

## **TRANS.FORM.WORK—ARTE BASADO EN INTERNET EN EL ESPACIO REAL**

Texto de Sabine Hochrieser, Michael Kargl, Franz Thalmair / CONT3XT.NET

Edición/correcciones de Dörte Eliass

*"Translation is a mode."*

(Walter Benjamin)

¿Por qué sigue siendo más fácil encontrar la colección completa de un museo en Internet que dar con una sola obra de net.art en las salas de un museo? De acuerdo con la naturaleza de esta pregunta, han de tenerse en cuenta dos aspectos: el terreno del arte basado en Internet junto con las particularidades propias del medio, y los mecanismos que permiten que las instituciones sigan filtrando lo que el público en general entiende por arte. En medio de estos malabarismos entre obra independiente/anti-institucional y obra institucional/comercial, la transferencia de obras de arte creadas en y para Internet a un entorno habitualmente dedicado a la presentación de formas de arte sumamente valoradas, sólo puede desarrollarse en algunos casos y acorde con las necesidades de la tipología de la obra real. El arte basado en Internet se mueve constantemente entre las noticias de actualidad y su propia historia, entre los intereses políticos/comerciales y el activismo en su contra, entre la innovación tecnológica y el contexto cultural, la tecnología está arraigada en él y finalmente fluctúa entre un campo extendido de prácticas artísticas y sus bien definidos precursores—razones todas por las que se encuentra atascado en un gueto casero entre "las dos culturas". A este respecto, el presente artículo reflexiona sobre las estrategias de combinación entre la creación artística en Internet y los procesos traslacionales de su reformulación en el espacio real, con el fin de desarrollar medios de presentación apropiados, que convengan a ambas partes y hagan finalmente desaparecer las dicotomías aún existentes, en favor de un discurso interdisciplinario.

**TRABAJO EN INTERNET**— Mientras haya un ordenador con acceso a Internet, el net.art puede verse a cualquier hora y en cualquier lugar, y dejarse por tanto en su propio medio de producción —o, dicho sin rodeos, el medio es igual al espacio expositivo. A lo largo de más de quince años, el comisariado de net.art en su propio medio ha ido transformándose en un proceso multifacético de comunicación de contenidos entre usuarios de todas clases y procedencias. Por mencionar sólo algunos, artistas, activistas, programadores, especialistas procedentes de diversas disciplinas, usuarios/espectadores de todo tipo... pueden participar en el proceso de comisariado de arte basado en Internet. A los comisarios que utilizan Internet como espacio artístico se les ha llamado "proveedores de contexto cultural" (1), "meta artistas" (2), "usuarios de poder" (3), "alimentadores de filtros" (4) o simplemente "consumidores proactivos" (5). "Comisariando (en) la Web" (6), como ya se calificó en 1998, no sólo crean un espacio público para los protagonistas del arte basado en Internet; permiten también que éstos participen en la creación de su propio espacio público, que a menudo adquiere la forma de estrategias discursivas de contextualización y modelos de presentación. Más allá del montaje de una exposición en un espacio expositivo—virtual: provisión de textos, imágenes y vínculos a las obras "originales"... el dominio de la más avanzada

tecnología y el conocimiento de los existentes canales de comunicación constituyen una parte esencial del comisariado basado en Internet: proporcionar recursos, emprender colaboraciones y permanecer en contacto con redes de actuación internacional.

La expansión del campo de acción de los comisarios está estrechamente vinculada a las características propias de los medios del arte producido en y para Internet. Estas les permiten incorporar algo más que la supervisión, contextualización y exposición de obras de arte en museos, galerías u otros espacios. El arte basado en Internet no ha de presentarse necesariamente en un espacio expositivo convencional, ya que, como se ha mencionado anteriormente, mientras haya un ordenador con acceso a Internet, se puede acceder a él en cualquier lugar y en cualquier momento. En muchos casos, el net.art surge sólo a través de la participación de un público que, con diversas aproximaciones a Internet, comenta, transforma y difunde las obras de arte de manera multifacética y rizomática. Además, los mecanismos comunicativos en los que se basa este arte integran a la vez su contenido, permitiéndole así actuar como un bucle de retroalimentación recíproca entre el autor y el público, o, en palabras más adecuadas para el contexto dentro del cual se produce el arte basado en Internet, entre un grupo de colaboradores interconectados. En el siglo XX, los numerosos postulados sobre la autoría y el concepto de obra de arte (Werkbegriff) como entidad definible con un conjunto definible de límites, dieron paso a un discurso en el que hoy se basan los métodos y procesos de trabajo artísticos extendidos en el territorio digital. En este sentido, los comisarios en Internet son aquellos "que preparan contextos para los artistas que proporcionan contextos" (7) y, aún más, aquellos que desarrollan un discurso acerca de los artistas que crean un discurso.

Al margen de la necesidad que todavía existe de definir las características variables del arte basado en Internet y sus diversas formas de realización, la pregunta fundamental que debería surgir al abordar el interés de los comisarios con respecto al trabajo institucional tradicional, no es *qué* es esto. Habría que reflexionar acerca del hecho de que es *arte*. Además, y en paralelo a la manera en que los comisarios presentan y difunden el arte en Internet, el proceso curatorial de transferir éste al espacio real da lugar a la pregunta: *¿cómo* puede integrarse dentro de los discursos del sistema del arte, tal y como existe hoy en día, pasando a intervenir en colecciones públicas y privadas, en el mercado del arte y también en proyectos independientes, todavía basados en una interpretación tradicional del arte?

**TRABAJO INSTITUCIONAL**— Aunque el arte basado en Internet no requiere ser expuesto en el contexto tradicional de museos, galerías u otros espacios, resulta imperioso para el discurso cultural y las reflexiones sobre los mecanismos con los que funciona la sociedad contemporánea encontrar formas apropiadas para presentar las tácticas utilizadas por los artistas para trabajar con un medio omnipresente que condiciona impetuosamente y más que ningún otro medio nuestra vida cotidiana. Con el desarrollo de estrategias de exposición en forma de "espacio de información viva que está abierta a interferencias" (8), la oportunidad de ser expuesto en contextos museísticos aumenta potencialmente la importancia de todo un género artístico y de toda una generación de artistas que actúan y reaccionan constantemente ante los nuevos —a veces obvios, a veces menos visibles— desarrollos políticos y comerciales del día a día.

