

## a**(b)**riendo

Museos inmateriales, museos de lo inmaterial, la obra de arte en la era de lo digital y las comunicaciones.

Como en otros aspectos de la vida, la dialéctica entre lo material y lo inmaterial no es en absoluto nueva. Al menos desde Platón esa discusión esta planteada en términos explícitos y religioso/filosóficos. Pero en nuestros tiempos, esos procesos han adquirido matices muy específicos relacionados con dos tecnologías básicas: lo digital y las comunicaciones avanzadas.

Desde un punto de vista convencional, parece que un Museo debiera ser precisamente un templo de lo material, de los objetos. Quizás pensemos demasiado en los museos dominantes, los creados hace ya siglos como sede pública de colecciones reales organizadas luego según criterios surgidos en mayor o menor medida de la Ilustración.

Frente a ello, un Museo de Arte Contemporáneo se plantea otros retos y debe cumplir otras funciones. Una de ellas es una nueva versión de la primigenia en los museos clásicos: la conservación. Pero esta vez no de lienzos cubiertos por pigmentos, sino trabajos realizados en la material inmaterialidad de los medios digitales, incluida Internet.

Este primer número del Boletín del MEIAC esta dedicado a este tema, central en la actualidad de las artes (ya no solo) visuales y del propio hecho museístico. De hecho, el Meiac se ha propuesto cumplir esa misión en base a una colección permanente de net.art que irá ampliándose a lo largo de los años. Aquí se plantean cuestiones de propiedad y uso para los que se necesitan métodos apenas explorados y que habrán de ir perfilándose en colaboración con artistas, técnicos, usuarios...



## **(b)**ásico

### intro Net.art

Net.art es aquella disciplina perteneciente al mundo del arte que tiene como lugar de trabajo la red de Internet. Aunque éste no es su único campo de trabajo, sí que se ha caracterizado desde sus orígenes (1994) por dotar al medio de un punto de vista crítico, además de posibilitar un desarrollo formal de éste.

Los net.artistas han explorado la Red y sus posibilidades de un modo que les ha permitido evolucionar su faceta artística sin dejar de lado su función social. La Web ha sido un medio maleable desde sus comienzos y en innumerables ocasiones desvirtuado por el poder. Debemos recordar que muchos de los artistas que decidieron acercarse a la Red, pertenecían a regímenes comunistas y su incomunicación, hasta ese momento, era una realidad muy presente. La Red y los primeros contenidos que asociamos al net.art, se refieren a modos de comunicación e intercambio de ideas. Sus fundadores fueron Vuk Ćosić, Jodi.org, Alexei Shulgin, Olia Lialina y Heath Bunting entre otros.

## a**(b)**reviando

### **(b)**ásico

El net.art comenzó como vía de comunicación e intercambio en la Web, ayudando a desarrollar muchos de sus contenidos gracias a la experiencia técnica de sus primeros creadores.

página(1)

### há**(b)**itat

El mundo del arte en innumerables ocasiones ha necesitado documentar lo efímero, invisible o inmaterial. El net.art representa el último paso en este camino, pero mucho antes ha habido otras disciplinas que han necesitado ser preservadas. ¿Que hacer cuando nuestra memoria en estos momentos es de silicona?

página(2)

### cola**(b)**oración

El presente del net.art no es tan glorioso como su pasado reciente. Su relación con el mercado del arte y su nula visibilidad en estos lugares, dan que pensar sobre su evolución si la contraponemos a disciplinas como el video arte.

página(2)

### **(b)**alance

En el MEIAC este trimestre. Cortometrajes de animación para niños, **Explorando el Sur**, Helena Almeida; **Cuaderno de Campo**, Jose Emilio Gañan; **Vacío Figurado**, Iván Marino; **Los Desastres** (políticas de la representación), Mateus Herczka; **Killfish** ...

página(3)

### **(b)**it

Wordtoys de **Belén Gache** nos propone el ejercicio de la lectura como tarea de desciframiento a la vez que como juguete narrativo. El proyecto Wordtoys reúne una serie de trabajos de hipertexto, poesía electrónica, y audiovisual que ha realizado desde 1996 hasta el presente.

página(4)

### imprescindible**(b)**

MALBA, MACBA, LABoral, MAM de Rio, ARTELEKU, SONAR, MUSEO TAMAYO...

página(6)

### **(b)**ucea

El paso del tiempo ha hecho que podamos ver la gran importancia histórica que tuvo el net.art para todos los que hoy utilizamos internet. Sin esa función critica nada sería hoy lo mismo.

página(7)

### ha**(b)**lando

**Gustavo Romano** fue el comisario de la exposición Desmontajes .net art 0.1 y tiene a su cargo la coordinación del proyecto NETescopio, espacio virtual sustentado por el MEIAC y que pretende alojar parte de la historia viva

página(8)

## Museo Inmaterial/Museo de lo Inmaterial

Desde hace ya mucho tiempo, al menos desde la Ilustración, la idea de crear museos más allá de lo retiniano, es decir, museos del Olfato, del Gusto o del Tacto, es una idea recurrente. Lo mismo vale para los Museos Históricos, nacidos en aquella época y que trataban de conservar la inmaterialidad de una idea, por lo general de una nación o comunidad. En época más cercana (1947 y 1951), André Malraux escribía sobre "el museo sin paredes" que se había hecho posible gracias a la fotografía. En suma, los Museos son también lugares del recuerdo y el descubrimiento, algo que no puede limitarse a la experiencia de lo visual y menos aún del objeto.

