a las producciones cinematográficas o teatrales, muchos proyectos de nuevos medios (en especial los más complejos y ambiciosos) precisan una amplia gama de aptitudes tecnológicas y artísticas para ser llevados a cabo. El desarrollo de *Carnivore*, de RSG, requirió por ejemplo la participación de varios programadores, y numerosos artistas y colectivos artísticos han contribuido al proyecto creando sus propias interfaces. Sin embargo, en ocasiones el motivo de la colaboración es más ideológico que práctico: al trabajar en colectivos, los artistas multimedia desafían la noción romántica del artista como genio solitario. Once de los 35 artistas y grupos presentados en este volumen se identifican como colectivo. Es el caso de *ark*, un grupo de artistas cuyos integrantes usan nombres ficticios y una identidad corporativa como parte de una compleja crítica de las ventajas que reciben las grandes empresas en el sistema legal estadounidense. Otros grupos artísticos de nuevos medios que trabajan con alias son



9



10

Bureau of Inverse Technology, Fakeshop, Institute for Applied Autonomy, Mongrel y VNS Matrix.

El movimiento artístico de los nuevos medios prolonga la transición histórica y artística de la recepción pasiva de la obra a la participación activa del público, presente ya en los *happenings* de los años sesenta y setenta. En los *18 Happenings in 6 Parts* (1959) de Allan Kaprow, por ejemplo, los miembros del público eran conducidos a asientos concretos dentro del recinto de exposición; en ellos debían ejecutar movimientos estrictamente coreografiados en el momento preciso.

Muchas de las obras del arte de los nuevos medios, como *UMBRELLA.net*, de Jonah Brucker-Cohen y Katherine Moriwaki, y *Dialtones: A Telesymphony*, de Golan Levin *et al.*, necesitan de la participación del público. Otras requieren que el público interactúe con la obra, sin participar en su producción. En el arte de los nuevos medios interactivo responde a los estímulos del público pero no se ve alterado por él. El espectador puede pulsar los iconos de una pantalla para navegar por distintas páginas, o bien activar sensores de movimiento que abren programas informáticos, pero sus acciones no dejan rastro sobre la obra. Cada uno de los espectadores aprecia la obra de manera distinta, en función de las decisiones que toma al interactuar con ella. En *My Boyfriend Came Back From the War*, de Olia Lialina, el visitante debe hacer clic en una serie de marcos de una página web para visualizar imágenes y fragmentos de texto. Si bien los elementos de la historia

no cambian nunca, el desarrollo de esta queda subordinado a las acciones de cada visitante.

de la apropiación al código abierto

La imitación e influencia entre artistas es una constante en la historia del arte, pero a lo largo del siglo xx fueron estableciéndose modelos de apropiación alternativos a la creación pura, como el *collage* y el *sampleado*. Asistidos por las tecnologías de reproducción mecánica, los artistas empezaron a insertar en su obra imágenes y sonidos encontrados. Los fotomontajes dadaístas de Hannah Höch, los *ready-mades* de Marcel Duchamp, las *Brillo Boxes* pop de Andy Warhol, las películas de metraje encontrado de Bruce Connor y los *remakes* neoconceptuales de Sherrie Levine reflejan el estatus cambiante de la originalidad artística frente a la cultura producida para las masas.

En el arte de los nuevos medios, la apropiación es algo tan habitual que casi se da por supuesta. Las nuevas tecnologías, como Internet y las redes de intercambio de archivos, permiten a los artistas un fácil acceso a imágenes, sonidos, textos y otros recursos. Esta hiperabundancia de materiales, combinada con la ubicua función «cortar/pegar» de los programas informáticos, ha contribuido a despejar la idea de que crear algo de la nada es mejor que tomarlo prestado. En *After Sherrie Levine* (2001), Michael Mandiberg lleva



11. PAUL D. MILLER AKA DJ SPOOKY

Rebirth of a Nation

2004, *performance* multimedia,
Chicago, Museum of Contemporary Art

12. ON KAWARA

June 2, 1971

1971, *Liquitex* sobre lienzo, 25,4 x 33 cm,
de *Today Series*, desde 1966
Propiedad privada

13. MTA

OnKawaraUpdate

2001, sitio web

11

la apropiación a límites casi absurdos. En 1979, Sherrie Levine reafirmó las clásicas fotografías de una familia de aparceros de Alabama durante los años de la Depresión realizadas por Walker Evans. Mandiberg escaneó las imágenes de un catálogo en el que aparecían las fotografías de Levine de la obra de Evans y las publicó en la página web AfterSherrieLevine.com. Entendidas como parte de una «estrategia explícita para crear un objeto físico de valor cultural pero con un valor económico escaso o nulo», Mandiberg animaba a sus visitantes a imprimir las imágenes junto con el correspondiente certificado de autenticidad y ofrecía instrucciones muy precisas para el enmarcado.

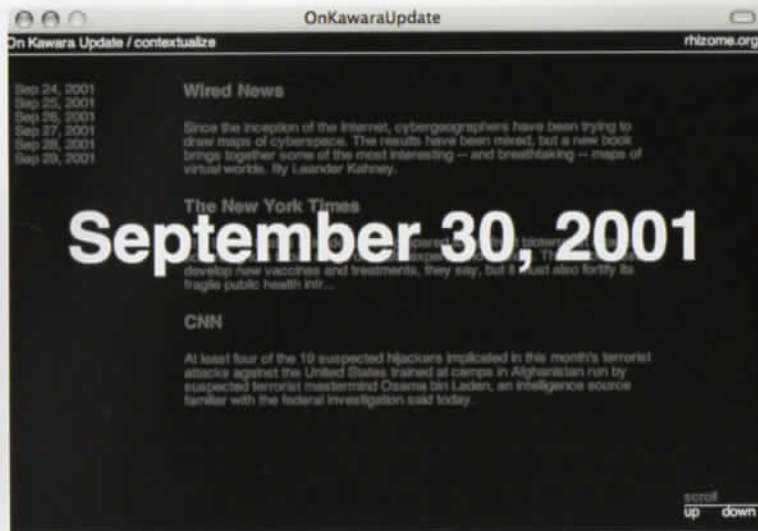
A medida que la importancia de la apropiación como estrategia artística fue creciendo, las leyes de propiedad intelectual y de acceso a materiales ya existentes se hicieron más y más restrictivas. En las décadas de 1990 y 2000, los estudios cinematográficos, la industria discográfica y demás titulares de derechos de autor observaron con preocupación cómo se copiaban y distribuían sin autorización sus activos. A través de grupos de presión consiguieron ampliar el alcance de sus derechos, así como ilegalizar todo intento de burlar las medidas de seguridad (por ejemplo, el sistema de encriptado de un DVD). Las propias empresas han desatado una agresiva campaña de lucha contra la violación de los derechos de autor, en el transcurso de la cual han recurrido a las demandas judiciales contra particulares que compartían ilegalmente su música a través de Internet. La tensión resultante entre las prácticas artísticas