A cambio, en términos del impacto que los sistemas ejercen entre sí, y volviendo a la

pregunta inicial de por qué sigue siendo más fácil encontrar la colección completa de un museo en Internet que dar con una sola obra de net.art en las salas de un museo, hay que mencionar que, hoy en día, la exposición de colecciones tradicionales de arte "ya no sólo se basa en la comprensión espacial de espacios arquitectónicos. Cada vez influye más la forma en que el diseño de una tipología extendida de los espacios, incluido Internet, estructura las prácticas creativas" (9) y aumenta la posibilidad de conseguir una mayor audiencia y un discurso más efectivo, obviando los formatos convencionales de montaje a los que el público de un museo está acostumbrado. En otras palabras, "al igual que los buenos catálogos, el montaje de una exposición online consiste en algo más que su simple re-presentación, también se trata de reformatearla para obtener la mejor experiencia posible en el medio —frente a la pantalla de un ordenador, transmitida vía Internet" (10). Por lo tanto, en sentido contrario, llevar una exposición online o mostrar una obra de arte basada en Internet en el espacio real, consiste en algo más que su simple re-presentación, también hay que reformatearla para obtener la mejor experiencia posible—en un espacio expositivo físico con todos los rasgos y características que permitan definirla. Una posible forma de acentuar este intercambio de doble sentido entre el espacio virtual y el físico podría ser un cambio desde un comisariado paradigmático, dirigido tecnológicamente a un proceso de trabajo sintagmático, orientado contextualmente, que excluye en ambas partes la noción de exclusividad.

Hoy, las instituciones tradicionales de arte continúan filtrando lo que el público en general entiende por arte. Así, géneros de arte seleccionados y por tanto privilegiados como la pintura y la escultura, o incluso formatos más novedosos como instalaciones, performances y vídeo disfrutan de la mayor parte de la atención que ofrecen las instituciones: exposiciones, documentación, análisis, conservación, archivo, etc. A través de estos medios se crean el canon de arte, la historia del arte, y por último —hablando en términos económicos—el valor material del arte en el mercado del mismo. Desde el punto de vista de la recuperación del valor cultural, los museos deberían tener en cuenta la pregunta: ¿cómo puede una institución tradicional—definida principalmente por sus fuertes jerarquías y por clientes y hábitos con siglos de antigüedad—aceptar las obras de arte desarrolladas a lo largo de más de quince años por la 'sociedad interconectada' del siglo XXI, que aún sigue creando?

El concepto tradicional de comisariado sigue vinculado a la institución del museo y a otros espacios expositivos equivalentes, y lo mismo ocurre tanto con la imagen de comisariado como con su medio: "En su evolución desde el siglo XVII, el [comisariado] se basa en la opinión 'experta' del comisario como erudito conocedor y archivista de varias obras. De este modo, el comisario determina el valor cultural de las mismas, y ahora también su capacidad de atracción de masas, factor igualmente importante en esta era de la democracia del omnipresente mercado libre (al menos en la mayor parte del mundo occidental)" (11). Al contrario que la labor del comisario que trabaja en Internet, las instituciones ignoran a menudo que "la propia red global se ha convertido en el entorno educativo de aquellos que no tienen acceso a las instituciones." (12). Aunque las primeras promesas de la utopía de un consumidor/productor de medios en Internet seriamente comprometido no se hayan cumplido más que en un porcentaje muy limitado, la integración de medios alternativos de re-presentación y la aceleración del discurso que han promovido algunos especialistas, debería tenerse en cuenta a la hora de re-presentar el arte basado en Internet en el entorno físico de una institución.

Dentro del contexto del arte basado en Internet, la metáfora de archivo puede hacer alusión a las labores de los museos y a otras colecciones de arte convencionales: "La posibilidad discursiva de los multimedia y la manera en que éstos pueden asociarse con la estética dialéctica, se caracteriza por las formas en que la yuxtaposición espacial del montaje—conseguida a través de búsquedas y estructuras de hipervínculos—está supeditada al efecto narrativo. La funcionalidad de los vínculos y las bases de datos va más allá de las formas tabulares y clasificatorias ya existentes, tales como el archivo de la colección, el catálogo, y los métodos de ordenación espacial en las galerías—tecnologías, todas ellas, íntimamente ligadas a la evolución histórica del museo. Adoptando una estética museológica que entienda y calibre de forma más efectiva la comunicación digital, las tecnologías harán que el museo destaque como máquina para crear yuxtaposición, como generador de condiciones para encuentros de diálogo con lo imprevisto (permitiendo, incluso concediendo, el privilegio de experimentar la sorpresa, lo inesperado y posiblemente el azar)" (13). La actual falta de atención a aspectos como estos conduce al hecho de que "un público de arte más numeroso puede dar todavía más credibilidad a la selección, y consiguiente validación, emprendida por un prestigioso museo; mientras que en un entorno online, el único indicador de validación posible es el reconocimiento de la marca que lleva el nombre del museo" (14).

**TRABAJO CONTEXTUAL**—Al igual que urgen nuevos retos para museos e instituciones de arte, la frontera entre la obra de un artista que trabaja en Internet y el trabajo que realiza un comisario que quiere mostrar el trabajo en una exposición física está cambiando. Para mostrarse en un espacio expositivo, los trabajos basados en Internet sólo pueden ser re-formateados, ya que el contexto original de estas obras de arte—los entornos privados de las personas que consumen arte basado en Internet en los ordenadores de sus casas—se pierde. La instalación de ordenadores en una sala expositiva, como se hacía en las primeras épocas cuando se exhibía arte basado en Internet con el fin de estimular este contexto, así como la decisión curatorial de dejar que los visitantes elijan si quieren ver o no las obras, ya no es adecuada (y de hecho nunca lo fue). Por una parte es tarea del comisario desarrollar nuevos modelos de exposición, por otra, es también labor del artista, quién, mucho más que en el sentido tradicional, está involucrado en el proceso de transformar sus obras—a veces temporalmente, otras de forma permanente— en artículos apropiados para su presentación en entornos reales, sin que pierdan sus características efímeras, inmateriales, variables y de interconexión, basadas en Internet. Se podría escapar de este dilema considerando el entorno contextual y discursivo en el que se crea el arte en Internet. Hablando en términos de las relaciones mutuas entre las prácticas artísticas y curatoriales y basándose en "el modelo de colaboración [que] es también crucial para el propio proceso artístico" (15), este contexto puede aclararse únicamente si ambas prácticas se convierten más y más en una sola y se eliminan las inflexibles distinciones entre sus procesos de trabajo.