Lo Inmaterial en el Arte, concebido en términos contemporáneos (en línea directa desde Duchamp o Cage), tuvo expresiones como el primer Museo de Arte Conceptual fundado en 1970 por Tom Marioni en San Francisco. No es casualidad la localización, porque la Costa Oeste de Estados Unidos fue donde el neo-conceptual se estableció de manera algo diferente a como lo estaban desarrollando los Rauschenberg, Warhol y otros en Nueva York y alrededores. EL MOCA se mantuvo como centro de acción y documentación hasta finales de los años 80, pero su herencia ha sido recogida por las más variadas iniciativas. Así el ART/LIFE MOCA (The Global Virtual Museum Of Conceptual Art), el muy divertido Museum of Conceptual Art, intentos de relacionar varias colecciones conceptuales como el CIAO promovido por el Berkeley Art Museum... Por lo general estas iniciativas tienen una duración limitada, pero afortunadamente se reproducen como a través de esporas.

Aún más radical se presenta el MoMO (The Museum of Mental Objects) creado por Judy Sibayan en Manila. En este Museo no se presentan ni obras, ni fotos, ni anotaciones, ni documentación alguna: "El MoMO propone que el cuerpo del artista sea un museo. El método curatorial del MoMO es simple. Los artistas son invitados a susurrar ideas artísticas a los curators/comisarios. Los curators y los artistas conservarán estas obras de arte como meros recuerdos". Los invitados, si los hay, tal vez puedan participar de esa comunicación y convertirse en museos ellos mismos.

La era digital abre nuevas posibilidades y genera nuevos problemas. Apenas apareció la WWW, quien más quien menos comenzó a imaginar versiones virtuales de los museos tradicionales. Tardarían en concretarse pero hoy en día ya incluyen prácticamente todos los nombres clásicos, desde el Louvre hasta el Prado y saltan de continente en continente. Estos museos hacen (casi) realidad la visión de Malraux. Un hecho este de extrema importancia, aunque la oferta documental de estos museos suele estar severamente limitada por una desconfianza absurda a la hora de ofrecer sus tesoros a la vista de todos.

Otro tema completamente distinto es el de las colecciones de Arte Digital, más aún de net.art. Los Museos, incluso los más contemporáneos no han sabido muy bien que hacer con un material que, esta vez sí, es casi totalmente inmaterial. Aunque mejor sería decir que el soporte, la materia que lo sustenta, es tan absolutamente inespecífica (un ordenador casero en la



ART/LIFE MOCA & Joe Cardella.(1981-2002)

actualidad] que no puede considerarse como materia ligada indisolublemente a la obra (como si sucede con el óleo, la fotografía o, forzando el tema, el video). En la colección de arte digital se plantean problemas técnicos como la conservación (un tema mayor y sobre el que existen varias escuelas) pero también sobre la propiedad de "objetos" eminentemente copiables.

La propiedad tiene que ver con un mercado y este parece no existir para el net.art. Pero ¿es necesario el mercado como condición sine qua non para la legitimación de una práctica artística? Cabe dudarlo y ahí tenemos el movimiento de Software Libre o Wikipedia para demostrar que se puede crear algo trascendente sin que eso deba ser comercializado.

Aún es pronto para asegurar futuras evoluciones en las nuevas formas que vaya adoptando la Red o lo Digital. Ni si alguien le sacará partido económico. Hoy por hoy las obras se siguen produciendo, muchas deficientes, unas pocas altamente interesantes. En eso no hemos cambiado demasiado, siempre ha sido así.

Lo quizás lamentable de la situación es que, al haber declinado la mayoría de las instituciones su trabajo de conservación de estas prácticas, es probable que muchos de estos trabajos pioneros sencillamente se pierdan en el eter digital. Igual no es grave, igual su destino era lo efímero. O puede que, en efecto, el mejor asiento del museo inmaterial sea nuestra memoria... Pero ahora parte de nuestra memoria es de silicona y se llama RAM. ¿Hemos de conservar lo que de suyo es volátil? ¿Podemos/debemos fijarlo? Por ahora hagámoslo, no hay mucho que perder y si mucho ingenio que aprovechar.

cola**(b)**oración

## Arte en la red y net.art

Tilman Baumgärtel

Ahí está, en el bosque de Fontainebleau, cerca de París, cubierto con un sombrero de tela y desea reflexionar sobre su obra en Internet. „Memorial Stone“, es el título del video de apenas 40 minutos de Heath Bunting, realizado en 2006 para una retrospectiva de la página de NetArt irational.org en el centro de Arte de los Medios hARTware en Dortmund.

Cuenta lo que ya ha contado de forma parecida en incontables conferencias y entrevistas: permite pasar revista a toda su carrera artística en la Red. Al principio del video, Bunting habla con sequedad y „matter of fact“ sobre su trabajo, pero el tono se hace cada vez más agresivo. Bunting regala a su público, al mundo del arte y a los comisarios con „fuck yous“ y entre otras cosas se declara el „Rey del Net-Art“, que antes tomaba el dinero y las mujeres de los demás, pero ahora se encuentra ante la nada. Al final se introduce en insinuaciones misteriosas sobre un proyecto artístico final, que enseñaría lo que de verdad hay a todos quienes pensaban que se le habían agotado las ideas.