y los defensores de la propiedad intelectual llevó a los artistas que trabajaban con nuevas tecnologías a buscar modelos alternativos para crear y compartir su obra. Hallaron un ejemplo en el *software* de código abierto, un principio de desarrollo de aplicaciones informáticas en el que un programador pone su código fuente a disposición de una red de programadores, quienes lo amplían, perfeccionan y reparan los posibles errores. Al igual que el arte de los nuevos medios, el código abierto precisa colaboración, se apoya en Internet y depende de una cultura de trueque en la que las principales motivaciones son el altruismo y la satisfacción por el respeto despertado entre los entendidos. Los artistas de los nuevos medios que optan por el código abierto tienden a hacer suyo material ajeno, a colaborar con otros artistas y a poner su obra a disposición de otros, fieles al principio de «hoy por ti, mañana por mí». Buen ejemplo de ello son: *Super Mario Clouds*, de Cory Arcangel; *Carnivore*, de RSG; *Life Sharing*, de 0100101110101101.ORG; *OPUS*, de Raqs Media Collective y *Free Radio Linux*, de radioqualia.

Si bien se asientan sobre los *ready-mades* asistidos de Duchamp y el reciclado que el *pop art* hace de cualquier cosa, desde los cómics hasta la publicidad, las remezclas del arte de los nuevos medios beben también de fuentes musicales, en concreto del muestreo y la remezcla de la música pop, y el *hip-hop* y el *dance*, géneros que no solo practican la apropiación y recombinaión de fragmentos musicales sino también la creación de nuevas versiones mediante la adición de nuevos elementos y la reordenación de

JUNE 2, 1971

12



13

los ya existentes. Del mismo modo que muchas piezas de *hip-hop*, algunas obras de nuevos medios como *My Boyfriend Came Back From the War*, de Olia Lialina, han sido remezcladas en numerosas ocasiones. Algunos artistas de nuevos medios han producido incluso remezclas de su propia obra. En *BUST DOWN THE DOOR AGAIN! GATES OF HELL-VICTORIA VERSION*, YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES sustituye el fondo original de la obra, modifica el color del texto, cambia la banda sonora e incluye una traducción al coreano.

La convergencia interdisciplinaria de la música pop y el arte con nuevas tecnologías ha sido investigada extensamente por el *disc-jockey*, escritor y artista Paul Miller, conocido como Dj Spooky That Subliminal Kid. Miller ejemplifica la sensibilidad remezcladora en *Rebirth of a Nation* (2002), una serie de actuaciones en directo en las que reinterpreta *El nacimiento de una nación* (1915), la controvertida película de D. W. Griffith, sobre la que construye una improvisada banda sonora creada con capas de sonidos sampleados.

Los primeros artistas de los nuevos medios fueron criticados en ocasiones por su falta de conocimiento de la historia del arte, así como por pasar por alto la relación de su obra con claros precedentes como el dadaísmo, el *pop art* y el *media art*. Pero muchos artistas de los nuevos medios reflejan conscientemente la historia del arte en su obra al reinterpretar y actualizar proyectos de los años sesenta y setenta en el contexto de un nuevo entorno tecnológico. *OnKawaraUpdate* (2001), por ejemplo, obra de MTA, se vale de un

programa informático para emular el concepto y la estética de los cuadros de fechas del artista conceptual On Kawara. En *Empire 24/7*, Wolfgang Staehle utiliza una cámara web para hacer un *remake* del *Empire* (1964) de Andy Warhol, una filmación de ocho horas del Empire State Building. John F. Simon Jr. hace con *Every Icon* (1996) una nueva lectura de la experimentación de Paul Klee con la cuadrícula cartesiana. Y Jennifer y Kevin McCoy usan bases de datos para reinterpretar películas en proyectos como *201: A Space Algorithm* (2001), su versión del clásico de Stanley Kubrick *2001: Una odisea del espacio* (1968). Sumada a la tendencia a la colaboración y la apropiación como alternativa a la creación a partir de cero, esta aproximación podríamos decir que arqueológica al proceso creativo pone de manifiesto la escasa importancia que se concede a la autoría original en el arte de los nuevos medios.

La fascinación por el pasado se manifiesta también en la obra de artistas de los nuevos medios que aprovechan o remedan tecnologías digitales obsoletas. *Super Mario Clouds*, de Cory Arcangel, es un guiño nostálgico al videojuego *Super Mario Brothers*. *The Intruder*, de Natalie Bookchin, y *The Pink of Stealth*, de Keith y Mendi Obadike, rinden asimismo homenaje a videojuegos antiguos. En *386 DX*, Alexei Shulgin emplea un vetusto ordenador personal para interpretar versiones de conocidas canciones pop. Esta estética obsoleta y poco sofisticada, llamada en ocasiones «sucia», contrasta con las líneas claras y futuristas de buena parte del diseño y el arte de los nuevos medios comerciales.