La producción cultural y las actividades meta-discursivas en Internet se han expandido para utilizar el medio online como lugar expositivo, plataforma de distribución y agregador social. En consecuencia, se han utilizado muchos términos diferentes para conceptualizar a sus profesionales/performers y especificar las diversas tareas de un comisario online. Desde la primera generación de net.art (16) a comienzos de los años 90, Internet, su uso como medio de comunicación de masas y finalmente las variadas formas de arte relacionadas con él, han recorrido un largo camino, como lo han hecho las actividades curatoriales relacionadas con él. Muchas de las entusiastas ideas iniciales, desarrolladas para esbozar imágenes multifacéticas de posibles mundos digitales, siguen

siendo utópicas, bastantes han quedado obsoletas, pero algunas han prosperado con éxito y, finalmente, parece que la idea de la interconexión social se ha convertido en una de las fuerzas impulsoras de la actual cultura de Web. El componente social ha sido primordial en el debate sobre las actividades culturales en general, y ha impuesto la idea de comisariar en Internet dentro del contexto de "una narrativa de la vida cotidiana basada en la comunidad". (17)

Hoy en día—según la descripción de una terminología permanentemente utópica que ya se usaba en los inicios de la experimentación artística con el medio online—los creadores comerciales de la Web 2.0 quieren que sus tecnologías sean vistas como impulsoras de "creatividad, intercambio de información, y, en particular, colaboración entre usuarios" (18). Teóricamente, esto significa un cambio desde un contenido más tradicional, orientado al consumo, hacia un sistema de producción bastante autónomo y administrado socialmente, si bien, en la práctica, "según las estadísticas de 2007, sólo entre el 0,5 y el 1,5 % de los usuarios de los sitios de medios sociales más populares (...) contribuyeron introduciendo contenidos propios." (19) Además, estas plataformas a las que se atribuye la señal 2.0 "no sólo ofrecen productos sino también servicios, revisados y actualizados de acuerdo con los mandatos de sus creadores y de aquellos que tienen la posibilidad de presionarles." (20) A pesar de las críticas contra la actual comercialización de estos sistemas tecnológicos y sin olvidar que los usuarios a menudo ven su papel reducido al de consumidores limitados por plantillas pre-diseñadas, esta forma de práctica social más extendida ha hecho posible que "actos, ideas y productos hayan sido autorizados y sean fiables a través de procesos de mediación e intercambio comunicativo". (21) Como consecuencia, dentro de este 'sistema de legitimización', la función del comisario que trabaja con la difusión del arte basado en Internet en las diversas plataformas, abarca más que la de un experto de la exposición, ya que modela la recepción e interpretación del arte; por tanto, las tareas de un comisario han de entenderse como las de un "colaborador global en las relaciones sociales del arte" (22) que no sólo es responsable de la conexión entre los protagonistas en el terreno del arte, sino también de la conjunción de las diferentes disciplinas culturales y artísticas en favor de un entorno interdisciplinario e interconectado.

**TRABAJO TRASLACIONAL**— Dentro del marco de las estrategias discursivas, el comisariado de arte basado en Internet, ya sea con o sin conexión, puede considerarse un trabajo traslacional. La transferencia de estructuras, significado y experiencias (personales) hacia formatos documentales, de intervención y distribución es una de las principales actividades del comisario, y a menudo está sujeta a la producción de documentos escritos: movilización de participantes con invitaciones vía mensajes de correo, peticiones de artículos y creación de situaciones de discurso y/o diálogo temporales, son sólo algunos de los capítulos del trabajo de un comisario, otros incluyen la revisión de procesos y flujos de trabajo por medio de los sistemas de publicación online, la compilación de información contextual sobre las obras de arte, la invención o re-utilización de taxonomías, e incluso—a un nivel más básico—la redacción de un código para la exposición y la representación visual de una exposición online.

A diferencia de las condiciones de trabajo de un comisario tradicional, el comisario de arte basado en Internet trabaja en y dentro del mismo medio que el artista, y eso induce forzosamente a que la del comisariado sea "una disciplina flexible, que utiliza y adopta códigos heredados y normas de comportamiento." (23) Se supone que estas estrategias explicativas,

flexibles y finalmente traducibles de reformateo curatorial han de ser también formas de prever las estructuras de poder y el papel del arte basado en Internet dentro de los procesos globales de importancia política y económica. "El hecho de que el mundo que nos rodea esté cada vez más programado significa que las normas, convenciones y relaciones, a menudo sujetas a cambios y negociaciones, se traducen en software, donde adquieren un carácter fijo. (...) Este abandono más allá del alcance de la visión y la percepción, [a través del cual] el mundo se forma secreta e inquietantemente para desvanecerse por medio del software, conlleva también una desmaterialización de estructuras." (24)

