



## Arte contado en megabytes

La historia de la creación en Internet es corta pero intensa, y ha evolucionado al ritmo de la tecnología y de la audacia de sus propuestas

Otros no lo tenían claro y entraron en los circuitos comerciales del arte. Si los galeristas ya habían sido capaces de 'monetizar' las expresiones más radicales del arte conceptual, como una definición de diccionario pintada en una pared blanca y firmada por Joseph Kosuth, ¿por qué no iba a poder hacerlo con el arte de las pantallas? Poderse, se podía hacer. Ahora bien, a la vista de los resultados, no parece que el 'net art' haya sido o sea un tipo de creación muy ansiada por el mercado o siquiera por los museos, aunque en este segundo caso sí que ha habido una mayor respuesta.

El ancho de banda permitió un vuelco estético, la inclusión de gráficos y archivos de imagen y vídeo, algo impensable en los años en que el enganche se hacía por un módem telefónico con muy poca velocidad de transmisión. Pero además de esta evolución técnica, la Red también se desarrolló en su concepto, en dirección a las redes sociales, a la puesta en común de experiencias, textos, fotos y vídeos, y a los vínculos entre personas o entre identidades.

### REPORTAJE

IÑAKI ESTEBAN



Suena a lo más actual y sin embargo el arte en Internet es ya algo histórico. Desde sus primeras manifestaciones a mediados de la década de los noventa, el 'net art' ha pasado ya por diferentes etapas, correspondientes a las distintas fases de la evolución tecnológica, desde al época 'desktop', en la que primaba el ordenador de mesa, hasta la variada 'cacharrería' de ahora mismo, como los móviles de última generación y las tabletas.

El crítico y profesor Juan Martín Prada acaba de publicar el libro más completo, al menos en español, sobre esta breve e intensa historia del arte en megabytes. Se titula 'Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales' (Akal) y arranca con la constatación de que vivimos en la 'segunda época' de la web, iniciada a principios del siglo XXI con las conexiones de alta velocidad, las redes sociales, los blogs y los archivos virtualmente compartidos por millones de personas.

A principios de los noventa, los artistas vieron en Internet un nuevo espacio sobre el que intervenir de manera reflexiva en la propia Red, sobre cómo determina la formación de valores, significados y subjetividades. Así, más que un arte que utiliza este canal como medio de exposición o distribución, las creaciones se han dirigido a pensar en clave crítica sus códigos técnicos y culturales, la forma en que sirve de instrumento de dominación económica y política.

Así, los primeros artistas web trabajaron con la idea de que el espacio virtual podía ser un espacio alternativo, idóneo para los procesos de colaboración y comunicación, así como para la producción de situaciones nuevas. El arte en línea podía pensarse como una «escultura social», según dijo uno de los primeros teóricos de esta tendencia, Mark Tribe, fundador del grupo Rhizome.

En el 'net art' podían rastrearse las huellas del arte conceptual o de idea. Ambos planteaban los mismos problemas: ¿Cómo podían venderse una performance o una obra colaborativa y cambiante en la Red? El primero presentaba además dificultades añadidas por su enorme volatilidad de las obras, destinadas a aparecer, desaparecer, modificarse, almacenarse y quedarse viejas enseguida, e incluso irreproducibles por la evolución de la tecnología.

Apenas quince años después de su creación, muchas obras han tenido que ser restauradas reescribiendo el código y sustituyendo los formatos de audio y vídeo por otros compatibles con los actuales navegadores. Pero desde un punto de vista conceptual y antimerchantil, todas estas contrariedades han supuesto más un aliciente que un problema, más un desafío que un fastidio.

El primer reconocimiento del 'net art' a nivel institucional se produjo en la Documenta de Kassel de 1997. En ella participaron artistas pioneros como Holger Fries y otros que trabajan en distintos soportes, como Matt Mullican y el español Antoni Muntadas, que presentó 'On Translation', una instalación en parte conectada a la Red sobre la formación y difusión de los lenguajes institucional y mediático.

Entrar en la Documenta era bueno y malo al mismo tiempo. Que se acuerden de uno siempre es positivo, más

si opera en los márgenes. Pero la exposición en el centro del sistema del arte de una corriente que se quería anticomercial y participativa significaba venderse, apoyar el juego. Así lo expresaba el 'computer artist' Heath Bunting, una de las estrellas de aquella Documenta: «Ahora las galerías están queriendo hacer cosas conmigo (...) Probablemente no me convertiré en un artista comercial, porque eso afectaría a mi trabajo y a lo que trato de decir».

### Todas las posibilidades

Además de las posibilidades de la Web 2.0, los artistas también han aprovechado para criticar el entramado empresarial creado en torno al deseo de comunicación. En vez del capitalismo duro, exigente e incluso autoritario, ahora gusta más y es más eficiente el blando, conectado, con amigos en Facebook y seguidores en Twitter. Estas mismas empresas hacen negocio con «el deseo colectivo de expresión y de contacto», argumenta Juan Martín Prada, que llama a esta nueva economía de los sentimientos 'capitalismo afectivo'. Los artistas tratarían, según el autor, de favorecer la conectividad y la participación pero al margen de las dinámicas empresariales.

Prada cita como ejemplo de obra participativa 2.0 el proyecto 'Wikipedia Art', de Scott Kildall y Nathaniel Stern, lanzado el 14 de febrero de 2009. Estaba compuesto por un breve texto dividido en concepto, historia, citas y referencias, enlaces, notas, etc., como una entrada corriente. La estrategia consistía en que cualquiera pudiese aportar sus modificaciones a esa obra que se iba creando a sí misma, una especie de performance virtual y colectiva que tomaba como base la forma de un artículo de enciclopedia.

Los editores de la Wikipedia eliminaron la entrada quince horas después de que fuese publicada.

'Second Live' de Scott Kildall. Arriba, un artista trabajando en 'net art'.