14. FRAN ILLICH

Borderhack
2005

15. VITO ACCONCI

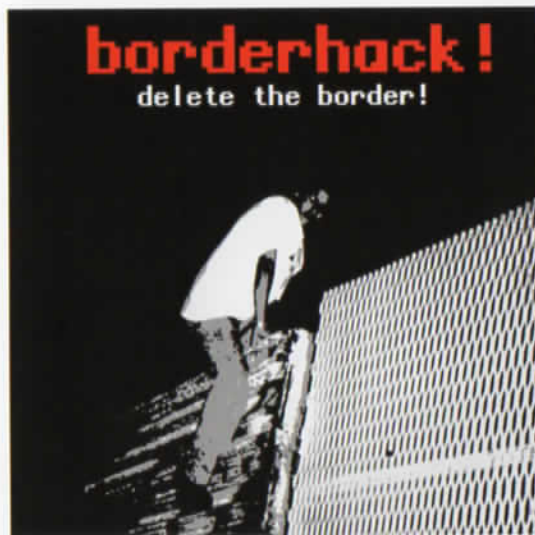
Step Piece
1970, *performance* en el 102 de Christopher Street,
Nueva York

16. MICHAEL DAINES

2000, Daines intentó vender su cuerpo en
la categoría de escultura de eBay

«Lo único que hace el arte es romper con los patrones y hábitos de percepción. El arte debería reventar las categorías y sistemas de que nos valemos para avanzar por la vida de la manera más rectilínea posible.»

Cornelia Sollfrank



14

parodia corporativa

Gracias a Internet, una pequeña librería por catálogo como Amazon.com se convirtió en una empresa gigantesca; gracias también a la Red, los *blogueros* pueden competir con las principales agencias de noticias como fuente de información y opinión. Internet permite también a algunos artistas producir entornos en red que imitan de forma convincente la estética y retórica de las grandes multinacionales, así como sus logotipos, nombres registrados y eslóganes. En *Airworld* (1999), por ejemplo, Jennifer y Kevin McCoy crearon una multinacional de pega con logotipo, página web y uniformes. Programaron un *software bot* que rastrea la Red en busca de jerga empresarial y emplearon el texto hallado como relleno para sus emisiones radiofónicas *on-line*. Los artistas samplearon asimismo imágenes de cámaras de seguridad y convencieron a una empresa de publicidad *on-line* para que donase miles de *banners* publicitarios con los que promocionar la página y la marca Airworld. El polifacético artista Miltos Manetas contrató los servicios de Lexicon Branding, la empresa que inventó marcas registradas como PowerBook y Pentium, para que acuñase un término con el que describir «una nueva forma teórica, artística, arquitectónica, musical y de estilo de vida influida por los ordenadores». De entre las propuestas presentadas por Lexicon, Manetas optó por «Neen» y anunció su decisión en una rueda de prensa en la Gagosian Gallery de Nueva York. El colectivo artístico @™ark ha desarrollado páginas

web y organizado farsas y actividades en las que a través de la emulación se critica la cultura empresarial imperante.

el hacker y el hacktivismo


En la prensa generalista, las películas de Hollywood y otros medios populares, los *hackers* o piratas informáticos aparecen por regla general como genios adolescentes acceden a ordenadores ajenos para robar información o con simple ánimo destructivo. Esta imagen se corresponde solo en parte con la realidad. Dentro del mundillo informático, este tipo de ataques recibe el nombre de *cracking* y por lo general está mal visto. Según Brian Harvey, experto en ciencia computacional, el *hacker* es «alguien que vive y respira informática, que lo sabe todo sobre ordenadores, que consigue que su ordenador haga todo lo que él quiere. Tanto o más importante [...] es la actitud del *hacker*. La programación debe ser una afición, no una actividad remunerada ni lucrativa. El *hacker* es un esteta». En opinión de Harvey, un *hacker* tiene más de artista que de delincuente. Pese a que algunos emplean sus conocimientos con intención dolosa, existe en la comunidad de *hackers* un código de comportamiento, una ética, que defiende que compartir información es el mayor bien de todos, y que los *hackers* deben contribuir al progreso en su campo de actividades creando *software* de código abierto y permitiendo el acceso a la información y a los recursos informáticos.



15

ebay item 317881927 (ends May-01-00 16:08:53 PDT) - The Body of Michael Daines
 ebay Buy Sell Services Search Help Community
 The Body of Michael Daines
 Item #117869927
 Auctions & Art Fair Sculptures

Country	\$5.00	Final bid	\$5.00
Quantity	1	# of bids	0 (bid 3/20/00) (bid 3/20/00)
Time left	9 days, 9 hours +	Location	Calgary, AB
		Country	Canada
Started	Apr-23-00 10:08:53 PDT	US (mail, this auction is a fixed)	
Ends	May-01-00 16:08:53 PDT	(insert a bid alert)	

 Seller (rating) **evadines (1)**
(view comments in seller's Feedback Profile) (view seller's other auctions) (ask seller a question)
 High bid —
 Watch this item
 Payment: Money Order/Cashier Checks / CD (subject to delivery), Personal Checks
 Buyer pays actual shipping charges. Will ship to United States and the following regions: Canada
 Shipping: Seller: If this item has received no bids, you may extend it.
 Update item: \$2.00 (US) (US item before tax bid)
 Seller assumes all responsibility for being this item. You should contact the seller to resolve any questions before bidding. Auction currency is U.S. dollars (\$) unless otherwise noted.
 Description
 The body of a 16 year old male.
 Overall good condition with minor imperfections.


16

En su libro *A Hacker Manifesto*, publicado en 2004, McKenzie Wark traslada el concepto del *hacking* a otros ámbitos, incluido el arte, y lo equipara a la innovación. Así, «no importa qué código descifremos, lenguaje de programación, lenguaje poético, matemático o musical, curvas o colores, creamos la posibilidad de que algo nuevo penetre en el mundo [...] En el arte, en la ciencia, en la filosofía y la cultura, en toda producción de conocimiento en la que puedan transmitirse datos, en la que pueda extraerse información de ellos y a partir de dicha información se generen nuevas posibilidades para nuestro mundo, habrá *hackers* convirtiendo en novedad lo ya existente». Muchos artistas de los nuevos medios se consideran *hackers*, o bien emplean sus técnicas como concepto o contenido de su obra. Es el caso de Cory Arcangel, Knowbotic Research y Critical Art Ensemble, cuyo proyecto *Child as Audience* (2001) incluye un CD-ROM con instrucciones para acceder al código de los videojuegos de la Game Boy y modificarlo.