La traducción, elevada a un nivel global a través de la proclamación de un "giro traslacional", sobretodo en el terreno de los Estudios Culturales, constituye una útil metáfora para describir la tarea del comisario. El concepto de traducción cultural, como se entiende y se utiliza comúnmente hoy en día para describir la comunicación transcultural y los efectos de la globalización en nuestra sociedad, ha suscitado la crítica de la teoría lingüística/literaria. No obstante, las ideas de Walter Benjamin en su ensayo "La tarea del traductor" pueden aplicarse al campo del arte basado en Internet y hacen alusión directa al trabajo diario del comisario. El autor describe la relación entre el texto original y su traducción de la siguiente manera: "Así como la tangente sólo roza ligeramente al círculo en un punto, aunque sea este contacto y no el punto el que preside la ley, y después la tangente sigue su trayectoria recta hasta el infinito, la traducción también roza ligeramente al original, y sólo en el punto infinitamente pequeño del sentido, para seguir su propia trayectoria de conformidad con la ley de la fidelidad, en la libertad del movimiento lingüístico." (25) Esta inter-dependencia entre el original y su traducción puede compararse con la inter-dependencia entre una obra de arte basada en Internet y la forma en que se expone en el espacio real. En este caso "la translación es como una tangente, que toca el círculo (esto es, el original) en un único punto, para seguir después su propio camino. Ni el original ni la traducción, ni el lenguaje del original ni el lenguaje de la traducción son categorías fijas ni estables. No son elementos esenciales y se transforman constantemente en espacio y tiempo." (26)

Bien a través de la simple documentación de una obra de arte por medio de estrategias de contextualización, bien centrándose únicamente en uno de los componentes de la obra, siempre que sea significativo para la exposición, o mediante el desarrollando obras derivadas, si el arte basado en Internet quiere ser reconocido como arte y no como una "industria de artilugios gratuitos", los montajes para la exposición de estas obras en museos, galerías y otros espacios han de realizarse con sumo cuidado y deberán variar en función del caso, el tipo de obra y el tipo de exposición. "La variabilidad y modularidad inherente al medio, sin embargo, a menudo admite que una obra pueda ser reconfigurada para un espacio determinado y mostrarse de muchas maneras diferentes. La variabilidad permite una transición fluida entre las diferentes representaciones que un 'objeto virtual' puede adoptar." (27) Para seguir el concepto de variabilidad en el espacio virtual de forma más general, hay que alejarse de la noción de tecnología y dirigirse al arte y los procesos ligados a su producción y recepción en Internet.

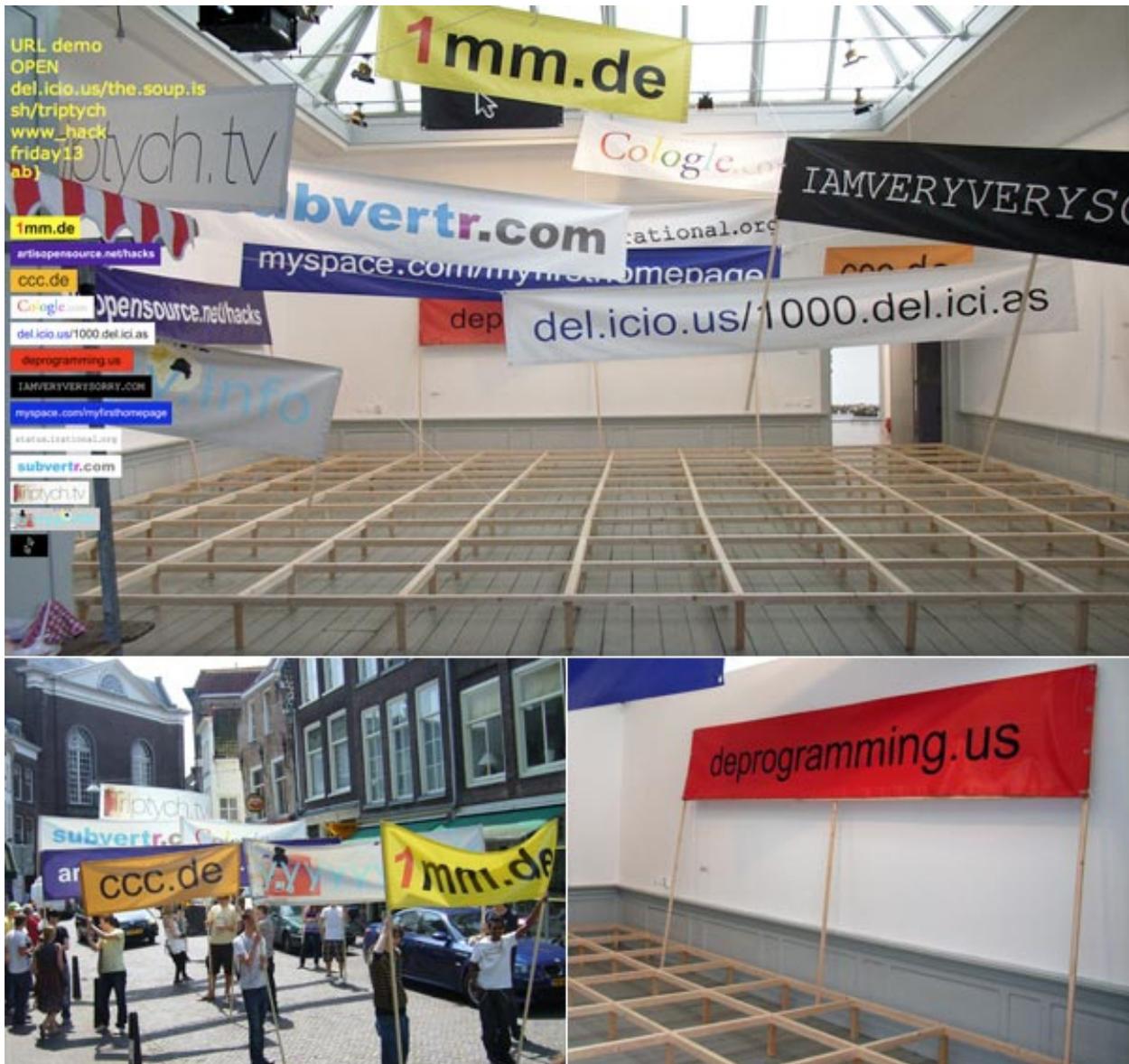
Ya que hoy en día la tecnología queda obsoleta de un día para otro, las labores traslacionales que realiza el comisario son el contexto cultural que surge de ella, el valor estético

que crea y los efectos que tiene sobre nuestra sociedad. Se puede argumentar que la tecnología es en sí misma un contexto cultural, y actualmente incluso uno de los más poderosos. Por supuesto, pero no está sola: la tecnología está inmersa en un marco de desarrollo cultural, artístico y filosófico que existe desde mucho antes y por ello se adentra más en lo que se conoce como la percepción del hombre. La variabilidad del arte basado en Internet va unida a la fluidez de la tecnología, y lo mismo ocurre en sentido contrario. En consecuencia, se puede pensar en ambas únicamente como el punto de contacto en el que la tangente toca el círculo para inmediatamente seguir su propia trayectoria, por sus propios medios—que son medios de traducción.

