

ARTÍCULO

NET.ART: SURGIMIENTO DE UNA NUEVA FORMA ARTÍSTICA

Lic. en A. V. José Damián Peralta Mariñelarena

elhijodelperro2001@yahoo.com.mx

Página personal: <http://hydra.dgsca.unam.mx/~damian/netart>

NET.ART: SURGIMIENTO DE UNA NUEVA FORMA ARTÍSTICA

Resumen:

El net.art es un fenómeno artístico muy reciente. A pesar de ello, ha logrado desarrollar una serie de características que nos permiten hablar de la emergencia de una nueva forma artística.

Es heredero de varias características propias de los movimientos de vanguardia, como son el cuestionamiento del papel del autor, del carácter único de la obra, de su condición de mercancía, etc. Forma parte de la tradición de cuestionamiento de la institución artística.

Además, presenta determinadas características distintivas. Entre éstas, podemos mencionar su naturaleza digital (realizada por medio de procesos matemáticos en la computadora), la confluencia de diversos lenguajes artísticos en una sola herramienta, la capacidad aumentada de intervención y control sobre la obra, la fusión de textos e imágenes que tiene lugar en la computadora, la facilidad para realizar procesos de edición y montaje, la superposición y manipulación de capas, la luminosidad que brinda el monitor y el desarrollo de un estilo vectorial.

Palabras clave: Arte, digital, computadora, net.art, Internet.

NET.ART: THE EMERGING OF A NEW ARTISTIC FORM

Abstract:

Net.art is a very recent artistic phenomenon. Despite that, it has developed a series of characteristics that enable us to talk about the emergence of a new artistic form.

It is heir of several typical characteristics of avant-garde movements, such as questioning the author's role, the unique character of art work, its merchandise condition, etc. It is part of a tradition that puts into question art institution.

Furthermore, it presents specific distinctive characteristics. Among these, we can mention its digital nature (performed by mathematic processes in the computer), the confluence of various artistic languages in a tool, the expanded capacity of intervention and control over the work of art, the fusion of both texts and images that take place on the computer, the easiness to make editing and montage processes, the superposition and manipulation of layers, the brightness the monitor offers and the development of a vectorial style.

Keywords: Art, digital, computer, net.art, Internet.

El net.art es un fenómeno artístico sumamente reciente, el cual surge en la década de los 90, paralelamente al periodo de mayor crecimiento de la Internet. A pesar de su corta vida, el net.art ha desarrollado ya una serie de características que nos permiten hablar de la emergencia de una nueva forma artística. Sin embargo, aún no tenemos claro exactamente ante qué tipo de manifestación artística nos encontramos. Atravesamos un periodo de transición en el cual tanto los artistas como las instituciones ensayan nuevas formas de apropiarse de dicha manifestación. Es decir, hablamos de un fenómeno en constante cambio. Por lo mismo debemos aceptar que, muy probablemente, las teorías y conceptos acuñados en los años recientes sean de un carácter transitorio.

Mi propósito en este trabajo es reflexionar sobre algunos de los principales puntos en debate que actualmente tienen lugar en el campo del net.art y mencionar algunas de sus características principales¹.

Para comenzar, haré referencia a una serie de afirmaciones que he escuchado de boca de más de un artista o teórico y que, a mi juicio, son incorrectas:

“El net.art ha muerto”

La década de los 90 fue el periodo “heroico” del net.art, caracterizado por poner el énfasis en la función social de la pieza. Este periodo coincide con la época del crecimiento “exponencial” de la red, años en los que, con un gran optimismo, se predecía la “muerte” del libro, el acceso universal, la democracia electrónica, etc.

Un ejemplo ilustrativo del ambiente de esos primeros años lo podemos encontrar en *Agatha appears*, de Olia Lialina, uno de los trabajos “clásicos” del net.art². En éste, Agatha se encuentra perdida y pide auxilio a un administrador de sistemas, quien le ofrece teletransportarla por medio de la red. Agatha accede y es enviada al servidor. En la red ve “millones de números riendo y gritando”. Veamos algunos de los diálogos:

Administrador: “¿Sabes, Agatha? La Internet no son computadoras, aplicaciones, scripts... No es una tecnología, sino un nuevo mundo, una nueva filosofía... Una nueva forma de pensar, para entender la red debes estar dentro de ella”.