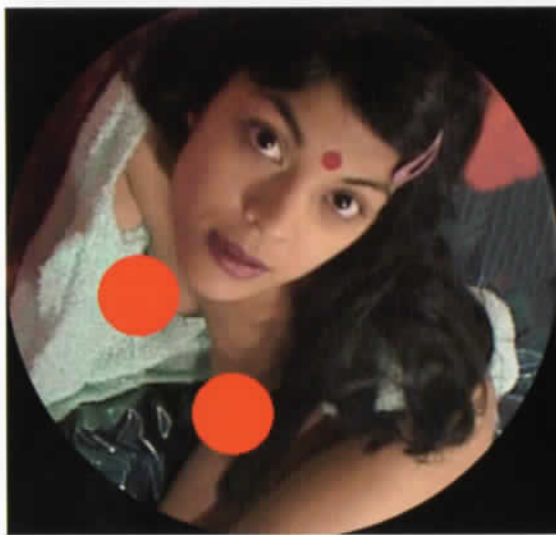
Estos dos últimos grupos ejemplifican el carácter activista de muchos artistas *hacker*. Se ha dado en llamar «hacktivismo» a esta mezcla de *hacking* y actividad política. La artista y teórica Cornelia Sollfrank ve en el *hacking* una metáfora de la producción cultural, y en la producción cultural una modalidad de *hacking*. En su proyecto ciberfeminista *Female Extension*, Sollfrank colaboró con diversos *hackers* para crear un programa informático que genera obras de *net art* mediante el muestreo y la remezcla de páginas web ya existentes. Con la intención de desenmascarar el sexismo que en su

opinión infesta los criterios comisariales contemporáneos, presentó bajo diferentes alias femeninos más de doscientas de estas obras a un concurso internacional de *net art* para garantizar que la mayoría de participantes fuesen mujeres. Cuando el jurado anunció a los tres ganadores, todos ellos hombres, Sollfrank reveló su intervención.

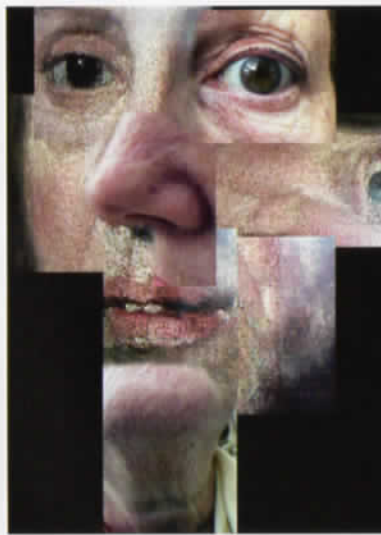
El ascenso de Internet ha permitido a los artistas y otras personas organizar movimientos internacionales de base y lanzar campañas de desobediencia civil electrónica. En *Zapatista Tactical FloodNet*, Electronic Disturbance Theater organizó un simbólico «ataque de denegación de acceso» (consistente en la inutilización de una página web mediante la sobrecarga de tráfico de sus servidores) contra diversas páginas de empresas e instituciones, entre las que se contaban el Chase Manhattan Bank y la oficina del ex presidente mexicano Ernesto Zedillo. La acción se justificó como acto pacífico de protesta contra el injusto tratamiento de la población indígena por parte del gobierno mexicano.

intervenciones

Para muchos artistas de los nuevos medios, Internet no es solo un medio, sino también un foro en el que intervenir artísticamente, un espacio público de libre acceso, similar a las plazas y aceras de las ciudades, donde la gente conversa, negocia o simplemente pasea. Parte del atractivo de este espacio es que se aleja del binomio



17



18

museo-galería y ofrece al artista el acceso a un público más amplio y no tan versado en cuestiones artísticas. En *Velvet-Strike*, por ejemplo, Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre y Brody Condon sincronizaron actuaciones dentro de *Counter-Strike*, un popular juego en red en el que los jugadores combaten en escenarios urbanos. El público de *Velvet-Strike* incluye tanto a miembros de la comunidad artística internacional de los nuevos medios como a jugadores de *Counter-Strike*, muchos de los cuales vieron con malos ojos la intervención, en la que se manipulaba a los personajes del juego para que actuaran de forma no violenta en lugar de participar en el conflicto.

Muchos artistas han aprovechado eBay, enorme casa de subastas *on-line*, para poner en venta cosas inusuales. En 2000, Michael Daines, que por entonces contaba 16 años y estudiaba en un instituto de Calgary, intentó vender su cuerpo anunciándolo dentro de la categoría de esculturas. Al considerar el propio cuerpo como objeto escultórico, el proyecto evoca la obra de Eleanor Antin, Chris Burden, Gilbert & George y otros artistas de *performance* que se han valido de sus cuerpos como medio para su obra. Un año después, y también en eBay, Keith Obadike sacó su identidad racial afroamericana a subasta en *Blackness for Sale* (2001), en clara referencia a las subastas de esclavos de siglos anteriores. En la descripción ofrecida en su página de subasta, Obadike incluyó una lista de ventajas y advertencias tanto humorísticas («esta negritud puede ser empleada para acceder a barrios exclusivos *de alto riesgo*») como mordaces («el vendedor no recomienda el uso

de la negritud mientras se realizan afirmaciones intelectuales»). El colectivo hacktivista @™ark ha utilizado también eBay para subastar sus entradas para una exclusiva fiesta relacionada con la Bienal del Whitney Museum del año 2000; con ello pretendían recabar fondos para proyectos futuros y señalar que, en el mundo artístico, el dinero puede abrir puertas.

Otros artistas de los nuevos medios intervienen en espacios públicos reales. En *Pedestrian*, Paul Kaiser y Shelley Eshkar proyectan animaciones generadas por ordenador sobre aceras y plazas urbanas. En *BorderXing*, Heath Bunting y Kayle Brandon documentan sus intentos de cruzar ilegalmente fronteras internacionales y publican luego fotografías digitales y entradas de sus diarios en una página web. *Vertex Project* (1995–2000), de Torolab, propone crear un puente peatonal sobre la frontera que separa San Diego y Tijuana. Dotado de pantallas gigantes del tamaño de vallas publicitarias, el puente serviría como galería pública para imágenes, textos y otros medios presentados mediante un ordenador situado en las cercanías.

identidad

Otros muchos artistas de los nuevos medios emplean Internet como herramienta con la que explorar la construcción y la percepción de la identidad. Internet permite al artista crearse fácilmente un

17. PREMA MURTHY

Bindigirl
1999, sitio web

18. HARWOOD@MONGREL

Hogarth, My Mum 1700-2000
2000, del proyecto *on-line*
Uncomfortable Proximity
Londres, Tate Modern