## Referencias

- (1) Scholz, Trebor (2006): "Curating New Media Art" - Part I, <<http://mailman.thing.net/pipermail/idc/2006-April/001439.html>>
- (2) Scholz, Trebor (2006): "Curating New Media Art" - Part II, <<http://mailman.thing.net/pipermail/idc/2006-April/001444.html>>
- (3) Schulz, Pit (2006): "The Producer as Power User", <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0606/msg00136.html>>
- (4) Schleiner, Anne-Marie (2003): "Fluidities and Oppositions among Curators, Filter Feeders and Future Artists", <[http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3\\_No1\\_curation\\_schleiner.html](http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3_No1_curation_schleiner.html)>
- (5) Mutanen, Ulla Maarja (2006): "On Museums and Web 2.0", <[http://ullamaaria.typepad.com/hobbyprincess/2006/06/museums\\_and\\_web.html](http://ullamaaria.typepad.com/hobbyprincess/2006/06/museums_and_web.html)>
- (6) Dietz, Steve (1998): "Curating (on) the Web", <[http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz\\_curatingtheweb.html](http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz_curatingtheweb.html)>
- (7) Scholz, Trebor (2006): "Curating New Media Art" - Part II, <<http://mailman.thing.net/pipermail/idc/2006-April/001444.html>>
- (8) Paul, Christiane (2006): "Flexible Contexts, Democratic Filtering and Computer-Aided Curating", en: Krysa, Joasia (ed.) (2006): "Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems", DATA Browser vol. 3, Autonomedia, Brooklyn/New York, págs. 81-103.
- (9) Dziekan, Vince (2005): "Beyond the Museum Walls: Situating Art in Virtual Space (Polemic Overlay and Three Movements)", <[http://journal.fibreculture.org/issue7/issue7\\_ver2\\_Beyond%20the%20Museum%20Walls.pdf](http://journal.fibreculture.org/issue7/issue7_ver2_Beyond%20the%20Museum%20Walls.pdf)>
- (10) Dietz, Steve (1998): "Curating (on) the Web", <[http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz\\_curatingtheweb.html](http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz_curatingtheweb.html)>
- (11) Lichty, Patrick (2003): "Reconfiguring the Museum. Electronic Media and Emergent Curatorial Models", <[http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3\\_No1\\_curation\\_lichty.html](http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3_No1_curation_lichty.html)>
- (12) Schultz, Pit (2006): "The Producer as Power User", en: Cox, Geoff / Krysa, Joasia (eds.) (2005): "Engineering Culture: On The Author as (Digital) Producer", DATA Browser vol. 3, Autonomedia. Brooklyn/New York, págs. 111-127.
- (13) Dziekan, Vince (2005): "Beyond the Museum Walls: Situating Art in Virtual Space (Polemic Overlay and Three Movements)", <[http://journal.fibreculture.org/issue7/issue7\\_ver2\\_Beyond%20the%20Museum%20Walls.pdf](http://journal.fibreculture.org/issue7/issue7_ver2_Beyond%20the%20Museum%20Walls.pdf)>
- (14) Paul, Christiane (2006): "Flexible Contexts, Democratic Filtering and Computer-Aided Curating", en: Krysa, Joasia (ed.) (2006): "Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems", DATA Browser vol. 3, Autonomedia, Brooklyn/New York, págs. 81-103.
- (15) Paul, Christiane (2008): "Challenges for a Ubiquitous Museum. From the White Cube to the Black Box and Beyond." en: Paul, Christiane (ed.): "New Media in the White Cube and Beyond." Berkeley/Los Angeles: University of California Press, págs.53-75
- (16) Greene, Rachel (2004): "Internet Art", London: Thames & Hudson. pág. 55—Según Rachel Greene este primer grupo de personas que trabajó en los años 90 estaba compuesto por: Vuc Cosic, Alexej Shulgin, Jodi.org, Heath Bunting and Olia Lialina.
- (17) Ault, Julie (2007): "Three Snapshots from the Eighties: On Group Material", en: O'Neill, Paul (Ed.): "Curating Subjects", Amsterdam: De Appel, Centre for Contemporary Art, pág.34.
- (18) From Wikipedia: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_2.0](http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0)>
- (19) Manovich, Lev (2008): "The Practice of Everyday Life", en: Loving, Geert / Niederer, Sabine (eds.): "Video Vortex Reader. Responses to YouTube." Inc Reader #4, págs.33-44, <[http://networkcultures.org/wpmu/portal/files/2008/10/vv\\_reader\\_small.pdf](http://networkcultures.org/wpmu/portal/files/2008/10/vv_reader_small.pdf)>
- (20) Zittrain, Jonathan L. (2008): "The Future of the Internet—And How to Stop It", Yale: Yale University Press. <<http://yupnet.org/zittrain/archives/6>>
- (21) Andreasen, Soren / Larsen, Lars Bang (2007): "The Middleman: Beginning to Think About Mediation", en: O'Neill, Paul (Ed.): "Curating Subjects", Amsterdam: De Appel, Centre for Contemporary Art, pág.28.
- (22) O'Neill, Paul / Fletcher, Annie (2007): "Introduction: Paul O'Neill interviewed by Annie Fletcher", en: O'Neill, Paul (Ed.): "Curating Subjects", Amsterdam: De Appel, Centre for Contemporary Art, pág.13.
- (23) ibíd.
- (24) Arns, Inke (2008): "The Serpent's Coil. Minoritarian Tactics in the Age of Transparency", in: Kastner, Jens / Spörr, Bettina (Eds.): "cannot do everything. Civil and social disobedience at the interfaces between art, radical politics, and technology", Münster: Unrast-Verlag, pág.133.
- (25) Benjamin, Walter (2004): "The Task of the Translator: An Introduction to the Translation of Baudelaire's Tableaux Parisiens", en: Lawrence Venuti (ed.), "The Translation Studies Reader", Segunda Edición, New York: Routledge, págs.75-83
- (26) Buden, Boris (2006): "Cultural Translation: Why it is important and where to start with it", eicp - european institute for progressive cultural policies. <<http://translate.eicp.net/transversal/0606/buden/en>>
- (27) Paul, Christiane (2008): "Challenges for a Ubiquitous Museum. From the White Cube to the Black Box and Beyond." en: Paul,