Seguramente se refiere al proyecto „Suspension of disbelieve“, según la Website de Bunting, un „end of artistic life project“ planeado para finales del 2010, en el cual Bunting saltará desde un puente de 75 metros de altura a un río de 12 metros de profundidad. Si se da la oportunidad de proyectos sucesivos (Bunting afirma que es posible sobrevivir a ese salto), para el 2025 está anunciado un trabajo cuyo título será „Suicide Assassin“. Cuando se clica en el link para obtener una descripción más precisa del proyecto, se abre una ventana vacía de lo más expresiva.

Como esta crónica de un suicidio anunciado, también el video „Memorial Stone“ provoca una situación incómoda. El monólogo de Bunting se va haciendo cada vez más desagradable, a veces lacrimoso y melodramático, otras megalómano y

enloquecido. El video es una buena introducción a algunos de los temas más importantes, así como a algunos de los problemas, que caracterizan el género del net.art.

Bunting se benefició en principio de su posición como precursor del net.art. Pero, a diferencia del video, que permitió carreras en el arte como las de Nam June Paik o Bill Viola, ninguno de estos artistas tempranos del net.art parece en camino de convertirse en Gran Artista. El mercado del arte, que estaba en situación de generar obras vendibles de artes „inmateriales“ como performance o video, ha ignorado el net.art. A diferencia del video, Internet no ha sido admitido hasta el día de hoy como un medio artístico aceptado y nadie compra trabajos de net.art.

Mientras en los años 60 y 70 era posible comenzar una carrera artística con arte que no dejaba reliquias vendibles, y monetarizar más tarde el „capital cultural“ así acumulado, el NetArt se encontró en los años 90 con una escena artística muy cambiada y, sobre todo, con un mercado del arte estructurado de forma totalmente distinta. Ninguna galería ni ningún comisario aportaban la paciencia necesaria para apoyar sistemáticamente a artistas que trabajaban con la Red, como hizo Wulf Herzogenrath a lo largo de decenios con artistas como Nam June Paik. Esto no tiene por qué ser malo. El reconocimiento (financiero) por parte del mercado del arte no es una medida de calidad, como muestra el éxito económico de artistas como Jonathan Meese. Y tampoco tiene por qué significar el final de la carrera artística el hecho de que el propio trabajo no sea adecuado como objeto de especulación: los artistas de la primera generación de NetArt siguen activos, incluso aunque no sea necesariamente en Internet

1. El video puede encontrarse online en Google-Video : <http://video.google.co.uk/videoplay?docid=5033341190992459787&hl=en-GB>

Verano  
**2009**  
**avance**  
E n t r a d a G r a t u i t a



Mañanas: 10.00 h-13.30 h Tardes: 17.00 h-20.00 h Domingos: 10.00 h-13.30 h Abierto: de martes a domingo  
Cerrado: lunes, fiestas nacionales y locales y de la Comunidad Autónoma de Extremadura  
Servicios y espacios públicos Biblioteca Salón de Actos Cafetería Parque público

e<sub>x p o</sub>

16 octubre al 16 dic.

Brian Mackern. **La máquina podrida**

La obra-taller del net.artista uruguayo es un viaje en el tiempo que nos presenta los hitos de la producción del net.art internacional acompañados de los artilugios propios de los inicios de Internet, para arropar el conjunto de la obra de BM, un artista capital del arte digital iberoamericano de hoy.

e<sub>x p o</sub>

15 mayo al 15 julio

José Emilio Gañan. **Vacío Figurado**

A partir del dibujo como método de representación, el proyecto que el artista extremeño presentará en el museo tiene que ver con sus reflexiones sobre la geometría y la abstracción y se adentra en las posibilidades de la tridimensionalidad. Pliegues y abatimientos, herencia del cubismo, se tensan en espacios ficticios y sugerencias arquitectónicas donde la pintura se pone a prueba una vez más.

c<sub>o</sub> marzo  
a junio

Cortometrajes  
de Animación  
**Para Niños**

Ciclo de 27 cortometrajes que fueron creados pensando en las inquietudes, preocupaciones e ilusiones de los más pequeños y hablan desde un lenguaje infantil. El programa se plantea, además, como una alternativa a la animación comercial, realizada tanto por autores reconocidos como por artistas independientes de distintos países europeos, Estados Unidos, China, Sudáfrica, India, o Japón. Una invitación a que padres y niños compartan un tiempo de diversión y emociones.

e<sub>o</sub>

22 mayo al 5 julio

Iván Marino. **Los Desastres (políticas de la representación)**

Apelando al imaginario de Goya, el trabajo de Iván Marino se sirve de las imágenes terribles y accidentales de la violencia contemporánea que fueron difundidas por los medios, para alterar su dispositivo narrativo, y producir una distancia y un rechazo del uso instrumental que se hace de esa mercancía visual desde el discurso dominante..