19. EDUARDO KAC

Rara Avis
1996, robots, cámaras, aves



19

personaje ficticio en la Red con solo configurar una cuenta de correo electrónico o una página web. Raza, sexo, edad, orientación sexual y nacionalidad, todo puede ser inventado, lo cual contradice la idea de que la obra de arte es expresión auténtica de la identidad de su creador. *Mouchette.org*, un proyecto de *net art* que finge ser obra de una treceañera llamada Mouchette (bautizada con el nombre de la protagonista de una película de Robert Bresson sobre una adolescente), pone de manifiesto la maleabilidad e incertidumbre de la identidad en Internet. A medida que el visitante explora la página, va quedando de manifiesto que Mouchette es una ficción. Sin embargo, la presencia del personaje, la idea de que realmente existe una niña llamada Mouchette tras el proyecto, sigue resultando convincente. A día de hoy no se ha revelado todavía la verdadera identidad del o la artista responsable de Mouchette.

Otros artistas de los nuevos medios enfocan las cuestiones identitarias de manera más directa. El *Brandon* de Shu Lea Cheang, por ejemplo, explora la historia real de Teena Brandon, una joven asesinada por hacerse pasar por hombre. En *Bindigirl* (1999), Prema Murthy se representa a sí misma como chica de calendario hindú, en una crítica de la industria pornográfica de Internet y del orientalismo propio de la pornografía asiática. El colectivo artístico Mongrel se ha ocupado de cuestiones de identidad y, en particular, de la cuestión racial en numerosos proyectos, entre ellos *Uncomfortable Proximity* (2000). En él, Harwood, uno de los integrantes del colectivo, modificó imágenes de la página web de la

Tate Britain, uno de los principales museos de arte de Inglaterra. Harwood combinó retratos de pintores británicos como Thomas Gainsborough, William Hogarth y Joshua Reynolds con imágenes de sus propios familiares y amigos para crear una versión propia de la historia del arte y, mediante este proceso, conjurar una visión alternativa de la identidad británica.

telepresencia y vigilancia

Internet y otras tecnologías de redes hacen a un tiempo cercanas y negligibles las distancias geográficas. Esto es particularmente evidente en el uso de cámaras y robots de control remoto que generan el efecto de telepresencia o experiencia a distancia. *Telegarden*, de Ken Goldberg, por ejemplo, permite que gente de cualquier punto del planeta cuide las flores y plantas de un jardín mediante un brazo mecánico controlado por instrucciones *on-line*. Algo parecido sucede con la obra de Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation*, que permite a los visitantes de la página web mover desde la distancia focos robotizados con los que crear patrones de luz sobre el cielo de plazas públicas. Otros artistas investigan el concepto de telepresencia de manera más localizada. En *Rara Avis* (1996), Eduardo Kac introduce un loro robotizado con una cámara en el interior de los ojos en una jaula llena de pájaros reales. Los visitantes de la exposición dirigen los movimientos del loro



20

20. MARIE SESTER

ACCESS

2003, instalación interactiva multimedia

21. JAMES BUCKHOUSE JUNTO CON HOLLY BRUBACH

Tap

2002, animación interactiva en PDA, encargada por el Dia Center for the Arts para su serie de proyectos de artistas de Internet en www.diaart.org

22.

Gallery 9

Espacio de exposición *on-line* del Walker Art Center

mediante control remoto y viven así el punto de vista avícola gracias a una pequeña pantalla y unos auriculares.

Desde mediados del siglo xx, la literatura, el cine y el arte han concedido una atención cada vez mayor a la vigilancia y el control. Desde la novela *1984* de George Orwell, publicada en 1949, hasta el filme *La conversación*, dirigido por Francis Ford Coppola en 1974, la vigilancia ha sido retratada como la sombra amenazante del poder gubernamental o empresarial. Sin embargo, hacia finales del siglo xx, la actitud frente a la vigilancia ha ido ganando en ambigüedad. Si bien la preocupación por la invasión de la esfera privada sigue vigente, la vigilancia se considera ahora un mal necesario que protege al inocente de abusos, delitos y terrorismo. La vigilancia ha dejado de ser una mera tecnología de control militar y policial para convertirse en una forma de entretenimiento. En páginas web como JenniCAM, en la que una joven instaló cámaras web en su domicilio para exponer sus actividades cotidianas al público de Internet, y en *reality shows* como *Gran Hermano*, en el que los concursantes acceden a someterse a la observación constante por parte del público, la vigilancia se ha convertido en fuente de entretenimiento voyeurístico y exhibicionista. Este cambio de tendencia conllevó un marcado incremento en la sofisticación y omnipresencia de tecnologías de vigilancia tan dispares como cámaras en red, sistemas de identificación biométrica, la ubicación por satélite y la minería de datos.

La vigilancia institucional y la vulneración de la privacidad han sido tema recurrente en la obra de los artistas de las nuevas

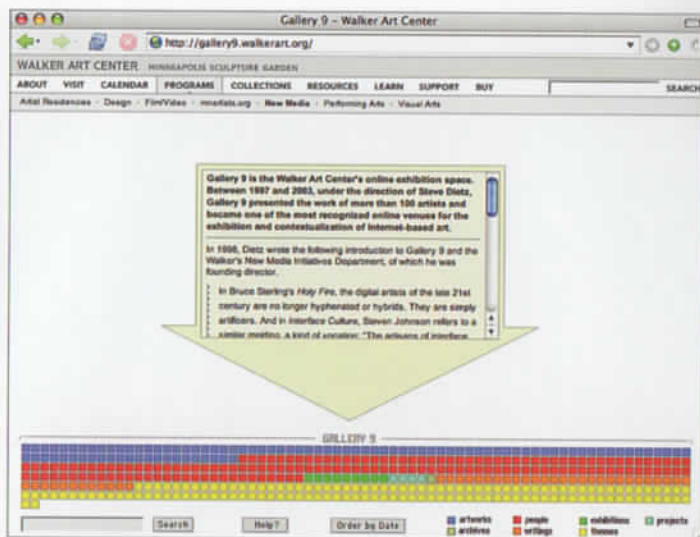
tecnologías. *Demonstrate* (2004), de Ken Goldberg, por ejemplo, emplea una cámara de vídeo robotizada y una página interactiva en Internet para permitir al público observar la actividad en la Universidad de California, y más concretamente en Sproul Plaza, en Berkeley, donde en los años sesenta se inició el movimiento por la libertad de expresión. *ACCESS* (2003), de Marie Sester, proyecta un haz de luz sobre quienes pasan por debajo de su ojo electrónico. Sester emplea tecnología de reconocimiento de imágenes para identificar a personas concretas, localizarlas entre la multitud y seguir sus movimientos. Un sistema de haces acústicos emite voces susurrantes que solo la persona bajo vigilancia puede oír. *ACCESS* recuerda tanto a los focos con los que se busca a los presos evadidos como a los focos que iluminan a los actores de teatro.