Agatha: “Este mundo es peligroso, pero hermoso, enorme... ¡Internet es nuestro futuro!... ¡Quiero construir este mundo!”

Administrador: “¡Ayudarás a la gente!... ¡Pronto todos serán felices!”.

Agatha: “Encontraré una forma de transportar gente por Internet!... ¡Y ahora ya sé cómo comenzar!”

Posteriormente a esta década, una vez que la euforia inicial pasó, se comprendió que la Internet y las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, si bien estaban generando una serie de cambios revolucionarios en prácticamente todas las áreas de la experiencia humana, tampoco significaban el advenimiento del día del juicio final. Al terminar este periodo, algunos desencantados declararon la muerte del net.art, una vez demostrado que no había revolucionado a la sociedad ni a las instituciones artísticas, a lo menos no del modo en que ellos lo esperaban.

1 Por las características de este trabajo es imposible profundizar, como sería deseable, en cada uno de los puntos abordados. El lector interesado en el tema puede consultar mi trabajo *El net.art visto desde América Latina*.
<http://hydra.dgsca.unam.mx/~damian/netart>

2 <http://www.c3.hu/collection/agatha/>

Pero, ¿podemos hablar de la muerte del net.art, cuando esté aún no ha terminado de nacer? Me parece que no. Obviamente, muchos de los supuestos iniciales del net.art eran incorrectos (excesivamente optimistas), pero eso no quiere decir que su potencial artístico esté agotado. Lo que me parece innegable, es que estamos presenciando el surgimiento de una nueva forma artística, la cual se genera a partir de una serie de nuevas posibilidades técnico-artísticas, introducidas por adelantos tecnológicos (particularmente los ordenadores y las redes telemáticas).

Posiblemente, dentro de unos años no lo llamaremos net.art, tal vez le llamemos "plástica digital", "creación digital" "Arte computable" o de cualquier otra forma (algo que sobra, son precisamente neologismos). Lo que me parece excesivo, es tratar de declarar la "muerte" de otra forma artística cuando aún somos incapaces de comprender todo el potencial artístico revolucionario que permanece oculto en ella. Una cosa es darse cuenta de que nuestros supuestos iniciales eran incorrectos, otra muy diferente es pretender "asesinar" nuestro objeto de estudio a la primera dificultad.

"El net.art es una forma artística radicalmente innovadora, que rompe de tajo con la tradición"

El net.art no surge de la nada, por el contrario, es parte de una tradición claramente identificable. Durante el siglo XX, los movimientos de vanguardia se dieron a la tarea de poner en cuestionamiento los pilares que sostienen a la institución-arte occidental. Este largo recorrido incluye el cuestionamiento del papel del autor, de la originalidad y unicidad de la obra de arte, de su "aura" y su carácter de mercancía, etc. El net.art ha heredado muchos de sus preceptos del no-objetualismo, el conceptualismo, el procesualismo (work in progress), etc. El net.art se inserta dentro de una de las tradiciones artísticas, la tradición de cuestionamiento de la institución, propia de las vanguardias; pero sin dejar de ser parte del mismo sistema del arte. Podríamos decir que pertenece a la tradición artística del anti-arte.

"La horizontalidad y la superficialidad son características del net.art"

Se afirma con frecuencia que el net.art renuncia a la pretensión de comprensión totalizadora propia del pensamiento moderno. En su lugar, adoptaría una "superficialidad conciente" y una estructura horizontal, *rizomática*, más acorde con los nuevos modelos de pensamiento crítico propios de la posmodernidad. Utilizando la metáfora de la telaraña, de la red infinita descentralizada e igualitaria, y de la raíz que se expande subterránea, caótica e incontrolablemente desafiando toda pretensión de autoridad, se afirma que estas "nuevas" estructuras de organización social son la alternativa ante el fracaso de los modelos teóricos verticales, autoritarios y caducos.