e<sub>x p o</sub> junio

Mateus Herczka.  
**Killifish.**

Larga distancia. En la nueva era de la evolución cultural, constituyen una de las pocas especies cuyo futuro está garantizado; otras se extinguen, pero los killifish sobrevivirán como una parte simbólica de la cultura humana, tal vez hasta que ya no la necesitan.

e<sub>o</sub>

17 abril al 30 junio

Helena Almeida. **Cuaderno de Campo**

La obra de la portuguesa Helena Almeida no es fruto de la improvisación, sino resultado de un prolongado trabajo en el ámbito de lo visible. La exposición aborda uno de los aspectos menos conocidos de su obra, el dibujo, cuya escala permite a la artista experimentar y formular de manera concisa los enunciados que pretende fotografiar..

imprescindible

p c e  
MACBA LEM

Barcelona  
05/05- 19/05. Primavera. Lapse Extra Murs. **Tres noches de arte sonoro de Portugal.**  
15/05-12/06. El principio de incertidumbre **Cine, performance, conferencias, video y audio.**  
15/05 - 31/08 **Tiempo como materia.** Colección MACBA. Nuevas Incorporaciones.  
[www.macba.es](http://www.macba.es)

e SONAR

18/06 - 20/06 Sonar-Mática **Mechanics**, instrumentos musicales creados desde la robótica y la tecnología más avanzada.  
[www.sonar.es](http://www.sonar.es)

e LABORAL

3/04 - 28/09 **El pasado en el Presente y lo propio en lo ajeno**, indaga cómo vagan en los fantasmas de la memoria en el presente.  
[www.laboralcentrodearte.org/](http://www.laboralcentrodearte.org/)

e

MALBA  
Buenos Aires

12/06 - 3/08 **Escuelismo.** Arte argentino de los '90. Exposición que muestra la influencia del modelo formativo de la escuela primaria argentina en el arte contemporáneo local.  
[www.malba.org.ar/web/home.php](http://www.malba.org.ar/web/home.php)

† ARTELEKU

Donostia  
20/06 - 20/07 **Fuel for animation** Taller impartido por Phil Mulloy & Vera Neubauer.

e

MUSEO TAMAYO

Ciudad de México  
26/02- 21/06 **Óscar Muñoz y Rosângela Rennó** Crónicas de la ausencia.  
17/03 - 14/06 **Adrian Paci** Centro de Permanencia Temporanea 2007.  
[www.museotamayo.org/](http://www.museotamayo.org/)