apoyo institucional

A comienzos de la década de 1990, el arte de los nuevos medios empezó a despertar el interés de museos, galerías, patronatos y demás instituciones artísticas, pese al escepticismo generalizado entre los defensores de formas más tradicionales, como la pintura y la escultura. No obstante, algunas instituciones ya estaban familiarizadas con el arte creado con medios informáticos. En los primeros años setenta, al tiempo que el videoarte empezaba a gozar del favor de críticos y galeristas, un puñado de museos tradicionales



21



22

a ambas orillas del Atlántico acogió exhibiciones de arte informático. En 1968, el Institute of Contemporary Art (ICA) de Londres organizó «Cybernetic Serendipity», un espectáculo que exploraba el modo en que autómatas informatizados y otros elementos tecnológicos se empleaban en la producción de obras artísticas tradicionales, como poemas, cuadros y esculturas. Ese mismo año, la exposición «Software» celebrada por el Jewish Museum de Nueva York recurrió a la programación informática como metáfora del arte conceptual. Un año después, el Los Angeles County Museum of Art (LACMA) acogió una muestra de obras producidas en el programa de Arte y Tecnología del propio museo, una iniciativa que emparejó a artistas contemporáneos como Robert Irwin, Robert Rauschenberg y Richard Serra con grandes empresas para llevar a cabo sus proyectos. Esta efímera tendencia de comisariado concluyó a mediados de la década de 1970, a medida que los integrantes de la contracultura (muchos de los cuales eran artistas y galeristas) empezaron a asociar la tecnología con el capitalismo multinacional y con la guerra de Vietnam.

Los museos apenas prestaron atención al arte digital y electrónico hasta comienzos de la década de 1990, poco antes del advenimiento del movimiento artístico de los nuevos medios. En 1990, Robert Riley, comisario en el departamento de arte de los medios del San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA), organizó «Bay Area Media», una exposición en la que se presentaron diversas obras de arte informático. Entre ellas figuraban *Deep*

Contact (1990), de Lynn Hershman, una instalación interactiva sobre la seducción y la ilusión en la que el espectador recorría una serie de fragmentos de vídeo mediante una pantalla táctil, y *Hallucination* (1988–1990), de Jim Campbell, que mezclaba imágenes en directo del público asistente con escenas grabadas de incendios. En 1993, Jon Ippolito, comisario adjunto del Guggenheim Museum de Nueva York, organizó «Virtual Reality: An Emerging Medium», una introducción a las aplicaciones artísticas de una tecnología objeto de atención tanto en los medios de comunicación habituales como en las esferas artísticas y tecnológicas de la época: la realidad virtual.

A mediados de los noventa, el apoyo al arte de los nuevos medios fue creciendo a medida que los responsables museísticos respondían al entusiasmo de la era «punto.com» por las nuevas tecnologías, así como a la cantidad y calidad de obras que aparecían. En 1995, el Whitney Museum of American Art fue el primero en adquirir una obra de *net art*: *The World's First Collaborative Sentence* (1994), de Douglas Davis, una página web en la que el visitante podía contribuir a una interminable hilera de palabras. También en 1995, el Dia Center for the Arts de Nueva York lanzó el programa Artists' Web Projects, que animaba a artistas contemporáneos ya establecidos (como Cheryl Donegan, Tony Oursler y Francis Alÿs) y a prometedores artistas de los nuevos medios (como James Buckhouse, Kristin Lucas y Olia Lialina, entre otros) a crear obras de *net art*. En 1996, el Walker Art Center de



23

23.

Ars Electronica Center

Linz, Austria, vista exterior

24.

The Thing

En 1991, el escultor alemán Wolfgang Staehle fundó The Thing, un sistema de tablón de anuncios (BBS) electrónico que servía como foro para artistas y teóricos de la cultura. En 1995, Staehle trasladó The Thing a la World Wide Web.

Minneapolis creó Gallery 9, un ambicioso proyecto de patronazgo y exposición *on-line* de obras de nuevos medios coordinado por el influyente comisario Steve Dietz.

En 1997, la exposición internacional de arte contemporáneo «documenta X» decidió atraer la atención sobre el *net art* al presentarlo en un espacio propio, el Hybrid Workspace. En un gesto irreverente y muy propio del rechazo cultivado por los primeros protagonistas del *net art* hacia el ambiente cultural establecido, Vuk Cosic se apropió de la página web de «documenta» y expuso una copia de la misma en su propio servidor.

A partir de aquel momento, el interés institucional en el arte de los nuevos medios aumentó considerablemente. A finales de los años noventa, otras instituciones como el ICA de Londres, el New Museum of Contemporary Art de Nueva York y la Fondation Cartier de París, entre otros, habían acogido ya exposiciones de este género. En enero del año 2000, el Whitney Museum nombró a Christiane Paul, fundadora de la revista de arte de los nuevos medios *Intelligent Agent*, comisaria adjunta de arte digital; ese mismo mes, el MoMA de San Francisco contrató como responsable de arte de los medios a Benjamin Weil, cofundador de la página web sobre *net art* *ada Web*.

También en 2000, la Bienal del Whitney Museum (considerada un baremo de las tendencias en el arte contemporáneo estadounidense) incorporó nueve obras de *net art*, entre ellas *Ouija 2000* (2000), de Ken Goldberg, y *Grammatron* (1997), de Mark Amerika.