La horizontalidad y superficialidad son opciones, no condiciones de la obra de net.art. Es un error sobreestimar el papel que juegan las estructuras red superficiales, menospreciando el papel de las estructuras que buscan la inmersión, la profundidad y la totalidad. A nadie se le ocurriría afirmar que el océano se conoce sólo por su superficie.

Me parece que estas afirmaciones son producto de una resaca intelectual derivada del total estado de confusión propiciado por la pretendida "muerte" de la historia y la ideología, tan difundida por los propagandistas del american way of life, que se ha convertido en justificación del avasallamiento cultural neoliberal. Discurso que es retomado (consciente o inconscientemente) incluso por algunos de sus críticos, sin reparar en las concesiones teóricas e ideológicas que esto implica.

³ Éste es un tema bastante polémico y complejo, que no puede agotarse en los marcos de este trabajo. Por lo mismo, es necesario abordarlo de manera especial en otro momento. Por ahora, según los objetivos de este texto, me limito a mencionarlo de forma general y esquemática.

Ahora, veamos algunas de las principales características del net.art, más relacionadas con los aspectos artístico-formales. Por supuesto, éstas también se encuentran en proceso de discusión:

Naturaleza digital

La primera característica a señalar es el carácter digital del net.art. En pocas palabras, arte digital es aquel que se realiza con el ordenador y que es producto de operaciones matemáticas, las cuales posteriormente serán interpretadas y convertidas en imágenes (o sonidos, o textos) que se observan en un monitor u otro dispositivo de salida. Lo importante de esto es que no sólo estamos creando las mismas imágenes con otras herramientas, pero que finalmente arrojan el mismo resultado; sino que los resultados son esencialmente diferentes a los antes conocidos.

Confluencia de diversos lenguajes artísticos o emergencia de un nuevo lenguaje

Al fusionarse en el interior del ordenador distintos fragmentos de textos, vídeo, fotografía, música, etc., el resultado final es sui generis, tenemos un producto final que mezcla las características de diversas manifestaciones artísticas. La pregunta es la siguiente: ¿La confluencia en un solo medio de distintos lenguajes artísticos constituye ya la aparición de un nuevo lenguaje? ¿La suma de distintos medios en una sola herramienta debe entenderse como un conjunto de medios, aun diferentes entre sí, o como un nuevo medio independiente de los anteriores?

Capacidad de intervención y control aumentada

Frecuentemente se afirma que las nuevas tecnologías significan la aparición de nuevas herramientas, radicalmente diferentes a las anteriores, con las que podemos trabajar de una forma inédita. Esto es cierto, pero en ocasiones también es malinterpretado. No todo lo que podemos hacer en un ordenador es radicalmente nuevo. De hecho, la mayoría de las opciones que brinda el ordenador también existen en otros medios (en la cámara fotográfica o cinematográfica, en el papel, en el lienzo, etc.). Pero ahora encontramos muchas de ellas reunidas en una misma herramienta, lo cual facilita enormemente el trabajo y reduce los tiempos y costos.

Todo artista puede llegar a dominar una técnica hasta alcanzar niveles de virtuosismo. En el net.art también. La diferencia radica en la posibilidad de intervención y control que ofrecen las nuevas herramientas. Por medio del zoom, de la fragmentación y aislamiento de secciones, de la duplicación de elementos, la precisión matemática del ordenador, etc., podemos manipular cada milímetro, cada detalle de la obra, píxel por píxel, frame por frame, capa por capa. Esto no quiere decir que sea imposible tener un control bastante preciso con otras herramientas o técnicas, pero sí que en el medio digital esta posibilidad se expande casi al infinito.

Fusión de textos e imágenes

Una de las principales características del net.art es que en él se reconcilian dos esferas de la comunicación humana que tradicionalmente aparecían separadas o hasta en oposición. En la tradición occidental, la comunicación escrita y audiovisual sufrieron una separación. La primera se ha asociado al campo de la razón, del intelecto, del logos; mientras que la segunda es asociada a lo emotivo, a lo sensitivo, a lo mítico.