Christiane (ed.): "New Media in the White Cube and Beyond." Berkeley/Los Angeles: University of California Press, págs.53-75



Webcra.sh/2800 (2008), comisariado por Jodi.org, imágenes: los artistas

**TRABAJO I** — "Webcra.sh/2800" es a la vez el título y la dirección de Internet de una exposición presentada en mayo de 2008 en el Festival *Urban Explorers*, en Dordrecht (Países Bajos), y en la que el Vínculo se tomó como principal característica representativa de una obra de Net Art en el espacio real. La muestra fue comisariada por Joan Heemskerk y Dirk Paesmans, más conocidos bajo el seudónimo de Jodi, nombre con el que el dúo artístico Holandés-Belga lleva haciendo arte de medios desde mediados de los 90, bajo la etiqueta de "net.art". La selección de obras de Net Art fue basada en la estricta conexión entre el título, la URL y el contenido de los sitios Web expuestos. El título de la exposición trata de explicar este objetivo: el dominio principal ".sh" repite el nombre del host (sistema anfitrión) en la primera parte de la URL. La palabra híbrida resultante, "webcra.sh", se complementa con el sub-directorio "/2800." Mezclando los dígitos del año 2008, difícilmente reconocibles a primera vista, los comisarios reafirman el concepto de la exposición, que tiene su origen en la mutación de URLs y los correspondientes sitios Web.

Lo especial de la presentación de "Webcra.sh/2800" en el espacio real es su reducción a un único formato de presentación: la muestra se compone de pancartas portátiles en las que están impresas las URLs de varias obras de arte. De tal manera que el vínculo se toma aquí como un método esencial para conectar recíprocamente dos o más conjuntos de contenido de Internet y así crear una red de referencias, asociaciones e intercambios de listas. Jodi utiliza el link para representar la obra de arte en el espacio real, y, al mismo tiempo, ésta mantiene una conexión conceptual con Internet—a pesar de ser expuesta como un “objeto”. Con este hábil guiño curatorial, las obras de arte permanecen donde pueden ser llamadas en cualquier momento, y, están, no obstante, dotadas de una forma de re-presentación en el espacio real, que después devuelve a los visitantes a la Red, donde retoman sus papeles como usuarios.

Formalmente, las pancartas indican el color de fondo de las páginas en la Web. Además de diseñar pancartas amarillas-naranjas, rojas y azules, cuya tipografía coincidía en algunos casos con la de las obras, la exposición se involucró también en una manifestación que tuvo lugar en Dordrecht, y en la que la gente llevaba esas pancartas. La ocupación performativa y temporal del espacio público con direcciones Web puede leerse como una alusión a la omnipresencia de los vínculos en nuestras vidas diarias. Tras la manifestación, las pancartas se llevaron al espacio expositivo y se instalaron allí como nodos de red. Con el fin de emular la interacción con las obras de Net Art, los propios visitantes de la exposición tenían que intervenir y sólo podían cruzar la sala sumergiéndose físicamente en esta aglomeración de referencias, a través de una cuadrícula de madera que se instaló sobre el suelo. La exposición "Webcra.sh/2800" se ocupa fundamentalmente de actividades en Internet, que el dúo Jodi lleva explorando en su carrera artística desde mediados de la década de los 90. Pero a pesar de, o puede que precisamente debido a que, en el sentido formal restrictivo, se centra en el arte siguiendo la tradición de "net.art," estamos ante un acertado ejemplo de traslación de estas obras al espacio real. La elección de un formato de exposición que toma su punto de partida en Internet permite una adecuada representación en los dos niveles, esto es, tanto si hay conexión como si no, junto con la reinterpretación individual de las obras en un contexto hasta entonces desconocido en el momento de la muestra.

[Una versión más larga de este texto fue publicada por "springerin – Hefte für Gegenwartskunst", Band XIV Heft 4, Herbst 2008. Escrito por Franz Thalmer y traducida por Jennifer Taylor-Gaida.]

#### **Vínculos:**

Jodi: <<http://jodi.org>>  
Exposición: <<http://webcra.sh/2800>>  
(Incluyendo los siguientes vínculos:  
<<http://1mm.de>>  
<<http://artisopensource.net/hacks>>  
<<http://ccc.de>>  
<<http://cologne.com>> (now forbidden)  
<<http://delicious.com/1000.del.ici.as>>  
<<http://www.deprogramming.us>>  
<<http://www.iamveryverysorry.com>>  
<<http://www.myspace.com/myfirsthomepage>>  
<<http://status.irational.org>>  
<<http://subvertr.com>>  
<<http://triptych.tv>>  
<<http://yyyyyyy.info>>)



nam shub, instalación en la Web (2008), de Jörg Piringer, imágenes: Franz Thalmair

**TRABAJO II**—Según la novela "Snow Crash" de Neal Stephenson, el antiguo nam shub sumerio de Enki era un virus neurolingüístico dirigido contra la estandarización y unificación de la sociedad y el ser humano a través de normas y leyes verbales. Según la descripción del artista de texto/sonido, el austriaco Jörg Piringer, la pieza "nam shub" puede verse como un virus que, a

través de la lingüística de un ordenador, tiene como objetivo el desmantelamiento de una cultura y un imperio globales unificados. Sin embargo, "nam shub" es un procesador de sitios Web que toma el contenido textual de sitios Web externos y aplica reglas definidas por un usuario para generar poesía visual. Estas reglas consisten en operaciones que cambian el texto o modifican su apariencia visual. Cada conjunto de reglas puede almacenarse y publicarse para que otros puedan verlo y alterarlo, no obstante, la Web de nam shub no almacena ningún contenido real, sólo graba los comandos de cómo alterar los sitios Web externos. En el caso de que la fuente sea un sitio Web dinámico, los resultados textuales y visuales cambian con el contenido dinámico.