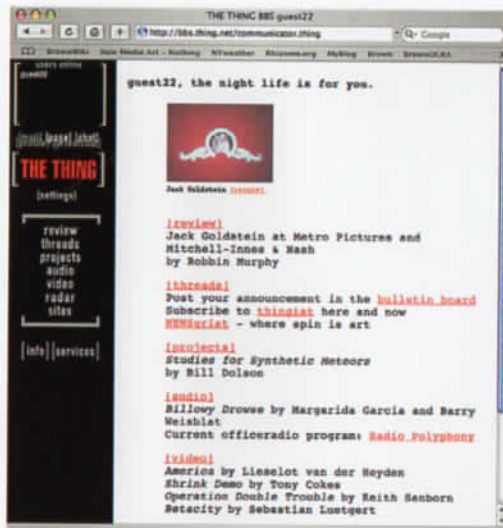
Un año más tarde, el Whitney organizó «Bitstreams», una exposición integral de arte creado mediante procesos digitales que incluía arte con nuevas tecnologías, así como pintura, fotografía y escultura. Paralelamente, el MoMA de San Francisco presentó una exposición igualmente ambiciosa: «010101: Art in Technological Times». En la temporada estival, el pabellón esloveno de la 49ª Bienal de Venecia presentó una obra de arte de nuevos medios, *Biennale.py*, un virus informático creado por 0100101110101101.ORG junto con el colectivo *epidemiC*. Incluso el Metropolitan Museum of Art de Nueva York empezó a coleccionar obras de nuevos medios, y en 2002 adquirió *Every Shot/Every Episode* (2000), de Jennifer y Kevin McCoy.

iniciativas independientes

Pese a que muchos artistas de los nuevos medios buscaron y obtuvieron el espaldarazo institucional de la exposición en museos, otros muchos permanecieron indiferentes a la esfera artística y sus estructuras de poder. Estos optaron por trabajar al margen del mundo del arte contemporáneo convencional y colaborar en cambio con las comunidades e instituciones del arte de los medios y el arte tecnológico, más receptivas y comprensivas con su obra. El arte de los medios había evolucionado a partir del videoarte desarrollado a mediados de los años sesenta, mientras que el arte

«La funcionalidad de un ordenador es una cualidad estética: la belleza de la configuración, la eficacia del software, la seguridad del sistema, la distribución de información; todas son características de una nueva belleza.»

Franco Mattes, 0100101110101101.ORG

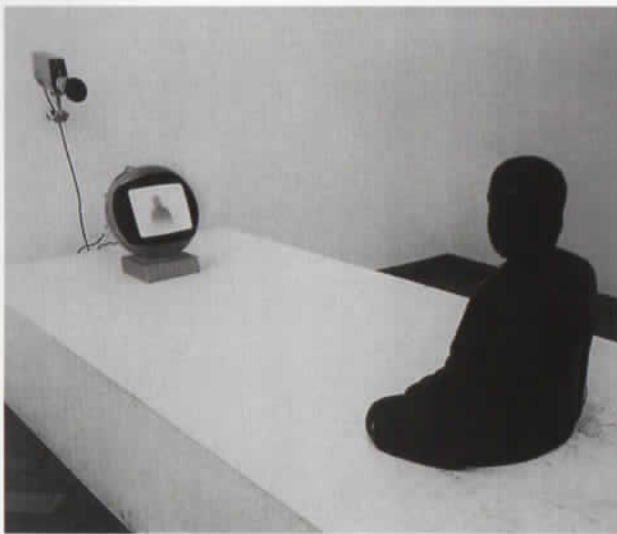


tecnológico había sido objeto de estudio desde finales de los sesenta en programas académicos como el Programa de Telecomunicación Interactiva de la Universidad de Nueva York, fundado en 1979, y el Media Lab del Massachusetts Institute of Technology (MIT), creado en 1985. En Europa existían desde hacía tiempo festivales y conferencias dedicadas al arte tecnológico, gracias en buena parte a una larga tradición de mecenazgo gubernamental de las artes. El más destacado es el festival Ars Electronica, celebrado en Linz (Austria) por primera vez en 1979, y la Inter-society for the Electronic Arts (ISEA), cuyo primer simposio tuvo lugar en 1988. En 1997, el centro ZKM de las Artes y los Medios de Comunicación, un importante museo y centro de investigación de arte de los nuevos medios, abrió sus puertas en Karlsruhe (Alemania). También en Asia hubo apoyo institucional al arte tecnológico: en 1997, por ejemplo, se inauguró en Tokio con el patrocinio de la operadora telefónica NTT el InterCommunication Center, un museo de arte de nuevos medios. También Canon y Sisheido destacan en Japón por su labor de patronazgo de las nuevas artes, que en los años noventa cristalizó en la creación de sendos laboratorios artísticos.

En Estados Unidos, y más concretamente en Nueva York y algunas otras ciudades, aparecieron a mediados de los noventa una serie de pequeñas organizaciones sin ánimo de lucro. Las comunidades virtuales formadas por artistas interesados en las nuevas tecnologías, como artnetweb, Rhizome.org y The Thing

(todas con sede en Nueva York), se establecieron como espacios para la exposición, discusión y documentación de arte de los nuevos medios, y desempeñaron un papel decisivo en la evolución del movimiento internacional. A finales de los años noventa y comienzos del siglo XXI aparecieron los primeros espacios físicos dedicados al arte de los nuevos medios. Entre estos se cuentan los neoyorquinos Eyebeam Atelier y Location One, así como Art Interactive en Cambridge (Massachusetts). También en Europa surgieron pequeñas organizaciones artísticas de nuevos medios; ejemplos destacados son Internationale Stadt y Micro en Berlín, C3 en Budapest, Ljudmila in Liubliana y [plug.in] en Basilea.

Es poleados por la evidencia de un creciente apoyo institucional a escala internacional, los organismos gubernamentales y diversas fundaciones privadas empezaron a financiar el arte creado con nuevos medios a finales de los años noventa. Entre los principales patrocinadores del arte de los nuevos medios se cuentan el Arts Council del Reino Unido, el Canada Council for the Arts, la Fundación Mondrian en los Países Bajos, el United States' National Endowment for the Arts y el Council on the Arts del estado de Nueva York. Entre los mecenas privados cabe destacar la Andy Warhol Foundation; Creative Capital; la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie; la Fundación Ford; la Fundación Jerome; y la Fundación Rockefeller. Pese a la importancia de este patronazgo, otros muchos mecenas e instituciones no han mostrado interés por el arte de los nuevos medios.