e

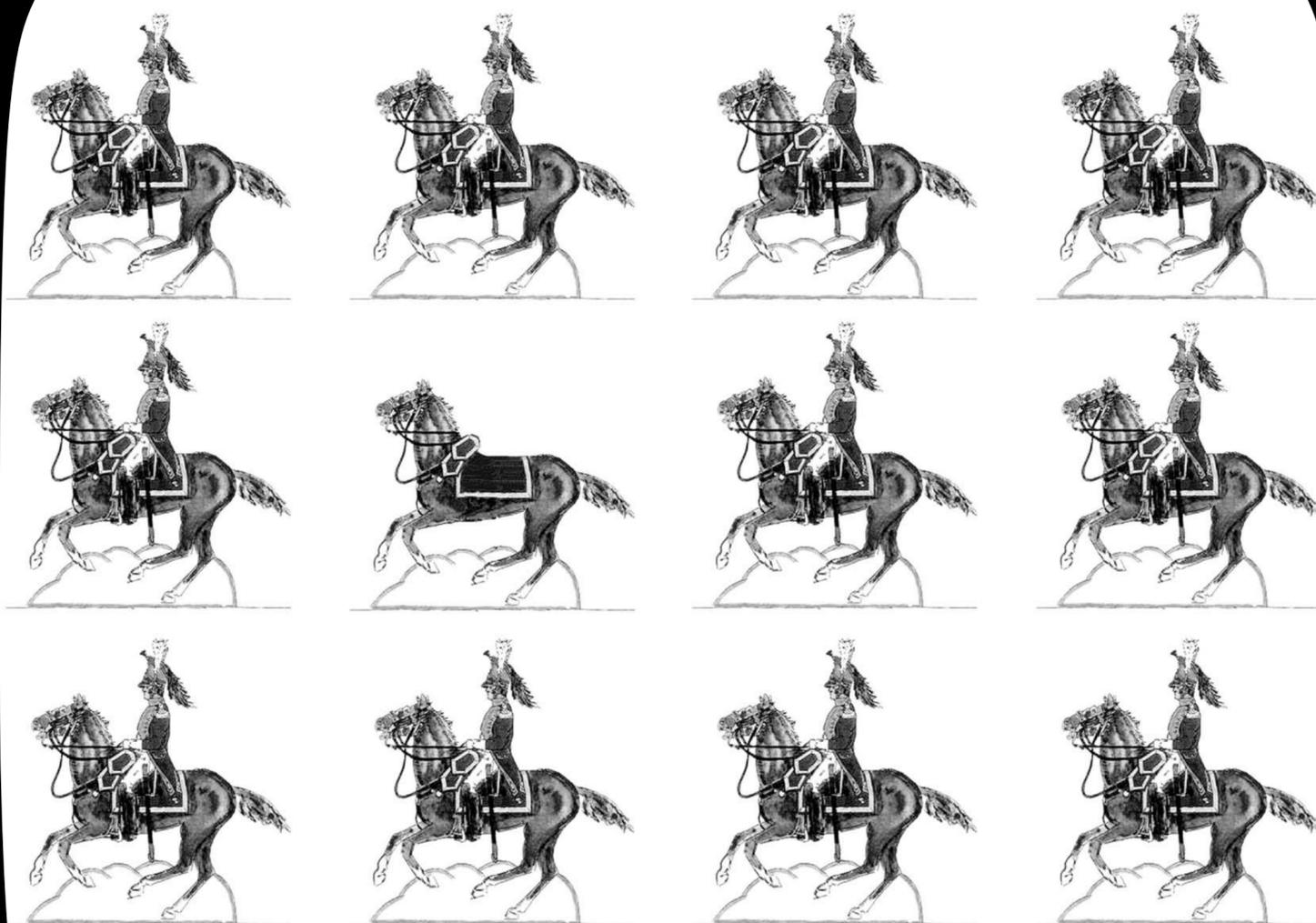
MAM Rio

Rio de Janeiro  
17/04 - 7/06 **Neoconcretismo** - 50 años. Con motivo de la celebración de los cincuenta años de la primera exposición neoconcreta inaugurada en el MAM un 19 de marzo de 1959, se narra la trayectoria del movimiento hasta su disolución en 1962.  
[www.mamrio.com.br/](http://www.mamrio.com.br/)

6/07 - 17/07 **Isidoro Valcárcel Medina** Las dictaduras de las democracias.

3/08 - 7/08 **Jean-Luc Guionnet** ¿Improvisar?  
[www.arteleku.net/](http://www.arteleku.net/)

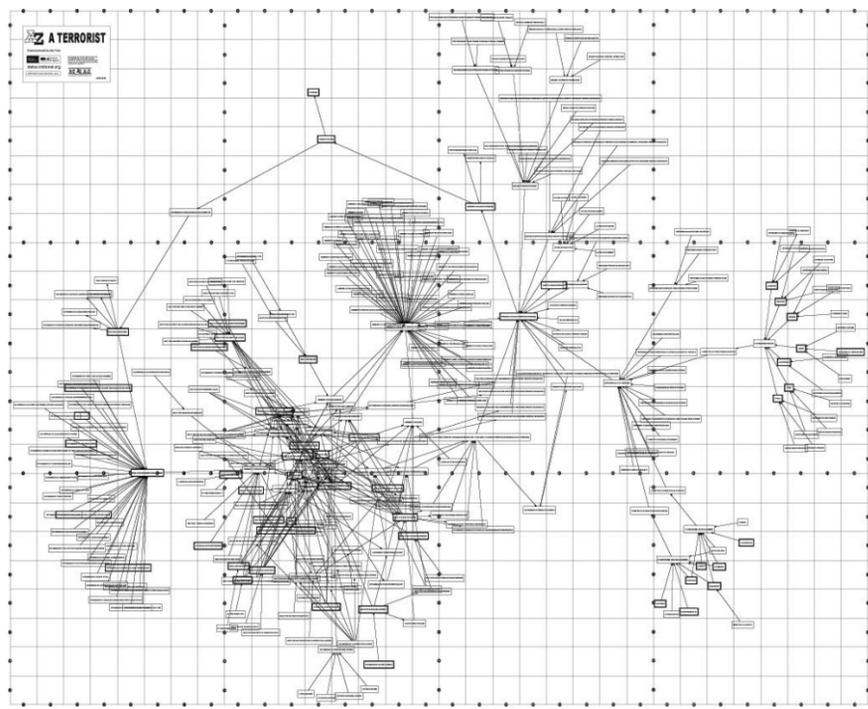
espacio libre para la intervención artística.



## EL DESERTOR

# Belén Gache

Belén Gache es escritora y licenciada en Historia del Arte. Ha publicado numerosos ensayos de literatura y artes visuales entre los que se destaca *Escrituras nómades, del libro perdido al hipertexto* (Gijón, Trea 2006). Desde 1996 ha realizado trabajos de literatura experimental y poesía electrónica. Su libro de poemas *El libro del fin del mundo* (2002) incluye un CD con obras interactivas, algunas de las cuales han recibido Menciones Especiales en *Post Cagean Interactive Sounds*, (Machida City Museum, Japón), *Buenos Aires Video XXIII* y han participado en eventos como *Hypertext 01* (Universidad de Aarhus, Dinamarca), o *FILE*, (Museo de Imagen y Sonido de Sao Paulo, Brasil). Ha estado presente en ARCO (Madrid), la Bienal de Mérida (México), la Bienal de Ushuaia (Argentina) y *Cyberpoem* (Barcelona). Ha expuesto en el Museo Tamayo (México DF), el Museo de Arte Moderno y la Fundación Telefónica de Buenos Aires y los Centros Culturales de España de Buenos Aires, Córdoba o Montevideo.