Los programas de procesadores de textos convencionales (como MS Word, Open Office, etc.) ofrecen sólo una variedad limitada de todas las herramientas reales de los procesadores de textos, tales como el corrector ortográfico y la función de sustitución o reseña. Para desarrollar "nam shub", el artista se inspiró en programas de música y diseño gráfico, que suelen ofrecer posibilidades como la interactividad a tiempo real, operaciones de redacción y de encadenado, y otras muchas funciones. Basándose en esto, añadió a "nam shub" funciones para borrar vocales/consonantes, cambiar el orden de las letras, separar palabras en sílabas, operaciones aleatorias a nivel de la palabra y la letra, sustitución compleja y sintetización de textos, etc. — todas estas funciones pueden combinarse y encadenarse a través de un poderoso lenguaje de escritura. "nam shub" recibe una fuerte influencia de los trabajos e ideas de la literatura modernista y los movimientos de vanguardia como Dadaísmo, Surrealismo, Letrismo, Oulipo, Wiener Gruppe y de los poetas de la generación Beat y su uso de la técnica del cortar y pegar. Estos movimientos y grupos trataban de ampliar el campo de la literatura introduciendo el azar o, en contraste, a través de la implementación de estrictas normas para la creación de textos. Casi todos ellos trabajaban con la mera materialidad de las letras (halladas), las palabras y caracteres impresos, y algunos de ellos creaban incluso conceptos para poemas computerizados. Aunque "nam shub" se inspire en estos primeros intentos, se centra en aspectos informáticos específicos de poesía electrónica: generación de tiempo dinámico y real y manipulación de textos.

Esta pieza existe en cuatro versiones diferentes: la primera, "nam shub" de 2007 (con precursores desde 2003), un programa diseñado como una herramienta tanto para creadores como para realizadores de arte orientado en el texto y el lenguaje, que puede entenderse como una combinación entre un sistema modular de performance en vivo, como Dato Puros y un procesador de textos; después "nam shub Web" de 2007, una interfaz Web y un procesador de textos en los que los usuarios de Internet pueden interactuar online; además, "nam shub mini" de 2008, una versión limitada reducida del software original; y por último "nam shub web installation" de 2008, que se mostró en la exposición YOU OWN ME NOW UNTIL YOU FORGET ABOUT ME (TE PERTENEZCO HASTA QUE TE OLVIDES DE MI). En el Museo de Arte Moderno Ljubljana/Eslovenia, en la primavera de 2008. Para esta instalación, creada especialmente para la exposición, se instaló una impresora en el techo de la galería. Durante el tiempo que duró la muestra, la instalación reproducía sin parar copias e impresiones del contenido textual de sitios Web dinámicos, que previamente otros usuarios habían subido a la Web. Con el tiempo, el suelo de la galería se cubrió de una enorme cantidad de hojas de papel. En la exposición no se enseñaba el sitio Web ni tampoco el procesador de textos. Se excluyó la parte participatoria de la obra, pero se ideó de forma que se centrara en una de las principales características de esta obra: el torrente de información, la fluidez, y las características basadas en textos del arte basado en Internet y en la

## Literatura.

### Vínculos:

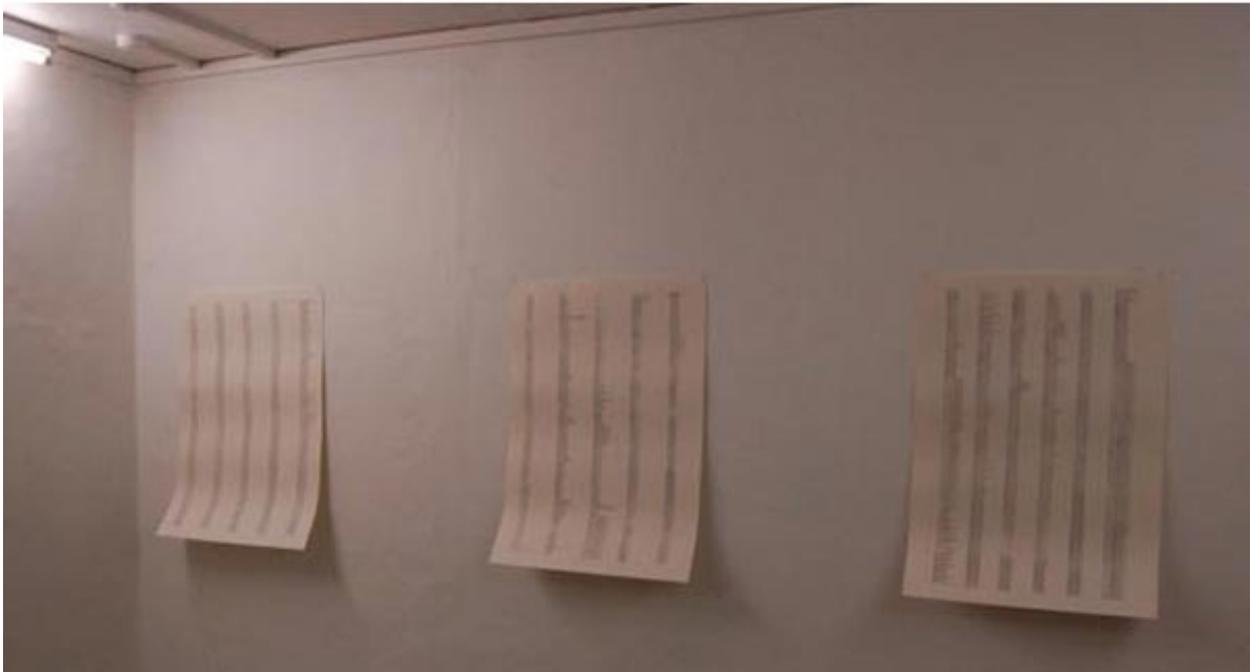
Jörg Piringer: <<http://joerg.piringer.net>>