25



26

Sigue habiendo, por supuesto, gran número de artistas que trabajan por libre y conservan el espíritu inicial y contracorriente del movimiento artístico de los nuevos medios. Los artistas que trabajan con nuevas tecnologías a menudo han empleado páginas web personales, listas de correo electrónico y otros medios de distribución para establecer y mantener una presencia internacional y un público global sin tener que recurrir a la ayuda de galerías, museos u otras instituciones.

Muchos artistas multimedia recelan profundamente del mercado artístico, de la comercialización del arte y de la economía de mercado en general. Los años de formación del movimiento de los nuevos medios coincidieron con el fin de la guerra fría, y sus componentes mantienen una actitud crítica respecto al capitalismo y la victoria de la ideología del libre mercado simbolizada por la desintegración de la Unión Soviética. A esto se añade que algunos artistas con marcada inclinación hacia la izquierda vieron en Internet la posibilidad de materializar ideales progresistas y anticapitalistas que parecían amenazados tras la desaparición del comunismo. En los primeros años del arte de los nuevos medios, críticos, galeristas y artistas emplearon la expresión «cultura de trueque» para describir el modo en que se distribuía la obra multimedia. En lugar de comprar y vender dicha obra, los miembros de esta comunidad artística preferían intercambiar gratuitamente las piezas a través de páginas web, listas de correo electrónico, espacios alternativos y otros foros. Esta prodigalidad es similar tanto

en su espíritu como en su puesta en práctica al modo en que se distribuye el *software* de código abierto.

colección y preservación del arte de los nuevos medios

El carácter intrínsecamente efímero de buena parte del arte de los nuevos medios, así como la estética y tecnología a menudo poco familiar, supone un reto para galeristas y coleccionistas. Algunos artistas ofrecen discos CD-ROM u otros soportes con una copia de la obra (por ejemplo, la venta en 1995 de disquetes con *The World's First Collaborative Sentence* de Douglas Davis). Otros crean obras con forma de objetos físicos, como los «instrumentos artísticos» montados en paredes de John F. Simon Jr., que recuerdan a cuadros enmarcados. Las impresiones Iris de Feng Mengbo, obtenidas de sus CD-ROM interactivos, y las serigrafías de Cory Arcangel con imágenes de sus obras de *game art* han sido un éxito comercial, en parte debido a que tales manifestaciones son ya conocidas y relativamente fáciles de exhibir.

Pese a la actitud anticomercial de muchos artistas de los nuevos medios y a los obstáculos tecnológicos a que se enfrentan para exhibir su obra en galerías, algunos marchantes han sabido dar cabida a importantes programas de arte de nuevos medios. De entre ellos destacan la galería Bitforms en Nueva York y Seúl, la

«YO enfoco la programación como si fuera escritura creativa. NO empiezo con un diagrama de flujo. Empiezo con un bucle simple y luego observo cómo afectan los pequeños cambios en el código al resultado visual. nunca planifico qué hará el código exactamente, y a menudo acabo incorporando algo que no había anticipado pero que el código ha hecho durante las pruebas.»

John F. Simon Jr.

25. NAM JUNE PAIK

TV Buddha

1974, monitor, cámara, estatua
Amsterdam, Stedelijk Museum

26. FENG MENGBO

En a Tiger!

1997, serigrafía sobre plancha de aluminio,
40 x 40 cm

27. JOHN F. SIMON JR.

A-life

2003, software, monitor de ordenador
manipulado



27

galería Postmasters, la Sandra Gering Gallery y la Bryce Wolkowitz Gallery en Nueva York, y el GIMA en Berlín.

A causa de su naturaleza en ocasiones inmaterial y de su dependencia de programas y equipos que rápidamente devienen obsoletos y dejan de estar disponibles, la conservación del arte de los nuevos medios es particularmente difícil. De igual manera que la mayoría de esculturas de látex creadas por Eva Hesse en las décadas de 1960 y 1970 se han ido deteriorando, muchas de las piezas de nuevos medios existentes en la actualidad pronto serán irreparables. En 2001, un consorcio de museos y organizaciones fundó la Variable Media Network. Entre sus miembros figuran el Berkeley Art Museum/Pacific Film Archives de Berkeley; Franklin Furnace, el Guggenheim Museum y Rhizome.org en Nueva York; la Fondation Daniel Langlois pour les arts, la science et la technologie de Montreal, el Performance Art Festival + Archives de Cleveland y el Walker Art Center de Minneapolis. Esta red, cuyo cometido es encontrar el modo de conservar obras compuestas con medios poco convencionales y efímeros como las videoinstalaciones de Nam June Paik, los montones de caramelos de regalo de Félix González-Torres y las obras de *net art* de Mark Napier, ha llevado a cabo una serie de estudios y publicaciones y ha presentado un cuestionario con el que las distintas organizaciones pueden recopilar información de los artistas relativa a la preservación de las obras. Entre las estrategias para la conservación de obras creadas con nuevas tecnologías se encuentra la documen-

tación (por ejemplo, grabando capturas de pantalla de las páginas web), la migración (sustituir las etiquetas html obsoletas por otras actuales), la emulación (programas que imitan el funcionamiento de maquinaria obsoleta) y la recreación (reproducir una obra antigua con tecnología moderna).

Está por ver todavía si el arte de los nuevos medios ha agotado sus posibilidades como movimiento. Los artistas han experimentado siempre con nuevos medios y, a través de ellos, han ponderado (y complicado) la relación existente entre la cultura y la tecnología. Y así seguirá siendo en el futuro. La explosión de creatividad y pensamiento crítico que ha caracterizado el arte de los nuevos medios desde mediados de los años ochenta hasta comienzos del siglo XXI no parece mostrar signos de flaqueza. Pero a medida que la línea que separa este arte de otras formas artísticas más tradicionales se vaya desdibujando, lo más seguro es que el arte de los nuevos medios acabe siendo absorbido por la cultura popular. Al igual que el dadaísmo, el *pop art* y el arte conceptual, morirá como movimiento pero pervivirá como tendencia, como una serie de ideas, sensibilidades y métodos que se manifiesta de manera impredecible y polifacética.