\_heath bunting\_map of terrorism\_(2008)

## (b)ucea

### Net.art

Abraham Rivera

Como toda vanguardia artística que se precie, el net.art ha pasado por un momento de aprendizaje, esplendor y decadencia. Se marca así una clara escisión en la mítica Documenta X de Kassel, celebrada en el año 1997, lugar de máxima visibilidad del net.art. Es a partir de esta fecha cuando éste se populariza entre más artistas y también cuando su declive se empieza a hacer más evidente. Aquello que comenzó como una propuesta de especialistas que decidieron explorar el interior de la red, para mostrarnos sus contradicciones, pocos años más tarde cala de manera epidémica e inconsciente en muchos de sus usuarios. Así, la lógica e influencia de muchas de las ideas primigenias de la red se hacen más accesibles para todos, pero también más banales. Los comienzos del net.art y la red trazan un ideal colectivo al margen del poder hegemónico en el que el cambio social es posible. Una visión que años más tarde se tornaría más aislada pues "Internet propicia usos que no derivan tanto del medio como de las dinámicas de los agentes que operan en él", en palabras de Jesús Carrillo. Sin embargo el net.art ha aspirado a subvertir el discurso del medio e intentar ponerlo en evidencia.

La red ha ayudado a establecer una relación real y activa en muchos procesos referentes a lo social. La interactividad es una de las particularidades más importantes de este medio. A pesar de ello, net.artistas como Joan Leandre o Antonio Mendoza han cuestionado esta supuesta intermediariedad. Leandre plantea en Retro You R/C que esta interactividad no es tal, mediante su intervención en un videojuego de carreras

en el que pone en aprietos su jugabilidad modificando su "realidad". Por su parte Mendoza nos muestra como los procesos que acaecen en la red, a veces toman tal velocidad que el discurso queda dislocado o en la mayoría de las veces silenciado. Discurso articulado alrededor de contenidos, cuyo valor es cuestionado en innumerables ocasiones. Brian Mackern subraya el valor de la interferencia en el medio, contenido de dudoso interés y que propicia una ruptura del mensaje.

Asimismo, el net.art ha puesto en tela de juicio, desde sus orígenes, los procesos de legitimación del arte y del museo, aunque como podemos comprobar no ha podido escapar de ellos. Que una propuesta sea inmaterial no obstaculiza al mundo del arte para adoptar algo que no le es propio y recolocararlo en un lugar opuesto de visibilidad, donde muchas propuestas políticas y efímeras pierden su uso y legitimidad. Walter Benjamin en La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica elogiaba la democratización real que los nuevos medios de producción capitalista estaban llevando a efecto. La red, aun más si cabe, ha quebrado la distancia que se había instaurado entre emisor y receptor. Un proceso que si bien ahora hemos alcanzado en la Web 2.0, el net.art priorizó al poner en crisis las diferencias jerárquicas que hasta ese momento se habían venido estableciendo. Muchos de los artistas que trabajan en red en la actualidad, realizan un trabajo que necesita y requiere del propio espectador para llevarse a cabo.

La desaparición de la obra de arte como algo original,

entendida ésta en términos de única e inmutable, fue otra de las peculiaridades que alentó el net.art. De esta manera el artista se ve redefinido con respecto a su obra y se reconsidera su proceso creativo. Biennale.py de 0100101110101101.org es paradigmática en este sentido, al ofrecer un virus como intervención artística en la 49ª Biennale de Venecia. La obra también se vendía como un CD-Rom infectado por la cantidad de 1500\$. Esto era la antítesis de una obra única pues, como explica Gustavo Romano, "si pensamos que en realidad, coleccionar esos CD-Roms como obras únicas va en la vía contraria a la lógica viral. Cuando más se reproduce y más se propaga un virus, más valorado será." Mientras, en The Quijote de Eduardo Navas se traslada el Pierre Menard, autor del Quijote de Borges al lenguaje hegemónico de la red, el hipertexto. De esta manera la obra resulta profética, al señalar muchos de los vicios y virtudes de la Web de nuestros días.

Los net.artistas han ayudado a hacer evolucionar y transformar el medio en el que trabajaban en lo que es hoy. Obras como ASML de Ivan Abreu, Infomera de Arcángel Constantini o ABC de Alexei Shulgin han servido de herramientas de análisis para subvertir el significado unidireccional de la obra de arte. En ellas se invoca un empleo no dócil de la red y se aniquila su uso común e impuesto por el poder, que ha coartado propuestas menos lineales. Ejemplos como los del colectivo Mongrel, que hackeó un buscador popular para redireccionar búsquedas sobre contenidos racistas a su propia Web, nos aproximan a contemplar como "la producción se había transformado en la puesta en práctica de tácticas subversivas de intervención en los medios", según Jesús Carrillo.

Las obras del net.art han mostrado de manera veraz un lugar desterritorializado. Han tomado como suyo un espacio público para reconfigurarlo. Obras como las de Joan Leandre que simulan un lugar y una realidad sólo son posibles en un medio como Internet, que ha sido visto como lugar de escenificación pero también como lugar autónomo donde poder reconstruir una idea del territorio y de los límites de los sujetos, algo que también aparece de manera brillante en Hyperbody de Gustavo Romano.