El net.art tiene la virtud técnica de permitirnos trabajar textos e imágenes de manera simultánea e integrada, contribuyendo así a borrar esa línea de separación artificial.

Edición y Montaje

El net.art es también heredero de la tradición de fragmentación y recomposición de la imagen, característica de los movimientos de vanguardia.

En la computadora se mezclan productos provenientes de distintos medios: textos, imágenes estáticas o en movimiento y audio. Dentro del ordenador podemos integrar, en una sola pieza, una gran variedad de fragmentos provenientes de distintos medios. Una de sus principales características es la facilidad con la que podemos realizar procesos de edición y montaje. Aunque esto no es algo realmente nuevo (el cine lo hace desde hace un siglo), sí es diferente debido a que ahora podemos integrar una mayor variedad de medios y con una mayor facilidad.

Ésta es una característica frecuentemente señalada, pero me parece que aun falta un trabajo serio de investigación que logre clarificar la forma en que estas posibilidades técnicas vienen a ser diferentes de la forma en que lo hicieron las vanguardias del siglo XX. Es decir, cuál es la diferencia entre el recorte y pegado manual del collage, con respecto al collage o fotomontaje digital, sea estático o dinámico, al *cut and paste* de la computadora.

Layers

Una de las características más importantes de la creación digital es la que introduce el manejo de layers, de archivos compuestos por capas sobrepuestas unas sobre otras, cada una de las cuales puede ser manipulada individualmente, pero cuyo resultado final incorpora las características de todas ellas. Tampoco es nada nuevo la superposición de capas, veladuras, transparencias, etc. La diferencia radica, una vez más, en la expansión de las posibilidades que brinda el ordenador. Ahora, podemos trabajar archivos que incorporen no unas cuantas, sino cientos o miles de capas diferentes, todas ellas manipuladas con la misma libertad y precisión que cuando trabajamos con la primera, con la ventaja de que éstas no se saturan de materia y que los procesos son reversibles. Por ejemplo, combinando las transparencias de cada una de las capas de un archivo, cambiando dinámicamente su orden de apilamiento, desapareciendo capas existentes o incorporando nuevas en tiempo de ejecución, etc.

Luminosidad

Otra característica importante es la luminosidad de la pantalla del ordenador, pues esta tiene una forma diferente de mostrarnos los colores, distinta al papel, a la pantalla de TV o a la proyección de cine. La luminosidad del monitor nos permite una forma distinta de ver los colores, la cual no puede ser igualada por la impresión o por otro medio.

Estilo vectorial

Existen dos formas de trabajar imágenes en un ordenador, una por medio de mapas de bits (combinación de píxeles de color que forman imágenes) y otra por medio de vectores (imágenes generadas por medio de ecuaciones matemáticas). Cada una tiene sus ventajas, pero para el trabajo en la Internet y para la animación los vectores tienen una ventaja adicional, son más ligeros y nos permiten la transferencia de mayor información en menos tiempo (algo crucial para cualquier proyecto en la red). La necesidad de economizar recursos propició el desarrollo de imágenes sintéticas, fáciles de animar, las cuales recurren a formas básicas y grandes planos de color.

Este estilo se volvió tan popular en la red que rápidamente se trasladó a otros medios en los cuales la transferencia de información no representa el mismo problema. Actualmente, esta estética vectorial no se encuentra sólo en Internet, sino que ha sido adoptado en películas, comerciales, revistas, programas de TV, etc.

Sin embargo, debemos recordar que una de las razones fundamentales para el desarrollo de este estilo estuvo determinada por dificultades técnicas, particularmente por el estrecho ancho de banda con que contaba la red hasta hace pocos años. Con el advenimiento de la banda ancha y las mejoras incorporadas por los más recientes software y hardware, ya no es tan necesario recurrir a ese tipo de recursos. Por lo mismo, en los años siguientes esta tendencia podría transformarse.

BIBLIOGRAFÍA

El lector interesado en el tema puede consultar mi trabajo El net.art visto desde América Latina.

<http://hydra.dgsca.unam.mx/~damian/netart>

<http://www.c3.hu/collection/agatha/>