nam shub (2007): <<http://joerg.piringer.net/index.php?href=namshub/namshub.xml>>

nam shub mini (2008): <<http://joerg.piringer.net/index.php?href=namshub/namshub.xml>>

nam shub web (2007): <<http://joerg.piringer.net/index.php?href=namshubweb/namshubweb.xml>>

nam shub web (instalación) (2008): <<http://joerg.piringer.net/index.php?href=installation/namshubweb.xml&mtitle=installation>>



objects of desire (2005-2008), all you can see (2008), landscapes (2007), de carlos katastrosky, imágenes: el artista

**TRABAJO III** —carlos katastrosky no utiliza el código ni los principios de su calculabilidad para la glorificación de las estructuras de medios, sino para la visualización de procesos que no son inmediatamente inteligibles para los consumidores de medios. Este conocimiento del material

proviene de su antigua carrera como escultor clásico, mientras que la estética purista de sus obras se basa en su formación conceptual. Lleva a cabo su crítica institucional de los guetos del negocio del arte de medios, de la producción artística – y de los procesos de distribución en y con los nuevos medios, así como del papel de los consumidores de medios contemporáneos en este círculo, eludiendo las performances efectivas. Con herramientas minimalistas, crea un nuevo lenguaje de forma y contenido que toma su estructura de continuas apariencias coincidentes, y que se convierte en un proceso de transformación en sí mismo, y por tanto, en interferencia.

A intervalos cortos, una secuencia de texto aparece en la pantalla de un objeto transparente, con el prometedor título "objetos de deseo": tipografía blanca estándar sobre fondo negro, frase a frase, segundo a segundo, con cada nuevo comienzo un nuevo número y por tanto, una nueva pieza de arte, que concluye con las palabras "soy tuyo hasta que me olvides". Con "objetos de deseo", carlos katastrosky busca los parámetros que determinan el arte digital, su papel en el negocio del arte y—más en general—la autoría de las obras artísticas: ¿Es necesario tocar y poseer primero el arte, para definirlo como tal, o basta un número consecutivo para considerar una obra original: 1101, 1102, 1103? "objetos de deseo" es el desarrollo posterior de la obra original "el original" basada exclusivamente en Internet, para el espacio expositivo. El ordenador de fabricación propia—es decir, el objeto transparente (de deseo) —contribuye en el sentido formal a la participación en la transferencia de características efímeras y basadas en textos del net-art al espacio real.

Con el fin de garantizar la transferencia de datos entre dos o más ordenadores y para ser capaz de identificar explícitamente a los receptores, los nodos de red de Internet consisten en las llamadas direcciones IP. La ordenación aparentemente fortuita de esta combinación de números y las similitudes virtuales resultantes—en parte incluso extremadamente conflictivas—son examinadas por carlos katastrosky en "landscapes". Durante el transcurso de este desarrollo posterior de las dos obras basadas en Internet "neighbourhood research" y "area research", las direcciones IP se pasaron a papel por medio de la transferencia a una impresora, con el fin de proporcionar a los espectadores un extracto de lo virtual en espacio real. El artista trabaja en la red como concepto cartográfico y copia el contexto en el que están inmersos sitios Web como Google, CNN o Wikipedia. Cuando es trasladado al espacio de la galería, el espectador/a finalmente se encuentra frente a obras sobre papel cuya estética recuerda a estrategias de diseño conceptuales basadas en texto. De esta manera, el contexto de las direcciones IP mostradas se refleja también formalmente: en un paisaje abierto ascendiente y descendiente, consistente en números, letras y signos.

Teóricamente, hoy en día, con formatos convencionales de vídeo se pueden representar en la pantalla casi 17 millones de colores diferentes. Si se muestran todos a la vez, se genera una condensación de blanco puro en la producción digital de la imagen. En la pieza basada en Internet "all you can see" que precedió a la titulada "opus magnum", carlos katastrosky todavía se interesaba por el tema de la producción masiva como uno de los últimos tabúes en el mercado del arte, sin embargo, en este nuevo vídeo juega con la representación basada en el tiempo de las estructuras de producción de arte digital, inherentes al sistema, y con los procesos relacionados. El espectador llega a ver todo lo que es posible: Una incalculable cantidad de colores diferentes se dispone linealmente con un ritmo de 25 imágenes por segundo en marcos individuales, el proceso

resultante dura 8 días, y cambia del negro al blanco y a continuación de la ausencia de color a la condensación absoluta. El artista, a través de la extensión del material, que el espectador percibe como una representación monocroma, establece referencias a la pintura *colour field* del Expresionismo Abstracto. En esta producción de vídeo, el artista prescinde del tema y emplea el color únicamente por el interés del mismo. Sigue adscrito a las reflexiones y teorías del medio digital, conocidas desde hace mucho dentro de la historia del arte, acerca de la muerte de la pintura. Su método: restricción, reducción y concentración en forma de extensión.

**Vínculos:**

carlos katastrosfsky: <<http://katastrosfsky.cont3xt.net>>  
objects of desire (2005-2008): <<http://katastrosfsky.cont3xt.net/home/?p=104>>  
the original (2005): <<http://katastrosfsky.cont3xt.net/original>>  
landscapes (2007): <<http://katastrosfsky.cont3xt.net/home/?p=78>>  
neighbourhood research (2004): <<http://katastrosfsky.cont3xt.net/neighbour>>  
area research (2004): <<http://katastrosfsky.cont3xt.net/arearesearch>>  
all you can see (2008): <<http://katastrosfsky.cont3xt.net/home/?p=186>>  
opus magnum (2008): <<http://katastrosfsky.cont3xt.net/opusmagnum>>