La libertad ha sido uno de los principios más reivindicados por la red y uno de los primeros en ser puesto en duda por los net.artistas. Estos vieron como debido a un uso abusivo del término, los mecanismos de control quedaban silenciados por el poder para así hacernos creer que la red era un espacio donde po-

der expresarnos con total autonomía. Vuk Cosik y Daniel García Andújar, desde los comienzos del medio, han reconstruido el mensaje oficial para criticar la voluntad de control y las promesas de carácter democrático e igualitario que en todos los lugares han aparecido sobre la red. En resumen, el net.art ha sido un proceso, o más bien



eduardo navas\_the quixote\_(2000)

un método, que nos ha ayudado a tomar con distancia la red. Los net.artistas estuvieron desde el comienzo y por tanto han sabido ver sus posibilidades y sus límites. Siempre en constante estado de alerta ante los innumerables cambios que han hecho de la Web lo que es hoy. Muchas de las propuestas que surgieron en el net.art tuvieron un claro discurso de resistencia, pero no deberíamos interpretarlo como una derrota, pues aun hoy se libran batallas desde diferentes frentes (la propiedad intelectual es uno de ellos). Este activismo

0100101110101101.org  
Biennale.py.Virus.Acción. (2001)

puntual y discontinuo, que en palabras de Geert Lovink debía ser de "apropiación y utilización rebelde de los medios", se ve en estos días más activo que nunca. Si en un primer momento net.artistas como Minerva Cuevas planteaban generar acontecimientos micropolíticos para desarticular nuestro papel de consumidores, ahora ese principio nos viene dado, y no nos es necesaria una intermediación: nuestros modos y usos de la red ya son más sofisticados, nuestro conocimiento del medio lo es tanto o más que el de los net.artistas, pues estamos en un lugar que ya no nos es extraño: nosotros hemos ayudado a crearlo.

minerva cuevas\_mejor vida corp.  
etiquetas código barras\_(1998)



Gustavo Romano

## ha**(b)**lando con Gustavo Romano

José Manuel Costa

**JMC:** ¿Por qué la producción artística genera un espacio de reflexión que no busca verdades? ¿Qué es lo que buscaría ese espacio de reflexión? Sobre todo si tenemos en cuenta que una gran cantidad de gente acude al arte contemporáneo en busca de esas verdades...

**GR:** Lo que a mi entender se busca es un espacio en donde aplicar otro tipo de mecanismos de reflexión, y no sólo mentales, modos diferentes de acercarnos a los problemas del ser humano. Y lo que resulta no son verdades, sino más preguntas y sobre todo nuevas perspectivas de abordaje a las mismas preguntas. La tarea del arte no es la de proponer verdades sino nuevas preguntas.

**JMC:** El juego digital, además de ser la mayor industria del entretenimiento, ha desarrollado un tipo de usos radicalmente diferentes que van desde la misma concepción hasta la recepción pasando por la producción. ¿Puede el videojuego presentarse como un ejemplo válido sobre por donde pueden caminar las nuevas prácticas?

**GR:** El asunto con respecto a los videojuegos, más allá del enorme poderío en cuanto a la capacidad de producción que hoy día ostentan las empresas del entretenimiento, es que precisamente están diseñados bajo la premisa del espectáculo. Es decir, actúan en la dirección opuesta a la que mencionábamos anteriormente. Su propósito es el de anular la reflexión, y conducirnos hipnotizados por caminos confortables y seguros.

**JMC:** ¿En este contexto, cual sería la función del arte digital, más en concreto del net.art?

**GR:** Lo que ha intentado el net art de la primera época fue precisamente alterar estos mecanismos, ya sea interviniendo y modificando videojuegos, diseminando páginas

web que tomaban por sorpresa al navegante y lo sumergían en una experiencia sorpresiva o bien experimentando con los nuevos alcances que permitía la red de Internet.

**JMC:** Estamos en un cambio que puede conducir, no a la desaparición del arte como se ha venido entendiendo, pero sí a su papel como vanguardia cultural. Los museos e incluso los centros de arte contemporáneos se idearon para presentar el programa vanguardista ¿hasta que punto son adecuados para nuevas prácticas artísticas que, en gran medida atentan precisamente contra esas formas de presentación?

“Creo que el arte llegará a través de nuevas redes y nuevos dispositivos, y tendrá la posibilidad de entrelazar el arte con la vida cotidiana”

**GR:** Lo que debe cambiar es el accionar de los museos en tanto el tipo de producción que están generando los artistas ha ido cambiando de algo puramente físico, que llamamos obra de arte a algo menos material, que habría que denominar prácticas o procesos artísticos. Pero la tarea del museo debe seguir adelante, ya no con el modelo de almacén donde conservar objetos, sino como promotor de estas prácticas. Más allá de su tarea de preservación que tanto para obras materiales como inmatriciales, presentan siempre grandes y nuevos desafíos ante el paso del tiempo.

**JMC:** Ha habido otras ideas sobre museos inmatriciales o de lo

inmaterial como los Museos de Arte Conceptual o de la Performance, incluso una videoteca puede considerarse un museo inmaterial... ¿Cuál sería la diferencia en el entorno digital?

**GR:** La problemática principal a la que se enfrenta quien pretenda preservar obras digitales es por un lado, el hecho de que los soportes y medios van haciéndose obsoletos a una velocidad cada vez mayor. Ya no basta como se hacía anteriormente con el vídeo, pasar de un formato de cinta a otra. Hoy en día hablamos de soportes, como CD o DVD o memorias, pero también de aparatos que permitan su ejecución, sistemas operativos, plug ins.

**JMC:** Resulta muy paradójico que un tipo de institución (el museo) ideado para preservar tesoros únicos se convierta en conservador de lo absolutamente público.

**GR:** Es que siguiendo con el tema anterior, lo más delicado, si hablamos de net art, es que la misma red de Internet tarde o temprano desaparecerá, será reemplazada por algo más sofisticado y muchas de las páginas quedarán obsoletas y no serán migradas a esta nueva plataforma. Por lo que la otra acción que es necesario llevar adelante, además del resguardo de las piezas, es su documentación, tal como se hace con respecto a las performances, las intervenciones en espacios públicos y otros casos de prácticas inmatriciales. Lo que hoy es público mañana desaparecerá, a no ser que los museos, como lo está haciendo en ese sentido el MEIAC, actúen para evitarlo.

**JMC:** Aquí debe plantearse otra cuestión, la de la “propiedad” de unas obras en las que el original es la copia...

**GR:** La propiedad, si es que hablamos en términos estrictamente legales, siempre pertenecerá al artista. Es decir, dado que en este caso “obra” y derecho de autor son la misma cosa al no haber un soporte físico que pueda ser poseído, o vendido como lo es un cuadro. Pero más allá del terreno legal, precisamente una de las cuestiones que pone en tela de juicio el net art es la cuestión del autor. Sobre todo en aquellas obras participativas en las que el autor actúa más como promotor de una práctica que como compositor.

**JMC:** Hoy en día dentro del net art existe una práctica y van estableciéndose los esbozos de una taxonomía, pero ¿existen también estéticas discernibles?

**GR:** Creo que estamos entrando en una época en la que ya podemos mirar hacia atrás y ver con mejor perspectivas desde donde y hacia donde se generaron y se siguen generando muchas de las propuestas en la red. Es decir, ya no estamos encandilados con el aspecto novedoso de lo digital ni con la rebeldía casi adolescente de algunos de aquellos primeros artistas del medio. Hoy en día podemos y debemos aplicar los mismos criterios de

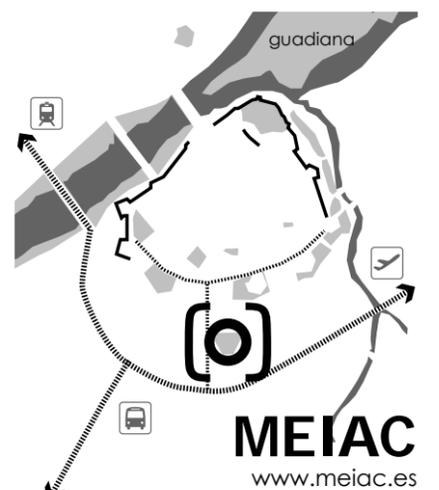
interpretación y de valoración con los que abordamos cualquier otra propuesta de arte contemporáneo. En ese sentido, creo que no haría una lectura aislada de las estéticas del net.art, sino de la relación de cada obra de net art con respecto a las estéticas predominantes.

**JMC:** Hoy sabemos que la extensión del uso del óleo como técnica facilitó el transporte de la pintura y con ello la creación de un mercado del arte. Así pues, la misma tecnología apunta en una dirección. ¿Hacia donde apunta el net.art?

**GR:** Es curioso ya que la pintura de caballete no sólo facilitó la distribución de la pintura, sino la actividad más independiente, individual y nómada del artista debido precisamente a la transportabilidad. Los medios audiovisuales están hoy en una situación similar si pensamos en la popularización de los móviles multimedia. El vídeo se ha independizado definitivamente de su rincón en el hogar y ha pasado a movilizarse con el espectador. Y no sólo eso sino que le ha agregado datos: geolocalización gracias al GPS, información a través de Internet, intercambios gracias al bluetooth. Creo que el arte de redes irá también independizándose del viejo ordenador y de la “vieja” Internet. Llegará a través de nuevas redes y nuevos dispositivos, y tendrá la posibilidad de entrelazar el arte con la vida cotidiana.

[www.gustavoromano.com.ar](http://www.gustavoromano.com.ar)

## (b)adajoz



Titularidad:  
Junta de Extremadura.  
Consejería de Cultura y Turismo

Dirección  
C/ Museo, s/n  
Badajoz - España

Servicios Administrativos:  
C/ Virgen de Guadalupe, 7.  
Tfno.: 924 013060 Fax: 924 013082  
E-mail: [meiac@juntaextremadura.net](mailto:meiac@juntaextremadura.net)

Medios de transporte:  
Líneas de autobuses: 3-4-5-6-7  
Ferrocarril: RENFE: Av. Carolina Coronado s/n.  
Aeropuerto: Aeropuerto de Talavera La Real. A 14 km. del centro de la ciudad

Aparcamientos:  
El más próximo se encuentra en Plaza de Conquistadores

(b)edited by  
José Manuel Costa  
Carlos Jiménez  
[meiac@juntaextremadura.net](mailto:meiac@juntaextremadura.net)  
(b)design by fundc powered by nc  
[www.fundc.com](http://www.fundc.com)